



MANUALE D'USO  
GETTONIERA ELETTRONICA SMART-CARD  
E  
CARICATORE PORTATILE

MANUAL SOBRE EL USO DE LA  
TARJETERA ELECTRONICA SMART-CARD  
Y  
CARGADOR PORTATIL





**ITALIANO pag. 5**

**ESPAÑOL pag. 38**





## INDICE

	Pagina
<b>1 - DESCRIZIONE GENERALE</b>	<b>7</b>
<b>1.1 SOMMARIO</b>	<b>7</b>
1.1.1 caratteristiche del prodotto	7
<b>1.2 SPECIFICHE DEL PRODOTTO</b>	<b>8</b>
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
<b>2 - DESCRIZIONE COMUNE PER TUTTE LE APPARECCHIATURE</b>	<b>10</b>
<b>3 - CARICATORE PORTATILE A SMART-CARD</b>	<b>11</b>
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
<b>4 - GETTONIERA ELETTRONICA A SMART-CARD</b>	<b>29</b>
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
<b>5 - GETTONIERA AUTOMATICA A SMART-CARD</b>	<b>33</b>
5.1 uso della tessera tiratore	34
5.2 uso della tessera cassa	35
5.3 uso della tessera costo serie	35
5.5 uso della tessera ricerca tessere	36
5.6 uso della tessera Blocco tessera	36
<b>6 - DICHIARAZIONE DI CONFORMITÀ</b>	<b>37</b>



## 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  $-5^{\circ}\text{C}$  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  $-5^{\circ}\text{C}$  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.

Nel caso in cui venga aggiornato il Firmware, tutti i dati della memoria vengono azzerati. Questa operazione dura circa 20 secondi, durante i quali il caricatore sembra spento.

Può essere necessario inoltre regolare il contrasto del display; procedere come segue:

- 1- Togliere le batterie e reinserirle dopo alcuni secondi
- 2- Premere il tasto "0" e tenerlo premuto
- 3- Premere il tasto "On"
- 4- Regolare il contrasto con i tasti "+" o "-"
- 5- Premere "OK" per confermare



### 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
-----------------------------------

Eeguire 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
------------------



## DICHIARAZIONE DI CONFORMITA'



in questa condizione il tiratore si deve rivolgere al gestore.

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.



## INDICE

	Página
<b>1 - DESCRIPCION GENERAL</b>	
<b>1.1 SUMARIO</b>	<b>40</b>
1.1.1 Características del producto	40
<b>1.2 ESPECIFICACIONES DEL PRODUCTO</b>	<b>41</b>
1.2.1 USO	41
1.2.2 DIMENSIONES Y PESOS	41
1.2.3 DATOS TECNICOS	41
1.2.4 INFORMACIONES SOBRE LA SEGURIDAD	42
<b>2 – DESCRIPCION COMUN A TODOS LOS EQUIPOS</b>	<b>43</b>
<b>3 – CARGADOR PORTATIL CON SMART-CARD</b>	<b>44</b>
3.1 DESCRIPCION DEL CARGADOR	45
3.2 TARJETA COSTO SERIE	45
3.2.1 Procedimiento de programación del Cuesto Serie	45
3.2.2 Procedimiento de programación de los Platos por Serie	46
3.2.3 Procedimiento de verificación del Crédito	47
3.2.4 Procedimiento de programación Revisión Tarjetas	48
3.2.5 Procedimiento de programación S�ngula Serie	49
3.3 PROGRAMACION DE LA TARJETA TIRATORE	50
3.3.1 Procedimiento cargamento del cr�dito	50
3.3.2 Procedimiento de programaci�n del c�digo precio	51
3.4 FUNCION DE VERIFICACION	52
3.4.1 Procedimiento de b�squeda del cr�dito residuo de una tarjeta Tiratore	52
3.5 FUNCION DE CAJA	53
3.5.1 Procedimiento para verificar la caja en el cargador port�til	53
3.5.2 Activaci�n del contrase�a del cargador	54
3.6 USO CON CONTRASE�A	55
3.7 BLOQUE DE LAS TARJETAS	56
3.8 TARJETA PERCORSO CACCIA	57
3.8.1 Programaci�n de la ruta de caza	57



3.8.2	Función de cambio disciplina	57
3.8.3	Función de copia tarjeta	60
3.8.4	Función de planteamiento repetición	61
3.9	SOSTITUCION BATERIAS EN EL CARGADOR PORTATIL	62
<b>4</b>	<b>TARJETERA ELECTRONICA SMART-CARD</b>	<b>63</b>
4.1	Uso de la tarjeta Tiratore	64
4.2	Uso de la tarjeta Cassa	64
4.3	Uso de la tarjeta Controllo Pedana	65
4.4	Uso de la tarjeta Costo Serie	
4.4.1	Activación Revisión Tarjeta	65
4.4.2	Activación Visualización Crédito	65
4.4.3	Activación Revisión Tarjeta	65
4.4.4	Activación Síngula Serie	65
4.5	Uso de la tarjeta Ricerca Tessere	66
4.6	Uso de la tarjeta Blocco Tessera	66
<b>5</b>	<b>TARJETERA INDEPENDIENTE SMART-CARD</b>	<b>67</b>
5.1	Uso de la Tarjeta Tiratore	68
5.1.1	con planteamiento platillos = 0	68
5.1.2	con planteamiento platillos mayores de cero	68
5.2	Uso de la Tarjeta Cassa	69
5.3	Uso de la Tarjeta Costo Serie	69
5.3.1	Activación Visualización Crédito	70
5.3.2	Activación Revisión Tarjeta	70
5.4	Uso de la Tarjeta Ricerca Tessere	70
5.5	Uso de la Tarjeta Blocco Tessera	70
<b>6</b>	<b>DECLARACION DE CONFORMIDAD</b>	<b>71</b>



## 1- DESCRIPCION GENERAL

### 1.1- SUMARIO

Estimado cliente, agradeciendo su confianza en nuestro producto, la invitamos a leer con mucho cuidado este manual sobre el uso de la tarjetera electrónica con smart-card y del cargador portátil, porque necesario para un correcto funcionamiento de los productos y por su seguridad.

