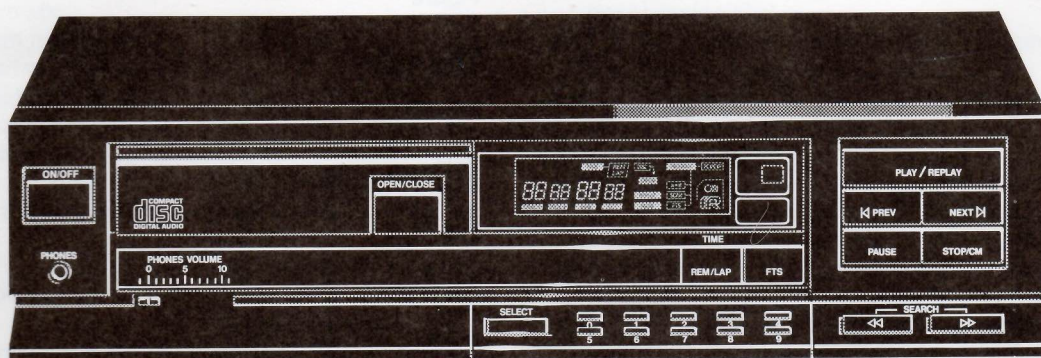




CONSUMER ELECTRONICS

PHILIPS



CD 960

(GB)

Compact Disc Player

(F)

Lecteur 'Compact Disc'

(D)

Compact-Disc-Spieler

(NL)

Compact Disc-Speler

(E)

Reproductor 'Compact Disc'

(I)

Lettore Compact Disc

(DK)

Compact Disc-Afspiller

(S)

Compact Disc-Spelaren

(SF)

Compact Disc -Soitin

INHOUD

1. Inleiding
2. Bedieningselementen enz.
3. Voorzorgsmaatregelen
4. Installeren
5. Het gebruik van de speler
 - A. Afspelen van een hele plaat
 - B. Speciale mogelijkheden tijdens het afspelen
 - C. Mogelijkheden om het afspelen te starten
 - D. Programmeren
 - E. Favoriete selecties ('FTS')
 - F. Andere mogelijkheden
6. Aanvullende informatie
 - A. Luisteren via een hoofdtelefoon
 - B. Gebruik van de afstandsbediening
 - C. Vervangen van de batterijen in de afstandsbediening
 - D. Onderhoud
7. Technische gegevens
8. Voordat u een reparateur belt

1. INLEIDING

Welkom bij de nieuwe geluidservaring van het digitale Compact Disc-systeem.

De Compact Disc-speler

Naast een uitmuntende geluidskwaliteit, bedieningsgemak en een snelle toegankelijkheid van elk punt op een plaat, biedt uw Compact Disc-speler nog een aantal unieke faciliteiten.

– In het permanent ('FTS') geheugen van de speler kunt u voor iedere plaat uw favoriete selectie vastleggen. Bij het afspelen van een plaat krijgt u dan, als u dat wenst, steeds het door u zelf samengestelde programma te horen.

– Wanneer u een bandopname maakt van uw Compact Discs, kunt u tussen de nummers automatisch een pauze van 4 seconden laten inlassen. Dat is handig wanneer uw cassette recorder is toegerust met een zoekfunctie.

– Bovendien is deze speler al helemaal voorbereid op toekomstige toepassing van digitale signaalverwerking en CD-I, door middel van een galvanische- en een optische digitale uitgang.

De Compact Disc

– Een muzieknummer dat op een Compact Disc staat, wordt een TRACK (= stuk) genoemd. Bestaat zo'n stuk uit meer delen, dan wordt gesproken over INDEX. Dit laatste komt vooral voor bij klassieke muziek. De benaming TRACK en INDEX met daarachter de titels vindt u terug op de opbergdoos.

– Bij het maken van een Compact Disc wordt, naast de muziek, ook informatie op de plaat gezet over het aantal stuknummers en de speelduur; dit wordt inhoudsopgave genoemd. Uw speler maakt al deze gegevens op de display zichtbaar, zodat u altijd weet welk nummer aan het spelen is, hoe lang het al bezig is of hoe lang de plaat nog duurt.

In deze gebruiksaanwijzing vindt u alles wat u moet weten over het installeren, het bedienen en het programmeren van uw Compact Disc-speler. Lees de tekst zorgvuldig door, u zult dan snel vertrouwd raken met alle mogelijkheden die deze nieuwe manier van platen beluisteren u biedt.

2. BEDIENINGSELEMENTEN ENZ.

Op de laatste pagina van deze gebruiksaanwijzing vindt u de afbeeldingen waarnaar in de tekst wordt verwezen. Sla deze pagina bij het lezen open.

Voorpaneel (fig. 1a)

- ① 'ON/OFF'-toets: voor het in- en uitschakelen van de speler.
- ② Platelade: bevat de Compact Disc.
- ③ 'OPEN/CLOSE'-toets: voor het openen en sluiten van de platelade.
- ④ Display: fungeert als aan/uit-indicatie; geeft informatie over het aantal nummers op de plaat, de speelduur, de stand van zaken op ieder moment en speciale functies van de speler; waarschuwt wanneer u bij het bedienen van de speler of bij het programmeren een vergissing maakt.
- ⑤ 'IR'-indicatie: licht op wanneer de 'IR'-ontvanger signalen van de afstandsbediening ontvangt.
- ⑥ 'IR'-ontvanger: voor de ontvangst van de signalen van de afstandsbediening.
- ⑦ 'PREV'-toets: voor het teruggaan naar een vorig stuk tijdens het afspelen.
- ⑧ 'PLAY/REPLAY'-toets: voor het starten van het afspelen ('PLAY') en het teruggaan naar het begin van een stuk ('REPLAY').
- ⑨ 'NEXT'-toets: voor het overgaan naar een volgend stuk tijdens het afspelen.
- ⑩ 'PHONES'-uitgang: voor het aansluiten van een hoofdtelefoon om platen te beluisteren zonder gebruik van een versterker.
- ⑪ 'VOLUME'-regelaar: voor het regelen van de geluidssterkte bij het luisteren via een hoofdtelefoon.
- ⑫ Beweegbaar toetsenbord.
- ⑬ 'REM/LAP'-toets: om te kiezen welke informatie u zichtbaar wilt maken: de verstreken speelduur van elk stuk ('LAP' van 'elapsed') of de nog resterende totale speelduur ('REM' van 'remaining').
- ⑭ 'FTS'-toets: voor het programmeren en afspelen van favoriete selecties (Favourite Track Selection). Deze toets wordt altijd gebruikt in combinatie met andere toetsen.
- ⑮ 'PAUSE'-toets: voor het vasthouden van het begin van een stuk of passage en het onderbreken van het afspelen.
- ⑯ '◀ SEARCH'-toets: voor het snel teruguit zoeken van een bepaalde passage.
- ⑰ 'SEARCH ▶'-toets: voor het snel vooruit zoeken van een bepaalde passage.
- ⑱ 'STOP/CM'-toets: voor het tussentijds stoppen van het afspelen en het wissen van een programma uit het tijdelijk geheugen van de speler.

