

取扱説明書

MANUAL

ES10301



(株)エスプリマ

お客様へ

ご使用になる前にお読みください。

1. 本商品を長時間使用しない場合は、必ず電源をOFFにしてください。電源を切らずにご使用を続けると、商品機械部分に負荷がかかり、部品の消耗が速くなる可能性があります。

2. 本商品から時計を脱着する場合は、必ず電源をOFFにしてください。電源を切らずに脱着を行うと、モーターに負荷がかかり、不具合が生じる場合がございます。

今後とも末永くご愛用頂けますよう、宜しくお願い致します。

※予告なく欠品や生産終了の場合がございます。

※製品の外観・仕様などは、改良のため予告なく変更させていただく場合がございます。

※印刷により、画像のお色・素材感が実物と異なって見える場合がございます。

使用上のご注意

ご使用になる前にお読みください。

1. 本商品を長時間使用しない場合は、必ず**電源をOFF**にしてください。電源を切らずにご使用を続けると、商品機械部分に負荷がかかり、部品の消耗が速くなる可能性があります。
2. 本商品から時計を脱着する場合は、必ず**電源をOFF**にしてください。電源を切らずに脱着を行うと、モーターに負荷がかかり、不具合が生じる場合がございます。
3. 時計が完全に静止している状態でご使用の際は、時計の内部機械が動作したことをご確認の上で本商品に装着して下さい。静止状態でご使用の場合、時計の動作に必要なゼンマイの巻き上げにお時間がかかる場合がございます。
4. 本体に時計をセットした状態で移動させないでください。セットしたまま動かすと、時計を傷める可能性があります。
5. ご使用の時計の大きさにより時計同士が緩衝したり、本商品内部に接触する場合がございます。ご確認の上で本商品のご使用をお願い致します。
6. 本商品が作動中での時計の脱着は、故障の原因となりますので、お止め下さい。

7. モーター音は個人差によるものが大きく、極端な場合を除き、修理・返品の対象にはなりません。
8. 内外装のお手入れには、やわらかい布をご使用下さい。
9. ベンジン・シンナー・研磨剤・洗剤・薬品などは使用しないで下さい。
10. 平らでない場所・磁気の強い場所・直射日光・高温多湿などの場所での使用はしないで下さい。
11. ワインディングマシーンでお手持ちの時計が巻き上げ出来ない場合、以下の点にご注意ください。
 - (I) 時計を回転部装着時に時計が作動しているか確認して下さい。時計が停止の状態で作動させても、時計が作動するまで時間がかかります。
 - (II) ご使用の時計の状態により、巻き上げ効率が低下する場合がございます。
12. 本商品に付属のACアダプターは、110V～240V まで対応しております。

日本国内以外でご使用の場合、コンセントの差し込み形状が異なります。適合した差し込みアダプターをご使用下さい。



このワインディングマシーンは家庭用電源ACアダプター(6V)で稼働する製品です。

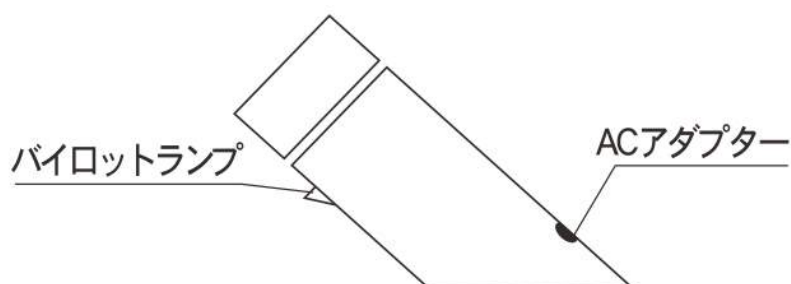
使用方法

- ① 商品本体のフタを外し、ジョイントホルダー紳士用・婦人用のどちらかに時計を装着し、時計がぐらつかない様に本体に固定して下さい。時計ホルダーと時計に隙間があるようでしたら、スポンジ等を時計裏面に詰めて調整して下さい。
- ② ②付属のACアダプターをコンセントに接続する前に、ワインディングマシーン本体の電源がOFFであることを確認し、ACアダプターをワインディングマシーン本体に接続して下さい。
- ③ お手持ちの時計に合わせて最適な巻上げモードを4段階の中からお選び下さい。
モードが決まりましたら電源をONにして下さい。

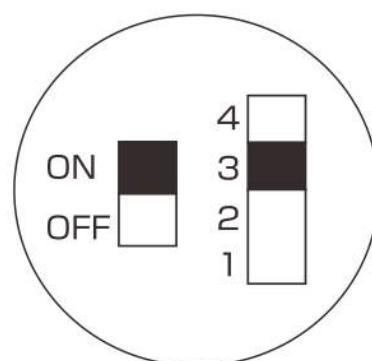
モード変更をされる場合は、電源OFFの状態に変更して下さい。電源ONの状態では、設定変更は出来ません。

【商品本体(a-1)】

【商品本体(a-1)】



【商品底面(a-2)】



機能について

本体下部の電源をOFFにした状態で下記の①～④の設定に切り替えます。電源がONの状態でのモードの切替は出来ませんのでご注意ください。

モード①	左回転5分⇒右回転5分⇒2時間50分休止⇒再始動
モード②	左回転10分⇒右回転10分⇒3時間40分休止⇒再始動
モード③	右回転15分⇒2時間45分休止⇒再始動
モード④	左回転15分⇒2時間45分休止⇒再始動

※メーカーや機種その他状況により巻上げの度合いや数値が変わります。最適なモードをお選びください。



(株)エスプリマ

〒541-0057

大阪府中央区北久宝寺町1-2-1オーセンティック東船場504

E-Mail : info@esprima.jp

<http://esprima.jp/>