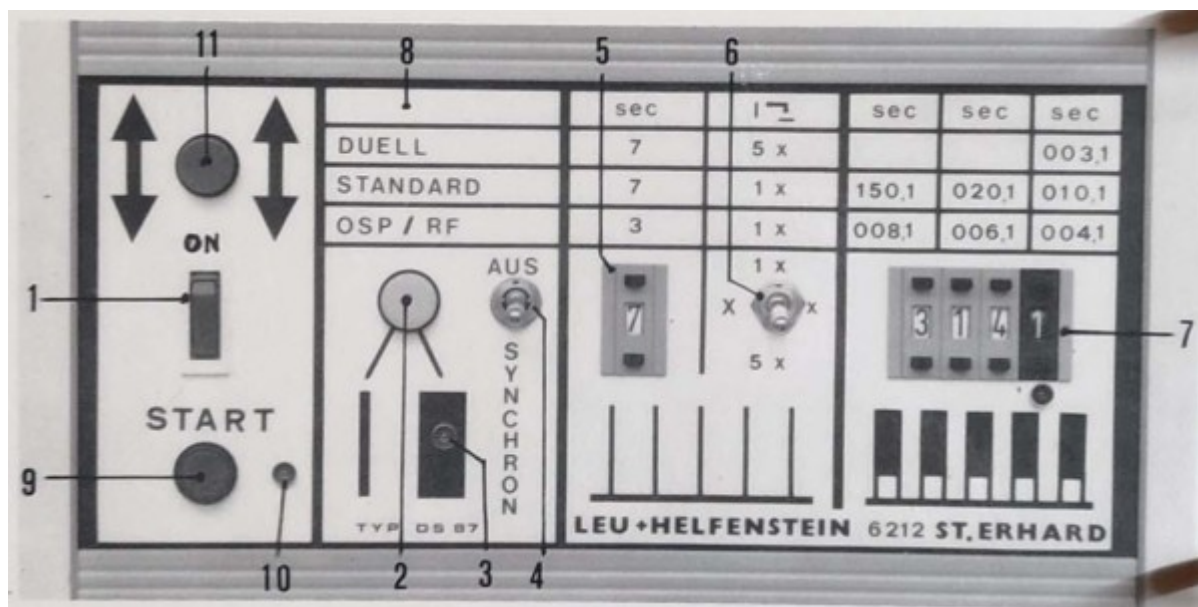


INSTRUCTIONS D'UTILISATION pour l'unité de commande type DS 87

- 1) Unité de commande à interrupteur à bascule «ON - OFF». La LED indique l'état de fonctionnement.
- 2) Bouton poussoir « Rotation des cibles ». Avec ce bouton, les cibles peuvent être tournées en position visible ou invisible selon vos besoins.
- 3) LED indiquent «cible visible».
- 4) Interrupteurs à bascule «OFF - SYNCHRONE» pour interconnecter 2 groupes de cinq. Celui-ci n'est installé que s'il y a deux groupes de cinq, soit deux appareils. Si cet interrupteur d'un appareil est réglé sur "SYNCHRONE", la position de départ et les temps d'allumage et de pause sont repris par l'autre appareil sur lequel cet interrupteur est réglé sur "OFF". Les deux groupes de cinq sont connectés électriquement et tournent de manière synchrone.
- 5) Commutateurs de codage « temps de pause » pour les cibles tournées (1-9 secondes).
- 6) Interrupteurs à bascule pour régler le nombre de cibles visibles. 1 x cibles sont visibles 1 x pour le tir. X x : Le programme se répète continuellement. 5 x cibles sont visibles pour tirer 5 fois (programme de duel).
- 7) commutateurs de codage « Temps de tir » pour les « cibles visibles » (1-999,9 sec.).
- 8) Tableau de paramétrage des programmes (voir page 2).
- 9) Bouton-poussoir «START» pour activer le déroulement du programme. Ce processus peut être arrêté à tout moment en appuyant à nouveau sur le bouton «START».
- 10) LED pour afficher le déroulement du programme.
- 11) Bouton poussoir « Châssis avant - arrière ». Ce bouton est uniquement disponible sur les systèmes mobiles. En appuyant sur ce bouton, le système démarre. Peu avant l'arrivée sur la cible ou dans le stand de tir, le châssis passe automatiquement en vitesse lente et tire le châssis en position finale, où le moteur est éteint électroniquement. Le châssis peut également être arrêté à l'aide du commutateur « 1 » en le plaçant sur « OFF ».



