



РЕЙНДЖМАСТЕР
СИСТЕМС
РУС

Rangemaster TXSMART

Многофункциональный пульт управления
для Спортинга и Компак Спортинга
Руководство пользователя



Код заказа: TXSMART
Версия документа: 31.03.2022

СОДЕРЖАНИЕ:

1.	ОПИСАНИЕ	2
1.1	ФУНКЦИИ	2
1.2	ДИСЦИПЛИНЫ	2
1.3	ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ	2
1.4	ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ АКСЕССУАРЫ	3
2.	ЭКСПЛУАТАЦИЯ	4
2.1	ВКЛЮЧЕНИЕ/ВЫКЛЮЧЕНИЕ	4
2.2	ЗАРЯДКА	4
2.3	РЕЖИМЫ РАБОТЫ	4
3.	ВИДЫ ЧИП-КАРТ	6
4.	АДМИНИСТРАТИВНОЕ МЕНЮ	7
5.	РЕЖИМЫ СТРЕЛЬБЫ	13
6.	GAME FLUSH	15
7.	УСТРАНЕНИЕ НЕИСПРАВНОСТЕЙ	18
8.	ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ	21
9.	ФОРМА RMA	22
	ПРИЛОЖЕНИЕ 1: КОРОТКАЯ ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ СТРЕЛКОВ	
	ПРИЛОЖЕНИЕ 2: СТРУКТУРА АДМИНИСТРАТИВНОГО МЕНЮ	
	ПРИЛОЖЕНИЕ 3: QR-КОД СО ССЫЛКОЙ НА ВИДЕО В VK.COM С ВИДЕО ИНСТРУКЦИЕЙ ДЛЯ СТРЕЛКОВ	

Авторские права компании © ООО «РЕЙНДЖМАСТЕР СИСТЕМС РУС» - все материалы, включая дизайн схем и программное обеспечение, опубликованные в этом руководстве, защищены авторским правом.

Хранение и переиздание любого найденного здесь материала, в том числе копирование программного обеспечения, а также оборудования или его частей, запрещено.

© ООО «РЕЙНДЖМАСТЕР СИСТЕМС РУС»

420107, РФ, РТ, г. Казань,

ул. Островского, д.57Б, оф.204

Телефон: +7 917 246 76 88

Эл.почта: info@rangemastersystems.ru

Веб-сайт: www.rangemastersystems.ru

1. ОПИСАНИЕ

Rangemaster TXSMART - это 15-канальный многофункциональный пульт дистанционного управления для Спортинга и Компак Спортинга с ручным управлением с возможностью оплаты бесконтактными RFID чип-картами, а также с голосовым выпуском и настраиваемой задержкой для выпуска одиночных мишеней, синхронных и сигнальных дуплетов.

1.1 ФУНКЦИИ

- Умное меню
- LCD дисплей
- Встроенный защищенный считыватель RFID чип-карт
- Дополнительно: Голосовой выпуск мишени с помощью микрофона
- Широкий радиус покрытия
- Отсутствие помех между площадками
- Режим счетчика
- Платный режим
- Настоящие синхронные дуплеты
- Индуктивная аккумуляторная батарея

1.2 ДИСЦИПЛИНЫ

Спортинг и Компак Спортинг

1.3 ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Входная мощность:	Встроенная перезаряжаемая батарея 3,6V
Потребляемый ток:	<100мА
Рабочая температура:	От -20°C до 50°C
Габаритные размеры:	Длина: 16см (+13см антенна), ширина: 7,5см, толщина: 3.5см
Вес:	~ 300 г.
Дисплей:	Монохромный LCD дисплей 128*32
Частота:	433МГц
Вид модуляции:	FSK
Скорость передачи данных:	2 кБод
Макс. допустимое напряжение:	24 В
Макс. допустимая сила тока:	1,0 А
ТВ — приемник:	Отсутствует
Шифрование для защиты	Отсутствует

данных в рамках
беспроводной
передачи данных:

Доступ к сети Интернет: Отсутствует

1.4 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ АКЦЕССУАРЫ

Приемники

8-канальный цифровой смарт-приемник [RXSR8](#)

1/24-канальный мини-приемник [RX-U](#)

1/24-канальный цифровой смарт-приемник [RXSR4S](#)

Устройства для пополнения

Программное обеспечение для программирования чип-карт и считыватель чип-карт [CCS PLUS](#)

Ручной программатор чип-карт [CCC2](#)

Чип-карты RFID [CC SEC PLUS](#)

2. ЭКСПЛУАТАЦИЯ

2.1 ВКЛЮЧЕНИЕ/ВЫКЛЮЧЕНИЕ

Чтобы включить – нажмите и удерживайте кнопку меню до тех пор, пока дисплей не загорится и вы не уведите логотип Rangemaster Systems.



до тех пор, пока дисплей не

Чтобы выключить – нажмите и удерживайте кнопку меню до тех пор, пока вы не уведите надпись **Отпустите кнопку МЕНЮ, чтобы отключить устройство.**



до тех пор, пока вы не уведите

2.2 ЗАРЯДКА

Для зарядки аккумулятора положите пульт на беспроводное зарядное устройство.

Для отображения процесса зарядки есть два световых индикатора:

1. Устройство беспроводной зарядки будет гореть синим цветом.
2. Индикатор, расположенный на TXSMART в верхнем правом углу, станет зеленым. Когда зеленая лампа погаснет - аккумулятор полностью заряжен.

USB-кабель для зарядки должен быть подключен к стандартному зарядному устройству для смартфонов 5 В / 10 Вт с USB-входом.



2.3 РЕЖИМЫ РАБОТЫ

ПУЛЬТ TXSMART МОЖЕТ БЫТЬ ИСПОЛЬЗОВАН В:

- **Бесплатном режиме:** стрельба без чип-карты; количество выпущенных мишеней можно проверить с помощью счетчиков (счетчик группы, счетчик стрелка 1 - стрелка 6).
Бесплатный режим позволяет использовать устройство без платежной чип-карты. Количество выпущенных мишеней сохраняется в счетчике, стрелок может заплатить позже в соответствии с количеством выпущенных мишеней.
- **Платном режиме:** стрельба с платежной чип-картой с достаточным балансом только, приложенной к пульту дистанционного управления. Карта пополняется с помощью программного обеспечения Card Manager или ручного программатора чип-карт CCC2.

Для переключения режима используйте карты смены режима: **карту платного режима** и **карту бесплатного режима**. Режим будет изменен сразу, как только вы приложите карту режима.

