



**BENUTZERHANDBUCH FÜR
SMART-CARD ELEKTRONISCHE MÜNZE
UND
TRAGBAREN LADER**

**MANUAL ABOUT THE USE
OF
SMART-CARD ELECTRONIC TOKEN MACHINE
AND
PORTABLE LOADER**





DEUTSCH

Seite 5

ENGLISH

Page 39





INHALTSVERZEICHNIS

	Seite
1- GENERELLE BESCHREIBUNG	7
1.1 – ZUSAMMENFASSUNG	7
1.1.1 Merkmalen des Produkts	7
1.2 – MERKMALEN DES PRODUKTS	8
1.2.1 Verwendung	8
1.2.2 Größe und Gewicht	8
1.2.3 Kennzeichnungsschild	8
1.2.4 Angaben auf die Sicherheit	9
2- GEMEINE BESCHREIBUNG FÜR ALLE AUSRÜSTUNGEN	10
3 - TRAGBARER LADER MIT SMART-CARD	11
3.1 – BESCHREIBUNG DES LADERS	11
3.2 – SERIENPREIS KARTE	12
3.2.1 Programmierung des Serienpreis	12
3.2.2 Programmierung der Scheiben für jede Serie	13
3.2.3 Programmierung Kreditüberprüfung	14
3.2.4 Programmierung Kartenrevision	15
3.2.5 Programmierung einziger Karte	16
3.3 – BENUTZERKARTE PROGRAMMIERUNG	17
3.3.1 Kreditladung Verfahren	17
3.3.2 Programmierung des Preiscode	18
3.4 – SUCHEFUNKTIONEN	19
3.4.1 Verfahren für die Suche nach dem ruckständigen Kredit in einer Shooterkarte	19
3.5 – KASSEFUNKTIONEN	20
3.5.1 Verfahren für die Kasseüberprüfung in dem tragbaren Lader	20
3.5.2 Aktivierung des Passwortes	21
3.6 – BENUTZUNG MIT PASSWORT	22
3.7 – KARTENBLOCKIERUNG	23
3.8 – SPÖRTLICHE JAGD KARTE	24
3.8.1 Spörtliche Jagd Programmierung	24
3.8.2 Disziplinwechsel Funktion	27



3.8.3	Kartenkopie Funktion	27
3.8.4	Wiederholungsansetzung Funktion	27
3.9	– BATTERIENERSETZUNG	28
4	- ELEKTRÖNISCHE MÜNZE MIT SMART-CARD	29
4.1	Verwendung der Shooterkarte	30
4.2	Verwendung der Kassenkarte	30
4.3	Verwendung der Stationsüberprüfungskarte	30
4.4	Verwendung der Serienpreiskarte	31
4.5	Verwendung der Kartensuchekarte	32
4.6	Verwendung der Kartenblockierungskarte	32
5	- AUTOMATISCHE MÜNZE MIT SMART-CARD	33
5.1	Verwendung der Shooterkarte	34
5.2	Verwendung der Kassenkarte	35
5.3	Verwendung der Serienpreiskarte	35
5.4	Verwendung der Kartensuchekarte	36
5.5	Verwendung der Kartenblockierungskarte	36
6	- KONFORMITÄTSERKLÄRUNG	37



1- GENERELLE BESCHREIBUNG

1.1 - ZUSAMMENFASSUNG

Sehr geehrter Kunde, wir danken Ihnen für Ihre Verlassung auf ELFIPA.
Wir fragen Ihnen, **dieses Benutzerbuch über die Münze und den tragbaren Lader achtungsweise zu lesen**; es ist nötig für ein richtiges Benutzen der Produkten und Ihre Sicherheit.

MERKMALEN DER PRODUKTEN:

- Dank der sicheren Smart Card Karten, die zu jedem Shooter gegeben werden, erlaubt die elektronische Münze mit Karten eine ganz automatische Verwaltung des Schießfelds.
Die Karten erlauben auch eine einfache Rechnungslegung auf die Eintreten und eine komplette Sicherheit auf jede Raubeversuchen von den Feldbenutzern zu haben.
- Der tragbare Lader erlaubt mit speziellen Smart Card Karten (von dem Feldbesitzer gegeben) die Verwaltung der Krediten in den Shooterkarten und die Programmierung aller besessenen elektronischen Münzen.



Dieses Benutzerhandbuch ist ein Teil von den Produkten "Elektronische Münze mit Karten + tragbarer Lader mit Karten" ; deshalb muss es achtungsweise als spätere Verwendung gespeichert werden.



1.2 - MERKMALEN DES PRODUKTS

1.2.1 BENUTZEN

- Die elektronische Münze mit Karten funktioniert mit allen ELFIPA Produkte mit COIN-BOX Anschluss. Andere Benutzen für dieses Produkt sind nicht möglich.

1.2.2 GRÖÖE und GEWICHT

- Die maximale Größe und Gewicht der elektronische Münze (nicht verpackt) sind:

Breite: 16cm
Länge: 19cm
Höhe: 17cm

Gewicht: 3,1Kg

- Die maximale Größe und Gewicht des tragbaren Laders (nicht verpackt) sind:

Breite: 10cm
Länge: 19,5cm
Höhe: 4cm

Gewicht: 0,5Kg

1.2.3 KENNZEICHNUNGSSCHILD

Die Münze mit Karten hat zwei Arten von Ausstattung (das hängt von der geliefert Version ab): mit einem Raster von **220Vac** oder **110Vac** auf **50/60Hz**; oder mit einer kontinuierliche Druck von **12Vcc**.

Jedenfall überwindet die Energieaufnahme nie die **8VA**.

Damit das Produkt funktioniert, müssen die standard Zustände zwischen -5°C e +40°C Temperatur mit einer Luftfeuchtigkeit von 50% ±20% sein.

Das Produkt funktioniert am meisten Außenseite.

Es muss vor den Wetterwechseln (Regen, Feuchtigkeit,...) geschützt werden. Der festgelegte Schützindex ist IP 42.

Der tragbare Lader für Karten wird mit **4 AA Typ 1,5 V Batterien** ausgestattet und die Energieaufnahme überwindet nicht die **20mA**.

Damit das Produkt funktioniert, müssen die standard Zustände zwischen 5°C e +40°C Temperatur mit einer Luftfeuchtigkeit von 50% ±20% sein.

Das Produkt funktioniert Innenseite.

Der festgelegte Schützindex ist IP 42.



1.2.4 ANGABEN AUF DIE SICHERHEIT

Die zwei Produkten unterliegen die folgende Sicherheitsbedingungen:

- Bevor Sie irgendetes Reinigung/Pflege-Operation machen, schalten Sie jede Ausstattungsgerät in diesen Produkten aus;
- ELFIPA S.n.c. ist von aller Verantwortung befreit:
 - Missbrauch der Produkten (für das Benutzen sehen Sie den Absatz BENUTZEN von diesem Benutzerbuch);
 - Defekten der Ausstattung;
 - Änderungen oder unerlaubten/von nicht-spezialisierten Mitarbeitern Operationen;
 - Partielle oder ganze Misachtung dieses Handbuchs.





2- GEMEINE BESCHREIBUNG FÜR ALLE AUSRÜSTUNGEN

Als die Ausrüstung eingeschaltet wird, scheinen einige Nachrichten über:

- Sprache (IT= Italienisch, EN= Englisch, DE= Deutsch, ES= Spanisch)
- Firmwareversion (sie identifiziert die Revision und den Muster)
- Feldcode (er zeigt den Code, der den Feld zugewiesen wird)

Beispiele von Bildschirmen

```
## ELFIPA ## IT  
V.3.00P CP 0-20
```

Danach ist das Gerät fertig.

Mit der Einsetzung einer Karte kann einer dieser Nachrichten scheinen:

Beispiele von Bildschirmen

```
Inkorrekte  
Karte
```

Das meint, dass diese Karte in diesem Gerät nicht benutzen werden kann oder sie zu einem anderen Feld gehört.

Beispiele von Bildschirmen

```
Beschädigte  
Karte
```

Das meint, dass die Karte elektronisch beschädigt wurde oder ein Kopieversuch geschah; die Karte blockiert sich fest und kann nicht mehr ausgewendet werden.

Beispiele von Bildschirmen

```
Manipulierte  
Karte
```

Das meint, dass einige in der Karte gespeicherte Data verändert wurden; der Grund könnte ein inkorrekt Kontakt oder ein wirklicher Kopieversuch sein.

Um diese Karte wiederzubenzutzen, muss man das Verfahren am Punkt 7 folgen, in dem man den Zahl der Karte einsetzt.



3- TRAGBARER LADER MIT SMART-CARD

3.1- BESCHREIBUNG DES LADERS

Das Gerät wird mit eingesetzten Batterien versorgt und mit einem einzigen Code programmiert (für jeden Schiessfeld in der Fabrik zugewiesen).

Um den Lader einzuschalten, muss man die Taste „On“ drücken; der Lader lässt sich automatisch aufmachen, nachdem man keine Taste für einige Sekunden gedrückt werden. Die Zahlen von **0** bis **9** nützen, um die Zeichen einzusetzen, die Taste „.“ nützt, um die Dezimalen zu besetzen, die Tasten „+“ oder „-“, nützen, um das Menü zu schauen, die Taste „C“ ist nützlich, um auszulöschen oder zu dem vorgehenden Menü zurückzukehren. Man benutzt die Taste **OK**, um die Wahl zu bestätigen.

Nach der Einschaltung, nach einigen Sekunden wird diese Schrift gesehen:

Karte
einsetzen

Wenn der Lader ein Passwort fordert: (Sehen Sie Kapitel 6)

Schlüssel typen

Jetzt kann der Lader laut der eingesetzten Karten operieren.

Im Fall der Firmware aktualisiert wird, werden die gespeicherten Daten gelöscht. Dieses Verfahren dauert zirka 20 Sekunden, in denen der Lader ausgelöscht scheint.

