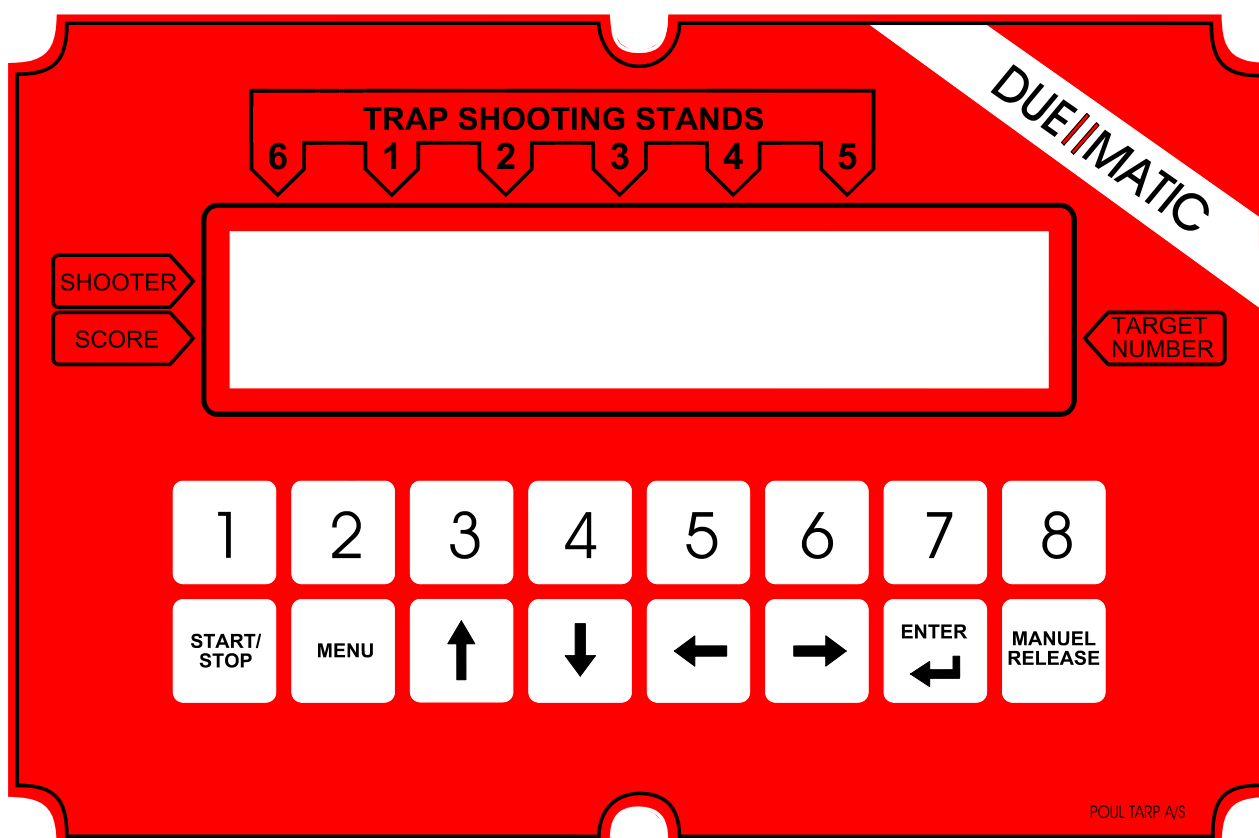


---

**Due//Matic OL-computer / Sporting-computer type 220034  
for operatørkort**

**BETJENINGSVEJLEDNING**



**OL-Trap✓ Sporting✓ Skeet✓ Nordisk –Trap✓**

Læs venligst denne vejledning inden computeren tages i brug.  
Indstilling af computeren er afhængig af den pågældende banes discipliner.

