Manuale d'uso della Centralina **DANAGE**

per Direttore dei Tiri

Versione 18/02/2006, versione italiana aggiornata al 01/06/2011

DANAGE of Scandinavia - Industrivej 13 - 6310 Broager - Denmark
Tel.: +45 74 44 26 36, Fax: + 45 74 44 26 24
E-Mail: danage@danage.dk
Homepage: www.danage.dk & www.domino-target.com

Indice

Descrizione delle diverse parti che formano il Sistema per il Controllo dei Tiri, e come collegarle…… 3
Il Sistema…… 4
Test iniziale…… 4
Avvio…… 4
Gruppi del menu…… 4
MENU GROUP 1…….. 4
MENU GROUP 2…….. 5
SET-UP MENU……. 7
L'impostazione di una sequenza di tiro…… 9
La programmazione…….. 10
Schema delle funzioni della Centralina…… 11
Funzioni dei tasti……. 12
Funzioni speciali…… 13
Memoria della Centralina…… 14
Consumo di corrente e alimentazione……... 14
Allegato 1: Funzione "Time 1 Arrow" …… 15
Allegato 2: Come iniziare ad usare la Centralina…… 16

Nota del traduttore: dato che il software della Centralina è in inglese, i nomi di alcuni sottomenu non sono stati tradotti per renderne più facile l'individuazione e per non creare confusione. Ad ogni modo il ruolo di tali funzioni è stato descritto nelle righe successive.

DESCRIZIONE DELLE DIVERSE PARTI CHE FORMANO IL SISTEMA PER IL CONTROLLO DEI TIRI, E COME COLLEGARLE

Il sistema per il controllo dei tiri è formato da:

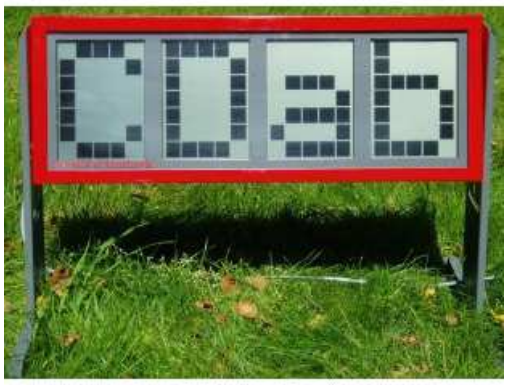
- Una centralina (Timer Controller). L'alimentatore è standard, da 110-240 V ac / 24 V dc. In caso di necessità si possono anche usare due batterie da macchina connesse in serie (2 x 12 V = 24 V). Se la distanza massima dai Display è di circa 50m si può utilizzare anche una sola batteria.



- Un set di Contasecondi (Timer Displays). Possono essere due o più, con un semaforo a led rossi, gialli e verdi, e un contasecondi digitale a 3 cifre.



- Uno o due indicatori di sequenza (ABCD Displays) che indicano l'ordine di tiro, ad esempio CDab. Le lettere maiuscole CD indicano che gli arcieri C e D si trovano sulla linea di tiro, mentre le lettere minuscole a e b indicano gli arcieri che dovranno tirare successivamente.



- Una o due unità di suono (Sound Units) per le indicazioni sonore. Il volume e il tono possono essere regolati con la Centralina (Time Controller). In caso di due finali contemporanee, le due unità di suono possono essere impostate con toni diversi.



- Tutte le unità (Centralina, Display e Unità di Suono) sono collegate in serie, ovvero i cavi collegano un'unità alla successiva, e così via. Non c'è alcuna differenza tra ingressi ed uscite, quindi è impossibile collegare le unità in modo errato.

IL SISTEMA

Le impostazioni originali della Centralina (pre-impostazioni di fabbrica) possono adattarsi a qualsiasi tipo di sequenza di tiro richiesta dalla FITA o in uso nelle gare Nazionali, Interregionali o Sociali.
Inoltre la Centralina può essere programmata in modo tale da creare sequenze di tiro personalizzate per particolari eventi o allenamenti. Inoltre è disponibile anche la funzione di CRONOMETRO che può apportare nuove idee per l'allenamento.

ACCENSIONE E TEST INIZIALE

Una volta collegato il Sistema per il Controllo dei Tiri alla corrente, i display LCD della Centralina mostreranno la data della versione del software installato. Dopo poco tempo cambieranno in TEST SEQUENCE <Menu> / <Enter>.
Ci sono due possibilità, per selezionarle premere il tasto (Menu -) o il tasto (Enter +).

TEST INIZIALE. Il test verrà attivato premendo il tasto (Enter +). I Timer inizieranno a mostrare le cifre che cambiano una dopo l'altra, e l'Unità di Suono si attiverà automaticamente ogni volta che le cifre passano da 9 a 0. Contemporaneamente, i LED passeranno da rosso, a giallo, a verde.
Verranno testati anche i Display ABCD, che mostreranno i numeri scorrere in successione.

