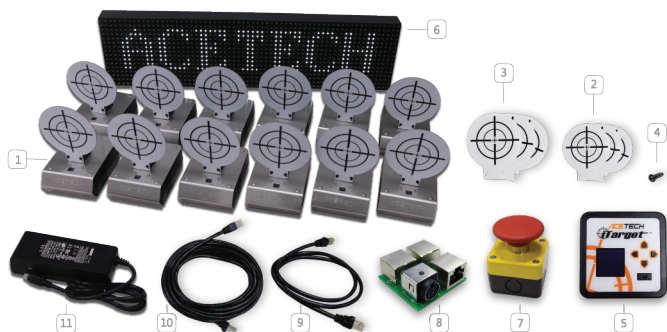


 **Target**



Kit des accessoires de l' iTarget-12T	P1
Présentation du produit	P2
Présentation de chaque module	P3
Démarrage de l' installation de l' iTarget	P5
1-1 Installation des cibles	
1-2 Instructions du circuit en série du système iTarget	
1-3 Instruction du montage du système des cibles électroniques	
2-1 Instructions de fonctionnement du contrôleur	
2-2 Set Target ID(Définir l'identifiant des cibles électroniques)	
2-3 Set Moving Target ID(Définir l'identifiant des cibles mobiles)	
2-4 Appel des cibles électroniques	
Instructions du fonctionnement du contrôleur	P9
System status:	
(Description de l' écran de l' état du système (Statut du système))	
Main Menu(Description du menu principal)	
Module 1: Game Setup: Description des paramètres du jeu (Shot Timer/ Whack a Mole/ Rescue/ Compete/ Demo)	
Module 2: Informations sur le tableau de bord / Instructions sur la notation	
Module 3: Target setup: Réglages des cibles électroniques	
Module 4: iTracer Pairing: Instruction d' appariement de l' iTracer Unit/ SCU	
Module 5: System Setup: Réglages du système	
Description de la garantie	P15

Kit des accessoires de l' iTarget-12T



Légende	Nom	Quantité	Description
1	Cible électronique	12	Chaque cible électronique est attachée à chacune des cibles rondes de 8 cm et 10 cm.
2	Cible ronde de 8 cm	12	Matériau FPR, épaisseur 1.6mm
3	Cible ronde de 10 cm	12	Matériau FPR, épaisseur 1.6mm
4	Vis autotaraudeuse de 10mm M3*	30	À utiliser pour verrouiller la cible. 24 pour une utilisation normale et 6 en réserve
5	Contrôleur	1	À utiliser pour faire fonctionner et contrôler l' iTarget
6	Tableau d' affichage LED	1	Affichage LED blanc 16x64.
7	Bouton de contrôle	1	Pour activer et arrêter iTarget
8	PDU (Unité de distribution d' énergie)	1	Prise d' alimentation Power Din à RJ45
9	1 mètre de câble	14	Connecté à la cible électronique, le nombre pour un utilisation normal est de 12 et les pièces de rechange sont de 2.
10	5 mètre de câble	2	1 est connecté au contrôleur et 1 est connecté au tableau de bord.
11	Transformateur	1	Entrée: 100-240VAC 50-60Hz Sortie: 19V/ 4.7 A

Présentation du produit

1. Le système iTarget comprend une cible électronique, une cible mobile, un tableau de bord, un contrôleur, un bouton de démarrage, un transformateur et un câble réseau
2. Exigences de base iTarget: plusieurs cibles électroniques (3 ~ 32) + le contrôleur doivent être capable de mettre en place un système de cible électronique
3. Tableau de bord LED 16*64 dot: affichage instantané des scores actuels
4. Utilisez le contrôleur pour exécuter le jeu et définir les paramètres du système
5. Le contrôleur possède une communication RF et une unité iTracer, une connexion iTracer SCU (comme indiqué ci-dessous), la description de la fonction est la suivante



Dispositif de connexion	Description des fonctionnalités	Remarques
iTracer Unit	Peut appliquer la limite de tirs et intégrer le nombre de tirs dans le calcul du score	Coupler séparément l'unité iTracer peut marquer les tirs
iTracer SCU	Exécuter la fonction de limite de tir. Lorsque le jeu est terminé, l'iTracer SCU interrompt l'alimentation du pistolet électrique AEG, de sorte que le pistolet électrique AEG ne puisse pas être déclenché et que le jeu doit être redémarré avant de pouvoir être déclenché.	Couplage simultané de l'unité iTracer avec le SCU pour exécuter la fonction de quantité de déclenchement limite

6. Le contrôleur dispose d'une communication Bluetooth pour se connecter à un téléphone portable ou à une tablette, utiliser l'application est plus simple.



