



MANUALE D'USO
GETTONIERA A SMART-CARD
E
CARICATORE PORTATILE PER SMART-CARD

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





ITALIANO pag. 5

ENGLISH page 39





INDICE

	Pagina
1 - DESCRIZIONE GENERALE	7
1.1 SOMMARIO	7
1.1.1 caratteristiche del prodotto	7
1.2 SPECIFICHE DEL PRODOTTO	8
1.2.1 UTILIZZO	8
1.2.2 DIMENSIONI E PESI	8
1.2.3 DATI TARGA	8
1.2.4 INFORMAZIONI SULLA SICUREZZA	9
2 - DESCRIZIONE COMUNE PER TUTTE LE APPARECCHIATURE	10
3 - CARICATORE PORTATILE A SMART-CARD	11
3.1 DESCRIZIONE DEL CARICATORE	11
3.2 TESSERA COSTO SERIE	12
3.2.1 Procedura di programmazione del Costo serie	12
3.2.2 Procedura di programmazione dei piattelli per serie	13
3.2.3 Procedura di programmazione Verifica credito	14
3.2.4 Procedura di programmazione Revisione Tessere	15
3.2.5 Procedura di programmazione Singola Serie	16
3.3 PROGRAMMAZIONE DELLA TESSERA UTENTE	17
3.3.1 Procedura caricamento credito	17
3.3.2 Procedura di programmazione del codice prezzo	18
3.4 FUNZIONI DI RICERCA	19
3.4.1 Procedura di ricerca del credito residuo di una tessere tiratore	19
3.5 FUNZIONI DI CASSA	20
3.5.1 Procedura di verifica della cassa nel caricatore portatile	20
3.5.2 Attivazione Password	21
3.6 USO CON PASSWORD	22
3.7 BLOCCO TESSERE	23
3.8 TESSERA PERCORSO CACCIA	24
3.8.1 Programmazione percorso caccia	24
3.8.2 Funzione di cambio disciplina	26



3.8.3 Funzione di copia Tessera	27
3.8.4 Funzione impostazione Ripetizione	27
3.9 SOSTITUZIONE BATTERIE	28
4 - GETTONIERA ELETTRONICA A SMART-CARD	29
4.1 uso della tessera tiratore	30
4.2 uso della tessera cassa	30
4.3 uso della tessera controllo pedana	30
4.4 uso della tessera costo serie	31
4.5 uso della tessera ricerca tessere	32
4.6 uso della tessera Blocco tessera	32
5 - GETTONIERA AUTOMATICA A SMART-CARD	33
5.1 uso della tessera tiratore	34
5.2 uso della tessera cassa	35
5.3 uso della tessera costo serie	35
5.4 uso della tessera ricerca tessere	36
5.5 uso della tessera Blocco tessera	36
6 - DICHIARAZIONE DI CONFORMITÀ	37



1- DESCRIZIONE GENERALE

1.1 - SOMMARIO

Gentile cliente, nel ringraziarla per la preferenza accordata al nostro prodotto, la preghiamo di **leggere attentamente questo manuale** sull'utilizzo della gettoniera elettronica a SMART-CARD ed il caricatore portatile, perché indispensabile per un corretto utilizzo dei stessi e per la sua sicurezza.

1.1.1 CARATTERISTICHE DEI PRODOTTI:

- La gettoniera elettronica a tessere è quell'apparecchiatura che permette, grazie alle sicure tessere Smart Card in dotazione ad ogni tiratore, la gestione completamente automatica del campo di tiro. Le tessere permettono, inoltre, di poter avere una semplice contabilità sui ricavi e una completa sicurezza su qualsiasi tentativo di frode da parte dei fruitori del campo di tiro.
- Il caricatore portatile è quell'apparecchiatura che, assieme a delle speciali tessere Smart Card date in dotazione al gestore del campo, permette la gestione dei crediti nelle tessere dei tiratori e la programmazione di tutte le gettoniere elettroniche in possesso.



Il presente Manuale d'Uso è da considerarsi come parte integrante dei prodotti "Gettoniera elettronica a tessere + Caricatore portatile per tessere" ed in quanto tale deve essere conservato con cura, come futuro riferimento, per tutta la durata del prodotto.



1.2 SPECIFICHE DEL PRODOTTO

1.2.1 UTILIZZO

- La gettoniera elettronica a tessere è un prodotto destinato a funzionare con tutti i prodotti ELFIPA che possiedono l'attacco COIN-BOX. Non esistono altri usi per questo prodotto.

1.2.2 DIMENSIONI E PESI

- Per la **Gettoniera a Smart-Card** il massimo ingombro (non imballato) e peso sono dati dai seguenti valori:

Larghezza: 16cm
Lunghezza: 19cm
Altezza: 17cm

Peso: 3,1Kg

- Per il **Caricatore Portatile a Smart-Card** il massimo ingombro (non imballato) e peso sono dati dai seguenti valori:

Larghezza: 10cm
Lunghezza: 19,5cm
Altezza: 4cm

Peso: 0,5Kg

1.2.3 DATI TARGA

La gettoniera a Smart-Card è un'apparecchiatura che può essere alimentata con diverse modalità in base alla versione fornita. Con la rete elettrica a **220Vac** o **110Vac** a **50/60Hz** o con una **tensione continua di 12-24 Vcc**. In ogni caso l'assorbimento non supera gli **8VA**. Le condizioni standard di funzionamento corrispondono a temperature tra -5°C e $+40^{\circ}\text{C}$ per un'umidità relativa pari al $50\% \pm 20\%$. Il prodotto è stato concepito per essere utilizzato generalmente in luoghi all'aperto. L'apparecchiatura dovrà essere tenuta coperta dall'azione degli agenti atmosferici (pioggia, umidità, ecc.). L'indice di protezione dichiarato è IP 42.