SEQUENZA DI TIRO. La sequenza di tiro desiderata può essere selezionata premendo il tasto (Menu -).

COME INIZIARE

Una volta individuata nella Centralina la sequenza di tiro desiderata, premere il tasto (Enter), e successivamente il tasto (Start) per far iniziare la gara.

GRUPPI DEL MENU

- MENU GROUP 1
- MENU GROUP 2
- SET-UP MENU

All'interno di ogni gruppo, premendo nuovamente il tasto (Menu) si navigheranno le opzioni di quel gruppo, secondo le indicazioni che troverete successivamente.
Per attivare un'opzione, premere il tasto (Enter).

MENU GROUP 1

- TEST SEQUENCE
  Il test iniziale dell'intero sistema.
- RANKING ROUND 1: 10-120-30 ABC
  Questa sequenza di tiro è adatta alle gare indoor a turno unico (ABC) **(tipologia non riconosciuta dalla FITARCO)**. La sequenza è programmata per effettuare due fischi per chiamare gli arcieri sulla linea di tiro per la "preparazione", con un tempo di 10 secondi (T1) e la luce rossa. Al termine dei 10 secondi ci sarà un fischio per far iniziare il tempo di tiro, con un tempo di 120 secondi (T2) e la luce verde. La luce gialla si

attiverà dopo 90 secondi, 30 secondi (T3) prima che il tempo di tiro giunga al termine. La sequenza termina con tre fischi per indicare la fine del tempo di tiro.

Questa stessa sequenza può essere usata nelle gare all'aperto per le distanze corte (3 frecce in 120 secondi).

- FINAL 1: 10-120

  Questa sequenza può essere usata per le finali. I 10 secondi sono il tempo di chiamata e di preparazione, e i 120 secondi sono ovviamente il tempo di tiro per 3 frecce (3 x 40 secondi). Questa stessa sequenza può essere usata negli spareggi (sempre con i 10 secondi di chiamata), e i 120 secondi possono essere modificati in 40 secondi (il tempo per una sola freccia).

- SHOOT-OFF: 40

  Questa sequenza può essere usata per gli spareggi che non necessitano di un tempo di chiamata. Ad ogni modo, se si necessitasse di un tempo di chiamata, questo potrà essere programmato per i 10 secondi, o per qualsiasi altro tempo.

- MENU GROUP 2

  Premere il tasto (Enter) per entrare nel MENU GROUP 2. Le sequenze sono descritte successivamente.

- SET-UP MENU

  Premere il tasto (Enter) per entrare nel SET-UP MENU. Le funzioni sono descritte a pagina 7.

MENU GROUP 2

- RANKING ROUND 2: 10-240-30 ABC

  Questa sequenza può essere usata nelle gare all'aperto a turno unico (ABC). La sequenza è stata programmata in modo da fare due fischi per chiamare gli arcieri sulla linea di tiro per la "preparazione", con un tempo di 10 secondi (T1) e il semaforo rosso. Dopodiché un fischio farà partire il tempo di tiro, con il countdown che parte da 120 secondi, e la luce verde. La luce gialla si accenderà dopo 90 secondi, 30 secondi (T3) prima che il tempo di tiro giunga al termine. La sequenza termina con tre fischi per indicare la fine del tempo di tiro.

  Questa sequenza (RANKING ROUND 2) può essere usata per i tiri alle lunghe distanze o in tutti i casi in cui si tirano 6 frecce (6 frecce = 240 secondi).

- ELIMINATION RD 1: 10-120-30 ABC

  Questa sequenza è simile alla sequenza RANKING ROUND 1 (v. pag. 4).

- ELIMINATION RD 2: 10-240-30 ABC

  Questa sequenza è simile alla sequenza RANKING ROUND 2 (v. pag. 5).

- 1/4 FINAL: 10-120

  Questa sequenza è programmata per permettere agli arcieri di tirare 3 frecce (3 x 40 sec. = 120 secondi) con 10 secondi di tempo di chiamata.

- 1/4 FINAL A: 10-20 - Serie da 3 frecce - A (A = Tiro alternato)

  Questa sequenza è programmata per il tiro alternato. E' molto importante in questi casi programmare i Contasecondi in modo tale che uno sia il Contasecondi destro, e uno il sinistro (per programmarli premere il bottone che si trova nel retro o nella parte inferiore dei Contasecondi). La sequenza di tiro è programmata per cambiare da un arciere all'altro dopo ogni freccia e consente di tirare 3 frecce per arciere. L'arciere che inizierà i tiri dovrà essere selezionato nella Centralina con il tasto (Next L<>R), in cui L sta per left/sinistra, e R sta per right/destra. I led a destra e a sinistra della Centralina indicheranno l'arciere selezionato.

