

Airsoft Challenge skydebane V.6.1

Brugsvejledning

Indhold	Side 2
Introduktion af skydebanen	Side 3
Introduktion af enhederne	Side 4
Faldmålsopsætning	Side 6
1-1 Faldmålsopsætning	
1-2 Tilslutning af mål	
2-1 Opsætning af kontrolboks	
2-2 Angiv faldmåls ID	
2-3 Angiv bevægeligt mål ID	
2-4 Test ID	
Kontrolboks menu oversigt	Side 7
Systemstatus	
Hovedmenu	
Game Setup	
• Shot Timer	
• Whack a Mole	
• Rescue	
• Compete	
• Demo	
Resultatoversigt	
Faldmålsindstilling	
Systemmenu	

Airsoft Challenge faldmålsbane V.6.1



Enhed	Navn	Antal	Beskrivelse
1	Faldmålsbase	12	Alle faldmålsbaser kommer med både et 8 cm. og et 10 cm. mål.
2	8 cm. mål	12	FPR materiale med en tykkelse på 1.6 mm.
3	10 cm. mål	12	FPR materiale med en tykkelse på 1.6 mm.
4	M3 10 mm. skruer	30	Bruges til at montere målene på faldmålsbasen. 24 stk. anvendes til monteringen, og 6 stk. er vedlagt som reserve.
5	Kontrolboks	1	Driver og styrer skydebanen.
6	LED display	1	16 x 64 dot LED display med hvidt lys.
7	Startknap (Buzzer)	1	Bruges til at starte skydebanen.
8	PDU Switch (Power Distribution Unit)	1	Deler strøm ud til banen via RJ45 netværkskabler.
9	1-meter RJ45 Kabel	14	12 stk. Bruges til at forbinde målene med hinanden. 2 stk. er vedlagt som reserve.
10	5-meter RJ45 Kabel	2	1 stk. bruges til at forbinde kontrolboksen, og 1 stk. bruges til at forbinde LED displayet.
11	PDU Strømforsyning	1	Input: 100-240VAC 50-60Hz Output: 19V / 4.7A

Introduktion af skydebanen

1. Skydebane system:

Skydebanens system styres fra kontrolboksen, som finder faldmål, eventuelle bevægelige faldmål, LED display og startknappen.

2. Enheder:

Skydebanens system kan styre op til 30 enheder.

3. LED display:

LED displayet tæller ned ved skydningens start fra 3 og viser tid/point efter endt skydning.

4. Kontrolboks:

Kontrolboksen bruges til at give målene deres ID på netværket, justere dem og styre, hvilket program man vil skyde. Den styrer også parametrene for hvert program.

5. APP:

Som noget nyt i version 6.1 har kontrolboksen fået bluetooth, som giver mulighed for, at skydebanen kan fjernstyres via app. Bemærk - Alle appfunktioner er i testfasen og bliver løbende opdateret.



Kontakt vores support på info@getyourgear.dk for at få beta adgang til app'en.

6. Mål:

De 8 cm. og 10 cm. Mål, som medfølger i sættet, monteres på faldmålsbasen ved hjælp af 2 stk. af de medfølgende 3M skruer.

7. Bevægeligt faldmål (købes separat):

Målet kører skiftevis til venstre og højre. Når der stilles på sværhedsgraden på programmet, vil dette påvirke hastigheden, som det bevægelige faldmål bevæger sig i.

8. PDU Strømforsyningen:

19V/4.7A kan driver op til 30 enheder på en PDU. Ønsker man mere end 20 enheder på en bane, skal der tilføjes en ekstra PDU og strømforsyning (kan købes separat).

9. Beskrivelse af energiforbrug:

Herunder kan man se en udregning af energiforbruget til skydebanen.

Kommer det samlede tal over 30 enheder, skal der tilføjes en ekstra strømforsyning og PDU til skydebanen.

Energiforbrug for et faldmål: 1 enhed.

Energiforbrug for et bevægeligt mål: 4 enheder.

Energiforbrug for et LED display: 3 enheder.

Energiforbrug for en kontrolboks: 1 enhed.