Man braucht auch den Kontrast des Bildschirms; folgen Sie die Verfahren:

- 1- Nehmen Sie die Batterien ab und setzen Sie sie wieder ein
- 2- Drücken Sie die Taste „0“ und halten Sie sie gedrückt
- 3- Drücken Sie die Taste „On“
- 4- Besetzen Sie den Kontrast mit den Tasten „+“ und „-“,
- 5- Drücken Sie „OK“ als Bestätigung



3.2 – SERIENPREIS KARTE

Diese Karte erlaubt, die verschiedene Funktionen der Münze persönlich zu machen:

- Serienpreis
- Scheiben für jede Serie
- Kreditüberprüfung
- Kartenrevision
- einzige Serie

3.2.1- Programmierung des Serienpreis:

Um persönlicher Serienpreis zu schaffen, die elektronische Münze erlaubt vier verschiedene Serierpreis-Ebenen gleichzeitig zu verwalten.

Die vier Serierpreisen sind in der Münze fest gespeichert und sie können irgendwann mit einfachen Operationen wieder programmiert werden.

In jeder Karte (zu den Shooter gegeben) kann man festlegen, welcher der vier Preisen in der Münze benutzt wird; sehen Sie nächsten Kapitel (Benutzerkarte Programmierung).

3.2.1.1 Als der Lader eingeschaltet ist, setzen Sie die spezielle Karte mit der Schrift **Serienpreis** ein:

Lader Bildschirm:

Karte program. > Serienpreis n.1

3.2.1.2 Drücken Sie die Taste OK, um die Programmierung des Preises 1 einzutreten; auf dem Bildschirm wird den vorgehenden Preis gezeigt:

Lader Bildschirm:

Eine Serie	6,00
>Preis 1	0,00

Mit der Taste "Punkt" kann man die Dezimalzahlen einsetzen; mit der Taste C kann man die Fehler löschen. Mit der Taste OK speichert man die neue Zahl; automatisch geht man zum Preis 2.

3.2.1.3 Benutzen Sie die Tasten + und - , um die andere Preisen N.2, N.3, N.4 zu wählen; dafür folgen Sie den Punkt 2.1.2. Wenn man nur einen Preis benutzt, ist es besser, dass die vier Serierpreis dieselbe sind; mit verschiedenen Preis ist es besser dagegen, dass der höchste Preis in Preis n.1 gespeichert wird.

3.2.1.4 Ziehen Sie die Karte aus dem Lader aus und setzen Sie sie in die Münze ein, die programmiert werden muss.

ACHTUNG! der Serienpreis kann auch mit der Karte **Spöttliche Jagd Programmierung** aktualisiert werden.



3.2.2- Programmierung der Scheiben für jede Serie:

Diese Funktion ist notwendig nur für die Münzen, die zu nicht automatische Felde passen. Man kann zwei verschiedene Arten von Abzug haben:

- A) Wenn die Scheibenummer null ist, halt der Shooter die Karte eingesetzt und nach jedem Schieß wird den besetzten Preis abgezogen. Auf dieser Weise passt an dem Serienpreis 1 Scheibe.
- B) In dem man eine Nummer größer als 0 wählt, wenn man eine Shooterkarte eingesetzt wird, wird der besetzte Serienpreis abgezogen und die Maschine schießt die besetzte Nummer von Scheiben ab; in dem man eine neue Karte einsetzt, die neue Scheiben addieren sich zu denjenigen vorher. Es ist besser, ein größere Nummer von Scheiben zu besetzen, um eventuelle Abbrüche zu reparieren.

In der Münze werden die vorgehende Scheiben nach dem Beginn der Serie annulliert, wenn eine neue Karte eingesetzt wird.

Das passiert auch wenn man für mehr als drei Minuten nicht schießt.

- 3.2.2.1** Als der Lader eingeschaltet ist, setzen Sie die spezielle Karte mit der Schrift **Serienpreis** ein:

Lader Bildschirm:

Karte program. > Serienpreis n.1

- 3.2.2.2** Drücken Sie die Taste + mehr Malen, bis die folgende Schrift scheint:

Lader Bildschirm:

Karte program. >Serianscheiben

- 3.2.2.3** Drücken Sie die Taste OK, um die Programmierung der Scheiben einzutreten; auf dem Bildschirm wird den vorgehenden Preis gezeigt:

Lader Bildschirm:

Scheiben=	25
Fur Serie	0

Mit der Taste "Punkt" kann man die Dezimalzahlen einsetzen; mit der Taste C kann man die Fehler löschen. Mit der Taste OK speichert man die neue Zahl; automatisch geht man zum Preis 2.

- 3.2.2.4** Ziehen Sie die Karte aus dem Lader aus und setzen Sie sie in die Münze ein, die programmiert werden muss.



3.2.3- Programmierung Kreditüberprüfung:

Diese Funktion erlaubt, eine eventuelle Ersatzmünze zu benutzen, die den Shootern den ruckständigen Kredit in seinen Karten zeigen kann.
Diese Funktion deaktiviert alle die andere Funktionen der Münze.

3.2.3.1 Als der Lader eingeschaltet ist, setzen Sie die spezielle Karte mit der Schrift **Serienpreis** ein:

Lader Bildschirm:

Karte program.
> Serienpreis n.1

3.2.3.2 Drücken Sie die Taste + mehr Malen, bis die folgende Schrift scheint:

Lader Bildschirm:

Karte program.
>Kreditüberprüfung

3.2.3.3 Drücken Sie die Taste OK, um die Programmierung Überprüfung einzutreten; auf dem Bildschirm wird die vorgehende Situation gezeigt:

Lader Bildschirm:

Kreditüberprüfung
>NEIN JA

Mit den Tasten + und – kann man NEIN oder JA wählen. Mit der Taste OK speichert man die neue Situation; automatisch geht man zur nächsten Funktion.

3.2.3.4 Ziehen Sie die Karte aus dem Lader aus und setzen Sie sie in die Münze ein, die programmiert werden muss.

Um die Münze in ordentlichen Zuständen wiederzubringen, wiederholen Sie diese Verfahren, wähle NEIN.



3.2.4- Programmierung Kartenrevision:

Diese Funktion erlaubt, alle nicht im Lader aktivierte Karten momentan zu blockieren; aus diesem Grund müssen die Shooter sich für eine Überprüfung am Sekretariat wenden. Diese Funktion kann nützlich sein, um zu wissen, wer die Eintragung nicht erneuert hat.

- 3.2.4.1** Als der Lader eingeschaltet ist, setzen Sie die spezielle Karte mit der Schrift **Serienpreis** ein:

Lader Bildschirm:

Karte program.
> Serienpreis n.1

- 3.2.4.2** Drücken Sie die Taste + mehr Malen, bis die folgende Schrift scheint:

Lader Bildschirm:

Karte program.
>Kartenrevision

- 3.2.4.3** Drücken Sie die Taste OK, um die Programmierung Revision einzutreten; auf dem Bildschirm wird die vorgehende Situation gezeigt:

Lader Bildschirm:

Aktiv. Revision?
>NEIN JA

Mit den Tasten + und – kann man NEIN oder JA wählen. Mit der Taste OK speichert man die neue Situation; automatisch geht man zur nächsten Funktion.

- 3.2.4.4** Ziehen Sie die Karte aus dem Lader aus und setzen Sie sie in die Münze ein, die programmiert werden muss.

Um die Revision wieder zu beginnen, ist es ausreichend, dieses Verfahren wiederzuholen.

Nachdem die Revision angefangen hat, braucht man nicht ihre Deaktivierung; im Fall man sie deaktiviert und sie wieder aktiviert, ist es notwendig, auch die schon überprüften Karten wieder zu aktivieren.



3.2.5- Programmierung einziger Karte:

Diese Funktion verbietet, dass ein Shooter mit seiner Karte mehr Stationen in derselbe Serie aktivieren kann.

3.2.5.1 Als der Lader eingeschaltet ist, setzen Sie die spezielle Karte mit der Schrift **Serienpreis** ein:

Lader Bildschirm:

Karte program.
> Serienpreis n.1

3.2.5.2 Drücken Sie die Taste + mehr Malen, bis die folgende Schrift scheint:

Lader Bildschirm:

Karte program.
>einzige Karte

3.2.5.3 Drücken Sie die Taste OK, um die Programmierung Revision einzutreten; auf dem Bildschirm wird die vorgehende Situation gezeigt:

Lader Bildschirm:

Aktiv. 1 Serie?
>NEIN JA

Mit den Tasten + und – kann man NEIN oder JA wählen. Mit der Taste OK speichert man die neue Situation; automatisch geht man zur nächsten Funktion.

3.2.5.4 Ziehen Sie die Karte aus dem Lader aus und setzen Sie sie in die Münze ein, die programmiert werden muss.



3.3 - BENUTZERKARTE PROGRAMMIERUNG

Mit der Shooterkarte kann man:

- den Kredit laden
- den Preiscode ändern

Die Benutzerkarten enthalten die gespeicherte Anzahl, die der Shooter vorher bezahlt hat (Kredit); sie können irgendwann durch den Lader geladen werden. In jeder Karte kann man den Preiscode programmieren; das meint, kann man wählen, welcher der vier Serienpreisen abgezogen wird, wenn die Karte benutzt wird.

3.3.1- Kreditladung Verfahren:

Mit diesem Verfahren kann man einen bestimmten Betrag addieren oder abziehen; die gesamte Anzahl kann nicht größer als 800,00 Euro oder negativ sein.

3.3.1.1 Als der Lader eingeschaltet ist, setzen Sie die **Shooterkarte** ein:

Lader Bildschirm:

Kredit >1	75,00
Addieren	0,00

3.3.1.2 Typen Sie die Anzahl, die der Shooter vorher bezahlt hat (Machen Sie Gebrauch von den Tasten Punkt, um die Dezimalzahlen zu benutzen, und C, um die inkorrekten Anzahlen zu löschen). Mit der Taste OK addiert der eingesetzte Betrag sich zu den vorgehenden Kredit; die erste Zeile des Bildschirms zeigt die gesamte Anzahl des Shooters.

3.3.1.3 Um die Fehler in dem Kredit zu korrigieren, kann man abziehen: typen Sie die Zahl, die Sie subtrahieren wollen, drücken Sie die Taste – und drücken Sie die Taste OK, um die Operation hinzuführen.

Lader Bildschirm:

Kredit>1	110,00
Subtrahieren	10,00

3.3.1.4 Ziehen Sie die Karte aus dem Lader aus und geben sie zurück zu den Shooter, der sie in der Münze benutzen kann.



3.3.2 - Programmierung des Preiscode (persönlicher Serienpreis):

Der Preiscode nutzt, um die Serienpreisen in verschiedenen Shooterarten zu unterscheiden (z.B. Mitglieder, nicht Mitglieder, Jungen,...).