7. Des cibles rondes de 8 et 10 cm sont fournies et les utilisateurs peuvent installer des cibles rondes de 8 ou 10 cm sur des cibles électroniques en fonction de leurs préférences.
8. Cible en mouvement (facultatif): La cible se déplace vers la gauche ou vers la droite. Plus le niveau est élevé, plus la vitesse de déplacement est rapide, plus le plaisir et la difficulté du jeu est élevé
9. Transformation: 19 unités de consommation disponibles pour 19V / 4.7A
10. Description de la consommation électrique

L'utilisateur calcule la consommation électrique en fonction des exigences du dispositif système pour déterminer si le transformateur peut fournir la consommation électrique du système.

Consommation d'énergie des cibles électronique: 1 unité de consommation
 Consommation d'énergie des cibles mobiles: 4 unités de consommation d'énergie
 (y compris des cibles électroniques sur les plates-formes mobiles)
 Consommation d'énergie du tableau d'affichage: 3 unités de consommation d'énergie
 Consommation du contrôleur: 1 unité de consommation

- Par exemple, accessoires de kit iTarget-12T:

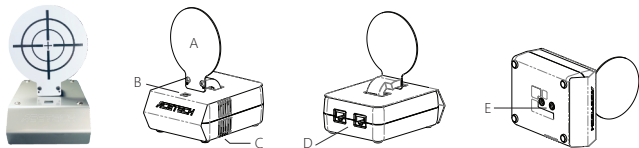
Cible électronique * 12 + contrôleur * 1 + tableau d'affichage * 1 = 1 * 12 + 1 * 1 + 3 * 1 = 16 unités de consommation d'énergie

11. Un ensemble d'iTargets peut prendre en charge jusqu'à 32 connexions de cibles électroniques (dont une cible en mouvement).

Présentation de chaque module

1. Cible électronique

Cet appareil se charge de l'élévation et de l'abaissement de la cible. Lorsque la cible est configurée, il émet un bip pour rappeler au tireur. En même temps, le voyant est utilisé pour allumer la lumière rouge ou verte afin d'ajouter de la joie à la cible. Vous trouverez ci-dessous une description de chaque partie. (Fig 1.)

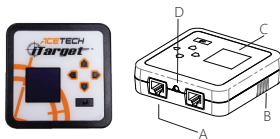


(Fig 1.)

- A. Attachez une cible ronde de 8cm et 10cm.
- B. Voyants RVB: la lumière verte signifie que vous pouvez tirer, la lumière rouge de ne pas tirer, la lumière bleue sert à la correction automatique.
- C. Haut-parleurs: Un bip retentit, le volume peut être ajusté.
- D. Deux ports RJ45, utiliser une connexion par câble RJ45 pour configurer le système.
- E. 2 trous de vis pour trépied de caméra 1/4 pouces en bas, sélectionnez les trous de vis en fonction de vos besoins
- F. Taille: 94mm x 127mm x 49 mm
- G. Poids: 337 g

2. Contrôleur:

Définissez le jeu et l'appareil, puis lancez-le. Vous trouverez ci-dessous une description de chaque partie. (Fig 2.)



(Fig 2.)

- A. Deux ports RJ45, utiliser une connexion par câble RJ45 pour configurer le système.
- B. Haut-parleurs: Un bip retentit, le volume peut être ajusté.
- C. dot OLED 128*128 de 1,5 pouces
- D. Prise casque 3,5 mm, insérez le connecteur de fil du bouton de démarrage.
- E. Taille: 92mm x 92mm x 28mm
- F. Poids: 105 g

3. Tableau d'affichage LED16x64: (Fig 3.)

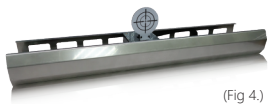


(Fig 3.)

Taille: 640mm x 160mm x 50 mm
Poids: 2,5kg

4. Cible mobile

Il se compose d'une plate-forme mobile et d'une cible électronique, de sorte que la cible électronique puisse se déplacer à gauche et à droite et que la vitesse de déplacement puisse être réglée pour augmenter le plaisir et la difficulté de la cible électronique. (Fig. 4.)