Her kan man se et regneeksempel:

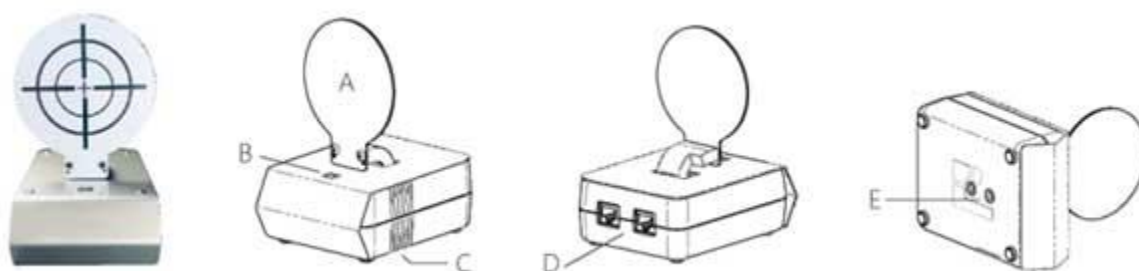
$12 \times \text{faldmål} + 1 \times \text{kontrolboks} + 1 \times \text{LED display} = 12 \times 1 + 1 \times 1 + 1 \times 3 = 16 \text{ enheder.}$

Introduktion af alle enhederne

1. Faldmål:

Det er denne enhed, skydeskiven sidder på, og styrer, om skiven er oppe eller nede.

Faldmålet giver en biplyd, når banen startes for at advare skytten, og lyser målet op med LED lys.



A. Kommer med 2 størrelser skydeskiver, en i 8 cm. og en i 10 cm.

B. RGB LED lys; grønt lys betyder man må skyde, rødt lys betyder man ikke må skyde, og blåt lys betyder indstilling af målet.

C. Indbygget højttaler, som giver start biplyd. Lyden kan justeres på app'en.

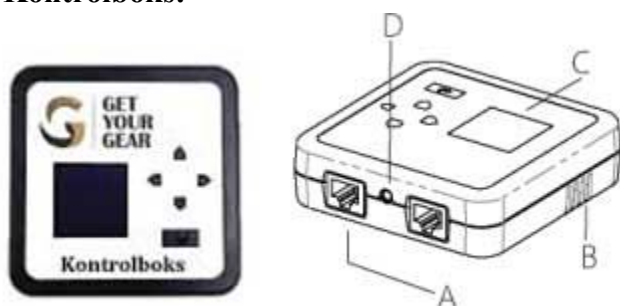
D. 2 stk. RJ45 porte til at forbinde enhederne med et RJ45 kabel (Cat 6).

E. I bunden af enheden er der 1¼" huller beregnet til at montere på et kamerastativ.

F. Dimensioner: 94 mm. x 127 mm. x 49 mm.

G. Vægt: 337 g.

2. Kontrolboks:



A. 2 stk. RJ45 porte til at forbinde enhederne med et RJ45 kabel (Cat 6).

B. Indbygget højttaler, som giver start biplyd. Lyden kan justeres på app'en.

C. 1.5" 128*128 dot OLED-display.

D. 3.5 mm. jack-stik til montering af buzzerknap.

E. Dimensioner: 92 mm. x 92 mm. x 28 mm.

F. Vægt: 105 g.

3. LED display:



I bunden af enheden er der et 1/4" hul, som er beregnet til at montere på et kamerastativ.

Dimensioner: 640 mm. x 160 mm. x 50 mm.

Vægt: 2.5 kg.

4. Bevægeligt mål:

Det bevægelige mål er lavet på en platform, der holder et faldmål og kan bevæges fra side til side. Hastigheden afhænger af sværhedsgraden i opsætningen.



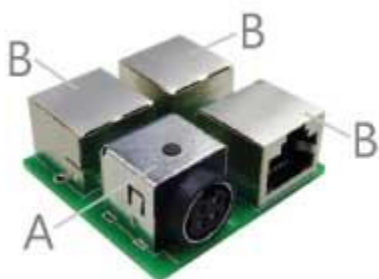
A. Bruger et RJ45 kabel til at forbinde systemet

B. I bunden af enheden er der et 1/4" hul beregnet til at montere på et kamerastativ

C. Dimensioner: 740 mm. x 160 mm. x 91 mm.

D. Vægt: 3.5 kg.

5. PDU fordeler:



PDU'en bruges til at fordele strømmen til de forskellige mål via RJ45 kabler.

