

MANUAL

TRADUCIDO DEL FRANCÉS AL ESPAÑOL DE UN ALEMÁN (-)
SE NO TE GUSTA USA EL FRANCÉS... SALU2 Marco



Úsalo:

Por la puesta en marcha. (Botón M/A)

Botón (M/A) :

- Una presión para arrancar. **Y empuje largo, se ve el nivel de energía** de las baterías o acumuladores.
- Una presión larga para apagar el mando a distancia.
- Una breve presión cuando la pantalla está en funcionamiento le mostrará el recorrido descargado.

Botones (+) y (-) :

- Permiten el cambio del contador de disparos contado o disminuido.
- Todo el tiempo presione (M/A) para entrar o modificar un comando. Si entra, después de modificar con+ o - debe pulsar (M/A) para escribir esta actualización.

Energía:

Cuatro pilas pequeñas o acumuladores redondos de tipo AA (igual que R6). Por su cambio, tenga cuidado de que no pueda entrar agua en la caja y que la forma de inserción para el positivo y el negativo sea correcta.

Comandos internos : la máquina debe estar encendida y en funcionamiento.

Puesta a cero de los contadores parciales o adición manual de arcillas en la caja:

1. Pulse primero las teclas M/A y **simultáneamente** ((-) o (+)).
2. Pulse en la contraseña cuatro teclas si es necesario.
3. Válido con una presión corta en (m/a).

Si estás en modo contador:

4. Salida automática.

Si estás en modo decrecimiento:

4. Seleccione un contador con los botones 1 a 8.
5. Pulsando brevemente (+) se añade una serie y (-) se reduce una serie.
Si pulsa el botón medio segundo, **pasa al modo decimal** y utiliza los botones 1 a 0 y M/A para introducir. Para borrar un dígito, pulse un segundo cualquier botón.

Consejos:

- Con las tarjetas Mifare, coloque la tarjeta en la caja y pulse (M/A) para leerla.
- Ves *** en pantalla : No tienes arcillas en este contador de disparos. Y se utiliza el modo de disminución.

→ Con tarjeta de tirador :

Usted pone una tarjeta una vez=> Arcillas va tarjeta a la radio contador remitente Usted dispara un poco de arcilla y desea detener.

Pones la misma carta otra vez=> Clays va contra carta.

- Cada tarjeta diferente lleva un contador diferente en el emisor de radio.
- En marcha, pulse (M/A) y simultáneamente el botón (1)→ Cambio rápido de canal.
- Cuando esté en marcha, pulse (M/A) y simultáneamente el botón (4)→ Luz de activación en pantalla.

Dispone de 3 funciones especiales que se activan al pulsar el botón de arranque:

- 1 → Botón A : Activa el temporizador aleatorio de Skeet - Botón H hace un doble D+F - (No lances H)
- 2 → Botón B : Activa un temporizador aleatorio simple de 1 segundo.
- 3 → Botón C : **Activar el modo VOZ:**

Para utilizar el modo voz, una vez activado, seleccione 1 botón para una simple clonación o 2 para una simultánea. Si selecciona 1 y 1 su elección es doble en el informe.

Pour chanceler un commande, presser M/A ou un bouton 3 éme.

Después de pulsar el botón, tiene 15 segundos antes de la detección de voz activa. Llamar y disparar.

En este modo, los botones (+) y (-) se utilizan para ajustar la sensibilidad de la voz.

Todo el acceso a los comandos internos:

1. Pulse primero las teclas M/A y **simultáneamente** ((-) o (+)).
2. Pulse en la contraseña cuatro teclas si es necesario.
3. A continuación, seleccione la tecla de función :
 - La Llave **A** : Número de arcillas gratuitas añadir por una ficha. Por defecto= 0
 - La Tecla **B** : permite alternar entre el modo de aumento y disminución del contador.
 - La Clave **C** : Número de fichas (arcillas) para una ronda. Por defecto= 27 (2 sin pájaro)
 - La Tecla **D** : Contador activo utilizado para el modo tarjeta (en tarjeta)= 3 posibilidades. (3 Precios)
 - Tecla **E** : **Contador global permanente**. Puesta a cero con la tecla (M/A). Sólo se ve aquí.
 - La tecla **F** : Cambio de montaje/instalación. 32 son posibles, seleccionar con (+ ou -) y válido con (m/a). Se selecciona canal primer uso y uso final Por defecto (1 a 16)
 - La tecla **G** : **Cambio de contraseña** con cuatro cifras. Todos los botones se pueden utilizar, incluso 4 veces (m / a) clave. Para desactivar la contraseña, hay que teclear cuatro veces (m/a) y ya no se pedirá el reinicio.
 - La tecla **H** : **SALIR**.