Il caricatore portatile a Smart-Card è un'apparecchiatura che va alimentata con **4 pile stilo tipo AA da 1,5V** e l'assorbimento in corrente non supera i **20mA**. Le condizioni standard di funzionamento corrispondono a temperature tra -5°C e $+40^{\circ}\text{C}$ per un'umidità relativa pari al $50\% \pm 20\%$. Il prodotto è stato concepito per essere utilizzato al coperto. L'indice di protezione dichiarato è IP 42.



1.2.4 INFORMAZIONI SULLA SICUREZZA

I due prodotti sottostanno alle seguenti condizioni sulla sicurezza:

- Prima di effettuare qualsiasi operazione di pulizia e/o manutenzione togliere qualsiasi forma di alimentazione nei medesimi prodotti;
- ELFIPA S.n.c. si ritiene sollevata da eventuali responsabilità nei seguenti casi:
 - Uso improprio dei prodotti (per l'utilizzo previsto vedere il Paragrafo UTILIZZO del presente Manuale d'Uso);
 - Difetti nell'alimentazione elettrica;
 - Modifiche o interventi non autorizzati e/o eseguiti da personale non specializzato;
 - Inosservanza parziale o totale del presente Manuale d'Uso.





2 - DESCRIZIONE COMUNE PER TUTTE LE APPARECCHIATURE

All'accensione nel display appaiono delle scritte che contengono varie informazioni:

- Lingua (IT=italiano, EN=inglese, DE=tedesco, ES=spagnolo)
- Versione Firmware (identifica la revisione ed il modello)
- Codice Campo (indica il codice assegnato all'impianto)

esempi display

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

subito dopo l'apparecchiatura è pronta all'uso.

Inoltre all'inserimento di una tessera si possono avere i seguenti messaggi:

esempi display

```
Tessera  
Sbagliata
```

Significa che questa tessera ha nessun uso in questa apparecchiatura oppure che appartiene ad un altro campo di tiro.

esempi display

```
Tessera  
Guasta
```

Significa che la tessera è stata danneggiata elettricamente o c'è stato un tentativo di copia; la tessera si blocca in modo permanente e non può essere più utilizzata

esempi display

```
Tessera  
Manomessa
```

Significa che alcuni dati registrati nella tessera sono alterati; questo può essere dovuto ad un falso contatto durante l'uso o a un reale tentativo di manomissione; per recuperare questa tessera è necessario eseguire la procedura al punto 7 inserendo il numero di questa tessera.



3 - CARICATORE PORTATILE A SMART-CARD

3.1 - DESCRIZIONE DEL CARICATORE

L'Apparecchio viene fornito già pronto all'uso con le batterie inserite e programmato con un codice univoco (viene assegnato in fabbrica per ogni campo di tiro)

Per accendere il caricatore basta premere il tasto "On", il caricatore si spegne automaticamente dopo che per alcuni secondi non vengono premuti altri tasti. I tasti numerici da "0 a 9" servono per inserire le cifre, il tasto "." serve per introdurre i decimali, i tasti "+ e -" servono per scorrere i menu, il tasto "C" serve per cancellare o tornare al menu precedente, il tasto "OK" per confermare la selezione.

All'accensione, dopo qualche istante appare questa scritta

Inserire Tessera

se invece il caricatore è protetto da PASSWORD (vedi il capitolo 6)

Digitare Chiave

A questo punto il caricatore è pronto ad operare in base alle tessere che vengono inserite.



3.2 - TESSERA COSTO SERIE

Questa tessera consente di personalizzare varie funzioni della gettoniera:

- Costo Serie
- Piattelli per Serie
- Verifica credito
- Revisione Tessere
- Singola serie

3.2.1 - Procedura di programmazione del Costo Serie:

Allo scopo di personalizzare individualmente il costo della serie, la gettoniera consente di gestire contemporaneamente quattro livelli di costi differenti.

I quattro prezzi di costo serie sono memorizzati in maniera permanente nella gettoniera stessa e possono essere riprogrammati in qualsiasi momento con semplici manovre.

Su ogni tessera fornita al tiratore è possibile impostare quale di questi prezzi scaricare (vedi il capitolo -programmazione tessera utente).

3.2.1.1 Con il Caricatore portatile pronto, inserire la tessera speciale con la dicitura **Costo Serie**.

Display caricatore:

Tessera Program. >Costo Serie n.1

3.2.1.2 Premere il tasto OK per entrare nella programmazione del costo 1, nel display appare il costo precedente.

Display caricatore:

Una Serie	6.00
>Costo 1	0,00

Digitare la cifra prestabilita, usando il tasto punto si possono introdurre i decimali, con il tasto C si cancella la cifra inserita. Premere il tasto OK per memorizzare la nuova cifra. Automaticamente si passa al costo n.2

3.2.1.3 Usando i tasti + e - per selezionare gli altri costi N.1, N.2, N.3, N.4 , per ognuno procedere come indicato al punto 2.1.2. Il Costo N.1 è quello di base impostato all'origine in tutte le tessere ed è consigliabile in caso di prezzi diversificati che questo sia il costo più alto. Se si utilizza un unico prezzo è consigliato impostare tutti i costi serie uguali.