FONCTIONNEMENT

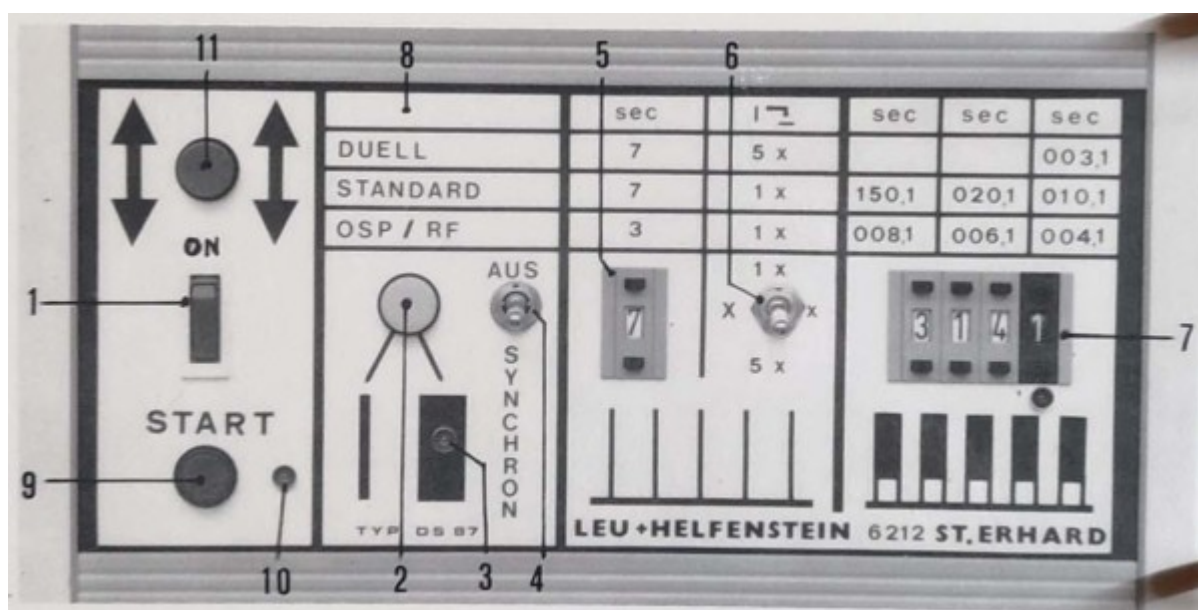
- Allumer l'appareil avec l'interrupteur «1». La LED indique l'état de fonctionnement.
- Si le système est mobile, utilisez le bouton «11» pour conduire le système jusqu'à sa destination. Utiliser le bouton «2» pour régler la position initiale souhaitée des cibles.
- La LED « 3 » indique la position « cible visible ».
- Mettez «4» SYNCHRONE sur «OFF».
- Réglez le délai de pause souhaité à l'aide du commutateur de codage «5».
- Réglez l'interrupteur à bascule «6» sur le nombre de «tranches visibles» requis par le programme. Réglez le commutateur de codage «7» sur la durée d'allumage souhaitée.
- Le déroulement du programme est lancé en appuyant sur le bouton-poussoir «9» «START».
- La LED « 10 » indique le déroulement du programme.
- Après avoir terminé le programme de tir, utilisez le bouton-poussoir «2» pour mettre les cibles en position visible.
- Si le système est mobile, utilisez le bouton « 11 » pour déplacer le système au pas de tir.

TÉLÉCOMMANDE

Les fonctions »faire tourner les cibles

«START» châssis en avant; La « valeur de retour » peut être déclenchée par le tireur lui-même ou par le moniteur.

PARAMETRAGE DES PROGRAMMES



PROGRAMME DE DUEL

1. Utilisez le bouton poussoir «2» pour faire tourner les cibles en position visible,
2. Utilisez le commutateur de codage «5» pour régler un délai de pause de 7 secondes.
3. Réglez l'interrupteur à bascule «6» sur la position 5x,
4. Réglez l'interrupteur «7» pour un temps de tir de 003,1 s. À des fins de formation, des temps de tir plus longs ou plus courts peuvent également être réglés sur le commutateur de codage à quatre chiffres.)
5. Dès que les tireurs ne répondent pas négativement à la question du moniteur "Êtes-vous prêt ?", le bouton "9 " "START » est appuyé. La LED « 10 » indique le déroulement du programme.

PROGRAMME STANDARD

1. Utiliser le bouton poussoir «2» pour faire tourner les cibles en position visible.
2. Utilisez le commutateur de codage «5» pour régler un délai de 7 secondes.
3. Réglez l'interrupteur à bascule «6» sur la position 1 x.
4. Réglez le commutateur «7» sur 150, 1/020, 1/010, 1 secondes en fonction du temps d'allumage prescrit.
5. Dès que les tireurs ne répondent pas négativement à la question du moniteur "Êtes-vous prêt ?", le bouton "9 " "START » est appuyé. La LED « 10 » indique le déroulement du programme.

TIR RAPIDE OSP / RF

1. Une fois que le tireur s'est installé, les cibles sont tournées en position invisible à l'aide du bouton « 2 ».
2. Utilisez le commutateur de codage «5» pour régler un délai de 3 secondes.
3. Réglez l'interrupteur à bascule «6» sur la position 1 x.
4. Réglez l'interrupteur «7» sur 008, 1/006.1 ou 004.1 secondes selon le temps de tir prescrit.
5. Dès que le tireur annonce «PRÊT», la touche «9» «START» est immédiatement enfoncée. La LED «10» indique le déroulement du programme.

PROGRAMME OBLIGATOIRE

- 2 tirs d'essai sur cible fixe.
- 2 séries de 5 tirs chacune en 3 minutes.
- 2 séries en duel de 5 tirs chacune.
- Paramétrage de l'appareil comme sous PROGRAMME DE DUEL.