N.B.: De volgende toetsen bevinden zich op het beweegbaar toetsenbord ⑫. De toetsen ⑳ tot en met ㉓ zijn alleen toegankelijk als u het toetsenbord opent door er in het midden tegen te drukken (fig. 1b).

- ⑲ 'SELECT'-toets: voor het invoeren van gegevens bij het opzoeken of programmeren.
- ⑳ Cijfertoetsen '0-9': voor het verdergaan naar een bepaald punt op de plaat of het samenstellen van een programma.
- ㉑ 'STORE'-toets: voor het vastleggen van gegevens tijdens het samenstellen van een programma.
- ㉒ 'CLEAR'-toets: voor het herstellen van vergissingen bij het samenstellen van een programma, en voor het wissen van een programma-onderdeel, een continu programma of een favoriete selectie.
- ㉓ '◀ INDEX'-toets: voor het teruggaan naar het begin van een indexnummer of naar een vorig indexnummer tijdens het afspelen.
- ㉔ 'REVIEW'-toets: voor het controleren van een programma. De verschillende onderdelen van het programma worden stuk voor stuk weergegeven.
- ㉕ 'SCAN'-toets: voor het automatisch afspelen van het begin van ieder stuk op de plaat.

- ②6 'INDEX' -toets: voor het overgaan naar een volgend indexnummer tijdens het afspelen.
- ②7 'A-B' -toets: voor het vastleggen van begin- en eindpunt van een continu spelend programma.
- ②8 'PLAY MODE' speelstandschaakelaar met vier standen: 'NORM PLAY', 'SINGLE PLAY', 'COPY PAUSE' en 'AUTO-PAUSE'.
- ②9 'REPEAT' -toets: voor het herhalen van een plaat of programma.

De meeste bedieningsfuncties vindt u ook terug op de afstandsbediening (fig. 1c).

Display (fig. 2)

De display licht op zodra de speler wordt ingeschakeld.

- 'TRACK': Het getal geeft aan hoeveel stukken op de plaat staan, of welk stuk op dat moment wordt afgespeeld of geselecteerd.
- 'INDEX': Het getal verandert alleen wanneer een stuk meer indexnummers bevat.
- 'MIN' en 'SEC': De getallen geven in minuten en seconden aan: de totale speelduur van een plaat, de verstreken speelduur van een stuk dat wordt afgespeeld, de resterende speelduur van de hele plaat, een programma of een bepaald fragment.
- Naast 'TIME' is te zien of het hierbij gaat om de totale resterende speelduur ('REM' licht op) of om de verstreken speelduur van een nummer ('LAP' licht op.)
- 'DISC' gaat knipperen zodra u een plaat hebt ingelegd.
- 'ERROR' licht kort op wanneer u een vergissing maakt bij het bedienen van de speler of bij het programmeren.
- 'DISC' en 'ERROR' lichten beide kort op wanneer de plaat ondersteboven is ingelegd of wanneer de plaat ontbreekt of beschadigd is.
- 'PROGRAM' licht op wanneer een programma in het geheugen van de speler wordt opgeslagen.
- 'A-B' licht op wanneer een continu programma wordt afgespeeld met beginpunt A en eindpunt B. 'A-B' blijft knipperen zolang u nog niet klaar bent met het programmeren van een continu programma.
- 'FTS' licht op wanneer een programma uit het permanent geheugen van de speler wordt afgedraaid. 'FTS' knippert na het indrukken van de 'FTS'-toets.
- 'SCAN' licht op wanneer u de speler opdracht hebt gegeven om ter kennismaking het begin van ieder stuk af te spelen.
- 'REVIEW' licht op wanneer u een programma controleert.
- 'REPEAT' licht op wanneer een plaat geheel of gedeeltelijk wordt herhaald.
- 'PAUSE' licht op wanneer het afspelen tijdelijk wordt stilgezet.
- 'IR' licht op wanneer de 'IR'-ontvanger signalen van de afstandsbediening ontvangt.

Achterpaneel (fig. 3)

- Ⓐ 'OPTICAL OUT': aansluiting voor digitale signaalverwerking via een glasvezelkabel.
- Ⓑ 'DIGITAL OUT': uitgang voor digitale signaalverwerking of toekomstige toepassingen zoals CD-I.
- Ⓒ 'REMOTE CONTROL': aansluiting voor externe signaalontvanger.
- Ⓓ 'REMOTE CONTROL'-schakelaar: voor ontvangst van de signalen van de afstandsbediening door de speler zelf ('INTERNAL') of door een externe signaalontvanger ('EXTERNAL'). De schakelaar moet eveneens op 'EXTERNAL' staan als de speler wordt gebruikt in een Hi-Fi-systeem met eigen afstandsbediening.
- Ⓔ 'ANALOGUE OUT': analoge uitgang voor aansluiting op uw versterker.
- Ⓕ 'FUSE' (zekeringhouder): bevat de eindzekering van de speler. Als deze defect raakt, moet een zekering van hetzelfde type gebruikt worden.
- Ⓖ Aansluiting voor netsnoer.

3. VOORZORGSMAATREGELEN

– **Controleer** of de spanning van het lichtnet overeenkomt met de waarde die wordt aangegeven op het typeplaatje op het achterpaneel. Is dit niet het geval, neem dan contact op met uw handelaar.

Bepaalde uitvoeringen van deze speler zijn op het achterpaneel uitgerust met een spanningskiezer waarmee u zelf de ingestelde netspanning kunt wijzigen.

In geval u de netspanningsinstelling wijzigt van 220 of 240 V in 110 of 120 V, moet u tevens de 200 mA zekering in de zekeringhouder ⑨ vervangen door een van 400 mA.

- Plaats de speler **nooit** rechtstreeks op een versterker die veel warmte af kan geven.
- De speler dient **altijd** horizontaal te staan op een stevige, vlakke ondergrond. Laat rondom voldoende ruimte vrij voor ventilatie.
- Stel de speler **nooit** bloot aan warmte of zonnestraling.
- Stel de speler **nooit** bloot aan vocht.
- Sluit de speler **nooit** aan op de 'PHONO'-ingang van uw versterker. Deze is niet geschikt voor een Compact Disc-speler.
- Probeer de speler **nooit** zelf te repareren, want daarmee vervalt alle recht op garantie.