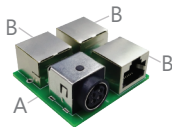


(Fig 4.)

- A. Utilisez la connexion par câble RJ45 pour mettre en place le système.
- B. Présentation du mécanisme: moteur pas à pas, courroie, axe, cible électronique, photo-interrupteur
- C. Taille: 740mm x 160mm x 91 mm
Poids: 3,5 kg

5. Rallonge électrique PDU (Unité de distribution d' énergie): (Fig 5.)

La PDU est utilisée pour connecter l'alimentation et tous les périphériques via le câble RJ45.



(Fig 5.)

- A. Connecteur Power Din du transformateur, connecté au transformateur.
- B. Trois connecteurs RJ45 sont connectés à la cible électronique, à la cible mobile, au tableau d'affichage et au contrôleur.

6. Transformateur: (Fig 6.)



(Fig 6.)

Entrée: 100-240VAC
Sortie: 19V/4.7A

7. Câble RJ45 : fournit des câbles à double isolation de 1 m et 5 m respectivement.

L'utilisation de câbles non originaux peut provoquer des anomalies du système.

8. Bouton de contrôle: Démarrer ou arrêter le bouton de jeu (Fig 7.)

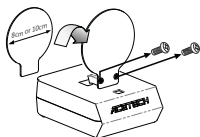


(Fig 7.)

■ Démarrage de l' installation de l' iTarget

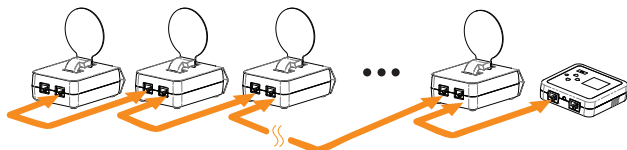
1-1.Installation des cibles :

Sélectionnez une cible de 8 ou 10 cm selon vos préférences et utilisez la vis M3 * 10 pour la verrouiller dans le trou de vis de la tige de la cible électronique, comme indiqué sur la figure.



1-2.Instructions du circuit en série du système iTarget:

Utilisez un câble RJ45 (indiqué par la ligne orange ci-dessous), comme indiqué sur la figure (pour le montage, reportez-vous au chapitre suivant. Instruction du montage du système des cibles électroniques).



1-3.Instruction du montage du système des cibles électroniques:

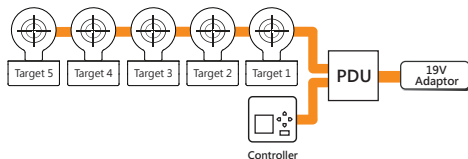
Les éléments de base du système iTarget sont le contrôleur et la cible électronique. Par conséquent, dans la mesure où il existe des contrôleurs et plus de 3 cibles électroniques, un système de cible électronique peut être configuré. Les utilisateurs peuvent augmenter le nombre de cibles électroniques selon leurs besoins, avec les exemples A.B.C ci-dessus:

A 1 contrôleur + n cibles électroniques

Par exemple: 1 contrôleur + 5 cibles électroniques

- ① Sélectionnez l'un des connecteurs RJ45 de la PDU et utilisez un câble de 1 mètre pour connecter en série 5 cibles électroniques.
- ② Sélectionnez l'un des connecteurs RJ45 de la PDU et connectez-vous au contrôleur via un câble de 5 mètres.
- ③ Une fois les périphériques connectés, branchez le transformateur dans le rail d'alimentation de la PDU et allumez-le.

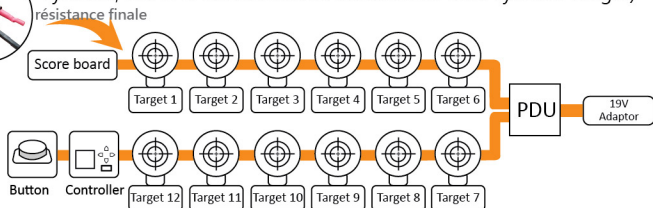
(La ligne orange représente le câble RJ45. Pour la connexion de la ligne système, voir 1-2. Instructions du circuit en série du système iTarget)



B

Ensemble iTarget-12T: contrôleur + 12 cibles électroniques + tableau d'affichage + bouton de démarrage