3.2.1.4 Ora si può sfilare la tessera dal caricatore e inserirla nelle gettoniere da aggiornare.

ATTENZIONE: il costo serie è aggiornabile anche con la tessera **Programmazione Percorso Caccia**.



3.2.2- Procedura di programmazione dei Piattelli per Serie:

Questa funzione è necessaria solo per le gettoniere abbinata ad impianti manuali; possono essere impostati 2 modi di detrazione:

- A) Se si imposta il numero di piattelli a zero il tiratore per poter sparare deve lasciare inserita la tessera ed ad ogni lancio viene detratto il costo impostato; va ricordato che usando questo modo, il costo serie corrisponde ad 1 piattello.
- B) Impostando un numero maggiore di zero, quando si inserisce una tessera Tiratore, viene detratto il costo impostato e viene abilitata l'apparecchiatura di sgancio per il numero di piattelli impostati, inserendo una nuova tessera i nuovi piattelli vengono sommati ai precedenti; è consigliabile mettere un numero di piattelli più alto per dare la possibilità di recuperare eventuali rotture. Nella gettoniera, una volta iniziata la serie, se si introduce una nuova tessera, i piattelli precedenti vengono azzerati, questo avviene anche se smette di sparare per più di tre minuti.

3.2.2.1 Con il Caricatore portatile pronto, inserire la tessera speciale con la dicitura **Costo Serie**.

Display caricatore:

Tessera Program. >Costo Serie n.1

3.2.2.2 Premere il tasto + alcune volte fino a che appare la seguente scritta:

Display caricatore:

Tessera Program. >Piattelli serie

3.2.2.3 Premere il tasto OK per entrare nella programmazione Piattelli, nel display appare la situazione precedente.

Display caricatore:

Piattelli =	25
Per Serie	0

Digitare la cifra prestabilita, con il tasto C si cancella la cifra inserita. Premere il tasto OK per memorizzare la nuova cifra. Automaticamente si passa alla funzione successiva

3.2.2.4 Ora si può sfilare la tessera dal caricatore e inserirla nelle gettoniere da aggiornare.



3.2.3- Procedura di programmazione Verifica credito:

Questa funzione se abilitata consente di utilizzare una eventuale gettoniera di scorta per essere messa a servizio dei tiratori per visualizzare il credito residuo delle loro tessere. Questa funzione disabilita tutte le altre funzioni della gettoniera.

3.2.3.1 Con il Caricatore portatile pronto, inserire la tessera speciale con la dicitura **Costo Serie**.

Display caricatore:

Tessera Program. >Costo Serie n.1

3.2.3.2 Premere il tasto + alcune volte fino a che appare la seguente scritta:

Display caricatore:

Tessera Program. >Verifica Cred.

3.2.3.3 Premere il tasto OK per entrare nella programmazione Verifica, nel display appare la situazione precedente.

Display caricatore:

Verifica Credito > NO SI
--

Premere il tasto + o - per spostarsi da NO a SI e viceversa. Premere il tasto OK per memorizzare la nuova situazione. Automaticamente si passa alla funzione successiva

3.2.3.4 Ora si può sfilare la tessera dal caricatore e inserirla nelle gettoniere da aggiornare.

Per riportare la gettoniera in condizioni normali, ripetere questa procedura selezionando il NO.



3.2.4 - Procedura di programmazione Revisione Tessere:

Questa funzione consente di bloccare momentaneamente tutte le tessere che non sono state riabilite nel caricatore, costringendo i tiratori a passare in segreteria per una verifica; questo meccanismo può essere utile per verificare chi non abbia rinnovato l'iscrizione.

3.2.4.1 Con il Caricatore portatile pronto, inserire la tessera speciale con la dicitura **Costo Serie**.

Display caricatore:

Tessera Program.
>Costo Serie n.1

3.2.4.2 Premere il tasto + alcune volte fino a che appare la seguente scritta:

Display caricatore:

Tessera Program.
>Revisione Tess.

3.2.4.3 Premere il tasto OK per entrare nella programmazione Revisione, nel display appare la situazione precedente.

Display caricatore:

Abilita Revis. ?
> NO SI

Premere il tasto + o - per spostarsi da NO a SI e viceversa. Premere il tasto OK per memorizzare la nuova situazione. Automaticamente si passa alla funzione successiva

3.2.4.4 Ora si può sfilare la tessera dal caricatore e inserirla nelle gettoniere da aggiornare.

Per ricominciare la revisione è sufficiente ripetere questa procedura.

Una volta iniziata la revisione, non è necessario disabilitarla, se si disabilita e poi si riabilita è necessario riabilitare anche le tessere già controllate.



3.2.5 - Procedura di programmazione Singola serie:

Questa funzione consente di impedire che un tiratore possa usare la propria tessera per abilitare più pedane nella stessa serie

3.2.5.1 Con il Caricatore portatile pronto, inserire la tessera speciale con la dicitura **Costo Serie**.

Display caricatore:

Tessera Program.
>Costo Serie n.1

3.2.5.2 Premere il tasto + alcune volte fino a che appare la seguente scritta:

Display caricatore:

Tessera Program.
>Singola Serie

3.2.5.3 Premere il tasto OK per entrare nella programmazione Singola Serie, nel display appare la situazione precedente.

Display caricatore:

Abilitare 1 Serie?
> NO SI

Premere il tasto + o - per spostarsi da NO a SI e viceversa. Premere il tasto OK per memorizzare la nuova situazione. Automaticamente si passa alla funzione successiva

3.2.5.4 Ora si può sfilare la tessera dal caricatore e inserirla nelle gettoniere da aggiornare.



3.3 - PROGRAMMAZIONE DELLA TESSERA UTENTE

Con la tessera del Tiratore si può:

- Caricare il Credito
- Cambiare il Codice prezzo

Le tessere utente contengono memorizzato l'importo in danaro prepagato dal tiratore (credito); possono essere ricaricate in qualsiasi momento attraverso l'uso del caricatore portatile o del Caricatore Automatico. Su ogni tessera è programmabile il codice prezzo, in altre parole è impostabile quale dei quattro costi serie predefiniti nella gettoniera verrà detratto al momento dell'utilizzo della tessera stessa.