4. INSTALLEREN

In de verpakking van uw Compact Disc-speler bevinden zich de volgende toebehoren:

- netsnoer
- verbindingkabel voor de versterker
- afstandsbediening
- batterijen voor de afstandsbediening

1. Verwijder de beide door een pijl aangeduide en in rode dopjes gevatte transportschroeven. Deze bevinden zich aan de onderzijde van de speler (fig. 4).

Bewaar de transportschroeven en de dopjes op een veilige plaats. Als u de speler weer gaat vervoeren, dient u **altijd** eerst deze schroeven opnieuw aan te brengen.

2. Zet de speler op de gewenste plaats, met inachtneming van de eerder beschreven voorzorgsmaatregelen.

3. Steek de beide stekers (L = linker kanaal, R = rechter kanaal) aan het ene uiteinde van de bijgeleverde verbindingkabel voor de versterker in de uitgang 'ANALOGUE OUT' ⑤.

4. Steek de stekers aan het andere uiteinde van de kabel in de corresponderende bussen van de 'CD'- of 'AUX'-ingang van uw versterker (of voorversterker, tuner-versterker, enz.). Als deze al bezet is, kunt u ook de 'TUNER'- of 'TAPE IN'-ingang gebruiken, maar **in geen geval** de 'PHONO'-ingang.

5. Steek de contrastekker van het bijgeleverde netsnoer in de aansluitbus ⑨.

6. Steek de steker in het stopcontact.

7. Maak het deksel aan de achterzijde van de afstandsbediening open en zet de batterijen volgens het aangebrachte schema in het batterijvak (fig. 5). Doe dan het deksel weer dicht.

8. Controleer of de 'REMOTE CONTROL'-schakelaar ④ op 'INTERNAL' staat.

Uw Compact Disc-speler is nu klaar voor gebruik.

5. HET GEBRUIK VAN DE SPELER

Achtereenvolgens worden de volgende onderwerpen behandeld:

- A. Afspelen van een hele plaat
- B. Speciale mogelijkheden tijdens het afspelen
- C. Mogelijkheden om het afspelen te starten
- D. Programmeren
- E. Favoriete selecties ('FTS')
- F. Andere mogelijkheden

– Tijdens het gebruik geeft de display aan wat er allemaal gebeurt. Hieronder wordt uitgelegd welke informatie u kunt verwachten.

– Tevens wordt beschreven wat er eventueel fout kan gaan en waar u in dat geval op moet letten.

– In de tekst gebruiken we voor de toetsen de Engelse namen die ook op de speler zelf staan, dan kunt u ze gemakkelijker herkennen. De cijfers in cirkels verwijzen naar de afbeeldingen aan de binnenzijde van de achterflap.

5A Afspelen van een hele plaat

1. Zet uw versterker aan.

2. Zet de ingangskeuzeschakelaar van uw versterker in de stand die correspondeert met de ingang waarop uw Compact Disc-speler is aangesloten.

3. Druk op 'ON/OFF' ①.

– De display ④ licht op.

Indien de display niet oplicht:

Is het netsnoer aan beide zijden goed aangesloten?
Staat er spanning op het stopcontact?

4. Zet de speelstandschakelaar 'PLAY MODE' ⑳ in de stand 'NORM PLAY'.

5. Druk op 'OPEN/CLOSE' ③.

– De platelade ② gaat open.

6. Neem de plaat tussen duim en vingers van de gespreide hand uit de verpakking, blijf haar zo vasthouden en leg haar **met het label naar boven** in de uitsparing in de platelade (fig. 6-7).

7. Sluit de lade met 'OPEN/CLOSE' ③. U kunt ook simpelweg tegen de de lade duwen om ze te sluiten.

– 'DISC' knippert op de display.

– De plaat draait even en stopt dan.

– De display vermeldt het totale aantal nummers en de totale speelduur van de plaat.

Indien 'ERROR' kort op de display verschijnt:

Ga na of u de plaat goed hebt ingelegd.

Is de plaat vuil of beschadigd? (Zie paragraaf 6E - Onderhoud.)

8. Druk op 'PLAY/REPLAY' ⑧.

– De plaat begint te draaien.

– De cijfers boven 'TRACK' en 'INDEX' geven steeds aan welk stuk- en indexnummer u op dat moment hoort, te beginnen bij stuk 1, index 1.

– De verstreken speelduur van elk stuk ziet u boven 'MIN' en 'SEC'.

– 'LAP' verschijnt op de display.

– Het afspelen begint.

Het is mogelijk om na stap 6 rechtstreeks door te gaan met stap

8. In dat geval kunt u echter niet programmeren.

Indien het geluid niet (of vervormd) doorkomt:

Staat de keuzeschakelaar van uw versterker goed?

Staat de volumeregelaar van uw versterker misschien op nul?

Is uw Compact Disc-speler correct aangesloten op uw versterker? (Zie hoofdstuk 4 - Installeren.)

Staat de speler horizontaal?

9. Druk op 'REM/LAP' ⑬ wanneer u de resterende speelduur van de hele plaat wilt weten.

– 'REM' verschijnt op de display. Deze geeft nu de andere tijd aan.

– Als het laatste stuk afgelopen is, stopt de speler automatisch. De display toont weer het totale aantal nummers en de totale speelduur van de plaat.

10. Druk op 'OPEN/CLOSE' ③.

– De platelade gaat open.

– De informatie verdwijnt van de display.

11. Neem de plaat uit de lade.

12. Sluit de lade.

– 'ERROR' en 'DISC' verschijnen kort op de display om aan te geven dat er geen plaat in de lade ligt.

13. Druk op 'ON/OFF' ①.

– De display dooft.

– De speler is nu uitgeschakeld.

5B Speciale mogelijkheden tijdens het afspelen

Onderbreken van het afspelen

1. Druk op 'PAUSE' ⑮.

– 'PAUSE' verschijnt op de display.

– De muziek stopt maar de plaat blijft draaien.

2. Druk opnieuw op 'PAUSE' ⑮ als u het afspelen wilt hervatten vanaf de onderbreking.

Tijdens de onderbreking mag u met '◀◀ SEARCH', 'SEARCH ▶▶', 'NEXT' en 'PREV' naar ieder gewenst punt op de plaat gaan. Het afspelen wordt echter pas hervat nadat u opnieuw op 'PAUSE' ⑮ hebt gedrukt.

Stoppen van het afspelen

Druk op 'STOP/CM' ⑱.

– De plaat stopt.