Computerprogrammet er delt i flg. 2 dele:

- Opsætning
- Brugermenu

## OPSÆTNING

OPSTART:

<b>MODE=</b>	<b>TRAP</b> <b>1</b>
--------------	-------------------------





Indsæt operatørkort ved ny installation installerer system nr. automatisk.

Eller tryk **MENU**

<b>ADGANGSKODE =</b>	<b><u>0</u>00000</b>
----------------------	----------------------

Adgangskoden er 721044 ( kan senere ændres )

**ADGANGSKODE:**

Med nr. tasterne eller   indtastes cifrene.   flytter cursoren vandret.  
( 721044)

**ENTER** gemmer indstilling og man er nu i opsætningsmenuen

<b>MASKINTEST</b>
-------------------

## OPSÆTNING:

Opsætningsprogrammet består af følgende menu:

MASKINTEST		side	4
COMPAK REDIGERING		side	5
FLYVE TIDS OPSÆTNING		side	6
DUE TYPE OPSÆTNING		side	6
INDSTIL FORSINKELSE		side	7
DUE PRIS 1 SETUP		side	7
COMPAK TRÆNING DUE PRIS SETUP		side	8
COMPACT Mapping		side	8
TAST 1 – 20	Skydedisciplin	side	9
GEM OPSÆTNING		side	11
GENDAN OPSÆTNING		side	11
MASKINFLYTNING		side	11
MASKINFLYTNING	TRAP 1 - TRAP 2 - TRAP 3	side	12
ROTATE DELAY		side	12
INDSTIL PASSWORD		side	12
INDSTIL SYSTEM NR.		side	13
INDSTIL UR		side	13
SPROG	DANSK / ENGELSK / TYSK	side	13
INDGANG TEST		side	14
DUER = TOTALT =	0 / 1351	side	14
MICROFON	FRA / TIL	side	14
BETALING	FRA / TIL	side	15
DISPLAY KONTRAST		side	15
BRUGERMENU		side	15
ÆNDRINGER UNDER SKYDNINGEN		side	17
TRÆNING ( OL Trap )		side	18
COMPAK TRÆNING		side	19
Affyringstabel for Compact træning 2		side	20
Komplet computer system og akustisk anlæg		side	21

**Generelt:** Tast **ENTER** for redigering, og **ENTER** for at gemme og vende tilbage til opsætningsmenuen.

For at bladre mellem de forskellige menupunkter benyttes  

## MASKINTEST

Anvendes til:

- test af de enkelte maskiner
- præsentation af duerne før en konkurrence

Tast:

ENTER

<u>1</u>	2	3	4	5
MASKINE	NR.	=	A	1

**Manuel release** -tasten virker ikke når mikrofon er åben (ved blinkende standpladsnummer).

**↓↑** Ændrer maskinumrene.

**START / STOP** åbner- og lukker for mikrofoner. Når mikrofon er åben, blinker det standpladsnummer hvortil mikrofonen tilhører.

Når maskinumret ændres, vil standpladsnummer automatisk blive ændret.

Således hører maskinummer:

1-2-3 til standplads	1	4-5-6	2
7-8-9	3	10-11-12	4
13-14-15	5		

Tast **ENTER** for at vende tilbage til opsætningsmenuen.

## COMPAK REDIGERING

Brugeropsætning af individuelle skydningsprogrammer.

Tast: **ENTER**

<b>C</b> <u><b>1</b></u>	<b>RUNDE</b> <b>1</b>	<b>PLADS</b> <b>1</b>
<b>M1=</b> .	<b>D=</b> <b>0.0</b>	<b>M2=</b> .

Med **START / STOP** skiftes mellem øverste og nederste linie.

Med **↓ ↑** ændres værdierne. **↔** flytter cursoren vandret.

N.B. Cursor skal stå i øverste linie for at forsætte i opsætningsmenu!

**Linie 1:** **C 1-20:** Skydning  
**RUNDE: 1-5**  
**PLADS: 1-5** Computeren skifter selv til ny runde, når der skiftes plads.