ВИДЫ ВЫПУСКА МИШЕНЕЙ

- вручную — прямая мишень
- вручную с настраиваемой задержкой
- голосовой командой через микрофон

ВИДЫ МИШЕНЕЙ

- **Прямой** – выпуск прямой мишени без задержки
- **Один.** - выпуск одиночной мишени с настраиваемой задержкой
- **Синхр.** - выпуск синхронного дуплета с настраиваемой задержкой
- **Сигн.** – выпуск 2-х мишеней (сигнальный дуплет) с настраиваемой задержкой для каждой мишени
- **Микрофон Прямой** – выпуск прямой мишени голосовой командой через подключенный микрофон
- **Микрофон Синхр.** - выпуск синхронного дуплета голосовой командой через подключенный микрофон
- **Микрофон Сигн.** - выпуск сигнального дуплета, первая мишень которого выпускается по голосовой команде через подключенный микрофон, а вторая — после выстрела.

3. ВИДЫ ЧИП-КАРТ

ВИД КАРТЫ	ОПИСАНИЕ	ПРИМЕЧАНИЕ
ПЛАТЕЖНАЯ КАРТА	Платежные карты используются клиентами стрельбища для оплаты. Могут быть использованы повторно (для назначения другому стрелку). Для пополнения и управления платежными картами используется программа Card Manager.	Не входит в комплект TXSMART. Необходимо заказывать дополнительно.
КАРТА БЕСПЛАТНОГО РЕЖИМА	Используется для переключения платного режима (стрельба с чип-картой) в бесплатный (стрельба без чип-карты). Количество выпущенных мишеней отображается во встроенном счетчике. Режим меняется сразу после прикладывания карты режима.	Не входит в комплект TXSMART. Необходимо заказывать дополнительно.
КАРТА ПЛАТНОГО РЕЖИМА	Используется для переключения бесплатного режима (стрельба с чип-картой) в платный (стрельба без чип-карты). Количество выпущенных мишеней отображается во встроенном счетчике. Режим меняется сразу после прикладывания карты режима.	Не входит в комплект TXSMART. Необходимо заказывать дополнительно.
КАРТА АДМИНИСТРАТОРА	Открывает доступ к административному меню, где администратор может: <ul style="list-style-type: none"> • настроить устройство • проверить/сбросить счетчик • настроить машинки и площадки Более подробную информацию о пользовании картами см. раздел 4	В комплект TXSMART входит одна карта.
КАРТА СБРОСА СЧЕТЧИКА	Позволяет войти в раздел счетчика, приложив карту (без входа в административное меню) и сбросить его.	В комплект TXSMART входит одна карта.
КАРТА ПЛОЩАДКИ	Если устройство используется более чем на одной площадке, администратор может заказать запрограммированные карты площадок. Это позволит легко изменить площадку, приложив карту к устройству, не заходя в меню. Карты площадок можно прикрепить к стене на каждой площадке.	Не входит в комплект TXSMART. Необходимо заказывать дополнительно.

4. АДМИНИСТРАТИВНОЕ МЕНЮ

Для доступа к административному меню приложите административную карту к нижней части устройства.

В административном меню вы можете:

- проверить или сбросить счетчик выпущенных мишеней
- настроить машинки и площадки
- настроить устройство



Чтобы войти в административное меню, приложите административную карту к задней спинке устройства.

⏪	Перейти к предыдущему разделу меню
☰	Открыть выбранный раздел меню
⏩	Перейти к следующему разделу меню
⏮	Вернуться к подразделу меню
МЕНЯТЬ	Перейти к следующему/более высокому значению
ОК	Сохранить/далее
СБРОС	Удалить введенное значение/цифру/букву

№	РЕЖИМ НАСТРОЙКИ	ОПИСАНИЕ
1.	Счетчик: без карты	Показывает количество мишеней, выпущенных для каждого счетчика (Стрелок 1, Стрелок 2 - если стрелки хотят платить отдельно и каждый стреляет по своему счётчику или Счетчик группы, если группа стреляет вместе) с момента последнего сброса. Для сброса используйте кнопку «Сброс», которая сбрасывает сразу все счетчики бесплатного режима. Этот раздел используется, если клиент не использует платный режим и производит оплату постфактум.
2.	Счетчик: с картой	Показывает количество мишеней, выпущенных в платном режиме с использованием платежных карт стрелков в режимах Мишени и Наличные.
<p>ПРИМЕЧАНИЕ: Карту сброса счетчика можно использовать без доступа к меню администратора.</p> <p>ПРИМЕЧАНИЕ: в платном режиме за стрельбу могут взиматься деньги или мишени.</p>		

№	РЕЖИМ НАСТРОЙКИ	ОПИСАНИЕ
3.	Площадки	Установите количество площадок, название, каналы, используемых машинок, время перезарядки
3.1	Количество площадок	<p>Установите количество площадок, на которых используется TXSMART</p> <p><i>Например: Количество площадок: 3 (это устройство можно использовать на 3 разных площадках.</i></p> <p>Когда устройство включено и указано более одной площадки, оно всегда показывает имя текущей площадки, LAYOUT КАРТА ИЛИ «» , где пользователь может выбрать площадку вручную или изменить ее, приложив карту площадки. Если ничего не нажимается в течение нескольких секунд, устройство автоматически разблокируется с установкой последней заданной площадки.</p> <p>ПРИМЕЧАНИЕ: если активирована опция «Использовать Layout Card после включения», то устройство не может использоваться, до тех пор, пока не приложили карту площадки (прокрутка отключена).</p>
3.2	Выберите площадку	<p>Выберите площадку для настройки.</p> <p><i>Например: 1 (будет настраиваться площадка 1).</i></p> <p>После установки одной площадки (канал, машинки, время перезарядки) вернитесь сюда, чтобы настроить другие площадки, если у вас их больше одной.</p>
3.3	Имя (площадки)	<p>Введите название или номер для выбранной площадки. Воспользуйтесь таблицей ниже (<i>Таблица для ввода названия площадки</i>).</p>
3.4	Протокол* <i>(Раздел отображается только в версии протокола PRO)</i> <u>Доступен только в версии TXSMART PRO</u>	<p>Установите тип протокола: Basic или PRO.</p> <p>Протокол Basic (рекомендуется использовать с RXi) позволяет использовать устройство на до 31 каналах (0-31).</p> <p>Протокол PRO позволяет использовать устройство на до 256 площадках (0-255). Может использоваться для SR4S и SR8 и, если вблизи есть стрельбище с подобным оборудованием, иметь дополнительный защищенный протокол).</p>
3.5	Канал	<p>Задайте адрес канала для площадки (<i>например: Канал: 5</i>)</p> <p>Используйте кнопку «Менять», чтобы увеличить номер канала, или кнопки с цифрами на клавиатуре.</p> <p>Площадка должна быть настроена на тот же канал, что и все приемники на этой площадке.</p>