– Op de display ziet u weer het totale aantal nummers en de totale speelduur.

Teruggaan naar het begin van een stuk

Druk op 'PLAY/REPLAY' ⑧.

– De muziek stopt en een ogenblik later begint hetzelfde stuk weer vanaf het begin te spelen.

Overgaan naar een volgend stuk

Druk op 'NEXT' ⑨.

– De muziek stopt en een ogenblik later begint het volgende stuk te spelen.

Indien de plaat geen volgend stuk meer bevat:

'ERROR' verschijnt kort op de display.

Het laatste stuk wordt verder afgespeeld.

U kunt naar een stuk gaan dat verder naar het einde van de plaat ligt door meermalen achtereen op 'NEXT' te drukken.

Teruggaan naar een vorig stuk

Druk op 'PREV' ⑦.

– De muziek stopt en een ogenblik later begint het vorige stuk te spelen.

Indien de plaat geen vorig stuk bevat:

'ERROR' verschijnt kort op de display.

Het eerste stuk wordt verder afgespeeld.

U kunt ook teruggaan naar een stuk dat verder naar het begin ligt door meermalen achtereen op 'PREV' te drukken.

Overgaan naar een volgend indexnummer

Druk op 'INDEX ▶' ㉔.

– De muziek stopt en een ogenblik later begint het volgende indexnummer te spelen.

Indien het stuk geen volgend indexnummer bevat:

'ERROR' verschijnt kort op de display.

Het eerste indexnummer begint weer te spelen.

U kunt ook naar een indexnummer gaan dat verder naar het einde van het stuk ligt door meermalen snel achtereen op 'INDEX ▶' te drukken.

Wilt u naar een indexnummer dat in een volgend stuk ligt, dan kiest u eerst met 'NEXT' ⑨ het gewenste stuknummer en vervolgens met 'INDEX ▶' ㉔ het gewenste indexnummer.

Teruggaan naar het begin van een indexnummer

Druk éénmaal op '◀ INDEX' ㉓.

– De muziek stopt en een ogenblik later begint hetzelfde indexnummer weer vanaf het begin te spelen.

Teruggaan naar een vorig indexnummer

Druk tweemaal snel achtereen op '◀ INDEX' ②③.

– De muziek stopt en een ogenblik later begint het vorige indexnummer te spelen.

Indien het stuk geen vorig indexnummer bevat:

'ERROR' verschijnt kort op de display.

Het eerste indexnummer wordt verder afgespeeld.

U kunt ook teruggaan naar een indexnummer dat verder naar het begin van het stuk ligt door meermalen snel achtereen op '◀ INDEX' te drukken.

Wilt u naar een indexnummer dat in een vorig stuk ligt, dan kiest u eerst met 'PREV' ⑦ het gewenste stuknummer en vervolgens met 'INDEX ▶' ②⑥ het gewenste indexnummer.

Opzoeken van een passage

1. Druk op 'SEARCH ▶▶' ①⑦ om een passage te zoeken die verder naar het einde ligt.

2. Druk op '◀◀ SEARCH' ①⑥ om een passage te zoeken die verder naar het begin ligt.

Houd de toets ingedrukt tot u de gewenste passage hebt bereikt.

Er zijn drie opeenvolgende zoeksnelheden. Als u de toets ingedrukt houdt, neemt de snelheid automatisch toe. Laat u de toets een ogenblik los, dan begint het zoeken weer op de laagste snelheid.

De laagste snelheid

– Deze duurt slechts enkele seconden.

– Er is geluid te horen.

– Voor het tot op de tweede nauwkeurig opsporen van een passage.

– Telkens wanneer u op '◀◀ SEARCH' of 'SEARCH ▶▶' drukt, begint het zoeken op deze snelheid.

De middelste snelheid

– Deze ligt iets hoger dan de eerste.

– En blijft ook enkele seconden gehandhaafd.

– Er is geluid te horen.

– Voor het redelijk nauwkeurig opsporen van een passage.

De hoogste snelheid

– Deze wordt na ongeveer 10 seconden bereikt.

– Er is geen geluid meer hoorbaar.

– Voor het snel in de buurt komen van de passage die u zoekt.

Indien u probeert te zoeken voorbij het begin of einde van de plaat:

'ERROR' verschijnt kort op de display.

Wanneer u aan het einde van de plaat bent gekomen, en u laat de toets 'SEARCH ▶▶' los, begint het afspelen weer enkele seconden voor het eindpunt.

Herhalen van de plaat

1. Druk op 'REPEAT' ②⑨.

– 'REPEAT' verschijnt op de display.

– De hele plaat wordt nu telkens opnieuw afgespeeld.

2. Druk opnieuw op 'REPEAT' ②⑨ om de herhaling op te heffen.

– 'REPEAT' verdwijnt weer.

– Het afspelen stopt aan het einde van de plaat.

Instellen van een continu programma

1. Druk tijdens het afspelen op 'A-B' ②⑦ bij het gewenste beginpunt.

– 'A-B' begint te knipperen op de display.

– 'PROGRAM' verschijnt op de display.

– Het beginpunt van het continue programma is ingesteld.

2. Druk opnieuw op 'A-B' ②⑦ bij het gewenste eindpunt.

– 'A-B' blijft ononderbroken branden.

– Het eindpunt van het continue programma is ingesteld.

– De laser pick-up springt meteen terug naar punt A en alles tot aan punt B wordt nu afgespeeld. Vervolgens springt de laser pick-up weer terug naar punt A en zo verder.

Om snel het gewenste begin- en eindpunt op te zoeken kunt u gebruik maken van de toetsen 'SEARCH ▶▶' ①⑦ en 'NEXT' ⑨.

3. Als u een continu programma wilt opheffen, drukt u op 'CLEAR' ②②.

– 'A-B' en 'PROGRAM' doven.

– Het programma is opgeheven. Het afspelen gaat normaal verder.

5C Mogelijkheden om het afspelen te starten

Bij een vergissing kunt u, mits u nog niet op 'PLAY/REPLAY' gedrukt hebt, altijd op 'CLEAR' ②② drukken en opnieuw beginnen.

Beginnen met een bepaald stuknummer (Go to track...)

1. Leg de plaat in de lade.

2. Sluit de lade.

3. Toets het gewenste nummer in met behulp van de cijfertoetsen '0-9' ②①.

– 'TRACK' knippert op de display.

– Het door u opgegeven nummer verschijnt op de display.

4. Druk op 'PLAY/REPLAY' ⑧.

– Het afspelen start aan het begin van het opgegeven nummer.

Indien u een niet bestaand nummer kiest:

'ERROR' verschijnt kort op de display.