3.3.1 - Procedura caricamento del credito:

Con questa procedura si può aggiungere o togliere dalla tessera un determinato importo; l'importo totale non può superare gli 800,00 euro e non può essere negativo.

3.3.1.1 Con il Caricatore portatile pronto, inserire la tessera del Tiratore

Display caricatore:

Credito>1	75,00
Sommare	0,00

3.3.1.2 Digitare l'importo che il tiratore ha prepagato (usare il tasto punto per introdurre i decimali ed il tasto C per cancellare importi sbagliati). Premendo il tasto OK l'importo appena inserito si somma al credito preesistente e la prima riga del display indica il credito totale a disposizione del tiratore.

3.3.1.3 Per correggere errori di eccesso sul credito totale è possibile sottrarre: digitare la cifra da sottrarre, premere il tasto – (meno) e premere il tasto OK per effettuare l'operazione.

Display caricatore:

Credito>1	110,00
Togliere	10,00

3.3.1.4 Ora si può sfilare la tessera dal caricatore e restituirla al tiratore che la può utilizzare nelle gettoniere.



3.3.2 - Procedura di programmazione del codice prezzo (costo della serie personalizzato):

il codice prezzo serve per poter differenziare il costo serie per tipologia di tiratori (es. soci, non soci, juniores ecc.)
ci sono a disposizione 4 diversi prezzi; con questa procedura si può decidere quale di questi prezzi viene detratto al momento che il tiratore infila la tessera nella gettoniera.

3.3.2.1 Con il Caricatore portatile pronto, inserire la tessera **Codice Prezzo**

Display caricatore:

Codice prezzo Prossima Tess. 1

3.3.2.2 Premere i tasti + e – o direttamente i numeri da 1 a 4 per selezionare uno dei quattro codici prezzo da memorizzare nella tessera Tiratore.

3.3.2.3 Sfilare la tessera speciale Codice Prezzo e di seguito senza effettuare nessuna altra manovra inserire la tessera Tiratore da programmare; la tessera viene automaticamente programmata e nella prima riga del display sarà visibile il codice impostato. Per programmare altre tessere ripetere la procedura dal punto 3.2.1

Display caricatore:

Credito>2	75,00
Sommare	0,00

3.3.2.4 Ora si può sfilare la tessera dal caricatore e restituirla al tiratore che la può utilizzare nelle gettoniere.

ATTENZIONE: Tutte le tessere nuove (mai programmate) sono predisposte con il codice 1 .



3.4 - FUNZIONI DI RICERCA

Questa tessera consente di trovare nella memoria del Caricatore portatile, nel Caricatore Automatico e nelle gettoniere, l'importo memorizzato nella tessera tiratore al momento dell'utilizzo nell'apparecchiatura.

3.4.1 - Procedura di ricerca del credito residuo di una tessera tiratore:

In caso di guasto o smarrimento di una tessera tiratore è possibile risalire al credito residuo contenuto al momento che questa è stata utilizzata l'ultima volta. E' quindi possibile ricaricare in una nuova tessera l'esatto importo contenuto nella tessera da sostituire.

3.4.1.1 Con il Caricatore portatile pronto, inserire la tessera **Ricerca tessere**

Display caricatore:

Ricerca Tessere
Ok n.00000

3.4.1.2 Digitare il numero stampato sul retro della tessera Tiratore che si desidera ricercare utilizzando i tasti numerati, in caso di errore premere C per cancellare e reinserire il numero.

3.4.1.3 Premere il tasto OK ed attendere, dopo qualche istante verrà visualizzato il numero progressivo dell'ultima operazione effettuata nel caricatore e l'importo.

Display caricatore:

Progr.	Prezzo
N. 388	E 100,00

3.4.1.4 Inserire la tessera speciale **Ricerca Tessere** nella altre apparecchiature; dopo qualche istante verrà visualizzato il numero progressivo dell'ultima operazione effettuata e l'importo

Display caricatore:

Progr.	Prezzo
N. 389	E 94,00

3.4.1.5 Mettendo in ordine le informazioni raccolte è possibile ricostruire la cronologia delle ultime operazioni effettuate sulla tessera ricercata; il numero progressivo più alto indica l'ultima operazione eseguita e quindi il reale credito residuo.



3.5 - FUNZIONI DI CASSA

Questa tessera consente di:

- vedere ed azzerare gli importi totali nel Caricatore portatile
- vedere ed azzerare l'importo totale nel Caricatore Automatico
- vedere ed azzerare il numero di serie effettuate nelle gettoniere.
- Limitare l'uso del caricatore tramite password

3.5.1- Procedura di verifica della cassa nel caricatore portatile:

è possibile visualizzare la cassa totale, le singole casse divise per codice prezzo ed azzerarle.