№	РЕЖИМ НАСТРОЙКИ	ОПИСАНИЕ
3.6	Машинки (Здесь задается количество машинок на площадке. Например, если на площадке всего 4 машинки, активируются машинки A B C D)	Активируйте или деактивируйте определенные машинки на площадке, чтобы избежать возможность списания кредита на отключенных машинках. В случае, если некоторые машинки должны быть заблокированы по каким-либо причинам, администратор может деактивировать их на каждом площадке. Например: Чтобы отключить машинку A, нажмите кнопку A, чтобы на дисплее она была обозначена как «-».
3.7	Время взвода	Время, необходимое для полной перезарядки / взвода машинки. В течение этого промежутка времени устройство не будет посылать никаких сигналов, даже если нажать кнопку, чтобы избежать списание кредита с карты клиента. Шаг приращения: 0,1 сек. Мин: 0,5 сек; макс: 3 секунды
3.8	Телеметрия* (Раздел отображается только в версии протокола PRO) <u>Доступен только в версии TXSMART PRO</u>	В этом разделе пользователь может выключить / включить опцию получения данных о состоянии машинки на пульт дистанционного управления, а именно: <ul style="list-style-type: none"> • количество мишеней, оставшихся в машинке • уровень заряда аккумулятора машинки Когда опция телеметрии выключена, информация о состоянии (количество мишеней, напряжение) передаваться не будет. ВЫКЛ - отключено, ВКЛ - включено
3.9	Изменить SGC* (Раздел отображается только в версии протокола PRO)	SGC (Shooting ground code) – это код стрельбища в виде 4-значного числа. Введите SGC: 0 0 0 0 Нажмите ОК, если никаких изменений не требуется ПРИМЕЧАНИЕ: SGC должен быть одинаковым для всех устройств (приемников и передатчиков) на всех площадках.
4.	Пульт	Настройки пульта
4.1	Отк. питания через	Автоматическое отключение устройства, если в течение установленного времени не нажимаются никакие кнопки. Шаг приращения: 10 сек. Мин.: 40 сек Макс.: 600 сек Для быстрой прокрутки нажмите и удерживайте кнопку. ПРИМЕЧАНИЕ: если звуковой сигнал активирован, перед выключением устройство издаст четыре коротких двойных и один длинный звуковой сигнал.

№	РЕЖИМ НАСТРОЙКИ	ОПИСАНИЕ
4.2	Таймер подсветки	Таймер подсветки отключает яркость подсветки, если в течение установленного времени не нажималась никакая кнопка. Шаг приращения: 2 сек. Мин.: 2 сек Макс.: 12 сек Для быстрой прокрутки нажмите и удерживайте кнопку. Примечание: устройство оснащено датчиком освещенности, который автоматически принимает яркость экрана в соответствии с яркостью окружающего освещения.
4.3	Звуковой сигнал	Включение / отключение звукового сигнала клавиатуры ВЫКЛ - отключено ВКЛ - включено
4.4	Режим задержки	Включение / отключение режима задержки - когда мишени могут быть выпущены через заданный промежуток времени ВЫКЛ - отключено ВКЛ - включено
4.5	Голосовой режим	Включение / отключение режима голосового выпуска - когда мишень может быть выпущена голосовой командой через петличный микрофон. ВЫКЛ - отключено ВКЛ - включено Чтобы эта опция была активирована, необходимо также подключить микрофон.
4.6	Повтор мишеней	Включение / отключение опции повторения последней мишени - когда каждая цель не требует предварительной настройки и если настройки не выполняются, она повторяется. Только для режима микрофона. ВЫКЛ - отключено ВКЛ - включено
4.7	Game Flush	Включение / отключение дисциплины Game Flush. Game Flush позволяет стрелять по одиночным или парным мишеням, выпущенным в случайном порядке (симулятор охоты). ВЫКЛ - отключено ВКЛ - включено
4.8	Русский (язык)	Установите язык: <ul style="list-style-type: none"> • English (Английский) • Deutsch (Немецкий) • Русский • Français (Французский) • Čeština (Чешский)

№	РЕЖИМ НАСТРОЙКИ	ОПИСАНИЕ
5.	Использовать Layout Card после включения	Настройте опцию требования карты площадки после включения. Это позволяет стрелкам не делать ошибок и не начинать выпускать мишени не на той площадке. Устройство можно разблокировать, только приложив его к карте площадки, которую можно прикрепить к стене на каждой площадке.
5.1	Требовать при включении	Если установлено «ДА», пользователь должен приложить устройство к карте площадки, чтобы разблокировать его (на дисплее отображается сообщение ДЛЯ АКТИВАЦИИ, ПОЖАЛУЙСТА, ПРИЛОЖИТЕ LAYOUT CARD), измените номер площадки (рекомендуется, если площадок больше, чем 1 и устройство используется в платном режиме, чтобы стрелок не выпускал мишени не на той площадке и не мог поранить оператора на площадке) Значение «НЕТ» позволяет использовать пульт без карты площадки
6.	Оплата	Настройка вариантов оплаты
6.1	Тип платежа	Выберите способ оплаты: <ul style="list-style-type: none"> • Наличными: для расчета и списания с платежной карты стрелка используются наличные. • Мишени: для расчета и списания с платежной карты стрелка используются мишени.
6.2	Цена за мишень (Группа А, В, С...) (раздел отображается, только если выбран тип платежа Наличные))	Установите стоимость мишени для каждой клиентской группы (А – Z) при установленном типе оплаты Наличные. Для ввода цены для каждой клиентской группы используйте клавиши с цифрами. Используйте кнопку CLR, чтобы очистить цену до значения 0,00. Макс. формат значения: XXXXXX, XX ПРИМЕЧАНИЕ: цена за мишень, установленная для каждой группы по умолчанию, составляет 999999,99.
7.	Карта	Настройка платежных чип-карт стрелков
7.1	Активировать Year Code	Year Code - это дополнительная функция, которая заставляет держателей карт обратиться к стойке регистрации стрельбища, чтобы обновить код. Карты со старым Year Code нельзя использовать до обновления. Например: Стрельбищу необходимо, чтобы все стрелки подошли к стойке, чтобы получить от них информацию. ВКЛ - включает функцию, ВЫКЛ - отключает Для обновления Year Code на картах стрелков используйте программу Card Manager.