Es gibt 4 verschiedene Preisen; mit diesem Verfahren kann man wählen, welcher der vier Serienpreisen abgezogen wird, wenn die Karte in die Münze eingesetzt wird.

3.3.2.1 Als der Lader eingeschaltet ist, setzen Sie die spezielle Karte mit der Schrift **Preiscode** ein:

Lader Bildschirm:

Preiscode Nachste Karte 1

3.3.2.2 Drücken Sie die Tasten + und - oder die Nummer von 1 bis 4, um einen der vier Preiscode in der Münze zu speichern.

3.3.2.3 Ziehen Sie die spezielle Karte **Preiscode** und dann setzen Sie die Benutzerkarte zu programmieren ein, ohne andere Operationen zu machen. Die Karte wird automatisch programmiert und auf der ersten Zeile des Bildschirms zeigt sich der gewählte Code. Um andere Karten zu programmieren, wiederholen Sie das Verfahren am Punkt 3.2.1.

3.3.2.4 Ziehen Sie die Karte aus dem Lader aus und geben sie zurück zu den Shooter, der sie in der Münze benutzen kann.

ACHTUNG! Alle nie programmierten Karten haben den Code 1.



3.4 - SUCHEFUNKTIONEN

Diese Karte erlaubt, den in dem tragbaren Lader, in dem automatischen Lader und in den Münzen gespeicherten Betrag zu finden, wenn das Gerät benutzt wird.

3.4.1 - Verfahren für die Suche nach dem rückständigen Kredit in einer Schooterkarte:

Wenn eine Benutzerkarte beschädigt oder verloren wird, ist es möglich den rückständigen Kredit in der Karte zu wissen. Deshalb kann man den richtigen Betrag der vorgehenden Karte in der neuen Karte laden.

- 3.4.1.1** Als der Lader eingeschaltet ist, setzen Sie die spezielle Karte mit der Schrift **Kartensuche** ein:

Lader Bildschirm:

Kartensuche
Ok n.00000

- 3.4.1.2** Typen Sie die Zahl, die hinten der gemochten Schooterkarte geschrieben ist; im Fall eines Fehlers drücken Sie C.

- 3.4.1.3** Drucken Sie die Taste OK und warten Sie; nach einigen Sekunden werden die Anzahlen der letzten zwei Ladungsoperationen und den Kredit gezeigt.

Lader Bildschirm:

Progr.	Preis
N. 388	E 100,00

- 3.4.1.4** Setzen Sie die spezielle Karte "**Kartensuche**" in die andere Geräten ein. Der Bildschirm zeigt die Zahl der letzten Operationen und den rückständigen Kredit.

Bildschirm (z.B.):

Progr.	Preis
N. 389	E 94,00

- 3.4.1.5** Man kann die Chronologie der letzten zwei Operationen in der gesuchten Karte rekonstruieren, indem man die Informationen des tragbaren Lader und der verschiedenen Münzen analysiert. Deshalb weiß man den rückständigen Kredit.



3.5 - KASSEFUNKTIONEN

Diese Karte erlaubt:

- die gesamten Anzahlen in dem tragbaren Lader sehen und null machen
- die gesamte Anzahl in dem automatischen Lader sehen und null machen
- die in den Münzen gemachte Serie-nummer sehen und null machen
- das Gebrauch des Laders durch Passwort beschränken

3.5.1 -Verfahren für die Kasseüberprüfung in dem tragbaren Lader:

Es ist möglich, die gesamte Kasse, die einzigen Kassen (durch Code unterschieden) sehen und null machen.

3.5.1.1 Als der Lader eingeschaltet ist, setzen Sie die spezielle Karte mit der Schrift **Kasch-konto** ein:

Lader Bildschirm:

Schlüssel alt 9999
Schlüssel neu - - - -

3.5.1.2 Der Bildschirm erfordert, ein neues Passwort einzufügen. Drücken Sie die Taste OK, um das Verfahren zu überspringen. Jetzt sieht man die totale Cash-konto G auf dem Bildschirm, der Gesamtbetrag aller vier partielle Cash-kontos, wie folgt.

Lader Bildschirm :

Tot.G 123.001,00
+/-=Tot.

3.5.1.3 Jetzt drücken Sie die Tasten + oder – ,um alle Cash-kontos von 1 bis 4 zu schauen. Die vier partiellen Cash-kontos sind die einzigen, die durch die Taste OK Null werden können, um die Rechnungslegung der Eintreten einfacher zu machen. Hier folgt ein Beispiel auf dem Bildschirm:

Bildschirm (z.B.) :

Tot.1 588,00
+/-=Tot. Null=OK



3.5.2 - Aktivierung des Passwortes:

Der Lader mit Karten hat einen Schutz vor Raubegetät, damit die nicht-
autorisierte Personen die Karte nicht verwalten können. |
Folgend werden die Verfahren der Schutzpasswortverwaltung gezeigt.

3.5.2.1 Als der Lader eingeschaltet ist, setzen Sie die spezielle Karte mit der Schrift **Kasch-konto** ein:

Lader Bildschirm:

Schlüssel alt 9999 Schlüssel neu - - - -

3.5.2.2 Durch die Zehnertastatur setzen Sie die vier Nummer des Passworts, das wir leden wollen; danach drucken Sie OK. Beachten Sie, dass der Code 9999 der Fabrikcode ist. Wenn dieser Code benutzt ist, DEAKTIVIERT er das Passwort und jedermann kann den Lader verwenden.



3.6 – BENUTZUNG MIT PASSWORT

Diese Funktion erlaubt, den Lader zu blockieren, damit die nicht-autorisierte Personen ihn benutzen können.

3.6.1 Einmal das Passwort (anders als 9999) eingesetzt wird und immer wenn der Lader geschaltet wird, fordert er die Passworteinsetzung:

3.6.1.1 Als der Lader eingeschaltet ist, scheint das folgendes auf dem Bildschirm:

Lader Bildschirm:

Typen Sie die Schlüssel

3.6.1.2 Jetzt typen Sie durch die Zehntastatur die vier Nummer des Passworts; nachdem jede Nummer eingefügt wird, scheint ein Strich (-) statt des Sternchen (*). Am Ende drucken Sie OK.

Lader Bildschirm :

Typen Sie die Schlüssel
---- OK

Wenn das Passwort korrekt eingesetzt ist, lesen Sie das folgendes auf dem Bildschirm:

Lader Bildschirm :

Karte
einsetzen

3.6.1.3 Wenn man die Sequenz der vier Nummer inkorrekt schreibt, wird der Lader mit Karten BLOCKIERT und auf dem Bildschirm sieht man die folgende Schrift:

Lader Bildschirm :

Falsche Schlüssel!
=>Cash-konto Karte

Folgen Sie das Verfahren am Punkt 3.5.2, um den Lader wiederzusetzen.

ACHTUNG! Die Kasch-konto Karte ist die einzige, die erlaubt, den Lader zu benutzen, ohne das Passwort einzufügen; deshalb muss man sie mit vieler Achtung bewachen.



3.7 – KARTENBLOCKIERUNG

Diese Karte erlaubt, eine Shooterkarte zu blockieren.

3.7.1 -Aktivierung/Deaktivierung einer Shooterkarte:

Es ist möglich eine einzige Karte zu blockieren, um ihre Benutzen in den nicht-gewünschten Geräten zu vermeiden. Die Karteblockierung löscht keine eingesetzten Daten.

3.7.1.1 Als der Lader eingeschaltet ist, setzen Sie die Kartenblockierungskarte:

Lader Bildschirm:

Kartenblockierung ? Ok n.00000

3.7.1.2 Typen Sie die Zahl, die hinten der gemochten Shooterkarte geschrieben ist; im Fall eines Fehlers drücken Sie C.

3.7.1.3 Drucken Sie die Taste OK und warten Sie; nach einigen Sekunden werden die Anzahlen der letzten zwei Ladungsoperationen und den Kredit gezeigt.

Lader Bildschirm:

Kartenblockierung ? > NEIN JA

Mit den Tasten + oder - , um ja oder nein zu wählen. Drucken Sie die Taste OK, um die neue Situation zu speichern.

3.7.1.4 Ziehen Sie die Karte aus dem Lader aus und setzen Sie sie in die Münze ein, die programmiert werden muss.

Jetzt, wenn der Shooter die Karte in die Münze einsetzt, scheint das folgendes auf dem Bildschirm:

Lader Bildschirm:

Blockierte Karte

Um die Karte wieder zu aktivieren, folgen Sie Punkt 3.7.1.1 und wählen Sie NEIN am Punkt 3.7.1.3



3.8 – SPÖRTLICHE JAGD KARTE

Diese Karte erlaubt:

- spörtliche Jagd oder andere Disziplinen persönlich zu machen
- Disziplin zu wechseln
- Scheibenblockierung zu setzen
- Serienpreis zu setzen

3.8.1 - Spörtliche Jagd Programmierung

Um eine persönliche spörtliche Jagd zu schaffen, folgen diesen Instruktionen:

- 3.8.1.1** Schalten Sie den tragbaren Lader mit der Taste On ein; nach einigen Sekunden ist das Gerät fertig.

Lader Bildschirm :

Setzen Sie die Karte ein

- 3.8.1.2** Setzen Sie die spezielle Karte "spörtliche Jagd Programmierung" in den tragbaren Lader. Der Bildschirm zeigt:

Lader Bildschirm :

Funktionen Wahl:
Gelenk. Proz.

Mit den Tasten + und – ist es möglich, die Liste der Funktionen sehen. Eine detaillierte Erklärung findet man am Punkt 7.9. Drucken Sie die Taste OK, um zu bestätigen; jedesmal man zurück will, druckt man die Taste C.

Wählen Sie die Funktion "Gelenk. Proz." und mit der Taste OK kann man auf dem ersten Zeile des Laders das lesen:

Lader Bildschirm :

Sport Typ :
>

In den nächsten Phasen zeigt der Bildschirm, was in der Karte gespeichert war.

- 3.8.1.3** Jetzt kann man den Sport wählen. Um das zu machen, wählt man eine der Schriften auf dem zweiten Zeile mit den Tasten + und –.