3.5.1.1 Con il Caricatore portatile pronto, inserire la tessera **Cassa**

Display caricatore :

Chiave Old	9999
Chiave New	- - - -

3.5.1.2 il display indicherà di inserire la password nuova; quindi premere il tasto OK per saltare la procedura. Ora sul display appare visualizzata la Cassa Generale non azzerabile che contiene la somma di tutte le operazioni fatte dal momento dell'acquisto del caricatore.

Display caricatore:

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

3.5.1.3 Ora premendo i tasti + o – si possono scorrere tutte le casse dalla 1 alla 4, compresa quella totale G. Le quattro casse parziali sono le uniche che possono essere azzerate premendo il tasto OK in corrispondenza di ciascuna, così da poter facilitare la contabilità sugli incassi. Di seguito un esempio sul display.

Display (es.) :

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



3.5.2 - Attivazione Password

Il Caricatore a tessere è stato munito di una protezione, contro l'uso improprio dello stesso, per impedire la gestione delle tessere alle persone non autorizzate. Di seguito vengono illustrate le procedure per gestire la password di protezione.

3.5.2.1 Con il Caricatore portatile pronto, inserire la tessera **Cassa**

Display caricatore :

Chiave Old	9999
Chiave New	- - - -

3.5.2.1 a questo punto, per mezzo del tastierino numerico, inserire i 4 numeri della password che si vuole programmare e di seguito premere OK. Si noti che il codice 9999 è il codice di fabbrica e se utilizzato DISABILITA la password ed il caricatore può essere usato liberamente.



3.6 – USO CON PASSWORD

Questa funzione consente di bloccare il caricatore per evitare che persone non autorizzate possano usarlo.

3.6.1 Una volta inserito una password diversa da 9999, tutte le volte che si accende il caricatore, chiederà l'inserimento della password:

3.6.1.1 premere il tasto ON per accendere il caricatore e dopo la visualizzazione iniziale, appare:

Display caricatore :

Digitare Chiave ****

3.6.1.2 A questo punto digitare con il tastierino numerico i 4 numeri della password; ad ogni numero inserito comparirà un linea(-) al posto dell'asterisco (*) ed alla fine premere OK.

Display caricatore :

Digitare Chiave ---- OK

se la password è stata inserita correttamente nel display appare la scritta:

Display Caricatore:

Inserire Tessera

3.6.1.3 Se la sequenza dei 4 numeri vengono sbagliati per più di 3 volte il Caricatore a tessere viene BLOCCATO e sul display compare la seguente scritta:

Display caricatore :

Chiave Errata! =>Tessera Cassa

Eseguire la procedura riportata al punto 3.5.2 per riabilitare il caricatore

ATTENZIONE: la tessera cassa è l'unica che consente di accedere al caricatore saltando la password, pertanto è importante custodirla con cura.



3.7 – BLOCCO TESSERE

Questa tessera consente di bloccare una tessera tiratore.

3.7.1 - Procedura di blocco/sblocco di una tessera tiratore:

è possibile bloccare una singola tessera per impedirne l'uso nelle apparecchiature che si vuole escludere dall'uso con questa tessera. il blocco della tessera non cancella i dati inseriti.

3.7.1.1 Con il Caricatore portatile pronto, inserire la tessera **Blocco Tessere**

Display caricatore:

Blocco Tessera ? Ok n.00000

3.7.1.2 Digitare il numero stampato sul retro della tessera Tiratore che si desidera bloccare utilizzando i tasti numerati, in caso di errore premere C per cancellare e reinserire il numero.

3.7.1.3 Premere il tasto OK per confermare il numero

Display caricatore:

Blocco Tessera ? > NO SI
--

Premere il tasto + o - per spostarsi da NO a SI e viceversa. Premere il tasto OK per memorizzare la nuova situazione.

3.7.1.4 Ora si può sfilare la tessera dal caricatore e inserirla nelle apparecchiature da aggiornare.

A questo punto quando il tiratore inserisce la tessera nell'apparecchiatura nel display appare la seguente scritta:

Display:

Tessera Bloccata

per riabilitare la tessera seguire la procedura da punto 3.7.1.1 e selezionare No al punto 3.7.1.3



3.8 – TESSERA PERCORSO CACCIA

Questa tessera consente di:

- personalizzare un percorso caccia o altre discipline
- cambiare disciplina
- impostare il blocco piattelli
- impostare il costo serie

3.8.1 – Programmazione Percorso Caccia

Per creare un Percorso Caccia personalizzato, procedere come segue:

3.8.1.1 Con il Caricatore portatile pronto, inserire la tessera **Programmazione percorso caccia**

Display Caricatore:

Selez. Funzioni:
Proced. Guidata

Con i tasti + e – è possibile scorrere la lista delle funzioni. Una spiegazione più dettagliata verrà presentata dal punto 7.9.

Premere il tasto OK per confermare; ogni qualvolta si voglia tornare indietro, premere il tasto C.

Selezionare la funzione “Proced. Guidata” e premendo OK, possiamo leggere nella prima riga dello schermo del caricatore la seguente scritta:

Display Caricatore:

Tipo Percorso :
>

Nelle fasi successive, il display mostra ciò che era stato già memorizzato nella tessera.

3.8.1.2 Giunti a questo punto possiamo selezionare il tipo di percorso che si vuole selezionare. Per fare ciò, basta scegliere una delle voci che appaiono nella seconda riga, utilizzando i tasti + e -.