Durante le fasi finali normalmente c'è una cooperazione tra l'arbitro di linea e il direttore dei tiri, e sarà l'arbitro a dare il segnale di inizio al direttore dei tiri, che premerà il tasto (Start). Il primo arciere (ad esempio R - destra) sarà pronto per tirare la prima freccia. Il Contasecondi assegnato a quell'arciere inizierà il conto alla rovescia dei 10 secondi (il tempo di chiamata e preparazione), e l'Unità di Suono farà un fischio. L'arciere tirerà la prima freccia, e il direttore dei tiri premerà il tasto (Start) per far iniziare a tirare il secondo arciere (L- sinistra). Ci sarà un fischio e il Contasecondi del secondo arciere inizierà il conto alla rovescia dei 40 secondi. Quando l'ultimo arciere avrà tirato l'ultima freccia ci saranno tre fischi. La serie successiva potrà iniziare non appena il direttore dei tiri avrà selezionato quale arciere (L/sinistra o R/destra) inizierà a tirare per primo. Il cambio da destra a sinistra si potrà effettuare manualmente o automaticamente in base alle regole della gara che si sta disputando.

- 1/4 FINAL DA: 10-20 - Serie da 3 frecce - DA (DA = Double Alternate, Doppio Alternato).
  Questa sequenza potrà essere usata in caso di due finali contemporanee. Questa è un'impostazione un po' complicata, basata su due Centraline e un solo modulo comune. Nel caso foste interessati a questa funzione potrete richiedere uno specifico manuale.
- SEMI-FINAL: 10-120
  E' la stessa sequenza del sottomenu 1/4 FINAL, tiro simultaneo. Ovviamente può essere programmata in modo tale da avere dei tempi T1, T2 e T3 diversi.
- SEMI-FINAL-A: 10-20 - Serie da 3 frecce - A (A = Tiro Alternato).
  E' la stessa sequenza del sottomenu 1/4 FINAL A, tiro alternato. Ovviamente può essere programmata in modo tale da avere dei tempi T1, T2 e T3 diversi.
- SEMI-FINAL-DA: 10-20 - Serie da 3 frecce - DA (DA = Double Alternate, Doppio Alternato).
  E' la stessa sequenza del sottomenu 1/4 FINAL DA, doppio alternato. Ovviamente può essere programmata in modo tale da avere dei tempi T1, T2 e T3 diversi.
- FINAL-A: 10-20 - Serie da 3 frecce - A (A = Tiro Alternato).
  E' la stessa sequenza del sottomenu SEMI-FINAL-A, tiro alternato. Ovviamente può essere programmata in modo tale da avere dei tempi T1, T2 e T3 diversi.
- FINAL-DA: 10-20 - Serie da 3 frecce - DA (DA = Double Alternate, Doppio Alternato)
  E' la stessa sequenza del sottomenu 1/4 FINAL DA, doppio alternato. Ovviamente può essere programmata in modo tale da avere dei tempi T1, T2 e T3 diversi.
- TEAM ROUND 1: 10-120-30
  Questa sequenza per il tiro a squadre è stata programmata per fare due fischi per chiamare gli arcieri sulla linea del metro, contemporaneamente inizia il conto alla rovescia di 10 secondi. Successivamente un fischio farà iniziare i tiri (tempo di tiro 120 secondi). La luce gialla si accenderà dopo 90 secondi (30 secondi prima della fine dei 120 secondi).
- TEAM ROUND 2: 10-120-30
  E' la stessa sequenza del sottomenu TEAM ROUND 1. Ovviamente può essere programmata in modo tale da avere dei tempi T1, T2 e T3 diversi.
- TEAM FINAL: 10-120-30
  E' la stessa sequenza del sottomenu TEAM ROUND 2. Ovviamente può essere programmata in modo tale da avere dei tempi T1, T2 e T3 diversi.
- TEAM FINAL A: 10-120-30 - Serie da 3 frecce - A (A = Tiro Alternato).
  Sequenza di tiro programmata per il tiro alternato. Ovviamente può essere programmata in modo tale da avere dei tempi T1, T2 e T3 diversi.
- TEAM FINAL DA: 10-120-30 - Serie da 3 frecce - DA (DA = Double Alternate, Doppio Alternato).

Sequenza di tiro programmata per il doppio alternato. Ovviamente può essere programmata in modo tale da avere dei tempi T1, T2 e T3 diversi.

- SPECIAL 1: 10-120-30 - AB
  Sequenza pronta per essere programmata in base alle necessità.
- SPECIAL 2: 10-240-30 - ABC
  Sequenza pronta per essere programmata in base alle necessità.
- STOPWATCH
  Funzione utilizzabile ad esempio negli scontri in cui vince l'arciere che totalizza 100 punti nel minor tempo. Stopwatch significa cronometro.
- STOPWATCH-A
  La funzione cronometro alternato può essere usata quando gli arcieri tirano una freccia alla volta.
- MENU GROUP 1
  Premere il tasto (Enter) per il MENU GROUP 1
- SET UP MENU
  Premere il tasto (Enter) per il SET-UP MENU.