Der Shooter kann ein dieser Sport wählen:

- Itinerant für Trap (*alle Shooter beginnen von der ersten Plattform zu schießen und dann gehen sie in den Nächsten*)



- Itinerant für Skeet (*alle Shooter beginnen von der ersten Plattform zu schießen und dann gehen sie in der Nächsten*)
- Mit Rotation (*jede Shooter schießt in seiner Plattform und dann er geht in die Nächsten*)
- Compak 6 Schießen (*jede Shooter schießt in seiner Plattform und er bewegt, nur wenn er alle Schieße gemacht hat*)
- Compak 5 Schießen (*die Operation ist gleich zu den vorgehenden Punkt, aber es gibt keine Shooter, der einen Round herumhüpft*)

Als Sie den Sport Weg ausgewählt haben, drucken Sie OK und gehen Sie weiter.

3.8.1.4 Jetzt, gibt es zwei verschiedenen Arten von Operation, laut des gewählten Sportes:

- **mit Rotation, compak 5, compak 6**

kann man die Anzahl der gesamten Anrufen auswählen, die der Shooter machen muss, um die Serie zu enden. Es scheint in Vielfachen von 5 und wird durch die Tasten + und – modifiziert.

Lader Bildschirm :

Max Nummer von
Anrufen > ..n..

- **itinerant für Trap oder für Skeet**

kann man die Anzahl der Anrufen für jede einzelne Plattform wählen, die der Shooter machen muss, um die Serie zu enden; es wird durch die Tasten + und – modifiziert.

Mit der Taste 0 hüpft man die Plattform.

Lader Bildschirm :

Plattform N°1
Anrufen >.. n...

Einmal man die Anzahl gewählt und alle Plattform ergänzt hat, drucken Sie OK.

3.8.1.5 Eine neue Schrift scheint auf dem neuen Bildschirm: auf der erstem Zeile liest man:

Lader Bildschirm:

PI 1 Ruf 1 Sch21
>.....

PI = Plattform
Ruf = Anrufen
Sch = gesamte Scheiben

In Bezug auf der Plattform ist sie von der Nummer der Plattform gefolgt, wo der Anruf gemacht wird.



Auf der zweiten Zeile scheint das Typ von Anruf zu machen; um ein zu wählen, drücken Sie die Tasten + und – .

Unter die verschiedenen Anrufen, der Shooter findet:

- verspätete Doublet
- Schieß Doublet
- Single
- Gleichzeitig Doublet

Laut der Anruftyp sind die Operationen verschieden:

Single: durch die Tasten + und – , selektieren Sie die Nummer der Maschine (von 1 bis 15), die schießen muss; dann drücken Sie OK.

Gleichzeitig Doublet/ Schiess Doublet : am Anfang fragt sie die Nummer der ersten Maschine und dann die Nummer der zweiten Maschine (immer durch die Tasten +, - und OK)

Verspätete Doublet : am Anfang fragt die Nummer der ersten Maschine, dann die Nummer der zweiten und die Zeit von Verspätung zwischen die zwei Maschinen (immer durch die Tasten +, – und OK)

3.8.1.6 Einmal man die Maschine gewählt hat, auf dem Bildschirm sieht man das folgendes:

Lader Bildschirm :

PI 2 Ruf 2 Sch 20 1° Machine : 8

Folgen Sie die Punkten 7.5 und wählen Sie das Anruftyp, bis alle die Scheißen (am Punkt 7.4 gewählt) komplett sind.

3.8.1.7 Wenn das Verfahren geendet ist, sieht man zum Erst:

Lader Bildschirm :

Geschrieben Karte

und nach 1 Sekunde scheint die Schrift:

Lader Bildschirm :

Nehmen die Karte aus

3.8.1.8 Jetzt ist die Karte fertig; deshalb kann man sie ausnehmen und setzen sie in die Münze ein (vorher eingeschaltet), auch wenn sie nicht zweckmäßig ist. Nach zwei Sekunden zirka wird den neuen Sport in der Münze gespeichert und man kann die Karte ausnehmen. Lesen Sie das Handbuch von dem Sequencer oder andere Zusatzblätter für die sportliche Jagd in der Münze.



3.8.2 - Disziplinwechsel

erlaubt die Disziplin durch die Münze in dem Sequencer einzustellen.
Auf dem Bildschirm sieht man:

Lader Bildschirm (z.B.):

TABELLE:	n
DISZIPLINEN:	n

Mit der Taste + und – kann man die Tabelle (von 1 bis 4) wählen; mit der Taste OK stimmt man die Nummer der Tabelle zu.

Deshalb kann man die Disziplin wählen (von 0 bis 8); jetzt drücken Sie OK um die Einstellungen zu speichern. Folgen Sie Punkt 7.8.

3.8.3 - Kartenkopie Funktion:

Diese Funktion erlaubt die Duplikation der Karten "spöttliche Jagd Programmierung", um eine einfache Kopie zu haben.

Einmal man diese Funktion selektioniert hat, setzen Sie die Karte ein und drücken Sie OK. Auf dem Bildschirm sieht man:

Lader Bildschirm (z.B.):

Nehmen Sie die Karte aus

Sobald man die Karte ausnimmt, scheint die Schrift:

Lader Bildschirm (z.B.):

Setzen die Karte ein Frei für Kopie
--

Jetzt setzen Sie die neue Karte und sie wird automatisch geschrieben.

3.8.4 - Wiederholungsansetzung Funktion:

diese Funktion erlaubt die Wiederholungsnummer für jeden Shooter einzusetzen; sie werden mit der Münze benutzt.

Außerdem erlaubt diese Funktion die Wiederholungenblockierung auszunehmen.

Auf dem Bildschirm sieht man:

Lader Bildschirm (z.B.):

Shooter 1° Nummer Wieder.>

Mit den Tasten + und – kann man beziehungsweise erhöhen und reduzieren die Zahl der Wiederholungen an 0; automatisch wird die Wiederholungenblock ausgenommen. Einmal man die Taste OK drückt, kann man die Einsetzung von 2 Shooter machen.

(Es ist nicht möglich, eine niedriger Nummer als die vorgehende einzusetzen)



Wiederholen Sie das Verfahren bis die Einsetzung von sechs Shooter. Die Wiederholungen werden automatisch mit der spöttliche Jagd geladet und in der Münze gespeichert. Sie bleiben immer eingesetzt, auch wenn sie nicht modifiziert werden.

3.9 – BATTERIENERSETZUNG

- 3.9.1** Schalten Sie mit der Taste ON den tragbaren Lader ein. Wenn die folgende Schrift nach einigen Sekunden scheint, meint das, dass die innere Batterien gerade verbrauchen. Deshalb müssen Sie ersetzt werden, wie folgt:

Lader Bildschirm :

Abläde Batterien	0[///]
---------------------	--------

- 3.9.2** Öffnen Sie den hinteren Raum der Batterie in dem Lader: machen Sie mit einem Finger Druck und Hebelwirkung nach unten. Nehmen Sie die vier Batterien AA Typ ab und ersetzen Sie sie mit Neuen. Schliessen Sie wieder den Deckel und schalten Sie wieder mit der Taste OK den Lader. Er zeigt wieder die folgende Schrift:

Lader Bildschirm :

Setzen Sie eine Karte ein



4- ELEKTRONISCHE MUNZE MIT SMART-CARD

BENUTZEN DER MUNZE

Die Münze wird fertig geliefert; sie hat zwei Kabeln und ihre Verbindungen: man verbindet Einen mit der Stromversorgung und den Anderen mit unserem Sequencer, wo man die Schrift COIN BOX findet. Um den Sequencer mit der Münze zu benutzen, folgen Sie die Verfahren in dem Benutzerhandbuch des Sequencers.

Nachdem das Gerät eingeschaltet wird, sieht man das Folgendes:

Nicht aktiviert 1 Serie = 6.00

Oder diese Nachricht, wenn der Sequencer fertig, mit der Münze zu operieren ist.

Karte einsetzen 1 Serie = 6.00

Jetzt kann die Münze benutzen werden.



4.1 - Verwendung der Schooterkarte

Wenn die Münze nicht aktiviert ist, wenn man diese Karte einsetzt, der rote LED blitzt und derjenige grüne sich anzündet, bis man die Karte ausnimmt.

In der Karte findet keine Operation statt.

Im Fall die Münze aktiviert ist, wenn man die Karte einsetzt, der zu dem Preiscode passende Serienpreis abgezogen wird; danach lesen Sie den rückständige Kredit auf dem Bildschirm:

Kredit>1	33.00
Karte abnehmen	

Als die Karte abgenommen ist, scheinen die Nummer der eingesetzten Karte (während der laufenden Serie) auf dem Bildschirm. Diese Nachricht ist üblich für die Aufsicht auf die Person, die die Karte eingesetzt hat und auf den Podium steigen kann. Als die Serie anfangt, werden die Nummer automatisch null und die Münze ist fertig für nächste Serie.

21	15
----	----

4.2 - Verwendung der Kassenkarte

Man kann die Serie nach dem letzten Reset sehen.

- 4.2.1 Als der Lader eingeschaltet ist (auch wenn sie nicht verbunden ist), setzen Sie die Karte **Kash-konto**:

Münzesbildschirm:

Ges.	21
Null in 15 Sekunden	

- 4.2.2 Der Bildschirm zeigt die Serie ins Gesamt und einen Rechner der Sekunden, der von 15 anfängt und dann reduziert. Wenn der Rechner 0 erreicht, werden die Serien gelöscht; wenn man nicht löschen wollte, nehmen Sie vor den 15 Sekunden die Karte ab.

4.3 - Verwendung der Stationsüberprüfungskarte

Man kann die Seriennummer der letzten eingesetzten Karten sehen; es ist üblich, um die Shooter auf dem Podium zu überprüfen.

- 4.3.1 Als der Lader eingeschaltet ist (auch wenn sie nicht verbunden ist), setzen Sie die Karte **Stationsüberprüfung**:

Münzesbildschirm:

21	15
----	----



4.4 - Verwendung der Serienpreiskarte

Das meiste Benutzen dieser Karte ist die Wechsel des Serienpreises; wenn diese Karte eingesetzt wird, werden alle Einstellungen in der Münze aktualisiert.

