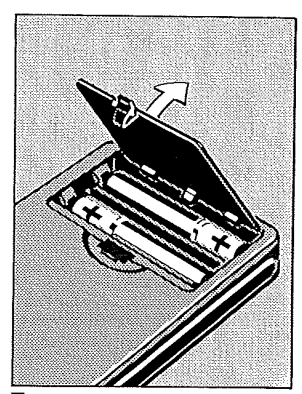
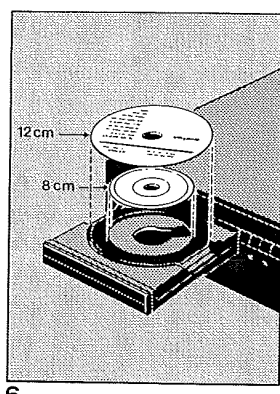
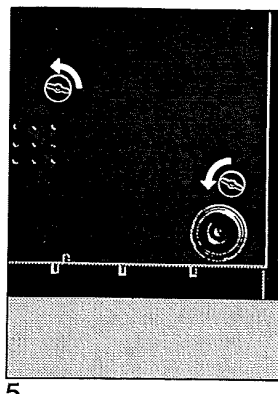
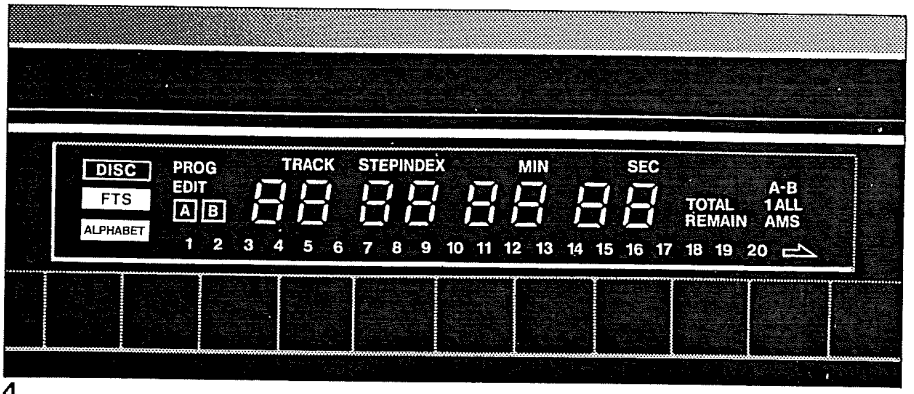
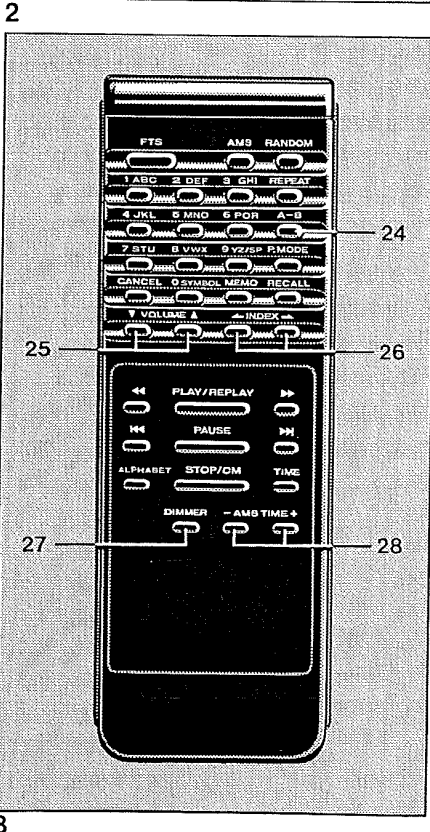
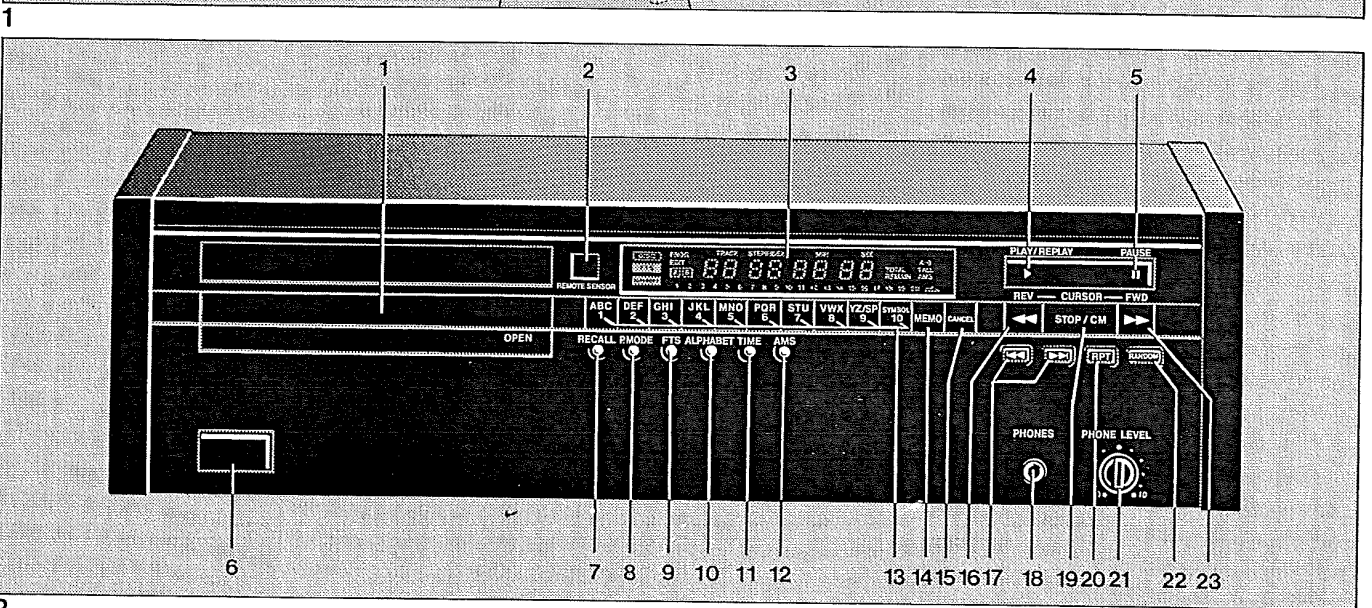
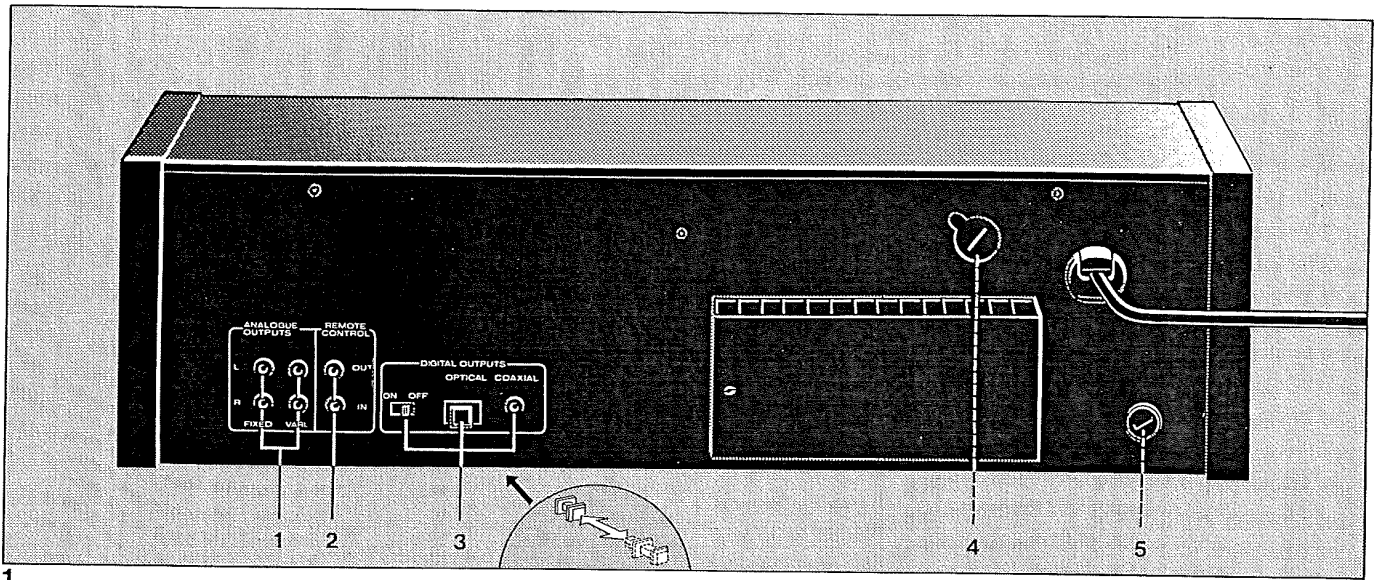


marantz®

Model CD80 User Guide

Compact Disc Player





3

5

6

7

English

ABOUT THIS MANUAL

When reading these operating instructions, fold out page 3 to refer to the labelled illustrations. References to controls and connections are printed in **BOLD FACE** type as they appear on the unit.

CONTENTS	Page
INSTALLATION	5
CONNECTIONS	5
OPERATION	6-8
PROGRAMMING	9
FAVOURITE TRACK SELECTION (FTS)	10
OTHER POSSIBILITIES	11
ADDITIONAL INFORMATION	12

INSTALLATION

WARNING!

In some circumstances, the CD player may cause radio or TV interference.

- Therefore position the CD player **undermost** in the HiFi system and away from your radio, tuner or TV.
- The CD player should be switched off when you are listening to your tuner.

REMOVING THE TRANSIT CLAMPS (Fig. 5)

The two red transit clamps on the underside lock the player mechanism to secure it during transportation.

- Turn the player upside down.
- Turn the clamps anti-clockwise and withdraw them from the player.
- Store them in a safe place.
- If you want to transport the player, **always** reinsert the clamps and rotate them clockwise until they lock in position.

WARNING!

Operating this CD player before the transit clamps have been removed may damage the unit.

CHECKING THE POWER SUPPLY SETTING

- Check that the type plate on the rear of the player indicates the correct supply voltage.
- If not, contact your dealer.

Certain versions of this player are equipped with a voltage selector (5), which enables you to set the player to the correct mains voltage yourself. When changing the voltage setting from 220/240 V to 110/127 V or vice versa, it is also necessary to change the mains fuse to one of the correct rating.

REPLACING THE MAINS FUSE

- Using a screwdriver, remove the **MAINS FUSE HOLDER** (4).
- Remove the old fuse and replace with a fuse of the correct rating (800 mA for 110/127 V; 500 mA for 220/240 V).
- Refit the **MAINS FUSE HOLDER**.

INSERTING THE BATTERIES IN THE REMOTE CONTROL (Fig. 7)

- Open the battery compartment.
- Insert the batteries according to the diagram in the compartment.
- Replace the cover.
- For replacement only use batteries of the type R03, UM4 or AAA.

CONNECTIONS (Fig. 1)

All connections to the rear panel should be made with the power to the entire system switched off.

To avoid cross-connection of channels, connect one plug at a time.

① ANALOGUE OUTPUTS

FIXED: for connection to a **MARANTZ** amplifier or HiFi system with its own remote control.

VARI(ABLE): for connection to an amplifier or HiFi system without its own remote control.

- Insert a red plug into the 'R' socket (right-hand channel) and the other plug into the 'L' socket (left-hand channel) of the **FIXED** output or the **VARIABLE** output.

In the case of connection via the **VARIABLE** output, the sound level can be adjusted with the **▼ VOLUME ▲** keys on the remote control.