SET-UP MENU:

- Timer 1 Arrow
  In questo modo si può modificare la funzione (Time 1 Arrow), che si usa nel caso di incidente tecnico per far recuperare all'arciere una (o più) frecce. Il tempo di default è di 40 secondi per freccia, ma con il tasto (Menu -) e (Prog +) è possibile modificare il tempo con qualsiasi tempo tra gli 0 e i 99 secondi. Premere il tasto (Enter) per salvare il tempo selezionato. Nel caso in cui un arciere dovesse trovarsi a recuperare più di una freccia non è necessario modificare il tempo, bensì è possibile schiacciare il tasto (Time 1 Arrow) tante volte quante sono le frecce da recuperare.
- SOUND VOLUME
  Il volume dell'Unità di Suono può essere programmato con i tasti (Menu -) e (Prog +) secondo dei valori che vanno da 0 a 10 (0 significa che il suono è disattivato, 10 è il volume massimo). Premere il tasto (Enter) per salvare il volume desiderato.
- SOUND TONE
  Il tono dell'Unità di Suono può essere programmato con i tasti (Menu -) e (Prog +). E' possibile scegliere tra 10 toni diversi. Questa funzione può essere usata anche nel caso in cui fossero necessari due toni diversi per due finali contemporanee.
- SOUND ON TIME
  La lunghezza del fischio può essere programmata con i tasti (Menu -) e (Prog +) secondo dei valori che vanno da 0 a 10 (0 corrisponde a un fischio brevissimo, 10 è il fischio più lungo). Premere il tasto (Enter) per salvare il valore desiderato (2 è la lunghezza impostata di default).
- SOUND OFF TIME
  La lunghezza della pausa tra un fischio e l'altro può essere programmata con i tasti (Menu -) e (Prog +) secondo dei valori che vanno da 0 a 10 (0 corrisponde a un intervallo molto breve, 10 l'intervallo più lungo). Premere il tasto (Enter) per salvare il valore desiderato.
- FLASH ON TIME
  E' possibile programmare una luce rossa lampeggiante selezionando con i tasti (Menu -) e (Prog +) i valori tra 0 e 10, dove 0 corrisponde a un lampeggiamento molto breve (la luce di vede a malapena) e 10 corrisponde al tempo massimo in cui la luce rossa sarà visibile. Premere il tasto (Enter) per salvare il valore desiderato (5 è il valore impostato di default).

- FLASH OFF TIME

  E' possibile programmare la durata dei momenti in cui la luce lampeggiante non sarà visibile con i tasti (Menu -) e (Prog +) secondo valori da 0 a 10. Premere il tasto (Enter) per salvare il valore desiderato (5 è il valore impostato di default).
- LED BRIGHTNESS

  La luminosità dei LED (rosso, giallo e verde) dei Contasecondi può essere programmata con i tasti (Menu -) e (Prog +), secondo dei valori che vanno da 0 (luminosità minima) a 10 (luminosità massima). Premere il tasto (Enter) per salvare il valore desiderato (5 è il valore impostato di default).
- DISPLAY LCD

  Il contrasto degli LCD nei Contasecondi può essere programmato con i tasti (Menu -) e (Prog +) secondo dei valori che vanno da 0 (contrasto minimo) a 10 (contrasto massimo). Premere il tasto (Enter) per salvare il valore desiderato (5 è il valore impostato di default).
- CONTROLLER LCD

  Il contrasto degli LCD della Centralina può essere programmato con i tasti (Menu -) e (Prog +) secondo dei valori che vanno da 0 (contrasto minimo) a 10 (contrasto massimo). Premere il tasto (Enter) per salvare il valore desiderato (5 è il valore impostato di default).
- 0.1 SEC ON/OFF

  La Centralina può mostrare i tempi sia al secondo, sia al 1/10 secondo. L'impostazione desiderata può essere selezionata con i tasti (Menu -) e (Prog +). Premere il tasto (Enter) per salvare la funzione selezionata.
- LANGUAGE

  La centralina può essere programmata con diverse lingue. Per selezionare la lingua desiderata, muoversi all'interno del sottomenu con i tasti (Menu -) e (Prog +). Premere il tasto (Enter) per iniziare ad usare la lingua selezionata.
- DEFAULT GROUPS (impostazioni iniziali)

  Con questa funzione è possibile cancellare le sequenze di tiro salvate nella Centralina, ripristinando le impostazioni iniziali. Le sequenze quindi torneranno ad essere quelle specificate in questo manuale. Una volta premuto il tasto (Prog +) per attivare l'opzione, premere il tasto (Enter) per ripristinare le impostazioni iniziali. Visto il gran numero di sequenze disponibili, per evitare confusioni a volte può essere utile ripristinare le impostazioni di fabbrica.
- DEFAULT SET-UP (impostazioni iniziali)

