

# PEGASUS 3

## Brukerveiledning



[www.kongsberg-ts.no](http://www.kongsberg-ts.no)

**Endringslogg**

<b>Utgave</b>	<b>Dato</b>	<b>Forfatter</b>	<b>Godkjent av</b>	<b>Endringskommentar</b>
1	15.09.16	Morten Undseth	Stein Martinsen	Første eksemplar
2	11.10.17	Morten Undseth	Stein Martinsen	Pegasus ver. 3.6.0
3	29.10.17	Morten Undseth	Stein Martinsen	Lagt til kapittel ”21.3 Publikumsvising i treningsmodus”
4	09.01.18	Morten Undseth	Stein Martinsen	Pegasus ver. 3.7.4
5	17.01.18	Morten Undseth	Stein Martinsen	Pegasus ver. 3.7.5
6	01.02.18	Stein Martinsen	Stein Martinsen	Pegasus ver. 3.7.5
7	07.11.18	Stein Martinsen	Stein Martinsen	Pegasus ver. 3.8.3
8	19.03.21	Stein Martinsen	Stein Martinsen	Pegasus ver. 3.9.1
9				
10				

### Forord

Vi i Kongsberg Target Systems (KTS) er stolte av å kunne få presentere Pegasus 3, som vil erstatte Orion 2. Pegasus 3 bygger mye på dagens Orion-versjoner, men mye er forbedret, samt at vi har gitt programmet en helt ny layout. Vi har derfor valgt å kalle den nye Orion-versjonen for Pegasus 3. Pegasus 3 stammer fra den bevingede hesten "Pegasus" i gresk mytologi. Pegasus ble blant annet brukt til å bære lynglimt, noe som står i stil med vår forbedrede og raske Orion-versjon.

Pegasus 3 installeres på en Windows-PC og kobles til sentralenheten/SDU på standplass. En kan da operere hele standplassen legget fra Pegasus 3 for å kjøre stevner, med mer.

KTS håper denne brukerveiledningen vil være nyttig for dere. Vi hører gjerne fra dere hvis dere har kommentarer eller forbedringsforslag til både veiledningen og programmet i sin helhet. Kontaktinformasjon finnes på vår hjemmeside; [www.kongsberg-ts.no](http://www.kongsberg-ts.no).

Vi anbefaler å følge brukerveiledningen slavisk fra første kapittel og utover dersom du er ny bruker av denne applikasjonen. Den er bygget opp med egne kapitler for førstegangskonfigurering, samt egne kapitler for konfigureringer som gjøres i etterkant.

De største endringene i Pegasus 3 i forhold til Orion er følgende:

- To ulike modi for stevneavvikling: felles og individuell styring.
- Offisiell og uoffisiell database som sikrer at offisielle stevneprogrammer ikke kan endres lokalt. Egenlagde, uoffisielle profiler forsvinner ikke ved oppdatering av Pegasus 3.
- En helt ny database som er vesentlig sikrere i forhold til skrive- og lesefeil, som gjør at man unngår en korrupt database.
- Individuelle skyteklokker i individuelle modus.
- Styring av monitoroppsettet fra Pegasus 3 for alle relevante innstillinger, det som er nytt er følgende:
  - o Blinkdefinisjon (spesielt nyttig for pistolprogrammene som har presisjon- og hurtigdel).
  - o Fremtrekk av magebånd.
  - o Profiler. Dette er et nytt konsept som gjør oppsett og kjøring av stevner mye enklere enn i dag. Vi kommer tilbake til hva dette går ut på. Vi deler opp i følgende profiler:
    - Skiveprofiler.
    - Øvelsesprofiler.
    - Deløvelsesprofiler.
- Avlesning av skuddtellere, for å kunne vurdere eventuelt vedlikehold og eventuelle funksjonsfeil av skivene.
- Utskrift i treningsmodus.
- Publikumsvisning i treningsmodus.
- Omskyting for NSF-/ISSF- og CMP-pistol i henhold til regelverket.
- Forbedret brukergrensesnitt med bedre skalering og utnyttelse av store skjermer. Man får da plass til flere skiver og skudd samtidig.

- Kalibrering av skiver.
- Systemsjekk med mer informasjon.
- Kan håndtere flere hold samtidig.
- Ny WinGPS-protokoll som er robust og stabil, og som ikke er avhengig av sekvenser og rekkefølge på oppstart, samt restart midt i skyting.
- Rangerte lister i WinGPS, til bruk for finaler etc.

**Innholdsfortegnelse**

1.0 Innledning/systemkrav .....	12
2.0 Installasjon .....	13
2.1 Fra minnepinne eller nedlastning fra nettet.....	13
2.2 Kopi av databasen .....	13
2.3 Avinstallasjon.....	13
2.4 Oppgradering.....	13
3.0 Oppsett .....	14
3.1 Generelt .....	14
3.1.1 Standplass.....	14
3.1.2 Skivenr .....	14
3.1.3 Anvis .....	14
3.1.4 Skudd.....	15
3.1.5 Språk/language .....	15
3.1.6 Enhetstype .....	15
3.1.7 Øvelsesprofil .....	15
3.1.8 Advarsel .....	15
3.1.9 Eksport filplassering.....	15
3.2 Kommunikasjon .....	16
3.2.1 SDU .....	16
3.2.1.1 Avanserte innstillinger .....	17
3.2.2 Resultatformat .....	17
3.2.2.1 Leon.....	17
3.2.2.2 Standard.....	17
3.2.2.3 TreffData .....	18
3.2.2.4 Shooter .....	18
3.2.2.5 Competition Tracker .....	19
3.3 WinGPS / GPS .....	19
3.3.1 Statisk IP-adresse .....	19
3.3.2 Dynamisk IP-adresse (anbefales!).....	19
3.4 Utskrift .....	20
3.4.1 Automatisering .....	20

3.4.2 Skrifttype .....	20
3.4.3 Legg til teksten ”Klasse” eller ”K1” på klassebetegnelsen.....	20
3.4.4 Summer delsummen (5-skudd eller 10-skudd) .....	20
3.4.5 Vis antall innertiere .....	21
3.4.6 Gravlapp .....	21
3.4.6.1 Antall blinker per ark .....	21
3.4.6.2 Plassering av skuddliste .....	21
3.4.6.3 Zoom .....	21
3.5 Monitor .....	22
3.5.1 Vis på monitor .....	22
3.5.2 Skyttermonitor tilgangsnivå .....	23
3.5.3 Treffpunkt på monitor .....	24
3.5.4 Siste skudd.....	25
3.5.5 Synlige skudd på monitor.....	25
3.5.6 Skuddinfo på monitor.....	26
3.6 Skive.....	26
3.6.1 Skivelysintensitet .....	27
3.6.2 Silhuett (pistol).....	27
3.7 Systemsjekk.....	27
3.7.1 Én sentralenhet .....	28
3.7.2 Flere sentralenheter på ett hold .....	28
3.7.3 Én eller flere sentralenheter pr hold, på flere hold, knyttet til én standplass .....	28
3.8 Registrering .....	29
3.8.1 Lisenskode.....	29
3.8.2 Arrangør .....	30
3.9 Tilgangskontroll .....	31
4.0 Opprettelse av skive- og øvelsesprofiler .....	32
4.1 Førstegangsoppsett av skiveprofiler.....	32
4.2 Senere oppsett av skiveprofiler .....	36
4.2.1 Slette skiveprofiler .....	39
4.2.2 Opprette ny skiveprofil.....	39
4.3 Legge til nye skiveprofiler .....	41
4.4 Øvelsesprofiler .....	42

4.4.1	Tilegne skiveprofil til øvelsesprofil .....	43
4.4.1.1	Ulike skiveprofiler på samme øvelsesprofil.....	46
4.4.2	Senere tilegning av skiveprofil til øvelsesprofil.....	48
5.0	Systemsjekk.....	52
5.1	Normal.....	52
5.1.1	Server (sentralenhet/SDU) .....	52
5.1.2	Monitorer.....	52
5.1.3	Skiver .....	53
5.2	Avansert .....	54
5.3	Skuddteller .....	55
6.0	Introduksjon .....	57
6.1	Endre info i resultatgrid.....	58
7.0	Stevnemodus .....	59
7.1	Velg skiver til stevnestyring.....	59
7.1.1	Når Pegasus 3 starter .....	59
7.1.2	Velg skiver til stevnemodus senere .....	59
7.2	Gruppeoppsett .....	60
7.2.1	Gruppenavn .....	60
7.2.2	Gruppeoppsett .....	61
7.3	Skyt på ulike grupper samtidig.....	61
8.0	Åpne stevne .....	62
8.1	Nytt stevne.....	62
8.2	Slette stevne.....	63
8.3	Endre stevne .....	63
8.4	Kjøre et program/stevne .....	63
8.4.1	Felles styring/start .....	64
8.4.1.1	Start og stopp av skytetid uten å berøre selve serien.....	65
8.4.2	Individuell styring/start .....	66
8.4.3	Individuell styring/start fra skytterens monitor .....	68
9.0	Nytt/velg lag.....	72
9.1	For alle skiver (felles styring) .....	72
9.2	For enkelte skiver (individuell styring), samt en del individuelle styringer .....	72
10.0	Ny/velg øvelsesprofil for alle skiver .....	76

10.1 Velg øvelsesprofil for alle skiver .....	76
10.2 Velg individuell øvelsesprofil i Pegasus 3 .....	76
11.0 Navneliste/oppropsliste .....	77
11.1 Rediger navneliste .....	77
11.1.1 Endre .....	77
11.1.2 Nytt lag.....	77
11.2 Import av navneliste .....	77
11.3 Hurtigredigering .....	78
12.0 Profil/skyteprogram.....	79
12.1 Nytt skyteprogram.....	79
12.1.1 Veiviser for å opprette/endre serier .....	80
12.1.1.1 Navn og tid .....	80
12.1.1.2 Summering .....	80
12.1.1.3 Prøveskudd i tellende serie.....	81
12.1.1.4 Anvis .....	81
12.1.1.5 Skivelys .....	82
12.1.1.6 Skiveheis .....	82
12.1.1.7 Parskyting.....	84
12.1.1.8 Skytetid bestemt av klasse i fellesmodus .....	84
13.0 Utskrift .....	86
13.1 Stevnemodus .....	86
13.1.1 Resultatliste .....	86
13.1.1.1 Gjeldene lag.....	86
13.1.1.2 Alle lag .....	86
13.1.1.3 Velg lag .....	86
13.1.1.4 Skriv ut prøveskudd .....	86
13.1.1.5 Skriv ut omskytingsserier.....	87
13.1.1.6 Skriv ut skudd som er slettet .....	87
13.1.1.7 Skriv ut ekstra prøveskudd.....	87
13.1.1.8 Eksempel på en resultatliste .....	87



13.1.1.9	Skriv ut .....	87
13.1.1.10	Forhåndsvisning .....	88
13.1.1.11	Oppsett .....	88
13.1.2	Gravlapp .....	88
13.1.2.1	Gjeldene lag.....	88
13.1.2.2	Velg lag .....	88
13.1.2.3	Velg lag og skive.....	88
13.1.2.4	Skriv ut prøveskudd .....	89
13.1.2.5	Skriv ut omskytingsserier.....	89
13.1.2.6	Skriv ut skudd som er slettet .....	89
13.1.2.7	Skriv ut ekstra prøveskudd.....	89
13.1.2.8	Skriv ut valgfri/obligatoriske prøveskudd.....	89
13.1.2.9	Skudd info .....	89
13.2	Treningsmodus .....	89
13.2.10	Eksempel på en gravlapp.....	91
14.0	Anvis .....	92
14.1	Felles styring/modi.....	92
14.1.1	Automatisk anvisning.....	92
14.1.2	Manuell anvisning .....	92
14.1.2.1	Velg en skive om gangen .....	94
14.1.2.2	Auto valg av neste skive.....	95
14.2	Individuell styring/modi.....	95
15.0	Omskyting .....	96
15.1	Felles styring .....	96
15.2	Individuell styring .....	97
16.0	Slett eller sett inn skudd .....	100
16.1	Endre skudd.....	100
16.1.1	Sett tellende, originalverdi .....	100
16.1.2	Sett tellende, 0 poeng .....	100
16.2.3	Sett tellende, med poengstraff.....	100

16.1.4 Sett ikke tellende .....	100
16.1.5 Endre skytterID på skudd.....	101
16.2 Sett inn skudd.....	101
16.2.1 Bom, med poengstraff.....	101
16.2.2 Bom, 0 poeng .....	101
16.3 Fargekoder på skuddene.....	101
16.4 Skuddstatus på monitor .....	101
17.0 Ekstra prøveskudd .....	103
18.0 Verktøymenyen .....	104
18.1 Vis hurtigknappmeny .....	104
18.2 Ekstra prøveskudd .....	104
18.3 Omskyting .....	104
18.4 Skiveheis .....	104
18.5 Skivelys .....	104
18.5.1 Slå på alle skivelys .....	105
18.5.2 Slå på alle grønne skivelys .....	105
18.5.3 Slå på alle røde skivelys .....	105
18.5.4 Slå av alle skivelys .....	105
18.6 Oppdater skudd .....	105
18.6.1 Auto.....	106
18.6.2 Manuell.....	106
18.7 Diverse .....	107
18.7.1 Skuddgenerator.....	107
18.7.2 Anvis .....	108
18.7.3 Registrer lag manuelt .....	108
18.8 Koble til SDU på nytt.....	108
18.9 Koble til WinGPS på nytt.....	108
19.0 Administratormenyen.....	109
19.1 Profiloppsett .....	109
19.1.1 Oppdater skiveliste fra server (SDU) veiviser .....	109
19.1.2 Tilegne skiveprofilveiviser.....	109
19.2 Kalibrering av frontskjerm/skive (nullpunktregistrering av treffpunkt) .....	109
19.3 Skuddtellere.....	111

19.3.1 Hent skuddteller fra server .....	112
19.3.2 Slett skuddteller.....	112
20.0 Resultatformat .....	113
20.1 Pegasus 3 versjon 3.XX .....	113
20.2 Leon.....	113
20.2.1 Oppsett av Pegasus 3-PC.....	113
20.2.2 Oppsett av Leon-PC .....	114
20.3 TreffData .....	116
20.3.1 Oppsett i Pegasus 3 .....	116
20.3.1.1 Standplass fasthold.....	116
20.3.1.2 Standplass løpende .....	117
20.3.2 Oppsett i TreffData.....	118
20.3.2.1 Innledende skyting .....	119
20.3.2.2 Kveldsfinaler .....	120
20.3.2.3 Finale (hovedfinale) .....	120
21.0 Publikumsvisning .....	121
21.1 WinGPS Server .....	121
21.2 WinGPS Monitor.....	121
21.3 Publikumsvisning i treningsmodus .....	121
22.0 Feilsituasjoner .....	122
22.1 Monitor stopper opp .....	122
22.1.1 Felles modi .....	122
22.1.2 Individuell modi .....	122
22.2 Skutt i feil skive, felles styring.....	122
22.3 Langt opphold i et lag, ønskes nye prøveskudd, felles styring .....	122
22.4 Melding om sensorfeil på skive .....	123
22.5 Ingen skytternavn kommer inn i Pegasus 3 fra resultatprogrammet.....	123
22.6 Får ikke hentet inn finalelag i Pegasus 3 fra resultatprogrammet.....	123
22.7 Protest på skuddverdi .....	123
22.8 Får ikke kontakt med WinGPS Server .....	124

### 1.0 Innledning/systemkrav

Pegasus 3 er KTS' stevnestyringsprogram. Ved å koble dette til serveren på en skytebane får man mulighet til å overstyre alle monitorene/skivene. En kan da kjøre skyteprogrammer og stevner fra en PC med dette programmet. Primært er det standplassleder som kjører programmet, men en kan også arrangere skytinger hvor skytterne selv styrer progresjonen fra monitor, selv om Pegasus 3 benyttes.

