

## 1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Электронная система Multi-Pull даёт возможность управлять стрельбищем в полностью автоматическом режиме для всех дисциплин.

- Ø Отсутствие предварительно настроенных раундов для олимпийской и универсальной траншеи. В соответствии с правилами, схемы стрельбы предполагаются неограниченными.
- Ø 5 раундов для спортинга и три предварительно настроенных раунда для скита, которые могут быть по требованию настроены на заводе под заказчика.
- Ø Для каждой серии может быть подключено от 1 до 6 стрелков
- Ø Возможность варьировать задержку между двумя последовательными выстрелами (от 1 до 5 секунд)
- Ø Типовая задержка 20 миллисекунд между командой стрелка и срабатыванием метательной машинки
- Ø Хорошая защита от помех, других выстрелов, металлических шумов от ружья, ударов об микрофон и т.д.
- Ø Возможность введения автоматической неправильной мишени
- Ø Возможность остановки раунда в любое время с главной консоли или с пульта дистанционного управления судьи и возможность повторять или пропускать выстрел, один или несколько раз, и менять количество стрелков по ходу раунда
- Ø Возможность показывать, в любое время, номер раунда, активный микрофон и стрелка, стреляющего следующим
- Ø Испытание метательной машинки, 15 машинок активизируются по очереди для испытания и регулировки
- Ø Изолированный интерфейс RS485 для передачи информации на мониторы, электронные табло и персональный компьютер
- Ø Способность включать и выключать 10 ламп (5 или 8 для указания на активный микрофон и 2 для "Дай" и "Цель" в ските)

Внутренний ридер чип-карты

- Ø Возможность пристроить жетоноприемник для работы стрельбища без персонала
- Ø Внутренний счетчик выпущенных мишеней
- Ø Автоматическое сохранение всех необходимых данных на случай сбоя в подаче электроэнергии

## 2 УЗЛЫ

**Блок управления Multi-Pull EP095m** образуется следующими составляющими:

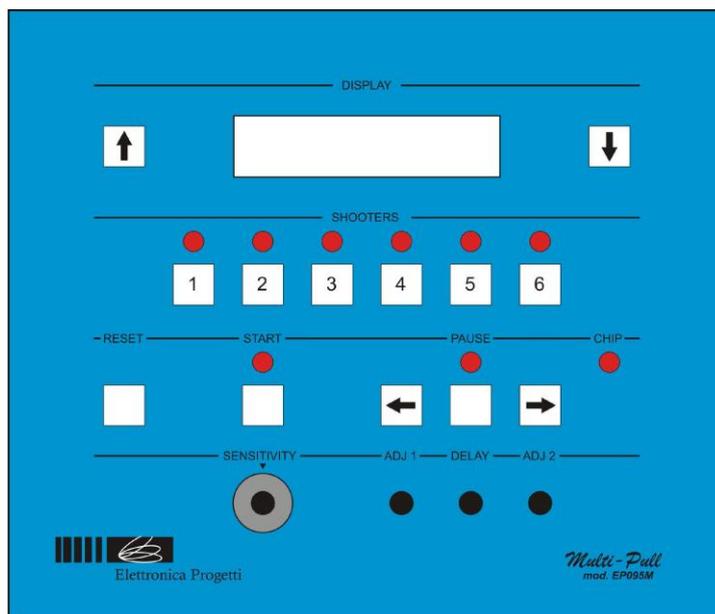
- Ø Главная консоль
- Ø Пульт дистанционного управления для судьи, с 10-метровым кабелем
- Ø распределительная коробка с 3 кнопками, соединённая с пультом управления судьи 30-метровым кабелем

## 3. Технические характеристики

Напряжение:	110VAC -т- 240VAC
Частоты:	47Hz -г- 63Hz
Макс.потребление эл-ва:	40 W
Вых. мощн. на реле машинок	12V DC 2 Amp
Рабочие температуры:	0°C -г- +45°C
Внутренняя защита:	2 А предохранитель на входе, защита от короткого замыкания
Защита от молнии:	варисторы, трансил и газ.разрядник
Размеры главной консоли:	390 x 260 x 135 mm.
Размеры пульта судьи:	170 x 96 x 85 mm.
Общий вес:	3.5 Kg.
Интерфейс:	изолированный RS485

#### 4. Управление

Ниже представлена передняя панель главной консоли и пульт дистанционного управления судьей:



Display – дисплей

Shooters – стрелки

Reset – сброс

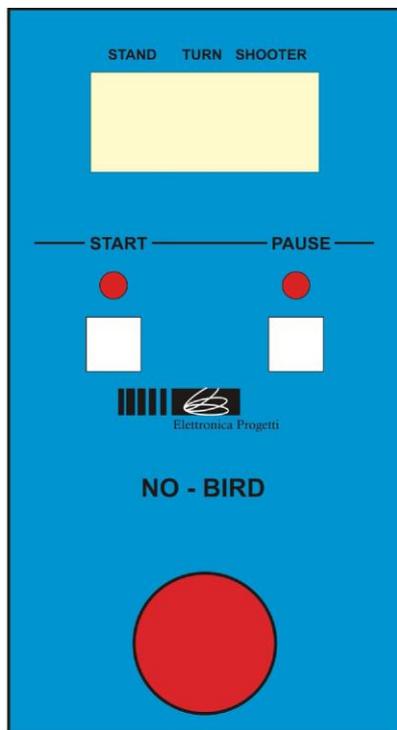
Start – старт

Pause – пауза

Chip – чип

Sensitivity – чувствительность

Delay - задержка



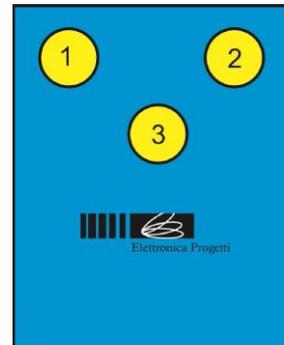
передняя панель  
дистанционного пульта  
судьи

**stand** –  
стрелковое место

**turn** – очередь

**shooter** –  
стрелок

**no-bird** –  
нулевая мишень



передняя панель коробки  
управления нулевыми  
мишенями

#### 4.1 Выбор дисциплины

<i>Код на дисплее</i>	<i>Описание дисциплины</i>
Test Trap	Тест для 15 машинок
Olympic Trap	ISSF Олимпийский трап
Univ. Trap	Универсальный трап
D. Trap A/50	Дабл трап - диаграмма А - 50 мишеней
D. Trap B/50	Дабл трап - диаграмма В - 50 мишеней
D. Trap C/50	Дабл трап - диаграмма С - 50 мишеней
D. Trap A/40	Дабл трап - диаграмма А - 40 мишеней
D. Trap B/40	Дабл трап - диаграмма В - 40 мишеней
D. Trap C/40	Дабл трап - диаграмма С - 40 мишеней
Trap Train. DX	Тренировка трап – только правые мишени
Trap Train. SX	Тренировка трап – только левые мишени
Trap Train. CE	Тренировка трап – только центральные мишени
Americ. Trap	Американский трап, только с мульти-направленной машинкой (выход №8)
Triple Trap	Мини трап – 15 мишеней для тренировки
Skeet 2005	Скит с 2005 до 2012
Down the Line	“Линейная стрельба” discipline, только с мульти-направленной машинкой (выход №8)
Sh.Off Skeet	Перестрелка ISSF скит
Sh.Off D. Trap	Перестрелка ISSF дабл-трап
Sh.Off Trap	Перестрелка ISSF трап
Skeet Timer	Скит таймер (ручное управление)
Test Skeet	Практика в ските, Дай-цель-дабл
Sporting 1	Custom sporting no. 1
Sporting 2	Custom sporting no. 2
Sporting 3	Custom sporting no. 3
Sporting 4	Custom sporting no. 4
Sporting 5	Custom sporting no. 5
Skeet Custom 1	Custom skeet no. 1
Skeet Custom 2	Custom skeet no. 2
Skeet Custom 3	Custom skeet no. 3
Компак Fitasc	Компак Sporting International – 40 новых последовательностей – 1 старая последовательность

