

Start av anläggningen

1. Gå in i sidorummet och anslut tre elkontakter i uttaget som finns till höger om säkerhetsskåpet bakom datorskärmen.
2. Hämta projektorer och vapenattrapp i säkerhetsskåpet.
3. Placera projektorerna på de båda lådorna innanför repen på vänster och höger sida i lokalen. OBS! att en projektor är märkt med ett fastklistrat V på ovansidan. Den projektorn placeras på vänster sida. Projektorerna placeras innanför de ritade fyrkanterna på lådorna.
4. Anslut datakabel och därefter elkabel på respektive projektor. Elkabeln på vänster sida och datakabeln på det vita skarvstycket bak på projektorerna. En röd och en grön lampa tänds på projektorerna. OBS! att datakabeln bara passar på ett sätt, ge akt på kontaktens form.
5. Skruva därefter fast de små hållskruvarna på datorkontakten.
6. Anslut därefter den lilla fyrkantiga videokameran (som ligger på pulpeten mitt i lokalen) på vapenattrappen. Kameran ska sitta mitt under pipan direkt framför framstocken på vapnet.
7. Fäst kabeln från kameran vid varbygeln på vapnet med buntband.
8. Till höger i lokalen upphängd vid stockarna finns en högtalaranläggning. Anslut den svarta kabeln i vägguttaget.
9. Starta projektorerna genom att trycka på den röd-bruna knappen på ovansidan och kontrollera att en blå bild börjar framträda på väggen.
10. Tryck därefter igång datorerna i säkerhetsskåpet genom att trycka på de blå-gröna knapparna till höger på apparaterna. En grön lampa kommer att tändas på datorerna.
11. Efter en liten stund kommer det att framträda en bild på väggen i lokalen och samma bild på datorskärmen i sidorummet.
12. De båda bilderna på väggen ska vara lika högt på väggen och lika stora. Nedre kanten ska följa golvlisten ungefär. Bilden blir större om man flyttar projektorn bakåt och mindre om man flyttar den framåt. Om någon bild ligger fel i höjd kan den justeras i projektorernas framkant på de båda skruvarna. Justera sedan i sidled så att skarven blir så osynlig som möjligt.
13. När bilden med flera ikoner i vänstra kanten och en ikon där det står Marksman ST-2 i mitten av bilden syns, peka med muspekaren på ikonerna och dubbelklicka med vänstra musknappen.
14. I mitten av bilden kommer det att stå MARKSMAN. Samma sak gäller datorskärmen i sidorummet. Uppstarten är nu klar och övningarna kan börja.

Om det dröjer mer än fem minuter från det att projektorerna startats tills datorerna slagits på, kommer projektorerna att slå av automatiskt. **Man måste då vänta tills fläktarna i projektorerna stannat och därefter slå på dessa igen.**

Skyttet

1. I överkant på tangentbordet finns en rad med text för olika moment. Siffergruppen längst till höger på tangentbordet är bortkopplad och man får om det behövs (t.ex. vid skjutning på lerduvor ”nordisk trapp”) byta station genom att använda siffrorna som finns i andra raden uppifrån på tangentbordet. Vid skyttet ska foten stå med tån mot det svarta märket på golvet vid pulpeten.
2. Varje person som ska skjuta ska alltid börja med ett inskjutningsskott. Genom att trycka på tangenten inskjutning kommer en tavla att visas. När man skjutit på tavlan visas en bild ”Inskjutningsskottet godkänt”. Efter detta är det färdigt att skjuta på valfria figurer.
3. Det går att välja Tavla, Lerduvor, Fågel och Markmål.
4. När man tryckt fram en figur eller tavla kan man trycka på samma tangent en gång till och får då fram en lista med olika val.
5. Man hoppar mellan valen genom att använda piltangenterna upp eller ner på högra delen av tangentbordet. När valet är klart låser man detta genom att trycka på tangenten ”Enter” (den nästan fyrkantiga tangenten) på högra delen av tangentbordet.
6. I målen ”Lerduvor” och ”Markmål” finns möjlighet att ändra fart och riktningar genom att trycka på det svartmärkta ”I” på tangentbordet. Valet sker med piltangenterna och man låser genom att trycka en gång till på ”I”-tangenten eller på ”Enter”. När man vill gå tillbaka till utgångsvärdena tryck ”I” och gå ned till den nedersta raden ”Återställ Normalvärden” och tryck piltangent höger.
7. Efter skottet kan man trycka på tangenten träffläge och se hur man skjutit. Man kan även trycka på tangenten förlopp och se hur man följt målet. Dessa moment finns även på datorskärmen i sidorummet.
8. En träff ger applåder och en bom ger bu-rop. Om det hörs en kling vid skottet är riktningen mer än 10 grader fel och skottet registreras inte.
9. Alla mål tas fram genom att trycka på mellanslagstangenten (den långa tangenten) längst ner på tangentbordet.
10. Om man vill göra en tävling av skyttet tar man fram bilden ”träffläge” och sedan trycker man på tangenten ”ny serie” eller klickar med musen på knappen ”ny serie” i överkant på bilden.
11. På bilden som kommer fram skriver man ett namn på den övre raden som är blåmärkt. Det namn som redan står försvinner av sig självt.
12. Efter detta pekar man med muspekaren bakom siffran som står på andra raden och vänsterklickar med musknappen.
13. När det står ett streck bakom siffran trycker man på ”backstegstangenten” som finns direkt ovanför ”Enter”-tangenten. När siffran är borta skriver man in det antal skott som varje deltagare ska skjuta.