Når en benytter Pegasus 3 i forbindelse med skytestevner er det mest vanlig å benytte et resultatprogram (for eksempel Leon) i tillegg. Her genereres lag som Pegasus 3 henter, samt at dette programmet generer resultatfiler når det er skutt ferdig. Videre kan man benytte WinGPS for livevisning av resultater og grafiske skiver, både lokalt og på nett.

Pegasus 3 er testet på Windows 7, Windows 8.1 og Windows 10. Den vil nok fungere på eldre versjoner av Windows også, men dette er ikke testet. Støtten fra Microsoft er avsluttet på Windows XP, mens Windows Vista er en dårlig versjon med mange problemer. KTS ønsker derfor ikke å støtte denne versjonen.

Software for server/monitor må være oppgradert til versjon 190/190 eller nyere, for å kjøre med Pegasus 3. **NB!** Denne versjonen av server/monitor er ikke kompatibel med Orion 2. Hvis WinGPS Server og WinGPS Monitor skal benyttes, må disse ha versjon 3.3.0 eller nyere. Leon kan kjøres med versjon 1.72 eller nyere.

Det er noen tekniske ord som går igjen i manualen, disse har vi valgt å forklare her:

**SDU/server/sentralenhet** – dette er serveren på standplass.

**H1M** – dette er et eksempel på en skivemodell. Den første bokstaven er enten "H", "U" eller "O", dette sier noe om hvor skiva har sensorene. "H" står for hjørnesensorer, "U" står for underliggende sensorer, mens "O" står for optiske. Tallet forteller revisjonsnummeret, større tall betyr nyere, revidert skive. Den siste bokstaven sier noe om modellen; "M" er for eksempel kortholdsskive, mens "E" er langholdsskive.

**SBR** – Small Bore Rifle → finkalibret rifle.

**SBP** – Small Bore Pistol → finkalibret pistol.

**AR** – Air Rifle → luftgevær.

**AP** – Air Pistol → luftpistol.

**BBR** – Big Bore Rifle → grovkalibret rifle.

**BBP1** – Big Bore Pistol 1 → grovkalibret pistol klasse 1.

**BBP2** – Big Bore Pistol 2 → grovkalibret pistol klasse 2, typisk Magnum.

**Upgrade 1** – softwareoppdatering for monitor/SDU.

**Upgrade 2** – oppdatering av blinkdefinisjoner for monitor/SDU.

### 2.0 Installasjon

Software for server/monitor må oppgraderes før man kan kjøre Pegasus 3 første gangen. De øvrige programmene kan installeres senere.

Før du begynner innstalleringen av Pegasus 3 må du koble opp anlegget. Oppgrader software med nyeste Upgrade 1 og 2 først.

Programmet installeres på harddisken ved følgende måte:

### 2.1 Fra minnepinne eller nedlastning fra nettet

Sett inn minnepinnen og kjør programmet/innstallingsveiviseren "Mpx97Install." Velg fanen "Pegasus 3" på venstre side og klikk deretter på "Installer Pegasus 3." Eventuelt last ned programvarepakken fra KTS' nedlastningsområde hvis du har software-avtale. Link, brukernavn og passord fås tilsendt av KTS.

Programmet vil under installasjonen installere de nødvendige filene på harddisken. Velg i installasjonsprogrammet hvilken katalog programmet skal legges i på harddisken.

Installasjonsprogrammet lager en mappe på startmenyen som heter "Pegasus 3." Pegasus 3 vil automatisk starte. Innsett USB kabel mellom Pegasus 3-PC og SDU 3. Dette er en standard USB A/B-kabel.

### 2.2 Kopi av databasen

Hvis dere har flere baner på anlegget deres, samt de samme blinkdefinisjonene på alle servere og monitører, kan du enkelt kopiere databasen fra én Pegasus 3-PC og over til de(n) andre. Dette er aktuelt hvis du legger inne alle skive- og øvelsesprofiler på én PC, men ønsker de på alle. Når du har lagt inn alle aktuelle skive- og øvelsesprofiler på en PC, gå til mappen hvor Pegasus 3 er installert. Ved en standardinstallasjon vil mappen ligge på følgende lokasjon: "C:\Pegasus3". Der vil du ha fire mapper, blant annet mappen "DataBase". Kopier hele denne mappen til en USB-minnepinne. Ta så denne med til aktuell PC hvor det er ønskelig med databasen. Det er viktig at Pegasus 3 allerede er installert, da du må inn i samme mappe (C:\Pegasus3). Slett så mappen "DataBase" og kopier over "DataBase"-mappen du har på minnepinnen. Du kan nå åpne og bruke Pegasus 3 på aktuell PC.

### 2.3 Avinstallasjon

Pegasus 3 fjernes ved å gå inn på "Kontrollpanelet" og "Legg til/fjern programmer."

### 2.4 Oppgradering

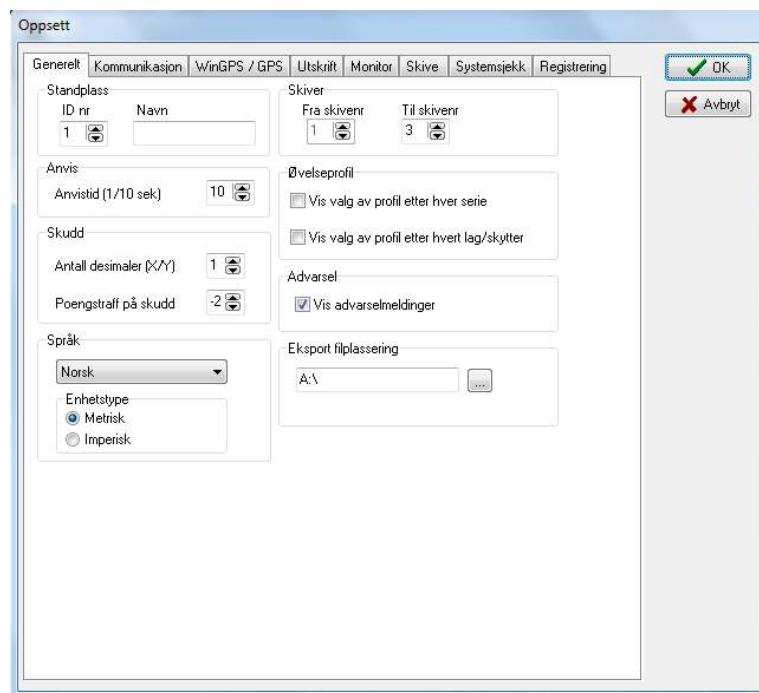
Nye Pegasus 3-versjoner kan installeres uten å avinstallere gammel versjon først. Da vil eksisterende og egendefinerte skyteprogrammer, øvelsesprofiler, skiveprofiler og stevnedata beholdes. Eventuelle nye og endrede offisielle skyteprogrammer og øvelser vil bli oppdatert. Nye øvelser må linkes før de kan tas i bruk.

### 3.0 Oppsett

Monter kabel mellom sentralenheten og PC og skru deretter på begge deler dersom dette ikke allerede er gjort. Programmet startes ved å klikke på ikonet "Pegasus 3" i menyknappen, eller ved å dobbeltklikke på snarveisikonet på skrivebordet.

Når du har klikket inn på Pegasus 3 første gang kommer oppsettsmenyen opp. Inne i denne menyen får du opp ulike arkfaner, disse er beskrevet videre i hvert sitt underpunkt. Legg inn disse innstillingene nå, før dere legger inn skiveprofiler, som er beskrevet senere.

### 3.1 Generelt



#### 3.1.1 Standplass

Her kan du velge ID nr. Denne brukes slik at WinGPS og Leon skal finne riktig hold og at utveksling av resultater/data skal bli korrekt. En bruker typisk ID nr. 1 for 100 m (eller 15/50 m), ID nr. 2 for 200/300 m. Hvis en har flere ulike skytinger på samme stevne kan en fortsette med ulike hold ID-er. Eksempelvis ID nr. 3 for Stangskyting osv. Det er veldig viktig at forskjellige standplasser IKKE benytter seg av samme ID nr. Hvis resultatsprogrammer benyttes, eksempelvis Leon, er det svært viktig å bruke det ID nr. som resultatprogrammet generer! I ruten hvor du skriver navn kan du skrive det du måtte ønske, men maks 20 tegn. Denne teksten vil dukke opp i WinGPS Monitor. Det vil derfor være mest hensiktsmessig å skrive hvilket hold en skyter på.

#### 3.1.2 Skivenr

Her velger du hvilke skivenr. som benyttes. I vårt eksempel benyttes skivene 1, 2 og 3. Hvis for eksempel standplassen er bygget for 15 monitorer, men kun bruker 10 til vanlig, bør en velge skivenr. 1-15.

#### 3.1.3 Anvis

"Anvistid (1/10 sek)" definerer hvor lang tid det skal gå mellom hvert skudd i automatisk anvisning. I vårt eksempel av vi valgt 10 tiendedelssekund, altså ett sekund.

### **3.1.4 Skudd**

#### **Antall desimaler (X/Y)**

Dere kan velge hvor mange desimaler som skal vises på treffpunkt (X og Y) på utskrifter og loggfiler. Her kan det velges mellom 0, 1 og 2 desimaler. Det vanligste er å bruke én desimal, dette vil vanligvis være nok.

#### **Poengstraff på skudd**

Her kan en velge å gi poengstraff hvis man for eksempel skyter i feil skive. Brukes typisk i internasjonale skytinger. Standard verdi er -2,0 poeng.

### **3.1.5 Språk/language**

Velg ønsket språk.

### **3.1.6 Enhetstype**

En kan velge om en vil benytte ”Metrisk” eller ”Imperisk” målesystem. Hvis det stilles inn på metrisk vil koordinatene vises i millimeter, mens det vises i tommer ved å velge imperisk. I DFS, NSF, ISSF og de fleste land i Europa benytter vi oss av det metriske målesystemet, mens en blant annet benytter seg av det imperiske i USA.

### **3.1.7 Øvelsesprofil**

En øvelsesprofil består av ulike øvelser. Man velger således den øvelsesprofilen som skal skytes på stevnet. Under noen hovedøvelser kan en også velge deløvelser, der defineres valg av skiveprofil (kaliber/skiveoppsett og blinkdefinisjon). I øvelsesprofilene defineres øvelsens navn, tilhørende skytterorganisasjon, øvelsestype (herunder om det er felles eller individuell ildkommando som óg kan styres selvstendig av skytteren), skyteprogram, skiveprofil og om det er valgt individuelle oppsett på skiveprofilene (som er nødvendig hvis en har ulike skivemodeller på samme hold). Her har en to valg som kan aktiveres:

#### **Vis valg av profil etter hver serie**

Ved aktivering av denne har en mulighet til å bytte øvelsesprofil etter hver serie. Dette kan for eksempel gjelde i pistolskyting, da en må endre blinkdefinisjonen mellom presisjons- og hurtigdelen. Et annet eksempel er fra CMP i USA hvor man skyter på ulike avstander/hold mellom seriene.

#### **Vis valg av profil etter hvert lag/skytter**

Ved aktivering av denne har en mulighet til å bytte øvelsesprofil etter hvert lag/skytter. Dette kan for eksempel benyttes på små ISSF/NSF-stevner.

### **3.1.8 Advarsel**

Du kan velge om det skal vises diverse advarselsmeldinger eller ikke. Et eksempel på advarselsmeldinger kan være hvis en i DFS prøver å skifte serie uten at det er registrert skudd. Vi anbefaler derfor at denne er haket av i vanlige baneskytinger. I for eksempel skytinger som løpende elg, hvor prøveskudd er valgfritt, kan det bli slitsomt med alle advarslene, her kan det derfor anbefales å ikke hake av rubrikken.

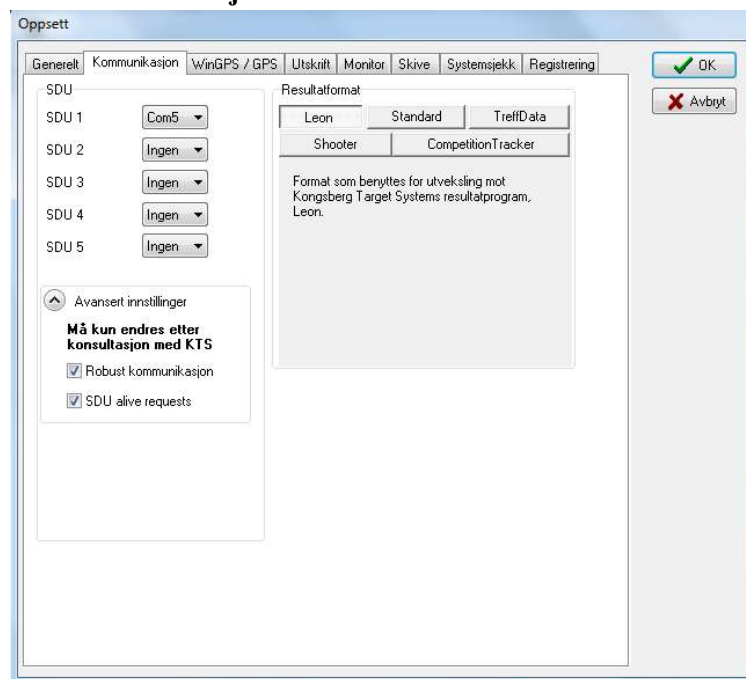
### **3.1.9 Eksport filplassering**

I hovedvinduet finnes det et diskettikon. Ved å klikke på dette kan resultatene overføres til en valgt lagringsplass. Standard vil dette være en minnepinne (det er da viktig å merke seg at minnepinnen må være i PC-en når man trykker på diskettikonet). Dersom det oppstår

problemer med resultatoverføringen på enten serie eller nettverk, er det greit å kunne benytte minnepinner i stedet.