#### 1.1.1 CARACTERISTICAS DEL PRODUCTO:

- La tarjetera electrónica con smart-card es un equipo que permite la gestión totalmente automática del campo, gracias a las seguras tarjetas smart-card. Las tarjetas, además, permiten tener una simple contabilidad de los ingresos y una completa seguridad por cualquiera intento de fraude de parte de los usuarios del campo.
- El cargador portátil es un equipo que junto a especiales tarjetas smart-card surtidas al administrador, permite la gestión de los créditos en las tarjetas de los tiradores y la programación de todas las tarjeteras electrónicas en posesión.



*Este manual es parte integrante de los productos "TARJETERA ELECTRONICA CON SMART-CARD + CARGADOR PORTATIL POR TARJETAS" y por esto tiene que ser preservado con cuidado, como futura referencia, por toda la durada del producto.*





## 1.2 - ESPECIFICACIONES DEL PRODUCTO

### 1.2.1 USO

- La tarjetera electrónica con smart-card es un producto que obra con todos los equipos ELFIPA, con el ataque COIN-BOX. No hay otros usos de este equipo.

### 1.2.2 DIMENSIONES Y PESOS

- Las dimensiones y los pesos totales de la tarjetera (sin embalaje) son:

**Ancheza:** 16cm  
**Largura:** 19cm  
**Altura:** 17cm

**Peso :** 3.1Kg

- Las dimensiones y los pesos totales del cargador portátil (sin embalaje) son:

**Ancheza:** 10cm  
**Largura:** 19.5cm  
**Altura:** 4cm

**Peso:** 0.5Kg

### 1.2.3 DATOS TÉCNICOS

- La tarjetera con smart-card es un equipo que se puede alimentar de dos maneras (según el tipo de versión surtida). Con la red eléctrica a 220Vac o 110Vac hasta 50/60Hz y de lo contrario con una tensión constante de 12Vcc. En todos los casos el absorbimento no supera los 8VA. Las condiciones standard de funcionamiento corresponden a temperaturas entre  $-5^{\circ}\text{C}$  y  $+40^{\circ}\text{C}$  con una humedad de 50% 620%. El producto obra generalmente en los lugares al exterior. El equipo debe ser protecto por los agents metereológicos (lluvia, humedad, etc...). El indice de protección declarado es IP 42.
- El cargador portátil debe ser equipado de 4 baterías stilo tipo AA de 1,5 V y al absorbimento no supera los 20 mA. Las condiciones standard de funcionamiento corresponden a las temperaturas entre  $-5^{\circ}\text{C}$  y  $+40^{\circ}\text{C}$  por una humedad relative a 50% 620%. El product ha sido construido por ser usado al interior. El indice de protección declarado es IP 42.



#### 1.2.4 INFORMAZIONI SULLA SICUREZZA

Los dos productos siguen estas condiciones de seguridad:

- Antes hacer cualquiera operación de limpieza y/o mantenimiento, eliminar cualquiera forma de alimentación en los productos mismos;
- ELFIPA S.n.c. no tiene alguna responsabilidad en estos casos :



- Uso inadecuado de los productos (por el uso, ver el párrafo USO de este manual);
- Defectos en la alimentación eléctrica;
- Modificas o intervenciones no autorizados y/o hechos por personas autorizados;
- Parcial o total incurancia de este manual.



## 2 - DESCRIPCION COMUN A TODOS LOS EQUIPOS

Con el encendido, en la pantalla aparecen varias informaciones:

- Idioma (IT=italiano, EN=inglés, DE=aleman, ES=español)
- Versión Firmware (identifica la revisión y el modelo)
- Código Campo (indica el código secreto asignado al campo)

Ejemplos de pantalla:

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

Luego el equipo está listo por el uso.

Además con el inserto de una tarjeta, se pueden leer los siguientes mensajes:

Ejemplos de pantalla:

```
Tarjeta  
Incorrecta
```

Significa que esta tarjeta no tiene ningún uso en esto equipo o que pertenece a otro campo de tiro.

Ejemplos de pantalla:

```
Tarjeta  
averiada
```

Significa que la tarjeta ha sido averiada electronicamente o algien ha intentado copiarla; la tarjeta se bloquea de manera permanente y no se puede utilizar.

Ejemplos de pantalla:

```
Tarjeta  
Manipulada
```

Significa que algunos datos insertadoa han sido manipulados; esto puede ser causado por un falso contacto durante el uso o un efectivo intento de manipulación; para recuperar esta tarjeta es necesario eseguir el procedimiento del punto 7, insertando el número de esta tarjeta.



### 3 - CARGADOR PORTATIL CON SMART-CARD

#### 3.1 – DESCRIPCION DEL CARGADOR

El producto se provee ya pronto por el uso con las baterías insertadas y programado con un único código (asignado en la fábrica por cada campo de tiro). Para encender el cargador es suficiente presar el botón “On”, el cargador se apaga automáticamente después que no se ha presado otros botones por algunos segundos. Los números de “0” a “9” sirven para insertar las cifras, el botón “.” sirve para insertar los decimales, los botones “+” y “-“ sirven para ver los menus, el botón “C” sirve para cancelar o regresar a la página anterior, el botón “OK” para confirma la selección.

Ejemplos de pantallas

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

Pues, aparece esta inscripción, si el cargador tiene una protección con CONTRASEÑA (ver el capítulo correspondiente):

Digitalizar llave  
\*\*\*\*

Ahora el cargador está listo para funcionar, según las tarjetas insertadas.

En el caso que el Chip sea actualizado, todos los datos de la memoria se anularan. Esta operación dura circa 20 segundos, durante los cuales el cargador parece apagado. Puede ser necesario además arreglar el contraste en la pantalla; seguir las instrucciones:

- 1- Extraer las baterías e insertarlas de nuevo después de algunos segundos
- 2- Presar el botón “0” y mantenerlo presado
- 3- Presar el botón “On”
- 4- Arreglar el contraste con los botones “+” o “-“
- 5- Presar “OK” para confirmar



### 3.2 - TARJETA COSTO SERIE

Esta tarjeta permite personalizar diferentes funciones de la tarjetera:

- costo serie
- platillos por serie
- verificación del crédito
- revisión tarjetas
- singula serie

#### 3.2.1)-Procedimiento de programación del Cuesto Serie:

Para personalizar individualmente el costo de la serie, la tarjetera electrónica permite administrar simultáneamente cuatro niveles diferentes de costo serie. Los cuatro precios de costo serie están memorizados de manera permanente en la tarjetera misma y se pueden programar de nuevo en cualquier momento con simples operaciones.