Beginnen met een bepaald indexnummer (Go to track.../index...)

1. Toets het gewenste stuknummer in.

2. Druk op 'SELECT' ①⑨.

– 'INDEX' knippert op de display.

3. Toets het gewenste indexnummer in.

– Het door u opgegeven indexnummer verschijnt op de display.

4. Druk op 'PLAY/REPLAY' ⑧.

– Het afspelen start aan het begin van het opgegeven indexnummer.

Indien u een niet bestaand indexnummer kiest:

'ERROR' verschijnt kort op de display.

Het afspelen start aan het begin van het opgegeven stuknummer.

Beginnen op een bepaalde tijd binnen een nummer (Go to track.../time...)

1. Toets het gewenste nummer in.

2. Druk tweemaal op 'SELECT' ①⑨.

– 'MIN' knippert op de display.

3. Toets de minuten van de gewenste begintijd in.

4. Druk nogmaals op 'SELECT' ①⑨.

– 'SEC' knippert op de display.

5. Toets de seconden van de gewenste begintijd in.

6. Druk op 'PLAY/REPLAY' ⑧.

– Het afspelen start vanaf de opgegeven begintijd.

Indien u een niet bestaande begintijd kiest:

'ERROR' verschijnt kort op de display.

Het afspelen start aan het begin van het opgegeven nummer.

Kennismaken met de plaat

1. Druk op 'SCAN' ②⑤.

– 'SCAN' verschijnt op de display.

– De eerste 10 seconden van ieder stuk worden achtereenvolgens afgespeeld.

– Boven 'TRACK' kunt u telkens zien welk nummer bezig is.

– Na het laatste stuk stopt de plaat. De display toont weer het totale aantal nummers en de totale speelduur van de plaat.

Tijdens de kennismakingsronde mag u gebruik maken van de toetsen 'NEXT' ⑨ en 'PREV' ⑦.

2. Wanneer u bij een stuk komt dat u helemaal wilt horen, drukt u op 'PLAY/REPLAY' ⑧.

– 'SCAN' dooft.

– De rest van de plaat wordt dan wel afgespeeld vanaf het punt waar u nu bent.

5D Programmeren

Het is mogelijk om in een programma vast te leggen welke delen van een plaat moeten worden afgespeeld en in welke volgorde. In uw programma kunt u iedere gewenste combinatie opnemen van:

- stuknummers
- indexnummers
- start- en stoptijden binnen een nummer

U mag echter ten hoogste 20 geheugenblokken gebruiken. Voor ieder stuknummer is 1 geheugenblok nodig, voor ieder indexnummer 2 blokken en voor iedere tijdpositie 5 blokken. Als u meer dan 20 blokken probeert te gebruiken, verschijnt 'ERROR' op de display.

Voordat u een programma samenstelt, legt u eerst de plaat in en sluit u de platelade.

Bij een vergissing kunt u, mits u nog niet op 'STORE' gedrukt hebt, altijd op 'CLEAR' 22 drukken en opnieuw beginnen.

Vastleggen van een stuknummer

1. Toets het gewenste nummer in met de cijfertoetsen '0-9' 20.
 - 'TRACK' knippert op de display.
 - Het nummer is zichtbaar op de display.
2. Druk op 'STORE' 21.
 - 'PROGRAM' verschijnt op de display.
 - Het stuknummer is nu vastgelegd in het geheugen van de speler.
3. Herhaal de stappen 1 en 2 voor ieder nummer dat u in het geheugen wilt vastleggen.
 - De display toont het aantal nummers en de speelduur van uw programma.

Indien 'ERROR' verschijnt op de display:

Bestaat het door u gekozen nummer wel?
Zijn alle geheugenblokken al vol?

Vastleggen van een indexnummer

1. Toets het gewenste stuknummer in.
2. Druk op 'SELECT' 19.
 - 'INDEX' knippert op de display.
3. Toets het gewenste indexnummer in.
 - Het opgegeven nummer is zichtbaar op de display.
4. Druk op 'STORE' 21.
 - 'PROGRAM' verschijnt op de display.
 - Het indexnummer is nu in het geheugen vastgelegd.

In dit geval wordt de speelduur niet opgeteld bij de totale speelduur van het vastgelegde programma, omdat de speler de tijdsduur van een indexnummer niet kent, daar deze informatie niet in de inhoudsopgave van de Compact Disc is vastgelegd. De aangegeven resterende speelduur zal daarom onjuist zijn.

5. Herhaal stap 1 tot en met 4 voor ieder indexnummer dat u in het geheugen wilt vastleggen.

Vastleggen van een start- en stoptijd

1. Toets het gewenste stuknummer in.
2. Druk tweemaal op 'SELECT' 19.
 - 'MIN' knippert op de display.
3. Toets de minuten van de starttijd in.
4. Druk nogmaals op 'SELECT' 19.
 - 'SEC' knippert op de display.
5. Toets de seconden van de starttijd in.
6. Druk op 'STORE' 21.
 - De starttijd ligt nu vast.
 - 'MIN' begint weer te knipperen.
7. Toets de minuten van de stoptijd in.
8. Druk op 'SELECT' 19.
 - 'SEC' begint weer te knipperen.
9. Toets de seconden van de stoptijd in.
10. Druk op 'STORE' 21.
 - De stoptijd ligt nu vast.
11. Herhaal de stappen 1 tot en met 10 voor alle start- en stoptijden die u wilt vastleggen.

Vastleggen van stuknummers met behulp van de 'SCAN'-toets

Deze manier van programmeren kan uitsluitend worden toegepast wanneer u de nummers wilt vastleggen in de volgorde waarin ze op de plaat staan.

1. Druk op 'SCAN' 25.
 - 'SCAN' verschijnt op de display.
 - Van ieder nummer worden nu telkens de eerste 10 seconden afgespeeld.
 - Boven 'TRACK' is steeds te zien welk nummer bezig is.
2. Wanneer u een nummer hoort dat u in het programma wilt opnemen, drukt u op 'STORE' 21.
 - 'PROGRAM' verschijnt op de display.
 - Het nummer ligt nu vast.
 - De speler begint onmiddellijk de eerste 10 seconden van het volgende nummer af te spelen.
3. Herhaal stap 2 voor ieder nummer dat u in het programma wilt opnemen.

Controleren van een programma

- Druk op 'REVIEW' 24.
- 'REVIEW' verschijnt op de display.
 - De inhoud van het programma verschijnt in de vastgelegde volgorde op de display.
- Indien 'ERROR' verschijnt op de display:**
Het geheugen is leeg en er is niets vastgelegd.
- Een programma kan vóór of tijdens het afspelen worden gecontroleerd.

