

La « Zapette »

Programmation pour Tir sur Cibles anglaises en Salle et en Extérieur (TCE)



Salle (règlements B.5.3.6.4):

Appuyez sur l'une des touches   pour le réglage des rythmes AB/CD ou sans (ABC)

Il faut modifier la configuration par défaut pour les temps:

Feu Vert -> 120 secondes (durée total du tir)

Feu Rouge -> 20 secondes (temps pour aller de la ligne d'attente à la ligne de tir) à réduire à 10 secondes

Feu Orange -> 30 secondes

Appuyez 3 secondes sur , début de programmation.

Feu Vert : Le temps de tir est 120, par défaut (OK).


Validez pour sur régler le temps Feu Rouge par 1x 


Feu Rouge : appuyez 2x  pour réduire à 10 secondes (20-2x5)

Validez pour sur régler le temps Feu Orange par 1x 

Feu Orange : Le temps d'alerte 30 secondes avant fin (OK)

Validez pour sur régler la situation de duel ou non par 1x 

Situation de Duel (Off par défaut), validez la configuration par 3 secondes sur , fin de programmation.

Enfin, l'envoi aux chronotirs (sous 4mn) par 1x 

TCE (règlements B.5.4.8.4):


Appuyez sur l'une des touches   pour le réglage des rythmes AB/CD ou sans (ABC)


Il faut modifier la configuration par défaut pour les temps:


Feu Vert -> 240 secondes (durée total du tir, cas général),


Feu Rouge -> 20 secondes (temps pour aller de la ligne d'attente à la ligne de tir) à réduire à 10 secondes


Feu Orange -> 30 secondes

Appuyez 3 secondes sur , début de programmation.


Feu Vert : Le temps de tir est 120, par défaut. Appuyez 12x  sur pour passer de la durée à 240 secondes (20+12x10)


Validez pour sur régler le temps Feu Rouge par 1x 


Feu Rouge : appuyez 2x  pour réduire à 10 secondes (20-2x5)

Validez pour sur régler le temps Feu Orange par 1x 


Feu Orange : Le temps d'alerte 30 secondes avant fin (OK)


Validez pour sur régler la situation de duel ou non par 1x 

Situation de Duel (Off par défaut), validez la configuration par 3 secondes sur , fin de programmation.


Enfin, l'envoi aux chronotirs (sous 4mn) par 1x 

Utilisation (par le DOS)

Le déclenchement de cette volée est obtenu par une pression sur 

La touche  provoque immédiatement l'exécution de la volée suivante (Roulement des groupes, 2 signaux sonores – feu rouge puis décompte du temps de pré tir)

La touche  donne l'ordre d'aller relever les scores immédiatement (3 signaux sonores – feu rouge)

En cas d'incident majeur, une pression prolongée sur  interrompt

immédiatement la volée en cours d'exécution.