- ① Sélectionnez l'un des connecteurs RJ45 de la PDU et utilisez un câble d'un mètre pour connecter en série 6 cibles électroniques et le tableau de bord.
- ② Sélectionnez l'un des connecteurs PDU RJ45, utilisez un câble de 1 mètre pour connecter en série 6 cibles électroniques, le contrôleur et le bouton de démarrage.
- ③ Une fois les périphériques connectés, branchez le transformateur dans le rail d'alimentation de la PDU et allumez-le.
(La ligne orange représente le câble RJ45. Pour la connexion de la ligne système, voir 1-2. Instructions du circuit en série du système iTarget)

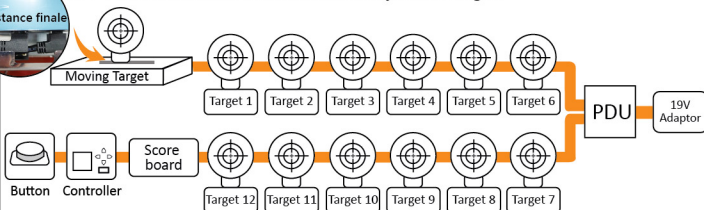


C

iTarget-12T + un ensemble de cibles mobiles

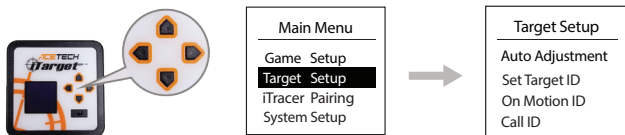
Par exemple: 12 cibles électroniques + 1 cible mobile + 1 contrôleur + 1 tableau d'affichage + 1 bouton de commande

- ① Sélectionnez l'un des connecteurs RJ45 de la PDU et utilisez un câble de 1 mètre pour connecter en série 6 cibles électroniques et tableaux de bord.
- ② Sélectionnez l'un des connecteurs RJ45 de la PDU et utilisez un câble de 1 mètre pour connecter les cibles en mouvement en série.
- ③ Sélectionnez l'un des connecteurs RJ45 de la PDU et utilisez un câble de 1 mètre pour connecter en série 6 cibles électroniques, le contrôleur et le bouton de démarrage.
- ④ Une fois les périphériques connectés, branchez le transformateur dans le rail d'alimentation de la PDU et allumez-le.
(La ligne orange représente le câble RJ45. Pour la connexion de la ligne système, voir 1-2. Instructions du circuit en série du système iTarget)



2-1. Instructions de fonctionnement du contrôleur:

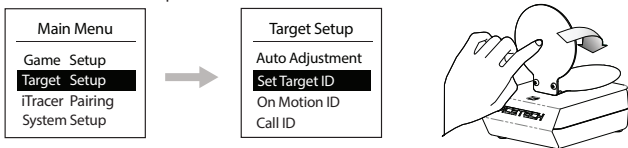
Une fois le système cible électronique configuré, branchez-le et allumez-le. L' OLED du contrôleur affiche iTarget à ce moment-là. Appuyez sur n'importe quel bouton du contrôleur pour accéder à l'écran d'état du système, appuyez sur le bouton droit ► pour accéder au menu principal, puis sur le bouton droit ► pour accéder à la configuration cible. (Paramètres de la cible électronique).



2-2. Définir l'identifiant des cibles électroniques :

Sur l'écran de configuration iTarget (Paramètres de la cible électronique), appuyez sur le bouton bas ▼ du contrôleur pour sélectionner « Définir l' ID cible » et appuyez sur le bouton droit ► pour exécuter cette fonction.

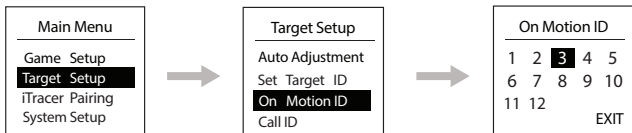
A ce stade, toutes les cibles électroniques seront levées. Veuillez abaisser manuellement la cible (comme indiqué ci-dessous). Le système définira les numéros dans l'ordre croissant: la première cible qui tombera aura comme numéro le 1, la deuxième cible qui tombera aura comme numéro le 2, et ainsi de suite.



2-3. Définir l'ID de la cible mobile:



[Les utilisateurs doivent exécuter ce projet avec la cible mobile (appareil en option)]

Sur l'écran de configuration d'iTarget, appuyez sur le bouton ▼ pour sélectionner « On Motion ID », appuyez sur le bouton droit ► pour l'exécuter. Après avoir accédé à l'écran, sélectionnez le numéro d'identification cible automatique sur la plate-forme mobile et appuyez sur la touche « Entrée » pour valider le réglage.