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

- Itinerante da trap (*tutti i tiratori cominciano a sparare dalla prima pedana di Trap e poi si spostano nella successiva*)
- Itinerante da skeet (*tutti i tiratori cominciano a sparare dalla prima pedana di Skeet e poi si spostano nella successiva*)
- A rotazione (*ogni tiratore effettua un tiro nella propria pedana e poi si sposta nella successiva*)
- Compak 6 tiri (*ogni tiratore fa un tiro nella propria pedana e si sposta solo quando ha effettuato tutti i tiri*)



- **Compak 5 tiri** (la procedura è analoga al punto precedente, ma non c'è il tiratore che rimane fermo un giro)

Una volta scelto il percorso desiderato, premere OK e andare avanti con la procedura.

3.8.1.3 Ora, in base al tipo di percorso scelto, appaiono due tipi diversi di procedura:

- **a rotazione, compak 5, compak 6**
si può selezionare il numero di chiamate totali che il tiratore deve fare per completare la serie; appare in multipli di 5 e si cambia con i tasti + e -.

Display Caricatore (es) :

Max Numero di Chiamate > ..n..

- **itinerante da trap o da skeet**
si può selezionare il numero di chiamate per ogni singola pedana che il tiratore deve fare per completare la serie; si cambia con i tasti + e -. Inserendo il numero 0 si salta la pedana.

Display Caricatore (es) :

Pedana N°1 Chiamate >.. n...

Una volta scelta la cifra e completate tutte le pedane, premere OK.

3.8.1.4 Appare dunque una nuova schermata: nella prima riga si legge:

Display Caricatore (es):

Pe 1 Ch 1 Pi 21 >.....

Pe = pedana Ch = chiamata Pi = totale dei piattelli

Per quanto riguarda la pedana, essa è seguita dal numero della pedana, dove viene effettuata la chiamata.

Sulla seconda riga appare il tipo di chiamata che si può effettuare; per selezionarne uno bisogna utilizzare i tasti + e -.

Tra i vari di chiamata, il tiratore può scegliere:

- Doppietto ritardato
- Doppietto allo sparo
- Singolo
- Doppietto simultaneo

In base al tipo di chiamata, le procedure da seguire saranno diverse:



- a) **Singolo**: attraverso i tasti + e – , seleziona il numero della macchina da sganciare (da 1 a 15) e poi premere OK.
- b) **Doppietto simultaneo/Doppietto allo sparo** : come primo passo chiede il numero della prima macchina da sganciare e poi il numero della seconda. (sempre attraverso i tasti + e – e OK)
- c) **Doppietto ritardato** : come primo passo chiede il numero della prima macchina da sganciare, in seguito il numero della seconda macchina e il tempo di ritardo tra le due macchine. (sempre attraverso i tasti + e – e OK)

3.8.1.5 Una volta completata la scelta delle macchine, nel display appare quanto segue:

Display Caricatore:

Pe 2 Ch 2 Pi 20 1° Macchina : 8

Si procede come al punti 3.8.1.5 scegliendo di volta in volta il tipo di chiamata fino a quando si completano tutti i tiri selezionati al punto 3.8.1.4.

3.8.1.6 Quando la procedura è stata completata si legge prima:

Display Caricatore:

Tessera scritta

e dopo 1 secondo appare la scritta:

Display Caricatore:

Togliere Tessera

3.8.1.7 A questo punto la tessera è pronta; dunque si può estrarla e inserirla nella gettoniera precedentemente accesa, anche nel caso in cui non fosse abilitata. Dopo 2 secondi circa il nuovo percorso è stato memorizzato nella gettoniera e si può togliere la tessera. Consultare il manuale del Sequenziatore o eventuali fogli allegati riguardanti questo per attivare il percorso caccia della gettoniera.

3.8.2 – Funzione di Cambio Disciplina:

consente di impostare la disciplina nel sequenziatore tramite la gettoniera. Sul display si visualizza:

Display Caricatore:

TABELLA:	n
DISCIPLINA:	n

Con il tasto + e – si seleziona la tabella (da 1 a 4); con il tasto OK si conferma il numero della Tabella.



Dunque passo a scegliere la disciplina (da 0 a 8); premo OK per salvare le impostazioni. Procedere come al punto 7.8.

3.8.3 – Funzione di Copia Tessere:

Questa funzione consente di duplicare le tessere di “Programmazione Percorso Caccia”, per averne una copia facilmente modificabile.

Una volta selezionata questa funzione con la tessera da copiare inserita, premere OK. Sul display appare:

Display Caricatore (es):

Togliere Tessera

Appena si toglie la tessera, appare la scritta:

Display caricatore (es):

Inserire tessera
Libera per copia

A questo punto inserire la nuova tessera e automaticamente questa viene scritta.

3.8.4 – Funzione di Impostazione Ripetizione:

questa funzione consente di inserire il numero di ripetizioni per ogni tiratore, che vengono messe a disposizione durante l'uso della gettoniera.

Questa funzione consente inoltre di togliere il blocco ripetizioni.

Nel display appare quanto segue:

Display caricatore (es):

Tiratore 1°
Numero Ripet.> ...

Con i tasti + e – rispettivamente si aumenta e si diminuisce il numero delle ripetizioni per un tiratore. Se si mette il numero di ripetizioni a 0, automaticamente si toglie il blocco ripetizioni. Una volta premuto il tasto OK, si passa all'inserimento per due tiratori.

(non è possibile inserire un numero inferiore al precedente).

Ripetere la procedura fino al completamento dei sei tiratori. Le ripetizioni vengono caricate automaticamente insieme al percorso caccia e memorizzate nella gettoniera; rimangono sempre inserite anche se non si vanno a cambiare.