En cada tarjeta dada al tirador es posible seleccionar cual de los cuatro precios insertados en la tarjetera usar; ver el capítulo siguiente (programación de la tarjeta usuario).

- 3.2.1.1** Cuando el cargador está listo, insertar la tarjeta especial con la denominación **Costo Serie**.

Pantalla del cargador (ej.):

Tarjeta program. > Cuesto Serie n.1
--

- 3.2.1.2** Prensando el botón OK para acceder a la programación del cuesto 1, en la pantalla aparece el cuesto anterior.

Pantalla del cargador (ej.):

Una Serie	6.00
>Cuesto 1	0,00

Escribir el número decidido, usando el botón punto se pueden introducir los decimales, con el botón “C” se pueden eliminar los errores. Prensar el botón **OK** para memorizar la nueva cifra. Automáticamente se pasa al cuesto n.2.

- 3.2.1.3** Usando los botones “+” y “-” para seleccionar los costos N.2, N. 3, N.4; para cada uno seguir el procedimiento al parrafo 2.1.2. El cuesto N.1 es el cuesto básico, establecido a la origen de todas las tarjetas y se aconseja de tomarlo como precio mayor en caso de muchos precios. Si se utiliza un único precio, se aconseja impostar todos los cuestos serie iguales.



3.2.1.4 Extraer la tarjeta del cargador y insertarla en las tarjeteras que deben ser programadas.

¡CUIDADO! : se puede actualizar el cuesto serie también con la tarjeta **Programmazione Percorso Caccia**

### 3.2.2)-Procedimiento de programación de los Platillos por Serie:

Esta función vale sólo por las tarjeteras combinadas con plantas manuales; se pueden impostar dos modalidades de sustacción:

- A) Si se imposta el número de platillos a cero, el tirador tiene que quedar insertada la tarjeta para poder tirar y tras de cada tiro el cuesto establecido será sustraído. Le recordamos que con esta modalidad, el cuesto serie corresponde a un platillo.
- B) Seleccionando un número mayor de cero, cuando se inserta una tarjeta Tiratore, el cuesto establecido será sustraído y se activa así el equipo de desenganche por el número establecido de platillos, insertando una nueva tarjeta los nuevos platillos se añaden a los precedentes; se aconseja poner un número de platillos más alto para dar la posibilidad de recuperar eventuales roturas. En la tarjetera, como se ha iniciado la serie, si se inserta una nueva tarjeta, los platillos anteriores se anulan; eso ocurre también si se para de tirar por más de tres minutos.

3.2.2.1 Cuando el cargador está listo, insertar la tarjeta especial con la denominación **Costo Serie**.

Pantalla del cargador (ej.):

Tarjeta program. > Cuesto Serie n.1
--

3.2.2.2 Prensar el botón + algunas veces hasta que aparece la siguiente inscripción:

Pantalla del cargador (ej.):

Tarjeta program. > Platillos Serie
---------------------------------------

3.2.2.3 Prensar el botón **OK** para acceder a la programación Platillos, en la pantalla aparece lo mismo de antes.

Pantalla del cargador (ej.):

Platillos=	25
Por Serie	0



Digitalizar la cifra establecida antes, con el botón C se cancela la cifra insertada. Prensar el botón OK para memorizar la nueva cifra. Automaticamente se pasa a la función sucesiva.

- 3.2.2.4** Ahora se puede extraer la tarjeta del cargador e insertarla en las tarjeteras que deben ser actualizadas.

### **3.2.3)-Procedimiento de programación Verificación del Crédito:**

Esta función, si activada, permite utilizar una posible tarjetera de repuesto para ser utilizada por los tiradores para ver el crédito residuo de sus tarjetas. Esta función desactiva todas otras funciones de la tarjetera.

- 3.2.3.1** Cuando el cargador está listo, insertar la tarjeta especial con la denominación **Costo Serie**.

Pantalla del cargador (ej.):

Tarjeta program.  
> Cuesto Serie n.1

- 3.2.3.2** Prensar el botón + algunas veces hasta que aparece la siguiente inscripción:

Pantalla del cargador (ej.):

Tarjeta program.  
> Verific. Credito

- 3.2.3.3** Prensar el botón **OK** para acceder a la programación Verificación, en la pantalla aparece lo mismo de antes.

Pantalla del cargador (ej.):

Verific. Credito  
=> No      => Si

Prensar el botón + para pasar de NO a SI y viceversa. Prensar el botón **OK** para memorizar la nueva situación. Automaticamente se va a la función sucesiva.

- 3.2.3.4** Ahora se puede extraer la tarjeta del cargador e insertarla en las tarjeteras que deben ser actualizadas.

Para reestablecer las impostazioni normales de la tarjetera, repetir este procedimiento seleccionando el NO.





### 3.2.4)-Procedimiento de programación Revisión Tarjetas:

Esta función permite bloquear momentaneamente todas las tarjetas, que no han sido reactivadas en el cargador, obligando los tiradores a ir a la segreteria por una verificación; este procedimiento puede ser útil para controlar quien no haya renovado la inscripción.

- 3.2.4.1** Cuando el cargador está listo, insertar la tarjeta especial con la denominación **Costo Serie**.

Pantalla del cargador (ej.):

Tarjeta program.  
> Cuesto Serie n.1

- 3.2.4.2** Prensar el botón **+** algunas veces hasta que aparece la siguiente inscripción:

Pantalla del cargador (ej.):

Tarjeta program.  
> Revision Tarjeta

- 3.2.4.3** Prensar el botón **OK** para acceder a la programación Revisión, en la pantalla aparece lo mismo de antes.

Pantalla del cargador (ej.):

Activar Revision  
=> No      => Si

Prensar el botón **+** para pasar de NO a SI y viceversa. Prensar el botón **OK** para memorizar la nueva situación. Automaticamente se va a la función sucesiva.