Para ir a todos los demás menús, debe pulsar el botón (+).

- "TIEMPO DE PARADA AUTOMÁTICA" : por defecto= 7 minutos.
- "CÓDIGO DE SEGURIDAD" : debe ser el mismo en todos los materiales.
- "SEGURIDAD DE RADIO" : Codificar su emisor de radio con su código de campo de tiro.
- "BOTONES ACTIVOS" : Posibilidad de desactivar el contador en algunos botones.
- "SER. MÁX. EN TARJETA" : límite de arcillas en una tarjeta.
- "MODIFICAR PANTALLA" : Pequeño cambio de luz de fondo. Por defecto= 70.
- "MODO INSERTAR TARJETA" : Sólo una vez si está activado.
- "UN SOLO CONTADOR" : Para desactivar el contador normal de 8 tiradores y limitarlo a uno.
- "IMPRIMIR SERIE" : OFF= se ven las arcillas y ON= se ven las series en los contadores.
- "HORA DE LA RADIO" : Tiempo de emisión de radio para un lanzamiento. Por defecto= 3.
- "CAMBIAR IDIOMA" : Posibilidad de francés e inglés.
- "PARÁMETROS DE VOZ" : No cambiar.

Caja para cargar tarjetas de tirador



Úsalo:

Por la puesta en marcha (botón M/A) y poner contraseña.

Botón (M/A) :

- Una presión para arrancar. **Y empuje largo, se ve el nivel de energía** de las baterías o acumuladores.
- Una presión larga para apagar el mando. Una pulsación corta para el mando.

Energía:

Cuatro pilas pequeñas o acumuladores redondos de tipo AA (igual que R6). Por su cambio, tenga cuidado de que no pueda entrar agua en la caja y que la forma de inserción para el positivo y el negativo sea correcta.

Comandos internos : la máquina debe estar encendida y en funcionamiento.

Puesta a cero de los contadores parciales o adición manual de arcillas en la caja:

6. Pulse primero las teclas M/A y **simultáneamente** ((-) o (+)).
7. Pulse en la contraseña cuatro teclas si es necesario.
8. Válido con una presión corta en (m/a).

Consejos:

- Con las tarjetas Mifare, coloque la tarjeta en la caja y pulse (M/A) para leerla.
- Botones 5, 6, 7 ver contador total de arcillas pone en tarjetas para contador 1, 2 o 3.
- Si activa 3 contador ON : Contador de cambio rápido con el botón 1, 2 o 3.
- Con una pulsación larga en+ o - : se pasa al modo numérico y se utilizan los botones 0 a 9 y M/A para introducir. Cuando está en modo numérico, una pulsación larga borra un carácter cada segundo.

Todo el acceso a los comandos internos:

4. Pulse primero las teclas M/A y **simultáneamente** ((-) o (+)).
5. Pulse en la contraseña cuatro teclas si es necesario.
6. A continuación, seleccione la tecla de función :
 - La Tecla **A** : Contador activo utilizado para el modo tarjeta (en tarjeta)= 3 posibilidades. (3 Precios)
 - La tecla **B** : debe ser la misma en todos los materiales.
 - La Clave **C** : Número de fichas (arcillas) para una ronda. Por defecto= 27 (2 sin pájaro)
 - La Tecla **D** : Utiliza sólo UN contador (precio) si está ON.
 - La tecla **E** : "AUTOSTOP TIME" : por defecto= 7 minutos antes de bajar.
 - La tecla **F** : "IMPRIMIR SERIES" : OFF= se ven las arcillas y ON= se ven las series en los contadores.
 - La tecla **G** : **Cambio de contraseña** con cuatro cifras. Todos los botones se pueden utilizar, incluso 4 veces (m / a) clave. Para desactivar la contraseña, hay que teclear cuatro veces (m/a) y ya no se pedirá el reinicio.
 - La tecla **H** : **SALIR.**

Para ir a todos los demás menús, debe pulsar el botón (+).