- Insert the two other plugs into the corresponding sockets of the CD or AUX input of your amplifier.

You can also use the TUNER or TAPE IN connection, but **never** the PHONO input. This is not suitable for Compact Disc reproduction.

② REMOTE CONTROL OUT/IN

– For connecting up the equipment when you are incorporating the player in a **MARANTZ** HiFi system with its own remote control system. A special remote control cable is available for this from your dealer.

– For connecting the remote control receiver **RC 55**, available as an accessory, if the siting of the player prevents its **REMOTE SENSOR** from receiving the signals from the remote control directly.

③ DIGITAL OUTPUTS

ON OFF: for switching off the digital outputs (**OPTICAL** and **COAXIAL**) if they distort the signal from the analogue outputs.

OPTICAL: this output supplies a digital signal via an optical path; for this reason it can only be connected to a Digital Analog Converter, an amplifier with an optical digital input or a digital sound processor. For this use the optical lead supplied.

To prevent dirt entering this output, it is covered with a little cap which should only be removed when the output is in use.

COAXIAL: for digital signal processing or future applications such as CD-I. This output supplies a digital signal and can therefore only be connected to an input which is suitable for this signal. Use here a lead with one cinch plug on either end.

WARNING!

Never connect this socket to a non-digital input of an amplifier, such as AUX, CD, TAPE, PHONO, etc. This can damage the amplifier and the loudspeakers.

④ MAINS FUSE HOLDER

See 'Replacing the mains fuse'.

⑤ VOLTAGE SELECTOR

See 'Checking the power supply setting'.

IMPORTANT! - FITTING A MAINS PLUG (U.K. only)

The wires in the mains lead are coloured in accordance with the following code: Blue - Neutral; Brown - Live. As the colours of the wires may not correspond with the terminal identification in your plug, proceed as follows:

- Connect the brown wire to the terminal marked **L** or coloured brown or red.
- Connect the blue wire to the terminal marked **N** or coloured blue or black.

No connection should be made to the earth terminal of the plug!

For 13 A plugs, conforming to BS1363, use a 3 A fuse.

For other plugs, use a 5 A or lower fuse in the plug, adaptor or at the distribution board.

OPERATION

FRONT OF PLAYER (Fig. 2)

- ① Disc tray on which the **OPEN** key is situated; the tray closes when the front is pressed briefly.
- ② **REMOTE SENSOR**
Receives the signals from the remote control handset.
- ③ **DISPLAY**
 - Informs you about the functioning of the player.
 - Displays details from the disc contents list.
- ④ **PLAY-REPLAY (▶)**
 - Starting play (**PLAY**).
 - Returning to the beginning of a track (**REPLAY**).
- ⑤ **PAUSE (II)**
Interrupting play.
- ⑥ **On/off switch**
- ⑦ **RECALL**
Reviewing a programme.
- ⑧ **P(ROGRAM) MODE**
 - Selecting **PROGRAM** mode when storing a programme.
 - Selecting **EDIT** mode to enter the recording time when making a tape recording.
- ⑨ **FTS**
Activating the Favourite Track Selection circuit.
- ⑩ **ALPHABET**
 - Naming a disc or **FTS** programme.
 - Calling up a 'name' you have entered.
- ⑪ **TIME**
Selecting the time information you want to see:
 - **REMAIN**: The remaining playing time of a track.
 - **TOTAL REMAIN**: The remaining playing time of the entire disc or a programme.
 - The elapsed playing time of a track.
- ⑫ **AMS**
Automatically playing the beginning of each track (**AMS** = Automatic Music Scan).
- ⑬ **Figure/alphabet keys**
 - Selecting another track number during play.
 - Selecting a track number to start play with.
 - Selecting track numbers when programming.
 - Entering the recording time when making a tape recording.
 - Naming a disc or **FTS** programme.
- ⑭ **MEMO**
 - Storing track numbers in a programme.
 - Storing the recording time when making a tape recording.
 - Storing a 'name' for a disc or **FTS** programme.
- ⑮ **CANCEL**
 - Erasing track numbers you do not wish to include in a programme.
 - Erasing track numbers from a programme.
 - Erasing favourite track selections.
 - Erasing the 'name' of a disc or **FTS** programme.
- ⑯ **◀◀**
Fast search for a particular passage; backwards to the beginning of the disc.
REV CURSOR
Moving the cursor on the display when naming a disc or **FTS** programme.
- ⑰ **◀◀ ▶▶**
 - Selecting another track number during play.
 - Selecting a track number to start play with.
 - Selecting track numbers when programming.
(◀◀ from high to low; ▶▶ from low to high).
- ⑱ **PHONES**
Connecting headphones.
- ⑲ **STOP/CM**
 - Stopping play (**STOP**).
 - Erasing a programme (**CM** = Clear Memory).

- ⑳ **RPT**
Repeating a track, the entire disc or a programme (**RPT** = repeat).
- ㉑ **PHONE LEVEL**
For adjusting the volume when listening with headphones.
- ㉒ **RANDOM**
Playing in a random order.
- ㉓ **▶▶**
Fast search for a particular passage; forwards to the end of the disc.
CURSOR FWD
Moving the cursor on the display when naming a disc or **FTS** programme.

REMOTE CONTROL (Fig. 3)

Most of the controls also appear on the remote control handset. The functions below can only be operated using the remote control handset:

- ㉔ **A-B**
Storing the start and stop points of a passage to be repeated.
- ㉕ **▼ VOLUME ▲**
Adjusting the sound level when the player is connected via the **VARIABLE** output to an amplifier or HiFi system without its own remote control (▼ from high to low; ▲ from low to high).
- ㉖ **◀ INDEX ▶**
 - Selecting another index number during play.
 - Selecting an index number to start play with.
(◀ from high to low; ▶ from low to high).
- ㉗ **DIMMER**
Adjusting the brightness of the display.
- ㉘ **- AMS TIME +**
Setting the playing time when scanning the disc.

NOTE!

- For the best reception of the signals from the remote control you should aim it as directly as possible at the **REMOTE SENSOR**.
- If the player is connected via the **REMOTE CONTROL IN** connection to other equipment in a HiFi system or if the **RC 55** remote control receiver is connected to the player, the **REMOTE SENSOR** will be switched off automatically. The remote control handset should then be aimed at the amplifier of the system or at the remote control receiver.

THE INFORMATION ON THE DISPLAY (Fig. 4)

Each Compact Disc has, along with the music, a list of contents detailing the numbers of the tracks, the playing time of each track and the total playing time of the disc. The player always scans this first and stores it in its memory in order, for instance, to provide information via the display.

DISC

- Flashes when you switch the player on.
- Flashes when the table of contents of a disc is being traced.

NO DISC

- Lights up if the tray is empty when you switch on the player.

PROG

Lights up when the player is switched to **PROGRAM** mode.

EDIT

Lights up when the player is switched to **EDIT** mode for the recording time to be entered when you are going to make a tape recording.

A

Lights up during playback of the tracks that are to be recorded on side A of the tape.

B

- Lights up if the disc or the programme to be recorded is longer than side A of the tape. The numbers that do not fit on this side are then automatically stored for side B.
- Lights up during playback of the tracks that are to be recorded on side B of the tape.

FTS

- Flashes after **FTS** has been pressed.
- Flashes after loading a disc which has an **FTS** programme.
- Lights up when a programme from the **FTS** memory is played.

ALPHABET

- Lights up after you press the **ALPHABET** key.
- Lights up after a disc is inserted if a 'name' has previously been stored for the disc.

TRACK

Indicates the track number being played.

STEP

Indicates the numbers contained in a programme.

INDEX

The numbers only change if the parts of a track have index numbers.

MIN and SEC

Indicate:

- The total playing time of the disc or a programme (**TOTAL**).
- The elapsed playing time of a track.
- The remaining playing time of a track (**REMAIN**).
- The total remaining playing time of the disc or a programme (**TOTAL REMAIN**).

A-B

- Lights whenever a passage is repeated.
- **A**- lights up when the start point of the passage is set.
- **B** lights up when the stop point of the passage is set.

1

Lights up when a track is repeated.

ALL

Lights up when the entire disc or programme is repeated.

AMS

Lights up during scanning, when the beginning of each track is played automatically.

'1-20' track number indicator

Lights up when the table of contents of the disc has been traced. As many of these numbers as there are tracks on the disc remain alight. Each time a track has been played, the corresponding number goes out.

→

Lights up if there are more than 20 tracks on a disc.

ERROR

Lights up if you make a mistake when operating the player.

NOTE!

There is no indication on the display for the **PLAY-REPLAY (▶)**, **PAUSE (||)**, **REPEAT** and **RANDOM** functions.

To show that the command is being carried out, the keys light up when they are pressed.

PLAYING AN ENTIRE DISC (PLAY-REPLAY ▶)

- Press the on/off switch to switch the player on.
 - **DISC** starts flashing and **NO DISC** lights up.
- Press **OPEN** to open the disc tray.
 - **NO DISC** goes out.
- Load a disc into the tray with the printed side **facing upwards (Fig. 6)** and close the tray.
 - **DISC** flashes again and the number of tracks and the playing time of the disc are shown on the display.
- Press **PLAY-REPLAY (▶)**.
 - **DISC** goes out and playback starts.
 - You can also press **PLAY-REPLAY (▶)** immediately after inserting the disc; the tray then closes automatically.
 - The track number indicator shows how many tracks there are on the disc.
 - Each time a track has been played, the corresponding number goes out.
 - The track/index number being played is always shown under **TRACK** and **INDEX**.
 - The elapsed playing time of the current track is always shown under **MIN** and **SEC**.
- When the last track has been played, play will stop.
 - The display again shows the number of tracks and the playing time of the disc.
- Press **OPEN** to open the disc tray and remove the disc.
 - **DISC** lights up and the information disappears from the display.
- Close the tray.
- Press the on/off switch.
 - The display goes out; the player is now switched off.

NOTE!

- If there is already a disc in the tray when the player is switched on, playback will start automatically after 10 seconds.
- If the disc has an **FTS** programme, then this will be played.

ADJUSTING THE SOUND LEVEL (▼ VOLUME ▲)

- Press **▼ VOLUME** (on the remote control).
 - The volume which has been set at the amplifier decreases to a set level.
- Press **VOLUME ▲** (on the remote control).
 - The volume now increases to the originally set level.

NOTE!

The volume setting selected using **▼ VOLUME ▲** will remain stored in the player's memory, even if the player is switched off.

ADJUSTING THE BRIGHTNESS OF THE DISPLAY (DIMMER)

- Press **DIMMER** (on the remote control).
 - The brightness of the display will now decrease gradually from the set (maximum) level.
- Press **DIMMER** again.
 - The brightness will now increase up to the maximum level.

NOTE!

The brightness set using **DIMMER** remains stored in the memory, even if the player is switched off.

CALLING UP OTHER TIME INFORMATION (TIME)

- Press **TIME** whenever you want to know the remaining playing time of a track.
 - **REMAIN** lights up.
- Press **TIME** again if you wish to know the remaining playing time of the entire disc.
 - **TOTAL REMAIN** lights up.
- Press **TIME** again if you wish to return to the elapsed playing time indication.

INTERRUPTION OF PLAY (PAUSE ||)

- Press **PAUSE (||)**.
 - The music stops but the disc continues to spin.
- Press **PAUSE (||)** again to restart play.

PLAY-REPLAY (▶), **◀▶▶▶**, **◀▶▶▶▶**, **INDEX** and the '1-0' digit keys may be used during pause to move to any particular point on the disc.

However, play will not recommence until **PAUSE (||)** is pressed again.