№	РЕЖИМ НАСТРОЙКИ	ОПИСАНИЕ
7.2	Блокировать группу А, В, С...	При необходимости заблокируйте определенные клиентские группы. Например: если клиентская группа F заблокирована, клиенты, входящие в эту группу, больше не смогут расплачиваться своей картой. ВКЛ - блокирует группу ВЫКЛ - сохраняет группу активной
8.	UID	8-значный уникальный идентификационный номер в формате XX-XX-XX-XX

ТАБЛИЦА ДЛЯ ВВОДА НАЗВАНИЯ ПЛОЩАДКИ:

<i>Одно нажатие</i>	<i>Два нажатия</i>	<i>Три нажатия</i>	<i>Четыре нажатия</i>	<i>Пять нажатий</i>
A	a	P	p	1
B	b	Q	q	2
C	c	R	r	3
D	d	S	s	4
E	e	T	t	5
F	f	U	u	6
G	g	V	v	7
H	h	W	w	8
I	i	X	x	9
J	j	Y	y	0
K	k	Z	z	пробел
L	l	пробел	пробел	пробел
M	m	пробел	пробел	пробел
N	n	пробел	пробел	пробел
O	o	пробел	пробел	пробел


ПРИМЕЧАНИЕ. Если вам нужно удвоить букву или ввести следующую букву / цифру, которая находится на той же клавише, что и предыдущая, сначала нажмите любую другую клавишу и сотрите ее.

5. РЕЖИМЫ СТРЕЛЬБЫ

ТИП ВЫПУСКА	ТИП СТРЕЛЬБЫ	ОПИСАНИЕ	ЗАДЕРЖКА, СЕК
	Прямой	Прямой выпуск (до 6 машинок одновременно)	нет
Выпуск с задержкой (если звуковой сигнал включен, перед выпуском мишени (ей) будет издан звуковой сигнал)	Один	Выпускает одиночную мишень с задержкой. После нажатия кнопки соответствующей машинки (например, А, В, С...), таймер (установленный) запускает обратный отсчет и выпускает мишень.	0,5 -10
	Синхр. (Синхронный дуплет)	Выпускает две разные мишени одновременно с задержкой. После нажатия кнопки соответствующих машинок (например, А и В), установленный таймер запускает обратный отсчет и выпускает мишени.	0,5 -10
	Сигн. (Сигнальный дуплет)	Выпускает две мишени с задержкой для каждой мишени (Задержка 1 мишени и Задержка 2 мишени). После нажатия кнопки соответствующих машинок (например, А и В), установленный таймер начинает обратный отсчет и выпускает мишени одну за другой. В этом режиме также можно выстрелить Raffale-дуплет, дважды выбрав одну и ту же машинку.	1) 0,5-10 2) 0,5-10
Выпуск через микрофон	Один	Выпускает одиночную заданную мишень через микрофон.	0 - 5
	Синхр. (Синхронный дуплет)	Выпускает заранее установленный синхронный дуплет через микрофон. Если стрелок хочет повторить ту же мишень, он вызывает мишень снова (если установлено в административном меню). Если стрелок хочет поменять мишени, он должен установить их заново. ПРИМЕЧАНИЕ: пока стрелок не вызвал мишень, он может изменить ее без потери кредита!	0 - 5
	Сигн. (Сигнальный дуплет)	Выпускает установленный сигнальный дуплет через микрофон. Нажимая любые разрешенные кнопки, пользователь предварительно устанавливает две мишени (например, В и F) и вызывает мишень через микрофон, подключенный к устройству, чтобы выпустить первую мишень. Вторая мишень вылетит после	0 - 5

ТИП ВЫПУСКА	ТИП СРЕЛЬБЫ	ОПИСАНИЕ	ЗАДЕРЖКА, СЕК
		выстрела. Если стрелок хочет повторить ту же мишень, он вызывает мишень снова (если установлено в административном меню). Если стрелок хочет поменять мишени, он должен установить их заново. ПРИМЕЧАНИЕ: пока стрелок не вызвал мишень, он может изменить ее без потери кредита!	
	FLUSH	Симулятор охоты. Пожалуйста, перейдите к разделу 6 , чтобы узнать больше о дисциплине GAME FLUSH.	3 -15

Оба типа выпуска / стрельбы доступны в бесплатном и платном режимах (стрельба с чип-картой или без нее).

Единственное отличие: в платном режиме у стрелка должна быть платежная карта (с достаточным количеством средств на счете), прикрепленная к устройству во время стрельбы. После каждого выпуска мишени с карты списывается количество наличных или мишеней, а оставшаяся сумма отображается на дисплее рядом с символом .

В платном режиме (когда платежная карта не прикреплена) на дисплее всегда отображается сообщение «Карту, пожалуйста». Как только стрелок сначала прикладывает свою карту, он видит следующее сообщение:

Стрелок: SidorovG
 Группа: A
 Наличные: 870,00

Стрелок - имя стрелка (карты). При назначении новой карты имя, отображающееся на дисплее, может быть присвоено вручную в программе Card Manager.

Группа - это клиентская группа стрелка

Наличные - сумма денежных средств, оставшаяся на его карте.

Или: **Мишени** - количество мишеней, оставшихся на карте

В бесплатном режиме стрелок может использовать счетчики (Гр., С1, С2, С3, С4, С5, С6). С помощью кнопки МЗ можно переключаться с одного счетчика на другой, если стрелки захотят заплатить позже по-отдельности в соответствии с количеством выпущенных мишеней.

Например: стрелок 1 использует счетчик S1, стрелок 2 использует счетчик S2.

Если нет необходимости использовать разные счетчики, они могут просто оставить Гр. (групповой счетчик).