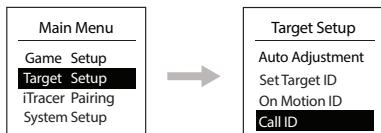


2-4.Appel des cibles électroniques

Lorsque le paramétrage de l'identifiant est terminé, la confirmation de l'identifiant de cible électronique peut être confirmée par cette fonction.

Sur l'écran de configuration iTarget, appuyez sur le bouton pour  sélectionner l'identifiant de l'appel, puis appuyez sur le bouton droit .

Exécuter cette fonction, appeler la cible électronique avec ID = n, la nième cible électronique tiendra la cible et projeter le voyant vert Puis un bip sonore retentira



Instructions du fonctionnement du contrôleur



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



Main Menu	
Game Setup	
Target Setup	
iTracer Pairing	
System Setup	

Main Menu	
Game Setup	
Target Setup	
iTracer Pairing	
System Setup	



Game Setup	
Shot Timer	
Whack a Mole	
Rescue	
Compete	
Demo	



Shot Timer	
Start	
Round	: 1
Time Out	: 36 s
Count	: 100 ★

Game Setup	
Shot Timer	
Whack a Mole	
Rescue	
Compete	
Demo	



Whack a Mole	
Start	
Level	: 1
Round	: 1
Count	: 100 ★

Game Setup	
Shot Timer	
Whack a Mole	
Rescue	
Compete	
Demo	



Rescue	
Start	
Level	: 1
Round	: 1
Hostage	: 1
Count	: 100 ★

Game Setup	
Shot Timer	
Whack a Mole	
Rescue	
Compete	
Demo	



Compete	
Start	
Level	: 1
Round	: 1
Count	: 100 ★

*Remarques:
Le champ « Count » est une fonction qui limite le nombre de tirs. Cette fonction n' est affichée à l' écran que si iTarget est connecté à l' Unité iTracer.

Main Menu	
Game Setup	
Target Setup	
iTracer Pairing	
System Setup	



Target Setup	
Auto Adjustment	
Set Target ID	
On Motion ID	
Call ID	

Main Menu	
Game Setup	
Target Setup	
iTracer Pairing	
System Setup	



iTracer Pairing	
Unit Pairing	
Unit Flash ON	
SCU Pairing	

Main Menu	
Game Setup	
Target Setup	
iTracer Pairing	
System Setup	



System Setup	
Power Saving	
Brightness	
Sound	

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

System Status (Description de l' écran d' état du système) :

- Score Board** : ✓, indique que le système a un tableau de bord installé.
- Target Number** : 12, indique que le système a 12 cibles électroniques
- Moving Target** : ✓, indique que le système a une cible mobile
- iTracer Unit** : ✓, indique que le système a installé le iTracer Unit
- iTracer SCU** : X, indique que le système n' a pas installé iTracer SCU

Main Menu	
Game Setup	
Target Setup	
iTracer Pairing	
System Setup	

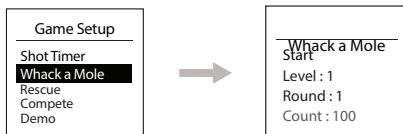
Main Menu (Description du menu principal) :

- Game Setup** : Sélectionnez le jeu et définissez le nombre de jeux et la difficulté (voir le module 1 pour plus de détails)
- Target Setup** : Réglez l' ID de la cible électronique et du moteur pour qu' ils corrigent automatiquement (voir le module 3 pour plus de détails)
- iTracer Pairing** : Connectez-vous avec iTracer pour exécuter le jeu de quantité de tir limite (voir le module 4 pour plus de détails)
- System Setup** : Réglez le volume du contrôleur, la luminosité de l'écran, la mise à jour du programme système et le volume des cibles électroniques (voir le module 5 pour plus de détails)