- "MODIFICAR PANTALLA" : Pequeño cambio de luz de fondo. Por defecto= 70.
- "CAMBIAR IDIOMA" : Posibilidad de francés e inglés.

Receptor de radio para 8 lanzadores

Poder:

- Esta tarjeta acepta corriente continua o alterna **entre 9 y 29 voltios**. Si utiliza el modo CC, debe conectar el cable positivo en + y el cable negativo en - (consulte la posición en la tarjeta).
- El fusible usado es de 500 Ma.

Lanzadores:

- Se conectan 2 cables para cada lanzador. Cuando un comando vienen estos 2 cables va en contacto.
- Potencia máxima admisible: **1 Amperio 110 Voltios**.

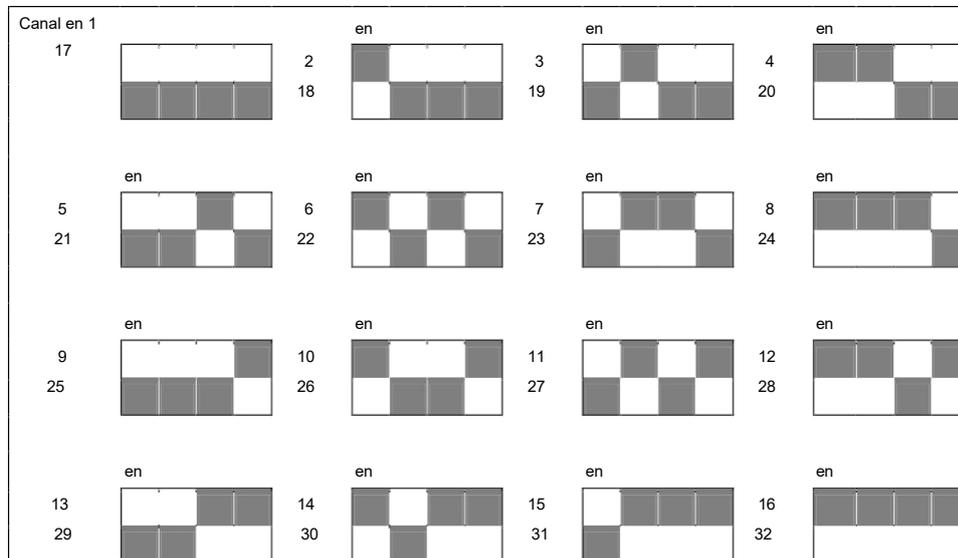
Primer uso:

Cuando conectes una nueva tarjeta, deberás inicializarla con tus materiales. Al conectar la alimentación, tiene hasta 30 segundos para enviar un comando de lanzamiento. Después de que esta nueva tarjeta envíe el comando, ponga el interruptor interno 4 en ON para el código de bloqueo.

Opciones internas del interruptor:

1. ON : Poner canales a 17 hasta 32
2. ON : Habilita el modo skeet para las luces de los relés 7 y 8.
3. No utilizados.
4. ON : Bloquea el código de seguridad del campo de tiro.

Conmutar canales externos:



Receptor de radio para 1 lanzador

Poder:

→ Esta tarjeta acepta corriente continua o alterna **entre 9 y 35 voltios**. Si utiliza el modo CC, debe enchufar el cable positivo en + y el negativo en - (consulte la posición en la tarjeta).

Lanzadores:

→ Potencia máxima admisible: **1 Amperio** 110 Voltios.

→ Enchufas el cable de mando (amarillo/verde) en una clavija del relé y para la segunda clavija del relé, haces un puente con esta clavija y la alimentación + o - (depende del lanzador).

Primer uso:

Cuando conectes una nueva tarjeta, deberás inicializarla con tus materiales.

Cuando conectas la alimentación, tienes hasta 30 segundos para enviar una orden de lanzamiento.

Ayuda para el enchufe Promatic:

Marrón en el centro | amarillo/verde a la izquierda | azul a la derecha → Si no funciona intercambia azul y amarillo/verde Marrón todo el tiempo en el centro. Ponga un puente entre el lanzador de enchufe de 2 tarjetas y la alimentación **negativa**.