6. GAME FLUSH

ТИПЫ GAME FLUSH	КОЛИЧЕСТВО ИСПОЛЬЗУЕМЫХ МАШИНОК	ОПИСАНИЕ
Хаос 3	3	<p>Выпуск мишеней из всех машинок в случайном порядке через установленный период времени (мин.: установленное время взвода, макс: 3 секунды) с повтором, который останавливается только тогда, когда извлекается карта, заканчивается кредит (в платном режиме) или нажимается кнопка ПАУЗА.</p> <p><i>Например: После нажатия кнопки старт через каждые 3 секунды все 3 машинки начнут случайным образом выпускать мишени. Процесс будет повторяться с каждой выпущенной мишенью.</i></p>
Хаос 6	6	<p>Выпуск мишеней из всех машинок в случайном порядке через установленный период времени (мин.: установленное время взвода, макс: 3 секунды) с повтором, который останавливается только тогда, когда извлекается карта, заканчивается кредит (в платном режиме) или нажимается кнопка ПАУЗА.</p> <p><i>Например: После нажатия кнопки старта через каждые 3 секунды все 6 машинок начнут в случайном порядке выпускать мишени. Процесс будет повторяться с каждой выпущенной мишенью.</i></p>
Шторм 4	4	<p>Выпуск мишеней из всех машинок в случайном порядке через каждые 3 секунды с заданной задержкой (паузой) с повторением, который останавливается только тогда, когда извлекается карта, заканчивается кредит (в платном режиме) или нажимается кнопка ПАУЗА.</p> <p><i>Например: Задержка 10 секунд. После нажатия кнопки старта через 10 секунд через каждые 3 секунды все 4 машинки начнут в случайном порядке выпускать мишени. Через 10 секунд процесс повторится.</i></p>
Шторм 6	6	<p>Выпуск мишеней из всех машинок в случайном порядке через каждые 3 секунды с заданной задержкой (паузой) с повторением, который останавливается только тогда, когда извлекается карта, заканчивается кредит (в платном режиме) или нажимается кнопка ПАУЗА.</p> <p><i>Например: Задержка 7 секунд. После нажатия кнопки старта через 7 секунд каждые 3 секунды все 6 машинок начнут в случайном порядке выпускать мишени. Через 7 секунд процесс повторится.</i></p>

ТИПЫ GAME FLUSH	КОЛИЧЕСТВО ИСПОЛЬЗУЕМЫХ МАШИНОК	ОПИСАНИЕ
Все сразу 2	2	Одновременный выпуск мишеней из всех машинок с заданной задержкой (паузой) с повтором, который останавливается только тогда, когда извлекается карта, заканчивается кредит (в платном режиме) или нажимается кнопка ПАУЗА. <i>Например: Задержка 5 секунд. После нажатия кнопки старт через 5 секунд обе машинки выпустят мишень одновременно. Через 5 секунд процесс повторится.</i>
Все сразу 4	4	Одновременный выпуск мишеней из всех машинок с заданной задержкой (паузой) с повтором, который останавливается только тогда, когда извлекается карта, заканчивается кредит (в платном режиме) или нажимается кнопка ПАУЗА. <i>Например: Задержка 6 секунд. После нажатия кнопки старта через 6 секунд все 4 машинки выпустят мишени одновременно. Через 6 секунд процесс повторится.</i>
Все сразу 6	6	Одновременный выпуск мишеней из всех машинок с заданной задержкой (паузой) с повтором, который останавливается только тогда, когда извлекается карта, заканчивается кредит (в платном режиме) или нажимается кнопка ПАУЗА. <i>Например: Задержка 9 секунд. После нажатия кнопки старта через 6 секунд все 6 машинок выпустят мишени одновременно. Через 9 секунд процесс повторится.</i>
V3	3	Выпуск мишени из 2-ой (центральной) машинки, пауза 0,2 мсек и одновременный выпуск мишеней из 1-й и 3-ей машинки. После установленной задержки (паузы) процесс повторяется. Он останавливается только тогда, когда извлекается карта, заканчивается кредит (в платном режиме) или нажимается кнопка ПАУЗА. <i>Например: Задержка 5 секунд. Выбраны машинки А, В и С. После нажатия кнопки старта через 5 секунд машинка В выпускает мишень. Через 0,2 мсек машинки А и С выпускают мишени одновременно. Через 5 секунд процесс повторится.</i>
V4	4	Выпуск мишени из 2-й и 3-й (центральных) мишеней одновременно, пауза 150 мсек и одновременное выпуск 1-й и 4-й ловушек. После установленной задержки (паузы) процесс повторяется. Он останавливается только тогда, когда извлекается карта, заканчивается кредит (в платном режиме) или нажимается кнопка ПАУЗА. <i>Например: Задержка 3 секунды. Выбраны мишени А, В, С и D. После нажатия кнопки старта через 5 секунд машинки В и С выпустят мишени одновременно. Еще через 150 мсек машинки А и С выпустят мишени одновременно. Через 3 секунды процесс повторится.</i>

ТИПЫ GAME FLUSH	КОЛИЧЕСТВО ИСПОЛЬЗУЕМЫХ МАШИНОК	ОПИСАНИЕ
V6	6	Выпуск мишени из 3-й и 4-й (центральных) машинок одновременно, пауза 150 мсек и одновременный выпуск 1-й, 2-й, 5-й, 6-й ловушек. После установленной задержки (паузы) процедура повторится. Он останавливается только тогда, когда извлекается карта, заканчивается кредит (в платном режиме) или нажимается кнопка ПАУЗА. <i>Например: Задержка 5 секунд. Выбраны машинки A, B, C, D, E, F. После нажатия на Старт через 5 секунд машинки C и D выпустят мишени одновременно. Еще через 150 мсек машинки B и E выпустят мишени одновременно. Еще через 150 мсек машинки A и F выпустят мишени одновременно. Через 5 секунд процесс повторится.</i>
Постоянно 6	6	Выпуск мишени из всех машинок в случайном порядке через 1 секунду после заданной задержки (паузы) с повтором, который останавливается только тогда, когда извлекается карта, заканчивается кредит (в платном режиме) или нажимается кнопка ПАУЗА. <i>Например: Задержка 7 секунд. После нажатия кнопки старта через 7 секунд задержки и 1 секунду все 6 машинок выпустят мишени в случайном порядке. Через 7 секунд процесс повторяется.</i>

Настраиваемая задержка для всех типов GAME FLUSH (кроме типа Хаос 3 и Хаос 6): мин: 3 сек, макс: 15 сек.

Шаг приращения: 1 сек.

ПРИМЕЧАНИЕ: если на площадке меньше активных машинок, чем необходимо для активации типа Flush, этот тип скрываются.

Например: На площадке 1 у вас есть 5 включенных машинок (активных). В этом случае типы, требующие 6 машинок, будут скрыты (Хаос 6, Шторм 6, Прямой 6, V6, Непрерывный 6).