Hunting Trap	Охотничий трап – 15 мишеней
Cust. Compak 1	Custom Compak no. 1
Cust. Compak 2	Custom Compak no. 2
Cust. Compak 3	Custom Compak no. 3
Cust. Compak 4	Custom Compak no. 4
Cust. Compak 5	Custom Compak no. 5
Test Compak	Тест для Compak машинок
D.Trap 2013/30	Дабл-трап 2013 / 30 мишеней
Manual D.Trap	Практика в дабл-трапе: ручной дабл 7-8/8-9/7-9
D.Trap 7-8-9	Практика в дабл-трапе: ручной сингл 7-8-9
Helices-Elicio	Дисциплина Helices
Trap Training	Тренировка в трапе «с задержкой»
Japan D. Trap	Японский дабл-трап
Training R-L-C	Тренировка в трапе с возможностью выбирать Правый-Центральный-Левый выстрел
D. Trap A/30	Дабл трап - диаграмма А - 30 мишеней
D. Trap B/30	Дабл трап - диаграмма В - 30 мишеней
D. Trap C/30	Дабл трап - диаграмма С - 30 мишеней
Manual Sporting	Ручной выпуск мишени с внешней коробкой
Final Trap	Финальный раунд трап: 2013
Final Trap SH	Финальный раунд перестрелки для трапа: 2013
Final DTrap	Финальный раунд для дабл-трапа: 2013
Final DTrap SH	Финальный раунд перестрелки для дабл-трапа: 2013
Final Skeet	Финальный раунд для скита: 2013
Final Skeet SH	Финальный раунд перестрелки для скита: 2013
Heli5 Squad	Дисциплина Helices: командная ротация
Heli5 Competition	Дисциплина Helices: индивидуальная ротация
Skeet 2013	ISSF дисциплина скит 2013

## 4.2 Подключение стрелков

Стрелков можно подключать и отключать при помощи шести кнопок под дисплеем. При нажатии на одну из этих кнопок загорается соответствующий светодиод, и подключается выбранный стрелок. Вторичное нажатие на эту кнопку автоматически отключает данного стрелка.

## 4.3 Начало раунда (запуск)

Выбрав дисциплину и количество стрелков, сделайте следующее, чтобы запустить последовательность выстрелов:

- Нажмите "START" на главной консоли, или
- Нажмите «START» на пульте судьи, или
- Нажмите кнопку №3 на пульте судьи

Активный микрофон, раунд и выбранный стрелок, производящий следующий выстрел, появятся на экране дисплея.

## 4.4 Остановка раунда (ПАУЗА) и повторение выстрела по порядку

Раунд можно приостановить в любое время. Нажмите на кнопку ПАУЗА либо с главной консоли, либо с пульта дистанционного управления судьи, и при этом раунд приостановится. Затем можно подключать или отключать стрелков. Нажатие на кнопку №.3 на пульте судьи позволяет повторить последний выстрел. Если нажать на кнопку ПАУЗА, а затем на кнопки Назад или Вперед, возможно пройти назад или вперед, чтобы повторить один или больше выстрелов по порядку.

## 4.5 Задержка между выстрелами

После каждого выстрела можно устанавливать задержку между выстрелами от 1 до 5 секунд путем нажатия на кнопку "DELAY" (задержка) на главной консоли. Если войти в «Режим программирования» ("Program Mode"), возможно вообще отключить эту кнопку, задав конкретное значение задержки.

## 4.6 Чувствительность

Кнопкой «чувствительность» регулируется чувствительность микрофона к внешним шумам. Рекомендуем устанавливать чувствительность между 5 и 6, чтобы обеспечить быстрый выброс мишени и хорошую невосприимчивость к посторонним шумам.

## 4.7 Окончание раунда

В конце раунда блок устанавливается в режим "ПАУЗА". Если нажать на кнопку ВПЕРЕД (forward), блок автоматически сбрасывает параметры. При нажатии кнопки START возможно начать новый раунд с теми же стрелками и в той же дисциплине.

## 4.8 Сброс параметров

В любое время можно вернуться к первоначальному меню, нажав на кнопку "СБРОС" (Reset). Это действие аннулирует данные по текущему раунду.

## 4.9 Работа с жетоноприемником

Данное устройство может работать с жетоноприемником или без него. Устройство может работать с внешним жетоноприемником (подсоединенным к розетке J3) или с применением внутреннего кард-ридера. Когда используется жетоноприемник, максимальное количество мишеней за раунд фиксировано. Для установки такого количества необходимо войти в «режим программирования» при помощи пароля. Раунд с участием 1 стрелка предполагает использование только 28 мишеней (на машинку). Раунд с участием 2 стрелков – 56 мишеней, при максимальном количестве

стрелков – 6- максимальное количество мишеней 168. Устройство считает одну мишень за 1 выстрел, 2 мишени – за двойной выстрел (дабл). В конце последнего раунда блок автоматически переходит в режим паузы примерно на 8 секунд; в течение этого времени, если потребуется, можно повторить только 2 мишени (один дабл или два одиночных выстрела) После паузы в 8 секунд автоматически устанавливается первоначальное меню.

## **5. Дисциплины**

### **5.1 Тест трап**

Используется для тестирования 15 машинок (перед соревнованиями или в целях техобслуживания).

Нажмите START.

Нажмите FORWARD (вперед) для выпуска мишени.

Нажмите BACK (назад) чтобы пройти обратно по последовательности без выпуска мишеней.

### **5.2 Олимпийский трап**

Данная дисциплина трапа соответствует международным правилам. Микрофоны 5 стенов должны быть подключены к первым 5 «входам» из имеющихся 8. Лампочки на стендах укажут на активный микрофон, чтобы стрелок знал, когда можно вызывать мишень.

Во время финала, чтобы установить дополнительную задержку между стендом 5 и стендом 1, используйте кнопку ADJ1, которая включает дополнительное время задержки (между 0 и 15 сек.).

### **5.3 Универсальный трап**

Данная дисциплина трапа соответствует международным правилам. Микрофоны 5 стенов должны быть подключены к первым 5 «входам» из имеющихся 8. Лампочки на стендах укажут на активный микрофон, чтобы стрелок знал, когда можно вызывать мишень.

### **5.4 Дабл трап (12 схем)**

Данная дисциплина трапа соответствует международным правилам. Микрофоны 5 стенов должны быть подключены к первым 5 «входам» из имеющихся 8. Лампочки на стендах укажут на активный микрофон, чтобы стрелок знал, когда можно вызывать мишень.

Для дабл-трапа используются следующие машинки:

- схема А: машинки 7 и 8
- схема В: машинки 8 и 9
- схема С: машинки 7 и 9

Существует 3 схемы на 50 мишеней (мужчины), 3 схемы на 40 мишеней (женщины) и 3 схемы на 30 мишеней. Во время финала, чтобы настроить дополнительное время задержки между стендами 5 и 1, используйте ручку ADJ1 для включения дополнительной задержки (0-10 секунд). Ручкой ADJ2 вы решаете, выпускается ли мишень немедленно (положение на минимуме) или с произвольной задержкой от 0 до 1 секунды (положение на максимуме).

Новый дабл-трап 2013 года соответствует новым правилам, и все мишени выпускаются немедленно, с каждого стенда стрелок производит выстрелы: один дуплет типа А, один типа В и один типа С, всего 30 мишеней.

### **5.5 Тренировка в трапе DX – SX – CE (3 схемы)**

3 последовательности мишеней только правые или левые или по центру. Мишень выпускается немедленно по команде стрелка. Микрофоны 5 стендов должны быть подключены к первым 5 «входам» из имеющихся 8. Лампочки на стендах укажут на активный микрофон, чтобы стрелок знал, когда можно вызывать мишень.

### **5.6 Американский трап (одна мульти-направленная машинка)**

В Американском трапе для выпуска мишеней используется только №8.

Микрофоны 5 стендов должны быть подключены к первым 5 «входам» из имеющихся 8. Лампочки на стендах укажут на активный микрофон, чтобы стрелок знал, когда можно вызывать мишень.

### **5.7 Мини трап – 15 мишеней для тренировки**

Выпускается только 15 мишеней. Первая очередь – только левые мишени, вторая очередь – только центральные, третья – только правые. Мишени могут выпускаться с задержкой от 0 до 3 секунд, настройка при помощи ручки ADJ1 на главном пульте.