Operation
gemacht

4.4.1 - Aktivierung des Kreditaufsicht:

Wenn diese Funktion aktiviert ist, sehen Sie auf dem Bildschirm:

Kreditkontrolle
Karte einsetzen

Die Münze wird deaktiviert, als eine Shooterkarte eingesetzt wird. Auf dem Bildschirm:

Kredit>1 33.00
Abnehmen am Ende

4.4.2 - Aktivierung der Karterevision:

Wenn diese Funktion aktiviert ist und der Shooter die Karterevision machen muss, sehen Sie auf dem Bildschirm:

Karte
zu überwachen

4.4.2 - Aktivierung der einzige Serie:

Wenn diese Funktion aktiviert ist und der Shooter zweimal die Karte in die gleiche Station einsetzt, sehen Sie auf dem Bildschirm:

Keine gleiche Serie
Karte abnehmen



4.5 - Verwendung der Kartensuchekarte

Mit dieser Karte kann man den Beitrag (in der Shooterkarte gespeichert) sehen; wenn man die letzte Serie durchgefahren hat, lesen Sie mal die Einzelheiten im Kapitel 4 des tragbaren Laders.

Progr.	Preis
N. 389	E 94,00

4.6 - Verwendung der Kartenblockierungskarte

Mit dieser Karte kann man eine bestimmte Shooterkarte blockieren; für die Einzelheiten im Kapitel 7 des tragbaren Laders. Wenn der Shooter setzt die blockierte Karte ein, sieht man auf dem Bildschirm:

Blockierte Karte

Im Fall das Folgendes geschieht, muss der Shooter sich an dem Feldbesitzer wenden.



4- AUTOMATISCHE MUNZE MIT SMART-CARD

BENUTZEN DER MUNZE

Die Münze wird fertig geliefert; sie hat einen Kabeln mit seinen Verbindungen: man verbindet ihn mit unserem Sequencer, wo man die Schrift COIN BOX findet. Die Münze bekommt die Nachrichten der abgeworfen Scheiben von dem Gerät und blockiert die Werfen-Kontrolle, wenn den Kredit zu Ende ist oder der Rechner der Scheiben null erreicht.

Nachdem das Gerät eingeschaltet wird, sieht man das Folgendes:

Scheiben=	0
Karte einsetzen	

Karte einsetzen	
1 Scheibe =	0.40

Jetzt kann die Münze benutzen werden.



5.1 - Verwendung der Shooterkarte

Der Shooter setzt seine eigene Karte ein und laut der Münzeinstellung findet man den folgenden Betrieb:

5.1.1 mit Einstellung Scheiben=0

Auf dem Bildschirm sieht man den Preis für jeden Scheibe und die Münze ist fertig für die Einsetzung der Karte.

Karte einsetzen
1 Scheibe = 0.25

Der Shooter setzt seine eigene Karte ein und muss sie eingesetzt lassen, bis er abzuschießen ausschließt.

Kredit>1	33.00
1 Scheibe=	0.25

Jedes Mal einen Scheibe geworfen wird, wird sein Preis von dem Kredit abgezogen; wenn man einen Sekunde lang keine Scheiben wirft, die Schrift auf dem Bildschirm sich ändert, aber der Shooter kann weiterschießen.

Kredit>1	33.00
Abnehmen am Ende	

Wenn der Kredit ausschließt, wird die Münze automatisch das Gerät stoppen; als der Shooter abzuschießen ausschließt, kann er die Karte abnehmen und wechselt sich mit dem nächsten Shooter.



5.1.2 mit Einstellungen Scheiben = größer als 0

Auf dem Bildschirm sieht man die rückständige Scheiben, um die Serie zu enden; solange diese Nummer größer als 0 ist, kann man schießen.

Scheiben=	0
Serienpreis=	6.00

Wenn der Shooter die Karte einsetzt, wird der Betrag der Serie abgezogen und werden die eingestellten Scheiben addieren; wähen der Einsetzung der Karte wird das Gerät in STOP gehalten.

Kredit>1	33.00
Karte abnehmen	

Wenn die Karte abgenommen wird, sehen Sie die möglichen Scheiben und die Münze kann eine neue Karte akzeptieren. Man kann Karten einsetzen, bis man 999 Scheiben erreicht.

Einmal die Serie angefangen ist und mindestens die Halbe der Scheiben verwendet ist, wenn die Serie 3 Minuten lang oder mehr gehalten wird, die vorgehenden Scheiben werden annulliert, auch wenn ein Shooter eine neue Karte einsetzt.

5.2 - Verwendung der Kassenskarte

Man kann die Scheiben nach dem letzten Reset schauen.

5.2.1 Als die Münze eingeschaltet ist (auch wenn sie nicht verbunden ist), setzen Sie die Karte **Kash-konto**:

Münzesbildschirm:

Gesamt	21
Null in 15 Sekunden	

5.2.2 Der Bildschirm zeigt die geworfene Scheiben ins Gesamt und einen Rechner der Sekunden, der von 15 anfängt und dann reduziert. Wenn der Rechner 0 erreicht, werden die Serien gelöscht; wenn man nicht löschen wollte, nehmen Sie vor den 15 Sekunden die Karte ab.

5.3 - Verwendung der Serienpreiskarte

Das meisten Benutzen dieser Karte ist die Wechsel des Serienpreises; wenn diese Karte eingesetzt wird, werden alle Einstellungen in der Münze aktualisiert.

Operation gemacht



ACHTUNG! Wenn diese Karte eingesetzt wird, werden die mögliche Scheiben null.

5.3.1 - Aktivierung des Kreditaufsicht:

Wenn diese Funktion aktiviert ist, sehen Sie auf dem Bildschirm:

Kreditkontrolle Karte einsetzen

Die Münze wird deaktiviert, als eine Shooterkarte eingesetzt wird. Auf dem Bildschirm:

Kredit>1 33.00 Abnehmen am Ende

Diese Funktion ist üblich, um ohne die Hilfe der Münze zu schießen, ohne sie abzutrennen.

5.3.2 - Aktivierung des Kartedurchsicht:

Wenn diese Funktion aktiviert ist, wenn der Shooter die nicht durchgesehene Karte einsetzt, sieht man auf dem Bildschirm:

Münzesbildschirm:

Karte Zu überprüfen

5.4 - Verwendung der Kartensuchekarte

Mit dieser Karte kann man den Beitrag (in der Shooterkarte gespeichert) sehen; wenn man die letzte Serie durchgefahren hat, lesen Sie mal die Einzelheiten im Kapitel 4 des tragbaren Laders.

Münzesbildschirm:

Progr.	Preis
N. 389	E 94,00

5.5 - Verwendung der Kartenblockierungskarte

Mit dieser Karte kann man eine bestimmte Shooterkarte blockieren; für die Einzelheiten im Kapitel 7 des tragbaren Laders. Wenn der Shooter setzt die blockierte Karte ein, sieht man auf dem Bildschirm:

Blockierte Karte

Im Fall das Folgendes geschieht, muss der Shooter sich an dem Feldbesitzer wenden.



KONFORMITÄTSERKLÄRUNG



ELFIPA S.n.c. Firma
Piazza XXIV Maggio, 6
31040 Gorgo al Monticano (TV)

Äußert Zustand auf eigene Verantwortung, dass:
die Produkten

***Elektronische Münze mit Karten
und
Tragbarer Lader mit Karten***

Zu denen diese Konformitätserklärung CE verweist, laut der folgenden EU-Richtlinien entworfen und ausgebaut worden sind:

- Richtlinie über elektromagnetische Verträglichkeit (EMC) 89/336/CEE
- R&TTE Richtlinie 1999/5/CE
- Maschinen Richtlinie 98/37/CE

Besonders sind die folgende harmonisierten Normen angewendet worden:

CEI EN 61000-6-3 ; CEI EN 61000-6-1 ; CEI EN 55022 ; CEI EN 61000-4-3 ; CEI EN 61000-4-2

Deshalb kann man bestätigen, dass die genannten Produkten richtig aufgebaut worden sind, um den Sachen und den Leuten die Sicherheit versichern, nur wenn die Produkten laut des Benutzerhandbuchs richtig eingerichtet worden sind.

N.B. Die Inbetriebnahme ist nicht erlaubt, bis die Maschine (in der das Produkt sich befindet) die Richtlinie 98/37/CE entfüllt.





INDEX

	Page
1 – GENERAL DESCRIPTION	41
1.1 SUMMARY	41
1.1.1 Features of the product	41
1.2 SPECIFICATIONS	42
1.2.1 Intended Use	42
1.2.2 Dimensions and Weights	42
1.2.3 Technical Data	42
1.2.4 Safety Directions	43
2 – EQUAL DESCRIPTION FOR ALL THE EQUIPMENT	44
3 – PORTABLE LOADER WITH SMART-CARD	45
3.1 DESCRIPTION OF THE LOADER	45
3.2 ROUND COST CARD	46
3.2.1 Operations to program the Round Cost	46
3.2.2 Operations to program the targets for each round	47
3.2.3 Operations to program the Credit Check	48
3.2.4 Operations to program the Card Revision	49
3.2.5 Operations to program the Single Round	50
3.3 – PROGRAMMING OF THE USER'S CARD	51
3.3.1 Operations to charge the Credit	51
3.3.2 Operations to program the Price Code	52
3.4 – SEARCH FUNCTIONS	53
3.4.1 Operations to search the remaining credit of a Shooter's Card	53
3.5 – CASH FUNCTIONS	54
3.5.1 Operations to check the cash in the Portable Loader	54
3.5.2 Password Activation	55
3.6 – USE WITH PASSWORD	56
3.7 – CARDS BLOCK	57
3.7.1 Operations to block or unblock a Shooter's Card	57
3.8 – HUNTING SPORT CARD	58
3.8.1 Programming of Hunting Sport Card	58
3.8.2 Function of Discipline Change	61



3.8.3 Function of Card Copy	61
3.8.4 Function of Repetition Settings	61
3.9 – BATTERIES SUBSTITUTION	62
4 - SMART-CARD ELECTRONIC TOKEN MACHINE	63
4.1 Use of the Shooter's Card	64
4.2 Use of the Cash Card	64
4.3 Use of the Station Control Card	64
4.4 Use of the Round Cost Card	65
4.5 Use of the Cards Search Card	66
4.6 Use of the Card block Card	66
5- SMART-CARD AUTOMATIC TOKEN MACHINE	67
5.1 Use of the Shooter's Card	68
5.2 Use of the Cash Card	69
5.3 Use of the Round Cost Card	69
5.4 Use of the Cards Search Card	70
5.5 Use of the Card block Card	70
6- DECLARATION OF CONFORMITY	71



1- GENERAL DESCRIPTION

1.1 - SUMMARY

Dear customer, thank you for choosing ELFIPA; **we suggest reading carefully this manual** about the use of the electronic smart-card token machine and the portable loader, because indispensable for a correct use of those and for your safety.