OPERATION

STOPPING PLAY (STOP/CM or OPEN)

- Press **STOP/CM** if you only wish to stop.
- Press **OPEN** if you wish to stop and remove the disc.

RETURNING TO THE BEGINNING OF A TRACK (PLAY-REPLAY ►)

- Press **PLAY-REPLAY (►)**.
- The track starts again from the beginning.

SELECTING ANOTHER TRACK NUMBER (◀◀ ►► or '1-0')

Using the ◀◀ ►► keys

- Press ►► or ◀◀ until the desired number appears under **TRACK**.
- The music stops and a moment later the selected track begins to play.
- If you press ◀◀ during the first track or ►► during the last track play will continue as normal.

Using the '1-0' digit keys

- Key in the desired number.
- The number appears under **TRACK**.
- Now press **PLAY-REPLAY (►)** *within 7 seconds*.
- The music stops and a moment later the selected track begins to play.
- If the number does not exist, **TRK NO EXIST** appears and play continues with the current track.

SELECTING ANOTHER INDEX NUMBER (◀ INDEX ►)

- Press **INDEX ►** or **INDEX ◀** (on the remote control) until the desired number appears under **INDEX**.
- Play stops and a moment later the selected index number begins to play.
- If the index number does not exist, play will start again with the first index number of the current track.

SEARCHING FOR A PASSAGE (◀◀ ►►)

- Keep ►► pressed to search forwards.
- Keep ◀◀ pressed to search backwards.

The searching speed is determined by how long a key is pressed:

- the first 2 seconds fairly slowly, with sound;
- then at maximum speed, with no sound.

If you reach the end of the disc and release ►►, play starts several seconds before the end.

REPEATING A PASSAGE (A-B)

- During play press **A-B** (on the remote control) at the required start point.
- **A** lights up.
- Press **A-B** again at the required stop point.
- **B** lights up.
- The passage between points A and B will now be repeated continuously.
- Press **A-B** again to stop the passage being repeated.
- **A-B** goes out and play continues as normal.

To quickly find the required start and stop points, you can use the ◀◀ ►► keys.

REPEATING A DISC (RPT)

- Press **RPT** before or during play.
- **ALL** lights up.
- The entire disc will be repeated again and again.
- To stop repeat, press **RPT** twice.
- **ALL** goes out and play stops at the end of the disc.

REPEATING A TRACK (RPT)

- Press **RPT** twice before or during play.
- **1** lights up.
- The track will be repeated again and again.
- To stop repeat, press **RPT** again.
- **1** goes out and play stops at the end of the disc.

PLAYING IN A RANDOM ORDER (RANDOM)

- Press **RANDOM** before or during play.
- If the tray was open, it will now close.
- A **P** appears on the display; under **SEC** a 5-second pause is counted down. This is repeated each time before a new track is played.
- The tracks on the disc or in the programme are now played in a random order.
- Press **RANDOM** again if you wish to revert to normal play.

If you press ◀◀ you will return to a track which has already been played. If you press ►► you are selecting any one of the following tracks. If you press **RPT**, the tracks will be repeated in a different order each time. Searching for a passage is limited to within the track being played.

SCANNING A DISC (AMS)

- Press **AMS** before or during play.
- **AMS** lights up.
- If the tray was open, it will now close.
- The first 20 seconds of each track are played in turn.
- When the player reaches a track which you wish to hear in full, press **AMS** again.
- **AMS** then goes out and play continues as normal.

NOTE!

Instead of listening to the first 20 seconds of each track, you can also listen to the first 10, 15, 25, 30, 35, 40, 45 or 50 seconds.

The required playing time can be selected using – **AMS TIME +** (on the remote control); '–' from high to low and '+' from low to high. In each case the display shows the time selected.

The playing time you have set using – **AMS TIME +** will remain stored in the memory, even if the player is switched off.

STARTING WITH A PARTICULAR TRACK NUMBER ('1-0' or ◀◀ ►► and PLAY-REPLAY ►)

- Key in the desired number or press ►► or ◀◀ until the number appears under **TRACK**.
- Now press **PLAY-REPLAY (►)** *within 7 seconds*.
- Play starts with the selected track.
- If the number does not exist **TRK NO EXIST** lights up.

STARTING WITH A PARTICULAR INDEX NUMBER ('1-0' or ◀◀ ►►, ◀ INDEX ► and PLAY-REPLAY ►)

NOTE!

When starting play with a particular index number, make sure that no more than **7 seconds** elapse between pressing keys, or the display will again show the number of tracks and the playing time of the disc.

- First select the track number you wish to start with.
- Then press **INDEX ►** or **INDEX ◀** (on the remote control) until the desired index number appears under **INDEX**.
- Press **PLAY-REPLAY (►)**.
- Play starts with the selected index number.
- If the index number does not exist play starts at the beginning of the selected track.

It is possible to programme in two ways:

ADD-IN PROGRAMMING: you store in the player's memory the tracks which are to be played and their order. Up to 20 track numbers can be stored in this way.

TAKE-OUT PROGRAMMING: you erase the track numbers you do not want to hear. Now you can store as many numbers as there are tracks on the disc.

NOTE!

- Index numbers cannot be stored.
- Once you are programming in one of the two ways, you can **no longer** switch to the other way.
- A programme can be stored either before or during play.
- Before compiling a programme, insert the disc and close the tray.
- When storing track numbers, make sure that no more than **7 seconds** elapse between pressing keys, or the display will again show the number of tracks and the playing time of the disc.
- If you exceed the maximum of 20 tracks then **PROGRAM FULL** appears on the display.
- If you select a number which does not exist then **TRK NO EXIST** appears.

ADD-IN PROGRAMMING

- Key in the first required number or press ►► or ◀◀ until the number appears under **TRACK**.
- Press **MEMO**.
- The number is now stored in the player's memory.
- Store the other tracks required in the same way.
- Each time you store a track, the number of tracks and the playing time of your programme will be shown under **STEP** and **MIN** and **SEC** for 2 seconds.
- The track number indicator always shows which numbers have been stored.

NOTE!

If you press **PROGRAM MODE** during programming, the information under **STEP** and **MIN** and **SEC** **remains** visible. However, all other information will disappear. You can call this information up again by pressing **PROGRAM MODE** twice.

TAKE-OUT PROGRAMMING

- Key in the first number you wish to omit or press ►► or ◀◀ until the number appears under **TRACK**.
- Press **CANCEL**.
- The number disappears from the track number indicator; it has now been erased.
- Erase the other tracks you do not wish to hear in the same way.
- Each time you erase a track, the remaining tracks and their playing time will be shown under **STEP** and **MIN** and **SEC** for 2 seconds.
- The track number indicator always shows which tracks remain for inclusion in your programme.
- The numbers displayed on the track number indicator after the unwanted numbers have been erased, are included in the programme in the order in which they appear on the disc.

NOTE!

If you press **PROGRAM MODE** during programming, the information under **STEP** and **MIN** and **SEC** **remains** visible. However, all other information will disappear. You can call this information up again by pressing **PROGRAM MODE** twice.

STORING TRACK NUMBERS USING AMS

- Press **AMS** before or during play.
 - **AMS** lights up.
 - If the tray is open, it will now close.
 - The first 20 seconds of each track are played in turn.
- Now you can compile your programme in either the add-in or the take-out way:

Add-in

- Press **MEMO** at each track you wish to include in the programme.
 - The number appears on the track number indicator; it has now been stored.
 - The player immediately starts to play the first 20 seconds of the next track.

Take-out

- Press **CANCEL** at each track you do **not** wish to include in the programme.
 - The number disappears from the track number indicator; it has now been erased.
 - The player immediately starts to play the first 20 seconds of the next track.

REVIEWING A PROGRAMME

- Press **RECALL**.
 - All track numbers appear on the display in the order in which they were stored.
 - If **NO PROGRAM** appears, the memory is empty and nothing has been stored.

You can review a programme prior to, during or after programmed play.

PROGRAMMED PLAY

- Press **PLAY-REPLAY** (►).
 - If the tray was open, it will now close.
 - Play begins with the first number of the programme.

All keys can be used during programmed play. Searching for a passage is only possible in the track which is being played.

ERASING A PROGRAMME

- Press **STOP/CM** twice, or if the disc has already stopped, just once.
- You can also press **OPEN** straight away.
- The programme has now been erased.

ERASING A TRACK FROM A PROGRAMME

- Press **RECALL** before or after programmed play.
 - All track numbers appear on the display in the order in which they were stored.
- Press **CANCEL** as soon as the number which you want to erase appears.
 - The erased number will disappear from the display.

FAVOURITE TRACK SELECTIONS (FTS)

You can also transfer a programme to the permanent (**FTS**) memory of the player. Your favourite track selection of a given disc can then be called up and played whenever you wish.

The selection will remain stored in the **FTS** memory even if you play the entire disc or compile a different programme from it.

Each disc in the **FTS** memory is given a ranking number. There are 127 numbers available.

The number of discs which can be stored in the **FTS** memory depends on the number of tracks in each programme.

NOTE!

FTS must always be used together with other keys. Press the next key *within 5 seconds*, otherwise the **FTS** indication will stop flashing. You can then start again by pressing **FTS** once more.

STORING A FAVOURITE TRACK SELECTION

- Compile your programme as described in the **PROGRAMMING** section.
- Press **FTS**.
 - **FTS** starts flashing.
- Press **MEMO**.
 - The display shows **FTS** and the ranking number of this programme.
 - **FTS** now lights continuously; your favourite selection is now stored in the **FTS** memory under this ranking number.
 - If a selection of a particular disc had already been stored, then it is automatically erased and the new selection is stored under the old ranking number.

NOTE!

- If **FTS FULL** appears after you have pressed **MEMO**, then the **FTS** memory is full: you must erase one or more old **FTS** programmes to make room to store the new programme.
- If **NO PROGRAM** appears, no programme has been compiled first.

FTS PROGRAMMED PLAY

- Load the disc and close the tray.
 - **FTS** starts flashing.
- Press **PLAY-REPLAY** (▶).
- **FTS** now lights up continuously; your favourite selection for this disc will now be played.
- Press **STOP/CM** twice if you wish to revert to normal play.

All keys can be used while a favourite selection is being played. Search for a passage is only possible in the track which is being played.

ERASING A FAVOURITE TRACK SELECTION

- Press **FTS** and then ▶▶ or ◀◀ as often as necessary until the ranking number to be erased appears next to **FTS**.
- Hold **CANCEL** pressed down.
 - **CLEAR** appears on the display together with the ranking number, followed a few moments later by **FTS - - -**; the selection has now been erased from the memory.

If you do not know the ranking number:

- Insert the disc and close the tray.
- Press **FTS**, then **RECALL**.
 - **FTS** and the ranking number appear on the display.
- Hold **CANCEL** pressed down.
 - **CLEAR** appears on the display together with the ranking number, followed a few moments later by **FTS - - -**; the selection has now been erased from the memory.

ERASING THE ENTIRE FTS MEMORY

- Press **FTS** and then **RECALL** or one of the ◀◀ ▶▶ keys.
 - **FTS** appears on the display together with a ranking number.
- Hold **RPT** and **CANCEL** pressed down.
 - **CLEAR ALL** appears on the display, followed a few moments later by **FTS - - -**; the **FTS** memory has now been erased completely.

LISTENING WITH HEADPHONES (PHONES)

- Connect headphones with a 6.3 mm jack plug and an impedance between 8 and 2000 ohms to the **PHONES** socket.
- The sound level is adjusted with the **PHONE LEVEL** control.