- 3.2.4.4** Ahora se puede extraer la tarjeta del cargador e insertarla en las tarjeteras que deben ser actualizadas.

Para empezar de nuevo la revisión es suficiente repetir este procedimiento. Como se inicia la revisión, no es necesario desactivarla; si se desactiva y luego se reactiva hay que reactivar las tarjetas ya verificadas.





### 3.2.5)-Procedimiento de programación síngula serie:

Esta función permite evitar que un tirador pueda utilizar su tarjeta para activar más de una pedana en la misma serie.

**3.2.5.1** Cuando el cargador está listo, insertar la tarjeta especial con la denominación **Costo Serie**.

Pantalla del cargador (ej.):

Tarjeta program.  
> Cuesto Serie n.1

**3.2.5.2** Prensar el botón **+** algunas veces hasta que aparece la siguiente inscripción:

Pantalla del cargador (ej.):

Tarjeta program.  
> Singula Serie

**3.2.5.3** Prensar el botón **OK** para acceder a la programación Revisión, en la pantalla aparece lo mismo de antes.

Pantalla del cargador (ej.):

Activar 1 Serie?  
=> No      => Si

Prensar el botón **+** para pasar de NO a SI y viceversa. Prensar el botón **OK** para memorizar la nueva situación. Automaticamente se va a la función sucesiva.

**3.2.5.4** Ahora se puede extraer la tarjeta del cargador e insertarla en las tarjeteras que deben ser actualizadas.



### 3.3 - PROGRAMACIÓN DE LA TARJETA TIRATORE

Con la tarjeta Tiratore es posible:

- cargar el crédito
- cambiar el código precio

Las tarjetas usuario memorizan el importe en dinero, ya pagado por el tirador (crédito); se puede cargarle en cualquiera momento a través el uso del cargador portátil. En cada tarjeta se puede programar el código precio, osea es establecible cual de los cuatro costos serie insertados en la tarjetera será sustraído cuando se usa la tarjeta misma.

#### 3.3.1)-Procedimiento cargamento del crédito:

3.3.1.1 Cuando el cargador está listo, insertar la tarjeta Tiratore.

Pantalla del cargador (ej.):	Credito>1	75,00
	Summar	0,00

3.3.1.2 Escribir el importe que el tirador va a pagar ( usar el botón punto para introducir los decimales y el botón “C” para eliminar los importes errados). Prensando el botón “OK” el importe insertado se añade al crédito y la primera raya de la pantalla muestra el crédito total disponible por el tirador.

3.3.1.3 Para corregir posibles errores de exceso en el crédito total, es posible sustraer: escribir la cifra que se quiere sustraer, prensando el botón “-“; prensar el botón **OK** para confirmar la operación.

Pantalla del cargador (ej.):	Crédito>1	110,00
	Sustr.	10,00

3.3.1.4 Ahora se puede extraer la tarjeta del cargador y devolverla al tirador, que la puede utilizar en las tarjeteras.



### 3.3.2)-Procedimiento de programación del código precio (cuesto de la serie personalizado):

el código precio sirve para poder diferenciar el cuesto serie por tipología de tiradores (ej. socios, no socios, juniore, ecc.).

Estan cuatro diversos precios; con este procedimiento se puede decidir cual de estos precios será sustraído cuando el tirador inserta la tarjeta en la tarjetera.

#### 3.3.2.1 Cuando el cargador está listo, insertar la tarjeta **Codice Prezzo**.

Pantalla del cargador (ej.):

Codigo Precio
Proxima Tarjeta 1

#### 3.3.2.2 Prensar los botones “ + “ y “ - “ o directamente los números de 1 a 4 para seleccionar uno de los cuatro codigos precio que se debe memorizar en la tarjeta **Tiratore**.

#### 3.3.2.3 Extraer la tarjeta especial “**Codice Prezzo**” y luego insertar la tarjeta **Tiratore** que tiene que ser planteada; la tarjeta será automáticamente programada y en la primera raya de la pantalla se podrá ver el código seleccionado. Para programar otras tarjetas repetir el procedimiento del parrafo 3.2.1.

Pantalla del cargador (ej.):

Credito>2	75,00
Summar	0,00

#### 3.3.2.4 Ahora se puede extraer la tarjeta del cargador y devolverla al tirador, que la puede utilizar en las tarjeteras.

**CUIDADO!** : todas las nuevas tarjetas (nunca programadas) tienen el código 1.



### 3.4 - FUNCIÓN DE VERIFICACIÓN

Esta tarjeta permite encontrar en la memoria del cargador portátil, en el cargador automático y en las tarjeteras el importe memorizado en la tarjeta Tiratore, cuando se utiliza el equipo.

#### 3.4.1)-Procedimiento de búsqueda del crédito residuo de una tarjeta Tiratore:

Cuando una tarjeta usuario se rompe ( tarjeta ilegible) es posible encontrar el crédito restante contenido en el producto cuando la tarjeta fue utilizada por la última vez. Luego es posible cargar en una nueva tarjeta el importe exacto, contenido en la tarjeta rota.

##### 3.4.1.1 Cuando el cargador está listo, insertar la tarjeta **Ricerca Tessere**.

Pantalla del cargador (ej.):

Busqueda Tarjetas	
Ok	n.00000

##### 3.4.1.2 Digitalizar el número impreso en la parte trasera de la tarjeta **Tiratore** que se quiere buscar, utilizando los números; en caso de error, pensar **C** para anular e insertar nuevamente el número.

##### 3.4.1.3 Pensar el botón **OK** y esperar; después de algunos segundos se verá el número progresivo de la última operación hecha en el cargador y el importe.

Pantalla del cargador (ej.):

Progr.	Precio
N. 388	E100,00

##### 3.4.1.4 Insertar la tarjeta especial **Ricerca Tessere** en la tarjetera. La pantalla de la tarjetera muestra el número progresivo de la última operación hecha en el cargador y el importe.