  Le impostazioni di suoni, luci e display salvate nella Centralina possono essere ripristinate alle impostazioni iniziali utilizzando questa funzione. Premere il tasto (Prog +) per attivare l'opzione, e poi premere (Enter) per ripristinare le impostazioni iniziali. Visto il gran numero di sequenze disponibili, per evitare confusioni a volte può essere utile ripristinare le impostazioni di fabbrica.
- MENU GROUP 1

  Premere il tasto (Enter) per il MENU GROUP 1
- MENU GROUP 2

  Premere il tasto (Enter) per il MENU GROUP 2

L’IMPOSTAZIONE DI UNA SEQUENZA DI TIRO

E' possibile variare i parametri di ogni sequenza di tiro, e la programmazione e le possibili impostazioni sono descritte qui sotto. Innanzitutto individuare la sequenza desiderata usando il tasto (Menu), e poi premere il tasto (Prog +).

.



La prima riga del display della Centralina mostrerà la scritta: T1 T2 T3 SER e M. I valori di ogni elemento saranno visibili nell'ultima riga del display.

- T1 è il tempo di chiamata, ovvero il tempo che hanno gli arcieri prima che inizino i tiri. Le impostazioni di base sono 0 o 10 secondi, ma è possibile impostare un tempo che va da 0 a 99 secondi. Ovviamente 0 significa che non viene concesso alcun tempo, e quindi che l'impostazione è disabilitata.
- T2 è il tempo di tiro. Le impostazioni di base sono 40, 120, 240 secondi, ma è possibile impostare un tempo che va da 0 a 999 secondi.
- T3 è il tempo per il semaforo giallo. Le impostazioni di base sono 0 o 30 secondi, ma è possibile impostare un tempo che va da 0 a 99 secondi. Ovviamente 0 significa che la funzione è disabilitata e che la luce gialla non si accenderà.
- SER è il numero di turni (AB, ABC, ABCD) o di serie di frecce nelle finali. Le impostazioni disponibili sono 1, 2, 3 o 4.
- M è il numero del menu a cui fa riferimento la sequenza di tiro utilizzata. Le impostazioni disponibili sono 1 e 2 (MENU GROUP 1 o 2). L'idea è quella di poter programmare tutte le sequenze di tiro che dovranno essere utilizzate per una competizione come M1 (MENU GROUP 1), e tutte le sequenze non necessarie come M2. Queste impostazioni renderanno più veloce e facile la scelta tra le varie sequenze necessarie durante un evento, ad esempio nel caso in cui sia necessario passare da ELIMINATION ROUND a SHOOT OFF, per poi tornare alla sequenza principale.

