

Handhabung

Durch die Überarbeitung des Formalismus erkannten wir, dass zu einer gegebenen Geometrie (Baerwald, Löfgren oder Stevenson), sich alle Abtastradien in einem Punkt schneiden. Somit kann die Überhangjustage dramatisch vereinfacht werden ohne dabei an Präzision zu verlieren.

- Legen Sie zuerst fest, nach welcher Geometrie Sie justieren wollen: Baerwald (**B**), Löfgren (**L**) oder Stevenson (**S**).
- Schrauben Sie das Lineal auf der Schablone auf und setzen Sie die Schablone auf den Plattenteller. Richten Sie nun das Lineal genau auf den Tonarmdrehpunkt aus. Verschieben Sie den Abtaster in der Headshell so, dass die Nadelspitze exakt das zugehörige Fadenkreuz (**B**, **L**, oder **S**) bei **Step 1** trifft (Überhang). Sollte der Verfahrensweg nicht ausreichen, kontrollieren Sie bitte den korrekten Montageabstand des Tonarms.

step 1



- Nach korrekter Einstellung fixieren Sie den Abtaster nur einseitig leicht, so dass dieser noch um diese eine Schraube gedreht werden kann (Kröpfungseinstellung). Stellen Sie die Antiskating auf Null.

How to use

Having revised the math we found that for a given geometry all pivoted tonearms intersect with their tracking arcs in one particular point. This is a "unified overhang point" that can be used to adjust for overhang. Not only is the accuracy enhanced with this new Protractor, the complete setup process is much faster than it was before.

- Choose the geometry you want to use: Baerwald (**B**), Lofgren (**L**) or Stevenson (**S**).
- Screw the gauge tower on the disc and place the Protractor on the platter. Aim with the pin in the gauge exactly over the pivot point of the tonearm. Move cartridge in the headshell so that stylus lands on the crosslines of your chosen geometry (**B**, **L** or **S**) at **step 1** (overhang). In case you cannot reach either point on the Protractor please check your pivot-spindle distance.

- Carefully tighten one screw a little bit and make sure you can still turn the cartridge in the headshell. Set antiskating to zero.