Pantalla de la tarjetera (ej.):

Progr.	Precio
N. 389	E 94,00

##### 3.4.1.5 Repetir la operación del punto 4.1.4 en todas las tarjeteras y en el cargador automático; repetir el procedimiento del punto 4.1.4 en todos los cargadores portátiles. Analizando las informaciones recogidas, es posible reconstruir la cronología de las últimas operaciones efectuadas en la tarjeta buscada; el número progresivo más alto indica la última operación efectuada y por lo tanto el efectivo crédito residuo.



### 3.5 – FUNCION DE CAJA

Esta tarjeta permite:

- ver y anular los importes totales en el cargador portátil
- ver y anular el importe total en el cargador automatic
- ver y anular el número de series efectuadas en la tarjeteras
- limitar el uso del cargador a través de un contraseña

#### 3.5.1)-Procedimiento para verificar la caja en el cargador portátil:

es posible ver la caja total, las singulas cajas partidas por código precio y ponerle a cero.

##### 3.5.1.1 Cuando el cargador portatil está listo, insertar la tarjeta **Cassa**.

Pantalla del cargador (ej.):

Llave vieja	9999
Llave nueva	----

3.5.1.2 En la pantalla aparece la demanda de inserter un contraseña nuevo. Luego presar el botón “**OK**” para saltar el procedimiento. Ahora en la pantalla aparece la Caja Total G, que contiene el total de todas las operaciones hechas después de haber comprado el cargador.

Pantalla del cargador (ej.):

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

3.5.1.3 Ahora presando los botones “+” y “-“ se pueden ver todas la cajas de 1 a 4, incluida la total G. Las cuatros cajas parziale son las únicas que se pueden resetar, presando el botón **OK** en correspondencia de cada una, así que se pueda facilitar la contabilidad de los ingresos. Sigue un ejemplo:

Pantalla del cargador (ej.):

Tot.1	588,00
+/-=Tot.	Res.= <b>OK</b>



### 3.5.2 - Activación del contraseña del cargador

El cargador con tarjetas tiene una protección contra el robo de sí mismo, para evitar la gestión de las tarjetas por personas que no son autorizadas. En seguida se indican los procedimientos para gestionar el contraseña de protección.

**3.5.2.1** Cuando el cargador portátil está listo, insertar la tarjeta **Cassa**.

Pantalla del cargador (ej.):

Llave Viej.	9999
Llave nueva	- - - -

**3.5.2.2** Ahora, a través del teclado numérico, insertar los 4 números del contraseña que se quiere registrar y luego presionar **OK**. Recuerdense que el código 9999 es el código de fabricación y si se lo usa DEACTIVA el contraseña y cualquiera persona puede trabajar con el cargador.



### 3.6- USO CON CONTRASEÑA

Esta función permite bloquear el cargador para que las personas no autorizadas no lo usen.

**3.6.1)** Después de haber insertado un contraseña diferente de 9999, todas las veces que se enciende el cargador, él preguntará de insertar la llave:

**3.6.1.1** Prensando el botón “**On**”, en la pantalla aparece:

Pantalla del cargador (ej.):

Digitalizar llave  
\*\*\*\*

**3.6.1.2** Ahora, escribir con el teclado numérico lo 4 números del contraseña; por cada número insertado aparece una línea (-), en cambio del asterisco (\*); en el final presionar “**OK**”.

Pantalla del cargador (ej.):

Digitalizar llave  
---- OK

Si el contraseña está insertado correctamente, en la pantalla aparece lo que sigue:

Pantalla del cargador (ej.):

Insertar tarjeta

**3.6.1.3** Si se equivoca la secuencia de los cuatro números más que tres veces, el cargador se BLOQUEA y en la pantalla se ve la siguiente escrita:

Pantalla del cargador (ej.):

Llave incorrecta!  
=>Tarjeta Caja

Seguir el procedimiento al punto 5.4, para reactivar el cargador.

¡CUIDADO! :la tarjeta Cassa es la única que permite acceder al cargador sin utilizar el contraseña; por lo tanto es necesario custodiarlo con cuidado.



### 3.7 – BLOQUE DE LAS TARJETAS

Esta tarjeta permite bloquear una tarjeta Tiratore.

#### 3.7.1) - Procedimiento de bloque/liberación de una tarjeta tiratore

Es posible bloquear una singular tarjeta para evitar el uso en los productos que no se quiera utilicen esta tarjeta. El bloque de la tarjeta no anula los datos insertados.

##### 3.7.1.1 Con el cargador portátil listo, insertar la tarjeta **Blocco Tessere**

Pantalla del cargador (ej.):

Bloque Tarjeta ?
Ok            n. 00000

##### 3.7.1.2 Digitalizar el número printado en la parte trasera de la tarjeta Tiratore, que se quiere bloquear, utilizando los números del teclado; en caso de error, presar C para cancelar e insertar nuevamente el número.

##### 3.7.1.3 Presar el botón OK para confirmar el número

Pantalla del cargador (ej.):

Bloque Tarjeta ?
>No            SI

Presar el botón + para pasar de **NO** a **SI** y viceversa. Presar el botón **OK** ` memoriza la nueva situación.

##### 3.7.1.4 Ahora se puede extraer la tarjeta del cargador y insertarla en el equipo que tiene que ser actualizado.

Luego, cuando el tirador inserta la tarjeta en el equipo, en la pantalla aparece lo siguiente:

Pantalla del cargador (ej.):

Tarjeta bloqueada
-------------------

Para reactivar la tarjeta seguir el procedimiento del punto 7.1.1 y seleccionar NO al punto 7.1.3.





### 3.8 – TARJETA PERCORSO CACCIA

Esta tarjeta permite:

- personalizar una ruta de caza u otras disciplinas
- cambiar disciplina
- seleccionar el bloque de los platillos
- plantear el cuestio serie

#### 3.8.1) – Programación de la ruta de caza

Para crear una ruta de caza personal, efectuar las siguientes operaciones:

**3.8.1.1** Encender el cargador portatil, presando el botón On; después de algunos segundos el equipo está pronto.

Pantalla del cargador (ej.):

Insertar tarj.

**3.8.1.2** Insertar en el cargador la tarjeta especial con la escrita “Tarjeta programación ruta de caza”. En la pantalla aparece:

Pantalla del cargador (ej.):

Selecc. Funciones:  
Proced. Guiada

Con los botones “+” y “-“ es possible ver la lista de las funciones. Una explicación más detallada se encuentra en el punto 7.9.