3.9 - SOSTITUZIONE BATTERIE NEL CARICATORE PORTATILE

3.9.1 Accendere il caricatore portatile premendo il tasto On. Se dopo qualche istante compare la scritta sottostante; vuol dire che le batterie interne si stanno esaurendo e quindi vanno sostituite come in seguito descritto:

Display caricatore :

Batterie	0[///]
Scariche	

3.9.2 Aprire il vano batterie sottostante il caricatore facendo pressione e lava verso il fondo con un dito. Togliere le 4 batterie tipo AA e sostituirle con delle nuove di buona qualità. Richiudere il coperchio e riaccendere premendo il tasto OK. Il caricatore si ripresenta nuovamente con questa scritta

Display caricatore :

Inserire Tessera



4 - GETTONIERA ELETTRONICA A SMART-CARD

USO DELLA GETTONIERA

La gettoniera viene fornita già pronta all'uso; è fornita con due cavi già cablati, uno va collegato all'alimentazione e l'altro va collegata al nostro sequenziatore dove c'è scritto COIN BOX. Per usare il sequenziatore con la gettoniera seguire le istruzioni nel manuale del sequenziatore.

All'accensione, dopo le informazioni iniziali, appare questa scritta:

NON Abilitata 1 Serie = 6.00

oppure questa scritta se il sequenziatore è pronto all'uso con la gettoniera

Inserire tessera 1 Serie = 6.00

A questo punto la gettoniera è pronta all'uso



4.1 – Uso della tessera Tiratore

Quando la gettoniera non è abilitata se si introduce questa tessera si ha il lampeggio del LED rosso e poi si accende quello verde fino a quando non viene tolta la tessera; nella tessera non viene fatta nessuna operazione.

Se la gettoniera è abilitata quando si introduce la tessera tiratore viene detratto il costo serie abbinato al codice prezzo e poi appare nel display questa scritta che indica il credito residuo

Credito>1 33.00 Togliere Tessera
--

quando si toglie la tessera nel display appaiono i numeri delle tessere inserite nella serie in corso; questa informazione è utile per controllare chi effettivamente ha inserito la tessera e quindi può entrare in pedana; quando la serie inizia i numeri vengono automaticamente azzerati e la gettoniera si predispone per la serie successiva.

21 15

4.2 - Uso della tessera Cassa

è possibile visualizzare le serie effettuate dopo l'ultimo azzeramento.

4.2.1 Con la gettoniera accesa anche se non collegata, inserire la tessera **Cassa**

Display gettoniera:

Tot. 21 azzera in 15 secondi
--

4.2.2 il display indicherà il totale delle serie effettuate ed un contatore dei secondi che parte da 15 e si decrementa, quando questo contatore arriva a zero la le serie vengono azzerata; se non si vuole azzerare, togliere la tessera prima dei 15 secondi.

4.3 - Uso della tessera Controllo Pedana

è possibile visualizzare i numeri di serie delle ultime tessere inserite; può essere utile per verificare i tiratori in pedana.

4.3.1 Con la gettoniera accesa anche se non collegata, inserire la tessera **Controllo Pedana**

Display gettoniera:

21 15



4.4 - Uso della tessera Costo Serie

L'uso principale di questa tessera è di cambiare il costo della serie; quando questa tessera viene inserita tutte le impostazioni vengono aggiornate nella gettoniera.

Operazione
Eseguita

4.4.1- Attivazione Visualizzazione credito

Quando questa funzione viene attivata, nel display appare la scritta:

Verifica Credito
Inserire tessera

in questo caso la gettoniera è disabilitata e quando si introduce una tessera tiratore appare:

Credito>1 33.00
Estrai se Finito

4.4.2- Attivazione revisione tessera

Quando questa funzione viene attivata, il tiratore che inserisce la tessera non revisionata nel display appare la scritta:

Tessera
da Revisione

4.4.3- Attivazione Singola Serie

Quando questa funzione viene attivata, il tiratore che inserisce la tessera nella stessa pedana per la seconda volta, nel display appare la scritta:

Display gettoniera:

No Stessa Serie!
Togliere Tessera



4.5 - Uso della tessera Ricerca Tessere

Con questa tessera si può vedere l'importo registrato nella tessera del tiratore quando ha fatto l'ultima serie, per i dettagli vedere il capitolo 4 del Caricatore portatile.

Display gettoniera:

Progr.	Prezzo
N. 389	E 94,00

4.6 - Uso della tessera Blocco Tessera

Con questa tessera si può bloccare una determinata tessera tiratore; per i dettagli, vedi al punto 7 del caricatore portatile; Quando il tiratore inserisce la tessera bloccata, nel display appare:

Display gettoniera:

Tessera Bloccata

in questa condizione il tiratore si deve rivolgere al gestore.



5 - GETTONIERA AUTONOMA A SMART-CARD

USO DELLA GETTONIERA

La gettoniera viene fornita già pronta all'uso; è fornita con un cavo già cablato che va collegato alla nostra apparecchiatura predisposta dove c'è scritto COIN BOX. La gettoniera riceve dall'apparecchiatura le informazioni dei piattelli sganciati e blocca il comando di sgancio quando il credito è finito o il contatore dei piattelli arrivano a zero

All'accensione, dopo le informazioni iniziali, appare una di queste scritte dipendenti dall'impostazione dei piattelli per serie (vedi punto 3.2.2):

Piattelli =	0
Inserire tessera	

Inserire tessera	
1 piattello =	0.40

A questo punto la gettoniera è pronta all'uso



5.1 – Uso della tessera Tiratore

il tiratore inserisce la propria tessera e in base all'impostazione della gettoniera si ha il seguente funzionamento:

5.1.1 con impostazione piattelli=0

nel display viene indicato il costo per piattello e la gettoniera è pronta per l'inserimento della tessera.