1.1.1 FEATURES OF THE PRODUCT:

- The Electronic Token machine is the equipment which allows the completely automatic management of the shooting range, thank to the safe Smart-cards given to the shooter. Moreover the cards let have a simple accounting on the earnings and a complete safety on whatever attempt of robbery by the range users.
- The Portable Loader is the equipment that allows to manage the credits in the cards of the shooters and the programming of all the available electronic token machines, thanks to the special smart-cards given to the range owner.



This Manual is to be considered part of the products "Electronic Token Machine with cards + Portable Loader for cards" and therefore it must be kept in safe place as a possible reference for the whole duration of the products.



1.2 SPECIFICATIONS

1.2.1 INTENDED USE

- The electronic token machine with smart-card is a product destined to work with all ELFIPA products that present the output COIN-BOX. There are no other uses of this product.

1.2.2 DIMENSIONS AND WEIGHTS

- For the **Token machine with Smart-Card** the dimensions (if not packed) and weigh are the following:

Width: 16cm
Lenght: 19cm
Height: 17cm

Weight: 3,1Kg

- For the **Portable Loader with Smart-Card** the dimensions (if not packed) and weight are the following:

Width: 10cm
Lenght: 19,5cm
Height: 4cm

Weight: 0,5Kg

1.2.3 TECHNICAL DATA

The token machine with Smart-card is an equipment which can be supplied in different ways, on account of the versions. With the electric power supply at **220Vac** or **110Vac** at **50/60Hz** or with a **continuous tension of 12-24 Vcc**. Anyway the absorption doesn't overpass **8VA**. The standard conditions of functioning correspond to temperatures between 5°C and +40°C with a dampness of 50% ±20%. The product has been produced to be used in open external spaces. The equipment have to be protected from weather agents (rain, dew,etc...). The declared protection index is IP 42.

The Portable Loader with smart-card is an equipment which is supplied with **4 batteries type AA 1,5 V** and the absorption doesn't overpass **20 mA**. The standard conditions of functioning correspond to temperatures between 5°C and +40°C with a dampness of 50% ±20%. The product has been produced to be used in open external spaces. The equipment have to be kept indoor. The declared protection index is IP 42.



1.2.4 SAFETY DIRECTIONS

The two products depend on the following safety conditions:

- Before doing any operation of cleaning and/or maintenance, take away any form of power supply in the same products;

- ELFIPA S.n.c. is not responsible in these cases:



- Umproper use of the products (for the established use, go to the paragraph USE of this manual);
- Defects in the electric power supply;
- Not authorized Variations or interventions, or made by not specialized staff;
- Partial or total neglect of the manual.



2 - EQUAL DESCRIPTION FOR ALL THE EQUIPMENT

When the display is on, the following pieces of information:

- Language (IT=italian, EN=english, DE=german, ES=spanish)
- Firmware version (identify the revision and the model)
- Range code (show the code given to the range)

Examples of display

ELFIPA ## IT
V.3.00P CP 0-20

Immediately after, the equipment is ready.

Moreover when we insert a card, we can have the following messages:

Examples of display

Wrong
card

It means that this card cannot be used in this equipment or that it belongs to another shooting range.

Examples of display

Damaged
card

It means that the card has been electrically damaged or an attempt of copy has occurred; the card is blocked permanently and cannot be used anymore.

Examples of display

Manipulated
card

It means that some data, that were stored in the card, have been changed; this could be due to a falso contact during the use or a real attempt of manipulation; to regenerate this card is necessary to follow the operation at point 7, inserting the number of this card.



3 – PORTABLE LOADER WITH SMART-CARD

3.1 – DESCRIPTION OF THE LOADER

The equipment is provided already ready to be used with the inserted batteries and programmed with a unique code (given by the firm to each shooting range). To switch on the loader it is enough to press “**On**”, the loader will be switched off automatically, if for some seconds no buttons are pressed.

The numbers from “**0** to **9**” are useful to insert the figures, the button “**.**” is needed to introduce the decimals, the buttons “**+** and “**-**” allows to see the menus, the button “**C**” is used to cancel or go back to the previous menu, finally the button “**OK**” to confirm the selection.

After the loader has been switched off, after some seconds this inscription will appear:

Insert Card

Yet, if the loader is protected by a PASSWORD (see chapter 6)

Type Password

Now the loader is ready to work, on account of the cards that are inserted.

In case the Firmware is updated, all the data in the memory will be cancelled. This operation lasts about 20 seconds, during which the loader seems to be switched off.

It can be necessary also to set the contrast in the display; proceed as follows:

- 1- Take away the batteries and insert them again after some seconds
- 2- Press the button “**0**” and keep it pressed
- 3- Press the button “**On**”
- 4- Set the contrast with the buttons “**+**” or “**-**”
- 5- Press “**OK**” to confirm



3.2 – ROUND COST CARD

This card allows the personalization of several functions of the token machine:

- Round Serie
- Targets for each Round
- Credit Check
- Card Revision
- Single Round

3.2.1 - Operations to program the Round Cost:

In order to personalize individually the Round Cost, the token machine let manage four different cost levels at the same time. The four prices of the round cost are stored permanently in the same token machine and can be programmed again in whatever moment with simple operations. In each card given to the shooter it is possible to chose which of these prices should be taken into consideration (see chapter Use of the Shooter's card)

3.2.1.1 When the Portable Loader is ready, insert the special card **Round Cost**.

Loader display:

Program. Card >Round cost n.1

3.2.1.2 Press the button OK to accede the programming of the cost 1; in the display the previous cost will be showed.

Loader display:

One Round	6.00
>Cost 1	0,00

Type the established amount, using the button “.” the decimal numbers can be introduced, with the button C the inserted figure will be cancelled. Press the button OK to store the new amount; automatically a shift to cost n.2 takes place.

3.2.1.3 Use the buttons “+” and “-“ to select the other costs N.1, N.2, N.3, N.4; for each one follow the instructions at point 3.2.1.2. Cost N.1 is the basic one, set at the beginning in each card, it is advisable that it is chosen as the highest one in case of different prices. Instead, if a single cost is used, the shooter had better to set equal all the Round costs.

3.2.1.4 Now the card can be removed from the loader and inserted in the token machine, which should be updated.

ATTENTION!: the round cost can be updated also with the card **Hunting Sport Programming**.



3.2.2- Operations to program the Targets for each Round:

This function is necessary only for token machines, which suit manual implants. Two ways of deduction can be chosen:

- A) If the number of targets is zero, the shooter has to leave the card inserted in order to shot and after each release, the chosen cost will be detracted. It should remembered that choosing this option, the round cost corresponds to one target.
- B) If the number of targets is higher than zero, when the Shooter's card is inserted, the established cost will be detracted and the release machine is predisposed for the chosen number of targets. By inserting a new card the new targets are added to the previous ones; it is suggested to insert a higher number of targets to give the opportunity to recover possible breaks. In the token machine, once the round has begun, if a new card is inserted, the previous targets are cancelled; this occurs even if nobody shots for more than three minutes.

3.2.2.1 When the Portable Loader is ready, insert the special card **Round Cost**.

Loader Display:

Program. Card
>Round Cost n.1

3.2.2.2 Press the button + for some times, till the following writing appears:

Loader Display:

Program. Cards
>Round targets

3.2.2.3 Press the button OK to accede the programming of Targets; in the display the previous situation will be showed.

Loader Display:

Target = 25
For Round 0

Type the established amount, with the button C the inserted number will be cancelled. Press the button OK to store the new amount. Automatically they shift to next function.

3.2.2.4 Now the card can be removed from the loader and inserted in the token machine, which has to be updated.



3.2.3- Operations to program the Credit Check:

This function let the use of an eventual spare token machine, which can be used by the shooters to see the remaining credit in their cards. This function disables all the other functions in the token machines.

3.2.3.1 When the Portable Loader is ready, insert the special card **Round Cost**.

Loader Display:

Program. Card >Round cost n.1

3.2.3.2 Press the button + for some times, till the following writing appears:

Loader Display:

Program. Card >Credit check

3.2.3.3 Press the button OK to accede the programming of Check; in the display the previous situation will be showed:

Loader Display:

Credit Check > NO YES

Press the button + or – to move from NO to YES and viceversa. Press the button OK to store the new situation. Automatically there is a shift to next function.

3.2.3.4 Now the card can be removed from the loader and inserted in the token machine, which has to be updated.

To bring the token machine back to the original conditions, repeat this operations choosing NO.



3.2.4 - Operations to program the Card Revision:

This function allows to block temporally all the cards that have not been enabled again in the loader, obliging the shooters to go to the secretary for a check. This function can be useful to check the ones who have not renewed the registration.

3.2.4.1 When the Portable Loader is ready, insert the special card **Round Cost**.

Loader Display:

Program. Card
>Round cost n.1

3.2.4.2 Press the button + for some times, till the following writing appears:

Loader Display:

Program. Card
>Card Revision

3.2.4.3 Press the button OK to accede the programming of the Revision; in the display the previous situation appears.

Loader Display:

Enable Revis. ?
> NO YES

Press the button + or – to move from NO to YES and viceversa. Press the button OK to store the new situation. Automatically there is a shift to next function.

3.2.4.4 Now the card can be removed from the loader and inserted in the token machine, which has to be updated.

To start again the revision is enough to repeat these operations. One the revision has begun, it is not necessary to disable it; if it is disabled and then enabled, the cards, that have been already checked, must be enabled again.



3.2.5 - Operations to program the Single Round:

This function avoids a shooter using their own card to enable more stations in the same round.

3.2.5.1 When the Portable Loader is ready, insert the special card **Round Cost**.

Loader Display:

Tessera Program.
>Costo Serie n.1

3.2.5.2 Press the button + for some times, till the following writing appears:

Loader Display:

Tessera Program.
>Singola Serie

3.2.5.3 Press the button OK to accede the programming of the single round; in the display the previous situation appears.

Loader Display:

Enable 1 Round?
> NO YES

Press the button + or – to move from NO to YES and viceversa. Press the button OK to store the new situation. Automatically there is a shift to next function.