7. УСТРАНЕНИЕ НЕИСПРАВНОСТЕЙ

№	ПРОБЛЕМА	ВОЗМОЖНАЯ ПРИЧИНА	РЕШЕНИЕ
1.	Машинка не отвечает на команды	Повреждена антенна	Заменить антенну
		Проблема с машинкой	1. Проверить уровень заряда батареи 2. В магазине машинки нет мишеней
		Приемник неисправен	1. Проверить, работает ли приемник (есть ли питание) 2. Проверить, реагирует ли приемник, если вы нажимаете на кнопку 3. Если нет, то проверить канал. Приемник должен быть настроен на тот же канал, что и пульт управления 4. Проверить соединение (правильно ли вставлен штекер) 5. Проверить, подключена ли машинка к питанию и правильно ли она работает
		Низкий уровень батареи на пульте управления TXSMART	Зарядить пульт управления TXSMART
2.	Чип-карта не читается	Проблема с картой	Уберите и снова приложите чип-карту. Если не работает, используйте другую чип-карту
3.	Голосовой режим не активируется	Микрофон не подключен (подключен неправильно)	Подключите микрофон (правильно)
		Голосовой режим не активирован в административном меню	Активировать голосовой режим в административном меню
4.	На дисплее отображается сообщение ДЛЯ АКТИВАЦИИ, ПОЖАЛУЙСТА, ПРИЛОЖИТЕ LAYOUT CARD	В административном меню Использовать Layout Card после включения – Требовать при включении стоит в значении «Да»	Приложить карту площадки или отключить функцию в административном меню

№	ПРОБЛЕМА	ВОЗМОЖНАЯ ПРИЧИНА	РЕШЕНИЕ
5.	Не все типы Game Flush отображаются	На площадке активировано недостаточно машинок	Активировать минимум 6 машинок на площадке (в административном меню), чтобы увидеть все параметры Game Flush, потому что для этого требуется 2, 3, 4 или 6 машинок.
6.	Пульт TXSMART не заряжается	Пульт размещен на зарядном устройстве неправильно	Убедиться, что пульт установлен правильно: зарядное устройство становится синим, а на TXSMART загораются зеленый светодиод.
СООБЩЕНИЯ НА ДИСПЛЕЕ			
7.	Запрещенная группа Удалите карту	Клиентская группа, присвоенная карте, запрещена.	Разблокировать группу в административном меню или изменить клиентскую группу владельца карты с помощью программы Card Manager.
8.	Нет средств на карте	На карте не осталось средств	Загрузить наличные / мишени на карту
9.	Платный режим	Приложена карта активации платного режима и режим активирован.	Удалить карту
10.	Бесплатный режим	Приложена карта активации бесплатного режима и режим активирован.	Удалить карту
11.	Площадка неактивна!	Эту площадку нельзя использовать (ограничение было по какой-то причине установлено администратором. Например: машинка не работает)	Перейти на другую площадку или спросить, можно ли разблокировать площадку
12.	Карта сброса Счетчиков. Хотите все сбросить?	Приложена карта сброса счетчика, которая позволяет обнулить счетчик.	Нажать ОК, если хотите сбросить счетчик и удалить карту.
СООБЩЕНИЯ ОБ ОШИБКАХ НА ДИСПЛЕЕ			
13.	Обратитесь к производителю	Проблемы с пультом	Связаться с производителем и описать проблему

№	ПРОБЛЕМА	ВОЗМОЖНАЯ ПРИЧИНА	РЕШЕНИЕ
14.	Системная ошибка #	Проблемы с пультом	Связаться с производителем и описать проблему
15.	Ошибка программы!	Проблемы с пультом	Связаться с производителем и описать проблему

Как переключаться между платным и бесплатным режимом?

Используйте карты Бесплатного и Платного режима (приложите карту для переключения)

8. ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ

Рейнджмастер Системс Рус предоставляет ограниченную гарантию на данную продукцию на возможные дефекты материала или изготовления на срок 12 месяцев. Этот период начинается с момента получения продукта.

Рейнджмастер Системс Рус не несет ответственности за потерю данных или потерю прибыли или оборота из-за дефекта.

Гарантия распространяется только на ремонт или замену дефектных компонентов, которые возникли при ежедневном использовании. «Ежедневное использование» следует читать как: использование в соответствии со спецификациями и по назначению.

Общие сведения и гарантийные исключения: Повреждения, возникшие из-за воды, влаги, вандализма, удара молнии, перенапряжении по линии электропередачи или источника питания, из-за использования не по назначению, падения продукта, чрезмерного нагрева или холода (как для эксплуатации, так и хранения), применения силы, повреждения из-за пустых или разряженных батарей или аккумуляторов, являются гарантийными исключениями и не дают вам права на бесплатный ремонт или замену. Грязь внутри оборудования также является гарантийным исключением.

В случае использования сенсорных экранов в продукте: Повреждения из-за неправильного использования (с использованием чего-то другого, кроме пальца), вызывающие царапины или повреждения на экране или на сенсорной поверхности, не являются гарантийным случаем.

При отправке товара на ремонт, пожалуйста, запросите номер RMA, отправив электронное письмо на адрес info@rangemastersystems.ru.

Добавьте к письму номер счета, дату счета и серийный номер продукта.

Также добавьте подробное описание возникших проблем.

Возврат товара для ремонта:

ООО «РЕЙНДЖМАСТЕР СИСТЕМС РУС»

420107, РФ, РТ, г. Казань,

ул. Островского, д.57Б, оф.204

Укажите свой номер RMA в поле. Отправьте нам ссылку для почтового отслеживания после отправки нам продукта.

9. ФОРМА RMA

Для:

ООО «РЕЙНДЖМАСТЕР СИСТЕМС РУС»
420107, РФ, РТ, г. Казань,
ул. Островского, д.57Б, оф.204

RMA: _____

Дата: ____/____/____

Дата покупки	
Поставщик	
Номер счета (пожалуйста, приложите копию счета)	
Серийный номер продукта	
Описание проблемы	

Вернуть:

Имя	
Клуб/Организация	
Адрес 1	
Адрес 2	
Индекс	
Город	
Страна	
Контактный телефон	
Эл. почта	

РЕЖИМ СТРЕЛЬБЫ С КАРТОЙ	РЕЖИМ СЧЕТЧИКА
<p>АКТИВНЫЕ МАШИНКИ</p>  <p>КНОПКА М1: ТИП ВЫПУСКА</p> <p>КНОПКА М2: НАСТРОЙКА ЗАДЕРЖКИ</p> <p>НАЛИЧНЫЕ ИЛИ МИШЕНИ, ОСТАВШИЕСЯ НА КАРТЕ</p>	<p>АКТИВНЫЕ МАШИНКИ</p>  <p>КНОПКА М1: ТИП ВЫПУСКА</p> <p>КНОПКА М2: НАСТРОЙКА ЗАДЕРЖКИ</p> <p>КНОПКА М3: СМЕНА СЧЕТЧИКА</p>
<p>Если каждый стрелок хочет стрелять по своему счетчику, при нажатии кнопки М3 можно переключить счетчик</p>	