Микрофоны 5 стендов должны быть подключены к первым 5 «входам» из имеющихся 8. Лампочки на стендах укажут на активный микрофон, чтобы стрелок знал, когда можно вызывать мишень.

### **5.8 Скит (2005 и 2013)**

В соответствии с международными правилами. Микрофоны 8 стендов должны быть подключены ко всем имеющимся 8-ми входам. Тогда все микрофоны будут сбалансированы.

Лампочки на стендах укажут на активный микрофон, чтобы стрелок знал, когда можно вызывать мишень.

«Выходы» для метательных машинок:

- Дай: трап 1
- Цель: трап 9

В соответствии с международными правилами возможно управлять внешними лампочками для Дай и Цель, которые будут включаться, когда стрелок дает команду мишени, и выключаться после выпуска мишени.

- Лампочка для Дай: трап 2
- Лампочка для Цель: трап 10

### **5.9 Линейная (по очереди) стрельба**

Используется только трап №8 для выпуска мишеней. Только 5 стрелков принимают участие в раунде. Микрофоны 5 стендов должны быть подключены к первым 5 «входам» из имеющихся 8-ми. Лампочки на стендах укажут на активный микрофон, чтобы стрелок знал, когда можно вызывать мишень.

Ротация стрелков на 5 стендах.

### **5.10 Перестрелки для трапа-скита-дабл трапа (3 схемы)**

Если включен режим “Автоматическая перестрелка” (см. Управление в режиме программирования), после выбора дисциплины (Трап, Дабл Трап или Скит) необходимо действовать следующим образом:

- Выберите позицию перестрелки: оперируйте теми же шестью кнопками, которыми выбираете стрелков (например, для перестрелки «бронзы» выберите поз. №3) Затем нажмите START
- Выберите стрелков, принимающих участие в перестрелке в соответствии с результатами жеребьевки при помощи шести кнопок.

Например: если в перестрелке за «бронзу» принимают участие 2 стрелка, которые во время финала имели позиции 4 и 6, но жеребьевка показала, что стрелок 6 стреляет первым, нажмите сначала кнопку 6, а затем 4.

- Затем нажмите START и раунд начнется. Данная процедура может использоваться, только если на стрельбище имеется электронное табло результатов. Необходимо незамедлительно разместить имена стрелков на табло сразу по окончании жеребьевки.

Если режим «автоматической перестрелки» не активирован, действуйте как обычно: последовательно выбирайте стрелков, начиная с номера 1, и нажмите кнопку START.

### **5.10.1 Перестрелка в ските**

Дисциплина соответствует международным правилам. Все стрелки стреляют, начиная с площадки №4. Схема – два дублета на каждого стрелка. Для того чтобы удалить стрелка из очередности, нажмите кнопку ПАУЗА, удалите игрока (еще раз нажав на кнопку с его номером) и нажмите СТАРТ. После 24 выстрелов раунд остановится автоматически.

### **5.10.2 Перестрелка для дабл-трапа**

Дисциплина соответствует международным правилам. Используемая схема – всегда С. Все стрелки стреляют, начиная со стенда №1, затем они перемещаются на стенд №2, где все стрелки повторяют те же выстрелы. И т.д. . Для того чтобы удалить стрелка из очередности, нажмите кнопку ПАУЗА, удалите игрока (еще раз нажав на кнопку с его номером) и нажмите СТАРТ.

### **5.10.3 Перестрелка для Олимпийского трапа**

Дисциплина соответствует международным правилам. Все стрелки стреляют, начиная со стенда №1, затем они перемещаются на стенд №2, где все стрелки повторяют те же выстрелы. И т.д. . Для того чтобы удалить стрелка из очередности, нажмите кнопку ПАУЗА, удалите игрока (еще раз нажав на кнопку с его номером) и нажмите СТАРТ.

## **5.11 Таймер скита**

Таймер скита обычно используется для тренировки. Устройство будет выстреливать "Дай" или "Цель", или "Дабл", в зависимости от нажимаемой оператором наружной кнопки. Все микрофоны отключены.

- Кнопка 1: Дай
- кнопка 2: цель
- кнопка 3: дабл

Мишени имеют произвольную задержку от 0.2 до 3 секунд.

## **5.12 Тест трап**

Используется для тестирования 2 машинок (перед соревнованиями или в целях техобслуживания).

Нажмите START.

Нажмите FORWARD (вперед) для выпуска мишени. Сначала – дай, затем – цель, затем – дабл.

Нажмите BACK (назад) чтобы пройти обратно по последовательности без выпуска мишеней.

## **5.13 Сомрак и Спортинг (10 схем)**

Для всех пяти стандартных схем компакта или спортинга возможно установить максимум 5 раундов и максимум 3 цели для каждого места.

Затем у оператора множество возможностей и несколько схем возможны. Например, возможно иметь последовательность с 5 раундами и все одиночные цели или последовательность с 4 раундами, 3 с одиночной и один с двойной целями.

Устанавливая последовательность, возможно:

- первая цель: всегда возможно иметь цель с отсрочкой по времени от

- 0 до 3 секунд в фиксированном и случайном режиме.
- вторая цель: только для дабла может быть выпущена вторая цель:
    - после выстрела по первой цели (по отчету) + отсрочка по времени от 0 до 3 секунд, которая регулируется при помощи использования кнопки ADJ2 на главном блоке
    - с отсрочкой по времени от 0 до 3 секунд после первой цели
  - третья цель: только для спортинга возможно установить третью цель для выпуска:
    - после выстрела по второй цели (по отчету) + отсрочка по времени от 0 до 3 секунд, которая регулируется при помощи использования кнопки ADJ2 на главном блоке
    - с отсрочкой по времени от 0 до 3 секунд после второй цели

Возможно установить отсрочку между двумя последовательными местами в качестве “фиксированного” значения (используя внешнюю кнопку “Delay”) или как “регулируемое” значение с промежутком в 0.2 сек от 1 до 5 сек. Эта функция рекомендуется, когда один выстрел “длинный” (например, свыше 6 или 7 секунд после выпуска цели) для того, чтобы не активировать следующее место того, того как выстрелит предыдущий стрелок.

Все 5 стандартных схем (последовательностей) могут использоваться как стандартные дисциплины спортинга (с ротацией стрелков как в трапе) или как стандартные дисциплины сопрак (с ротацией стрелков как в сопрак).

Микрофоны 5 мест должны быть подсоединены к 5 вводам из восьми возможных.

Лампы на местах укажут на активный микрофон для того, чтобы стрелок знал, когда возможно вызвать цель.

Для 3 целей чтобы назначить ноль используйте первую кнопку судейской малой коробки для первого ноля и вторую кнопку для второго и третьего ноля.

Последовательности (схемы) сохраняемые по умолчанию внутри блока следующие:

<b><u>Sporting #1</u>      <u>отсрочка между двумя последовательными местами: 3 сек в стандартном режиме</u></b>					
	<b>Место 1</b>	<b>Место 2</b>	<b>Место 3</b>	<b>Место 4</b>	<b>Место 5</b>
<b>Раунд 1</b>	Трап 1	Трап 2	Трап 3	Трап 4	Трап 5
<b>Раунд 2</b>	Трап 6	Трап 7	Трап 8	Трап 9	Трап 10
<b>Раунд 3</b>	Трап 11	Трап 12	Трап 13	Трап 14	Трап 15
<b>Раунд 4</b>	Трап 1 + Трап 2 on report	Трап 3 + Трап 4 on report	Трап 5 + Трап 6 on report	Трап 7 + Трап 8 on report	Трап 9 + Трап 10 on report

<b><u>Sporting #2</u>      <u>отсрочка между двумя последовательными местами: регулируемая внешне</u></b>					
	<b>Место 1</b>	<b>Место 2</b>	<b>Место 3</b>	<b>Место 4</b>	<b>Место 5</b>
<b>Раунд 1</b>	Трап 5 с отсрочкой в 1 сек	Трап 6 с отсрочкой в 1.2 сек	Трап 7 с отсрочкой в 1.4 сек	Трап 8 с отсрочкой в 1.6 сек	Трап 9 с отсрочкой в 1.8 сек
<b>Раунд 2</b>	Трап 10 с отсрочкой в 2 сек	Трап 11 с отсрочкой в 2.2 сек	Трап 12 с отсрочкой в 2.4 сек	Трап 13 с отсрочкой в 2.6 сек	Трап 14 с отсрочкой в 2.8 сек
<b>Раунд 3</b>	Трап 1 со случайной отсрочкой	Трап 2 со случайной отсрочкой	Трап 3 со случайной отсрочкой	Трап 4 со случайной отсрочкой	Трап 5 со случайной отсрочкой
<b>Раунд 4</b>	Трап 6 со случайной	Трап 7 со случайной	Трап 8 со случайной	Трап 9 со случайной	Трап 10 со случайной