**NB!** En vanlig misforståelse er at denne verdien skal settes til disken hvor resultatprogrammet er installert, dette er ikke riktig bruk. Eksport er kun ment som ekstraordinær overføring når normal overføring på nettverk ikke fungerer.

### 3.2 Kommunikasjon



#### 3.2.1 SDU

Her settes det opp serieport(er) som er tilkoblet sentralenhet (server/SDU) på standplass. På de aller fleste anlegg (med én sentralenhet) skal en benytte seg av én serieport, ”SDU.” Dersom det benyttes to servere er det likegyldig hvilken server som kobles til ”Server 1” og ”Server 2”, men for å lette for eksempel feilsøking er det lurt å koble serveren med de laveste skivenumrene på ”Server 1.” Det vil kun være aktuelt å benytte seg av server 2 hvis det typisk benyttes mer enn 25 skiver, eller at man kobler sammen to standplasser for å skyte det som ett hold. Flere servere benyttes for enda flere skiver.

Hvis en tror en har valgt korrekt COM-port under aktuell server trykker du på ”OK.” Om det var riktig COM-port vil oppsett-rubrikken forsvinne, men om det var feil COM-port kommer det opp feilmelding. Du vil aldri kunne greie å lukke oppsett-vinduet om feil COM-port er valgt.

COM-port kan også finnes på følgende måte såfremt kabel fra SDU er tilkoblet PC. Klikk på Start-ikonet i Windows. Søk på ordet ”enhet”. Velg programmet ”enhetsbehandling”. Der vil dere få opp en liste med ulike punkter. Under punktet ”Porter (COM og LPT)” vil dere få opp aktive COM-porter med nummer i parentes bak. Dette er COM-portnummeret som skal benyttes.



### 3.2.1.1 Avanserte innstillinger

NB! Disse innstillingene skal KUN endres etter konsultasjon med Kongsberg Target Systems. Standardverdiene er valgt.

Robust kommunikasjon er noe sikrer måte for Pegasus 3 å kommunisere med SDU/server på. Metoden går noe tregere, slik at det for svært store baner kan gå for tregt med seriebytter og lignende. I slike tilfeller kan man vurdere å slå denne attributten av, men ulempen er at dersom man mister USB-tilkoblinga til SDU vil man ikke få umiddelbar beskjed (dette skjer vel og merke meget sjeldent). For normale baner (typisk færre enn 30-40 skiver) vil ikke kommunikasjonen gå noe merkbart treigere med denne attributten aktivert. Så her vil fordelene med å ha den aktivert være større enn ulempen ved at det går tregere.

Med SDU alive request aktivert vil Pegasus 3 kontinuerlig sjekke om den kommuniserer med SDU, dette også når det ikke sendes kommandoer fra Pegasus 3 til SDU. En vil derfor, veldig tidlig, oppdage om man har mista forbindelsen. Hvis en mister forbindelsen vil det komme spørsmål om en ønsker å koble til igjen. Hvis ikke, kan dette gjøres ved å trykke følgende: **Verktøy → Koble til SDU på nytt → SDU 1.**

### 3.2.2 Resultatformat

Her velges hvilket resultatformat som benyttes i deres tilfelle. Ulike resultatsprogrammer benytter seg av forskjellige filformater og protokoller, det er derfor viktig at en velger korrekt format her.

#### 3.2.2.1 Leon

For DFS og NSF er det mest aktuelt å benytte seg av "Leon", marker i så fall denne. Hvis en benytter seg av dette resultatformatet må resultatprogrammet settes opp til å lese/skrive direkte til katalogen hvor Pegasus 3 er installert, pluss en underkatalog som heter "Data" (for eksempel: c:\Pegasus3\Data). Se dessuten i "kapittel 20.2 Leon" for oppsett av kommunikasjon mellom Leon og Pegasus 3.

#### 3.2.2.2 Standard

Resultatformat

Leon Standard TreffData

Shooter CompetitionTracker

Standard format for de fleste resultatprogram

Del opp serier i 10 skudds serier

Grupper alle serier til en serie

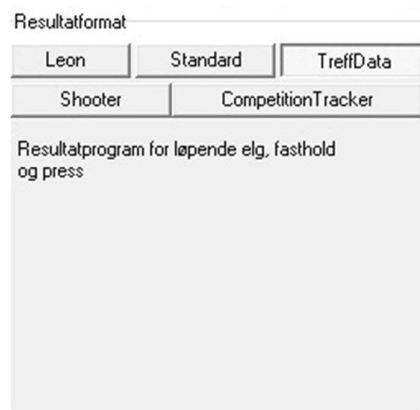
Denne benyttes av en del resultatsprogrammer. Hvis en benytter seg av dette resultatformatet må resultatprogrammet settes opp til å lese/skrive direkte til katalogen hvor Pegasus 3 er

installert, pluss en underkatalog som heter "Data" (for eksempel: c:\pegasus3\data). Se dessuten i "kapittel 20.2 Leon" for oppsett av kommunikasjon mellom Leon og Pegasus 3.

Ved å hake av "Del opp serier i 10 skudds serier" vil det i serier som inneholder mer enn 10 skudd dele opp disse i 10 skudd. Dette benyttes primært når resultatprogrammet krever at for eksempel en stor serie skal bli overført som 10-skuddserier. Hvis en for eksempel velger dette når en skal skyte 60 skudd liggende (NSF/ISSF) vil serien bli overført om 6x10 skudd.

Ved å hake av "Grupper alle serier til en serie" vil en samle alle seriene i programmet til en serie ved overføring til resultatprogrammet. Dette kan for eksempel benyttes dersom Pegasus 3 er satt opp til enkeltskudds skyteprogram mens resultatprogrammet krever det som én serie. Dette kan for eksempel gjelde hvis en har enkeltskuddsfinale på 10 skudd (10 serier med ett skudd i hver). Denne vil da bli lagret som én 10-skuddserie.

### 3.2.2.3 TreffData



TreffData er et resultatprogram som benyttes til jaktskyting. Pegasus 3 støtter fasthold og løpende elg mot TreffData. Utsveksling av data fra presskyting støttes ikke.

### 3.2.2.4 Shooter



Shooter er et svensk resultatprogram utviklet for FSR. Dette programmet benytter et eget filformat; KMX.BIN.


### 3.2.2.5 Competition Tracker

Resultatformat

Leon	Standard	TreffData
Shooter	CompetitionTracker	

Resultatprogram for Civilian Markmanship Program i USA

BaseURL:

Refresh interval (ms):  
 

CompetitionTracker er utviklet for CMP i USA, og benytter en ekstern aktør for utveksling av resultater/data.

### 3.3 WinGPS / GPS

WinGPS benytter seg av TCP/IP som overføringsprotokoll i nettverket. Alle PC-er er i utgangspunktet satt opp til å hente dynamiske IP-adresser fra en DHCP-server.

Under denne arkfanen skriver du enten inn IP-adressen som er på den PC-en hvor WinGPS Server befinner seg eller navnet PC-en har i nettverket (NetBios navn) ved bruk av dynamisk IP-adresse. Vi anbefaler at WinGPS Server installeres enten på PC-en hvor Leon eller WinGPS Monitor benyttes.

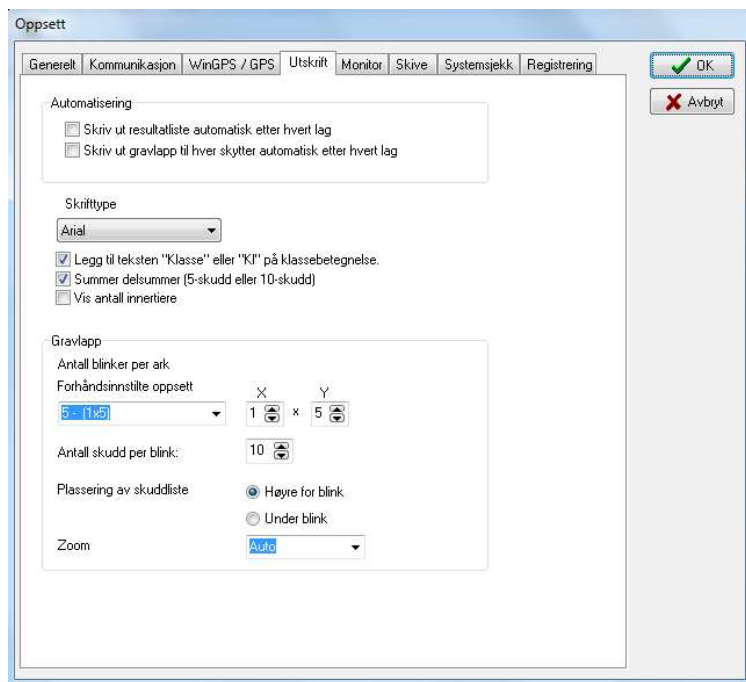
#### 3.3.1 Statisk IP-adresse

En kan for eksempel bruke IP-adressen 192.168.0.1 på PC-en hvor WinGPS Server befinner seg. En bruker således starten av denne IP-adressen på samtlige PC-er i nettverket, mens det siste tallet økes med en verdi: 192.168.0.2, 192.168.0.3 osv. Det er viktig at det samme subnettet benyttes (de tre første tallene; 192.168.0) på alle PC-ene. Det siste tallet kan være alt mellom 1 og 255, her beskrevet som X: 192.168.0.X.

#### 3.3.2 Dynamisk IP-adresse (anbefales!)

Hvis det benyttes dynamiske IP-adresser på nettverket (ved hjelp av DHCP-server) må man bruke PC-navn, slik at en slipper å skrive inn den nye IP-adressen hver gang PC-en startes opp på nytt. En slipper således å gjøre det som er beskrevet i tidligere avsnitt i dette underkapittel. Nettverksrutere har DHCP-server som standard. Vi anbefaler denne metoden.

### 3.4 Utskrift



#### 3.4.1 Automatisering

Hak av ”Skriv ut resultatliste automatisk etter hvert lag” hvis det ønskelig at en samlet resultatliste fra gjeldene lag skal skrives ut automatisk når det trykkes ”Registrer.” Dette kan for eksempel være praktisk på treninger hvor Pegasus 3 benyttes, men unødvendig hvis en benytter seg av et resultatprogram på stevner, hvor en skriver ut egne resultatlistene. (Se ”kapittel 13.0 Utskrift” for oppsett av skriver- og utskriftinnstillinger.) Det kan være greit å la denne være haket av for å kunne ha resultatene i backup i tilfelle alt annet slutter å fungere.

Hak av ”Skriv ut gravlapp til hver skytter automatisk etter hvert lag” hvis det er ønskelig at grafiske gravlapper fra gjeldende lag skal skrives ut automatisk når det trykkes ”Registrer.” Dette er praktisk når en arrangerer stevner. (Se ”kapittel 13.0 Utskrift” for oppsett av skriver- og utskriftinnstillinger.)

#### 3.4.2 Skrifttype

Skriverens/PNG-filens skrifttype kan settes opp her. Som standard vil vi anbefale *Arial*.

#### 3.4.3 Legg til teksten ”Klasse” eller ”Kl” på klassebetegnelsen

Som standard vil det ikke vises tekst i forkant av klassebetegnelsen på utskriften. For å tydeliggjøre at dette er klassen, kan teksten ”Kl” eller ”Klasse” legges til i starten. For eksempel ”Kl 5” istedenfor kun ”5”.

#### 3.4.4 Summer delsummen (5-skudd eller 10-skudd)

Hvis denne aktiveres vil delsummer for hver 10-skudd vises på serier på flere enn 10 skudd. Dette brukes vanligvis på internasjonal skyting med mange skudd i serien. For eksempel en 60-skudd liggende vil vise summen på 6 av delseriene på 10-skudden. Hvis ”Antall skudd per

blink” under ”Gravkort” er satt til ”5”, vil det på serier med flere enn 5 skudd vises delsummer etter 5 skudd.

### **3.4.5 Vis antall innertiere**

Hvis denne aktiveres vises antall innertiere i seriene og i totalsummen. På noen skivetyper er ”\*” brukt for andre verdier enn innertiere (for eksempel innertreff på feltskyting).

### **3.4.6 Gravlapp**

#### **3.4.6.1 Antall blinker per ark**

Her er oppsettet for antall blinker/serier som skal vises per skytter, per ark på gravkortutskriften. Det er definert tre forhåndsinnstilte oppsett for antall blinker/serier på utskriften av gravkort:

**4 – (1x4):** Én serie i X-retning og fire serier i Y-retning. Totalt fire per ark. Passer til for eksempel DFS 25-skudd.

**5 – (1x5):** Én serie i X-retning og fem serier i Y-retning. Totalt fem per ark. Passer til for eksempel DFS 35-skudd.

**12 – (2x6):** To serier i X-retning og seks serier i Y-retning. Totalt 12 per ark. Passer til for eksempel NSF og ISSF hvor det skytes programmer med forholdsvis mange serier.

X-retning går horisontalt og Y-retning går vertikalt.

Under ”X” og ”Y” velger du antall blinker/serier som skal vises i X- og Y-retning. X kan velges til å være 1, 2 eller 3, mens Y kan velges til å være 1, 2, 3, 4, 5 eller 6. Dermed kan man velge å ha alt fra én blink/serie opp til totalt 18 per ark.

Ved ”Antall skudd per blink:” velger du hvor mange skudd som skal vises per blink. Hvis man for eksempel velger fem skudd per blink vil en 10-skuddsserie deles opp i to blinker med fem skudd per blink. Det er derfor anbefalt å velge 10 skudd per blink i mange skytinger, herunder DFS og NSF, da det er naturlig å samle 10-skuddserier i samme blink på gravkortet. 5-skuddsserier vil dessuten kun ha sine fem skudd per blink på denne utskriften.

