

**Инструкция по эксплуатации
для электронного тира
«Клубный»**



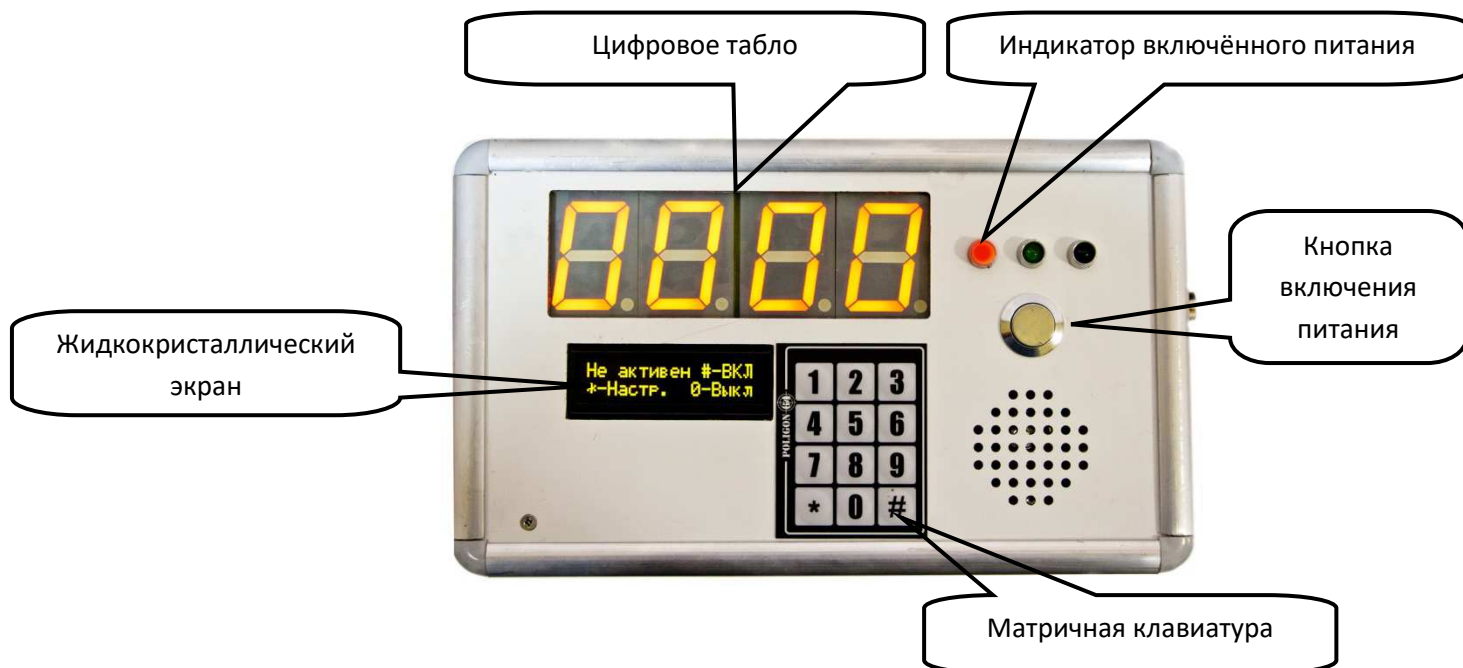
ООО Полигон

2016

Перед эксплуатацией тира, необходимо зарядить аккумуляторы главного блока. Гнездо зарядки находится на боковой панели управляющего блока.

Перед включением управляющего блока тира, необходимо подключить к нему электронные мишени. Мишени подключаются последовательно, в соответствии с порядковыми номерами, указанными на их корпусе. Наименьший порядковый номер (по умолчанию №1) подключается непосредственно к управляющему блоку, далее - по увеличению. Подключение осуществляется при помощи кабеля с быстросъёмными разъёмами. При подключении необходимо обратить внимание, что разъёмы имеют специальные направляющие, чтобы избежать переплюсовок кабеля.





