



Ilmakivääriradan ohjaimessa on kolme ampumalajia:

- Ilmahirvikivääri, 5 sek juoksu
- Olympiailmakivääri, 2.5 sek juoksu ja
- Urheilupistooli (koulu ja kuvio).

Kussakin lajissa kolme erilaista sarjaa.

Laji ja sarja valitaan ohjelmapainikkeilla (1, 2, ja 3). Laji valitaan, kun punainen ledi vilkkuu hitaasti, noin 3 kertaa sekunnissa. Sarja valitaan, kun ledi vilkkuu nopeasti, noin 20 kertaa sekunnissa.

Lisäksi ohjaimessa on juoksunopeuden portaaton säätö kummallekin kiväriajille ja kummallekin juoksusuunnalle erikseen sekä äänimerkin säätö ja pistoolitaulun käsiohjaus.

Ohjaimessa on myös IR-vastaanotin ja ohjainta voidaan käyttää myös IR-kaukosäätimellä. Kaukosäätimiksi kelpaa vain tahansa SONY-tyyppinen ohjain.

Ohjaimessa on 4 painiketta, punainen reset-painike ja kolme mustaa ohjelmapainiketta. Ohjelmapainikkeilla on kolme käyttötapaa:

- Ohjelman valinta
- Käytön ohjaus ja
- Toimintatilan valinta (alaspainettuna käynnistettäessä)

## Painikkeet

Ohjaimen painikkeilla on seuraavat toiminnot:

Reset/Stop Punainen reset-painike palauttaa ohjaimen alkutilaan (IR-ohjaimessa *nolla*, IR 0).

1/+

- Ohjelman valinta: Ilmahirvikivääri-ohjelma (IR 1)
- Ohjelman aikana: Juoksun nopeutus (IR + tai pistoolitaulu esille)

2/-/Buz

- Ohjelman valinta: Ilmaolympiakivääri-ohjelma (IR 2)
- Ohjelman aikana: Juoksun hidastus (IR – tai pistoolitaulu pois)
- Toimintatila: Äänimerkki pois (IR 5) (oletus päällä, IR 6)

3/st

- Ohjelman valinta: Urheilupistooliohjelma (IR 3)
- Ohjelman aikana: Uusi juoksu tai odotuksen lopetus (IR 0)

IR-kaukosäädin IR-kaukosäätimessä käytetään numeronäppäimiä (0 – 9) ja äänen voimakkuuden säätönäppäimiä (+ ja -). Kaukosäätimen painikkeet 1-3 toimivat ohjelmapainikkeina kuten ohjaimessakin. Muiden kaukosäätimen painikkeiden toiminta on kuvattu alla.

## Ohjelman valinta

Ampumalaji voidaan valita, kun ledi vilkkuu hitaasti. Kun laji on valittu, ledi vilkkuu nopeasti (pistoolilajissa taulu kääntyy näkyviin). Nyt voidaan valita sarja.

## Ilmahirvikivääri

Ilmahirvikivääri-ohjelma valitaan, kun ledi vilkkuu hitaasti painetaan ohjelmapainiketta **1** (1/+ tai IR 1). Kun ledi vilkkuu nopeasti valitaan sarja:

- Paina 1 (IR 1): Uusi juoksu käynnistetään st-painikkeella
- Paina 2 (IR 2): Uusi juoksu käynnistyy automaattisesti noin 15 sekunnissa
- Paina 3 (IR 3): Taulu juoksee yhtäjaksoisesti

Sarjoissa 1 ja 2, juoksun jälkeen taulu tulee esille odottamaan seuraavaa juoksua. Sarjassa 2 annetaan äänimerkki kun taulu ajetaan piiloon ennen uutta juoksua.