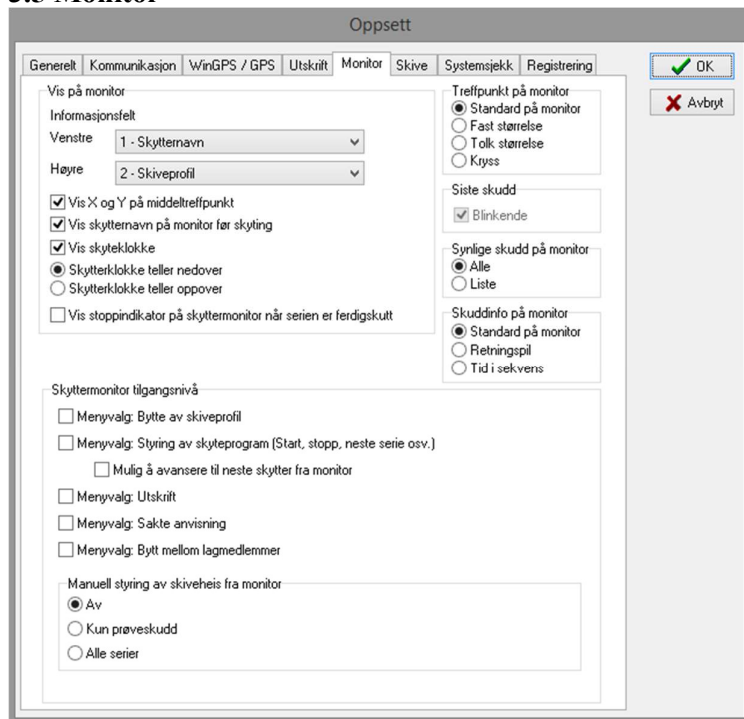
#### **3.4.6.2 Plassering av skuddliste**

Du kan velge om skuddlisten skal plasseres til høyre eller under blinken. Som standard har vi satt til høyre for blinken.

#### **3.4.6.3 Zoom**

Ved grafisk utskrift (gravlapp) kan det velges hvilket zoomnivå skiven skal stå på (1-10). Dersom det ønskes at programmet automatisk skal endre zoom (dårligste skudd bestemmer zoom), settes denne på ”Auto.” Vi anbefaler at auto-funksjonen benyttes.

### 3.5 Monitor



Noen av endringene som gjøres i denne menyen kan dessuten føre til at en må velge lag og/eller øvelsesprofil på nytt for at endringene iverksettes.

#### 3.5.1 Vis på monitor Informasjonsfelt

##### Venstre

Nederst i venstre hjørne på skytterens monitor (ovenfor menyen) er det et felt som kan settes opp til å vise en valgt informasjon. Dette kan enten være skytternavn, X/Y-verdier på siste skudd, senter-senter spredning, høyde+bredde spredning eller 10-skudds delsummer. Alle verdier unntatt skytternavn og S-10 vises i millimeter (eller tommer hvis det er valgt imperisk målesystem).

##### Høyre

Nederst i høyre hjørne på skytterens monitor (ovenfor menyen) er det et felt som kan settes opp til å vise en valgt informasjon. Dette kan enten være serienavn eller skiveprofil.

##### Vis X og Y på middeltreffpunkt

Under totalsummen på skjermen kan det velges om det skal vises X/Y på middeltreffpunkt, dette vises i valgt måleenhet.

##### Vis skytternavn på monitor før skyting

Hvis det krysses av her vil det vises øvelsesinfo midt på skytterskjermen når et nytt lag hentes inn. Infoen inneholder skytterens navn, øvelse, deløvelsen og blinkdefinisjon. Øvelsesinfoen vil forsvinne enten når skytteren trykker en tast, eller når "Start"-knappen i Pegasus 3 trykkes.

**Vis skyteklokke**

Her velger man om skyteklokken skal være synlig eller ikke på skytterens monitor. Skyteklokken er en klokke som vises på skyttermonitoren. Denne klokken er synkronisert med klokken i Pegasus 3, og bruker tidene som er definert i skytterprogrammet til å telle opp eller ned i gjeldene serie.

**Skytterklokke teller nedover**

Skytterklokken starter på skyttertiden som er satt opp for gjeldende serie, og teller nedover til 0. Gjelder skytterklokken på skytterens monitor og klokken i Pegasus 3.

**Skytterklokke teller oppover**

Skytterklokken starter på 0 og teller oppover. Den stopper når det trykkes på ”Stopp”-knappen i Pegasus 3. Gjelder skytterklokken på skytterens monitor og klokken i Pegasus 3.

**Vis stoppindikator på skyttermonitor når serien er ferdigskutt**

Hvis denne er aktivert vil en stoppindikator dukke opp på monitoren når serien er ferdigskutt. Dette kan fungere som en advarsel for skytteren at alle skudd er skutt. Brukes typisk på NSF/ISSF-skyting, men ikke i DFS-skyting.

**3.5.2 Skyttermonitor tilgangsnivå**

Det en haker av her vil skytteren selv ha mulighet til å utføre på egen monitor.

**Menyvalg: Bytte av øvelsesprofil**

Skytteren vil få mulighet til å bytte deløvelsesprofil fra monitoren. Dette er aktuelt hvis det skal benyttes ulike øvelsesprofiler, og det er hensiktsmessig at skytteren selv skal få mulighet til bytte dette. Brukes typisk til valg av kaliber og skivemodeller som krever det.

**Menyvalg: Styring av skyteprogram (Start, stopp, neste serie osv.)**

Skytteren vil med dette valget få mulighet til å starte og stoppe seriene selv, samt manøvrere seg videre i skyteprogrammet. Dette er hensiktsmessig i blant annet NSF/ISSF-skyting. Hvis det for eksempel skytes 60 skudd liggende i NSF og det er 15 minutter prøveskudd først, kan skytteren selv avbryte prøveskuddene når han er fornøyd og begynne på selve øvelsen.

**Mulig å avansere til neste skytter fra monitor**

Ved å aktivere denne funksjonen tillater en å hente opp den neste skytteren i det neste laget. Typisk brukt for NSF i fristartkonkurranser og skytteren selv styrer skyteprogrammet (start, stopp, neste serie osv.). Når skytteren er ferdig med sin øvelse kan han hente opp skytteren som har samme skive i laget etterpå.

**Menyvalg: Utskrift**

Skytteren vil få mulighet til å skrive ut gravlappen direkte fra monitor. Kan være hensiktsmessig hvis en vil spare papir og skytteren selv får bestemme om det er ønskelig at gravlappen skrives ut.

**Menyvalg: Sakte anvisning**

Ved å aktivere denne kan skytteren trykke på knappen ”sakte” på monitor for å få anvist

serien på nytt. Typisk brukt hvis skytteren vil se hele serien anvist på nytt for enklere å tracke hvert enkelt skudd. Brukes mest på skyteprogrammer med lukket anvisning, typisk for DFS.

### **Menyvalg: Bytt mellom lagmedlemmer**

Ved å aktivere denne funksjonen tillater en at skytterne kan bytte mellom skyttere på monitoren. Dette er brukt av CMP i USA; to og to skyter i makkerpar, hvor ett lag består alt i fra ett til tre makkerpar. Når denne funksjonen er aktivert kan de bytte mellom makkerparene som skyter i laget.

### **Manuell styring av skiveheis fra monitor**

**Av:** Skytteren kan ikke styre skiveheisen fra monitoren.

**Kun prøveskudd:** Skytteren kan selv styre skiveheisen fra monitoren under prøveskuddene.

**Alle serier:** Skytteren kan selv styre skiveheisen fra monitoren under alle type serier.

### **3.5.3 Treffpunkt på monitor**

#### **Standard på monitor**

Pegasus 3 overstyrer ikke de individuelle innstillingene for hver monitor. Dette betyr at treffpunktanvisningen kan variere fra monitor til monitor, avhengig av de forskjellige monitorinnstillingene.

#### **Fast størrelse**

Størrelsen på treffpunktanvisningen er fast. Dette er standardinnstillingen. Benytter normalt sett på langholdsskiver (100 m og oppover). Pegasus 3 overstyrer hva som kommer på monitor.

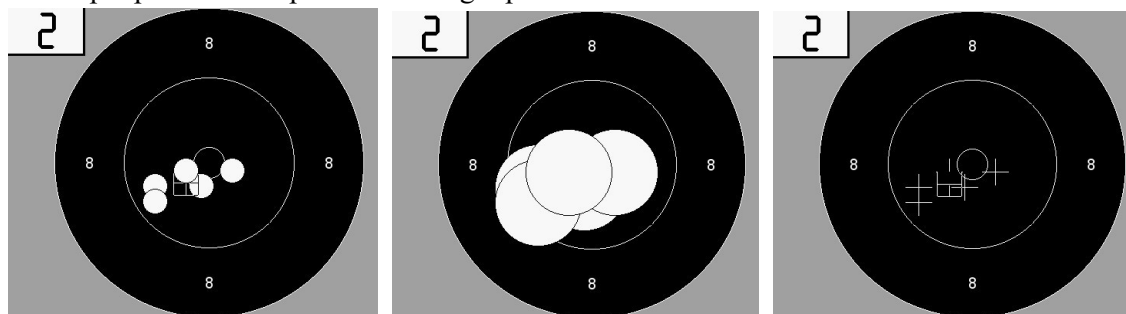
#### **Tolk størrelse**

Størrelsen på treffpunktanvisningen er satt til tolkstørrelsen. Dette kan i flere sammenhenger føre til at anvisningen av treffpunkt blir meget liten. Hvis skuddene som er anvist er meget små, slik at det er vanskelig å se skuddene, kan det byttes tilbake til ”fast størrelse” for å få riktig størrelse. Benyttes normalt sett på kortholdsskiver (10-50 m). Pegasus 3 overstyrer hva som kommer på monitor.

#### **Kryss**

Størrelsen på treffpunktanvisningen er satt til tolkstørrelsen for siste skudd, mens alle andre skudd vises i fast størrelse som et kryss. Pegasus 3 overstyrer hva som kommer på monitor.

Eksempel på ulike treffpunktanvisninger på en innendørs kortholdsskive:



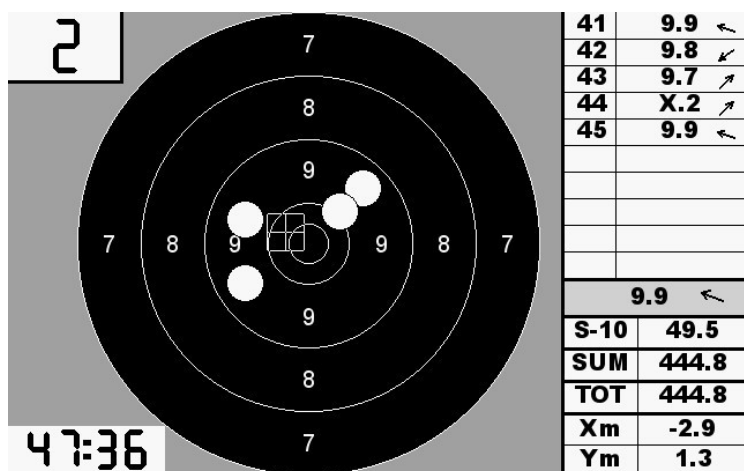
Fast størrelse

Tolk størrelse (anbefalt)

Kryss







Bildet over viser kun de fem skuddene til høyre i listen, av totalt 45 skudd.

### 3.5.6 Skuddinfo på monitor

#### Standard på monitor

Ved dette valget brukes retningspil eller tid i sekvens, avhengig av hva som er valgt siste gangen i treningsmodus på monitoren.

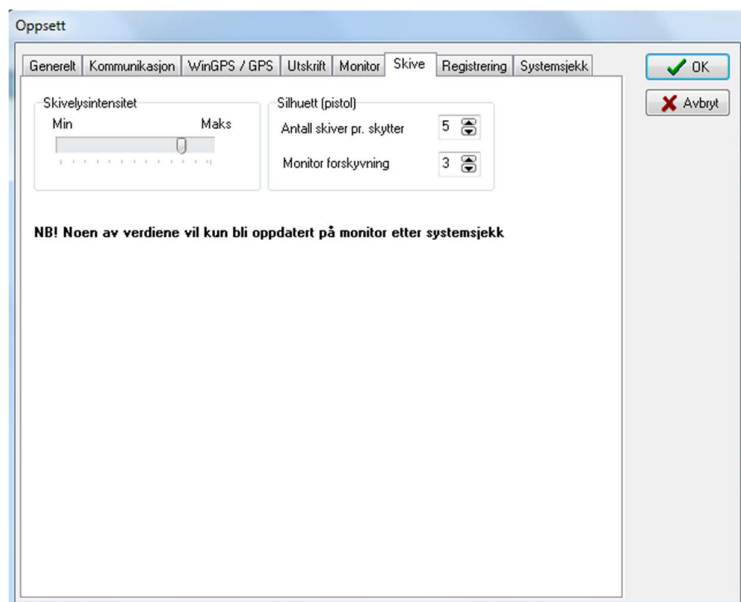
#### Retningspil

Ved dette valget brukes en retningspil på monitor. Denne viser hvilken retning skuddet sitter.

#### Tid i sekvens

Ved dette valget brukes tid i sekunder relativt til hver grønne periode i en sekvens brukt til pistolskyting på monitoren. Dette brukes kun på pistolskiver med rødt og grønt pistollys.

### 3.6 Skive



Det er viktig å notere seg at noen av endringene som gjøres i denne menyen kun vil bli oppdatert på monitor ved systemsjekk.

### 3.6.1 Skivelysintensitet

Her justeres intensiviteten på skivelysene. **NB!** Dette gjelder rødt/grønt lys for pistolskiver og ikke eventuelle LED-skivelys som lyser opp blinken.

### 3.6.2 Silhuett (pistol)

#### Antall skiver pr. skytter

Her kan man velge antall skiver per skytter. Ved silhuett skyter normalt hver skytter på 5 forskjellige skiver. Når denne står på 5, vil skytter nr. 1 ha skive 1-5, skytter nr. 2 ha skive 6-10 osv.

### Monitor forskyvning

Her stiller man inn hvilken monitor skytteren skal bruke ved silhuettsskyting. Hvis antall skiver er satt til 5 og skytteren skal stå ved monitor 3 må "Monitor forskyvning" være innstilt på 3. Hvis det er flere skyttere vi disse forskyves med 5 monitorer, de vi altså stå ved monitor 8, 13, 18 osv.

### 3.7 Systemsjekk

The screenshot shows the 'Oppsett' (Setup) window with the 'Systemsjekk' (System Check) tab selected. The window contains three sections for 'Grav ID 0', 'Grav ID 1', and 'Grav ID 2'. Each section has a 'Navn' (Name) text box, 'Fra skivenr' (From Skive No.) and 'Til skivenr' (To Skive No.) spinners, and 'Antall SDU'er' (Number of SDUs) spinner. For Grav ID 0, 'Fra skivenr' is 1, 'Til skivenr' is 3, and 'Antall SDU'er' is 1. For Grav ID 1, 'Fra skivenr' is 1, 'Til skivenr' is 1, and 'Antall SDU'er' is 0. For Grav ID 2, 'Fra skivenr' is 1, 'Til skivenr' is 1, and 'Antall SDU'er' is 0. The dialog has 'OK' and 'Avbryt' (Cancel) buttons.