14. Därefter vänsterklickar man med musen på den pilmärkta knappen på den tredje raden. Det kommer då upp alternativ på skjutgrenar.
15. Peka med musen på den gren som är aktuell och klicka. Texten kommer då att stå i raden. Därefter klickar man med muspekaren på knappen "OK" längst ner på bilden.
16. Efter detta så skjuts en serie. När serien är klar kommer en bild upp med redogörelse för resultatet. Där kommer även en fråga om resultatet ska skrivas ut. Klicka på nej då detta resultat bara kan skrivas ut från datorn i sidorummet.
17. När resultatet ska skrivas ut från datorn i sidorummet, klicka först på ordet "File" uppe i övre vänstra hörnet därefter på "öppna" på menyraden som kommer upp. Välj det datum och det namn som ska skrivas ut och klicka på "OK".

Avslutning

När anläggningen ska släckas ner följ nedanstående schema.

1. Tryck på tangenten träffläge på tangentbordet.
2. Klicka därefter med musen på "Start" i nedre vänstra hörnet på bilden.
3. Klicka därefter på den blå raden "avsluta" i menyraden.
4. På den bild som kommer upp står det en fråga om du vill stänga av datorn.
5. Klicka på "OK" och vänta tills bilden på väggen blir blå.
6. Slå därefter av projektorerna genom att trycka en gång på den "brunröda" knappen på översidan. En vit ruta mitt på den blå bilden på väggen dyker upp där det står "slå av", tryck då en gång till på knappen.
7. **OBS! Elkabeln på projektorerna får inte kopplas bort förrän fläkten i projektorerna stannat.**
8. Gör samma saker med datorn i sidorummet.
9. Knapparna på själva datorerna behöver inte knäppas av då detta sköter sig själv. Du kan kontrollera att den gröna lampan på datorerna inte lyser.
10. Elkabeln till högtalarna i lokalen dras ur kontakten.
11. Kameran kopplas loss från vapenattrappen och denna låses in i skåpet.
12. När fläktarna i projektorerna stannat kopplas dessa bort och ställs in i säkerhetsskåpet.
13. De tre kontakterna till höger om säkerhetsskåpet dras ur.

Övningen är nu klar och förhoppningsvis har ni haft en rolig och lärorik stund tillsammans!

Det har hänt att datorn någon gång låst sig helt. Om detta händer se nedan.

Om datorn skulle låsa sig så att den inte lyder, varken tangenter på tangentbordet eller musen, så är enda möjligheten att dra ur den vita kontakten till höger om säkerhetsskåpet och vänta 5-10 sekunder och därefter ansluta kontakten igen. Tryck sedan igång datorerna i skåpet. Uppstarten sker lika som tidigare.

Om du behöver support ring:

Tommy Andersson, MARKSMAN, tel. 070-6380732

Övriga kontakter:

Kjell Hallgren tel. 0240-17171, 070-6333421

Bengt Ask tel. 0240-30049, 073-0240615

Per Samuelsson tel. 070-5727930

Bokning sker genom:

Kickie Olofsson tel. 0240-33001, algmark-skytte@telia.com