NAMING A DISC OR AN FTS PROGRAMME (ALPHABET)

You can allocate a 'name' to a disc or **FTS** programme, using the figure/alphabet keys. The name can be a combination of letters, figures and/or symbols and can be made up of a maximum of 24 characters, 12 of which can be shown on the display at a time. If the name consists of more than 12 characters, it will move from right to left across the display so that the first character will disappear first.

It is stated on each key which figure and which letters it can be used to call up. Using key **9** you can insert a space (**SP**). Using the **0** key you can call up the **<**, **>**, **/**, **+**, **-**, **X** and ***** symbols.

Once a 'name' for a disc or **FTS**-programme has been stored, the 'name' will appear on the display as soon as you load the disc and close the tray.

- Load the disc and close the tray.
- Hold **ALPHABET** pressed down.
 - **ALPHABET** and **NO TITLE** light up.
 - **NO TITLE** goes out and the cursor starts to flash. Now you can enter the required 'name'. Press **CURSOR FWD** after each character you enter. The cursor will then jump to the next position on the display (with **REV CURSOR** you can move back to the previous position).
- Press **MEMO** as soon as you have entered the entire 'name'.
 - The 'name' disappears and **TITLE STORE** lights up.
 - The display shows the number of tracks and the playing time of the disc; the 'name' is now stored in the memory.

NOTE!

If **TITLE FULL** appears after you have pressed **MEMO**, then the memory is full: you must erase one or more old 'names' to make room to store the new 'name'.

CHANGING A 'NAME'

- Hold **ALPHABET** pressed down.
 - The 'name' appears on the display and the first character starts to flash.
- Key in the new 'name' and store this using **MEMO**.

CHECKING A 'NAME'

- Press **ALPHABET** during play.
 - The 'name' appears on the display.

REVIEWING THE 'TITLE' MEMORY

- Make sure that there is **no** disc in the tray.
- Hold **ALPHABET** pressed down until **ALPHABET** starts to flash.
- With **▶▶** and **◀◀** you can now display all entered 'names'.

ERASING A 'NAME'**With disc:**

- Load the disc and close the tray.
- Hold **ALPHABET** pressed down.
 - The 'name' appears on the display and the first character starts to flash.
- Now hold **CANCEL** pressed down.
 - **CLEAR TITLE** lights up, followed by **TITLE - - -**.
 - The display shows the number of tracks and the playing time of the disc; the 'name' has now been erased.

Without disc:

- Make sure that there is **no** disc in the tray.
- Hold **ALPHABET** pressed down until **ALPHABET** starts to flash.
- Press **▶▶** or **◀◀** until the 'name' which you want to erase appears on the display.
- Now hold **CANCEL** pressed down.
 - **CLEAR TITLE** lights up, followed by **TITLE - - -**.
 - The display shows the number of tracks and the playing time of the disc; the 'name' has now been erased.

ERASING ALL 'NAMES'

- Make sure that there is **no** disc in the tray.
- Hold **ALPHABET** pressed down until **ALPHABET** starts to flash.
- Now hold **RPT** and **CANCEL** pressed down.
 - **CLEAR ALL** lights up, followed a few moment later by **TITLE - - -**; all 'names' have now been erased.

RECORDING FROM YOUR COMPACT DISC PLAYER (PROGRAM MODE)

If you wish to make a tape recording of a disc or a programme, it can be useful to store the recording time of the tape in the player's memory. Should the disc or the programme be longer than one side of the tape, a pause will then be inserted automatically after the last track which fits onto that side. This will prevent the disc or the programme continuing to play when the tape has already stopped.

NOTE!

If the player is connected to the amplifier via the **VARIABLE** output, the **▼ VOLUME ▲** keys may not be used during recording. If necessary, use the **VOLUME ▲** key to increase the volume level up to the volume level at which the amplifier has been set.

- Press **PROGRAM MODE** twice.
 - **EDIT** lights up and **MIN** starts flashing.
- Key in the **total** recording time of the tape using the '1-0' digit keys.
- Press **MEMO**.
 - **TRACK**, **STEP**, **MIN** and **SEC** light up.
 - The recording time is now stored in the player's memory; you can now record the disc or first compile a programme from the disc.
- Press **PLAY-REPLAY (▶)** to play the disc or the programme.
 - **[A]** lights up.
 - The track number indicator shows which tracks can be recorded on side A of the tape; these numbers will be played one after the other.
 - Play will stop after the last track.
 - **[B]** lights up.
 - The track number indicator shows which tracks can be recorded on side B of the tape.
- Press **PAUSE (||)** to continue play.

NOTE!

- You can also start playback with **RANDOM**; the numbers will then be recorded in a different order than on the disc or in the programme.
- As soon as you press **PLAY-REPLAY (▶)** or **RANDOM**, the other player functions (except **TIME**) will temporarily be switched off to prevent the recording being interfered with.
- Should the disc or the programme be longer than the **total** recording time of the tape, a pause will then again be inserted after the last track which fits onto side B. **[A]** lights up again and the track number indicator shows the remaining, unrecorded tracks.

ADDITIONAL INFORMATION

MAINTENANCE

Discs

Although both sides of a disc are protected by a special coating, it is still advisable to treat the discs with care:

- Never leave discs lying around, put them back in their holders immediately after use.
- Never write on the printed side of the disc!
- Do not attach any stickers to the disc.
- Keep the shiny surface of the disc clean. Use a soft lint-free cloth and always wipe the disc in a straight line from centre to edge. You may breathe lightly on the disc first.

NOTE!

Cleaning agents for conventional records are not suitable for cleaning a Compact Disc. Detergents or abrasive cleaning agents should not be used either.

The player

The player mechanism is fitted with self-lubricating bearings and must not be oiled or greased.

A chamois leather slightly moistened with water is sufficient for cleaning the player. Do not use cleaning agents containing alcohol, spirit, ammonia or abrasives.

The disc tray should be kept free of dust.

IN CASE OF DIFFICULTY

If you suspect that your CD player is faulty, first check the following items before contacting your dealer or the nearest Marantz Service Centre.

Disc does not rotate

- Check that both transit clamps have been removed.
- Check that the mains lead is properly connected.
- Check that the CD player is switched on.
- Check that the disc is not placed upside down. (The disc should be placed with the label face up.)
- Check that the disc is not dirty.
- Check that the disc has no scratches.
- Check that the disc is not warped.

Disc rotates but no sound is heard

- Check the connections between the CD player, amplifier and speakers.
- Check that the amplifier is switched on.
- Check that the volume control of the amplifier is not set to the minimum position.
- Check that the source selector of the amplifier is set to CD, AUX or whichever position corresponds to the CD player.

Sound is noisy or interrupted intermittently

- Check for dirt on the disc.
- Check the disc for large scratches.
- Check the disc for warps.
- Check the connections between the CD player, amplifier and speakers.

The player does not react to the commands from the remote control handset

- The batteries are low and the distance to the player was too great, or you did not aim accurately enough in the direction of the player.
- The batteries are flat.

REPAIRS

In the event of difficulty please refer to your local dealer or write directly to your local Marantz Authorized Service Centre. The names and addresses are listed on the back page. Please quote the model and serial number of your CD player and enclose a full description of what you feel is abnormal in its behaviour.

Repacking for shipment

Should it become necessary to repack the CD player for shipment to an Authorized Service Centre, or elsewhere, please observe the following precautions:

- Refit the two transit clamps on the underside of the player.
- Pack the unit carefully, using the original packaging material.
- Ship via a reputable carrier (do not use Parcel Post) and obtain a shipping receipt from the carrier.
- Remember to include your return address on the shipping label.
- Enclose as detailed a description of the problem as possible.

TECHNICAL DATA

Typical audio performance

Number of channels: 2

Frequency range: 2-20 000 Hz

Phase linearity: $\pm 0.2^\circ$

Dynamic range: > 96 dB

Signal-to-noise ratio: > 104 dB

Channel separation: > 100 dB

Total harmonic distortion: 0.0015% (1 kHz)

Wow and flutter: quartz crystal precision

D/A conversion: quadruple oversampling (176.4 kHz) with digital filter and two 16-bit D/A converters

Error correction system: Cross Interleaved Reed Solomon Code (CIRC)

Optical readout system (laser pick-up)

Laser: semi-conductor AlGaAs

Wavelength: 780 nm

Signal format

Sampling frequency: 44.1 kHz

Quantization: 16 bit linear/channel

Power supply

Mains voltage and frequency: see type plate at rear of player

Power consumption: 40 W approx.

Safety requirements: IEC

Cabinet, general

Material/finish: metal with decorative trim

Dimensions (w x h x d): 454 x 118 x 334 mm

Weight: 15 kg approx.

Disc

Diameter: 80/120 mm

Thickness: 1.2 mm

Direction of rotation (seen from reading side): anti-clockwise

Scanning velocity: 1.2-1.4 m/s

Rotation speed: 500-200 rpm

Playing time (theoretical): 74 min (stereo)

Track pitch: 1.6 μ m

Material: plastic

The right is reserved to change data if necessary

This Compact Disc player complies with the radio interference requirements as laid down in EC (European Community) regulations.

Nederlands

HET GEBRUIK VAN DEZE HANDLEIDING

Sla bij het lezen van deze gebruiksaanwijzing pag. 3 open om de genummerde afbeeldingen te raadplegen. De verwijzingen naar bedieningsorganen en aansluitingen zijn **VET** gedrukt en komen overeen met de aanduidingen op het apparaat.

INHOUDSOPGAVE	Pag.
IN GEBRUIK NEMEN	29
AANSLUITINGEN	29
BEDIENING	30-32
PROGRAMMEREN	33
FAVORIETE SELECTIES (FTS)	34
ANDERE MOGELIJKHEDEN	35
AANVULLENDE INFORMATIE	36

IN GEBRUIK NEMEN

LET OP!

In sommige gevallen kan de CD-speler storingen bij radio- of televisie-ontvangst veroorzaken.

- Plaats daarom de CD-speler **onderaan** in het HiFi-systeem en uit de buurt van uw radio, tuner of TV.
- Schakel de CD-speler uit wanneer u naar de tuner luistert.

VERWIJDEREN VAN DE TRANSPORTVERGREDELINGEN (fig. 5)

De twee rode transportvergrendelingen in de bodem dienen om het mechanisme tijdens transport vast te zetten.

- Leg de speler ondersteboven.
- Draai de vergrendelingen linksom en trek ze uit de speler.
- Bewaar ze op een veilige plaats.
- Breng de vergrendelingen **altijd** weer aan als u de speler moet vervoeren; draai ze daarbij rechtsom tot ze vastzitten.

LET OP!

Een poging de speler in gebruik te nemen voordat de transportvergrendelingen verwijderd zijn, kan hem beschadigen!

CONTROLLEREN VAN DE NETSPANNINGSINSTELLING

- Kijk of het typeplaatje achter op de speler de juiste netspanning vermeldt.
- Is dit niet het geval, neem dan contact op met uw handelaar.

Bepaalde uitvoeringen van deze speler zijn voorzien van een spanningskiezer (Ⓢ), waarmee u zelf de ingestelde netspanning kunt wijzigen. Als u de spanningsinstelling wijzigt van 220 of 240 V in 110 of 127 V of andersom, moet u ook een netzekering van een andere sterkte aanbrengen.

VERVANGEN VAN DE NETZEKERING

- Draai met een schroevendraaier de **ZEKERINGHOUDER** (4) los.
- Verwijder de oude zekering en vervang deze door een zekering van de juiste sterkte (800 mA voor 110/127 V; 500 mA voor 220/240 V).
- Breng de **ZEKERINGHOUDER** weer aan.

