Pocket Pro II **CYBERTIR**



3= Mise en route (arrêt automatique après 10 min.)

1+2= passage des menus 3=4= options dans le menu en cours

5= Départ

6= entrée télécommande (option)

7= Buzzer

8= microphone

Ecrans de réglages	
PAR TIME 4.00 (SECOND BEET) PUSH BOTH † + TO CLR SET USING †+ BUTTONS	Durée de la séquence de tir. L'affichage progresse par 1/10 sec. à chaque impulsion sur le bouton. Attention: si on laisse "poussé", le comptage accélère très vite!
START DELAY TYPE RANDOM SET USING ++ BUTTONS	Temps d'attente. "INSTANTané" pas très utile en ISSF. Choisir "aléatoire" (RANDOM) et définir
RANDOM START TIME MINIMUM 3.0 SET USING †+ BUTTONS	le temps minimum (7 sec. pour ISSF)
RANDOM START TIME MAXIMUM 3.2 SET USING ++ BUTTOMS	et un maximum de 3,2 sec par exemple ou 3,5 (se préparer au temps de réponse variable de l'arbitre).
BATTERY CONDITION LOWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWW	niveau batterie
BACKLIGHT ON TIME 41 SET USING ++ BUTTONS	Durée de l'éclairage écran, en secondes, après la fin du temps. (12 à 15 sec. bien pratique)
MOIN SCREEN TYPE REVIEW DIRECT + + SET USING ++ BUTTONS	Après la séquence, cet affichage est le plus pratique car complet.

Pocket Pro II CYBERTIR

MAIN SCREEN TYPE ROUNDS PER MINUTE SET USING ++ BUTTONS	Peu utile en ISSF mais plus intéressant en "Pin's" et BPSA-IPSC et autres
MAIN SCREEN TYPE SINGLE TIME ONLY SET USING †+ BUTTONS	Affichage limité au temps de séquence.
SHOT DEAD TIME 0.11 DEFAULT = 0.11 † ELIMINATE ECHO \$\dian\text{FASTER SHOT PICKUP}	A régler selon la réverbération du stand afin de ne pas compter les coups "en écho". Le réglage par défaut convient souvent.(1)
SHOT SENSITIUITY 13 DEFAULT = 13 T FOR COWBOY GUNS FOR LOUD GUNS	Selon le volume sonore du coup de feu. "13" convient au .22LR, si le Pocket Pro est placé sur la table de tir.(1)
JAN/01/00 00:07:55AM MONTH JAN/01/00 SET USING ↑↓ BUTTONS	Le dernier réglage, date et heure, n'a aucune incidence sur le fonctionnement. Facultatif donc car il est perdu en changeant la pile! (pas les autres réglages).
11711101011	
UTILISATION	
6.08 PL 0.49 6.08 1st 4.14 DELAY RNDM SHOT # 5 JAN/01/00 #	Premier écran après le tir: 5ème coup parti à 6,08 sec. (l'expérience mon- tre que le coup ne vaut pas zéro jusqu'à 1/10 de plus). Temps d'attaque à 4,14 sec.
6.08 SPL 0.49	5ème coup parti à 6,08 sec. (l'expérience mon- tre que le coup ne vaut pas zéro jusqu'à 1/10
6.08 SPL 0.49	5ème coup parti à 6,08 sec. (l'expérience montre que le coup ne vaut pas zéro jusqu'à 1/10 de plus). Temps d'attaque à 4,14 sec. L'écran suivant affiche les temps ENTRE les coups (SPLIT). Permet de vérifier la régularité
6.08 SPL 0.49	5ème coup parti à 6,08 sec. (l'expérience montre que le coup ne vaut pas zéro jusqu'à 1/10 de plus). Temps d'attaque à 4,14 sec. L'écran suivant affiche les temps ENTRE les coups (SPLIT). Permet de vérifier la régularité de la cadence (ici: 0,49-0,49-0,47-0,49) Notez bien que l'ordre des coups est variable selon l'action sur les touches 3 et 4. lci, fin d'une série en 4 sec.: 1er coup après 1.82 et 5 ème à