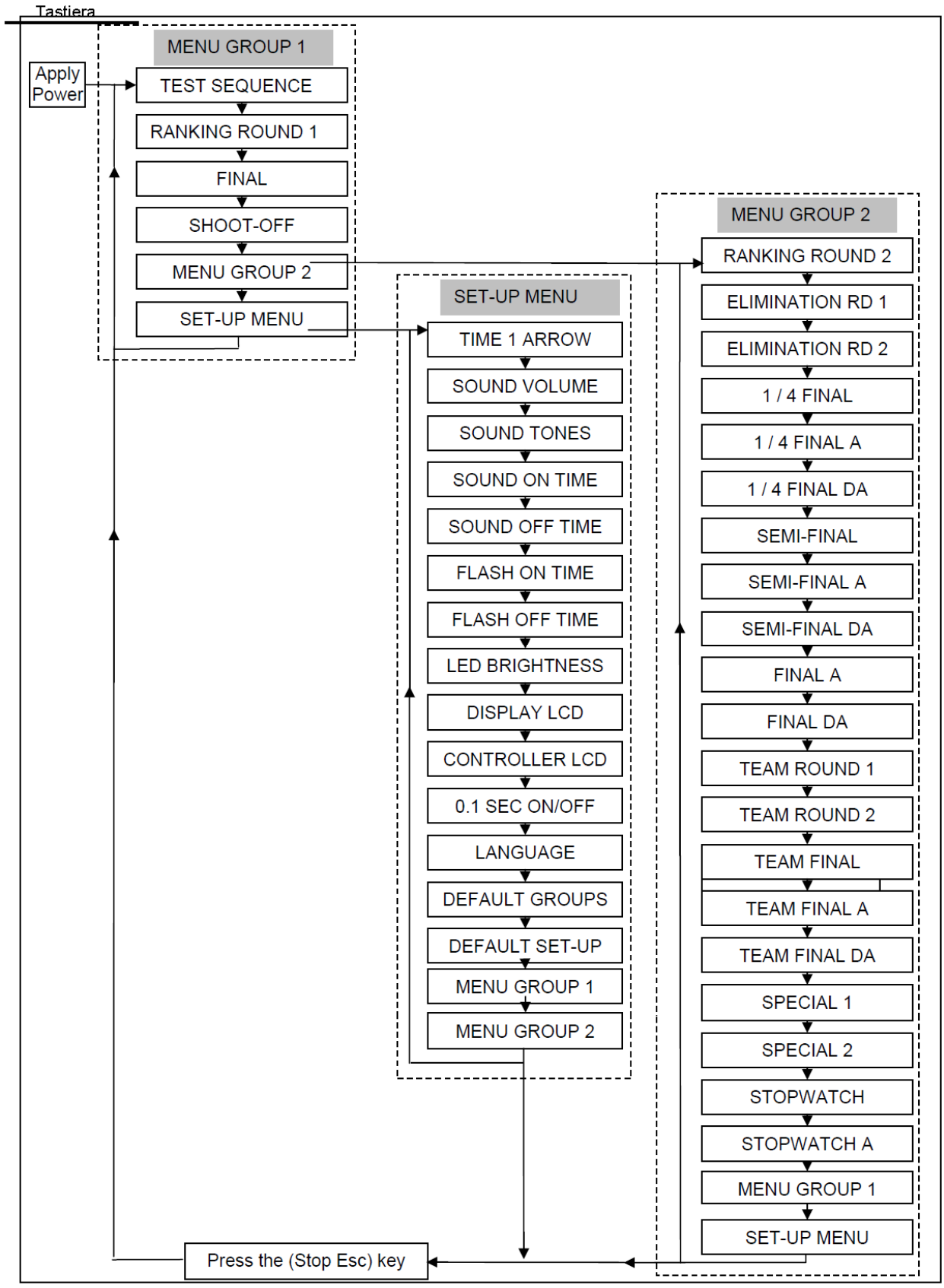
PROGRAMMAZIONE

Per fare un esempio, la fotografia del display della Centralina qui riportata mostra la programmazione di un ranking round (gara di qualifica). Questo sarà visibile quando il sistema è in modalità programmazione, a cui si accede premendo il tasto (Prog +).



Così come è impostato nell'immagine di esempio, il tempo di chiamata è di 40 secondi, il tempo di tiro è di 120 secondi, e il tempo per il giallo è di 30 secondi. Il numero di turni (SER/1) indica che tutti gli arcieri stanno tirando simultaneamente, e M1 significa che la sequenza di tiro selezionata si trova nel MENU GROUP 1.
Le cifre lungo la parte inferiore dello schermo, quando evidenziate dal cursore lampeggiante possono essere modificate (restando all'interno del range disponibile per quella funzione) usando i tasti (Menu -) (meno) e (Prog +) (più). Premere il tasto (Enter) una volta per spostarsi alla cifra successiva. Una volta raggiunta l'ultima cifra, premere il tasto (Enter) una volta per uscire dalla modalità programmazione, e la sequenza di tiro sarà pronta. Tutte le impostazioni possono essere salvate nella memoria della Centralina e resteranno memorizzate anche se si scollega la Centralina dall'alimentazione.

SCHEMA DELLE FUNZIONI DELLA CENTRALINA



IL TASTO (Emg Stop)

- Questo tasto dev'essere usato in quei momenti in cui l'arbitro o il direttore dei tiri notano qualche problema e si trovano a dover dare i 5 fischi per fermare i tiri, e contemporaneamente devono fermare il tempo. Una volta schiacciato questo tasto, nel display della Centralina apparirà la scritta ERROR, e durante i 5 fischi i Contasecondi saranno a 000, ma in seguito ripristineranno il tempo restante al momento in cui era stato premuto il tasto (Emg Stop). L'arbitro o il direttore dei tiri potranno far partire di nuovo i tiri premendo il tasto (Start). Qualora fosse necessario, è possibile aumentare il tempo di tiro disponibile usando il tasto (Prog +), oppure diminuirlo con il tasto (Menu -).

IL TASTO (Time 1 Arrow)

- Questo tasto si usa in caso di problemi o incidenti tecnici, quando è necessario dare a un arciere il tempo per recuperare una o più frecce, e funziona solamente se non si stanno utilizzando in quel momento altre sequenze o funzioni. Il tempo pre-impostato è di 40 secondi per freccia, ma se necessario è possibile cambiarlo. Premendo il tasto (Time 1 Arrow) tante volte quante sono le frecce da recuperare, il tempo aumenterà di conseguenza, e sarà visibile sui Contasecondi. Il display della Centralina però diventerà momentaneamente vuoto. A questo punto è possibile anche modificare il tempo con i tasti (Prog +) e (Menu -), e una volta selezionato il tempo desiderato, premere il tasto (Enter) per memorizzarlo. Quando l'arciere si trova sulla linea di tiro ed è pronto per partire, premere il tasto (Start). A questo punto ci sarà un fischio, e sia la Centralina che i Contasecondi mostreranno il conto alla rovescia a partire dai secondi impostati in precedenza. Quando il conto alla rovescia raggiunge lo 0 ci sono 3 fischi, e la Centralina tornerà automaticamente alla sequenza in uso precedentemente.

IL TASTO (Menu -)

- Questo tasto si usa per passare da un menu all'altro e - ad esempio quando si è in modalità programmazione - per diminuire i parametri del tempo.