Her konfigureres det hvor mange sentralenheter (SDU) som benyttes pr standplass/Pegasus 3. Den kan konfigureres inntil fem sentralenheter pr grav ID.

Som skivenr er det viktig å merke seg at det skrives inn laveste og høyeste verdi som skiven er definert som. Hvis du for eksempel har 10 skiver, hvor den første er definert som skivenr 1 og den siste er definert som skivenr 15; skal det være "fra skivenr 1" og "til skivenr 15".

De grav ID-er som ikke er i bruk settes "Antall sentralenheter" til 0.

### **3.7.1 Én sentralenhet**

Hvis det benyttes én SDU på én standplass konfigureres dette under "Grav ID 0". Som navn er det normalt å skrive hvilket hold som benyttes, for eksempel "100 meter". Velg fra og til skivenummeret som benyttes. "Antall sentralenheter" settes til "1".

### **3.7.2 Flere sentralenheter på ett hold**

Hvis det benyttes flere sentralenheter på samme hold og standplass konfigureres dette under "Grav ID 0". Dette er typisk hvis du har veldig mange skiver på standplassen. Én sentralenhet gjelder typisk for inntil 25 skiver. Hvis det for eksempel benyttes 30 skiver må en koble sammen to sentralenheter, hvor begge kobles sammen med Pegasus 3-PCen. Som navn er det normalt å skrive hvilket hold som benyttes, for eksempel "100 meter". Velg fra og til skivenummeret som benyttes. "Antall sentralenheter" settes til "2".

### **3.7.3 Én eller flere sentralenheter pr hold, på flere hold, knyttet til én standplass**

Hvis det skytes på flere hold fra samme standplass må det konfigureres for hvert enkelt hold under hver sin grav ID.

Dette er aktuelt hvis det for eksempel skytes på 200, 300 og 600 yards, og det skal skytes på alle holdene i ett skyteprogram. La oss ta dette som eksempel, og at det er 15 skiver pr hold, med unntak av på 300 yards hvor det er 30 skiver.

Da settes "Grav ID 0" til det ene holdet, for eksempel 200 yards. Det er mest hensiktsmessig å skrive "200 yards" som navn. Velg fra og til skivenr, i vårt eksempel vil det bli skive 1-15. På dette holdet har vi én sentralenhet; "Antall sentralenheter" settes da til "1".

"Grav ID 1" settes til et annet hold, for eksempel 300 yards. Det er mest hensiktsmessig å skrive "300 yards" som navn. Velg fra og til skivenr, i vårt eksempel vil det bli skive 1-30. På dette holdet har vi to sentralenheter; "Antall sentralenheter" settes da til "2".

"Grav ID 2" settes til det siste holdet, i vårt eksempel vil det være holdet på 600 yards. Det er mest hensiktsmessig å skrive "600 yards" som navn. Velg fra og til skivenr, i vårt eksempel vil det bli skive 1-15. På dette holdet har vi én sentralenhet; "Antall sentralenheter" settes da til "1".

I vårt eksempel vil oppsettet se ut som følger:

Oppsett

Generelt Kommunikasjon WinGPS / GPS Utskrift Monitor Skive Systemsjekk Registrering

OK Avbryt

Grav ID 0  
Navn: 200 yards  
Fra skivenr: 1 Til skivenr: 15  
Antall SDU'er: 1

Grav ID 1  
Navn: 300 yards  
Fra skivenr: 1 Til skivenr: 30  
Antall SDU'er: 2

Grav ID 2  
Navn: 600 yards  
Fra skivenr: 1 Til skivenr: 15  
Antall SDU'er: 1

### 3.8 Registrering

Oppsett

Generelt Kommunikasjon WinGPS / GPS Utskrift Monitor Skive Systemsjekk Registrering

OK Avbryt

Lisenskode

NBI For at Orion skal registrere skudd, må riktig lisenskode skrives inn.

Arranger

#### 3.8.1 Lisenskode

For at programmet skal fungere må en gyldig lisenskode tastes inn. Lisenskoden vil være unik for hvert skytterlag, og vil derfor kun fungere hos skytterlaget den er registrert på. Siden koden er unik for hver anlegg, kan ikke sentralenheten (server/SDU) fra et nabolag benyttes på anlegget. Med mindre man oppgraderer med riktig upgrade 2. Monitorer kan benyttes på

tvers av ulike anlegg. Husk i så fall å sjekk at monitorene har samme versjon av programvare, både på monitor og sentralenheten.

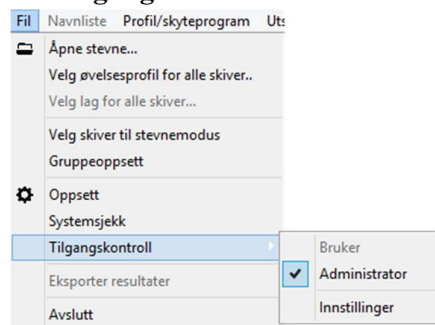
### 3.8.2 Arrangør

Her skrives navnet til stevnearrangøren. Dette vises på toppen av gravlappene (rett etter stevnenavnet), og har ingen betydning for om Pegasus 3 vil fungere eller ikke. Hvis feltet er tomt, vil kun stevnenavnet vises i toppteksten på øverste linje.

Lag	Skive	Sommerstevnet 2016 - Elverum skytterlag Morten Undseth Elverum skytterlag	Klasse 5
1	2		

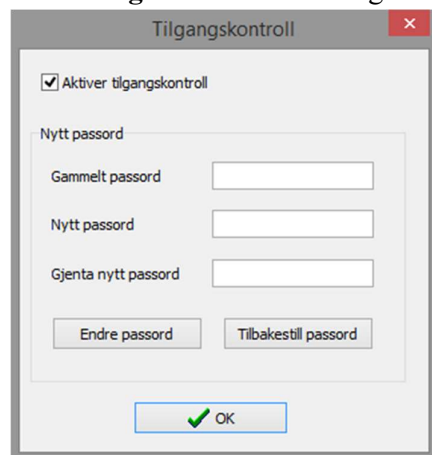
Her ser dere hvordan arrangørnavnet vises etter stevnenavnet, etterfulgt av skytterens navn, klasse og laget skytteren representerer.

### 3.9 Tilgangskontroll



I Pegasus 3 kan en begrense tilgangene til områder hvor en endrer profiler, skyteprogrammer m.m. Dette kan være greit å forbeholde kun for personer med god kunnskap om programmet, slik at ikke hvem som helst av brukerne kan endre viktige innstillinger. Tilgangskontroll kan aktiveres ved navigere seg gjennom følgende meny: **Fil → Tilgangskontroll →**

**Innstillinger**. Da kommer følgende dialog opp:



Hak av "Aktiver tilgangskontroll" og skriv inn ønsket passord. Trykk så "Ok". I samme vindu kan du også endre passordet, men også tilbakestille det.

Når passordet er valgt og tilgangskontroll aktivert, trykk så følgende: **Fil →**

**Tilgangskontroll**. Ved å trykke på "Administrator" kommer en dialog opp hvor du må skrive inn passordet, du har da tilgang til alt i Pegasus 3. Ved å velge "Bruker" vil du ikke ha mulighet til å komme inn på menyene "Profil/skyteprogram" og "Administrator".

### 4.0 Opprettelse av skive- og øvelsesprofiler

Før en begynner å opprette skive- og øvelsesprofiler er det viktig at server/monitor er oppgradert med nyeste upgrade 1 og 2.

Når du starter Pegasus 3 for første gang vil oppsettsmenyen starte. Når denne er ferdig konfigurert (beskrevet i ”kapittel 3.0 Oppsett”) vil oppsettsveiviseren for skive- og øvelsesprofiler starte automatisk, såfremt den ikke har vært kjørt tidligere.

Første gang kan dette oppleves som litt overveldende, men bruk god tid, les manualen og ta ett steg av gangen. Pegasus 3 vil fungere mye bedre enn forgjengeren når dette først er gjort. Hvis dere har flere standplasser, for eksempel innendørs- og utendørsbane, anbefaler vi at den samme lista med skiveprofiler brukes på alle banene, såfremt samme upgrade 2 benyttes. Da kan dere sette opp Pegasus 3 på én bane, og så kopiere den over til de(n) andre banene. En kan da dessuten benytte samme PC-er, servere og monitorer på tvers av banene. Dette står beskrevet i ”kapittel 2.2 Kopi av databasen”.

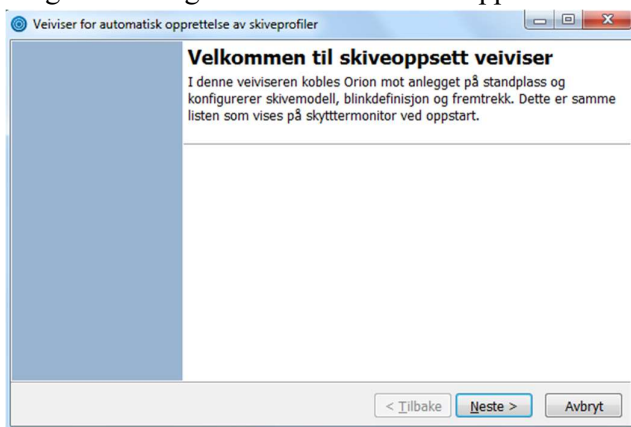
Skiveprofiler er profiler som lages ut i fra hvilken skivetype du har. Skiveprofilen defineres ut fra følgende: blinkdefinisjonen som kommer fra server (oppdateres med upgrade 2), skivemodellen som er i grava, om det benyttes fremtrekk av magebånd (i så fall intervall og lengde) og navn på skiveprofilen.

Kortholdsskiva ”H1M” kan for eksempel brukes til ulike skytinger; rifle og pistol, både med cal .22 og luft. En må derfor lage en profil for hver type skyting, da det er forskjell for blant annet fremtrekksintervallet av magebåndet og lydnivå for sensorene.

Hvis dere har konfigurert skiveprofiler tidligere, eller at den ikke startet automatisk, gå rett til ”kapittel 4.2 Senere oppsett av skiveprofiler”.

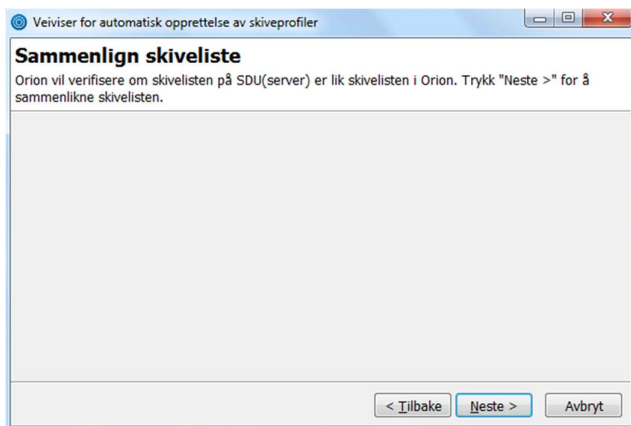
### 4.1 Førstegangsoppsett av skiveprofiler

Følgende dialog starter veiviseren for opprettelse av skiveprofiler:

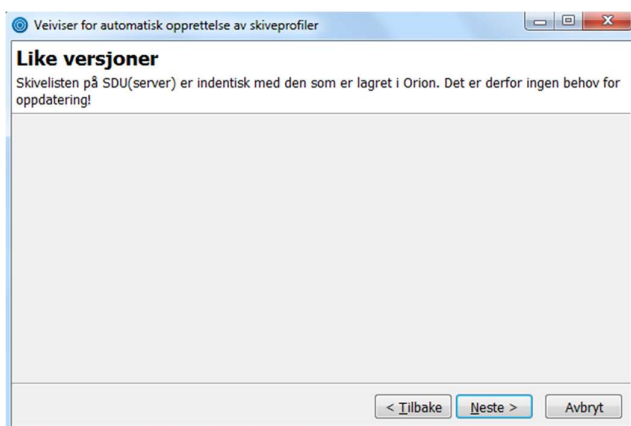


Trykk **Neste**.

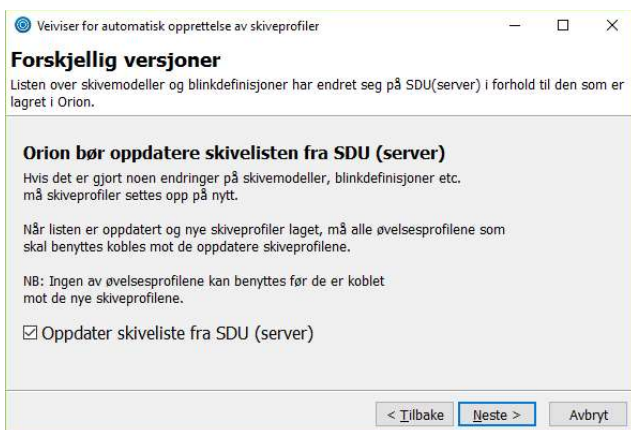




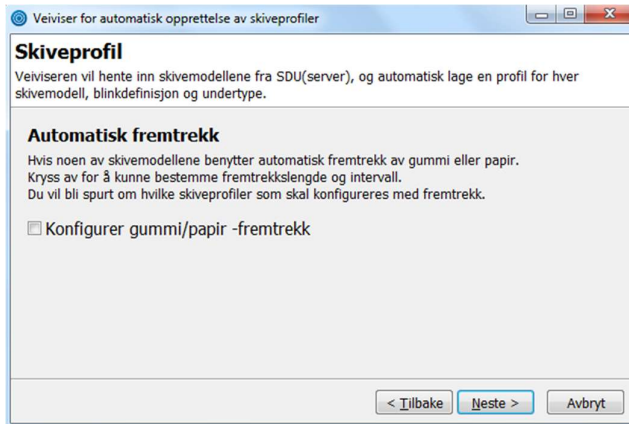
Hvis du får beskjed om å sammenligne skivelista trykker du **Neste**.



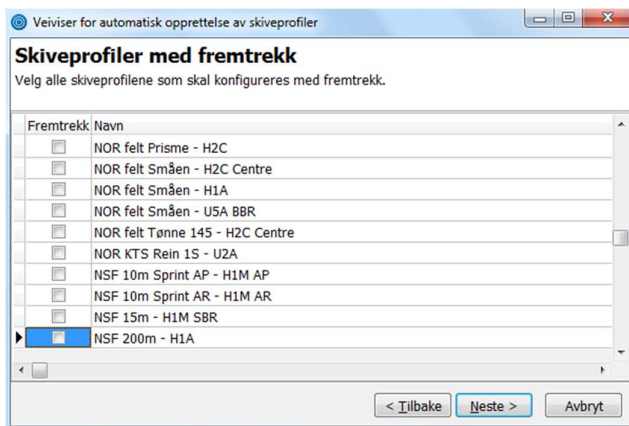
Hvis skivelista, blinkdefinisjonene, er like på både server og Pegasus 3 får du opp denne dialogen, og du kan trykke **Neste**.