**Linie 2:** **M1** = Enkelte duer og 1. due i en double  
Maskinerne er benævnt med bogstav: A = 1, B = 2, C = 3 osv.  
**D** = Forsinkelse på kastetidspunkt af 2. due.  
**0.0** = samtidig  
**justering:** 0.5, 1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0 sek.  
**SKUD** udløser 2. due når der skydes efter 1. due  
Er afhængig af opsætning i menu: Delay opsætning  
**M2=** 2. due i en double.  
Ved enkelt-duer efterlades M2 i displayet som ” .”

Tast: **MENU** giver adgang til undermenu vedr. ændring af enhedspriser og skytteantal for den pågældende skydning.

Brug **↓ ↑** for at bladre i undermenuen: kort – polet – skytter

Med **ENTER** og **↓ ↑** ændres værdierne. **↔** flytter cursoren vandret.

Antal duer har betydning for prisen for skydningen: faktor x due pris = seriepris

<b>PRIS KORT</b>	<b>=</b>	<b>25</b>
<b>PRIS POLET</b>	<b>=</b>	<b>01</b>
<b>ANTAL SKYTTER</b>	<b>=</b>	<b>6</b>

Tast **ENTER** for at gemme faktor på den respektive skydning.


Tast **MENU** for at forlade undermenuen.

Tast **ENTER** for at afslutte Compak redigeringen.

## FLYVE TIDS OPSÆTNING

Her vælges på den enkelte maskine den tid der går fra en due affyres til der ikke kan skydes på den længere. Default = 3.0 sekunder

Denne tid bruges til at afgøre hvornår der skal repeteres, og hvornår der skal skiftes til næste plads.

Valg af maskine nr. 

Ændring af tid (1.0 – 10.0 sek) med interval 0.5 sek 


Tast: **ENTER**

<b>MASKINE NR.</b>	<b>A</b>	<b>1</b>
<b>FLYVE TID</b>	<b>=</b>	<b>3.0 S</b>

**ENTER** gemmer indstilling og man vender tilbage til opsætningsmenuen

## DUE TYPE OPSÆTNING:

Denne MENU anvendes kun til sporting programmet COMPACT TRÆNING sammen med MENU COMPAK TRÆNING DUE PRIS SETUP indstilles priser på duer i 2 forskellige pris grupper. Vælg due type 1 til STANDARD duer -- due type 2 til special duer.



Valg af maskine nr. 

Valg af due type 

<b>MASKINE NR.</b>	<b>A</b>	<b>1</b>
<b>DUE TYPE</b>	<b>=</b>	<b><u>1</u></b>

**ENTER** gemmer indstilling og man vender tilbage til opsætningsmenuen

## INDSTIL FORSINKELSE:

Her vælges den aktuelle forsinkelse på due udkastet. Default = 0.0 sek  
Ved andet valg med interval på 0.5 sek bruges  

Vælges f.eks. 2.0 sek., udløses duen tilfældigt i intervallet 0 - 2 sek.  
Gælder også ved 2. due når computeren er sat til "SKUD"

Tast: **ENTER**

<b>FORSINKELSE</b>	<b>3.0</b>
--------------------	------------

**ENTER** gemmer indstilling og man vender tilbage til opsætningsmenuen

## DUE PRIS 1 SETUP:

Her vælges den pris på en due, som computeren skal opsættes til på den pågældende skydning (tast) / kunde.



Dueprisen skal "tilknyttes" tasterne fra 1- 8 (og 9 -20), og alle skydninger der er tilknyttet en tast, er aktive i brugermenuen.

Tast: **ENTER**

<b>SKYDNING</b>	<b><u>1</u></b>	<b>KUNDE</b>	<b>1</b>
<b>DUE PRIS</b>	<b>=</b>		<b>1.00</b>

Med   vælges mellem skydning (tast) 1 – 8 (og 9 -20).

Med   flyttes cursoren vandret til valg af kunde (korttype).