Включение управляющего блока тира.

Включение питания управляющего блока тира осуществляется нажатием и удержанием кнопки на лицевой панели блока. Удерживать кнопку до появления надписей и цифр на цифровом табло и ЖК-экране. Когда блок полностью включит питание, прозвучит короткий звуковой сигнал. Кнопку можно отпустить – блок готов к работе.

Программирование раунда.

При установке параметров перед раундом, необходимо действовать в соответствии с надписями-подсказками, которые появляются на ЖК-экране.

1. Начало программирования: нажать на матричной клавиатуре кнопку **#** (решётка)

2. На ЖК-экране появится выбор, в какой последовательности будут активироваться мишени:

1 - Случайно (в этом случае мишени будут активироваться при помощи генератора случайных чисел, то есть случайным образом в непредсказуемой последовательности). Рекомендовано для кругового расположения мишеней вокруг игрока.

2 - По очереди (в этом случае мишени будут активироваться строго по очереди от младшего номера до старшего). Рекомендовано при фронтальном расположении мишеней или при расположении их по помещению, в качестве стрелкового маршрута.

Нажимаем на матричной клавиатуре режим, который предпочитаете.

3. На ЖК-экране появляется надпись «**Включение зон**» и возможность установки цифрового значения. Это кол-во мишеней, которое будет активировано за время раунда. Физическое количество мишеней не имеет значения. Если будет запрограммировано активаций больше, чем количество мишеней, некоторые из них будут активированы несколько раз. Например, если к блоку подключены 12 мишеней, а при программировании будет установлено 24, то каждая мишень будет активирована 2 раза. Если фактическое количество мишеней больше чем запрограммировано, то часть мишеней не будет активировано, блок выполнит активацию именно того количества, которое запрограммировано.

При помощи матричной клавиатуры устанавливаем необходимое количество активаций. Следуя указаниям ЖК-экрана, подтверждаем выбор нажатием **#**

4. На экране появляется надпись « **t вкл *100мСек**» предлагающая установить время, которое будет активна каждая мишень. Фактически это время, за которое мишень необходимо поразить. В нижней строке выставляется время, первая цифра – полная секунда, вторая цифра – десятые секунды. Например, при установке «30» каждая мишень будет активироваться и может быть поражена в течении 3 секунд. При установке 05 – мишени будут активны по пол-секунды.

Устанавливаем необходимое время, подтверждаем выбор нажатием **#**

5. На ЖК-экране появляется повторная надпись установки времени. Это устанавливает время между активациями мишеней. Сколько должно пройти времени с момента окончания активности одной мишени до активации следующей.

Например, мы установили 3 секунды время активации и 5 секунд между активациями. В этом случае мишень загорится (и может быть поражена) на 3 секунды, погаснет, пройдет 5 секунд и загорится следующая мишень, тоже на 3 секунды. И т.д.

6. После установки времени и нажатии подтверждения **#** автоматически запускается раунд. Активируется цифровое табло. Первые две цифры светового табло показывают количество поражённых мишеней, третья и четвёртая цифра показывает сколько мишеней будет активировано до конца раунда.

7. По окончании раунда на ЖК-экране появится надпись «Игра закончена!» и Вам будет предложен выбор дальнейших действий:

***** - **Меню**. Выйти в меню для программирования новых параметров или выключения тира.

- **Рестарт**. При нажатии этой клавиши тир активируется и будет работать по параметрам, которые были запрограммированы на предыдущем раунде.

8. При выходе в «Меню» на ЖК-экране будет отображен выбор действий:

- **Включить** (приступить к программированию новых параметров.
Действовать по данной инструкции с пункта №1)

***** - **Настройка** (функции для глубоких настроек, в обычной эксплуатации не задействуется)

0 – **Выключение** (после нажатия, появляется запрос подтверждения). Для подтверждения отключения нажать **#** и удерживать до полного отключения.