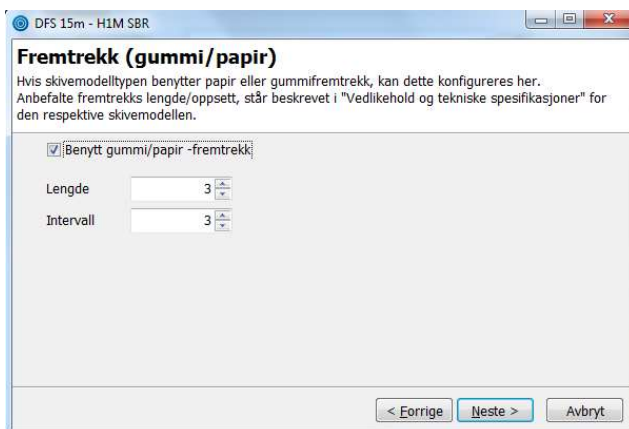
Hvis skivelista, blinkdefinisjonene, ikke er like på både server og i Pegasus 3 får du opp denne dialogen. Hak da av "Oppdater skivelise fra SDU (server)" og trykk **Neste**.



Her haker du av hvis dere har skiver med automatisk fremtrekk av papir- eller gummibånd, trykk så **Neste**.



Nå vil du få opp en liste med de blinkdefinisjonene dere har på deres anlegg. Denne vil nok være annerledes enn på bildet i vårt eksempel, men fremgangsmåten er akkurat den samme. Hak av de blinkdefinisjonene som skal benyttes på skiver med automatisk fremtrekk. Trykk **Neste**.



Hvis dere haket av skiveprofiler hvor det skulle være fremtrekk vil disse rubrikker for disse innstillingene komme nå. Øverst i rubrikken står det hvilken skiveprofil det gjelder; i vårt eksempel gjelder denne konfigurasjonen for ”DFS 15m – H1M SBR”. Hvis samme skive

(H1M) benyttes til annen skyting (for eksempel luftskyting) vil det dukke opp en ny innstillingsrubrikk for disse.

Hak av rubrikken ”benytt gummi/papir-fremtrekk” og skriv inn ”lengde” og ”intervall” for fremtrekket. Dette står beskrevet i skivenes egne manualer. I manualen for H1M-skiva finner vi følgende tabell (**NB! IKKE benytt denne tabellen for nevnte skive, den kan ha blitt forandret. Se i manualen for skiva!**):

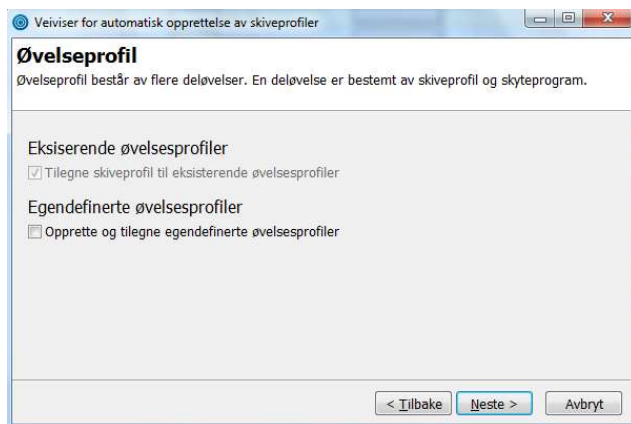
Kaliber	Skytegren	Magebånd	Fremtrekkslengde
4.5mm luft	Rifle 10/15m	Papir	30 – 40mm hvert skudd
4.5mm luft	Pistol 10/15m	Papir	40mm hvert skudd
Cal .22	Rifle 10/15m	Gummi	3mm hvert 3. skudd
Cal .22	Pistol 15m	Gummi	3mm hvert 6. skudd
Cal .22	Rifle 50m	Gummi	3mm hvert 4. skudd

For skiveprofilen i eksempelet knyttes denne til rifleskyting med cal .22 på 15 meter. Ut fra tabellen betyr det at fremtrekkslengden skal være 3mm for hvert 3. skudd. Fyll dette inn i rubrikkene, som vist på bildet over. Trykk **Neste**.



Her kan du gi skiveprofilen et navn. Pegasus 3 generer automatisk et navn som er logisk og lett forståelig, hvor blant annet fremtrekksintervallet står beskrevet i parentes. Vi anbefaler at dette benyttes. Trykk **Ferdig**.

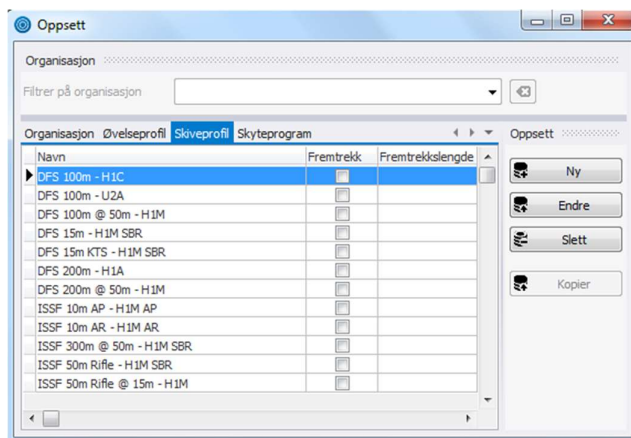
Fortsett veviseren til alle skiveprofilene er lagt inn. Følgende dialog vil dukke opp når alle skiveprofiler er konfigurert:



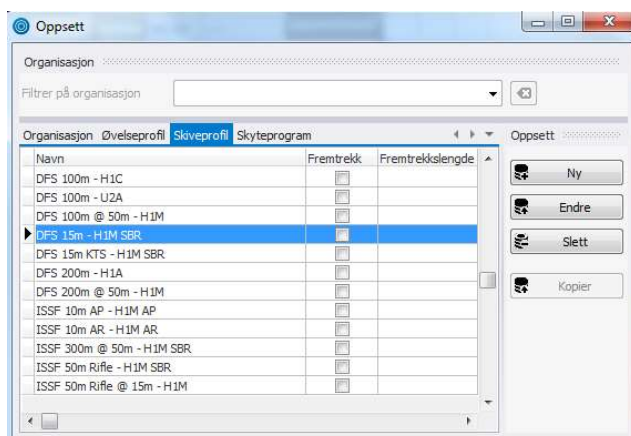
Gå nå til ”kapittel 4.4 Øvelsesprofiler”.

### 4.2 Senere oppsett av skiveprofiler

Hvis dere har konfigurert skiveprofiler tidligere eller ønsker å endre eksisterende oppsett kommer dere inn i oppsettsmenyen ved å trykk **Profil/skyteprogram** øverst i Pegasus 3.

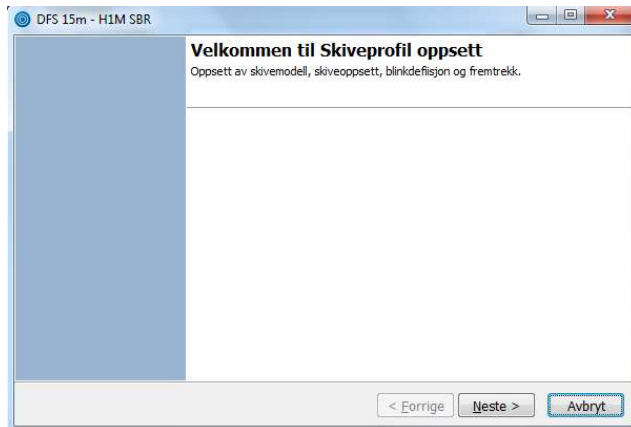


Velg fanen ”Skiveprofil” i denne dialogen.

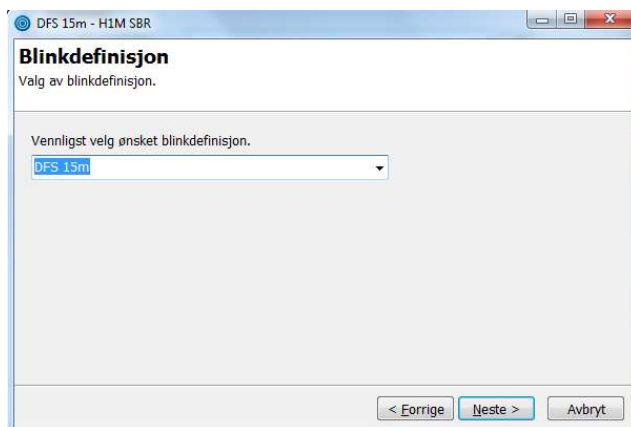


Marker den skiveprofilen du ønsker å knytte fremtrekk til. Merk deg at samme type skive kan benyttes til ulik skyting, som igjen gjør at det kan være ulik fremtrekkslengde- og intervall. I dette eksempelet har vi markert ”DFS 15m – H1M SBR”. ”H1M” er en kortholdsskive med

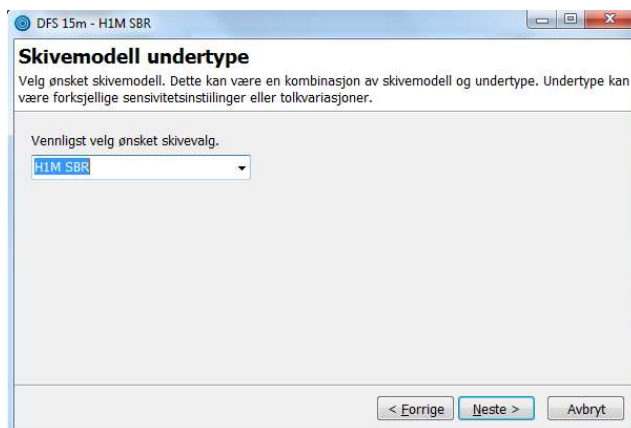
fremtrekk. ”SBR” betyr finkalibret rifle. Når du har valgt den det skal knyttes fremtrekk til, trykk på knappen ”Endre” på høyre side.



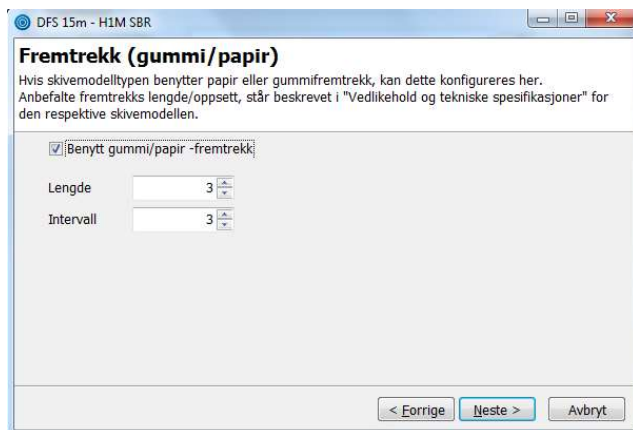
Trykk **Neste**.



Her velger du korrekt blinkdefinisjon. For valgte skiveprofil vil det være naturlig å velge det automatiske valget som kommer opp; ”DFS 15m”. Det vil være naturlig å bruke det samme som skiveprofilen heter (skiveprofilens navn står øverst i denne dialogen). Trykk så **Neste**.



Her velger du hvilket skivevalg som skal knyttes til skiveprofilen. Det vil også her være naturlig å bruke det samme som skiveprofilen heter (skiveprofilens navn står øverst i denne dialogen). Trykk **Neste**.



Hvis du haket av skiveprofiler hvor det skulle være fremtrekk vil disse rubrikker for disse innstillingene komme nå. Øverst i rubrikken står det hvilken skiveprofil det gjelder; i vårt eksempel gjelder denne konfigurasjonen for ”DFS 15m – H1M SBR”.

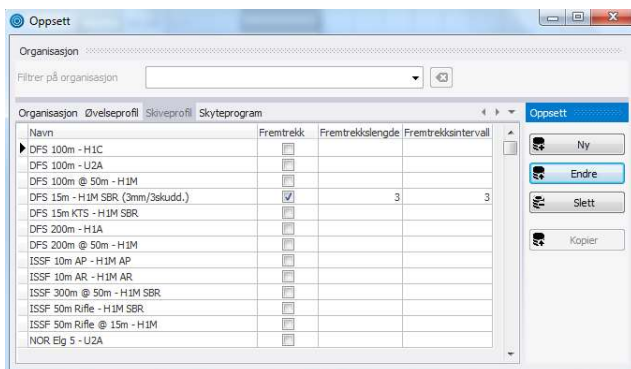
Hak av rubrikken ”benytt gummi/papir-fremtrekk” og skriv inn ”lengde” og ”intervall” for fremtrekket. Dette står beskrevet i skivenes egne manualer. I manualen for H1M-skiva finner vi følgende tabell (**NB! IKKE benytt denne tabellen for nevnte skive, den kan ha blitt forandret. Se i manualen for skiva!**):

Kaliber	Skytegren	Magebånd	Fremtrekkslengde
4.5mm luft	Rifle 10/15m	Papir	30 – 40mm hvert skudd
4.5mm luft	Pistol 10/15m	Papir	40mm hvert skudd
Cal .22	Rifle 10/15m	Gummi	3mm hvert 3. skudd
Cal .22	Pistol 15m	Gummi	3mm hvert 6. skudd
Cal .22	Rifle 50m	Gummi	3mm hvert 4. skudd

For skiveprofilen i eksempelet knyttes denne til rifleskyting med cal .22 på 15 meter. Ut fra tabellen betyr det at fremtrekkslengden skal være 3mm for hvert 3. skudd. Fyll dette inn i rubrikkene, som vist på bildet over. Trykk **Neste**.



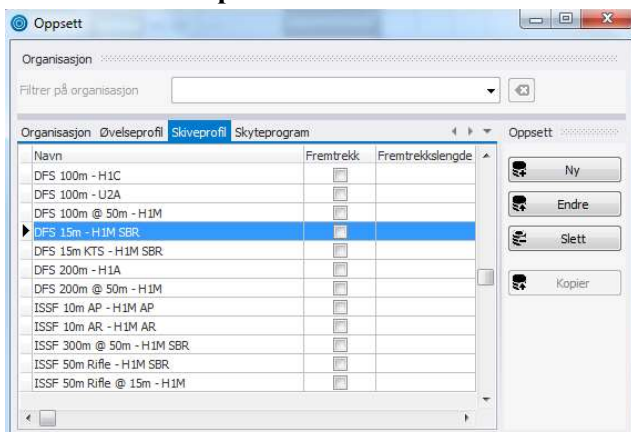
Her kan du gi skiveprofilen et navn. Pegasus 3 generer automatisk et navn som er logisk og lett forståelig, hvor blant annet fremtrekksintervallet står beskrevet i parentes. Vi anbefaler at dette benyttes. Trykk **Ferdig**.