Nuevos lanzadores Promatic:

Para abrir, enchufe macho y hembra. Después de desenroscar con una llave de tamaño 24.

1= Azul= negativo | 2= marrón= positivo | 3 = amarillo/verde= lanzador Coloque un puente entre el lanzador del enchufe de 2 tarjetas y la alimentación **negativa**.

Lanzaderas Laporte:

1= Azul= negativo | 2= marrón= positivo | 3 = amarillo/verde= lanzador Coloque un puente entre el lanzador de enchufe de 2 tarjetas y la alimentación **positiva**.

Lanzadores Matarelli:

Ponga un puente entre el lanzador de enchufe de 2 tarjetas y la alimentación **negativa**.

Tabla de codificación de receptores para un único lanzador:

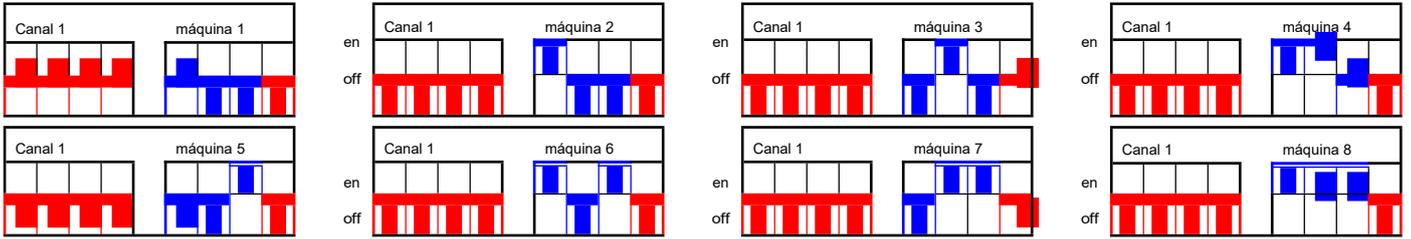
La tarjeta receptora de radio contiene dos interruptores de cuatro botones:

Al código correcto: En primer lugar, poner todos los interruptores en OFF;