Presar el botón “OK” para confirmar; cada vez se quiera regresar, presar el botón “C”.

Seleccionar la funcion “Proced. Guiada” y presando “OK” se puede leer en la primera raya de la pantalla en el cargador esta escrita:

Pantalla del cargador (ej.):

Tipo de ruta:  
> .....

En las etapas sucesivas, la pantalla muestra lo que ha sido memorizado en la tarjeta.



**3.8.1.3** Ahora se puede seleccionar el tipo de ruta que se quiere. Para hacerlo, es suficiente escoger una de las voces que aparecen en la segunda raya, usando los botones “+” y “-”.

Por lo que respecta los tipos de ruta insertados, el tirador puede decidir entre:

- Itinerante por Trap ( *todos los tiradores empiezan a tirar de la primera pedana de trap y luego se desplazan en la sucesiva*)
- Itinerante por skeet ( *todos los tiradores empiezan a tirar de la primera pedana de skeet y luego se desplazan en la sucesiva*)
- A rotación ( *cada tirador empieza a tirar de su pedana y luego se desplaza en la sucesiva*)
- Compak 6 tiros ( *cada tirador empieza a tirar de su pedana y luego se desplaza en la sucesiva sólo cuando ha hecho todos los tiros*)
- Compak 5 tiros ( *la operación es igual a la del punto sobre, pero no hay un tirador que se para por un giro*)

Después de haber seleccionado, presar “OK” y proseguir con las operaciones.

**3.8.1.4** Ahora, según el tipo de ruta seleccionado, aparecen dos tipos de procedimiento:

- **A rotación, compak 5, compak 6**

Puede escoger el número de llamadas totales que el tirador debe hacer para completar la serie; aparece en multiples de 5 y se cambia con los botones “+” y “-”.

Pantalla del cargador (ej.):

Max Número de Llam. > ..n..
--------------------------------

- **Itinerante por trap o por skeet**

Puede seleccionar el número de llamadas por cada pedana, que el tirador debe hacer para completar la serie; se cambia con los botones “+” y “-”. Insertando el número 0, se salta la pedana.

Pantalla del cargador (ej.):

Pedana N°1 Llam. >.. n...
------------------------------

Cuando se ha seleccionado la cifra y completado todas la pedanas, presar “OK”.



### 3.8.1.5 Aparece una nueva pagina; en la primera raya se lee:

Pantalla del cargador (ej.):

Pe 1 LI 1 Piat 21 >.....
-----------------------------

Pe = pedana  
LI = llamada  
Piat = total de piatillos

Por lo que respecta la pedana, ella está seguida por el número de la pedana, donde se actua la llamada.

En la segunda raya aparece el primer tipo de llamada que se puede efectuar; para seleccionar una es necesario usar los botones “+” y “-”.

Entre los varios tipos de llamada, el tirador puede seleccionar:

- Doble retardado
- Doble al tiro
- Single
- Doble simultaneo

Según el tipo de llamada, las operaciones son diversas:

**Single**: a través de los botones “+” and “-”, seleccionar el número de la máquina que debe tirar (de 1 a 15) y luego presar “OK”.

**Doble simultaneo / doble al tiro** : como primera etapa pregunta el número de la primera máquina que debe tirar y luego el número de la segunda. (siempre con los botones “+” y “-” y “OK”)

**Doble retardado** : como primera etapa pregunta el número de la primera máquina que debe tirar y luego el número de la segunda y el tiempo de retraso entre las dos máquinas. (siempre con los botones “+” y “-” y “OK”)

### 3.8.1.6 Cuando se termina la selección de las máquinas, en la pantalla aparece lo siguiente:

Pantalla del cargador (ej.):

Pe 2 LI 2 Pia 20 1° Máquina : 8
------------------------------------

Ahora seguir el punto 7.5, buscando cada vez el tipo de llamada hasta cuando se completan todos los tiros seleccionados al punto 7.4.



**3.8.1.7** Cuando la operación está terminada, por primero se lee:

Pantalla del cargador (ej.):

Tarjeta escrita
-----------------

y después de un Segundo aparece la escrita:

Pantalla del cargador (ej.):

Extraer tarjeta
-----------------

**3.8.1.8** Ahora la tarjeta está pronta; luego se puede extraerla y insertarla en la trayertera, previamente encendida, también en el caso que ella no sea activada. Después dos segundos circa la nueva ruta ha sido memorizado en la tarjetera y se puede extraer la tarjeta. Vere l manual del Secuenciador o eventuales papeles adjuntos sobre esto, para activar la ruta de caza de la tarjetera.

**3.8.2) – Función de cambio disciplina:**

permite plantear la disciplina en el secuenciador a través de la tarjetera. En la pantalla se vee:

Pantalla del cargador (ej.):

CUADRO:	n
DISCIPLINA:	n

Con los botones “+” y “-“ se puede seleccionar el cuadro (de 1 a 4); con el botón “OK” se confirma el número del Cuadro. Ahora se puede seleccionar la disciplina (de 0 a 8); prensó el botón “OK” para memorizar las impostaciones. Seguir el punto 7.8.

**3.8.3) – Función de copia tarjeta:**

Esta function permite la copia de las tarjetas “Programación ruta de caza”, para obtener una copia que se puede modificar simplemente. Después de haberla seleccionada con la tarjeta copia insertada, prensar “OK”. En la pantalla aparece:

Pantalla del cargador (ej.):

Extraer la tarjeta
--------------------

Apena se extrae la tarjeta, aparece la escrita:

Pantalla del cargador (ej.):

Insertar tarjeta Libre para la copia
---

Ahora inserter la tarjeta nueva y automaticamente, esta se escribe.



### 3.8.4) – Función de planteamiento repetición:

Esta función permite insertar el número de repeticiones por cada tirador, que se pueden utilizar durante el uso de la tarjetera.

Esa función permite también eliminar el bloque de repeticiones.

En la pantalla aparece lo siguiente:

Pantalla del cargador (ej.):

Tirador 1° Número Repet.>
------------------------------

Con los botones “+” y “-” se puede respectivamente aumentar o disminuir el número de repeticiones por un tirador.