Nå er skiveprofilen markert med fremtrekk, samt at fremtrekkslengden og -intervallen kommer opp. Gjenta denne prosessen på samtlige skiveprofiler som skal konfigureres med fremtrekk. Hvis du lurer på om din skive skal konfigureres med dette på deres avstand; se i manualen for skiva.

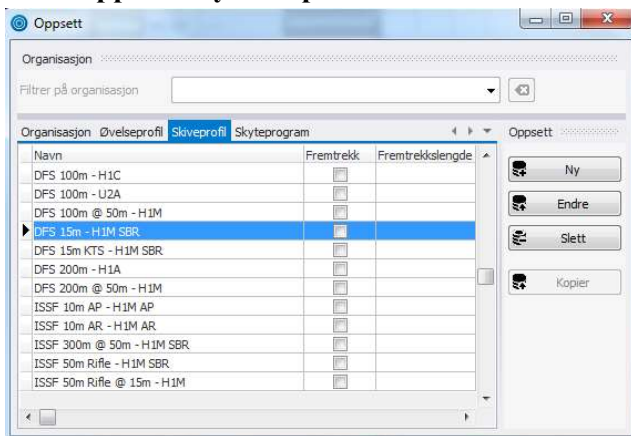
Det er viktig at nye øvelsesprofiler knyttes opp til en skiveprofil. Dette står beskrevet i ”kapittel 4.4.2 Senere tilegning av skiveprofil til øvelsesprofil”.

### 4.2.1 Slette skiveprofiler



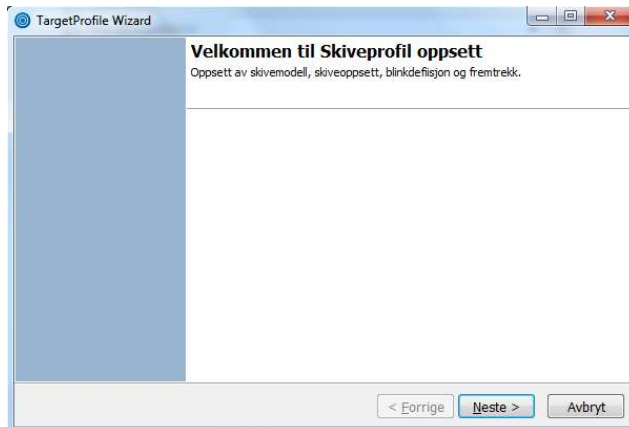
Ved å markere skiveprofilen du ønsker å slette, samt deretter og trykke **Slett** blir den fjernet.

### 4.2.2 Opprette ny skiveprofil

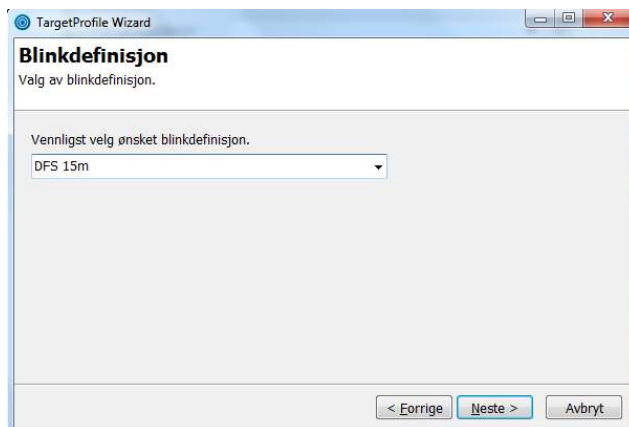


Ved å trykke **Ny** kan du opprette nye skiveprofiler. Dette gjelder hvis du for eksempel ønsker flere skiveprofiler med forskjellig fremtrekk. Det er viktig å merke seg at skiveprofilene

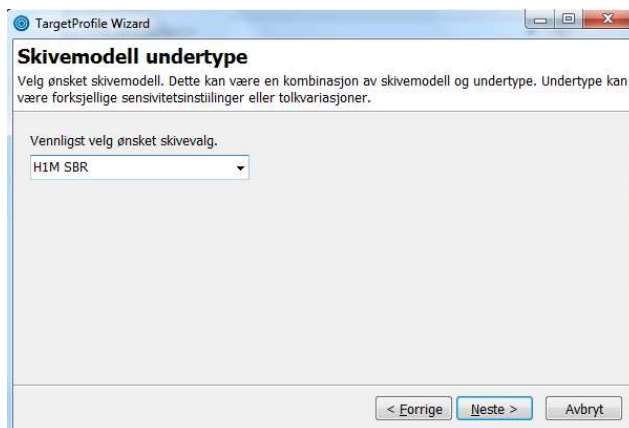
bygger på hva server/monitor er oppdatert med (opgrade 2). Hvis blinkdefinisjonen ikke finnes i denne listen må du bestille en ny opgrade 2 med de(n) blinkdefinisjon(e) du ønsker.



Når dere har trykket Ny kommer denne dialogen opp. Trykk **Neste**.

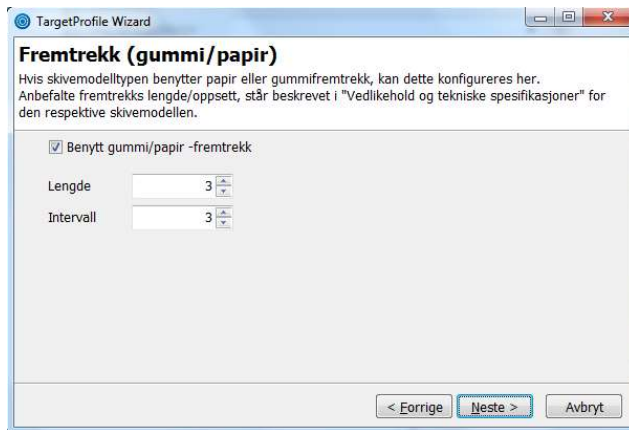


Velg ønsket blinkdefinisjon og trykk **Neste**.



Velg ønsket skivevalg og trykk **Neste**.





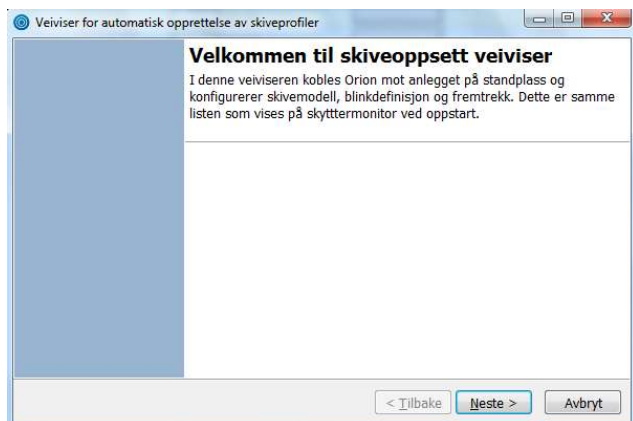
Hvis skiven benytter fremtrekk, hak av den rubrikken og still inn lengde og intervall. Trykk deretter **Neste**.



Skriv inn ønsket navn på skiveprofilen, eller benytt det Pegasus 3 automatisk oppretter, hvor blant annet fremtrekksintervallet står beskrevet i parentes. Trykk **Ferdig** og skiveprofilen vil nå dukke opp i listen med de andre. Det er viktig at nye skiveprofiler knyttes opp til en øvelsesprofil. Dette står beskrevet i "kapittel 4.4.2 Senere tilegning av skiveprofil til øvelsesprofil".

### 4.3 Legge til nye skiveprofiler

Hvis dere har oppgradert server/monitor med nye skivedefinisjoner (ved hjelp av upgrade 2) må disse legges til i Pegasus 3 hvis de skal benyttes gjennom Pegasus 3. Naviger deg gjennom følgende menyer for å starte denne veiviseren: **Administrator** → **Profiloppsett** → **Oppdater skiveliste fra server (SDU) veiviser**.



Denne rubrikken vil da komme opp. Trykk **Neste**.

Videre konfigurasjon er helt likt som beskrevet i ”kapittel 4.1 Førstegangsoppsett av skiveprofiler”.

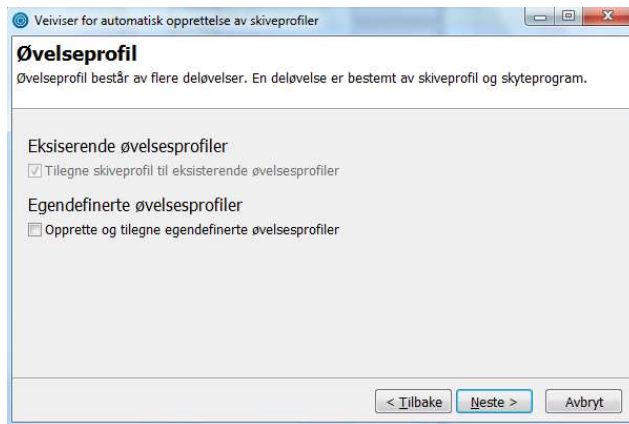
Hvis du får opp en dialog som tilsier at det er like versjoner på både SDU (server) og i Pegasus 3 har ikke server blitt oppdatert med nye blinkdefinisjoner. Enten har du ikke oppgradert anlegget med upgrade 2 på korrekt måte, eller så er upgrade 2 du nå installerte helt identisk den som var på anlegget. Kontakt KTS for å bestille nye blinkdefinisjoner.

#### 4.4 Øvelsesprofiler

For at Pegasus 3 skal fungere må en knytte øvelsesprofilene til skiveprofilene. Øvelsesprofil er en profil som sier hvilket hold det skal skytes på og hva slags type program det skal være. For eksempel ”DFS 200 meter 35 skudd” er en øvelse. For at denne øvelsesprofilen skal fungere må en knytte den til en eller flere skiveprofiler, altså hvilke(n) type skive(r) det skal skytes på.

En øvelsesprofil defineres av følgende parametere: øvelsesnavn, organisasjonen som øvelsen tilhører, øvelsestype (felles lagstyring med felles ildkommando eller individuell styring og progresjon fra monitor → gjerne brukt for stevner med fristart, typisk NSF/ISSF-riflestevner) og skyteprogram. I deløvelsene defineres valg av skiveprofil (kaliber/skiveoppsett og blinkdefinisjon). Øvelsesprofilene kan med avansert oppsett også konfigurere med ulike skiveprofiler til samme øvelsesprofil → brukes hvis en har ulike skivetyper på samme øvelse/hold).

Øvelsesprofiler kan få tilegnet skiveprofiler på to måter. Når du starter Pegasus 3 for første gang vil oppsettsmenyen starte. Når denne er ferdig konfigurert (beskrevet i ”kapittel 3.0 Oppsett”) vil oppsettsveiviseren for skive- og øvelsesprofiler starte automatisk, såfremt den ikke har vært kjørt tidligere. Når dere har konfigurert ferdig skiveprofiler (beskrevet i ”kapittel 4.1 Førstegangsoppsett av skiveprofiler”) kommer følgende dialog opp:

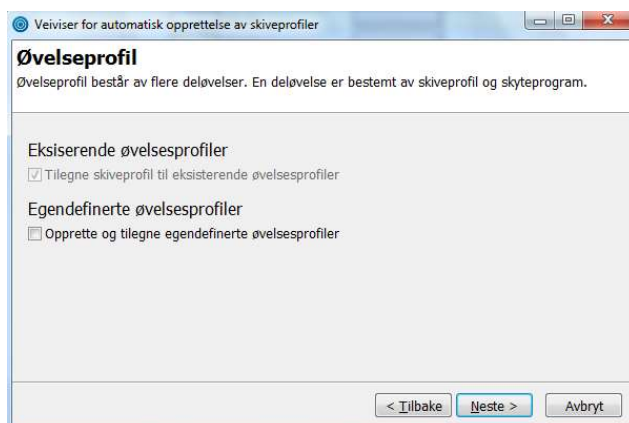


Gå da til ”kapittel 4.4.1 Tilegne skiveprofil til øvelsesprofil” for videre forklaringer.

Hvis dere tidligere har konfigurert øvelsesprofiler, men ønsker å endre eksisterende profiler eller om det skal legges til nye står dette beskrevet i ”kapittel 4.4.2 Senere tilegning av skiveprofil til øvelsesprofil”.

### 4.4.1 Tilegne skiveprofil til øvelsesprofil

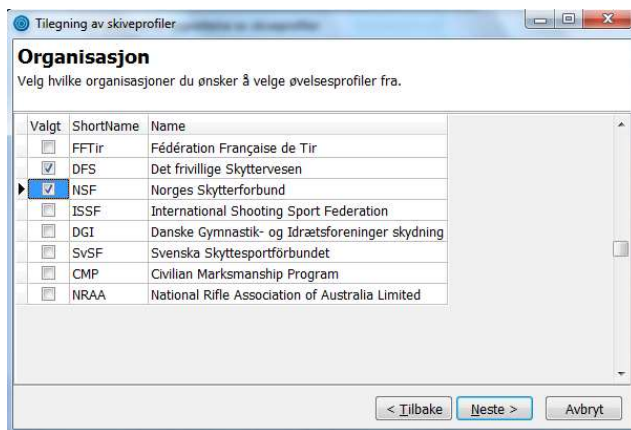
(Rubrikken for tilegning av øvelsesprofiler kan også åpnes ved å navigere seg gjennom følgende menyer: **Administrator** → **Profiloppsett** → **Tilegne skiveprofilveiviser**.)



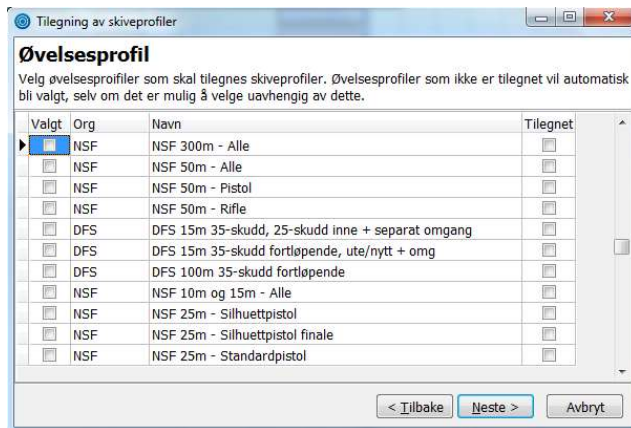
Hak av ”Opprette og tilegne egendefinerte øvelsesprofiler” hvis det er ønskelig. Vi anbefaler at opprettelse av egendefinerte øvelsesprofiler gjøres senere (beskrevet i ”kapittel 4.4.2 Senere tilegning av skiveprofil til øvelsesprofil”) da dere vil ha et bedre grunnlag (ved behov) og forståelse hvordan dette gjøres etter at denne menyen er fulgt. Trykk **Neste**.