- 

ВКЛЮЧАЕТ/ВЫКЛЮЧАЕТ УСТРОЙСТВО
- 

МЕНЯЕТ ТИП ВЫПУСКА МИШЕНИ
- 

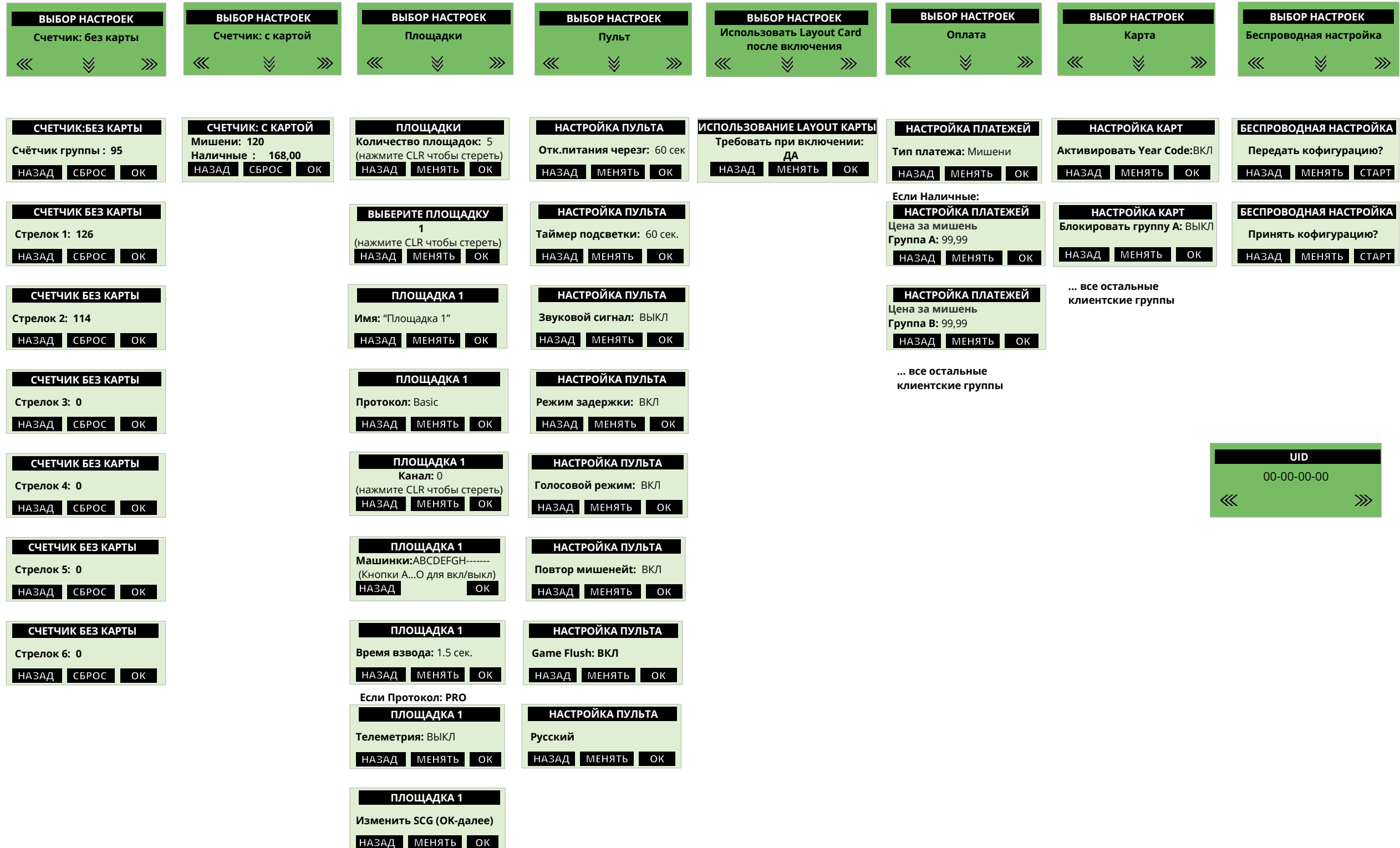
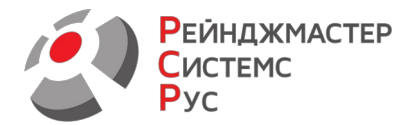
НАСТРАИВАЕТ ЗАДЕРЖКУ
- 

МЕНЯЕТ СЧЕТЧИК В БЕСПЛАТНОМ РЕЖИМЕ

ТИП ВЫПУСКА	ТИП СТРЕЛЬБЫ (кнопка М1 для переключения)	ОПИСАНИЕ	ЗАДЕРЖКА, СЕК
Прямой	Прямой	Выпускает прямую мишень при нажатии одной или нескольких кнопок на пульте управления	нет
Выпуск с задержкой  (если звуковой сигнал включен, перед выпуском мишени (ей) будет издан звуковой сигнал)	Один	Выпускает одиночную мишень с задержкой. После нажатия кнопки соответствующей машинки (например, А, В, С...), таймер запускает обратный отсчет и выпускает мишень.	0,5 -10
	Синхр. (Синхронный дуплет)	Выпускает две разные мишени одновременно с задержкой. После нажатия кнопки соответствующих машинок (например, А и В), таймер запускает обратный отсчет и выпускает мишени.	0,5 -10
	Сигн. (Сигнальный дуплет)	Выпускает две мишени с задержкой для каждой мишени (Задержка 1 мишени и Задержка 2 мишени). После нажатия кнопки соответствующих машинок (например, А и В), установленный таймер начинает обратный отсчет и выпускает мишени одну за другой. В этом режиме также можно выстрелить Raffale-дуплет, дважды выбрав одну и ту же машинку.	1) 0,5-10 2) 0,5-10
Выпуск через микрофон  (активен, только если активирован в административном меню и микрофон подключен)	Один	Выпускает одиночную заданную мишень через микрофон.	0 - 5
	Синхр. (Синхронный дуплет)	Выпускает установленный синхронный дуплет через микрофон. Если стрелок хочет повторить ту же мишень, он вызывает мишень снова (если установлено в административном меню). Если стрелок хочет поменять мишени, он должен установить их заново. ПРИМЕЧАНИЕ: пока стрелок не вызвал мишень, он может изменить ее без потери кредита!	0 - 5
	Сигн. (Сигнальный дуплет)	Выпускает установленный сигнальный дуплет через микрофон. Нажимая любые разрешенные кнопки, пользователь предварительно устанавливает две мишени (например, В и F) и вызывает мишень через микрофон, подключенный к устройству, чтобы выпустить первую мишень. Вторая мишень вылетит после выстрела. Если стрелок хочет повторить ту же мишень, он вызывает мишень снова (если установлено в административном меню). Если стрелок хочет поменять мишени, он должен установить их заново. ПРИМЕЧАНИЕ: пока стрелок не вызвал мишень, он может изменить ее без потери кредита!	0 - 5
	FLUSH	Симулятор охоты.	3 -15