Si se selecciona el número de repeticiones a 0, automáticamente se elimina el bloque repeticiones. Después de haber presado el botón “OK”, se pueden insertar dos tiradores. ( no se puede insertar un número inferior al anterior)

Repetir el procedimiento hasta la terminación de los seis tiradores.

Las repeticiones se cargan automáticamente junto a la ruta de caza y se memorizan en la tarjetera; restan siempre insertadas también si no se va a cambiarlas.



### 3.9 - SOSTITUCCIÓN BATERÍAS EN EL CARGADOR PORTÁTIL

- 3.9.1** Encender el cargador portatil presando el botón "On". Después de algunos segundos aparecen la siguientes escritas, que significan que las baterías internas acaban de agotarse y deben ser sustituidas, como se dice por abajo:

Pantalla del cargador (ej.):

Batería	0[///]
Baja	

:

- 3.9.2** Abrir la parte donde está la batería, haciendo una presión y apalancamiento por abajo con un dedo. Extraer las cuatros baterías de tipo AA y sostituir las con algunas nuevas de buena calidad. Cerrar nuevamente la tapa y encender presando el botón "OK".

El cargador muestra de nuevo la escrita:

Pantalla del cargador (ej.):

Insertar tarjeta
------------------



## 4 - TARJETERA ELECTRÓNICA SMART-CARD

### USO DE LA TARJETERA

La tarjetera está proveida ya lista al uso: tiene dos cables ya con conexiones. Uno se conecte a la fuente de alimentación y otro se conecte al nuestro secuenciador, donde está escrito COIN BOX. Para utilizar el secuenciador con la tarjetera, seguir las instrucciones en el manual del secuenciador.

Pues, cuando el equipo está encendido, después de las informaciones iniziale, aparece la siguiente inscripción:

NO activada 1 serie = 6.00
-------------------------------

De lo contrario aparece directamente lo siguiente, si el secuenciador está listo para operar con la tarjetera.

Insertar Tarjeta 1 serie = 6.00
------------------------------------

Ahora la tarjetera está lista por el uso.



#### 4.1) - Uso de la tarjeta Tiratore

Cuando la tarjetera no está activada, si se inserta esta tarjeta la pequeña luz roja relampaguea y luego se enciende aquel verde hasta cuando no se extrae la tarjeta; en la tarjeta no se hace ninguna operación.

Si la tarjetera está activada, cuando se inserta la tarjeta Tiratore, se sustrae el cuesto serie correspondiente al código precio y pues en la pantalla aparece el credito residuo.

Credito>1	33.00
Extraer Tarjeta	

Cuando se extrae la tarjetera en la pantalla aparecen los números de las tarjetas insertadas en la serie en curso. Esta información es útil para verificar quien ha verdaderamente insertado la tarjeta y por lo tanto quien puede salir en la pedana. Cuando la serie empieza los números se anulan automáticamente y la tarjetera está arreglada por la serie siguiente.

21	15
----	----

#### 4.2) - Uso de la tarjeta Cassa

Es posible visualizar las series hechas despues de la última cancelación

##### 4.2.1 Con la tarjetera encendida, tambien no conectada, insertar la tarjeta **Cassa**.

Pantalla de la tarjetera:

Tot	21
reset en 15 segun.	

##### 4.2.2 La pantalla mostrará el total de las series hechas y un contador de los segundos, que empieza de 15 y decrece; cuando este contador llega a cero las series se anulan; si no se quiere anular, extraer la tarjeta antes de los 15 segundos.





#### 4.3) - Uso de la tarjeta Controllo Pedana

Es posible visualizar los números de serie de las últimas tarjetas insertadas; puede ser útil para verificar los tiradores en pedana.

##### 4.3.1 Con la tarjetera encendida, también no conectada, insertar la tarjeta Controllo Pedana.

Pantalla de la tarjetera

21 15

#### 4.4) - Uso de la tarjeta Costo Serie

##### 4.4.1 – Activación Revisión Tarjeta

Cuando esta tarjeta está insertada en la tarjetera, todas las informaciones contenidas se transfieren y la tarjetera se actualiza con los nuevos datos, luego aparece lo siguiente:

Pantalla de la tarjetera

Operacion  
hecha

Ahora se puede extraer la tarjeta y la tarjetera está nuevamente lista por el uso.

##### 4.4.2 – Activación Visualización Crédito

Si en cambio la tarjetera está arreglada por la verificación del crédito en la pantalla aparece:

Pantalla de la tarjeta

Verific. Credito  
Insertar Tarjeta

En este caso la tarjetera está desactivada y cuando se inserta una tarjeta Tiratore aparece:

Credito>1 33.00  
Extraer si termin.

##### 4.4.3 – Activación Revisión Tarjeta

Cuando se activa esta función, el tirador que inserta la tarjeta no revisada en la pantalla aparece la inscripción:

Tarjeta  
de revisionar



#### 4.4.4 – Activación S ngula Serie

Cuando se activa esta funci n, el tirador que inserta la tarjeta en la misma pedana por la segunda vez, en la pantalla aparece:

Pantalla de la tarjetera:

No misma serie! Extraer tarjeta
------------------------------------

#### 4.5) - Uso de la tarjeta Ricerca Tessere

Con esta tarjeta se puede ver el importe registrado en la tarjeta del tirador, cuando ha hecho la  ltima serie; para ver los detalles, ver el cap tulo 3.4 del cargador port til.

Pantalla de la tarjetera:

Progr.	Precio
N. 389	E 94,00

#### 4.6) - Uso de la tarjeta BloccoTessera

Con esta tarjeta se puede bloquear una determinada tarjeta Tiratore; por los detalles, ver el punto 3.7 del cargador port til. Cuando el tirador inserta la tarjeta bloqueada, en la pantalla aparece:

Pantalla de la tarjetera:

Tarjeta Bloqueada
----------------------

Si se verifica esto, el tirador tiene que presentarse al gestor.



## 5- TARJETERA INDEPENDIENTE SMART-CARD

### USO DE LA TARJETERA

La tarjetera está proveida ya lista al uso: tiene un cable ya con conexiones, que se conecte a un nuestro equipo, donde se encuentra la predisposición COIN BOX. La tarjetera recibe del equipo las informaciones de los platillos tirados y bloquea el orden de lanzo cuando el crédito está terminado o el contador de los platillos llega a cero.