IL TASTO (Prog +)

- Questo tasto si usa per entrare nella modalità programmazione. Una volta entrati in modalità programmazione, si può usare per aumentare i parametri, come ad esempio aumentando il tempo.

IL TASTO (Enter)

- Questo tasto si usa per attivare le sequenze

IL TASTO (Auto Manual AB..)

- Questo tasto si usa per cambiare la modalità da manuale ad automatica, così come indicato dalle luci corrispondenti sulla Centralina. Notare bene che la funzione manuale è utilizzabile solamente in alcune sequenze speciali normalmente usate negli eventi FITA di alto livello. Generalmente con la funzione manuale è necessario premere il tasto (Start) due volte tra le diverse voleè, ma l'operazione esatta dipende dal tipo di sequenza utilizzato. Ad esempio se si usa il tiro alternato premendo la prima volta il tasto (Start) si interromperà il countdown (se ancora attivo) e si darà il tempo al secondo arciere per la preparazione. Premendo per la seconda volta (Start) inizierà il countdown del secondo arciere, e l'inizio sarà segnalato da un fischio. Per quanto riguarda il tiro non alternato, il principio è lo stesso, ma l'operazione leggermente diversa.

IL TASTO (Next L<>R AB..)

- Questo tasto si usa una volta scelta la sequenza di tiro desiderata, e dopo aver premuto il tasto (Enter). In base al tipo di sequenza e al numero di turni, il tasto può avere diverse funzioni, tra le quali:
  a) Selezionare l'ordine di tiro, ad esempio ABC, CAB o BCA.
  b) Selezionare l'ordine di tiro quando ci sono due turni, ad esempio A e poi B (2 arcieri), oppure AB e poi CD (4 arcieri).
  c) In caso di tiro alternato, selezionare se inizia l'arciere a L (left, sinistra) o R (right, destra).

IL TASTO (Error Hold)

- Questo tasto si usa in situazioni particolari in cui l'arbitro o il direttore dei tiri vogliono fermare sia i tiri che il tempo. Quando viene premuto questo tasto non si attiva l'Unità di Suono, ma il conto alla rovescia si fermerà e diventerà visibile la luce rossa. Il display della Centralina mostrerà la parola ERROR, e sia la Centralina che i Contasecondi mostreranno il tempo ancora disponibile al momento dell'interruzione. L'arbitro o il direttore dei tiri potranno far ripartire il conto alla rovescia e i tiri premendo il tasto (Start). In seguito alla pressione del tasto (Start) ci sarà un solo fischio.
  Nota bene: premendo i tasti (Prog +) e (Menu -) è possibile aumentare o diminuire il tempo concesso al riprendere dei tiri.

IL TASTO (Start)

- Questo tasto si usa per far iniziare una nuova sequenza oppure, durante una sequenza di tiro, per passare alla fase successiva.

IL TASTO (Stop Esc)

- Questo tasto ha diverse funzioni:
  a) Mentre è in corso una sequenza di tiro, serve a passare alla fase temporale successiva, quindi funziona allo stesso modo che il tasto (Start). Il fatto che entrambi i tasti abbiano la stessa funzione è stato scelto per evitare errori da parte dell'utilizzatore della Centralina.
  b) Funziona come una "via di fuga". Premendolo due volte, la Centralina tornerà alla posizione iniziale, ad esempio alla TEST SEQUENCE nel Menu Group 1. In questo modo sarà più facile selezionare una nuova sequenza di tiro.

FUNZIONI SPECIALI (COMBINAZIONI DI DUE TASTI)

Disabilitare velocemente l'Unità di Suono

- Premere il tasto (Error Hold) e, sempre tenendolo premuto, schiacciare anche (Enter). L'obiettivo di questa funzione è quella di poter testare la Centralina prima dell'inizio di una competizione, senza però arrecare disturbo agli arcieri, e senza dover entrare nel SET-UP MENU per disattivare il sonoro.
  Nota bene: la funzione (Emg Stop) con i suoi 5 fischi resterà comunque attiva, anche se tutti gli altri effetti sonori sono stati disattivati. Quando quest'opzione è attivata, il testo nella parte superiore del display della Centralina si alternerà alla scritta SOUND OFF. Per ripristinare il suono, ripetere l'operazione premendo il tasto (Error Hold) e poi, sempre tenendo premuto il primo tasto, premere (Enter).

Test sonoro (fischi)

- Premere il tasto (Error Hold) e, sempre tenendolo premuto, schiacciare anche (Prog +) per testare il sonoro. La sirena farà un fischio ogni volta che verrà premuta questa combinazione di tasti. Se si sta utilizzando una sequenza di tiro, premere il tasto (Error Hold) per fermare il tempo, come già descritto sopra.