	отсрочкой	отсрочкой	отсрочкой	отсрочкой	отсрочкой
<b>Turn 5</b>	Trap 1 с отсрочкой в 0.2 сек	Trap 2 с отсрочкой в 0.4 сек	Trap 3 с отсрочкой в 0.6 сек	Trap 4 с отсрочкой в 0.8 сек	Trap 5 с отсрочкой в 1 сек

**Sporting #3 отсрочка между двумя последовательными местами: 3 сек в стандартном режиме для раундов № 1/2, 2.6 сек для раунда № 3**

	Место 1	Место 2	Место 3	Место 4	Место 5
<b>Раунд 1</b>	Trap 1 con ritardo casuale	Trap 2 con ritardo casuale	Trap 3 con ritardo casuale	Trap 4 con ritardo casuale	Trap 5 con ritardo casuale
<b>Раунд 2</b>	Trap 1 + Trap 2 dopo 0,6 sec	Trap 3 + Trap 4 dopo 0,8 sec	Trap 5 + Trap 6 dopo 1 sec	Trap 7 + Trap 8 dopo 1.2s	Trap 9 + Trap 10 dopo 1.4s
<b>Раунд 3</b>	Trap 1 + Trap 2 allo sparo	Trap 3 + Trap 4 allo sparo	Trap 5 + Trap 6 allo sparo	Trap 7 + Trap 8 allo sparo	Trap 9 + Trap 10 allo sparo

**Sporting #4 отсрочка между двумя последовательными местами: 6 сек в стандартном режиме для раундов № 1/2**

	Место 1	Место 2	Место 3	Место 4	Место 5
<b>Раунд 1</b>	Trap 1 + Trap 2 после 1 сек + Trap 3 on report	Trap 4 + Trap 5 on report + Trap 6 on report	Trap 7 + Trap 8 после 1 сек + Trap 9 dopo 1 sec	Trap 10 + Trap 11 + Trap 12 все одинаковые	Trap 13 after 1 сек + Trap 14 on report + Trap 15 после 1 сек
<b>Раунд 2</b>	Trap 1 + Trap 2 on report	Trap 3 after 1 sec + Trap 4 on report	Trap 5 random delay + Trap 6 on report	Trap 7 + Trap 8 on report	Trap 10 + Trap 11 on report

**Sporting #5 отсрочка между двумя последовательными местами: 2 сек в стандартном режиме для раундов № 1/2, 6 сек. Для раунда № 3**

	Место 1	Место 2	Место 3	Место 4	Место 5
<b>Раунд 1</b>	Trap 1 случ. отсрочка	Trap 2 случ. отсрочка	Trap 3 случ. отсрочка	Trap 4 случ. отсрочка	Trap 5 случ. отсрочка
<b>Раунд 2</b>	Trap 6 после 1 сек	Trap 7 после 1.2 сек	Trap 8 после 1.4 сек	Trap 9 после 1.6 сек	Trap 10 после 1.8 сек
<b>Раунд 3</b>	Trap 1 con ritardo casuale + Trap 2 on report + Trap 3 после 2 сек	Trap 4 после 1 сек + Trap 5 on report + Trap 6 on report	Trap 7 + Trap 8 после 1 сек + Trap 9 после 1 сек	Trap 10 + Trap 11 dopo 1 sec+ Trap 12 on report	Trap 13 + Trap 14 после 0.4 сек + Trap 15 после 0.4 сек

### 5.14 Стандартный Скит (3 схемы)

Для всех 3 схем стандартного скита возможно установить максимально 5 целей для каждого места и максимально 8 мест. Затем оператор имеет много возможностей и возможны несколько схем. Устанавливая схему, возможно:

- установить цели со случайной отсрочкой от 0.2 до 3 сек с вызова стрелком.
- установить цели без любой отсрочки вызова стрелка

Микрофоны 8 мест должны быть подсоединены к 8 отдельным доступным вводам. Затем все микрофоны хорошо сбалансированы. Лампы на местах укажут на активный микрофон для того, чтобы стрелок знал, когда возможно вызвать цель.

Последовательности (схемы) сохраняемые по умолчанию внутри блока следующие:

<u>Последовательность #1</u> цели со случайной отсрочкой 0.2 – 3 сек.			
Место	Первая цель	Вторая цель	Третья цель
#1	дай	дай+цель	
#2	дай	цель	дай+цель
#3	дай	цель	дай+цель
#4	дай	цель	
#5	дай	цель	дай+цель
#6	дай	цель	дай+цель
#7	дай+цель		
#8	дай	цель	

<u>Последовательность #2</u> цели без отсрочки			
Место	Первая цель	Вторая цель	Третья цель
#1	дай	цель	дай+цель
#2	дай	цель	дай+цель
#3	дай	цель	
#4	дай	цель	дай
#5	дай	цель	
#6	дай	цель	дай+цель
#7	дай	цель	дай+цель
#8	дай	цель	

Последовательность #3 цели со случайной отсрочкой 0.2 – 3 сек			
Место	Первая цель	Вторая цель	Третья цель
#1	дай	цель	дай+цель
#2	дай	цель	дай+цель
#3	дай	цель	дай+цель
#4	дай	цель	
#5	дай	цель	
#6	дай	цель	
#7	дай	цель	
#8			

### 5.15 Международный Comrak Sporting (41 схема)

Дисциплина Comrak в соответствии с международными правилами. Микрофоны 5 мест должны быть подсоединены к первым 5 вводам из 8 имеющихся в наличии.

Лампы на местах укажут на активный микрофон для того, чтобы стрелок знал, когда возможно вызвать цель.

Доступно 41 последовательность, 40 соответствуют новым положениям, номер 41 представляет старый Comrak только с 5 машинками. Возможно установить выстрелы следующим образом:

Первая цель: для всех целей возможно отсрочить выпуск мишени от 0 до 1 сек.

Регулируется использованием кнопки ADJ1 на главном блоке

- вторая цель: только для дабла:
  - после выстрела по первой цели + отсрочка по времени от 0 до 3 секунд, которая регулируется при помощи использования кнопки ADJ2 на главном блоке
  - с отсрочкой по времени от 0 до 3 секунд после первой цели, которая регулируется при помощи использования кнопки ADJ2 на главном блоке

Необходимо установить стрелков, затем нажать кнопку START.

Монитор покажет номер выбранной последовательности (от 1 до 41 различных последовательностей, в соответствии с международными правилами)

Выбирайте последовательность, нажимая две кнопки на одной и той же линии монитора.

Нажмите START для подтверждения.

Монитор покажет тип второго выстрела:

- с отсрочкой
- после первой цели

Используйте кнопки BACK или

FORWARD для выбора.

Нажмите START для подтверждения.

Последовательность готова к исполнению.

Если активирован режим работы с жетоноприемником, после выбора стрелков, нажмите кнопку START раунд начнется с теми же установками, что и прошлый раунд.

Микрофоны 5 мест должны быть подсоединены к первым 5 вводам из 8 имеющихся в наличии. Лампы на местах укажут на активный микрофон для того, чтобы стрелок знал, когда возможно вызвать цель.

Выводы для машинок используются следующие:

- A trap № 1
- B trap № 2
- C trap № 3
- D trap № 4

E	trap № 5
F	trap № 6

### 5.16 Охотничий немецкий трап

Охотничий немецкий трап похож на Олимпийский трап, но выпускается только 15 целей. Для каждого стрелка с одного места будут выпущены (в произвольном режиме): 1 левая, 1 центральная, 1 правая цели.

Мишени (цели) выпускаются без какой-либо отсрочки.

Микрофоны 5 мест должны быть подсоединены к первым 5 вводам из 8 имеющихся в наличии.