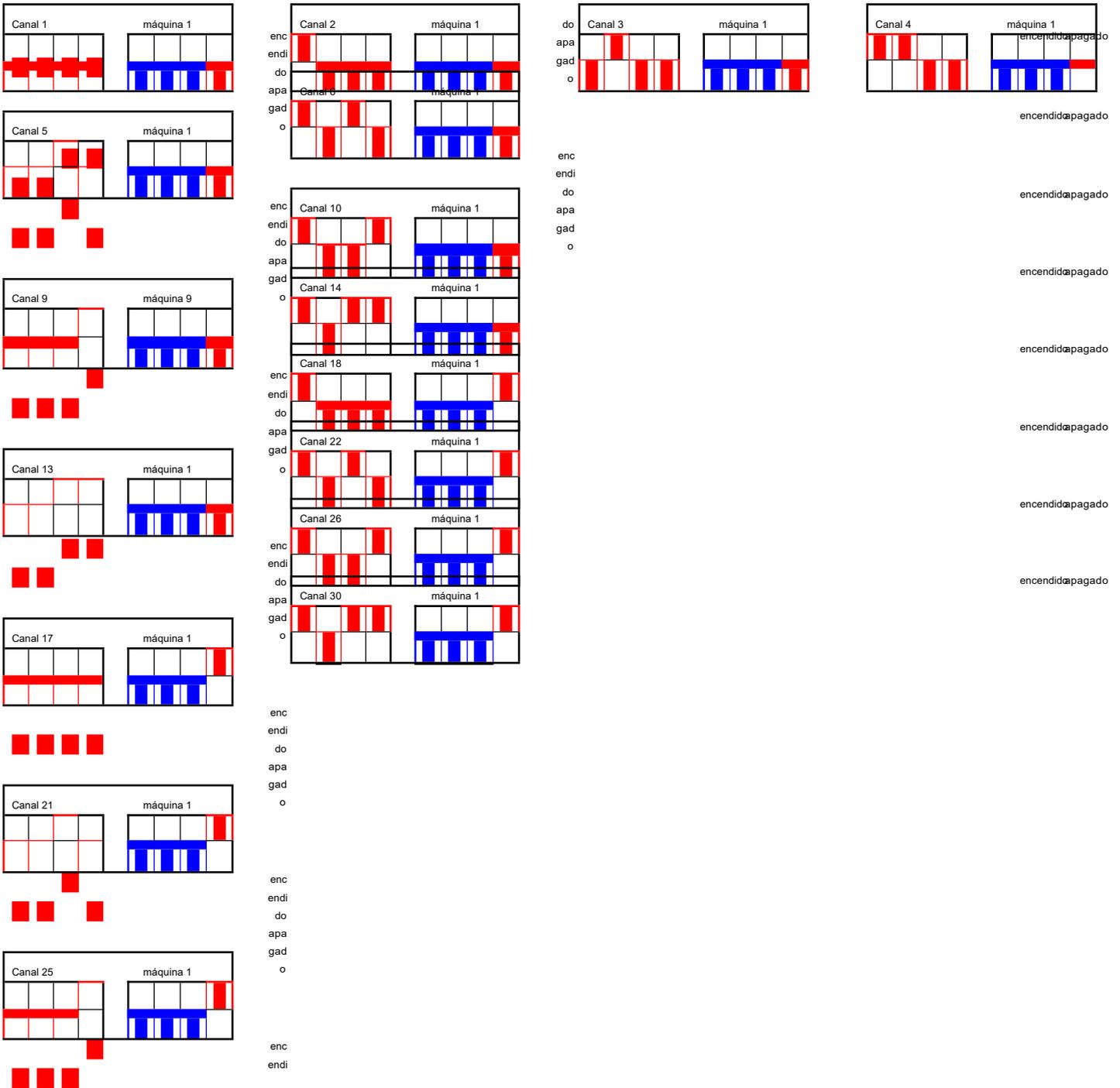
A continuación, codificar los 5 interruptores del canal (en rojo sobre la mesa) → Posibilidad de prueba lanzador A. A continuación, codificar los 3 interruptores de la máquina (en azul sobre la mesa)

Cuando cambie un interruptor sin desenchufar la tarjeta: Espere 20 segundos antes de lanzar un comando.

8 máquinas posibles



32 canales posibles



e
n
c
e
n
d
i
d
o

a
p
a
g
a
d
o

e
n
c
e
n
d
i
d
o

a
p
a
g
a
d
o

e
n
c
e
n
d
i
d
o

e
n
c
e
n
d
i
d
o

a
p
a
g
a
d
o

e
n
c
e
n
d
i
d
o

e
n
c
e
n
d
i
d
o

a
p
a
g
a
d
o

a
p
a
g
a
d
o

e
n
c

n
d
i
d
o

a
p
a
g
a
d
o

e
n
c
e
n
d
i
d
o

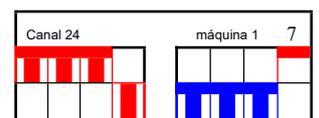
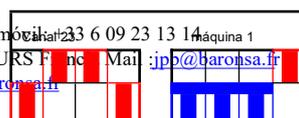
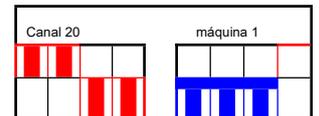
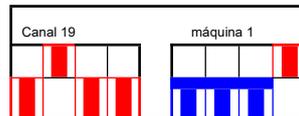
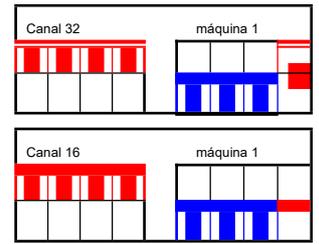
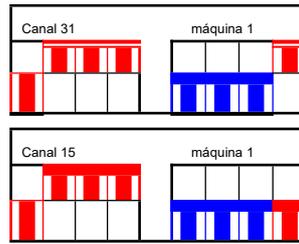
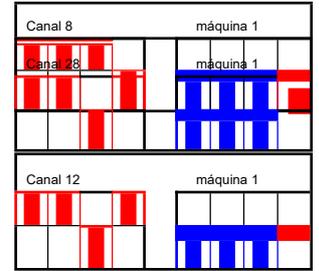
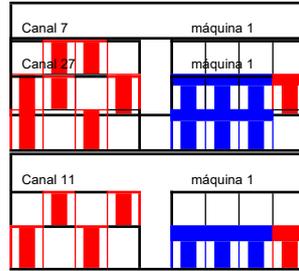
a
p
a
g
a
d
o