Med   vælges mellem kunde 1 - 5

**START / STOP** flytter cursoren til prisredigering.

Med   ændres cifrene.   flytter cursoren vandret

**ENTER** gemmer pris og man vender tilbage til valg af **KUNDE**



**ENTER** gemmer indstilling og man vender tilbage til opsætningsmenuen

## COMPAK TRÆNING DUE PRIS SETUP:

Denne MENU anvendes kun til sporting programmet COMPACT TRÆNING sammen med MENU DUE TYPE OPSÆTNING indstilles priser på duer i 2 forskellige pris grupper. Vælg due type 1 til STANDARD duer -- due type 2 til special duer.

Med   vælges mellem skydning (tast) 1 – 8 (og 9 -20).

Med   flyttes cursoren vandret til valg af kunde (korttype).

Med   vælges mellem kunde 1 - 5

**START / STOP** flytter cursoren til prisredigering.

Med   ændres cifrene.   flytter cursoren vandret

**ENTER** gemmer pris og man vender tilbage til valg af **KUNDE**

**ENTER** gemmer indstilling og man vender tilbage til opsætningsmenuen

<b>DUE TYPE = <u>1</u></b>	<b>KUNDE 1</b>
<b>DUE PRIS =</b>	<b>1.00</b>

## COMPACT MAPPING: (Påvirker kun COMPAK skydninger)

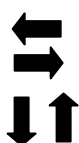
Menupunktet benyttes til ændring af udgangssignal. eks. Hvis en skeetbane skal integreres i en COMPAK bane, flyttes maskinbogstav høje tårn til udgang 7 og lave tårn til udgang 8. Ved Nordisk trap til udgang 9.

Tast: **ENTER**

<b>MASKINE NR.</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
<b>UDGANG NR.</b>	<b><u>1</u></b>	<b>2</b>	<b>3</b>




Normalopsætning:

**UDGANGSNUMMER = MASKINBOGSTAV** (1=A, 2=B, 3=C osv.)



flyttes cursoren mellem udgangsnumrene  
ændrer til ønskede udgangsnummer



For at få de foretagne ændringer til at gælde, tastes  til ende af menuen, og der kvitteres med **ON.** ( )



**MAPPING = OFF** sætter computeren i normalopsætning.

**MAPPING = OFF**

**ENTER** gemmer indstilling og man vender tilbage til opsætningsmenuen

### **TAST 1- 20:**


Her vælges den skydedisciplin som computeren skal opsættes til på den pågældende bane.

De enkelte discipliner kan "tilknyttes" tasterne fra 1- 8 og (9-20 med  ) i alt 20 discipliner.

**Alle skydninger der er tilknyttet en tast, er aktive i brugermenuen.**

Tast: **ENTER**

**TAST 1 = TRAP**

Med  vælges mellem tast 1 - 20. (Skal vælges først)

Med   vælges den skydedisciplin som ønskes tilknyttet tasten.