Лампы на местах укажут на активный микрофон для того, чтобы стрелок знал, когда возможно вызвать цель.

### 5.17 Тестовый Сопрак

Тестовый Сопрак может использоваться для тестирования всех машинок перед соревнованием. Выберите дисциплину, нажмите START, выберите последовательность Сопрак для тестирования, затем используя кнопки с горизонтальными стрелками на передней панели блока, можно будет выпускать цели и /или вернуться назад. Сначала будут выпущены все одиночные цели, затем все даблы.

### 5.18 Helices . Elicio

Эта дисциплина используется работы с “Машинками Helices “Компании Elicio”.

Доступные схемы следующие:

- № 1 helice
- № 2 helices
- № 3 helices

Для работы с helices необходимо выбрать следующие опции:

1. номер схемы, затем нажмите Start.
  2. номер машинки helice: максимально 5 (подсоединены к выводам # 6-7-8-9-10).  
Используйте кнопки <- и -> затем нажмите Start.
  3. режим перезарядки helice: ручной или автоматический. Используйте кнопки <- и -> затем нажмите Start.
  4. если монитор должен показывать следующую машинку или нет. Используйте кнопки <- и -> затем нажмите Start.
  5. номер места, от 1 до 5. Используйте кнопки стрелка, затем нажмите Start.
- После этих операций, возможно стрелять: лампочка выбранного места мигнет через 3 секунды, затем через 30 секунд возможно вызвать helice и стрелять.  
Нажатием вручную кнопки Дай (Pull) (внешняя кнопка) будет выполнена автоматическая перезарядка всех машинок.

Для остановки этой функции helices, необходимо нажать кнопку Reset.

Регулировки ADJ1 и ADJ2 могут быть использованы следующим образом:

ADJ2: на мин. положении: helices могут работать одновременно или с отсрочкой друг от друга от 0 до 3 секунд. При помощи использования кнопки ADJ1 на макс положении helices будут на рапорте (отчете)

Во время режима жетоноприемника все 5 выборов будут одинаковыми с теми которые были во время последней работы без режима жетоноприемника.

### 5.19 Дисциплина обучения трапу

Эта дисциплина позволяет достичь “дополнительной отсрочки” между “дай” и выходом цели. Кнопка ADJ2 регулирует “дополнительную отсрочку” от 0 до 250 мс. Кнопка ADJ1 на мин положении позволяет установить фиксированную “дополнительную отсрочку”, на макс положении позволяет установить произвольную “дополнительную отсрочку” от 0 до значения, установленного регулятором ADJ1. Лампы на местах будут указывать, какой микрофон активен с тем, чтобы стрелок знал, когда возможно вызвать цель.

### 5.20 Обучение трапу R-L-C

Эта дисциплина позволяет выбрать тип цели для каждого стрелка перед выстрелом, при помощи использования 2 кнопок судейской коробки, обычно используемых для нулей. По умолчанию выстрел в правую цель, при помощи нажатия кнопки №1, цель будет в центре,

при помощи нажатия кнопки № 2 цель будет слева.

Эта дисциплина может использоваться для обучения и не может быть использована для соревнований, потому что коробка переключений для нулей не может быть соотнесена с нулями стрелков.

Микрофоны 5 мест должны быть подсоединены к первым 2 вводам из 8, имеющихся в наличии.

Лампы на местах будут указывать, какой микрофон активен с тем, чтобы стрелок знал, когда возможно вызвать цель.

#### **5.21 Дисциплина японского дабл-трапа**

Эта дисциплина позволяет провести особую версию дабл-трапа, при нем двойные цели выпускаются в зависимости от количества стрелков, которые участвуют в раунде.

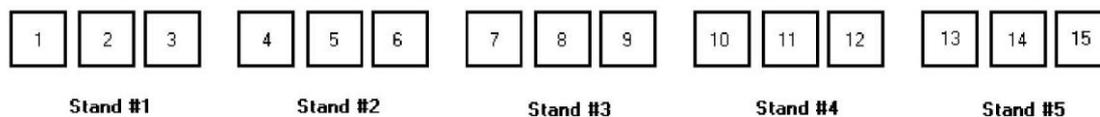
Микрофоны 5 мест должны быть подсоединены к первым 2 вводам из 8, имеющихся в наличии.

Лампы на местах будут указывать, какой микрофон активен с тем, чтобы стрелок знал, когда возможно вызвать цель..

Регулятор ADJ2 устанавливает отсрочку на второй цели от 0 до 2 сек.

Схема японского дабл-трапа, 50 целей :

TRAP MACHINES



**1 СТРЕЛОК**

Очередь (раунд)	Место #1	Место #2	Место #3	Место #4	Место #5
#1	1-2	4-5	7-8	11-12	14-15
#2	2-3	5-6	7-8	11-12	13-14
#3	2-3	5-6	8-9	10-11	13-14
#4	1-2	4-5	7-8	10-11	14-15

**2 СТРЕЛКА**

Turn	Stand #1	Stand #2	Stand #3	Stand #4	Stand #5
#1	1-2	4-5	7-8	11-12	14-15
#2	2-3	5-6	7-8	11-12	13-14
#3	2-3	5-6	8-9	10-11	13-14
#4	1-2	4-5	7-8	10-11	14-15

**3 СТРЕЛКА**

Turn	Stand #1	Stand #2	Stand #3	Stand #4	Stand #5
#1	1-2	4-5	7-8	11-12	14-15
#2	2-3	5-6	7-8	11-12	13-14
#3	2-3	5-6	8-9	10-11	13-14
#4	1-2	4-5	7-8	10-11	14-15

**4 СТРЕЛКА**

Turn	Stand #1	Stand #2	Stand #3	Stand #4	Stand #5
#1	1-2	4-5	7-8	11-12	14-15
#2	2-3	5-6	7-8	11-12	13-14
#3	2-3	5-6	8-9	10-11	13-14
#4	1-2	4-5	7-8	10-11	14-15

**5 СТРЕЛКОВ**

Turn	Stand #1	Stand #2	Stand #3	Stand #4	Stand #5
#1	1-2	4-5	7-8	11-12	14-15
#2	2-3	5-6	7-8	11-12	13-14
#3	2-3	5-6	8-9	10-11	13-14
#4	1-2	4-5	7-8	10-11	14-15

**6 СТРЕЛКОВ**

Turn	Stand #1	Stand #2	Stand #3	Stand #4	Stand #5
#1	1-2	4-5	7-8	11-12	14-15
#2	2-3	5-6	7-8	11-12	13-14
#3	2-3	5-6	8-9	10-11	13-14
#4	1-2	4-5	7-8	10-11	14-15

## 6. ПРОГРАММНЫЙ РЕЖИМ

Чтобы войти в программный режим необходимо выполнить следующее:

- нажмите кнопку RESET
- выберите дисциплину (ни Тестовый трап, ни скит)
- нажмите кнопку START
- введите пароль, состоящий из 6 цифр (от 1 до 6), используя 6 кнопок стрелка. Пароль по умолчанию: 666666

Если пароль прошел, монитор покажет первую имеющуюся функцию программы. Нажмите кнопку BACK или FORWARD, чтобы выбрать другую функцию программы. Нажмите START для подтверждения. Программные функции следующие:

<i>Programmazione sul Monitor</i>	<i>Descrizione della Programmazione Наименование функций</i>
Количество целей	Удалить внутренний счетчик целей
Режим жетоноприемника	Активировать/деактивировать внешний жетоноприемник
Последовательность жетоноприемника	Последовательность выбора стрелка во время режима жетоноприемника
Цели жетоноприемника	Максимальное количество целей во время режима жетоноприемника
Длительность импульса трапа	Длительность активизации по времени машинки
Время реагирования	Активировать/деактивировать передачу “Времени реагирования” на внешние блоки
Цели табло	Активировать/деактивировать передачу “Количества целей” на финальное табло
Автоматическая нулевая мишень	Активировать/деактивировать автоматическую нулевую мишень
Стандартный спортинг 1	Установить последовательности стандартного спортинга или compak № 1
Стандартный спортинг 2	Установить последовательности стандартного спортинга или compak № 2
Стандартный спортинг 3	Установить последовательности стандартного спортинга или compak № 3
Стандартный спортинг 4	Установить последовательности стандартного спортинга или compak № 4
Стандартный спортинг 5	Установить последовательности стандартного спортинга или compak № 5
Стандартный скит 1	Установить последовательности стандартного скита №1
Стандартный скит 2	Установить последовательности стандартного скита №2
Стандартный скит 3	Установить последовательности стандартного скита №3
Имя с чип-картой	Активировать/деактивировать передачу имени стрелка на внешние блоки во время режима с чип-картой
Автоматическая пристрелка	Активировать/деактивировать процесс пристрелки для финального табло
Новый пароль	Установить новый пароль
Пауза: фиксир/внешн.	Активировать/деактивировать внешний регулятор для регулировки “отсрочки” между двумя последовательными местами
Регулировка помех	“Настройка помех”, цифровая регулировка против шумов выстрелов и прочих металлических шумов