A. Stik til strømforsyningen.

B. Der er tre RJ45 udtag til at forbinde faldmål, bevægelige mål, LED display og kontrolboks.

6. Strømforsyning:



Input: 100~240 VAC.

Output: 19V/4.7A.

7. RJ45 kablerne

Der medfølger på 14 x 1 m. og 2.x 5 m. Vi anbefaler at bruge Cat 6 kabler.



8. Buzzerknap: Knap til at starte spillet:

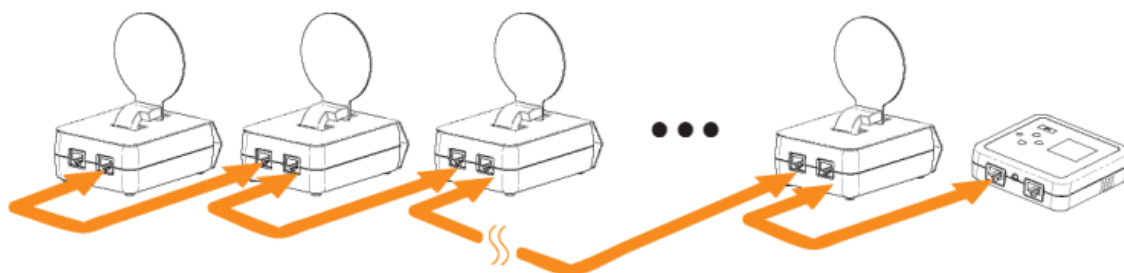


Faldmålsopsætning:

Vælg 8 cm. eller 10 cm. mål og sæt den valgte målskive fast på faldmålet ved hjælp af de to medfølgende små skruer.

Tilslutning af mål:

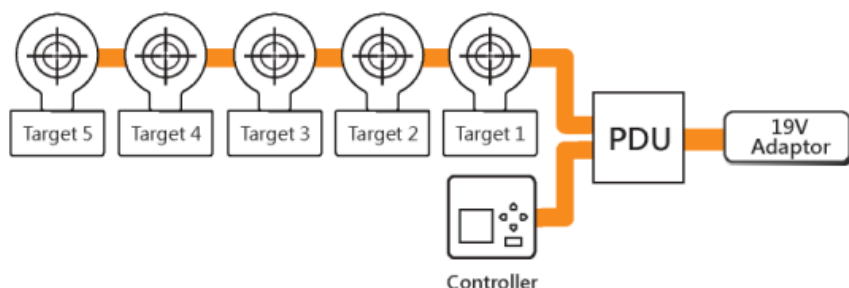
Brug RJ45 kabel som de orange pile viser på billedet:



Systemet skal bruge minimum 3 faldmål og en kontrolboks for at fungere. Der er mulighed for at sætte flere mål på og LED display for at udvide banen.

Se eksempler på baneopsætninger herunder.

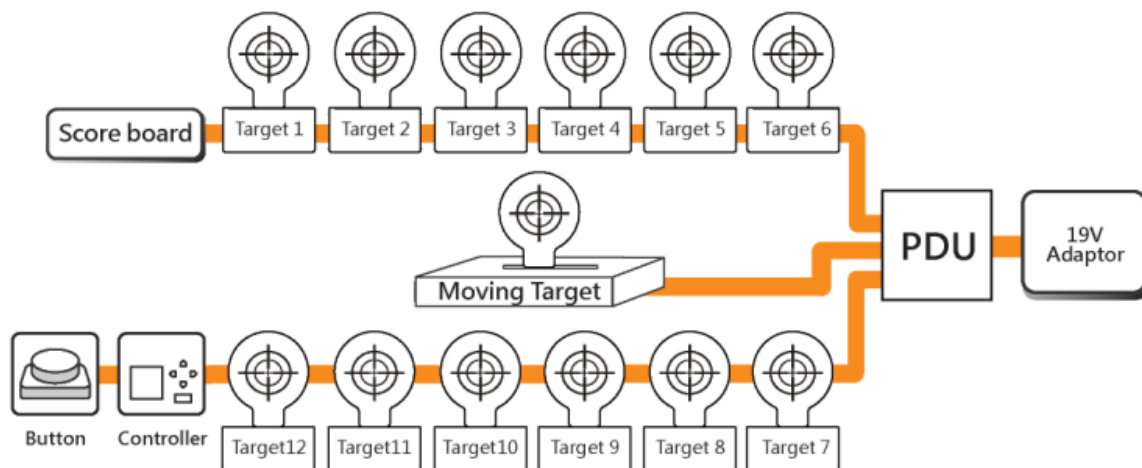
Eksempel A:



Eksempel B:

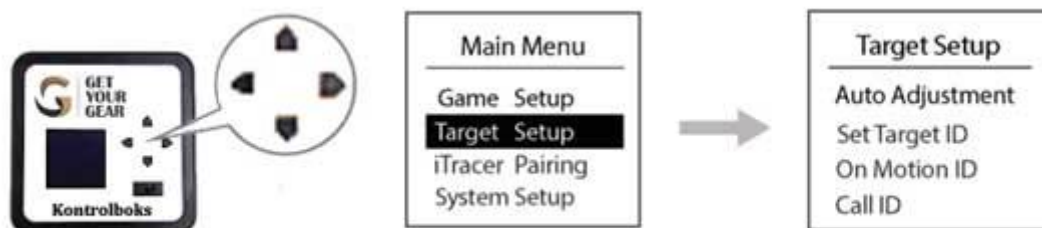


Eksempel C:



2-1. Opsætning af kontrolboks:

Når faldmålssystemet er sat op, og der er tilsluttet strøm, kommer der lys i kontrolboksen. Tryk på en vilkårlig knap på kontrolboksen for at se oversigtsbilledet. Tryk herefter på den højre knap for at komme ind i "Main Menu". Find "Target Setup" og vælg ved at trykke på den højre knap igen.



2-2. Angiv faldmål ID:

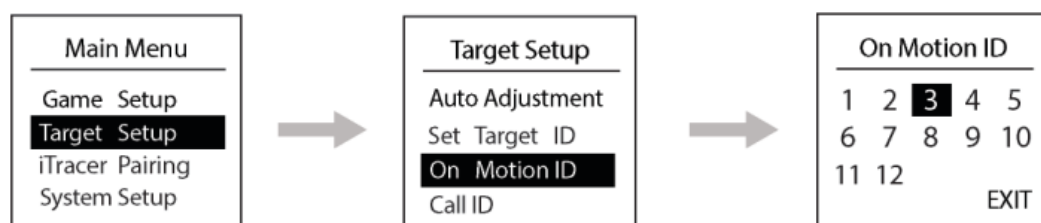
Find "Set Target ID" og tryk derefter på den højre knap. Herefter vil alle målene rejse sig, og du skal nu vælge nummerrækkefølgen på målene. Dette gøres ved at vippe målene ned enkeltvis i den rækkefølge du vil give dem numre.



2-3. Angiv bevægeligt mål ID:

[Denne funktion kan kun bruges, hvis du har et bevægeligt mål (købes separat)]

Find "On Motion ID" i "Target Setup" menuen og tryk på den højre knap for at vælge funktionen. Herefter vælges nummeret på det bevægelige mål og tryk herefter på den højre knap.

