
	INSTRUKTION FÖR SKJUTLEDAREN	
	SKJUTNING PÅ 10-RINGAD LÖPANDE ÄLG	
	Dok-nr: XNA 250107	Datum: 2014-04-21

10-RINGAD ÄLG

- 1. Tag bort kabeln från gränslägesbrytarna på vagnen med den stora runda stickproppen ur mättavlan.**
- 2. Välj figur, tryck F1 – Annan (F5) – Älg (F1) – Dubbel (F3) – 10 (F2). Eller använd streckkodsläsaren.**
- 3. Provs-kottstavlan med den 10-ringade älgen 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	
	SIMULERA SKJUTNING MED DEMOSKOTT	
	Dok-nr: XNA 250108	Datum: 2014-04-21

Simulera skott - Demoskott

- 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 ur nätkontakten för markeringsystemet.
2. Stoppa in en smal pinne (exempelvis en pop nit eller smalt gem) 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 återtagna) Ta ur pinnen.
4. Därmed har de sparade kundinställningarna återhämtats och kontrollenheten fungerar som tidigare.