Цель Delete/Back (удалить/назад)	Активировать/деактивировать передачу нулевой мишени на внешние блоки
Задержка ламп скита	Установить задержку по времени ламп скита
Helices: сброс (reset) счетчика	Удалить внутренний счетчик helices
Helices: 1 жетон=x helices	Установить количество helices за один жетон
Финалы ISSF для TV	Активировать/деактивировать рабочий режим для ISSF TV
Предпочтительные дисциплины	Активировать/деактивировать предпочтительные дисциплины (макс 8)

### **6.1 “Количество целей”**

Счетчик показывает общее количество выпущенных целей от 00000 до 99999.

Для сброса счетчика нажмите кнопку START.

Нажмите кнопку FORWARD, чтобы выйти без сброса счетчика.

### **6.2 “Режим жетоноприемника”**

Для изменения режима жетоноприемника, а именно использование внешнего жетоноприемника, (режим жетонов YES (да) или NOT (нет)), нажмите кнопку BACK или FORWARD.

Затем нажмите кнопку START для сохранения и выхода.

### **6.3 “Последовательность жетоноприемника”**

Монитор показывает последовательность выбора стрелка во время режима с жетоноприемником. Измените последовательность, используя 6 кнопок выбора стрелка.

Нажмите кнопки FORWARD или BACK для установки количества жетонов. Затем нажмите кнопку START для сохранения и выхода.

### **6.4 “Цели жетоноприемника”**

Если был выбран режим жетоноприемника, возможно выбрать одну из следующих функций:

-Цель раунда: максимальное количество целей устанавливается для каждого стрелка. Например, если было выбрано 3 цели и используется дисциплина трап, каждый стрелок может стрелять по максимуму  $25+3 = 28$  целей. Не устанавливается никаких ограничений на повторение целей.

- Игра (дичь): никаких ограничений на количество целей и на повторение одной и той же цели

При использовании всех вышеназванных функций, после примерно 10 секунд с последней цели, блок осуществит reset автоматически.

Для выбора одной из вышеназванных функций, нажмите кнопку BACK.

Если функция Game (игра/дичь) была выбрана, нажмите кнопку START для сохранения и выхода.

В противном случае нажмите кнопку FORWARD для выбора количества повторений.

Нажмите кнопки FORWARD или BACK для выбора количества или цели для повторения (раунд или место).

Затем нажмите кнопку START для сохранения и выхода.

Чтобы установить блок для чип-карты, см. пункт 7.1.

### **6.5 “Длительность импульса трапа”**

Монитор показывает время активации машинок (мс).

Нажмите кнопки FORWARD или BACK для того, чтобы изменить длительность от 50 мс до 950 мс, промежутки 50 мс.

Затем нажмите кнопку START для сохранения и выхода.

### **6.6 “Время реагирования”**

Если блок подсоединен к дистанционному записывающему устройству, возможно активировать передачу следующей информации:

- Задержка между вызовом стрелка и выходом цели (промежуток 0,1 сек.).

- Время реагирования стрелка, задержка между выходом цели и выстрелами (первым и вторым) (промежуток 0,05 сек.)

Нажмите кнопки FORWARD или BACK для того, чтобы активировать или нет передачу. Затем нажмите кнопку START для сохранения и выхода.

### **6.7 “Цели табло”**

Если блок подсоединен к табло, возможно активировать передачу количества целей. Нажмите кнопки FORWARD или BACK для того, чтобы активировать или нет передачу. Затем нажмите кнопку START для сохранения и выхода.

### **6.8 “Автоматическая нулевая мишень”**

Функция автоматической нулевой мишени активирует следующее положение по месту только, если выстрел. Нажмите кнопки FORWARD или BACK для того, чтобы активировать или нет автоматическую нулевую мишень. Затем нажмите кнопку START для сохранения и выхода.

### **6.9 “Стандартный спортинг 1-2-3-4-5”**

Возможно установить 5 стандартных последовательностей, которые могут использоваться в 2 режимах: как “Последовательности спортинга” или как “Последовательности Сомрак”. Это означает, что ротация стрелков по местам может следовать правилам спортинга или правилам сомрак. Для всех пяти стандартных последовательностей спортинга возможно установить максимум 5 очередей (раундов) и максимум две цели для каждого места (3 цели для спортинга).

- Нажмите кнопки FORWARD или BACK для того, чтобы продвигаться по последовательностям выстрелов.
- Нажмите две кнопки на одной и той же линии монитора для изменения типа выстрела.

- a) Сначала необходимо установить максимально количество целей для каждого места: 2 или 3. Для выбора используйте кнопку BACK и подтвердите, используя кнопку FORWARD.
- b) Далее необходимо установить, является ли задержка между двумя последовательными местами фиксированной или может быть регулируемой внешне при помощи использования регулятора “Delay” (задержка) на передней панели. Выберите при помощи кнопки BACK и подтвердите, используя кнопку FORWARD.
- c) В третьих необходимо установить количество очередей (раундов): максимум 5. Выберите при помощи кнопки BACK и подтвердите, используя кнопку FORWARD.

После вышеназванной операции возможно установить последовательность, выбирая каждое место:

Первая цель:

- Номер машинки (от 0 до 15 – 0 означает без выстрела)
- Задержка от 0 до 3 сек. промежуток 0.2 сек или произвольная задержка от 0 до 3 сек.

Вторая или третья цели:

- Номер машинки (от 0 до 15 – 0 означает без выстрела)
- Задержка от 0 до 3 сек. промежуток 0.2 сек или цель после предыдущего выстрела

Задержка:

- задержка при активации следующего места, от 1,9 до 9,9 сек. промежуток 0.2 сек

В конце операции настройки, нажмите кнопку START для сохранения и выхода.

### **6.10 “Стандартный скит 1-2-3”**

Для всех 3 стандартных скитов возможно установить максимально 5 целей для каждого места и максимально 8 мест. Для установки стандартной последовательности скита необходимо выбрать следующее:

Выберите количество целей для каждого места:

- Нажмите кнопки FORWARD или BACK для продвижения по последовательности выстрелов
- Нажмите две кнопки на одной линии монитора для изменения количества целей на выбранном месте.
- Нажмите START для подтверждения и переходите к следующему шагу
- Выберите тип целей: с произвольной задержкой (0.2 – 3 сек или немедленно):
- Нажмите две кнопки на одной линии монитора для изменения типа целей

- Нажмите START для подтверждения и переходите к следующему шагу
- Выберите цели для каждого места:
- Нажмите кнопки FORWARD или BACK для продвижения по последовательности выстрелов
- Нажмите две кнопки на одной линии монитора для изменения целей (Дай Pull – Цель Mark – Double Дабл)
- Нажмите START для сохранения и выхода

### 6.11 “Имя с чип-картой”

Если блок управления подсоединен к внешнему блоку, который может показывать имена стрелков, возможно активировать данную функцию. Нажмите кнопки FORWARD или BACK, чтобы установить или не устанавливать функцию

Нажмите START для сохранения и выхода

### 6.12 “Автоматическая пристрелка”

Если блок управления подсоединен к табло для финалов, возможно активировать данную функцию для упрощения операции пристрелки.

Нажмите кнопки FORWARD или BACK, чтобы установить или не устанавливать функцию

Нажмите START для сохранения и выхода

### 6.13 “Новый пароль”

Возможно выбрать новый пароль.

Нажмите 6 кнопок шести стрелков в новой последовательности, которая представляет новый пароль.