Module	Game Setup :
1	Entrez les paramètres du jeu, lorsque le curseur se trouve juste sur Game Setup, entrez les paramètres du jeu. Il existe 4 types de jeux et une démo.
①	<p>Shot Timer : Jeu de tir rapide, lorsque le jeu commence, toutes les cibles se lèvent et lorsque le temps est écoulé ou que toutes les cibles sont renversées, la partie se termine.</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 20px;"> <p style="text-align: center; margin: 0;">Game Setup</p> <p style="background-color: black; color: white; padding: 2px;">Shot Timer</p> <p>Whack a Mole</p> <p>Rescue</p> <p>Compete</p> <p>Demo</p> </div> <div style="font-size: 2em; margin: 0 10px;">→</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-left: 20px;"> <p style="text-align: center; margin: 0;">Shot Timer</p> <p>Start</p> <p>Round : 1</p> <p>Time Out : 36 s</p> <p>Count : 100</p> </div> </div> <p>Start : Choisissez de commencer</p> <p>Round : Le nombre de tours, la plage de réglage est compris entre 1 et 5. Le « Round: 1 » signifie que toutes les cibles se lèvent et tombent une fois, tandis que le « Round 2 » signifie que toutes les cibles se lèvent et tombent deux fois, etc. (Par défaut: 1)</p> <p>Time Out : Limite de temps de fin de jeu (unité: seconde)</p> <p>Count : Le champ « Count » est une fonction qui limite le nombre de tirs. Cette fonction n' est affichée à l' écran que si iTarget est connecté à l' Unité iTracer.</p>

② Whack a Mole :

jeu du hamster, quand ce jeu commence, aucune cible électronique n' est levé. Abattre la cible pendant le temps imparti, sinon le chronométrage du raté sera manqué, en fonction de la difficulté du jeu, il y aura 1 ou 3 cibles en même temps et le temps cible sera réduit avec difficulté. Le tireur doit abattre la cible dans le temps imparti, sinon il manquera une autre occasion de tirer.



Start : Choisissez de commencer

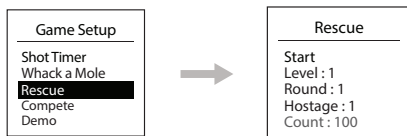
Level : Niveau de difficulté (voir la remarque pour plus de détails)

Round : Le nombre de tours, la plage de réglage est compris entre 1 et 5. Le « Round: 1 » signifie que toutes les cibles se lèvent et tombent une fois, tandis que le « Round 2 » signifie que toutes les cibles se lèvent et tombent deux fois, etc. (Par défaut: 1)

Count : Le champ « Count » est une fonction qui limite le nombre de tirs. Cette fonction n' est affichée à l' écran que si iTarget est connecté à l' Unité iTracer.

③ Rescue :

Le jeu du sauvetage est similaire au jeu du hamster: le rôle d'otage est ajouté au jeu et tirer par erreur sur un otage provoque une réduction de points pour augmenter le plaisir du jeu.



Start : Choisissez de commencer

Level : Niveau de difficulté (voir la remarque pour plus de détails)

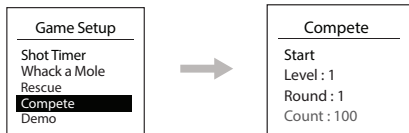
Round : Le nombre de tours, la plage de réglage est compris entre 1 et 5. Le « Round: 1 » signifie que toutes les cibles se lèvent et tombent une fois, tandis que le « Round 2 » signifie que toutes les cibles se lèvent et tombent deux fois, etc. (Par défaut: 1)

Hostage : Le nombre d'otages dans le jeu de sauvetage est défini et le nombre d'otages est de 1 ~ 1/2. de cibles électroniques. Lorsque la cible électronique est levée, une lumière rouge est projetée sur la surface de la cible pour désigner un otage, il ne faut pas tirer dessus, tirer par erreur sur un otage provoque une réduction de points.

Count : Le champ « Count » est une fonction qui limite le nombre de tirs. Cette fonction n' est affichée à l' écran que si iTarget est connecté à l' Unité iTracer.

④ Compete:

Jeu de compétition, dans le même temps, il n'y aura qu'une cible électronique levée et, en fonction du réglage du niveau, la durée où la cible sera levée sera différente. Plus le niveau est élevé, plus la durée de la cible levée est courte. La cible est définie et le tireur abat la cible en séquence jusqu'à la fin du jeu. Plus le temps est court, plus le tireur doit être précis.



Start : Choisissez de commencer

Level : Niveau de difficulté (voir la remarque pour plus de détails)

Round : Le nombre de tours, la plage de réglage est compris entre 1 et 5. Le « Round: 1 » signifie que toutes les cibles se lèvent et tombent une fois, tandis que le « Round 2 » signifie que toutes les cibles se lèvent et tombent deux fois, etc. (Par défaut: 1)

Count : Le champ « Count » est une fonction qui limite le nombre de tirs. Cette fonction n'est affichée à l'écran que si iTarget est connecté à l'Unité iTracer.

