

Handprogrammiereinheit im Menü Auswahlmodus



Handprogrammiereinheit im Programmiermodus



ARTROMOT®-S3

Kurzanleitung¹ zur Handprogrammiereinheit „Grafik“

Starten/Stoppen

1. **Netzstecker** einstecken.
2. ARTROMOT®-S3 am **Netzschalter** einschalten.
3. **Patienten-Chipkarte** in den dafür vorgesehenen Schlitz stecken.
4. **Starten:** **START** drücken.
5. **Stoppen:** **STOP** drücken.
6. **MENU** Taste kurz drücken
(Ebene „M1“ muss auf dem Display angezeigt werden)

Programmieren

7. Taste unterhalb des gewünschten Bildes zur Verstellung drücken um **Funktion auszuwählen**.
 = seitliches Heben des Armes (Abduktion)
 = seitliches Senken des Armes (Adduktion)
 = Drehen des Armes nach innen (Innenrotation)
 = Drehen des Armes nach außen (Außenrotation)
8. Zum **Verändern der Werte** der ausgewählten Funktion:
+ oder **-** Taste drücken und gedrückt halten.
 Die Schiene fährt während der Einstellung die Bewegung mit.
9. **Speichern der Einstellung**
STOP drücken. Zum **Starten** des Gerätes **START** drücken.



Achtung: Sie verändern beim Programmieren immer den Wert, der auf der Anzeige steht.



¹ Diese Beschreibung bezieht sich ausschließlich auf ARTROMOT® Schulterbewegungsschienen mit Handkontroller „Grafik“ von DJO. Die Kurzanleitung ersetzt nicht die Gebrauchsanweisung (MOT-321-Rev.9-08/2018) und ärztliche Einweisung.

² Bewegung, wenn nicht anders verordnet, immer im schmerzfreien Bereich ausführen.