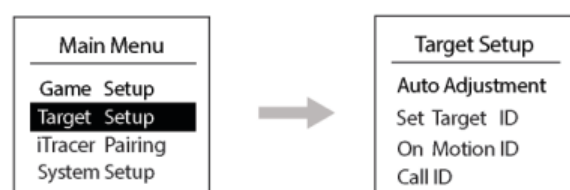
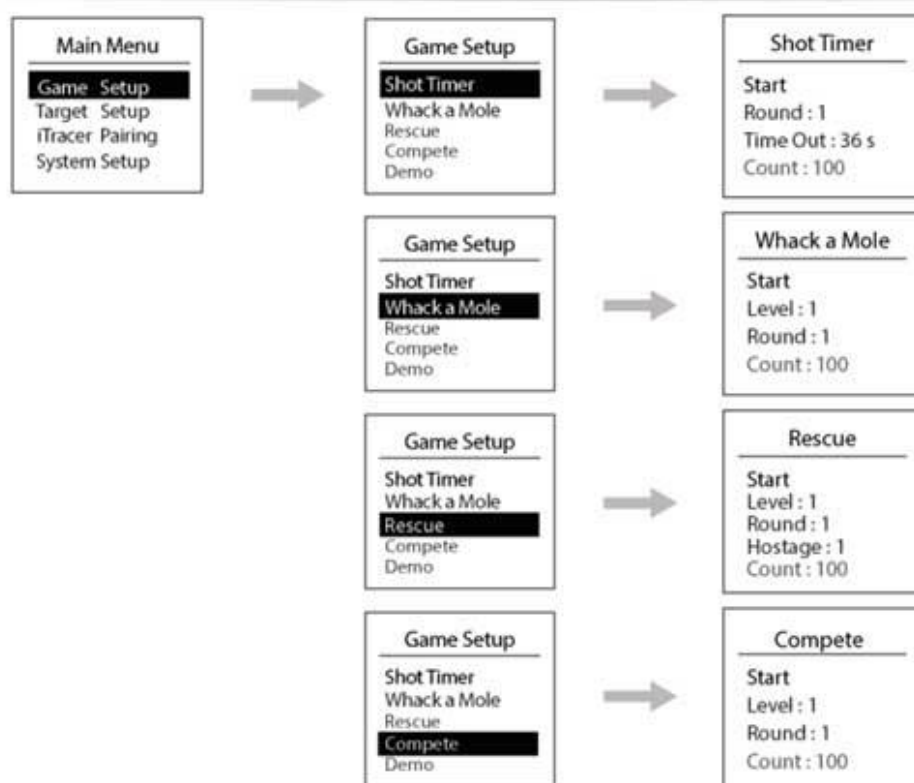
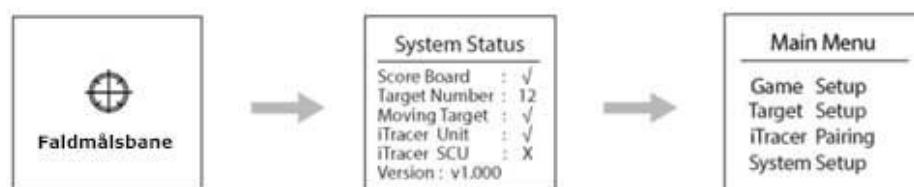


2-4. Test ID

I "Call ID" kan du se, hvilket nummer hvert mål har. Dette kan bruges, hvis du er i tvivl om, hvilket målnummer det bevægelige mål har.



Kontrolboks menuoversigt:



*Bemærk: iTracer Unit er ekstra tilbehør i form af en lyddæmper, der har flere funktioner, bl.a. kronograf og tracer indbygget og tilsluttes via bluetooth. iTraceren kan tælle, hvor mange skud, der er brugt.

System Status:

Score Board: ✓, indikerer at der er tilsluttet LED display.

Target Number: 12, indikerer at der er 12 mål tilsluttet.

Moving Target: ✓, indikerer at der er tilsluttet 1 bevægeligt mål.

iTracer Unit: ✓, indikerer at der er tilsluttet en iTracer.

iTracer SCU: X, indikerer at der ikke er tilsluttet en iTracer SCU.

System Status	
Score Board	: ✓
Target Number	: 12
Moving Target	: ✓
iTracer Unit	: ✓
iTracer SCU	: X
Version	: v1.000

Hovedmenu:

Game Setup: Vælg spil, antal runder, sværhedsgrad og tid.

Target Setup: Vælg ID på målene og kalibrering af motorerne.

iTracer Pairing: Tilslut iTracer for at bruge den i spillet

System Setup: Indstilling af lyden i faldmål, lys i LED displayet og opdatering af enheder.

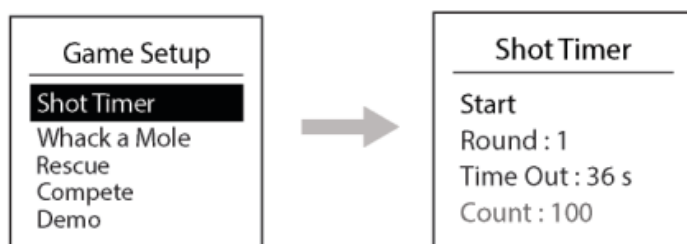
Main Menu	
Game Setup	
Target Setup	
iTracer Pairing	
System Setup	

Game Setup:

For at vælge et spil tryk til højre i "Game Setup". Der kan vælges mellem 4 spil og en demo mode.