INZETTEN VAN DE BATTERIJEN IN DE AFSTANDBEDIENING (fig. 7)

- Open het batterijvak.
- Leg de batterijen volgens het aangebrachte schema in het vak.
- Breng het deksel weer aan.
- Gebruik als vervanging alleen batterijen van het type RO3, UM4 of AAA.

AANSLUITINGEN (fig. 1)

Schakel bij het maken van de aansluitingen eerst alle apparatuur uit. Om verwisseling van linker- en rechterkanaal te voorkomen, is het raadzaam slechts één stekker tegelijk aan te sluiten.

1 ANALOGUE OUTPUTS

FIXED: voor aansluiting op een **MARANTZ** versterker of HiFi-systeem met eigen afstandsbediening.

VARI(ABLE): voor aansluiting op een versterker of HiFi-systeem zonder eigen afstandsbediening.

- Steek een rode stekker in de bus **R** (rechter kanaal) en de andere stekker in de bus **L** (linker kanaal) van de **FIXED**-uitgang of de **VARIABLE**-uitgang. Bij aansluiting via de **VARIABLE**-uitgang kunt u de geluidssterkte aanpassen met de **▼ VOLUME ▲**-toetsen op de afstandsbediening.
- Steek de beide andere stekkers in de corresponderende bussen van de CD- of AUX-ingang van uw versterker.
U kunt ook de TUNER- of TAPE IN-aansluiting gebruiken maar **in geen geval** de PHONO-ingang. Deze is niet geschikt voor Compact Disc-weergave.

2 REMOTE CONTROL OUT/IN

– Voor het onderling doorverbinden van de apparatuur als u de speler opneemt in een **MARANTZ** HiFi-systeem met een eigen afstandsbedieningssysteem.

Bij uw handelaar is hiervoor een speciale remote control-kabel verkrijgbaar.

– Voor het aansluiten van de als accessoire verkrijgbare afstandsbedieningsontvanger **RC 55** als u de speler zo hebt opgesteld dat de **REMOTE SENSOR** de signalen van de afstandsbediening niet rechtstreeks kan ontvangen.

3 DIGITAL OUTPUTS

ON OFF: voor het uitschakelen van de digitale uitgangen (**OPTICAL** en **COAXIAL**) bij eventuele storing op het signaal van de analoge uitgangen.

OPTICAL: deze uitgang levert een digitaal signaal langs optische weg en kan daarom alleen aangesloten worden op een Digital Analog Converter, een versterker met een optische digitale ingang of een digitale geluidsprocessor. Gebruik hiervoor de meegeleverde optische kabel.

Deze uitgang is ter voorkoming van aanslag afgedekt met een dopje, dat alleen verwijderd mag worden als de uitgang wordt gebruikt.

COAXIAL: voor digitale signaalverwerking of toekomstige toepassingen zoals CD-I.

Deze uitgang levert een digitaal signaal en kan dus alleen op een daarvoor geschikte ingang aangesloten worden.

Gebruik hiervoor een kabel met één cinch-stekker aan ieder eind.

LET OP!

Sluit deze bus nooit aan op een niet-digitale ingang van een versterker, zoals AUX, CD, TAPE, PHONO etc. Dit kan de versterker en de luidsprekers schade toebrengen.

4 ZEKERINGHOUDER

Zie 'Vervangen van de netzekering'.

5 SPANNINGSKIEZER

Zie 'Controleren van de spanningsinstelling'.

BEDIENING

VOORKANT VAN DE SPELER (fig. 2)

- ① Lade voor de Compact Disc met daarop de **OPEN**-toets; de lade sluit door er even tegen te drukken.
- ② **REMOTE SENSOR**
Ontvangt de signalen van de afstandsbediening.
- ③ **DISPLAY**
 - Informeert u over het functioneren van de speler.
 - Toont gegevens uit de inhoudsopgave van de plaat.
- ④ **PLAY-REPLAY (▶)**
 - Starten van het afspelen (**PLAY**).
 - Teruggaan naar het begin van een stuk (**REPLAY**).
- ⑤ **PAUSE (II)**
Onderbreken van het afspelen.
- ⑥ **Aan/uit-schakelaar**
- ⑦ **RECALL**
Controleren van een programma.
- ⑧ **P(ROGRAM) MODE**
 - Kiezen van de **PROGRAM**-stand bij het vastleggen van een programma.
 - Kiezen van de **EDIT**-stand voor het ingeven van de opnametijd bij het maken van een bandopname.
- ⑨ **FTS**
Activeren van de Favourite Track Selection-schakeling.
- ⑩ **ALPHABET**
 - Benoemen van een plaat of **FTS**-programma.
 - Oproepen van een ingegeven 'naam'.
- ⑪ **TIME**
Kiezen welke tijdsinformatie u wilt zien:
 - **REMAIN**: De resterende speelduur van een stuk.
 - **TOTAL REMAIN**: De resterende speelduur van de hele plaat of van een programma.
 - De verstreken speelduur van een stuk.
- ⑫ **AMS**
Automatisch afspelen van het begin van elk stuk (**AMS** = 'Automatic Music Scan').
- ⑬ **Cijfer/alfabet-toetsen**
 - Kiezen van een ander stuknummer tijdens het afspelen.
 - Kiezen van een stuknummer om het afspelen mee te beginnen.
 - Kiezen van stuknummers bij het programmeren.
 - Ingeven van de opnametijd bij het maken van een bandopname.
 - Benoemen van een plaat of **FTS**-programma.
- ⑭ **MEMO**
 - Vastleggen van stuknummers in een programma.
 - Vastleggen van de opnametijd bij maken van een bandopname.
 - Vastleggen van een 'naam' voor een plaat of **FTS**-programma.
- ⑮ **CANCEL**
 - Wissen van stuknummers die u niet in een programma wilt opnemen.
 - Wissen van stuknummers uit een programma.
 - Wissen van favoriete selecties.
 - Wissen van de 'naam' van een plaat of **FTS**-programma.
- ⑯ **◀◀**
Snel opzoeken van een bepaalde passage; richting begin van de plaat.
REV CURSOR
Verplaatsen van de cursor op het display bij het benoemen van een plaat of **FTS**-programma.
- ⑰ **◀◀ ▶▶**
 - Kiezen van een ander stuknummer tijdens het afspelen.
 - Kiezen van een stuknummer om het afspelen mee te beginnen.
 - Kiezen van stuknummers bij het programmeren.
 - (◀◀ van hoog naar laag; ▶▶ van laag naar hoog.)
- ⑱ **PHONES**
Aansluiten van een hoofdtelefoon.

- ⑲ **STOP/CM**
 - Stoppen van het afspelen (**STOP**).
 - Wissen van een programma (**CM** = 'Clear Memory').
- ⑳ **RPT**
Herhalen van een stuk, de hele plaat of een programma (**RPT** = 'repeat').
- ㉑ **PHONE LEVEL**
Regelen van de geluidssterkte bij het luisteren via een hoofdtelefoon.
- ㉒ **RANDOM**
Afspelen in een willekeurige volgorde.
- ㉓ **▶▶**
Snel opzoeken van een bepaalde passage; richting einde van de plaat.
CURSOR FWD
Verplaatsen van de cursor op het display bij het benoemen van een plaat of **FTS**-programma.

AFSTANDSBEDIENING (fig. 3)

De meeste functies vindt u ook op de afstandsbediening. Onderstaande functies zijn enkel via de afstandsbediening toegankelijk:

- ㉔ **A-B**
Vastleggen van begin- en eindpunt van een te herhalen passage.
- ㉕ **▼ VOLUME ▲**
Aanpassen van de geluidssterkte als de speler via de **VARIABLE**-uitgang is aangesloten op een versterker of HiFi-systeem zonder eigen afstandsbediening (▼ van hoog naar laag; ▲ van laag naar hoog).
- ㉖ **◀ INDEX ▶**
 - Kiezen van een ander indexnummer tijdens het afspelen.
 - Kiezen van een indexnummer om het afspelen mee te beginnen.
 - (◀ van hoog naar laag; ▶ van laag naar hoog).
- ㉗ **DIMMER**
Aanpassen van de helderheid van het display.
- ㉘ **- AMS TIME +**
Instellen van de speelduur bij het automatisch afspelen van het begin van elk stuk.

LET OPI!

- Voor een goede ontvangst van de signalen van de afstandsbediening moet u deze zoveel mogelijk rechtstreeks op de **REMOTE SENSOR** richten.
- Als de speler via de **REMOTE CONTROL IN**-aansluiting is doorverbonden met andere apparatuur in een HiFi-systeem of als de afstandsbedieningsontvanger **RC 55** op de speler is aangesloten, dan wordt de **REMOTE SENSOR** automatisch uitgeschakeld. De afstandsbediening moet dan op de versterker van het systeem of op de afstandsbedieningsontvanger worden gericht.

DE INFORMATIE OP HET DISPLAY (fig. 4)

Op een Compact Disc zijn naast de muziek ook de nummers van de muziekstukken, de speelduur van elk stuk en de totale speelduur van de plaat in een 'inhoudsopgave' vastgelegd. Deze wordt altijd eerst afgetast en opgeslagen in het geheugen van de speler, onder andere om informatie via het display te verschaffen.

DISC

- Knippert na het inschakelen van de speler.
- Knippert als de inhoudsopgave van de plaat wordt afgetast.

NO DISC

Licht op na het inschakelen van de speler als de lade leeg is.

PROG

Licht op als de speler in de **PROGRAM**-stand wordt gezet.

EDIT

Licht op als de speler in de **EDIT**-stand wordt gezet voor het ingeven van de opnametijd bij het maken van een bandopname.

A

Brandt tijdens het afspelen van de nummers die op kant A van de band moeten worden opgenomen.

B

- Licht op als de plaat of het programma dat u wilt opnemen, langer is dan kant A van de band. De nummers die niet op deze kant passen worden dan automatisch vastgelegd voor kant B.

- Brandt tijdens het afspelen van de nummers die op kant B van de band moeten worden opgenomen.

FTS

- Knippert na het indrukken van de **FTS**-toets.
- Knippert na het inleggen van de plaat als hiervan een **FTS**-programma bestaat.
- Brandt tijdens het afspelen van een **FTS**-programma.

ALPHABET

- Licht op na het indrukken van de **ALPHABET**-toets.
- Licht op na het inleggen van de plaat als hiervoor een 'naam' is vastgelegd.

TRACK

Geeft aan welk stuknummer wordt afgespeeld.

STEP

Geeft aan hoeveel nummers een programma bevat.

INDEX

De getallen veranderen alleen als de delen van een stuk indexnummers hebben.

MIN en SEC

Geven aan:

- De totale speelduur van de plaat of van een programma (**TOTAL**).
- De verstreken speelduur van een stuk.
- De resterende speelduur van een stuk (**REMAIN**).
- De resterende speelduur van de plaat of van een programma (**TOTAL REMAIN**).

A-B

- Brandt tijdens het herhalen van een passage.
- **A**- licht op als het beginpunt van de passage is vastgelegd.
- **B** licht op als het eindpunt van de passage is vastgelegd.

1

Licht op als een stuknummer wordt herhaald.

ALL

Licht op als de hele plaat of een programma wordt herhaald.

AMS

Licht op als ter kennismaking, automatisch het begin van ieder stuk wordt afgespeeld.

Nummerindicator '1-20'

Licht op als de inhoudsopgave van de plaat is afgetast. Er blijven dan evenveel nummers branden als er stukken op de plaat staan. Telkens als een stuk gespeeld is dooft het nummer daarvan.

ERROR

Licht op als er meer dan 20 stukken op een plaat staan.

ERROR

Licht op als u een fout maakt bij het bedienen van de speler.

LET OP!