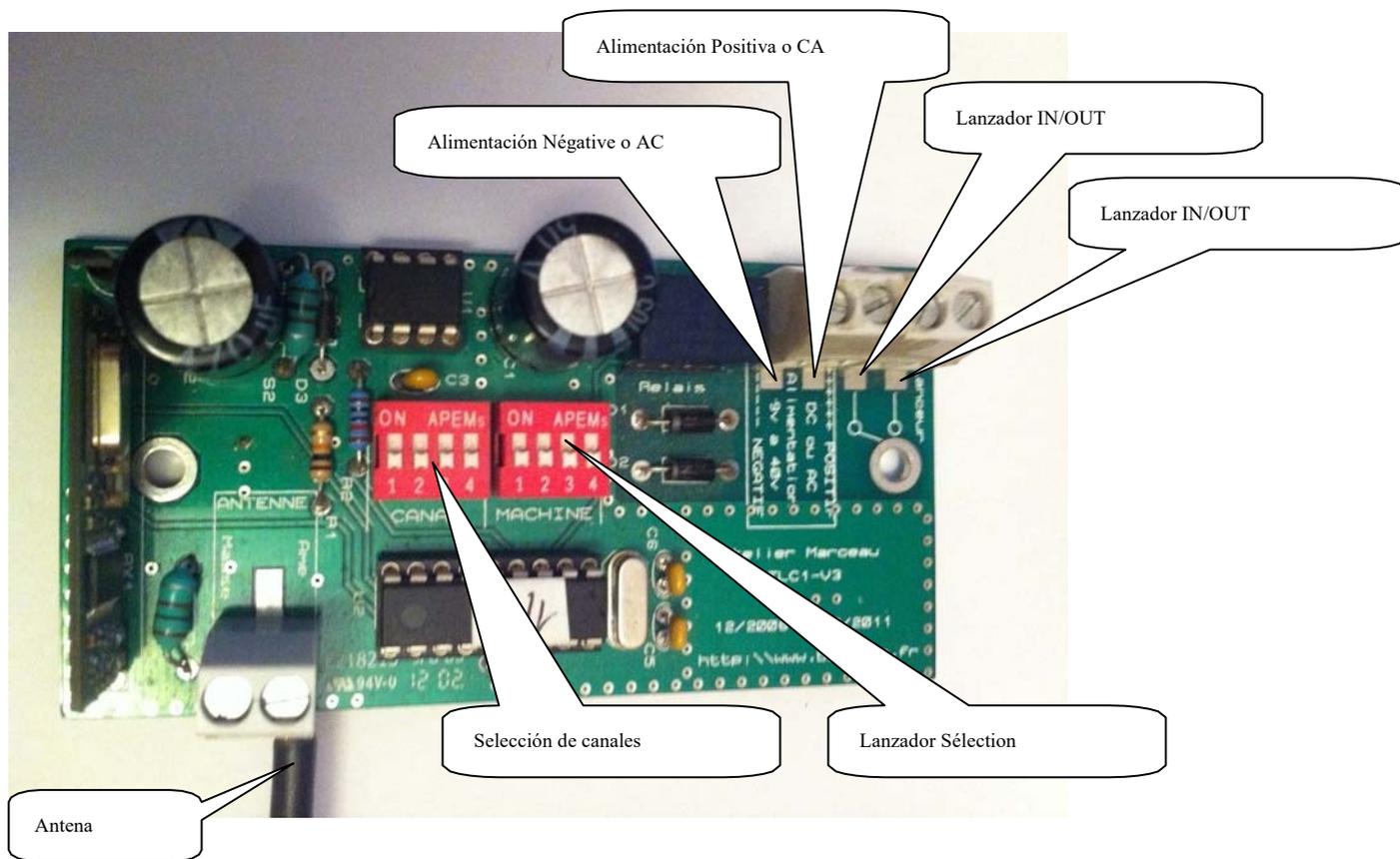
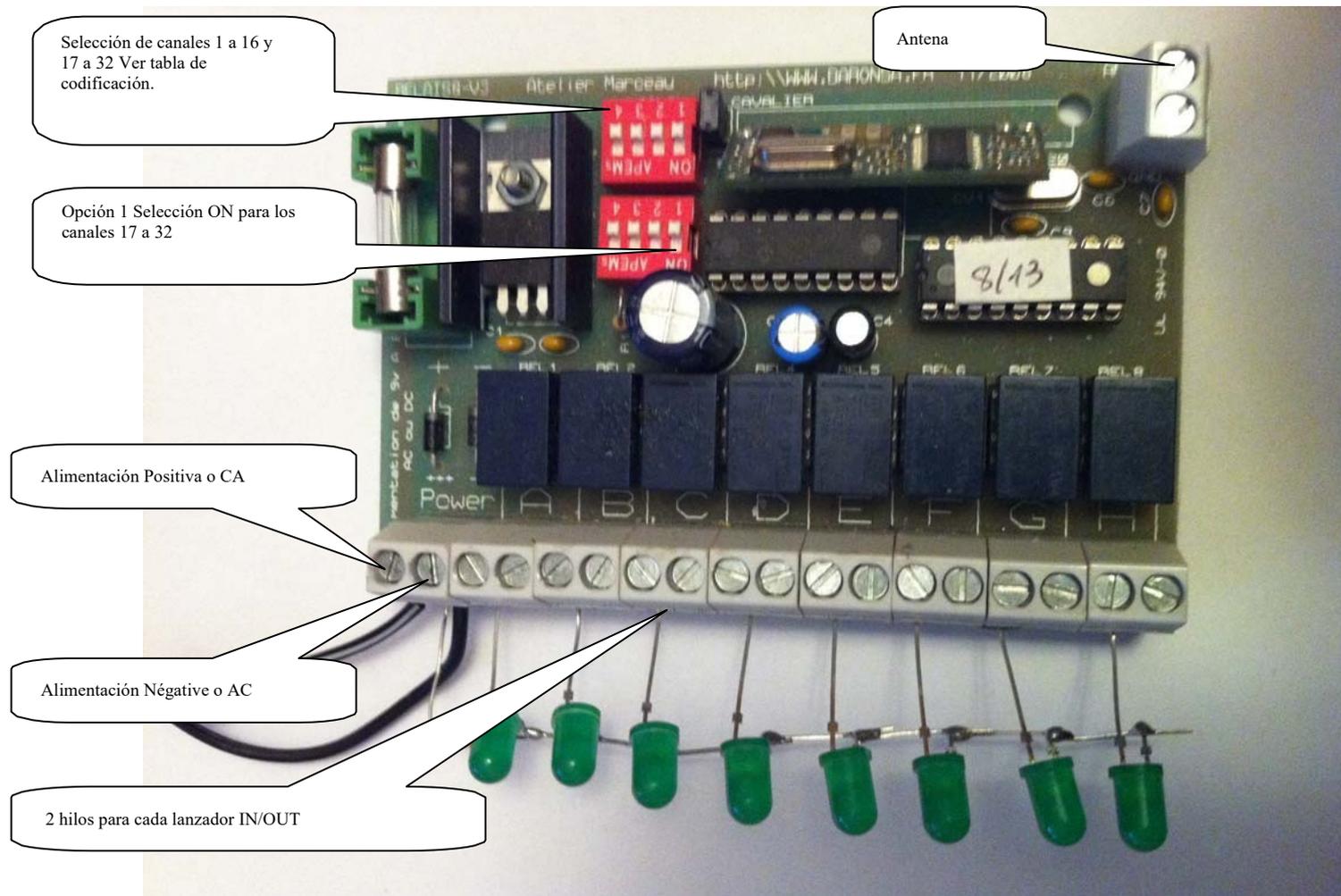
e
n
c
e
n
d
i
d
o

a
p
a
g
a
d
o

e
n
c
e
n
d
i
d
o

a
p
a
g
a
d
o





Garantía: Consulta las condiciones generales de venta.

SARL JPB 10, Rue Constantine 37000 TOURS -- tel : +33 2 47 05 20 68 -- SIRET : 43003473600016