⑤ **Demo :** Mode de démonstration, propose par le fournisseur pour servir de démonstration.

Remarques:

※ Lorsque la cible électronique est levée, le voyant vert est projeté sur la surface de la cible et un bip sonore retentit pour rappeler au joueur qu'il doit tirer.

※ Chaque jeu peut être réglé selon la difficulté et le nombre de fois

※ **Level:** Niveau de difficulté, plage de réglage 1 ~ 5, 1 est le plus facile, 5 est le plus difficile. Si le système a une cible mobile, la vitesse de la cible en mouvement augmentera avec le réglage du niveau.

LEVEL=1: vitesse de la cible mobile = 1, mouvement régulier à gauche et à droite

LEVEL=2: vitesse de la cible mobile = 2, mouvement régulier à gauche et à droite

LEVEL=3: vitesse de la cible mobile = 3, mouvement régulier à gauche et à droite

LEVEL=4: vitesse de la cible mobile = 2, mouvement irrégulier à gauche et à droite

LEVEL=5: vitesse de la cible mobile = 3, mouvement irrégulier à gauche et à droite

※ **SHOT Number:** Ce paramètre peut être défini lorsque iTarget et iTracer Unit sont appariés. Vous pouvez définir 5 étapes. Par exemple, le nombre de cibles électroniques est de 12 et la valeur définissable est 12, 24, 36, 48, 60 (par défaut = nombre de cibles électroniques x3)

● Informations sur le tableau de bord

Nom du jeu	TEMPS	TIRÉ	MANQUÉ	BAD	COUP	SCORE	Notes
SHOT TIMER	○	×	×	×	Note 2 / 3	×	Note1
WHACK A MOLE	○	○	×	×		○	
RESCUE	○	○	○	○		○	
COMPETE	○	○	○	×		○	
DEMO	○	○	○	○		○	

- Note: 1. Ce jeu a un temps d' expiration et l' expiration signifie la fin du jeu. Description du temps d' expiration: n cibles multipliées par 5 secondes Exemples: Le délai d' expiration pour 12 cibles est de 60 secondes
 2. Lorsque l'iTarget est connecté à iTracer, le paramètre SHOT sera affiché dans les informations du score
 3. Si iTarget est connecté à iTracer Unit, les informations SHOT seront affichées.

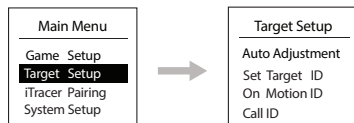
● Instructions sur la notation

Nom du jeu	Temps	Score de tir réussi	Score de tir à la cible mobile réussi	Score de tir raté (Note 3)	Score de tir incorrect (Note 4)	Score de tir	Score	Remarques
SHOT TIMER	○	×	×	×	×	Le temps du score plus 0,5 sec	×	Ce jeu a un temps d' expiration et l' expiration signifie la fin du jeu
WHACK A MOLE	○	100 points	150 points	×	×	Non touché: -10 points	Comme expliqué dans la note	Score= Tir réussi x 100+ nombre de tir raté x (-10)
RESCUE	○	100 points	150 points	-20 points	-300 points	Non touché: -10 points		Score= Tir réussi x 100+ tirs raté x(-20)+ tirs incorrects x (-30)+ nombre de tir raté x (-10)
COMPETE	○	100 points	150 points	-20 points	×	Non touché: -10 points		Score= Tir réussi x 100+ tirs raté x(-20)+ nombre de tir raté x (-10)
DEMO	○	100 points	150 points	-20 points	-300 points	Non touché: -10 points		Score= Tir réussi x 100+ tirs raté x(-20)+ tirs incorrects x (-30)+ nombre de tir raté x (-10)

Remarques :

- Lorsque iTarget est connecté à iTracer, le paramètre de tir sera affiché dans les informations de scoring et inclus dans la scoring.
- Tir: Il n'y a pas de cible de tir au moment du tir et le score est déduit en fonction du type de jeu.
Un mauvais sauvetage ne répète pas la déduction.
- Raté: Lorsque les cibles sont levés à cause du temps d' expiration les tirs ratés provoquent automatiquement l' abaissement des cibles
- Tir incorrect: indique le nombre de fois où on a tiré par erreur sur un otage