FLUSH (GAME FLUSH. СИМУЛЯТОР ОХОТЫ)	
Хаос 3 (3 машинки)	Выпуск мишеней из всех машинок в случайном порядке через установленный период времени (мин.: установленное время взвода, макс: 3 секунды) с повтором, который останавливается только тогда, когда извлекается карта, заканчивается кредит (в платном режиме) или нажимается кнопка ПАУЗА. <i>Например: После нажатия кнопки старт через каждые 3 секунды все 3 машинки начнут случайным образом выпускать мишени. Процесс будет повторяться с каждой выпущенной мишенью.</i>
Хаос 6 (6 машинок)	Выпуск мишеней из всех машинок в случайном порядке через установленный период времени (мин.: установленное время взвода, макс: 3 секунды) с повтором, который останавливается только тогда, когда извлекается карта, заканчивается кредит (в платном режиме) или нажимается кнопка ПАУЗА. <i>Например: После нажатия кнопки старта через каждые 3 секунды все 6 машинок начнут в случайном порядке выпускать мишени. Процесс будет повторяться с каждой выпущенной мишенью.</i>
Шторм 4 (4 машинки)	Выпуск мишеней из всех машинок в случайном порядке через каждые 3 секунды с заданной задержкой (паузой) с повторением, который останавливается только тогда, когда извлекается карта, заканчивается кредит (в платном режиме) или нажимается кнопка ПАУЗА. <i>Например: Задержка 10 секунд. После нажатия кнопки старта через 10 секунд через каждые 3 секунды все 4 машинки начнут в случайном порядке выпускать мишени. Через 10 секунд процесс повторится.</i>
Шторм 6 (6 машинок)	Выпуск мишеней из всех машинок в случайном порядке через каждые 3 секунды с заданной задержкой (паузой) с повторением, который останавливается только тогда, когда извлекается карта, заканчивается кредит (в платном режиме) или нажимается кнопка ПАУЗА. <i>Например: Задержка 7 секунд. После нажатия кнопки старта через 7 секунд каждые 3 секунды все 6 машинок начнут в случайном порядке выпускать мишени. Через 7 секунд процесс повторится.</i>
Все сразу 2 (2 машинки)	Одновременный выпуск мишеней из всех машинок с заданной задержкой (паузой) с повтором, который останавливается только тогда, когда извлекается карта, заканчивается кредит (в платном режиме) или нажимается кнопка ПАУЗА. <i>Например. Задержка 5 секунд. После нажатия кнопки старт через 5 секунд обе машинки выпустят мишень одновременно. Через 5 секунд процесс повторится.</i>
Все сразу 4 (4 машинки)	Одновременный выпуск мишеней из всех машинок с заданной задержкой (паузой) с повтором, который останавливается только тогда, когда извлекается карта, заканчивается кредит (в платном режиме) или нажимается кнопка ПАУЗА. <i>Например: Задержка 6 секунд. После нажатия кнопки старта через 6 секунд все 4 машинки выпустят мишени одновременно. Через 6 секунд процесс повторится.</i>
Все сразу 6 (6 машинок)	Одновременный выпуск мишеней из всех машинок с заданной задержкой (паузой) с повтором, который останавливается только тогда, когда извлекается карта, заканчивается кредит (в платном режиме) или нажимается кнопка ПАУЗА. <i>Например: Задержка 9 секунд. После нажатия кнопки старта через 6 секунд все 6 машинок выпустят мишени одновременно. Через 9 секунд процесс повторится.</i>
V3 (3 машинки)	Выпуск мишени из 2-ой (центральной) машинки, пауза 0,2 мсек и одновременный выпуск мишеней из 1-й и 3-ей машинки. После установленной задержки (паузы) процесс повторяется. Он останавливается только тогда, когда извлекается карта, заканчивается кредит (в платном режиме) или нажимается кнопка ПАУЗА. <i>Например: Задержка 5 секунд. Выбраны машинки А, В и С. После нажатия кнопки старта через 5 секунд машинка В выпускает мишень. Через 0,2 мсек машинки А и С выпускают мишени одновременно. Через 5 секунд процесс повторится.</i>
V4 (4 машинки)	Выпуск мишени из 2-й и 3-й (центральных) мишеней одновременно, пауза 150 мсек и одновременное выпуск 1-й и 4-й ловушек. После установленной задержки (паузы) процесс повторяется. Он останавливается только тогда, когда извлекается карта, заканчивается кредит (в платном режиме) или нажимается кнопка ПАУЗА. <i>Например: Задержка 3 секунды. Выбраны мишени А, В, С и D. После нажатия кнопки старта через 5 секунд машинки В и С выпустят мишени одновременно. Еще через 150 мсек машинки А и С выпустят мишени одновременно. Через 3 секунды процесс повторится.</i>
V6 (6 машинок)	Выпуск мишени из 3-й и 4-й (центральных) машинок одновременно, пауза 150 мсек и одновременный выпуск 1-й, 2-й, 5-й, 6-й ловушек. После установленной задержки (паузы) процедура повторяется. Он останавливается только тогда, когда извлекается карта, заканчивается кредит (в платном режиме) или нажимается кнопка ПАУЗА. <i>Например: Задержка 5 секунд. Выбраны машинки А, В, С, D, E, F. После нажатия на Старт через 5 секунд машинки С и D выпустят мишени одновременно. Еще через 150 мсек машинки В и Е выпустят мишени одновременно. Еще через 150 мсек машинки А и F выпустят мишени одновременно. Через 5 секунд процесс повторится.</i>
Постоянно 6 (6 машинок)	Выпуск мишени из всех машинок в случайном порядке через 1 секунду после заданной задержки (паузы) с повтором, который останавливается только тогда, когда извлекается карта, заканчивается кредит (в платном режиме) или нажимается кнопка ПАУЗА. <i>Например: Задержка 7 секунд. После нажатия кнопки старта через 7 секунд задержки и 1 секунду все 6 машинок выпустят мишени в случайном порядке. Через 7 секунд процесс повторяется.</i>

СТРУКТУРА АДМИНИСТРАТИВНОГО МЕНЮ TXSMART





**ОТСКАНИРУЙ МЕНЯ,
ЧТОБЫ ОТКРЫТЬ
ВИДЕО-ИНСТРУКЦИЮ В VK.COM**