## Ilmaolympiakivääri

Ilmaolympiakivääri-ohjelma valitaan, kun ledi vilkkuu hitaasti painetaan ohjelmapainiketta **2** (2-/Buz tai IR 2). Kun ledi vilkkuu nopeasti valitaan sarja:

- Paina 1 (IR 1): Uusi juoksu käynnistetään st-painikkeella
- Paina 2 (IR 2): Uusi juoksu käynnistyy automaattisesti noin 15 sekunnissa
- Paina 3 (IR 3): Taulu juoksee yhtäjaksoisesti

Sarjoissa 1 ja 2, juoksun jälkeen taulu tulee esille odottamaan seuraavaa juoksua. Sarjassa 2 annetaan äänimerkki kun taulu ajetaan piiloon ennen uutta juoksua.

## Urheilupistooli

Urheilupistooliohjelma valitaan, kun ledi vilkkuu hitaasti painetaan ohjelmapainiketta **3** (3/st tai IR 3). Kun ledi vilkkuu nopeasti valitaan sarja:

- 5 minuutin sarja, paina 1 (koulu) (IR 1)
- 5x3 sekunnin sarja, paina 2 (kuvio, viidesti laukeava pistooli) (IR 2)
- Nx3 sekunnin sarja, paina 3 (kuvio, 12 sekunnin ylimääräinen latausaika) (IR 3)

Sarja 1, 150s, voidaan keskeyttää IR-kaukosäätimen valinnalla (IR 0).

Sarja alkaa äänimerkillä (Start) ja taulu kääntyy pois. Sarjan päätteeksi taulut tulevat näkyviin ja uusi sarja voidaan käynnistää.

## Taulujen käsiohjaus

Kauko-ohjaimella voidaan kivääritaulua siirtää vasemmalle tai oikealle tai pistoolitaulu kääntää esille tai pois + ja – painikkeilla. Ohjaa taulua kauko-ohjeimen painikkeilla:

- IR + Kivääritaulu oikealle tai pistoolitaulu esille
- IR – Kivääritaulu vasemmalle tai pistoolitaulu pois

Pistoolitaulun kääntymiskulman rajat asetetaan mekaanisilla esteillä.

## Summerin valinta

Summerin äänimerkki voidaan tilapäisesti poistaa käytöstä kun ohjain käynnistetään (tai painetaan Reset-painiketta) kun 2-/**Buz**-painike on alaspainettuna (IR 5). Ohjain antaa käynnistyksessä nyt kolme piippausta kun normaalisti piippauksia on neljä (IR 6). Tämän jälkeen voidaan ampumalaji ja sarja valita normaalisti.

Sama toiminto saadaan aikaan IR-kaukosäätimellä painikkeella 5 (äänimerkki pois) ja 6 (äänimerkki päälle).

## Juoksun säätö

Juoksunopeutta voidaan säätää aina, kun taulu juokseen. Säätö tehdään kummankin kiväärilajin kummallekin juoksusuunnalle erikseen. Paras säätöohjelma nopeuden säätöön on ohjelma 3, yhtäjaksoinen juoksu. Säädä juoksunopeutta seuraavasti:

- Paina + (1/+ tai IR +), juoksu nopeutuu
- Paina – (1/- tai IR –), juoksu hidastuu

Valittu nopeus tallentuu automaattisesti juoksun lopussa.

## Tekniikka



Ohjaimen etureunassa on toimintopainikkeet ja etupaneelissa vasemmalta lukien:

- vihreä virtaledi
- IR-vastaanotin
- punainen signaaliledi



Ohjaimen takapaneelissa on vasemmalta lukien:

- virtakatkaisija
- virtapistoke (enintään moottorin kestävä jännite, esim 12v)
- moottorin pistoke (moottorin ajovirta 2 sekä rajakytkimet 3 johdinta)



Moottoripistokkeeseen moottorin liitin kytketään siten, että käynnistyksessä taulu liikkuu ensin vasemmalle ja sitten oikealle.

Rajakytkimien pistokkeeseen liitin kytketään siten, että rajakytkinten yhteinen maa on vasemmalla.