



Instruktion Sius Data vid TÄVLING

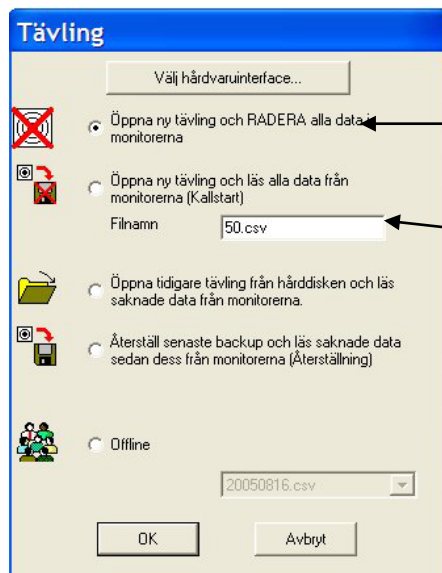
SiusData
Instruktion

Rev. 2009-07-27

www.sius.se

Instruktion Sius Data

1. Starta Sius Data




Välj det översta alternativet.

Skriv in omgången namn,
 Grundomg 50M L(S) ex. **50L.csv**
 Final 50M FL(S) ex. **50LF.csv**

Grundomg 300M L(S) ex. **300S.csv**
 Final 300M FL(S) ex. **300SF.csv**

OBS: Det får inte vara några mellanslag i filnamnet

Tryck på OK

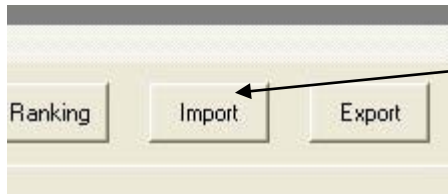
Om inte "papperkorgen"  försvinner starta om Sius Data och välj det näst översta alternativet.

2.



Klicka på ikonen "VISA SKYTTARNA"

3.



Klicka på Import. Via nätverket sök mappen skjutlagslistor.

Gör detta inför varje lag, om någon omplacering av skyttar skulle ha skett

Sökväg 50m: Utforskaren → Mina nätverksplatser → Närliggande datorer → mta4 → 50_sjutlagslistor

4. Klicka på ikonen "VISA BANOR"



5. Välj ikonen "ÖPPNA NYTT LAG"



6. Skriv in lagets nummer eller tryck på öka.



7. Klicka på gröna pilen efter att rätt program är valt





8. Välj sedan rätt funktionstangent för att sända rätt program till monitorerna

9. Efter provskott klicka på ikonen "NOLLSTÄLLNING" för att nollställa.

10. Efter skjutning klicka på ikonen  "STOPP" för att summering på remsan skall ske.

11. Kontrollera att det finns rätt antal skott på samtliga tavlor, om inte se instruktion; ÄNDRA SKJUTRESULTAT.DOC

12. Spara resultatet till SHOOTER genom att trycka på ikonen  "DATA BACKUP" samt på funktionstangenten .

13. Inför nästa skjutlag rensa Sius View (publikvisning).

14. Klicka på  "ÖVRIGA FUNKTIONER" välj Monitor + Publikdisplay och välj

Monitor + Publikdisplay ▶	Sänd Namn
Skottsensor ▶	Sänd Förb.
Demonstrationsmod ▶	Sänd ID
Ändra skyttens totalresultat	Sänd Lag
Stoppa publikdisplay	Sänd ALLA
Visa senaste serier på publikdisplay	Ta bort ALLA
Avbryt meny	Töm display



15. Fortsätt från punkt 5 om inte det har blivit någon ändring i skjutlagslistorna. Annars börja från punkt 2.

FINAL

OBS!

Inför final skall Sius Data startas om och ny databas skall skapas, se punkt 1.