



INSTRUKTION FÖR SKJUTLEDAREN

SIMULERA SKJUTNING MED DEMOSKOTT

Dok-nr: XNA 250108

Datum: 2005-07-02

- 1. Välj system, tryck F4 – Inställningar (F2) – Annan (F5) – Demo (F5).**
- 2. För att simulera skott tryck på "Ins".**
- 3. Utropstecknet efter skottets valör anger att skottet är simulerat.**



- 1. Ta bort kabeln med runda stickproppen märkt gränslägen ur kontrollenheten.**
- 2. Välj figur, tryck F1 – Annan (F5) – Älg (F1) – Dubbel (F3) – 10 (F2).**
- 3. Provs-kottstavlan kommer fram på bildskärmen.**
- 4. Tryck på Match för att ta fram tävlingstavlan.**
- 5. "Fi" i nedersta rutan anger träffbildens storlek i mm.**
- 6. Avbryt = Avsluta skyttens skjutning.**
- 7. Repetera = Nästa skytt**



INSTRUKTION FÖR SKJUTLEDAREN

SKJUTNING PÅ LÖPANDE ÄLG MED TRÄFFOMRÅDE

Dok-nr: XNA 250106

Datum: 2005-07-02

- 1. Kör ut älgen till murstopp på höger sida (älgen går ett löp).**
- 2. Sätt i stickproppen för markeringsystemet i (220 V) vägguttaget.**
- 3. Skjutningen kan börja.**
- 4. När en skytt skjutit sin serie: Tryck på Avbryt.**
- 5. Ny skytt: Tryck på Repetera.**
- 6. Avsluta dagens skjutning: Tryck på Avbryt.
Ta ut stickproppen ur vägguttaget.**



- 1. Ta ur nätkontakten för transformatorn ur vägguttaget.**
- 2. Stoppa in en smal pinne (exempelvis en popnit) i det översta hålet av de båda små hål som finns ungefär i mitten på kontrollenhetens baksida. (Bakom plåten finns nämligen en liten kontakt fastsatt på ett kretskort, så var försiktig).**
- 3. Håll kvar pinnen, sätt i nätspänningen. Efter ca 15 s hörs en ton från kontrollenheten. En text kommer upp på bildskärmen (Kundinställningar åter...). Ta ur pinnen.**
- 4. Därmed har de sparade kundinställningarna återhämtats och kontrollenheten fungerar som tidigare.**