3.2.5.4 Now the card can be removed from the loader and inserted in the token machine, which has to be updated.



3.3 – PROGRAMMING OF THE USER'S CARD

With the Shooter's card, it is possible to:

- Charge the Credit
- Change the Price Code

The shooter's cards contain the stored amount of money paid by the shooter (credit); they can be charged in whatever moment by using the Portable Loader or the Automatic Loader. In each card the Price code can be programmed, that means they can choose which of the four round costs, which are predisposed in the token machine, will be deducted when the card is used.

3.3.1 - Operations to charge the credit:

With this proceeding, a certain amount can be added or deducted in the card; the total amount cannot be over 800,00 euro and cannot be negative.

3.3.1.1 When the Portable Loader is ready, insert the **Shooter Card**:

Loader Display:

Credit>1	75,00
Add	0,00

3.3.1.2 Type the amount that the shooter has paid in advance (using the button "." to introduce the decimal numbers and the button C to cancel the wrong amounts). Pressing the button OK the amount, which has just been inserted, will be added to the existing credit and the first row of the display shows the total credit, which can be used by the shooter.

3.3.1.3 To correct the mistakes of excess on the total credit, it is possible to deduct: type the amount which has to be subtracted, press the button – (minus) and press the button OK to execute the operation.

Loader Display:

Credit>1	110,00
Subtract	10,00

3.3.1.4 Now the card can be removed and given back to the shooter, who can use it in the token machines.



3.3.2 – Operations to program Price Code (personalized round cost):

The price code is used to distinguish the round cost on account of the shooters' type (e.g. members, non-members, juniors, etc...).

Four different prices are available: with this proceeding they can choose which of these prices will be detracted as soon as the shooter inserts the card in the token machine.

3.3.2.1 When the Portable Loader is ready, insert the special **Price Code** card:

Loader Display:	Price Code	
	Next Card	1

3.3.2.2 Press the buttons + and – or directly the numbers from 1 to 4, to select one of the four price codes, which have to be stored in the shooter's card.

3.3.2.3 Remove the special Price Code card and consequently insert the card without doing any other operation; the card will be automatically programmed and in the first row of the display the selected code can be seen. To program other cards repeat the operation at point 3.2.1.

Loader Display:	Credit>2	75,00
	Add	0,00

3.3.2.4 Now the card can be removed and given back to the shooter, who can use it in the token machines.

ATTENTION: All the new cards (never programmed) are given the code 1.



3.4 – SEARCH FUNCTIONS

This card allows to find in the portable Loader, in the Automatic Loader and in the token machines the amount stored in the shooter's card when the equipment is used.

3.4.1 - Operations to search the remaining credit of a shooter's card:

In case a shooter's card has been damaged or lost, it is possible to go back to the remaining credit contained when the card was used last time. It is therefore possible to charge in a new card the exact amount, contained in the previous card.

3.4.1.1 When the Portable Loader is ready, insert the special **Cards Search** card:

Loader Display:

Cards Search
Ok n.00000

3.4.1.2 Type the number, which is printed on the back of the shooter's card, which has to be searched, using the numbered buttons; in case of error, press C to cancel and type again the number.

3.4.1.3 Press the button OK and wait; after some seconds the number of last operation done in the loader and the amount will be showed.

Loader Display:

Progr.	Price
N. 388	E 100,00

3.4.1.4 Insert the special **Cards Search** card in the other equipments; after some time the number of last operation and the amount will be showed.

Loader Display:

Progr.	Price
N. 389	E 94,00

3.4.1.5 Ordering the gathered information it is possible to reconstruct the cronology of the last operations, which have been done in the searched card; the highest progressive number stands for the last executed operation and so the real remaining credit.



3.5 – CASH FUNCTIONS

This card allows to:

- see and cancel the total amounts in the Portable Loader
- see and cancel the total amount in the Automatic Loader
- see and cancel the number of rounds, which have been done in the token machines
- limit the use of the loader through a password

3.5.1- Operations to check the cash in the portable loader:

It is possible to see the total cash, the single cashes, divided according to the price code, and cancel them.

3.5.1.1 When the Portable Loader is ready, insert the special **Cash** card:

Loader Display :

Old Key	9999
New Key	----

3.5.1.2 The display will require to insert a new password; now press the button OK to skip the proceeding. On the display the General Cash (which cannot be cancelled) will appear; it contains the sum of all operations, that have been done when the loader has been purchased.

Loader Display:

Tot.G	123.001,00
+/-=Tot.	

3.5.1.3 Now pressing + or – all the cashes from 1 to 4 can be seen, included the total one G. The four partial cashes are the only ones that can be cancelled with the button OK corresponding to each one, so that the accounting of the encashments is simplified. Here follows an example on the display:

Display (e.g.) :

Tot.1	588,00
+/-=Tot. Canc=	OK



3.5.2 – Password Activation

The Loader with cards has been provided with a protection, against the improper use of it, to avoid the use of the cards by non-authorized people. The operations to manage the protection password follow:

3.5.2.1 When the Portable Loader is ready, insert the special **Cash** card:

Loader Display :

Old Key	9999
New Key	----

3.5.2.1 Now through the numbered button-panel, insert the 4 numbers of the password, that one wants to program and then press OK. Notice that the code 9999 is the factory code and when used, it disable the password and the loader can be used freely.



3.6 – USE WITH PASSWORD

This function let the block of the loader to avoid its use by non-authorized people.

3.6.1 Once a password different from 9999 is inserted, each time the loader is switched on, it requires the insertion of the password:

3.6.1.1 press the button ON to switch on the loader and after the beginning visualization, it appears:

Loader Display :

Type Key ****

3.6.1.2 Now type the 4 numbers of the password through the buttons-panel; each time a number is inserted, a line (-) will appear, replacing the asterisk (*); finally press OK.

Loader Display:

Type Key ---- OK

If the password has been correctly inserted, on the display the following writing appears:

Loader Display

Insert Card

3.6.1.3 If the sequence of the four numbers is written incorrectly for more than three times, the loader with smart-card is BLOCKED and on the display the following will appear:

Loader Display:

Wrong Key! =>Cash Card

Follow the operations at point 3.5.2 to enable again the loader.

ATTENTION: the cash card is the only one that allows to accede the loader, skipping the password; therefore it is necessary to keep it in a safe place.



3.7 – CARDS BLOCK

This card allows to block a shooter's card.

3.7.1 - Operations to block or unblock a shooter's card:

It is possible to block a single card to avoid its use in the equipments that are to be excluded from the use with this card. The card block doesn't cancel the inserted data.

3.7.1.1 When the Portable Loader is ready, insert the special **Cards Block** card:

Loader Display:

Card Block ? Ok n.00000

3.7.1.2 Type the number, which is printed on the back of the shooter's card, which has to be searched, using the numbered buttons; in case of error, press C to cancel and type again the number.

3.7.1.3 Press the button OK to confirm the number:

Loader Display:

Card Block ? > NO YES

Press the button + or – to move from NO to YES and viceversa. Press the button OK to register the new situation.

3.7.1.4 Now you can take out the card from the loader and insert it in the equipments to be updated.
Now when the shooter inserts the card in the equipment, the following is displayed:

Display:

Blocked Card

to enable again the card, follow the operations from 3.7.1.1 and select "NO" at point 3.7.1.3



3.8 – HUNTING SPORT CARD

This card allows to:

- personalize a shooting range or other disciplines
- change discipline
- set the targets block
- set the serie cost

3.8.1 – Programming of Hunting Sport Card

To create a personalized Hunting Sport Card, follow these instructions:

3.8.1.1 As the Portable Loader is ready, insert the **Hunting Sport Programming** card.

Loader Display:

Functions selection Guided Proced.

With the buttons + and – it is possible to see the list of the functions. A more detailed explanation will be given at point 7.9.

Press the button OK to confirm; each time they want to go back, press the button C.

Select the function “Guided Proced.” and pressing OK, the first line of the display in the loader can be read:

Loader Display:

Range type : >

Afterwards, the display shows what has already been stored in the card.

3.8.1.2 Now we can select the most suitable type of range, by using the buttons + and – to chose one of the options, that appear on the second line.

As far as concern the inserted types of range, they can chose among:

Per quanto riguarda i vari tipi di percorso inseriti, si può scegliere tra:

- Itinerant for Trap (*each shooter begins shooting from the first Trap station and then the move to next station*)
- Itinerant for skeet (*each shooter begins shooting from the first Skeet station and then the move to next station*)
- With Rotation (*each shooter shots in his own station and then he moves to the next one*)
- Compak 6 shots (*each shooters shots in his own station and he moves only when he has done all the shots*)



- Compak 5 shots (the operation is similar to the precedent point, but there isn't the shooter that stays stopped for one round)

Once you choose the desired sport, push OK and go on with the operations.

3.8.1.3 Now, according to the type of sporting, there are two different types of directions:

- **With rotation, compak 5, compak 6**

Can select the total number of calls, that the shooter has to do to complete the serie; it appears in multiples of 5 and can be changed with the buttons + and - .

Loader Display :

Max Number of Calls > ..n..

- **Itinerant for trap or for skeet**

Can select the number of calls for each single station, which the shooter has to do to complete the serie; can be changed with the buttons + and - . Inserting the number 0 you skip the station.

Loader Display :

Station N°1 Calls >.. n...

Once you chose the number and complete all the stations, push OK.

3.8.1.4 A new page appears; on the first line you can read:

Loader Display:

St 1 Ca 1 Ta 21 >.....

St = station
Ca = call
Ta = total amount of targets

As far as concern the station, it' s followed by the number of the station, where you do the call.

The type of call you can do appears on the second line; to select one you have to use the buttons + and - .

Among the different types of call, the shooter can select:

- Delayed doublet
- Shot doublet
- Single
- Simultaneous doublet



According to the type of call, the operations are different:

Single: *through the buttons + and –* , select the number of the release machine (from 1 to 15) and then push OK.

Simultaneous doublet/ Shot doublet : as first step it requires the number of the first release machine and then the number of the second one. (always through the buttons + and – , and OK)

Delayed Doublet : as first step it requires the number of the first release machine and then the number of the second one and the delay time between the two machines. (always through the buttons + and – , and OK)

3.8.1.5 Once you select the machine, in the display appears what follows:

Loader Display :

St 2 Ca 2 Ta 20 1° Machine : 8

Now you follow the points 7.5 , choosing one by one the type of call, until you complete all the shots, selected at point 7.4.