Cuando el equipo está encendido, después de las informaciones iniciales, en la pantalla aparece una de las siguientes inscripciones, dependientes de la impostación de los platillos por serie (ver punto 2.2, bajo del cargador portátil):

Platillos = 0 Insertar Tarjeta
-----------------------------------

Insertar Tarjeta 1 Platillo = 0.40
---------------------------------------

Ahora la tarjetera está listo por el uso.



### 5.1) - Uso de la tarjeta Tiratore

El tirador inserta su tarjeta y según la impostación de la tarjetera, se puede encontrar el siguiente funcionamiento:

#### 5.1.1 con planteamiento platillos = 0

En la pantalla se indica el cuesto por platillo y la tarjetera está lista por el inserto de la tarjeta.

Insertar Tarjeta
1 Plat. = 0.25

El tirador inserta su tarjeta y la deja insertada allí hasta que no termina tirar.

Credito>1 33.00
1 Plat.= 0.25

Cada vez que se lanza un platillo se sustrae el cuesto del crédito; si por un menudo no se lanzan platillos, lo que aparece en la pantalla cambia, pero se puede proseguir tirando.

Credito>1 33.00
Extraer Tarjeta

Si el crédito termina, automáticamente la tarjetera pone en STOP el equipo; cuando el tirador ha terminado tirar, puede extraer la tarjeta y dejar la postación al próximo tirador.

#### 5.1.2 con planteamiento platillos mayores de cero

En la pantalla se indica el número de platillos restantes para terminar la serie; hasta cuando este número es mayor de cero se puede tirar

Platillos = 0
Cuesto serie = 6.00

Cuando el tirador inserta la tarjeta, el importe de la serie se sustrae y se añaden los platillos planteados; durante el inserto de la tarjeta, el equipo está en STOP.

Credito>1 33.00
Extraer Tarjeta



Cuando se extrae la tarjeta se visualizan los platillos disponibles y la tarjetera está lista para recibir otra tarjeta; se pueden insertar tarjetas hasta que se llega a los 999 platillos.

Después de haber empezado la serie y consumado por lo menos la mitad de los platillos, si se interrumpe la serie por más de tres menudos, los platillos anteriores se anulan, como el tirador inserta una tarjeta.

## 5.2) - Uso de la tarjeta Cassa

Es posible visualizar las series hechas despues de la última cancelación

- 5.2.1 Con la tarjetera encendida, tambien no conectada, insertar la tarjeta **Cassa**.

Pantalla de la tarjetera:

Tot	21
reset en 15 segun.	

- 5.2.2 La pantalla mostrará el total de las series hechas y un contador de los segundos, que empieza de 15 y decrece; cuando este contador llega a cero las series se anulan; si no se quiere anular, extraer la tarjeta antes de los 15 segundos.

## 5.3) - Uso de la tarjeta Controllo Pedana

Es posible visualizar los números de serie de las últimas tarjetas insertadas; puede ser útil para verificar los tiradores en pedana.

- 5.3.1 Con la tarjetera encendida, tambien no conectada, insertar la tarjeta **Controllo Pedana**.

Pantalla de la tarjetera:

21	15
----	----

## 5.4) - Uso de la tarjeta Costo Serie

El uso principal de esta tarjeta es cambiar el cuesto de la serie; cuando esta tarjeta está insertada, todas las impostaciones se actualizan en la tarjetera; luego aparece la siguiente inscripción:

Operacion hecha
--------------------



¡CUIDADO! Cuando esta tarjeta está insertada, anula los platillos disponibles.

### 5.3.1 – Activación Visualización Crédito

Cuando esta función está arreglada, en la pantalla aparece esto:

Pantalla de la tarjetera:

Verific. Credito Insertar Tarjeta
--------------------------------------

En este caso la tarjetera está desactivada y cuando se inserta una tarjeta Tiratore aparece:

Credito>1 33.00 Extraer si termin.
---------------------------------------

Esta función sirve también para poder tirar sin el uso de la tarjetera, sin deber destacarla del equipo.

### 5.4.3 – Activación Revisión Tarjeta

Cuando se activa esta función, el tirador que inserta la tarjeta no revisada en la pantalla aparece la inscripción:

Tarjeta de revisionar
--------------------------

### 5.5) - Uso de la tarjeta Ricerca Tessere

Con esta tarjeta se puede ver el importe registrado en la tarjeta del tirador, cuando ha hecho la última serie; para ver los detalles, ver el capítulo 3.4 del cargador portátil.

Pantalla de la tarjetera:

Progr.	Precio
N. 389	E 94,00

### 5.6) - Uso de la tarjeta Blocco Tessera

Con esta tarjeta se puede bloquear una determinada tarjeta Tiratore; por los detalles, ver el punto 3.7 del cargador portátil. Cuando el tirador inserta la tarjeta bloqueada, en la pantalla aparece:

Pantalla de la tarjetera:

Tarjeta Bloqueada
----------------------



## DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD



La Firma **ELFIPA S.n.c.**  
Piazza XXIV Maggio, 6  
31040 Gorgo al Monticano (TV)  
declara bajo su propia responsabilidad:

los productos  
**Tarjetera electronic con Smart-Card**  
y  
**Cargador portatil por Smart-Card**

a los cuales se refiere esta Declaración de Conformidad CE, están diseñados y construidos según estas Directivas Comunitarias:

- Directiva de Compatibilidad Electromagnética (EMC) 89/336/CEE
- Directiva R&TTE 1999/5/CE
- Directiva Máquina 98/37/CE

En particular, han sido actuadas estas normas armonizadas:

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

*Por esto estos productos se pueden considerar construidos a regla, para garantizar la seguridad de las cosas y personas, con tal que ellos hayan sido planteado correctamente y siguiendo lo que está en el manual.*

Nb. No se puede poner en servicio el producto mencionado hasta que la máquina, donde el product se encuentra, no sea indentificada y declarada conforme a la Directiva 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](http://www.elfipa.it) e-mail: [info@elfipa.it](mailto:info@elfipa.it)