**Se udvalgte skydediscipliner næste side...9...**

## Udvalgte skydediscipliner:

Disciplin	*antal duer	Bemærkning
TRAP	25	Olympisk Trap til konkurrence
TRAP 1 - 2 - 3	25	Træningsprogrammer til OL-Trap. Redigerbar se: Maskin flytning Trap 1-2-3
TRAP SEMIFINAL	15	Semifinale med 6 skytter på standpladserne 2,3 og 4.
TRAP FINAL	15	Finale med 2 skytter på standpladser 2,3 og 4. Med startopstilling på standplads 2 og 3.
Sports Trap	15	15 duer's disciplin
Sports Trap 1	15	
Dobbelt Trap	30	
Dobbelt Trap SEMI	18	Semifinale med 6 skytter på standpladserne 2,3 og 4.
Dobbelt Trap FINAL	18	Finale med 2 skytter på standpladser 2,3 og 4. Med startopstilling på standplads 2 og 3.
Universal. Trench	25	5 maskiner's Trap disciplin
Nordisk Trap	25	1 maskines disciplin
Nordisk Trap Delay	25	Med timer 0 – 1 sek.
Skeet	25	International Skeet
Skeet 2	25	Hollandsk Skeet
Skeet FINALS	16	Double på standplads 3,4,5,og 4.
Betaling Skeet	27	27 duer's polet / kort
Betaling Nordisk Trap	27	27 duer's polet / kort med alle mikrofoner åbne
Betaling Nordisk Trap Delay	27	27 duer's polet / kort med alle mikrofoner åbne med timer 0 – 1 sek.
Compak 1 – 20	Valgfri	5 standplads sporting disciplin med 1 - 15 maskiner
Compak Træning	Valgfri	Træning på valgfrie duer og standpladser med trådløs fjernbetjening og mikrofon udkald
Comp. Træning 2	Valgfri	Træning på valgfrie duer udløses med 15 kanals trådløs sender ( mikrofoner er ikke i brug )

\*Antal duer er på forhånd valgt (dog ikke for compak 1-20), og har betydning for prisen for skydningen: antal duer x due pris (**se menu: due pris setup**)

Når skydedisciplin er valgt tryk **ENTER** for at gemme

Ved tryk på **MENU** forlader man opsætningsmenuen.

## GEM OPSÆTNING:

Benyt Backup card. Tast ENTER, og isæt BACKUP CARD.  
Dine opsætninger fra computeren vil nu blive overført til kortet.  
Når overførslen er slut, vises det på displayet.: OPSÆTNING ER GEMT  
Det kan IKKE lade sig gøre at overføre SYSTEM NR til sit backup kort

## GENDAN OPSÆTNING:

Benyt Backup card.  
Tast **ENTER**, og isæt **BACKUP CARD..**  
Dine opsætninger fra kortet vil nu blive overført til computeren.  
Når overførslen er slut, vises det på displayet: **OPSÆTNING GENDANNET**  
Det kan IKKE lade sig gøre at overføre SYSTEM NR ved hjælp af backup-kort.

(På en nulstillet computer kan SYSTEM NR. overføres ved at indsætte et gyldig **Operatør-kort** i computeren).

## MASKINFLYTNING

Menupunktet benyttes til flytning af signaludgange, eks. ved opståede maskinproblemer.


Tast: **ENTER**

<b>MASKINE NR.</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>UDGANG NR.</b>	<b><u>1</u></b>	<b>2</b>	<b>3</b>



Normalopsætning:

**UDGANGSNUMMER = MASKINNUMMER** (1=1, 2=2, 3=3 osv.)

Opstår der problemer med en maskine, kan dennes udgang flyttes til en anden maskine:

 flyttes cursoren mellem udgangsnumrene

 ændrer til ønskede udgangsnummer

For at få de foretagne ændringer til at gælde, tastes  til ende af menuen, og der kvitteres med **ON.** ()

**ENTER** gemmer indstilling og man vender tilbage til opsætningsmenuen

**MASKINFLYTNING = OFF** sætter computeren i normalopsætning.

<b>MASKIN FLYTNING = OFF</b>
------------------------------

## MASKINFLYTNING

TRAP 1:

TRAP 2:

TRAP 3:

Brugeropsætning af individuelle træningsprogrammer.

Der henvises til tidligere menupunkt: **MASKINFLYTNING**

**MASKINFLYTNING  
TRAP 1**

Tast:

**ENTER**

**MASKINE NR.    1    2    3**  
**UDGANG NR.    1    2    3**

**ENTER** gemmer indstilling og man vender tilbage til opsætningsmenuen

## ROTATE DELAY

Denne menu påvirker kun skiftepausen på 15 sekunder i disciplin Trap semifinale og Dobbelt Trap semifinale. Kan indstilles til off and on.