Нажмите START для сохранения и выхода

### 6.14 “Пауза: Фикс/внешн.”

Возможно отрегулировать задержку между двумя последовательными местами, используя регулятор “Delay” на передней панели или установить фиксированное время задержки и деактивировать данный регулятор.

Нажмите FORWARD или BACK для установки фиксированной задержки от 1.5 сек до 5 sec. Или используйте внешний регулятор. Нажмите START для сохранения и выхода

### 6.15 “Регулировка помех”

Возможно установить “цифровую регулировку” блока для того, чтобы удалить нулевые мишени по причине плохих условий стрельбы таких как:

- Площадки для стрельбы очень близко или не разделены
- Крыша над местом не очень высокая
- Пол без звукопоглощающих материалов

“Цифровая регулировка”, называемая Clutter, найдет решение для всех вышеназванных плохих условий, даже если невозможно найти правильное решение при всех условиях стрельбы. Нажмите кнопки FORWARD или BACK для установки правого уровня Clutter, 0 означает без помех, затем нажмите START для сохранения и выхода.

<i>Значение помех</i>	<i>Описание</i>
0	Без помех
от 1 до 6	помехи, без задержки. 6 уровней
от 7 до 12	помехи, задержка в 5 мс. 6 уровней
от 13 до 18	помехи, задержка в 10 мс. 6 уровней
от 19 до 24	помехи, задержка в 15 мс. 6 уровней

### 6.16 “Цель Delete/Back (Удалить/назад)”

Если блок подсоединен к табло, возможно активировать передачу сообщения, которая удалит последнюю цель в случае нулевой мишени.

Нажмите кнопки FORWARD или BACK для активации или нет передачи. Нажмите START для сохранения и выхода.

### 6.17 “Задержка ламп скита”

Иногда машинки скита имеют небольшую задержку, тогда необходимо ввести небольшую задержку при выключении ламп скита для того, чтобы компенсировать эту задержку и чтобы “выключение ламп” и “выход цели” были четко в одно и тоже время. Нажмите кнопки FORWARD или BACK для изменения времени задержки от 0 мс до 50 мс, промежуток 2 мс. Нажмите START для сохранения и выхода.

### **6.18 “Helices: reset счетчика”**

Для удаления внутреннего счетчика helices используемого от машинок. Выберите кнопками FORWARD или BACK, затем нажмите START для сохранения и выхода.

### **6.19 “Helices: соответствие жетонов”**

Для установки со скольких helices будут выстрелы на один жетон. Выберите кнопками FORWARD или BACK, затем нажмите START для сохранения и выхода.

### **6.20 “Финалы ISSF TV”**

Эта функция активирует “Кнопку подтверждения” для судьи. Во время финала только после нажатия кнопки подтверждения, активируется следующее место и данные передаются на ISSF TV. Нажмите FORWARD или BACK для того чтобы активировать или нет автоматическую нулевую мишень. Нажмите START для сохранения и выхода.

### **6.21 “Предпочтительные дисциплины”**

Эта функция активирует только некоторые предпочтительные дисциплины. Максимально 8.

Нажмите FORWARD или BACK для установки количества предпочтительных дисциплин: максимально 8, не предпочтительные=0.

Нажмите START.

Выберите предпочтительные дисциплины, затем нажмите FORWARD или BACK для продолжения.

Нажмите START для сохранения и выхода.

## **7. ЧИП-КАРТА**

Если блок был настроен для работы с чип-картой, для выбора стрелков необходимо использовать одну действующую чип-карту, шесть кнопок на главном пункте тогда деактивированы.

На чип-картах хранятся “пункты”, которые представляют “кредит” стрелков.

Каждая чип-карта может сохранять максимум 999 пунктов.

Чип-карты защищены секретным паролем, изменяемым автоматически с блоков. Могут содержать логотип клуба, имя и адрес.

Для работы с чип-картами, необходимо иметь “записыватель чип-карт” + программное обеспечение (мод. EP096AG3). Это программное обеспечение упрощает работу всего клуба и при помощи его можно регулировать:

Базы данных всех стрелков, разделенных на несколько типов: члены, гости, дамы, юношеский состав,...

Несколько цен для дисциплин и типы стрелков

Зарядка чип-карты очень проста

Распечатывает отчеты за день, за месяц, за год

Позволяет незамедлительно узнать ситуацию по каждому стрелку (начисленные и снятые пункты с карты)

### **7.1 Master Card (Мастер карта)**

Для корректной работы на EP095M с чип-картой, необходимо ввести в ее память цены за раунд по выбранной дисциплине для всех типов стрелков, используя MASTER CARD.

Master Card это одна особая чип-карта, которая хранит значение по одному раунду (выраженное в пунктах) для всех типов стрелков (10) по выбранной дисциплине.

Для сохранения инфо на Master Card используйте записывающее устройство EP096AG3, а также пустую чип-карту.

Для сохранения Master Card на блоке EP095M действуйте следующим образом.

Установите блок в режим жетонов при помощи чип-карты

Нажмите RESET

Введите Master Card внутрь блока

Блок автоматически переподсоединит Master Card и монитор проинформирует об ожидании, затем на мониторе : ОК затем выйдите из Card

Перед выходом из Master Card возможно получить информацию о следующем:

- Установите блок в режим чип-карты, нажав кнопку стрелка № 3 при помощи Master Card внутри блока или при помощи внешней кнопки, используемой для ввода стрелков во время режима чип-карты

- Общее количество раунда нажатием кнопки № 1 при помощи Master Card внутри блока
- Сделайте reset счетчика количества раунда при помощи нажатия кнопки стрелка № 6 при помощи Master Card внутри блока
- Проверьте цены (выраженные в пунктах) для всех типов стрелков по выбранной дисциплине при помощи нажатия кнопки стрелка № 2 при помощи Master Card внутри блока

## **7.2 Для выбора стрелков с чип-картами**

Перед работой с чип-картами необходимо сохранить внутри блока Master Card для сохранения цен на выбранные дисциплины (см. выше).

Затем каждый стрелок, который хочет стрелять, должен выполнить следующее:

- ввести действующую чип-карту внутрь блока: немедленно на мониторе появится имя стрелка и кредит на чип-карте
- нажмите внешнюю кнопку (ПОДСОЕДИНЕННУЮ МЕЖДУ ШТЫРЯМИ 8 И 11 ВИЛКИ I3 для выбора одного стрелка соответствующего сохраненной последовательности на раунде
- если кредит на карте не истек, стрелок будет выбран и на мониторе появится остаток. В противном случае на мониторе появится сообщение.
- Выйдите из чип-карты

## **7.3 Карточка отчета**

Возможно извлечь форму из блока EP095M со всеми проведенными раундами с именами стрелков и использованными пунктами на картах (баллам).

Заведите пустую карточку отчета внутри блока EP095M (обычно в конце дня). Блок автоматически переподсоединит карточку отчета и передаст все данные по раундам дня.

Затем используйте карточку отчета для того, чтобы загрузить в базу данных вашего программного обеспечения управления всю информацию дня.

Затем будет возможна ПОЛНАЯ проверка вашего стрельбища: пункты, собранные со всех ваших чип-карт и пункты использованные всеми стрелками на каждом блоке.

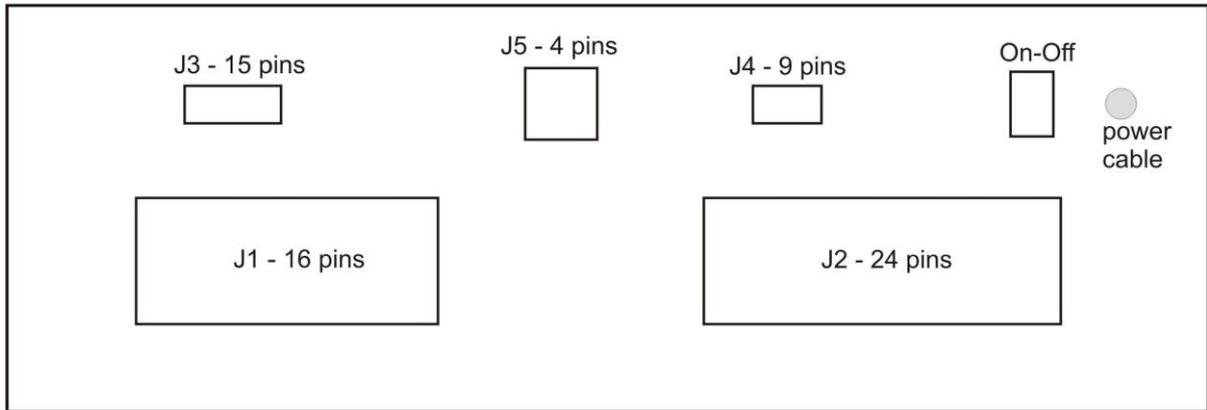
Карточка отчета это чип-карта отформатированная как Карточка отчета из программного обеспечения управления.