De functies **PLAY-REPLAY** (▶), **PAUSE** (II), **REPEAT** en **RANDOM** hebben geen indicatie op het display. Als indicatie dat de opdracht wordt uitgevoerd lichten de toetsen op als ze worden ingedrukt.

AFSPELEN VAN EEN HELE PLAAT (PLAY-REPLAY ▶)

- Druk de aan/uit-schakelaar in om de speler in te schakelen.
- **DISC** begint te knipperen en **NO DISC** licht op.
- Druk op **OPEN** om de lade te openen.
- **NO DISC** dooft.
- Leg een plaat in de lade met de bedrukte kant **naar boven (fig. 6)** en sluit de lade.
- **DISC** knippert weer en het display toont het aantal stukken en de speelduur van de plaat.
- Druk op **PLAY-REPLAY** (▶).
- **DISC** dooft en het afspelen begint.
- U kunt ook meteen na het inleggen van de plaat op **PLAY-REPLAY** (▶) drukken; de lade sluit dan automatisch.
- De nummerindicator toont hoeveel stukken de plaat bevat. Telkens als een stuk gespeeld is, dooft het nummer daarvan.
- Onder **TRACK** en **INDEX** is steeds te zien welk stuk/indexnummer wordt afgespeeld.
- Onder **MIN** en **SEC** is steeds de verstreken speelduur van het spelende stuk te zien.
- Na het laatste stuk stopt het afspelen.
- Het display toont het aantal nummers en de speelduur van de plaat.
- Druk op **OPEN** om de lade te openen en de plaat te verwijderen.
- **DISC** licht op en de informatie verdwijnt van het display.
- Sluit de lade.
- Druk de aan/uit-schakelaar in.
- Het display dooft; de speler is nu uitgeschakeld.

LET OP!

- Als u de speler inschakelt terwijl er al een plaat in de lade ligt, start het afspelen automatisch na 10 seconden.
- Als van de plaat een **FTS**-programma bestaat, dan wordt dit afgespeeld.

AANPASSEN VAN DE GELUIDSSTERKTE (▼ VOLUME ▲)

- Druk op ▼ **VOLUME** (op de afstandsbediening).
- De op de versterker ingestelde geluidssterkte neemt nu af tot een bepaald niveau.
- Druk op **VOLUME** ▲ (op de afstandsbediening).
- De geluidssterkte neemt nu weer toe tot het oorspronkelijke niveau.

LET OP!

De met ▼ **VOLUME** ▲ gekozen instelling blijft bewaard in het geheugen van de speler; ook als u deze uitschakelt.

AANPASSEN VAN DE HELDERHEID VAN HET DISPLAY (DIMMER)

- Druk op **DIMMER** (op de afstandsbediening).
- De helderheid van het display neemt nu vanaf het ingestelde (maximum) niveau stapsgewijs af.
- Druk nogmaals op **DIMMER**.
- De helderheid neemt nu weer toe tot het maximum niveau.

LET OP!

De met **DIMMER** ingestelde helderheid blijft bewaard in het geheugen van de speler; ook als u deze uitschakelt.

OVERGAAN NAAR EEN ANDERE TIJDSINFORMATIE (TIME)

- Druk op **TIME**, als u de resterende speelduur van een stuk wilt weten.
- **REMAIN** licht op.
- Druk nogmaals op **TIME** als u de resterende speelduur van de hele plaat wilt weten.
- **TOTAL REMAIN** licht op.
- Druk opnieuw op **TIME** als u terug wilt naar verstreken speelduur-indicatie.

ONDERBREKEN VAN HET AFSPELEN (PAUSE II)

- Druk op **PAUSE** (II).
- De muziek stopt maar de plaat blijft draaien.
- Druk opnieuw op **PAUSE** (II) om het afspelen te hervatten.

Tijdens de onderbreking mag u met **PLAY-REPLAY** (▶), ◀◀ ▶▶, ◀◀ ▶▶, ◀◀ ▶▶, ◀◀ ▶▶, **INDEX** ◀ en de cijfertoetsen '1-0' naar ieder gewenst punt op de plaat gaan.

Het afspelen wordt echter pas hervat als u opnieuw op **PAUSE** (II) drukt.

BEDIENING

STOPPEN VAN HET AFSPLEN (STOP/CM of OPEN)

- Druk op **STOP/CM** als u alleen wilt stoppen.
- Druk op **OPEN** als u wilt stoppen en de plaat verwijderen.

TERUGGAAN NAAR HET BEGIN VAN EEN STUK (PLAY-REPLAY ▶)

- Druk op **PLAY-REPLAY (▶)**.
- Het stuk wordt opnieuw gestart.

KIEZEN VAN EEN ANDER STUKNUMMER (◀◀ ▶▶ of '1-0')

Met de ◀◀ ▶▶-toetsen

- Druk op ▶▶ of ◀◀ tot het gewenste nummer onder **TRACK** verschijnt.
- De muziek stopt en even later begint het gekozen stuk te spelen.
- Drukt u tijdens het eerste stuk op ◀◀ of tijdens het laatste stuk op ▶▶ dan gaat het afspelen normaal verder.

Met de cijfertoetsen '1-0'

- Toets het gewenste nummer in.
- Het nummer verschijnt onder **TRACK**.
- Druk nu **binnen 7 seconden** op **PLAY-REPLAY (▶)**.
- De muziek stopt en even later begint het gekozen stuk te spelen.
- Als het nummer niet bestaat, verschijnt **TRK NO EXIST** en gaat het afspelen normaal verder.

KIEZEN VAN EEN ANDER INDEXNUMMER (◀ INDEX ▶)

- Druk op **INDEX ▶** of **◀ INDEX** (op de afstandsbediening), tot het gewenste nummer onder **INDEX** verschijnt.
- De muziek stopt en even later begint het gekozen indexnummer te spelen.
- Als het indexnummer niet bestaat, begint het afspelen opnieuw met het eerste indexnummer.

OPZOEKEN VAN EEN PASSAGE (◀◀ ▶▶)

- Houd ▶▶ ingedrukt om richting einde te zoeken.
- Houd ◀◀ ingedrukt om richting begin te zoeken.

De tijd dat u een toets indrukt bepaalt de snelheid waarmee u zoekt:

- de eerste 2 seconden vrij langzaam, met behoud van geluid;
- daarna met de hoogste snelheid, maar nu zonder geluid.

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

HERHALEN VAN EEN PASSAGE (A-B)

- Druk tijdens het afspelen op **A-B** (op de afstandsbediening), bij het gewenste beginpunt.
- **A-** licht op.
- Druk opnieuw op **A-B** bij het gewenste eindpunt.
- **B** licht op.
- De passage tussen punt A en punt B wordt nu steeds herhaald.
- Druk nogmaals op **A-B** om het herhalen te beëindigen.
- **A-B** dooft en het afspelen gaat normaal verder.

Om snel het gewenste begin- en eindpunt op te zoeken kunt u gebruik maken van de ◀◀ ▶▶-toetsen.

HERHALEN VAN DE PLAAT (RPT)

- Druk voor of tijdens het afspelen op **RPT**.
- **ALL** licht op.
- De hele plaat wordt nu telkens opnieuw afgespeeld.
- Druk tweemaal op **RPT** om het herhalen te beëindigen.
- **ALL** dooft en het afspelen stopt aan het einde van de plaat.

HERHALEN VAN EEN STUK (RPT)

- Druk voor of tijdens het afspelen tweemaal op **RPT**.
- **1** licht op.
- Het stuk wordt nu telkens opnieuw afgespeeld.
- Druk opnieuw op **RPT** om het herhalen te beëindigen.
- **1** dooft en het afspelen stopt aan het einde van de plaat.

AFSPLEN IN EEN WILLEKEURIGE VOLGORDE (RANDOM)

- Druk voor of tijdens het afspelen op **RANDOM**.
- Als de lade open was, zal deze sluiten.
- Op het display verschijnt een **P** en onder **SEC** worden 5 seconden pauze afgeteld. Dit herhaalt zich telkens vóór het afspelen van een nieuw stuk.
- De stukken op de plaat of van het programma worden nu in een willekeurige volgorde afgespeeld.
- Druk nogmaals op **RANDOM** als u wilt terugkeren naar het normale afspelen.

Drukt u op ◀◀ dan gaat u terug naar een al gespeeld stuk. Drukt u op ▶▶ dan kiest u een willekeurig volgend stuk.

Drukt u op **RPT**, dan wordt het afspelen steeds in een andere volgorde herhaald.

Opzoeken van een passage kan alleen binnen het stuk dat wordt afgespeeld.

KENNISMAKEN MET DE PLAAT (AMS)

- Druk voor of tijdens het afspelen op **AMS**.
- **AMS** licht op.
- Als de lade open was, zal deze sluiten.
- De eerste 20 seconden van ieder stuk worden achtereenvolgens afgespeeld.
- Druk nogmaals op **AMS** als u bij een stuk komt dat u helemaal wilt horen.
- **AMS** dooft dan en het afspelen gaat normaal verder.

LET OP!

In plaats van de eerste 20 seconden kunt u ook de eerste 10, 15, 25, 30, 35, 40, 45 of 50 seconden van elk stuk beluisteren.

De gewenste speelduur kiest u met **– AMS TIME +** (op de afstandsbediening); '–' van hoog naar laag en '+' van laag naar hoog. Hierbij toont het display telkens de gekozen tijd.

De met **– AMS TIME +** ingestelde speelduur blijft bewaard in het geheugen van de speler, ook als u deze uitschakelt.

BEGINNEN MET EEN BEPAALD STUKNUMMER

('1-0' of ◀◀ ▶▶ en PLAY-REPLAY ▶)

- Toets het gewenste nummer in of druk op ▶▶ of ◀◀ tot het nummer onder **TRACK** verschijnt.
- Druk nu **binnen 7 seconden** op **PLAY-REPLAY (▶)**.
- Als het nummer niet bestaat, licht **TRK NO EXIST** op.

BEGINNEN MET EEN BEPAALD INDEXNUMMER

('1-0' of ◀◀ ▶▶, ◀ INDEX ▶ en PLAY-REPLAY ▶)

LET OP!

Bij het beginnen met een bepaald indexnummer mag niet meer dan **7 seconden** verlopen tussen het drukken op de verschillende toetsen, anders toont het display weer het aantal nummers en de speelduur van de plaat.

- Toets het gewenste stuknummer in of druk op ▶▶ of ◀◀ tot het nummer onder **TRACK** verschijnt.
- Druk op **INDEX ▶** of **◀ INDEX** (op de afstandsbediening), tot het gewenste indexnummer onder **INDEX** verschijnt.
- Druk op **PLAY-REPLAY (▶)**.
- Het afspelen begint met het gekozen indexnummer.
- Als het indexnummer niet bestaat begint het afspelen aan het begin van het gekozen stuknummer.

U kunt op twee manieren programmeren, namelijk:

OPBOUWEND: u legt in het geheugen van de speler vast welke nummers moeten worden afgespeeld en in welke volgorde. U kunt zo tot 20 stuknummers vastleggen.

WEGLATEND: u wist de nummers die u niet wilt horen. Nu kunt u zoveel nummers vastleggen als er stukken op de plaat staan.

LET OP!

- Indexnummers kunnen niet worden vastgelegd.
- Bent u eenmaal aan het programmeren op een van de twee manieren, dan kunt u *niet* meer overschakelen op de andere manier.
- Een programma kan zowel vóór als tijdens het afspelen worden vastgelegd.
- Leg voor het samenstellen van een programma de plaat in en sluit de lade.
- Bij het vastleggen van stuknummers mag niet meer dan **7 seconden** verlopen tussen het drukken op de verschillende toetsen, anders toont het display weer het aantal nummers en de speelduur van de plaat.
- Overschrijdt u het maximum van 20 nummers dan licht **PROGRAM FULL** op.
- Kiest u een niet bestaand nummer dan licht **TRK NO EXIST** op.