Tast:

**ENTER**

**ROTATE DELAY    =    OFF**

**ENTER** gemmer indstilling og man vender tilbage til opsætningsmenuen




## INDSTIL PASSWORD

Menupunktet benyttes til indstilling af adgangskode efter eget ønske.

Tast:

**ENTER**

**PASSWORD =    0000000**

Med nr. tasterne eller   indtastes cifrene.  flytter cursoren vandret.

**ENTER** gemmer indstilling og man er nu i opsætningsmenuen

## INDSTIL SYSTEM NR.:

**NB:** Systemnummer er afhængigt af kort, og bør derfor ikke ændres

Tast: **ENTER**

**SYSTEM NR. = 01-01-01**

Med **↓↑** ændres cifrene. **↔** flytter cursoren vandret

**ENTER** gemmer indstilling og man vender tilbage til opsætningsmenuen

## INDSTIL UR

Tast: **ENTER**

**13-02-01 16:40**

Med **↓↑** ændres cifrene. **→** flytter cursoren til højre

**ENTER** gemmer indstilling og man vender tilbage til opsætningsmenuen

## SPROG:

Tast: **ENTER**

**SPROG = DANISHH**

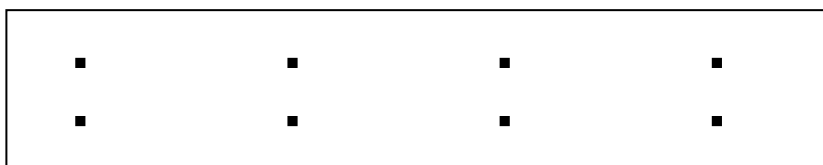
Med **↓↑** vælges sprog

**ENTER** gemmer indstilling og man vender tilbage til opsætningsmenuen  
**ENTER** vender tilbage til opsætningsmenuen

## INDGANG TEST

Tast:

**ENTER**



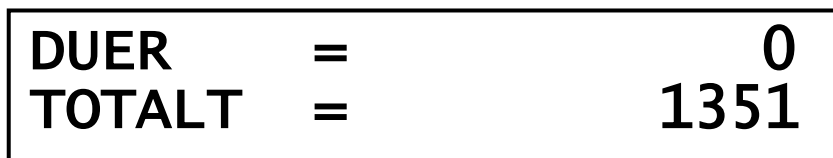
Ved aktivering af de tilsluttede enheder vises status på displayet



**ENTER** gemmer indstilling og man vender tilbage til opsætningsmenuen

## DUER / TOTAL

### STATUSVISNING



Med **ENTER** 0-stilles DUER. TOTALT kan ikke nulstilles

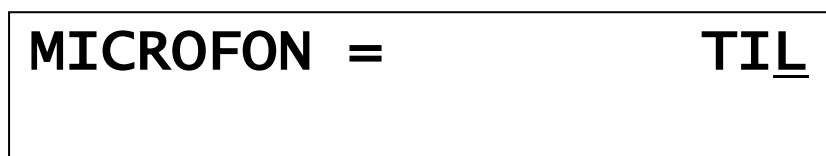
## MICROFON:

Hvis en disciplin kræver der ikke anvendes mikrofoner, kan disse afbrydes.

Hvis mikrofonforstærkeren er tilsluttet og tændt og mikrofonerne er opsatte, vil disse stadigvæk virke, men den automatiske repeat er sat ud af funktion

Tast:

**ENTER**



Med **↓↑** ændres til det ønskede FRA eller TIL

**ENTER** gemmer indstilling og man vender tilbage til opsætningsmenuen

## BETALING:

Hvis man ønsker at ændre **Betaling / Ikke Betaling** anvendes dette menupunkt.