Reset

- Premere il tasto (Error Hold) e, sempre tenendolo premuto, schiacciare (Menu -) per azzerare la Centralina. In questo modo la Centralina uscirà da qualsiasi sequenza in atto, e si ripristinerà come al momento dell'accensione, quindi ad esempio su TEST SEQUENCE, nel Menu Group 1. Questa funzione è utile in caso di malfunzionamento della Centralina.

Malfunzionamento della memoria della Centralina

- In caso di interruzione della corrente, la Centralina memorizzerà il momento esatto della sequenza in cui c'è stata l'interruzione, e i secondi mancanti. Una volta ripristinata l'alimentazione il display della Centralina mostrerà la versione del software installato e, dopo 2-3 secondi, il nome della sequenza di tiro precedente, insieme alla parola ERROR e ai secondi mancanti. Per re-iniziare i tiri, premere il tasto (Start), e ci sarà un fischio.
  Nota bene: è possibile aggiungere o sottrarre del tempo con i tasti (Prog +) e (Menu -).

Alimentazione e batteria

- Il Sistema per il Controllo dei Tiri DANAGE è basato sull'uso di display LCD, che rappresentano un'ottima soluzione anche con il sole più abbagliante. Il consumo di corrente è minimo, se comparato a sistemi che utilizzano display a LED. Infatti è possibile utilizzare il Sistema per due giorni, alimentandolo solo con due batterie per auto (è disponibile uno speciale cavo per collegare le batterie. Il cavo è provvisto di una spina standard per collegarlo a qualsiasi unità o presa di corrente).

ALLEGATO 1:

La nuova funzione avanzata "Time 1 Arrow"

Moltissime Federazioni e Società in tutto il mondo sono entusiaste della facilità di programmazione del Sistema per il Controllo dei Tiri DANAGE. La FITA ha cambiato alcune sequenze, e ne ha aggiunte altre, come ad esempio il nuovo SET SYSTEM. Chiunque conosca la CENTRALINA DANAGE sa che è possibile cambiare le sequenze in pochi minuti, se non in pochi secondi, preparando la Centralina al nuovo SET SYSTEM: voleè di 3 frecce, 10 sec. ROSSO - 120 sec. VERDE - 30 sec. GIALLO.
Un'altra nuova funzione è quella delle FINALI ALTERNATE MIXED TEAM, e anche in questo caso programmare la nuova sequenza è questione di pochi attimi. Inoltre tutte le modifiche vengono salvate nella memoria della Centralina, rendendole disponibili anche per le gare future, senza bisogno di gruppo di continuità o una batteria.
Il Sistema per il Controllo dei Tiri DANAGE è stato sviluppato nel 2004, e da allora ne sono stati venduti più di 100, in più di 25 paesi in tutto il mondo. E' stato usato in molti eventi, tra i quali i Campionati Europei di Torino e il World Archery Festival di Las Vegas. In questi eventi sono stati usati battifreccia diversi, e si sono verificati attraversamenti e rimbalzi - situazioni, queste, in cui il Direttore dei Tiri deve poter reagire velocemente e correttamente. Parlando con alcuni Direttori dei Tiri nel Regno Unito, Italia, Germania e Danimarca, ci sono state date molte buone idee su come queste situazioni dovrebbero essere gestite, e tutto questo è andato a formare il background su cui è stato creato un nuovo pacchetto software per la Centralina. Il Direttore dei Tiri deve solamente premere il tasto (Time 1 Arrow), tutto qui. La funzione per il recupero delle frecce sarà già pronta all'uso, e la sequenza nel frattempo potrà essere portata a termine senza disturbare gli arcieri del turno successivo. Ma non basta, se il Direttore dei Tiri sbaglia e preme il tasto (Time 1 Arrow) per errore, può premerlo nuovamente per disattivarlo. E' possibile anche disattivarlo una volta attivata la sequenza, ma prima che il recupero inizi: basterà uscire dalla funzione premendo il tasto (Time 1 Arrow) sei volte, oppure impostando il tempo a 0.0 con il tasto (Menu -).

ALLEGATO 2:

Come iniziare ad usare la centralina più flessibile e più facile da usare del mondo



1. Connettere l'alimentatore alla Centralina.
2. Connettere tutti i cavi ai Display, all'Unità di suono, alla Centralina e a tutte le altre componenti.
3. Premere il tasto (Enter) per attivare la TEST SEQUENCE. In questo modo verranno attivati e testati sia i suoni, sia le luci.
4. Programmare i display come display destro e display sinistro, oppure come ABCD, premendo il bottone sul retro dei display.
5. Premere il tasto (Menu -) per ricercare la sequenza di tiro desiderata.
6. Premere il tasto (Enter) per selezionare la sequenza di tiro, e in seguito il tasto (Start).

E così state usando il Sistema per il Controllo dei Tiri!
Ricordatevi di premere il bottoncino argentato sul retro dei display (in alto a sinistra nei display più grandi, in basso nei display più piccoli) per attivarli con la funzione desiderata (conto alla rovescia o ABC/ABCD).