1. Shot Timer:

Shot Timer er et spil, der handler om at skyde mål på hurtigste tid. Tiden slutter, når alle mål er ramt. Når et mål har rejst sig, vil målet blive markeret med grønt lys, og det vil komme med en biplyd.



Start: Start spillet ved at trykke til højre på kontrolboksen eller ved at trykke på buzzerknappen.

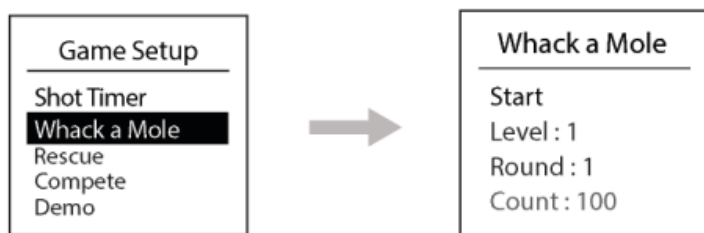
Round: Vælg mellem 1 til 5 runder, der starter lige efter hinanden.

Time Out: Tidsbegrænsning på spillet i sekunder.

Count: iTraceren skal bruges ved denne funktion og kan begrænse antallet af skud, der er til rådighed (iTracer Unit er ekstra tilbehør).

2. Whack a Mole:

Dette er et spil, hvor 1 til 3 mål rejser sig på samme tid tilfældigt på banen ift. den valgte sværhedsgrad. Når et mål har rejst sig, vil målet blive markeret med grønt lys, og det vil komme med en biplyd. Hvis du ikke når at skyde målet, mens det er oppe, lægger det sig selv ned.



Start: Start spillet ved at trykke til højre på kontrolboksen eller ved at trykke på buzzerknappen.

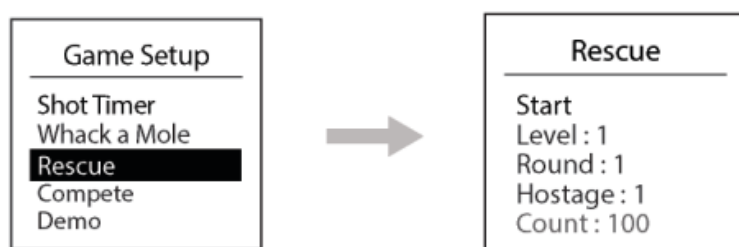
Level: Sværhedsgrad på spillet. Level 1 er det letteste niveau. Level 5 er det sværeste niveau. Hvis der er koblet et bevægeligt mål på banen, vil målets hastighed øges jo sværere et level, der vælges.

Round: Vælg mellem 1 til 5 runder, der starter lige efter hinanden.

Count: iTraceren skal bruges ved denne funktion og kan begrænse antallet af skud, der er til rådighed (iTracer Unit er ekstra tilbehør).

3. Rescue

Rescue er tæt på det samme som Whack a Mole spillet, men med en tilføjelse. I Rescue er der mål, som du ikke må ramme. Disse er markeret med rødt lys. Rammer du disse mål, får du strafpoint. Du må altså kun ramme de mål, som er markeret med grønt lys.



Start: Start spillet ved at trykke til højre på kontrolboksen eller ved at trykke på buzzerknappen.

Level: Sværhedsgrad på spillet. Level 1 er det letteste niveau. Level 5 er det sværeste niveau. Hvis der er koblet et bevægeligt mål på banen, vil målets hastighed øges jo sværere et level, der vælges.

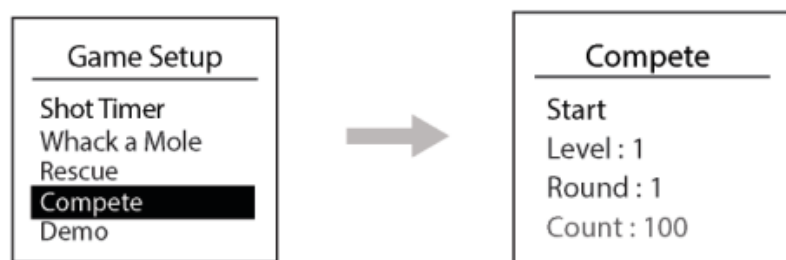
Round: Vælg mellem 1 til 5 runder, der starter lige efter hinanden.