3.8.1.6 When the operation has been completed, you read:

Loader Display :

Written Card

And after one second you'll see the script:

Loader Display:

Take out the card

3.8.1.7 Now the card is ready; therefore you can take it out and insert it in the token machine (previously switched on), even if it was not enable. After 2 seconds the new sport has been stored in the token machine and you can take it out.

Read the manual of the Sequencer or possible sheets in attachment, regarding this topic in order to enable the Hunting sport in the token machine.



3.8.2 – Function of Discipline Change:

allows to set the discipline in the Sequencer through the token machine. On the display you'll see what follows:

Loader Display:

TABLE:	n
DISCIPLINE:	n

With the buttons + and – you can select the table (from 1 to 4); with the button OK you confirm the number of the Table. Now you can choose the discipline (from 0 to 8); push OK to save the settings. Now follow point 7.8.

3.8.3 – Function of Card Copy:

this function let copy the cards “ Hunting Sport Programmation”, in order to have a copy simple to modify.

Once selected this function and inserted the card which has to be copied, push OK. The display shows:

Loader Display:

Take out the card

As soon as you take out the card, you'll see:

Loader Display:

Insert the card
Free to be copied

Now insert the new card and it will be automatically written.

3.8.4 – Function of Repetition Settings:

this function allows to insert a number of repetitions for each shooter, that are given to them during the use of the token machine. This function allows to remove the block of repetitions.

On the display you'll see what follows:

Loader Display:

Shooter 1°
Number Repet.> ...

With the buttons + and –one can respectively increase or decrease the number of repetitions for one shooter. If you set the number of repetitions at 0, the block of repetitions will automatically removed.

Once you push OK, you go through the introduction of 2 shooter.

(it's not available to insert a number inferior than the previous one)

Repeat the operations till you complete the introduction of six shooters. The repetitions are charged automatically together with the hunting sport and stored in the token machine; they are always maintained, even if they're not changed.



3.9 – BATTERIES SUBSTITUTION

3.9.1 Turn on the portable loader pressing the button On. If after some seconds the following writing appears here, it means that the internal batteries are exhausting and you must replace as described below:

Display Loader:

Low 0[///] Batteries

3.9.2 Open the rear part of the loader, where the batteries are placed, making a certain pressure with a finger. Now remove the 4 batteries (type AA) and replace them with new ones of good quality. Close again the cover and switch on again the loader pressing the button OK. The loader shows this writing:

Display Loader:

Insert a Card



4 - SMART-CARD ELECTRONIC TOKEN MACHINE

USE OF THE TOKEN MACHINE

The token machine is provided, ready to be used; it's given with 2 cables, one must be connected to the supply unit and the other to our sequencer, where there's the writing COIN BOX. To use the sequencer with the token machine, follow the instructions in the manual of the sequencer.

When it is on, after the initial information, the following writing appears:

NOT enabled 1 Serie = 6.00

or this writing if the sequencer is ready to work with the token machine:

Insert a card 1 Serie = 6.00

Now the token machine is ready to be used.



4.1 – Use of the Shooter’s Card

When the token machine is not enabled, if the card is inserted, the red Led flashes and then the green one is on till when the card is taken out; in the card no operation takes place.

If the token machine is enabled, when you insert the shooter card, the serie cost joined to the price code will be detracted and then the following writing will appear, which shows the remaining credit:

Credit>1	33.00
Remove card	

When they take out the card, on the display the numbers of the cards, inserted during the round, are showed. This piece of information is useful to check who has actually inserted the card and therefore may enter the station; when the serie begins, the numbers will be erased and the token machine will be predisposed for next round.

21	15
----	----

4.2 – Use of the Cash Card

It’s possible to see the rounds, that have been executed after last reset.

4.2.1 With the token machine on, even if it is not connected, insert the **Cash** card.

Token Machine Display:

Tot.	21
reset in 15 seconds	

4.2.2 The display will show the total number of the executed rounds and a timer which starts from 15 and decreases, when this timer reaches the zero, the round is cancelled; if they don’t want to reset, take out the card before the 15 seconds.

4.3 – Use of the Station Control Card

It is possible to see the serie numbers of the last inserted cards; it can be usefull to check the shooters on the station.

4.3.1 With the token machine on, even if it is not connected, insert the **Station Control** card.

Token Machine Display:

21	15
----	----



4.4 – Use of the Round Cost Card

The main use of this card is changing the round cost; when this card is inserted, every setting is updated in the token machine.

Executed
Operation

4.4.1- Activation Credit Visualization

When this function is enabled, in the display the following writing appears:

Credit Check
Insert a card

In this case the token machine is disenabled and when a shooter's card is inserted, it appears what follows:

Credit>1 33.00
Take out if finished

4.4.2- Activation Card Revision

When this function is enabled, the shooter who inserts the card, which has not been checked, the display will show:

Card
Revision

4.4.3- Activation Single Round

When this function is enabled, the shooter inserting the card in the same station for the second time, in the display the writing appears:

Token Machine Display:

Not equal Serie!
Take out card



4.5 – Use of the Cards Search Card

With this card the amount, stored in the shooter's card, can be seen, when the last round took place. For more details, look at chapter 2 of The Portable Loader.

Token Machine Display:

Progr.	Price
N. 389	E 94,00

4.6 – Use of the Card Block Card

With this card, a specific shooter's card can be blocked. For the details, look at point 7 of the Portable Loader; when the shooter inserts the blocked card, on the display they can see:

Token Machine Display:

Blocked card

In this case, the shooter has to search for the range owner.



5 - SMART-CARD AUTOMATIC TOKEN MACHINE

USE OF THE TOKEN MACHINE

The token machine is provided ready to be used; it is given with a wired cable, which has to be connected with our equipment, where there's the label COIN BOX. The token machine receives the information regarding the released targets from the equipment and blocks the release control when the credit is up or the timer of the targets reaches the zero.

After the switching on and initial pieces of information, some writings appears, depending on the setting of the round targets: (see point 3.2.2):

Targets =	0
Insert a card	

Insert a card	
1 target =	0.40

Now the token machine is ready to be used.



5.1 – Use of the Shooter’s Card

The shooter inserts their own card and on account of the setting in the token machine, there is one of these functions:

5.1.1 setting targets=0

On the display the cost for each target is shown and the token machine is ready to receive the insertion of the card.

Insert a card 1 Target. = 0.25

The shooter inserts their own card and has to leave it inserted till it finishes to shot.

Credit>1 33.00 1 Target = 0.25

Everytime a target is released, its cost is subtracted from the credit; if for a minute, no targets are released, the writing on the display changes, but the shooter can continue shooting.

Credit>1 33.00 Take our if finished
--

In case the credit ends, the token machine stops automatically the equipment; when the shooter finishes shooting, they can take out the card and leave the turn to next shooter.



5.1.2 setting targets more than zero

On the display the number of the remaining targets to complete the round is shown. Till this number is bigger than zero, the shooter can compete.

Targets = 0
Round cost = 6.00

When the shooter inserts the card, the amount of the round is subtracted while the set targets are added. During the insertion of the card, the equipment is stopped.

Credit > 1 33.00
Take out card

When you take out the card, the available targets are displayed and the token machine is ready to receive another card. Cards can be inserted till they reach 999 targets.

Once the round has begun and at least half of the targets has been used, if the round is reprieved for more than three minutes, the previous targets will be cancelled as soon as a shooter inserts a card.

5.2 – Use of the Cash Card

It's possible to see the rounds, that have been executed after last reset.

4.2.1 With the token machine on, even if it is not connected, insert the **Cash** card.

Token Machine Display: Tot. 21
reset in 15 seconds

4.2.2 The display will show the total number of the executed rounds and a timer which starts from 15 and decreases, when this timer reaches the zero, the round is cancelled; if they don't want to reset, take out the card before the 15 seconds.

5.3 – Use of the Round Cost Card

The main use of this card is changing the round cost; when this card is inserted, every setting is updated in the token machine. The following writing is displayed:

Executed
Operation



ATTENTION! When this card is inserted, it cancels the available targets.

5.3.1- Activation of Credit Visualization

When this function is enabled, in the display the following writing appears:

Credit Check
Insert a card

In this case the token machine is disabled and when a shooter's card is inserted, it appears what follows:

Credit>1 33.00
Take out if finished

This function is necessary also to shot without using the token machine, and therefore they needn't unplug it.

5.3.2- Activation Card Revision

When this function is enabled, the shooter who inserts the card, which has not been checked, the display will show:

Card
Revision

5.4 – Use of the Cards Search Card

With this card the amount, stored in the shooter's card, can be seen, when the last round took place. For more details, look at chapter 2 of The Portable Loader.

Token Machine Display:

Progr. Price
N. 389 E 94,00

5.5 – Use of the Card Block Card

With this card, a specific shooter's card can be blocked. For the details, look at point 7 of the Portable Loader; when the shooter inserts the blocked card, on the display they can see:

Token Machine Display:

Blocked card

In this case, the shooter has to search for the range owner.



DECLARATION OF CONFORMITY



The Firm **ELFIPA S.n.c.**
Piazza XXIV Maggio, 6
31040 Gorgo al Monticano (TV)
It declares with own liability that:

the Product
***The Smart-Card electronic token machine
and
The portable loader for Smart-Card***

to which is referred this Conformity Declaration CE, has been planned and built, according to the following Community Directives:

- Electromagnetic Compatibility Directive (EMC) 89/336/CEE
- R&TTE Directive 1999/5/CE
- Machines Directive 98/37/CE

In particular, the following harmonized norms have been applied:

CEI EN 61000-6-3 ; CEI EN 61000-6-1 ; CEI EN 55022 ; CEI EN 61000-4-3 ; CEI EN 61000-4-2

Therefore the Product above-sued can be considered properly done to guarantee the safety of things and people, provided that it has been installed correctly, following what it's written in the Operating Instructions.

N.B. It's not allowed to make the product working till the machine, in which the product is integrated, is not identified and declared conforming to the Directive 98/37/CE.



Note....



ELFIPA s.n.c. di Fingolo & Papes
Piazza XXIV Maggio, 6
31040 Gorgo al Monticano (TV)- Italy -
Cod. Id. CEE IT 02076360268
Tel. +39 0422 800291 Fax +39 0422 800812
www.elfipa.it e-mail: info@elfipa.it