Wissen van stuknummers, indexnummers en start- en stoptijden uit een programma

1. Druk op 'REVIEW' 24.
 - Alle onderdelen van het programma worden in de vastgelegde volgorde getoond.
2. Druk op 'CLEAR' 22 zodra het nummer verschijnt dat u wilt wissen.

Afspelen van een programma

1. Zet de speelstandschaakelaar 'PLAY MODE' 28 in de stand 'NORM PLAY'.
 2. Druk op 'PLAY/REPLAY' 8.
 - Het afspelen begint bij het eerste onderdeel van uw programma.
- Indien u nogmaals op 'PLAY/REPLAY' drukt, begint het afspelen opnieuw bij het eerste onderdeel van het programma.
- De andere toetsen kunnen eveneens worden gebruikt, maar nu geldt de volgorde van uw programma en niet die van de plaat. Snel vooruit- of terugzoeken is alleen mogelijk binnen het nummer dat bezig is.
- U kunt het programma herhalen door op 'REPEAT' te drukken. Het programma blijft in het geheugen opgeslagen totdat u op 'STOP/CM' of 'OPEN/CLOSE' drukt of de speler uitschakelt.

Teruggaan naar het begin van hetzelfde stuk

- Druk op 'PLAY/REPLAY' 8.
- Het afspelen stopt en een ogenblik later begint hetzelfde stuk weer opnieuw.

Wissen van een programma

- Druk op 'STOP/CM' 18.
- Het programma is nu gewist.

5E Favoriete selecties ('FTS')

Als u wilt, kunt u een programma ook overbrengen naar het permanent ('FTS') geheugen van de speler, zodat u van een bepaalde plaat telkens uw favoriete selectie kunt laten afspelen. Het 'FTS'-geheugen biedt ruimte aan maximaal 226 platen. Maar het aantal favoriete selecties dat u kunt samenstellen, is afhankelijk van de gebruikte hoeveelheid geheugenblokken. Als u bijvoorbeeld 5 stukken per plaat programmeert, is er voldoende ruimte voor 157 favoriete selecties.

Hebt u voor een bepaalde plaat eenmaal uw favoriete selectie vastgelegd in het 'FTS'-geheugen, dan kunt u die op ieder gewenst moment weer oproepen. U bent natuurlijk niet verplicht de vaste selectie af te draaien; u kunt even goed een nieuw programma samenstellen en in het tijdelijke geheugen vastleggen, zoals beschreven in paragraaf 5D. Het kortstondig knippen van 'FTS' na het inleggen van de plaat herinnert u er echter aan dat er een 'FTS'-programma van bestaat.

Per plaat mag maar één favoriete selectie worden samengesteld met maximaal 20 geheugenblokken. Als u probeert een tweede selectie voor de plaat vast te leggen, wordt de eerste automatisch gewist. Vanaf dat moment staat dan de nieuwe selectie, met hetzelfde volgnummer, in het 'FTS'-geheugen van de speler.

N.B.: De toets 'FTS' ⑭ moet altijd worden gebruikt in combinatie met andere toetsen. Wacht niet langer dan 5 seconden met het indrukken van de volgende toets, anders gaat de speler ervan uit dat u van gedachten bent veranderd. In dat geval houdt 'FTS' op de display op met knippen. U kunt dan opnieuw beginnen door weer op de 'FTS'-toets te drukken.

Vastleggen van een favoriete selectie in het 'FTS'-geheugen

1. Stel uw programma samen zoals beschreven in paragraaf 5D - Programmeren.

2. Druk op 'FTS' ⑭.

– 'FTS' knippert op de display.

3. Druk op 'STORE' ⑰.

– 'FTS' houdt op met knippen.

– Op de display is gedurende enige ogenblikken het volgnummer voor dit programma te zien.

– Uw favoriete selectie is nu onder dit volgnummer in het 'FTS'-geheugen vastgelegd en kan voortaan altijd worden opgeroepen wanneer u deze plaat inlegt.

Indien 'ERROR' op de display verschijnt:

Het 'FTS'-geheugen is vol, maar het volgnummer is nog lager dan 226. U zult enkele oude selecties moeten wissen om plaats te maken voor het nieuwe programma.

Het volgnummer is hoger dan 226. U zult nu het gehele 'FTS'-geheugen moeten wissen. Zie 'Wissen van alle favoriete selecties tegelijk'.

Er is geen programma samengesteld.

Afspelen van een favoriete selectie

1. Zet de speelstandschakelaar 'PLAY MODE' ⑳ in de stand 'NORM PLAY'.

2. Druk op 'FTS' ⑭.

– 'FTS' knippert op de display.

3. Druk op 'PLAY/REPLAY' ⑧.

– Uw favoriete selectie voor deze plaat wordt nu automatisch afgespeeld.

Indien 'ERROR' op de display verschijnt:

Voor deze plaat is in het geheugen geen favoriete selectie vastgelegd.

Wissen van een favoriete selectie voor één enkele plaat

Om een selectie te kunnen wissen, moet u eerst het volgnummer ervan weten.

1. Tenzij u het betreffende volgnummer reeds ergens hebt genoteerd, is het noodzakelijk eerst de plaat in te leggen.

2. Druk op 'FTS' ⑭, daarna op 'PLAY/REPLAY' ⑧.

– Het gewenste volgnummer verschijnt kort op de display.

3. Noteer het volgnummer.

4. Druk op 'FTS' ⑭ en vervolgens op 'REVIEW' ㉔.

– Op de display verschijnt het laagste volgnummer uit het geheugen.

5. Druk nogmaals op 'FTS' ⑭, en terwijl u deze toets ingedrukt houdt, drukt u een aantal malen op 'NEXT' ⑨, totdat u het gewenste volgnummer hebt bereikt.

– De display toont nu het gewenste volgnummer.

Indien 'ERROR' op de display verschijnt:

U hebt te vaak op 'NEXT' gedrukt en bent het hoogste volgnummer uit het geheugen reeds gepasseerd; begin weer bij stap 4.

6. Als het gewenste volgnummer op de display staat, moet u, zonder de 'FTS'-toets los te laten, op 'CLEAR' ㉒ drukken.

– Op de display verschijnt kort '000'.

– De bedoelde selectie is uit het geheugen gewist.

Wissen van alle favoriete selecties tegelijk

N.B.: Gebruik deze mogelijkheid alleen als u **alle** favoriete selecties voor al uw platen tegelijk wilt wissen, bijvoorbeeld omdat het 'FTS'-geheugen vol is of u met een schone lei wilt beginnen.