Tast: **ENTER**

<b>BETALING = FRA</b>
-----------------------

Med **↓↑** ændres til det ønskede **FRA** eller **TIL**

**ENTER** gemmer indstilling og man vender tilbage til opsætningsmenuen

## DISPLAY KONTRAST:

Tast: **ENTER**

<b>DISPLAY KONTRAST 38</b>
----------------------------

Med **↓↑** vælges den rette kontrast

Med **ENTER** gemmes indstilling og man vender tilbage til opsætningsmenuen

## BRUGERMENU

Hvis computeren er sat op til: "Betaling FRA"

Ved hjælp af tast 1 – 8 vælges den enkelte skydning

<b>MODE= TRAP</b>
-------------------

Tast: **ENTER**

<b>ANTAL SKYTTER = 6</b>
--------------------------

**↓↑**

**Ved OL Trap og dobbelt Trap bruges følgende startopstilling:**

- 1 skytte = standplads 1
- 2 skytter= standplads 1+3
- 3 skytter= standplads 1+3+5
- 4 skytter= standplads 1+3+5+6
- 5 skytter= standplads 1+2+3+4+5
- 6 skytter= standplads 1+2+3+4+5+6

**Ved OL Trap og dobbelt Trap semifinaler bruges følgende startopstilling og rotation:**

Ved hver rotation er der pause på 15 sekunder.(kan slås fra i menu ROTATE DELAY)

Stand	2	3	4	
1	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	Skyde pladser
	4	5	6	Vente pladser
2	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	Skyde pladser
	3	1	2	Vente pladser
3	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	Skyde pladser
	6	4	5	Vente pladser
4	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	Skyde pladser
	2	3	1	Vente pladser
5	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	Skyde pladser
	5	6	4	Vente pladser
6	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	Skyde pladser
	1	2	3	Vente pladser
7 (1)	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	Skyde pladser
	4	5	6	Vente pladser

Ved OL Trap                    5x = 15 duer

Ved Dobbelt Trap            3x = 18 duer

Skyderækkefølgen : 1 2 3 4 5 6 – 1 2 3 4 5 6 – 1 2 3 4 5 6 .....osv.



Vælg antal skytter

- ENTER** vælg holdnummer (bruges kun ved printerudskrift)
- ENTER** viser opstilling af skytter på de forskellige standpladser
- START** for start af skydning. Dommer kontrolboks kan også benyttes

Skytte	6	1	2	3	4	5	1	← Maskin nr.
Score	0	0	0	0	0	0	1	← Due nr.

Efter gennemført skydning stopper computeren automatisk og scoren kan aflæses på displayet.

Er printeren forbundet, vil den automatisk udskrive resultatet efter 10 sekunder.

- ENTER** starter en ny skydning i samme mode

<b>MODE=</b>	<b>TRAP</b>
--------------	-------------

Ønskes en anden skydning aktiveres én af de øvrige 1 - 8 taster

Hvis computeren er sat op til: "Betaling TIL"

<b>MODE=</b>	<b>TRAP</b>
<b>BETAL</b>	

Isæt betalingskort (hver skytte)

Når skytte nr. 6 har indsat sit betalingskort starter computeren automatisk op

Ved færre end 6 skytter skal tastes **START** efter sidste kortindlæsning

## ÆNDRINGER UNDER SKYDNINGEN

- ↑ ved fjernelse af en skytte. **ENTER** vendes tilbage til skydningen

<b>FJERN SKYTTE</b>
---------------------

- ↑ + ↑ Hvis skydning ønskes afsluttet. **ENTER** vendes tilbage til **MODE**

<b>AFSLUT SKYDNING</b>
------------------------

↑ + ↑ + ↑ hvis udskrift ønskes **ENTER**. ↑ Fortryd  
Computeren vender automatisk tilbage til skydning

## UDSKRIV RESULTAT

Ønskes resultatregistrering i computeren skal kontakten **MISS** på dommer håndtag aktiveres ved "forbiskud".

### Signalhornet afgiver 1 signallyd

Fejltryk på MISS ændres på kontakten **BOM TIL TRÆF** på dommer-kontrolboksen. Signalhorn kvitterer ved at afgive 3 signallyde

### Repeat **GENTAG (Sidste due)**

Computeren skifter automatisk fra skytte til skytte ved hjælp af afgivne skud. Ved et ureglementeret dueudkast (knækket due el.lign.), og skytten ikke skyder efter denne, vil computeren gentage duen og signalhornet vil afgive 2 signallyde.