Inserire Tessera
1 Piatt. = 0.25

Il tiratore inserisce la propria tessera e la deve lasciare inserita fino a che non ha finito di sparare

Credito>1 33.00
1 Piatt. = 0.25

ogni volta che viene lanciato un piattello il costo viene detratto dal credito; se per un minuto non si lanciano piattelli la scritta nel display cambia, ma si può continuare a sparare.

Credito>1 33.00
Estrarre se Finito

se il credito finisce, automaticamente la gettoniera mette in stop l'apparecchiatura; quando il tiratore ha finito di sparare, può togliere la tessera e lasciare il posto al tiratore successivo.



5.1.2 con impostazione piattelli maggiore di zero

nel display viene indicato il numero di piattelli mancanti per finire la serie; fino a quando questo numero è maggiore di zero si può sparare

Piattelli =	0
costo serie =	6.00

quando il tiratore inserisce la tessera viene detratto l'importo della serie e vengono aggiunti i piattelli impostati; durante l'inserimento della tessera l'apparecchiatura viene tenuta in Stop.

Credito > 1	33.00
Togliere Tessera	

Quando si toglie la tessera vengono visualizzati i piattelli a disposizione e la gettoniera è pronta per ricevere un'altra tessera; si possono inserire tessere fino a che si raggiungono i 999 piattelli.

Una volta iniziata la serie e consumata almeno la metà dei piattelli, se si sospende la serie per più di tre minuti, i piattelli precedenti vengono azzerati, appena un tiratore inserisce una tessera.

5.2 - Uso della tessera Cassa

è possibile visualizzare i piattelli lanciati dopo l'ultimo azzeramento.

5.2.1 Con la gettoniera accesa anche se non collegata, inserire la tessera Cassa

Display gettoniera:	Tot.	21
	azzerata in	15 secondi

5.2.2 il display indicherà il totale dei piattelli lanciati ed un contatore dei secondi che parte da 15 e si decrementa, quando questo contatore arriva a zero il numero viene azzerato; se non si vuole azzerare, togliere la tessera prima dei 15 secondi.

5.3 - Uso della tessera Costo Serie

L'uso principale di questa tessera è di cambiare il costo della serie; quando questa tessera viene inserita tutte le impostazioni vengono aggiornate nella gettoniera; quindi appare la seguente scritta:

Operazione Eseguita



ATTENZIONE! Quando questa tessera viene inserita, azzera i piatti a disposizione.

5.3.1- Attivazione Visualizzazione credito

Quando questa funzione viene attivata, nel display appare la scritta:

Verifica Credito Inserire tessera

in questo caso la gettoniera è disabilitata e quando si introduce una tessera tiratore appare:

Credito>1 33.00 Estrai se Finito

questa funzione serve anche per poter sparare senza l'uso della gettoniera senza doverla staccare dall'apparecchiatura.

5.3.2- Attivazione revisione tessera

Quando questa funzione viene attivata, il tiratore che inserisce la tessera non revisionata nel display appare la scritta:

Tessera da Revisione

5.4 - Uso della tessera Ricerca Tessere

Con questa tessera si può vedere l'importo registrato nella tessera del tiratore quando ha fatto l'ultima serie, per i dettagli vedere il capitolo 4 del Caricatore portatile.

Display gettoniera:

Progr.	Prezzo
N. 389	E 94,00

5.5 - Uso della tessera Blocco Tessera

Con questa tessera si può bloccare una determinata tessera tiratore; per i dettagli, vedi al punto 7 del caricatore portatile; Quando il tiratore inserisce la tessera bloccata, nel display appare:

Display gettoniera:

Tessera Bloccata

in questa condizione il tiratore si deve rivolgere al gestore.



DICHIARAZIONE DI CONFORMITA'



La Ditta **ELFIPA S.n.c.**
Piazza XXIV Maggio, 6
31040 Gorgo al Monticano (TV)
Dichiara sotto la propria responsabilità che:

i Prodotti
La Gettoniera elettronica a tessera
E
Il Caricatore portatile a tessere

ai quali si riferisce questa Dichiarazione di Conformità CE, sono stati progettati e costruiti secondo le seguenti Direttive Comunitarie:

- Direttiva Compatibilità Elettromagnetica (EMC) 89/336/CEE
- Direttiva R&TTE 1999/5/CE
- Direttiva Macchine 98/37/CE

In particolare sono state applicate le seguenti norme armonizzate:

- i) *CEI EN 61000-6-3 ; CEI EN 61000-6-1 ; CEI EN 55022 ; CEI EN 61000-4-3 ; CEI EN 61000-4-2*

Pertanto i Prodotti summenzionati possono considerarsi costruiti a regola d'arte, per garantire la sicurezza delle cose e persone, purché siano installati correttamente e seguendo quanto riportato sul Manuale d'Uso.

N.B. Non è consentita la messa in servizio del prodotto sopra indicato finché la macchina, in cui il prodotto è incorporato, non sia stata identificata e dichiarata conforme alla Direttiva 98/37/CE.





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



2- 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:

- C) 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.
- D) 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

Sezione 1.02 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

Sezione 1.03 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