Помните, что память внутри блока EP095M позволяет хранить максимальное количество в 64 раунда (25 или 50 целей).

## 8. УСТАНОВКА

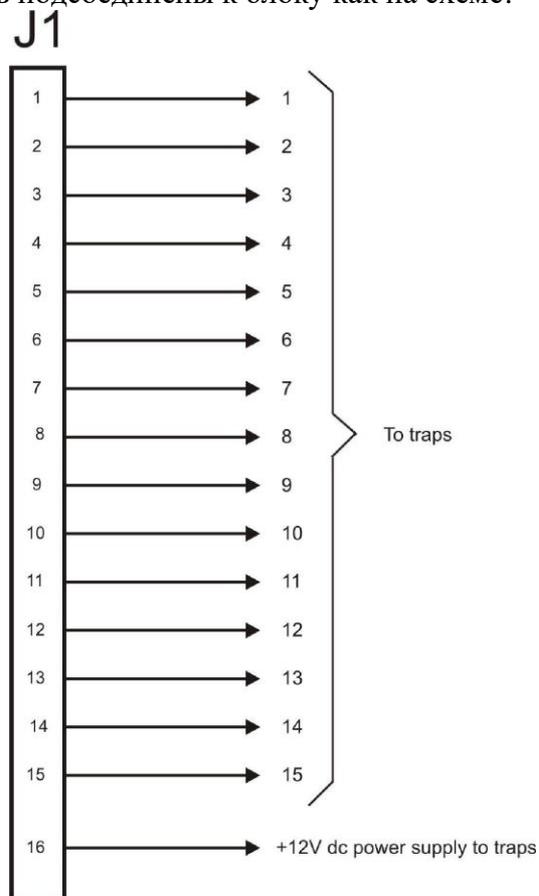
### Задняя панель

### BACK PANEL



#### 8.1 Вилка для машинок - J1

15 машинок должны быть подсоединены к блоку как на схеме:



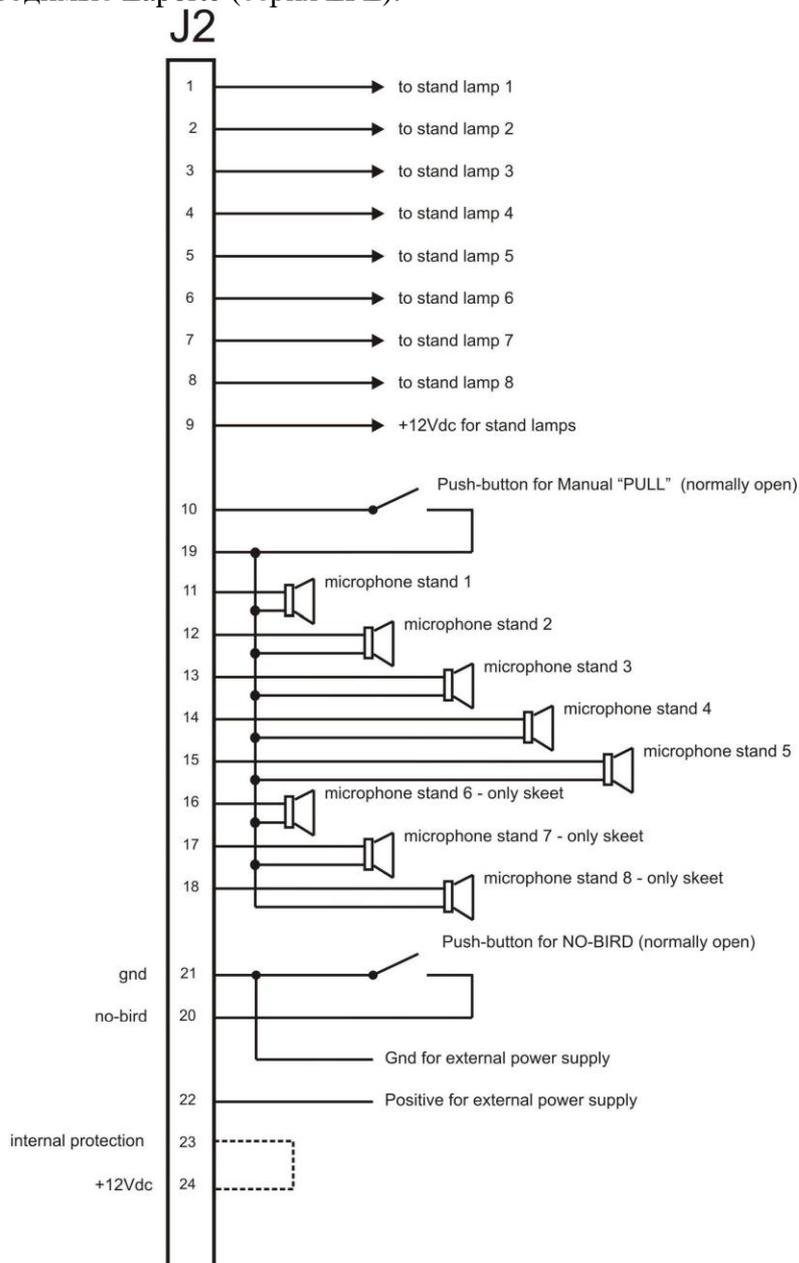
## 8.2 Вилка для ламп на местах и кнопка нулевая мишень – J2

Эта вилка используется для подсоединения 8 микрофонов, 8 ламп на местах к блоку и дополнительная кнопка, которая может быть использована для повторения цели при условии нулевой мишени.

Внешний источник питания должен использоваться только, если машинкам необходимо более высокое напряжение в 12 В пост тока. Это внешний источник питания должен быть с ПОСТОЯННЫМ напряжением и максим амперами 2.

Мост между штырями 23 и 24 должен быть всегда закрыт переходом (проводом). Только для внешнего источника питания должен быть оставлен открытым.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** лампы, которые используются, должны работать на 12 В пост тока и максимальном токе в 100 мА. Предлагается использовать светодиодные лампы, производимые Laporte (серия EPL).



### **8.3 Вилка для внешнего жетоноприемника – J3**

Используется для подсоединения внешнего жетоноприемника. Возможно использовать механическую систему или систему с чип-картой.

### **8.4 Вилка для табло или монитора – J4**

Используется для работы внешнего табло или монитора. Для работы внешних блоков не требуется дополнительный интерфейс. Может быть использован только двужильный кабель, пригодный для больших расстояний. Поддерживаемый протокол поддерживается в соответствии с системой Multi-Pull.

### **8.5 Вилка для судейской коробки – J5**

Используется для подсоединения судейской коробки управления к блоку.

### **8.6 Лампы для скита**

Только для дисциплины скита, выводы машинок 2 и 10 вилки J1 могут использоваться для работы двух реле, которые в свою очередь могут активировать две лампы по 220 В пер тока для Pull (дай) и Mark (цель).

### **8.7 Распределительная коробка мод. EP096I1**

Для упрощения подсоединения блока, возможно использовать распределительную коробку модель EP096I1, которая подходит для блока EP095M. Устанавливайте следующим образом:

Зафиксируйте на стене, около финального положения блока EP095M.

Подсоедините распределительную коробку к блоку EP095M, используя два кабеля с вилками J1 и J2.

Установите микрофоны и лампы на стрельбище и подсоедините их к распределительной коробке, используя кабели в кожухах.

Подсоедините машинки к распределительной коробке, используя 16 жильный кабель.

Распределительная коробка EP096I1 может поставляться со следующими опциями:

EP096I1-L: с реле для ламп скита

EP096I1-C: с переключателем Trap/Skeet