OPBOUWEND PROGRAMMEREN

- Toets het eerste gewenste nummer in of druk op ►►I of I◄◄ tot het nummer onder **TRACK** verschijnt.
- Druk op **MEMO**.
- Het nummer is nu vastgelegd in het geheugen van de speler.
- Leg de overige gewenste nummers op dezelfde manier vast.
- Telkens als u een nummer vastlegt, ziet u onder **STEP** en **MIN** en **SEC** gedurende 2 seconden het aantal nummers en de speelduur van uw programma.
- Op de nummerindicator ziet u steeds welke nummers zijn vastgelegd.

LET OP!

- Als u tijdens het programmeren op **PROGRAM MODE** drukt *blijft* de informatie onder **STEP** en **MIN** en **SEC** zichtbaar. Alle andere informatie verdwijnt echter. U kunt deze weer oproepen door tweemaal op **PROGRAM MODE** te drukken.

WEGLATEND PROGRAMMEREN

- Toets het eerste nummer in dat u wilt overslaan of druk op ►►I of I◄◄ tot het nummer onder **TRACK** verschijnt.
- Druk op **CANCEL**.
- Het nummer dooft op de nummerindicator; het is nu gewist.
- Wis de overige nummers die u niet wilt horen op dezelfde manier.
- Telkens als u een nummer wist, ziet u onder **STEP** en **MIN** en **SEC** gedurende 2 seconden het aantal resterende nummers en de speelduur daarvan.
- Op de nummerindicator ziet u steeds welke nummers overblijven voor uw programma.
- De nummers die u na het wissen op de nummerindicator ziet, zijn opgenomen in het programma in de volgorde waarin ze op de plaat staan.

LET OP!

Als u tijdens het programmeren op **PROGRAM MODE** drukt *blijft* de informatie onder **STEP** en **MIN** en **SEC** zichtbaar. Alle andere informatie verdwijnt echter. U kunt deze weer oproepen door tweemaal op **PROGRAM MODE** te drukken.

VASTLEGGEN VAN STUKNUMMERS MET AMS

- Druk voor of tijdens het afspelen op **AMS**.
- **AMS** licht op. Als de lade open was, zal deze sluiten.
- De eerste 20 seconden van ieder nummer worden achtereenvolgens afgespeeld.
- U kunt nu opbouwend of weglatend uw programma samenstellen:

Opbouwend

- Druk op **MEMO** bij elk nummer dat u in het programma wilt opnemen.
- Het nummer verschijnt op de nummerindicator; het is nu in het programma opgenomen.
- De speler begint onmiddellijk de eerste 20 seconden van het volgende nummer af te spelen.

Weglatend

- Druk op **CANCEL** bij elk nummer dat u *niet* in het programma wilt opnemen.
- Het nummer dooft op de nummerindicator; het is nu gewist.
- De speler begint onmiddellijk de eerste 20 seconden van het volgende nummer af te spelen.

CONTROLLEREN VAN EEN PROGRAMMA

- Druk op **RECALL**.
- Alle nummers verschijnen in de vastgelegde volgorde op het display.
- Als **NO PROGRAM** verschijnt is het geheugen leeg en is er niets vastgelegd.

Een programma kan zowel voor, tijdens als na het afspelen worden gecontroleerd.

AFSPELEN VAN EEN PROGRAMMA

- Druk op **PLAY-REPLAY** (►).
- Het afspelen begint met het eerste nummer van het programma.

Alle toetsen kunnen tijdens het afspelen van een programma worden gebruikt. Opzoeken van een passage kan alleen binnen het nummer dat wordt afgespeeld.

WISSEN VAN EEN PROGRAMMA

- Druk tweemaal, of, als de plaat al gestopt is, éénmaal op **STOP/CM**.
- U kunt ook meteen op **OPEN** drukken.
- Het programma is nu gewist.

WISSEN VAN EEN NUMMER UIT HET PROGRAMMA

- Druk voor of na het afspelen op **RECALL**.
- Alle nummers verschijnen in de vastgelegde volgorde op het display.
- Druk op **CANCEL** zodra het nummer dat u wilt wissen verschijnt.
- Het gewiste nummer verdwijnt van het display en van de nummerindicator.

FAVORIETE SELECTIES (FTS)

U kunt een programma ook overbrengen naar het permanent (**FTS**)-geheugen van de speler. Uw favoriete selectie van een bepaalde plaat kunt u dan op elk gewenst moment weer oproepen en afspelen. De selectie blijft in het **FTS**-geheugen bewaard, ook als u de hele plaat afspeelt of er een ander, tijdelijk programma uit samenstelt.

Elke plaat krijgt in het **FTS**-geheugen een volgnummer. Er zijn 127 volgnummers beschikbaar.

Het aantal platen dat u in het **FTS**-geheugen kunt vastleggen is afhankelijk van het aantal nummers per programma.

LET OP!

FTS moet altijd worden gebruikt samen met andere toetsen.

Druk de volgende toets **binnen 5 seconden** in, anders stopt de indicatie **FTS** met knipperen. U kunt dan opnieuw beginnen door weer op **FTS** te drukken.

VASTLEGGEN VAN EEN FAVORIETE SELECTIE

- Stel uw programma samen zoals beschreven bij **PROGRAMMEREN**.
- Druk op **FTS**.
- **FTS** begint te knipperen.
- Druk op **MEMO**.
- Op het display verschijnt **FTS** met het volgnummer van dit programma.
- **FTS** blijft nu branden; uw favoriete selectie is nu onder dit volgnummer in het **FTS**-geheugen vastgelegd.
- Als van een plaat al een selectie was vastgelegd, dan wordt deze automatisch gewist, en wordt de nieuwe selectie onder het oude volgnummer opgenomen.

LET ÔP!

- Als **FTS FULL** verschijnt nadat u op **MEMO** hebt gedrukt, dan is het **FTS**-geheugen vol: u zult nu een of meer oude selecties moeten wissen om plaats te maken voor het nieuwe programma.
- Als **NO PROGRAM** verschijnt, dan heeft u niet eerst een programma vastgelegd.

AFSPELEN VAN EEN FAVORIETE SELECTIE

- Leg de plaat in en sluit de lade.
- **FTS** begint te knipperen.
- Druk op **PLAY-REPLAY** (▶).
- **FTS** blijft nu branden; uw favoriete selectie voor deze plaat wordt nu afgespeeld.
- Druk tweemaal op **STOP/CM** als u wilt terugkeren naar het normale afspelen van de plaat.

Alle toetsen kunnen tijdens het afspelen van een favoriete selectie worden gebruikt.

Opzoeken van een passage kan alleen binnen het nummer dat wordt afgespeeld.

WISSEN VAN EEN FAVORIETE SELECTIE

- Druk op **FTS** en daarna zo vaak op ▶▶ of ◀◀ tot naast **FTS** het te wissen volgnummer verschijnt.
- Houd **CANCEL** ingedrukt.
- Op het display verschijnt **CLEAR** met het volgnummer, even later gevolgd door **FTS - - -**; de selectie is nu gewist.

Als het volgnummer u niet bekend is:

- Leg de plaat in en sluit de lade.
- Druk op **FTS**, daarna op **RECALL**.
- De indicatie **FTS** verschijnt samen met het volgnummer.
- Houd **CANCEL** ingedrukt.
- Op het display verschijnt **CLEAR** met het volgnummer, even later gevolgd door **FTS - - -**; de selectie is nu gewist.

WISSEN VAN ALLE FAVORIETE SELECTIES TEGELIJK

- Druk op **FTS** en daarna op **RECALL** of één van de ◀◀ ▶▶-toetsen.
- De indicatie **FTS** verschijnt samen met een volgnummer op het display.
- Houd **RPT** en **CANCEL** ingedrukt.
- Op het display verschijnt **CLEAR ALL**, even later gevolgd door **FTS - - -**; het **FTS**-geheugen is nu volledig gewist.

LUISTEREN VIA EEN HOOFDTELEFOON (PHONES)

- Sluit een hoofdtelefoon met een steker van 6,3 mm en een impedantie tussen 8 en 2000 ohm aan op **PHONES**.
- De geluidssterkte regelt u met de **PHONE LEVEL**-regelaar.

BENOEMEN VAN EEN PLAAT OF FTS-PROGRAMMA (ALPHABET)

Met de cijfer/alfabet-toetsen kunt u een plaat of een **FTS**-programma een 'naam' geven. Dit kan een combinatie zijn van letters, cijfers en/of symbolen. Een 'naam' kan bestaan uit maximaal 24 tekens waarvan er telkens 12 op het display getoond kunnen worden. Bestaat de 'naam' uit meer dan 12 tekens dan schuift de 'naam' van rechts naar links over het display waarbij telkens het eerste teken verdwijnt. Op elke toets is vermeld welk cijfer en welke letters u er mee op kunt roepen. Met toets **9** kunt u een spatie (**SP**) invoegen. Met toets **0** kunt u de symbolen **<**, **>**, **!**, **+**, **-**, **X** en ***** oproepen. Wanneer voor een plaat of **FTS**-programma een 'naam' is vastgelegd, verschijnt deze op het display zodra u de plaat inlegt en de lade sluit.

- Leg de plaat in en sluit de lade.
- Houd **ALPHABET** ingedrukt.
 - **ALPHABET** en **NO TITLE** lichten op.
 - **NO TITLE** dooft en de cursor begint te knipperen. U kunt nu de gewenste 'naam' ingeven. Druk na elk teken dat u intoetst op **CURSOR FWD**. De cursor springt dan naar de volgende positie op het display (met **REV CURSOR** gaat u terug naar de vorige positie).
- Druk op **MEMO** zodra u de hele 'naam' hebt ingegeven.
 - De 'naam' verdwijnt en **TITLE STORE** licht op.
 - Het display toont het aantal stukken en de speelduur van de plaat; de 'naam' is nu vastgelegd in het geheugen van de speler.

LET OP!

Als **TITLE FULL** verschijnt nadat u op **MEMO** hebt gedrukt, dan is het geheugen vol: u zult een of meer oude 'namen' moeten wissen om plaats te maken voor de nieuwe 'naam'.

WIJZIGEN VAN EEN 'NAAM'

- Houd **ALPHABET** ingedrukt.
 - De 'naam' verschijnt op het display en het eerste teken begint te knipperen.
- Toets de nieuwe 'naam' in en leg deze weer vast met **MEMO**.

CONTROLLEREN VAN EEN 'NAAM'

- Druk tijdens het afspelen op **ALPHABET**.
 - De 'naam' verschijnt op het display.

CONTROLLEREN VAN HET 'TITEL'-GEHEUGEN

- Zorg dat er **geen** plaat in de lade ligt.
- Houd **ALPHABET** ingedrukt tot **ALPHABET** begint te knipperen.
- Met **▶▶** en **◀◀** kunt u nu alle ingegeven 'namen' op het display laten verschijnen.

WISSEN VAN EEN 'NAAM'

Met plaat:

- Leg de plaat in en sluit de lade.
- Houd **ALPHABET** ingedrukt.
 - De 'naam' verschijnt op het display en het eerste teken begint te knipperen.
- Houd nu **CANCEL** ingedrukt.
 - **CLEAR TITLE** licht op, gevolgd door **TITLE - - -**.
 - Het display toont het aantal stukken en de speelduur van de plaat; de 'naam' is nu gewist.