Hostage: Antallet af mål, der ikke må skydes. (No-shoot mål)

Count: iTraceren skal bruges ved denne funktion og kan begrænse antallet af skud, der er til rådighed (iTracer Unit er ekstra tilbehør).

4. Compete:

I dette spil rejser ét mål sig op ad gangen. Når et mål har rejst sig, vil målet blive markeret med grønt lys, og det vil komme med en biplyd. Når målet er ramt, rejser det næste mål sig.



Start: Start spillet ved at trykke til højre på kontrolboksen eller ved at trykke på buzzerknappen.

Level: Sværhedsgrad på spillet. Level 1 er det letteste niveau. Level 5 er det sværeste niveau. Hvis der er koblet et bevægeligt mål på banen, vil målets hastighed øges jo sværere et level, der vælges.

Round: Vælg mellem 1 til 5 runder, der starter lige efter hinanden.

Count: iTraceren skal bruges ved denne funktion og kan begrænse antallet af skud, der er til rådighed (iTracer Unit er ekstra tilbehør).

5. Demo mode:

Demo mode er tiltænkt fremvisninger af skydebanen og kører alle game modes igennem efter hinanden.

Resultatoversigt:

Game Name	TIME	HIT Points	Moving Target HIT Points	MISS Points (Remark 3)	BAD Point (Remark 4)	SHOT Score	SCORE	Remarks
SHOT TIMER	○	×	×	×	×	0.5 second added as a bonus for each hit	×	This game has TIME OUT, TIME OUT is the end of the game.
WHACK A MOLE	○	100 points	150 points	×	×	Miss: -10 points	As shown in Remark	SCORE= HITx100+Number of MISS x(-10)
RESCUE	○	100 points	150 points	-20 points	-300 points	Miss: -10 points		SCORE= HITx100+MISSx(-20)+BADx(-300)+number of MISS x(-10)
COMPETE	○	100 points	150 points	-20 points	×	Miss: -10 points		SCORE= HITx100+MISSx(-20)+number of MISSx(-10)
DEMO	○	100 points	150 points	-20 points	-300 points	Miss: -10 points		SCORE= HITx100+MISSx(-20)+BADx(-300)+number of MISSx(-10)
Remarks: 1. SHOT parameters will only be displayed in the scoring information and are included in the scoring when iTarget is connected to iTracer. 2. SHOT: When shooting, points will be deducted according to the type of game. In the BAD category of RESCUE, points will not be deducted twice for targets missed after taking shots.. 3. MISS: The number of times that the target is not hit and retracted automatically due to time out within the duration of the target raised up. 4. BAD: Represents the number of times the hostages are mistakenly shot								

Faldmålsmenu:



Auto Adjustment: Faldmålets motorer kalibreres automatisk.

Set Target ID: Find "Set Target ID" og tryk derefter på den højre knap. Herefter vil alle målene rejse sig, og du skal nu vælge nummerrækkefølgen på målene. Dette gøres ved at vippe målene ned enkeltvis i den rækkefølge, som du vil give dem nummer.

On Motion ID: Find "On Motion ID" i "Target Setup" menuen og tryk på den højre knap for at vælge funktionen. Herefter vælges nummeret på det bevægelige mål og tryk herefter på den højre knap.

Call ID: I "Call ID" kan du se, hvilket nummer hvert mål har. Dette kan bruges, hvis du er i tvivl om, hvilket målnummer det bevægelige mål har.

Systemmenu:



Power Saving: Dette er en strømbesparelsesfunktion. Når systemet ikke har været brugt i den valgte tid, vil hele systemet gå i standby.

Brightness: Her kan du styre lysstyrken i displayet på kontrolboksen og LED displayet.

Sound: Her kan du justere lyden på kontrolboksen og faldmålene.

Har du brug for yderligere hjælp, så kontakt endelig vores support på info@getyourgear.dk