



ELFIPA

AUTOMAZIONE TIRO A VOLO
REALIZZAZIONI ELETTRONICHE



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





INHALTSVERZEICHNIS

	Seite
1- GENERALE BESCHREIBUNG	5
1.1 – ZUSAMMENFASSUNG	5
1.1.1 Merkmalen des Produkts	5
1.2 – MERKMALEN DES PRODUKTS	6
1.2.1 Verwendung	6
1.2.2 Größe und Gewicht	6
1.2.3 Kennzeichnungsschild	6
1.2.4 Angaben auf die Sicherheit	7
2- GEMEINE BESCHREIBUNG FÜR ALLE AUSRÜSTUNGEN	8
3 - TRAGBARER LADER MIT SMART-CARD	9
3.1 – BESCHREIBUNG DES LADERS	9
3.2 – SERIENPREIS KARTE	10
3.2.1 Programmierung des Serienpreis	10
3.2.2 Programmierung der Scheiben für jede Serie	11
3.2.3 Programmierung Kreditüberprüfung	12
3.2.4 Programmierung Kartenrevision	13
3.2.5 Programmierung einziger Karte	14
3.3 – BENUTZERKARTE PROGRAMMIERUNG	15
3.3.1 Kreditladung Verfahren	15
3.3.2 Programmierung des Preiscodes	16
3.4 – SUCHEFUNKTIONEN	17
3.4.1 Verfahren für die Suche nach dem ruckständigen Kredit in einer Schooterkarte	17
3.5 – KASSEFUNKTIONEN	18
3.5.1 Verfahren für die Kasseüberprüfung in dem tragbaren Lader	18
3.5.2 Aktivierung des Passwortes	19
3.6 – BENUTZUNG MIT PASSWORT	20
3.7 – KARTENBLOCKIERUNG	21
3.8 – SPÖRTLICHE JAGD KARTE	22
3.8.1 Spörtliche Jagd Programmierung	22



3.8.2	Dizplinwechsel Funktion	25
3.8.3	Kartenkopie Funktion	25
3.8.4	Wiederholungsansetzung Funktion	26
3.9	– BATTERIENERSETZUNG	27
4	- ELEKTRÖNISCHE MÜNZE MIT SMART-CARD	28
4.1	Verwendung der Shooterkarte	29
4.2	Verwendung der Kassenkarte	29
4.3	Verwendung der Stationsüberprüfungskarte	30
4.4	Verwendung der Serienpreiskarte	30
4.5	Verwendung der Kartensuchekarte	31
4.6	Verwendung der Kartenblockierungskarte	31
5	- AUTOMATISCHE MÜNZE MIT SMART-CARD	32
5.1	Verwendung der Shooterkarte	33
5.2	Verwendung der Kassenkarte	34
5.3	Verwendung der Serienpreiskarte	34
5.4	Verwendung der Kartensuchekarte	34
5.5	Verwendung der Kartenblockierungskarte	35
6	- KONFORMITÄTSERKLÄRUNG	36



1- GENERALE 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** **achtungswise 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 achtungswise 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 standarde Zustände zwischen -5°C e $+40^{\circ}\text{C}$ Temperatur mit einer Luftfeuchtigkeit von $50\% \pm 20\%$ 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 standarde Zustände zwischen 5°C e $+40^{\circ}\text{C}$ Temperatur mit einer Luftfeuchtigkeit von $50\% \pm 20\%$ 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 irgendetwas Reinigung/Pflege-Operation machen, schalten Sie jedes 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 Nachlässigkeit 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

```
Beschadigte  
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 wiederzubenutzen, 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 eintippen

Jetzt kann der Lader laut der eingesetzten Karten operieren.

Im Fall der Firmware aktualisiert wird, werden die gespeicherten Daten ausgelöscht. 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 Serienpreis-Ebenen gleichzeitig zu verwalten.

Die vier Serienpreisen 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 Serienpreis 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 **Sportliche 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 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, wähleND 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 Tippen 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 hinzuzuführen.

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 Shooterkarte:

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 Tippen Sie die Zahl, die hinten der gemochten Shooterkarte 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. Drucken 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 drucken 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 Passwortes, das wir ledern 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:

Tippen Sie die Schlüssel ****

3.6.1.2 Jetzt tippen 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 :

Tippen 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 Tippen 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 Sie 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, drucken Sie die Tasten + und - .

Unter die verschiedene Anrufen, der Shooter findet:

- verspätetes Doublet
- Schieß Doublet
- Single
- Gleichzeitiges Doublet

Laut der Anruftyp sind die Operationen verschieden:

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

Gleichzeitiges Doublet/ Schiess Doublet : am Anfang fragt sie di 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° Maschine : 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 drucken Sie **OK** um die Einstellungen zu speichern. Folgen Sie Punkt 7.8.

3.8.3 - Kartenkopie Funktion:

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

Einmal man diese Funktion selektioniert hat, setzen Sie die Karte ein und drucken 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 Wiederholungszahl 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 sportliche Jagd geladen 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 :

Ablädte	0[///]
Batterien	

- 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**:

Münzebildschirm:	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 Schooterkarte 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 Schooter 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 Schooter 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.



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 abzuschließen 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 abzuschließen 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; während 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 Kassenkarte

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 Schooterkarte 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 Schooter 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 Schooterkarte 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 Schooterkarte blockieren; für die Einzelheiten im Kapitel 7 des tragbaren Laders. Wenn der Schooter setzt die blockierte Karte ein, sieht man auf dem Bildschirm:

Blockierte Karte

Im Fall das Folgendes geschieht, muss der Schooter 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) 2014/30/UE
- RED Richtlinie 2014/53/UE
- Maschinen Richtlinie 2006/42/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 2006/42/CE entfüllt.

Gorgo al Monticano – Italy

date 19/10/2017



Notizen...