Zonder plaat:

- Zorg dat er **geen** plaat in de lade ligt.
- Houd **ALPHABET** ingedrukt tot **ALPHABET** begint te knipperen.
- Druk op **▶▶** of **◀◀** tot de 'naam' die u wilt wissen op het display verschijnt.
- Houd nu **CANCEL** ingedrukt.
 - **CLEAR TITLE** licht op, gevolgd door **TITLE - - -**.
 - Het display toont het aantal stukken en de speelduur van de plaat; de 'naam' is nu gewist.

WISSEN VAN ALLE 'NAMEN'

- Zorg dat er **geen** plaat in de lade ligt.
- Houd **ALPHABET** ingedrukt tot **ALPHABET** begint te knipperen.
- Houd nu **RPT** en **CANCEL** ingedrukt.
 - **CLEAR ALL** licht op, even later gevolgd door **TITLE - - -**; alle 'namen' zijn nu gewist.

OPNEMEN VANAF UW COMPACT DISC-SPELER

Als u van een plaat of programma een bandopname wilt maken kan het handig zijn de opnametijd van de band vast te leggen in het geheugen van de speler.

Is de plaat of het programma namelijk langer dan één kant van de band, dan wordt automatisch een pauze ingelast na het laatste nummer dat nog op die kant past. U voorkomt zo dat de plaat of het programma doorspeelt terwijl de band al afgelopen is.

LET OP!

Als de speler via de **VARIABLE**-uitgang is aangesloten op de versterker, mogen de **▼ VOLUME ▲**-toetsen tijdens het opnemen niet gebruikt worden. Breng zonnig een verlaagd geluidsniveau met de toets **VOLUME ▲** terug tot de op de versterker ingestelde geluidssterkte.

- Druk tweemaal op **PROGRAM MODE**.
 - **EDIT** licht op en **MIN** begint te knipperen.
- Toets de **totale** opnametijd van de band in met de cijfertoeetsen '1-0'.
- Druk op **MEMO**.
 - **TRACK**, **STEP**, **MIN** en **SEC** lichten op.
 - De opnametijd is nu vastgelegd in het geheugen van de speler; u kunt nu de hele plaat opnemen of er eerst een programma uit samenstellen.
- Druk op **PLAY-REPLAY (▶)** om de plaat of het programma af te spelen.
 - **[A]** licht op.
 - De nummerindicator geeft aan welke nummers op kant A van de band kunnen worden opgenomen; deze nummers worden achtereenvolgens afgespeeld.
 - Na het laatste nummer stopt het afspelen.
 - **[B]** licht op.
 - De nummerindicator geeft aan welke nummers op kant B van de band kunnen worden opgenomen.
- Druk op **PAUSE** om het afspelen te hervatten.

LET OP!

- U kunt het afspelen ook met **RANDOM** starten; de nummers worden dan opgenomen in een andere volgorde dan waarin ze op de plaat of in het programma staan.
- Zodra u op **PLAY-REPLAY (▶)** of **RANDOM** drukt, worden de andere functies van de speler (behalve **TIME**) tijdelijk uitgeschakeld om te voorkomen dat de opname wordt verstoord.
- Is de plaat of het programma langer dan de **totale** opnametijd van de band dan wordt weer een pauze ingelast na het laatste nummers dat op kant B past.
 - [A]** licht weer op en op de nummerindicator ziet u de resterende, niet geprogrammeerde nummers.*

AANVULLENDE INFORMATIE

ONDERHOUD

De platen

Hoewel de platen aan beide kanten door een speciale laag worden beschermd, raden wij u toch aan er zorgvuldig mee om te gaan:

- Leg platen nooit zomaar ergens neer, maar berg ze onmiddellijk na gebruik op.
- Schrijf nooit op de bedrukte kant van de plaat!
- Plak ook geen etiketten op de plaat.
- Houd de glanzende kant van de plaat schoon. Gebruik daarvoor een zachte, niet-pluizende doek en wrijf daarmee in rechte lijnen vanuit het midden over de plaat. U kunt daarbij eerst even op de plaat ademen.

LET OP!

Onderhoudsmiddelen voor grammofoonplaten zijn niet geschikt voor het schoonmaken van een Compact Disc. Vet-oplossende of krassende reinigingsmiddelen mogen ook nooit worden gebruikt.

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.

PROBLEMEN EN STORINGEN

Als u het vermoeden hebt dat uw CD-speler defect is, is het raadzaam eerst de volgende punten te controleren alvorens contact op te nemen met uw handelaar of het dichtstbijzijnde Marantz Service Centrum.

De plaat draait niet

- Controleer of de transportvergrendelingen verwijderd zijn.
- Ga na of het netsnoer goed is aangesloten.
- Ga na of de CD-speler is ingeschakeld.
- Controleer of de plaat goed in de lade is gelegd (met de bedrukte zijde naar boven).
- Kijk of de plaat vuil is.
- Controleer de plaat op krassen.
- Kijk of de plaat is kromgetrokken.

De plaat draait, maar u hoort geen geluid

- Controleer de verbindingen tussen de CD-speler, de versterker en de luidsprekers.
- Ga na of de versterker is ingeschakeld.
- Kijk of de volumeregelaar van de versterker niet in de minimumstand staat.
- Kijk of de bronkeuzeschakelaar van de versterker is ingesteld op CD, AUX of een andere stand die correspondeert met de CD-speler.

Het geluid is slecht of verdwijnt met tussenpozen

- Kijk of de plaat vuil is.
- Controleer de plaat op grote krassen.
- Kijk of de plaat is kromgetrokken.
- Controleer de verbindingen tussen de CD-speler, de versterker en de luidsprekers.

De speler reageert niet op opdrachten via de afstandsbediening

- De batterijen zijn verzwakt en de afstand tot de speler was te groot of u hebt onvoldoende in de richting van de speler gewezen.
- De batterijen zijn leeg.

REPARATIES

Neem bij eventuele moeilijkheden contact op met uw handelaar of rechtstreeks met uw Marantz Service Centrum.

De namen en adressen van deze centra vindt u op de achterkant van deze gebruiksaanwijzing. Vermeld in uw brief het type- en het serienummer van uw CD-speler en geef altijd een uitvoerige beschrijving van de klacht.

Opnieuw inpakken voor transport

Mocht het noodzakelijk zijn de CD-speler opnieuw in te pakken voor transport naar een Service Centrum of elders, neem dan de volgende voorzorgsmaatregelen:

- Breng de transportvergrendelingen weer aan in de bodem van de speler.
- Verpak het apparaat zorgvuldig, liefst in de originele verpakking.
- Verzend het pakket via een betrouwbaar transportbedrijf (maak geen gebruik van pakketpost) en vraag dit bedrijf om een verzendbewijs.
- Vergeet niet uw eigen adres duidelijk te vermelden.
- Sluit een zo gedetailleerd mogelijke beschrijving van uw klacht in.

TECHNISCHE GEGEVENS

Audiospecificaties (typisch)

Aantal kanalen: 2
Frequentiegebied: 2-20.000 Hz
Fase-lineariteit: $\pm 0,2^\circ$
Dynamisch bereik: 96 dB
Signaal/ruisverhouding: > 104 dB
Kanaalscheiding: > 100 dB
Totale harmonische vervorming: < 0,0015%
Jengel: kwartskristal-precisie
Digitaal/analogue-omzetting: viervoudige (176,4 kHz) oversampling met digitaal filter en twee 16-bits D/A-omzetters
Foutcorrectiesysteem: Cross Interleaved Reed Solomon Code (CIRC)

Optisch uitleeselement (laser pick-up)

Type laser: halfgeleider AlGaAs
Golflengte: 780 nm

Signaalopbouw

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

Voeding

Netspanning en -frequentie: zie het typeplaatje op de achterkant van de speler
Opgenomen vermogen: ca. 40 W
Veiligheidseisen: IEC 65

Kast, algemeen

Materiaal/afwerking: metaal met siermaterialen
Afmetingen (b x h x d): 454 x 118 x 334 mm
Gewicht: ca. 15 kg

Plaat

Diameter: 80/120 mm
Dikte: 1,2 mm
Draairichting (gezien vanuit leesrichting): linksdraaiend
Aftastsnelheid: 1,2-1,4 m/s
Draaisnelheid: 500-200 o.p.m.
Max. speelduur (theoretisch): 74 min stereo
Sporafstand: 1,6 μ m
Materiaal: kunststof

Wijzigingen voorbehouden

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

MARANTZ INTERNATIONAL

P.O. Box 218
Building HCM-10
Vestdijk 9
5600 MD Eindhoven
The Netherlands

MARANTZ TRADING S.A.

80 Rue des Deux Gares
1070 Brussels
Belgium

ANDORRA

ISCHIA
Avinguda Carlemany 83
Les Arcades
Andorra

AUSTRIA

HORNYPHON
Vertriebsgesellschaft GmbH
Wienerbergstrasse 1
A 1101 Wien
Austria

AUSTRALIA

MARANTZ AUSTRALIA PTY. LTD.
Figtree Drive (off Underwood Road)
Homebush NSW 2140
Australia

BELGIUM

SVD DIVISION MARANTZ
Industrialaan 1
B 1720 Groot-Bijgaarden
Belgium

DENMARK

MARANTZ
Division of Philips Service A/S
Prags Boulevard 80
Postbox 1919
DK 2300 København S
Denmark

FINLAND

MARANTZ
Division of Oy Philips Ab
Kaivokatu 8
00100 Helsinki
Finland

FRANCE

MARANTZ FRANCE
4 Rue Bernard Palissy
F 92600 Asnières
France

GERMANY

MARANTZ GERMANY GmbH
Max-Planck-Strasse 22
D 6072 Dreieich 1
Germany

GREAT BRITAIN

MARANTZ AUDIO U.K. Ltd
Unit 15/16
Saxon Way Industrial Estate
Moor Lane
Harmondsworth UB7 0LW
Great Britain

GREECE

ADAMCO S.A.
P.O. Box 21025
Ippocratus Street 188
Athens 11410
Greece

ITALY

MARANTZ ITALIANA S.p.A.
Via Chiese, 74
20126 Milano
Italy

JAPAN

MARANTZ JAPAN INC.
35-1, Sagami Ohno 7-Chome
Sagamihara City, Kanagawa 228
Japan

KUWAIT

AL ALAMIAH ELECTRONIC INTERNATIONAL
Ussama Building
Fahd-Al-Salem St.
P.O.B. 23781
Safat
Kuwait

THE NETHERLANDS

MARANTZ
Winthonilaan 28
3526 KV Utrecht
The Netherlands

NEW ZEALAND

MARANTZ
Division of Philips New Zealand Ltd.
68-86 Jervois Quay
G.P.O. Box 2097
Wellington
New Zealand

NORWAY

MARANTZ
Division of Philips A/S
Sandstuveien 40
Oslo 6
Norway

PORTUGAL

COREL
Av. Da Liberdade
211-2 ESO
1200 Lisboa
Portugal

SAUDI ARABIA

AL ALAMIAH ELECTRONICS INTERNATIONAL
University Street
Al Shaikh Saed Abdullah Bldg.
Riyadh
Saudi Arabia

SPAIN

PHONO S.A.
Ignacio Iglesias 10
Barcelona (Badalona)
Spain

SWEDEN

MARANTZ
Division of Philips Försäljning AB
Tegeluddsvägen 1
S 115 84 Stockholm
Sweden

SWITZERLAND

MARANTZ AG
Friedaustasse 9
8952 Schlieren-Zürich
Switzerland

YUGOSLAVIA

VELEBIT
Oour "Zastupstva Repromaterijala" O. Sol. O
Babukiceva 3A-P. O. Box 1044
YU - 41000 Zagreb
Yugoslavia

marantz® is a registered trademark.