1. Druk op 'FTS' ⑭.

– 'FTS' knippert op de display.

2. Druk op 'PAUSE' ⑮ en houd deze toets ingedrukt; druk nu meteen op 'OPEN/CLOSE' ③.

– Het 'FTS'-geheugen is nu volledig gewist.

– Op de display is gedurende enige ogenblikken '000' zichtbaar.

5F Andere mogelijkheden

Speelstandschakelaar 'PLAY MODE' ㉔

Deze schakelaar kent vier verschillende standen:

– 'NORM PLAY': voor normaal gebruik - alle nummers worden gewoon na elkaar afgespeeld.

– 'SINGLE PLAY': het nummer dat aan de gang is, wordt afgespeeld; daarna stopt het afspelen, tenzij u op 'REPEAT' hebt gedrukt. In dat geval wordt het betreffende nummer telkens opnieuw afgespeeld.

– 'COPY PAUSE': Na ieder nummer wordt 4 seconden stilte ingelast voordat het volgende nummer begint.

– 'AUTO PAUSE': Het afspelen stopt aan het einde van een nummer en begint pas weer wanneer u op 'PAUSE' drukt.

Opnemen vanaf uw Compact Disc-speler

Natuurlijk kunt u van uw Compact Discs ook bandopnamen maken op een cassetterecorder of bandrecorder. U kunt de recorder rechtstreeks aansluiten op uw Compact Disc-speler, of een aansluiting tot stand brengen via uw geluidsinstallatie.

Bij het opnemen kan het gemakkelijk zijn om de speelstandschakelaar 'PLAY MODE' ㉔ in de stand 'COPY PAUSE' of 'AUTO PAUSE' te zetten.

– De stand 'COPY PAUSE' kan worden gebruikt wanneer uw recorder beschikt over een zoekfunctie die de open stukken tussen de nummers registreert.

– De stand 'AUTO PAUSE' stelt u in staat zelf te bepalen hoeveel stilte u tussen de nummers wilt opnemen. Later kunt u dan bijvoorbeeld materiaal van een andere geluidsbron op dit lege gedeelte opnemen.

6. AANVULLENDE INFORMATIE

6A Luisteren via een hoofdtelefoon

Met een op de uitgang 'PHONES' ⑩ aangesloten hoofdtelefoon kunt u platen beluisteren zonder gebruik te maken van een versterker.

De hoofdtelefoon moet een stekker van 6.3 mm en een impedantie tussen 8 en 1000 ohm hebben.

De geluidsterkte regelt u met de knop 'VOLUME' ⑪.

6B Gebruik van de afstandsbediening

Als de speler is ingeschakeld en de plaat is ingelegd, kunnen vrijwel alle functies van de speler ook met de afstandsbediening gestuurd worden, de 'REMOTE CONTROL'-schakelaar ④ moet hierbij op 'INTERNAL' staan.

De afstandsbediening is werkzaam tot op een afstand van ca. 8 meter. Wanneer de speler het signaal opvangt, licht de 'IR'-indicatie ⑤ op.

Als het door de opstelling van de speler moeilijk is hem rechtstreeks te bereiken met het signaal van de afstandsbediening, of als de afstand tussen de speler en de plaats waar u de afstandsbediening wilt gebruiken groter is dan ca. 8m, kunt u een aparte ontvanger aansluiten op de bus 'REMOTE-CONTROL IN' ⑥. Deze ontvanger is als accessoire verkrijgbaar onder het typenummer EM 2200.

Bij gebruik van de ontvanger moet u de 'REMOTE-CONTROL'-schakelaar ④ op 'EXTERNAL' zetten.

Hoewel de signalen van de afstandsbediening ook via reflectie ontvangen kunnen worden, verdient het toch aanbeveling de afstandsbediening zoveel mogelijk rechtstreeks te richten. Naarmate de batterijen leeg raken, neemt namelijk de kracht van de signalen af.

6C Vervangen van de batterijen in de afstandsbediening

De afstandsbediening werkt op drie R03, UM4 of AAA-batterijen van 1.5 Volt. In het algemeen zal de levensduur van een stel batterijen ongeveer een jaar bedragen.

Verwijder de batterijen onmiddellijk als ze leeg zijn of als u de afstandsbediening lange tijd niet zult gebruiken om beschadiging van de afstandsbediening door mogelijk 'lekkende' van de batterijen te voorkomen.

6D Onderhoud

De platen

Hoewel de muzieksporen op de plaat door een speciale laag worden beschermd, is het toch aan te raden zorgvuldig met uw platen om te gaan. Als u de platen altijd bij de rand aanpakt en ze steeds meteen na gebruik in het doosje opbergt, zal schoonmaken van de platen in het algemeen overbodig zijn.

Zouden er toch vingerafdrukken, stof of vuil op zijn gekomen, dan kunt u die verwijderen met een zachte, niet-pluizende doek. Wrijf hierbij steeds in een rechte lijn vanuit het midden naar de rand. Gebruik nooit vet-oplossende of krassende reinigingsmiddelen, evenmin als onderhoudsmiddelen voor conventionele grammofoonplaten!

De speler

Het mechanisme van de speler is voorzien van zelfsmurende lagers en mag niet worden gesmeerd.

De kast kunt u zonodig reinigen met een met water bevochtigde zeem. Gebruik geen reinigingsmiddelen die alcohol, spiritus, ammonia of slijpende bestanddelen bevatten.

De platelade dient vrij van stof te worden gehouden.

7. TECHNISCHE GEGEVENS

Audiospecificaties (typisch)

- Aantal kanalen: 2
- Frequentiegebied: 2-20.000 Hz
- Amplitude-lineariteit: $\pm 0,01$ dB (20-20.000 Hz)
- Fase-lineariteit: $\pm 0,2^\circ$ (20-20.000 Hz)
- Dynamisch bereik: 96 dB (20-20.000 Hz)
- Signaal/ruisverhouding: 101 dB (20-20.000 Hz)
- Kanaalscheiding: 100 dB (20-20.000 Hz)
- Totale harmonische vervorming: 0,0015% (20-20.000 Hz)
- Jengel: kwartskristal-precisie
- Digitaal/analoo omzetting: viervoudige (176,4 kHz) oversampling met digitaal filter en twee 16-bits D/A-omzetters
- Foutcorrectiesysteem: Cross Interleaved Reed Solomon Code (CIRC)
- Audio-uitgangssignaal: $2 V_{rms}$
- Impedantie 'PHONES'-uitgang: 8-1000 ohm

Optisch uitleeselement (laser pick-up)