Module 3 Target setup: Réglages des cibles électroniques



Auto Adjustment : Calibrage électronique de la cible électronique (le pré-réglage usine est terminé)

Set Target ID : Définir l'ID de la cible électronique. Lorsque cette fonction est exécutée, toutes les cibles électroniques se lèvent et s'abaissent selon l'ordre, la première cible qui tombe aura comme ID le numéro 1, la deuxième cible qui tombe aura comme ID le numéro 2 et ainsi de suite

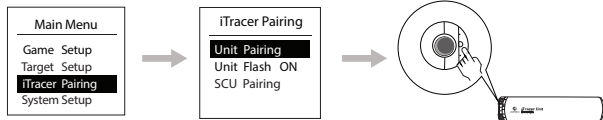
On Motion ID : Définissez l'identifiant de cible électronique sur la cible mobile. Utilisez le bouton de direction pour sélectionner le numéro d'identification de cible automatique sur la plate-forme mobile et appuyez sur le bouton d'entrée pour valider le réglage.

Call ID : Lorsque le paramétrage de l'identifiant est terminé, cette fonction peut être utilisée pour confirmer l'identifiant de la cible électronique. L'ID appelé = cible électronique n, la nième cible électronique sera la cible levée, le voyant vert sera projeté et un bip sonore retentira.

Module 4

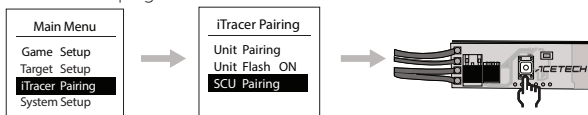
iTracer Pairing : Instruction d'appariement de l'iTracer Unit/ SCU Couplé à l'unité iTracer, la quantité de tir peut être notée et l'iTracer SCU peut être couplé pour exécuter la fonction de quantité de déclenchement limite.

Unit Pairing : Associez-le à l'unité iTracer, accédez au menu de couplage d'unité, allumez-le, maintenez le bouton d'alimentation enfoncé pendant 3 secondes après la mise sous tension, l'écran de l'automate affiche OK et l'association est terminée. L'appariement avec l'unité de suivi fera marquer le score.



Unit Flash : On, démarrez la fonction d'éclairage iTracer Unit, qui doit être utilisée avec les balles traçantes
Off: Désactivez la fonction d'éclairage iTracer Unit.

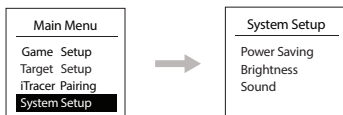
SCU Pairing : Associez-le à l'iTracer SCU, ouvrez le menu d'appairage SCU, connectez l'iTracer SCU à la batterie et maintenez le bouton SCU enfoncé pendant 3 secondes L'écran de l'automate affiche OK et le couplage est terminé.



Remarque:

vous devez coupler l'unité et le SCU en même temps pour que la fonction de tir limite soit de 50. Par exemple, le nombre de tirs du jeu est de 50. Lorsque les 50 tirs sont terminés, le jeu se termine et les balles de airsoft ne peuvent plus être tirées. Le jeu doit être ré-exécuté et le pistolet électrique peut tirer les balles de airsoft.

Module 5 | System setup : Réglages du système



Power Saving : Fonction d'économie d'énergie, lorsque le système est inactif pendant plus longtemps que le temps défini, l'écran du contrôleur et le tableau d'affichage réduisent la luminosité pour que la fonction d'économie d'énergie soit réalisée. Cette fonction peut également être désactivée.

Brightness : Réglage de la luminosité de l'écran pour régler la luminosité du contrôleur et de l'affichage du tableau de bord.

Sound : Réglage du volume, peut respectivement régler le volume du son du bouton du contrôleur et du son des cibles électroniques, ou désactiver le son.

Description de la garantie

1. Garantie de 14 mois. Service de réparation gratuit pour dommages causés par des facteurs naturels pendant la période de garantie.
2. Le service de réparation gratuit n'est pas disponible dans les cas suivants
 - A. Démontage ou réparation non autorisé
 - B. Utilisation incorrecte ou dommages dus à une erreur humaine (par exemple, utilisation d'une mauvaise alimentation, immersion dans l'eau, insectes nuisibles, crash, fuite de liquide anticorrosion de la batterie, etc.)
 - C. Catastrophes naturelles provoquant des dégâts tels que des éclairs.
 - D. Aucune étiquette de numéro de série du produit