Hvis skytten har afgivet et skud efter en ureglementeret due, og denne ønskes gentaget, taster REPEAT på dommer-håndtag eller på dommer-kontrolboksen.

### Repeat **GENTAG (Flere skytter tilbage)**

← Bladrer i skydningen og derved flere skytter tilbage

→ Bladrer i skydningen og derved flere skytter frem

Kan kun benyttes når computeren er sat til: "Betaling fra"

### TRÆNING: OL- Trap

**TRAP 1 – 2 – 3 bør IKKE anvendes til konkurrencer.**

#### Trap 1:

Her kan trænes i specielle duer fra:  
Venstre duer (maskin nr.: 3 - 6 - 9 - 12 - 15)  
Højre duer (maskin nr.: 1 - 4 - 7 - 10 - 13)  
Rette duer (maskin nr.: 2 - 5 - 8 - 11 - 14)

Computeren kan "tvangsstyres" med følgende nummertaster:

1 = Højre → 2 = Rette ↑ 3 = Vestre ← 4 = Annuller

Pilen i displayet indikerer kasteretning

6	1	2	3	4	5	→	1
0	0	0	0	0	0		1

## COMPAK TRÆNING:

Med betaling til / fra er det muligt at udløse maskiner med mikrofoner eller trådløs

Med betaling **TIL** isættes kort – Med betaling **FRA** tast **ENTER**

<b>STAND = 1</b>
<b>M1= A      D= 0.0      M2= .</b>

Med Tastatur 1 -5 vælges standplads

Med **↓↑** ændres maskine valg      med **↔** flytter cursoren vandret.

Med trådløs fjernbetjening :

<b>COMPAK TRÆNING</b>
<b>1. RELEASE MASKINE 1</b>
<b>2. RELEASE MASKINE 2</b>
<b>3. SKIFTE TIL NÆSTE MASKINE 1</b>
<b>SIGNAL</b>
<b>4. SKIFTE TIL FOREGÅENDE MASKINE</b>
<b>1 SIGNAL</b>
<b>VED LÆNGERE TIDS TRYK, SKIFTER 3</b>
<b>OG 4 STANDPLADS 2 SIGNALER</b>



Med kort forlades menuen ved **udtag** af kort –

Med betaling **fra** tast **MENU (AFSLUT SKYDNING)** tast **ENTER**

## Compak Træning 2 :

Med betaling til / fra er det muligt at udløse maskiner med 15 taster trådløs

Med betaling **TIL** isættes kort – Med betaling **FRA** tast **ENTER**

<b>COMPAK TRÆNING 2</b> <b>—</b>
----------------------------------

Med betaling **FRA** startes med tast **START/STOP**

Med kort forlades menuen ved **udtag** af kort –

Med betaling **fra** tast **MENU (AFSLUT SKYDNING)** tast **ENTER**

## Affyringstabel for Compak træning 2:

Programmeringstabel for trådløs fjernbetjening.

Maskiner	Affyring 1.	Miss/HIT 2.	Miss 3.	Repeat 4.
1	1			
2				4
3	1			4
4			3	
5	1		3	
6			3	4
7	1		3	4
8		2		
9	1	2		
10		2		4
11	1	2		4
12		2	3	
13	1	2	3	
14		2	3	4
15	1	2	3	4

### Stikkonfiguration:

5-POL DIN HAN 180			RELÆ
BEN 1	HVID	MISS	3
BEN 2	BRUN	REPEAT	4
BEN 3	GRØN	GND	
BEN 4	GUL	MISS/HIT	2
BEN 5	GRÅ	RELEASE	1

# Komplet Due//Matic computer system og akustisk anlæg