- Type laser: halfgeleider AlGaAs
- Golfengte: 780 nm

Signaalopbouw

- Bemonsteringsfrequentie: 44,1 kHz
- Kwantificering: 16 bits lineair/kanaal

Voeding

- Netspanning: zie het typeplaatje op de achterkant van de speler
- Netfrequenties: 50 en 60 Hz
- Opgenomen vermogen: ca. 30 W
- Veiligheidseisen: IEC

Kast, algemeen

- Materiaal/afwerking: metaal en polystyreen met siermaterialen
- Afmetingen (b x h x d): 420 x 100 x 378 mm
- Gewicht: ca. 10 kg

Plaat

- Diameter: 120 mm
- Dikte: 1,2 mm
- Draairichting (gezien vanuit leesrichting): linksdraaiend
- Aftast snelheid: 1,2-1,4 m/s
- Draaisnelheid: 500-200 o.p.m.
- Max. speelduur (theoretisch): 74 min stereo
- Spoorafstand: 1,6 μ m
- Materiaal: kunststof

Wijzigingen voorbehouden

Deze Compact Disc-speler voldoet aan de radiostoringseisen zoals deze door de EEG zijn opgelegd.

8. VOORDAT U EEN REPARATEUR BELT

Als u vermoedt dat uw Compact Disc-speler niet goed werkt, loop dan eerst even het volgende overzicht van mogelijke storingen en hun oorzaken door.

Misschien hebt u iets heel eenvoudigs over het hoofd gezien. Maak in geen geval zelf uw speler open, anders vervalt alle recht op garantie.

1. Na het indrukken van 'POWER' licht de display niet op.

- De toets werd niet ver genoeg ingedrukt.
- De contrasteker van het netsnoer is niet of niet goed aangesloten op de Compact Disc-speler, of de stekker van het netsnoer zit niet of niet goed in het stopcontact.
- Er staat geen spanning op het stopcontact. Probeer of een ander apparaat er wel op werkt.

2. Na het drukken op 'OPEN/CLOSE' komt de platelade niet naar buiten.

- De transportschroeven zijn nog niet verwijderd.
- De speler is niet ingeschakeld. Controleer of de display oplicht.
- De microprocessor heeft de opdracht niet goed ontvangen. Probeer of de lade wel opengaat als u de speler eerst uitschakelt, daarna weer inschakelt en vervolgens nogmaals op 'OPEN/CLOSE' drukt.
- De aandrijving van de lade is defect. Hieraan kunt u zelf niets doen.

3. Na het drukken op 'OPEN/CLOSE', 'PLAY/REPLAY' of 'SCAN' schuift de platelade niet naar binnen.

- De netspanning is onderbroken. Controleer of de display oplicht.
- De microprocessor heeft de opdracht niet goed ontvangen. Probeer of de lade wel sluit als u de speler eerst uit- en daarna weer inschakelt.
- De aandrijving van de lade is defect. Hieraan kunt u zelf niets doen. Verwijder de eventueel aanwezige plaat en duw daarna de lade voorzichtig dicht.

4. Na het sluiten van de lade lichten de woorden 'DISC' en 'ERROR' kort op.

- De plaat is niet met het etiket naar boven gelegd of er ligt geen plaat in de lade.
- De plaat is vuil. Probeer of het reinigen van de plaat of het gebruik van een andere, schone plaat de storing opheft.
- De plaat is niet goed. Probeer of een andere plaat de storing opheft.
- Er bevindt zich een vreemd voorwerp, bijvoorbeeld een stuk papier of een restant van het verpakkingsmateriaal, in de platelade.

5. De plaat wordt afgespeeld want de nummer-indicatie en de speelduur-indicatie verspringen regelmatig, maar u krijgt geen geluid.

- De versterker is niet ingeschakeld.
- De stand van de ingangskeuzeschakelaar van de versterker correspondeert niet met de ingang waarop de speler is aangesloten.
- De versterker of de daarop aangesloten luidsprekerboxen werken niet. Controleer of dit het geval is met behulp van een andere geluidsbron.
- De microprocessor heeft de opdracht niet goed ontvangen. Probeer of u wel geluid krijgt als u eerst de speler uitschakelt, daarna weer inschakelt en vervolgens het afspelen weer start.
- De verbinding tussen speler en versterker is verbroken.
- De ingang waarop de speler is aangesloten is defect. Controleer of dit het geval is door de speler op een andere ingang aan te sluiten.

6. Het geluid klinkt slecht of vervormd, of u hoort slechts één kanaal.

- De speler is niet op de ingang 'CD', 'AUX', 'TUNER' of 'TAPE IN' van de versterker aangesloten maar op de 'PHONO'-ingang.
- Een van de stekers van de verbindingenkabel is niet of niet goed aangesloten.
- De plaat is vuil of sterk bekrast. Probeer of het reinigen van de plaat of het gebruik van een andere, schone of niet of nauwelijks bekraste plaat verbetering geeft.
- Er bevindt zich een vreemd voorwerp, bijvoorbeeld een stuk papier of een restant van het verpakkingsmateriaal, in de platelade.
- De versterker of de daarop aangesloten luidsprekerboxen werken niet goed. Controleer of dit het geval is met behulp van een andere geluidsbron.

7. Het programmeren werkt niet goed.

- De plaat is vuil of sterk bekrast. Probeer of het reinigen van de plaat helpt of programmeer even een niet of nauwelijks bekraste plaat.
- De microprocessor heeft zijn opdrachten niet goed verwerkt. Wis het programma door op 'STOP/CM' te drukken en leg het opnieuw vast; start dan het afspelen opnieuw en controleer of de storing is opgeheven.
- Alle 20 geheugenblokken zijn al bezet en u hebt niet gemerkt dat het woord 'ERROR' even is opgelicht om u daarop te wijzen.
- Het permanente geheugen is vol.

8. Het afspelen begint niet met het eerste nummer van de plaat of van het programma, maar met een ander nummer.

- De microprocessor heeft de opdracht niet goed verwerkt. Probeer of de storing wordt opgeheven als u de speler eerst uitschakelt, daarna weer inschakelt en vervolgens opnieuw het afspelen start.
- De plaat is vuil of sterk bekrast. Probeer of het reinigen van de plaat of het gebruik van een andere, schone, of niet of nauwelijks bekraste plaat de storing opheft.
- De plaat is niet goed. Probeer of een andere plaat de storing opheft.
- Er bevindt zich een vreemd voorwerp, bijvoorbeeld een stuk papier of een restant van het verpakkingsmateriaal, in de platelade.

9. Het afspelen stopt voordat het einde van de plaat of het programma is bereikt.

- De speelstandschakelaar 'PLAY MODE' staat niet in de stand 'NORM PLAY'.