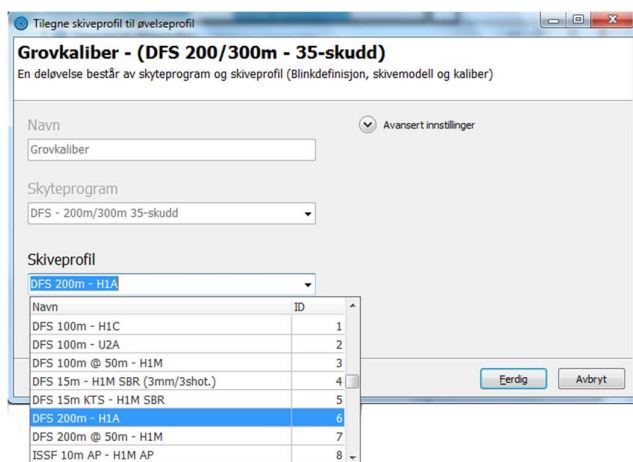
Trykk Neste.



Velg hvilke(n) organisasjon(er) du ønsker å velge øvelsesprofiler fra. Trykk Neste.

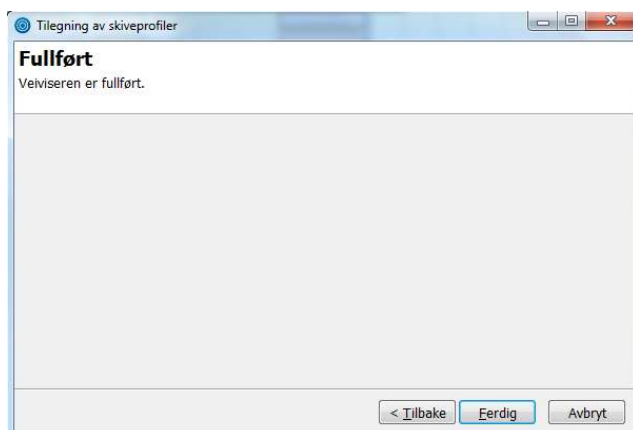


I denne rubrikken kommer alle offisielle øvelsesprofiler for de(n) organisasjonen(e) du valgte. I vårt eksempel haket vi av for organisasjonene DFS og NSF, og det er da profilene for disse organisasjonene som kommer opp. Velg de øvelsesprofiler som skal tilegnes skiveprofiler. Trykk Neste.



Nå knytter du hver enkelt øvelsesprofil opp mot korrekt skiveprofil. Det er viktig at en velger en skiveprofil som man faktisk benytter på skyteprogrammet som er valgt. I dette eksempelet har vi skyteprogrammet ”DFS – 200m/300m 35 skudd”, og vi benytter skiveprofil ”DFS 200m – H1A”, vi velger altså den skivetyper som befinner seg på denne skytingen. Etter hvert som du legger inn skiveprofilene trykker du **Ferdig**, da kommer du til neste øvelsesprofil, helt til alle er konfigurert. Det er ikke mulig å endre navnet eller skyteprogrammet til offisielle øvelsesprofiler, dette er kun mulig på egenlagde profiler. Dette står det mer om i ”kapittel 4.4.2 Senere tilegning av skiveprofil til øvelsesprofil”.

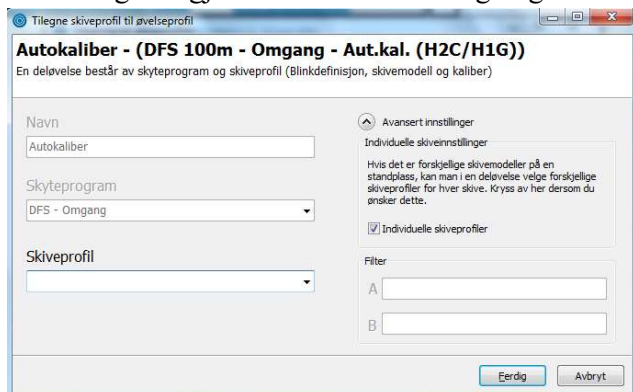
Hvis dere har ulike skivetyper på samme hold/øvelsesprofil står det hvordan du knytter ulike skiveprofiler til samme øvelsesprofil i ”kapittel 4.4.1.1 Ulike skiveprofiler på samme øvelsesprofil”.



Når du er ferdig med å tilegne skiveprofiler til øvelsesprofilene kommer denne opp. Trykk **Ferdig**. Nå kan dere begynne å benytte Pegasus 3! Hvis dere ønsker å sjekke hvilke øvelsesprofiler som er tilegnet; velg fanen ”Profil/skyteprogram” øverst i Pegasus 3. Ved å trykke på ”Øvelsesprofil” i denne oppsettsrubrikken ser du hvilke profiler som er tilegnet. Her kan de endres og kopieres, les mer om dette i ”kapittel 4.4.2 Senere tilegning av skiveprofil til øvelsesprofil”.

#### 4.4.1.1 Ulike skiveprofiler på samme øvelsesprofil

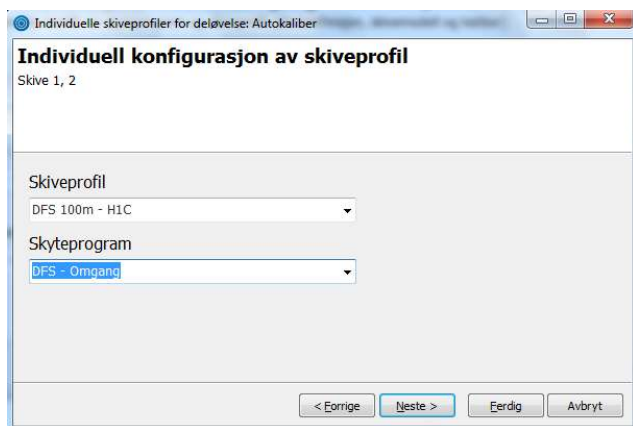
Hvis dere benytter ulike skivemodeller på samme øvelse/hold må dere trykke på ”Avanserte innstillinger” i gjeldene rubrikk for tilegning av skiveprofil til øvelsesprofil. Eksempel:



Vi skal tilegne to ulike skiveprofiler i samme øvelsesprofil for denne øvelsen. Trykk på ”Avanserte innstillinger” og hak av ”Individuelle skiveprofiler”. Velg en av skiveprofilene som skal tilegnes. Trykk **Ferdig**.



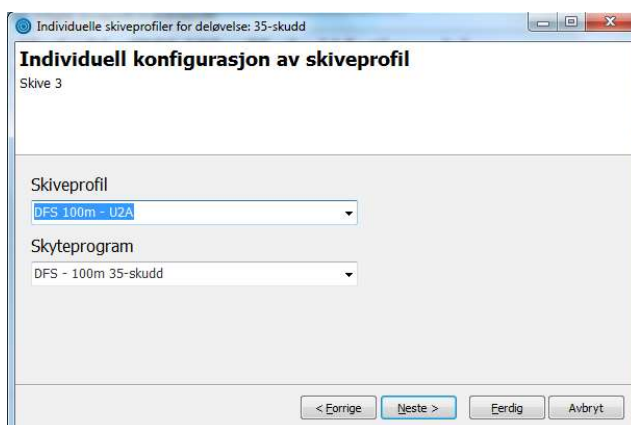
Hak nå av de skivene som benytter samme skiveprofil. I vårt eksempel benytter skive 1 og 2 samme skiveprofil. Trykk **Neste**.



Velg gjeldende skiveprofil og skyteprogram. I vårt eksempel har vi skivetyper ”H1C” på de to første skivene. Trykk **Neste**.



Hak nå av de skivetyperne som skal benytte en annen skiveprofil, men det samme skyteprogrammet. Hvis dere kun benytter to skiveprofiler på denne øvelsesprofilen kan dere trykke på knappen ”Velg motsatt”, den haker da av de skivene som ikke var haket av, samt at den fjerner haken(e) som var der. Trykk **Neste**.



Velg gjeldende skiveprofil og skyteprogram. I vårt eksempel har vi skivetyper ”U2A” på skive 3. Trykk **Neste**.

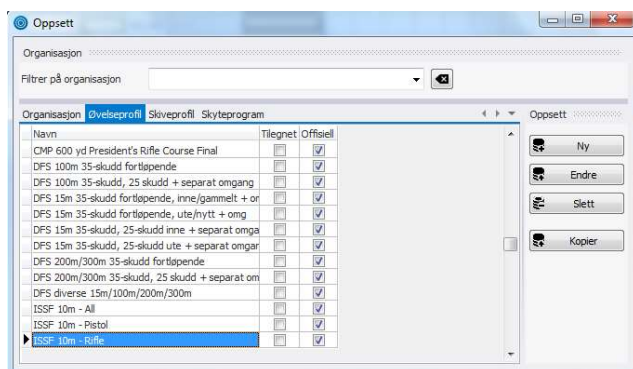


Om dere skal tilegne flere skiveprofiler; hak av de andre skivene som skal dele samme skiveprofil og trykk **Neste**. Hvis dere er ferdig med å tilegne skiveprofiler til denne øvelsesprofilen; trykk **Ferdig** og dere kommer til neste øvelsesprofil.



#### 4.4.2 Senere tilegning av skiveprofil til øvelsesprofil

Rubrikken for øvelsesprofiler finner du ved å trykke på fanen ”Profil/skyteprogram” øverst i Pegasus 3. Velg så ”Øvelsesprofil” i denne rubrikken.

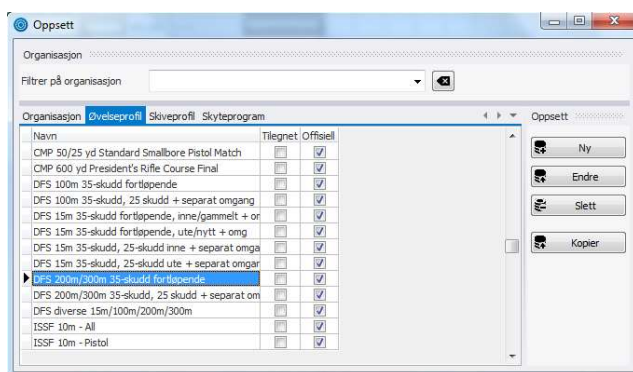


Her kommer alle øvelsesprofilene som finnes fra de organisasjonene som ligger inne. Velg fanen ”Organisasjon” for å få oversikt over de ulike organisasjonene, samt deres forkortelser.

Profilene som er haket av under ”Offisiell” er profiler som ikke kan endres, men de må tilegnes dersom de skal benyttes i stevner. En kan fritt lage uoffisielle øvelsesprofiler hvis en for eksempel har en internskyting som ikke finnes i organisasjonen. Hvis ønskelig kan en også opprette egne organisasjoner under dens fane.

Hvis øvelsesprofilen er konfigurert vises dette ved at boksen under ”Tilegnet” er haket av. En øvelsesprofil kan KUN benyttes til stevner hvis den er tilegnet. Tilegn alle de som er relevante for deres organisasjon/skyteøvelser. Det vil dessuten være unaturlig og uønsket å tilegne øvelsesprofiler hvis de for eksempel ikke har relevante skiver.

Marker den øvelsesprofilen du ønsker å konfigurere.

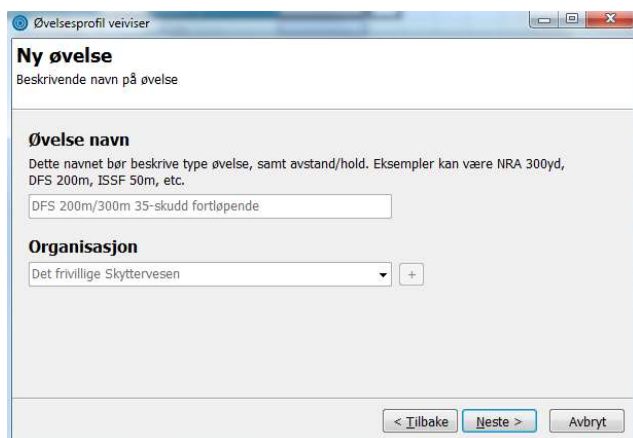


I vårt eksempel bruker vi 35-skudd med fortløpende omgang på DFS 200/300 meter. Vi markerer denne og trykker på knappen ”Endre” på høyre side.

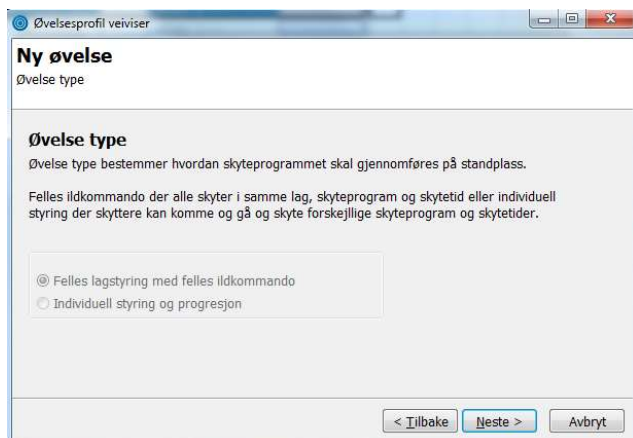




Trykk **Neste**.

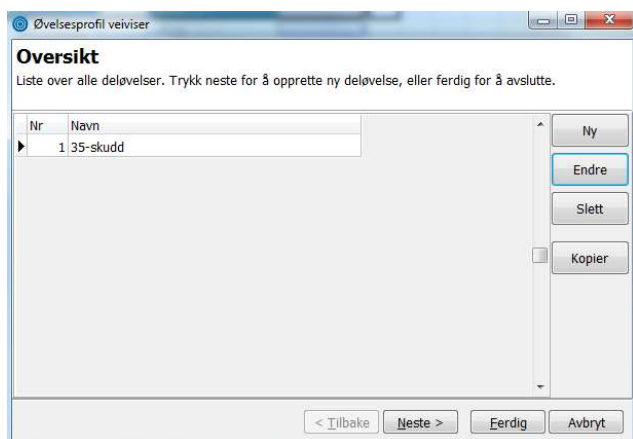


Her beskrives øvelsesnavnet, samt hvilken organisasjon det tilhører. På ”offisielle” profiler kan ikke dette endres. Hvis det opprettes en egen, uoffisiell profil kan du skrive ønsket navn i dette feltet, samt å knytte det til relevant organisasjon. Trykk **Neste**.

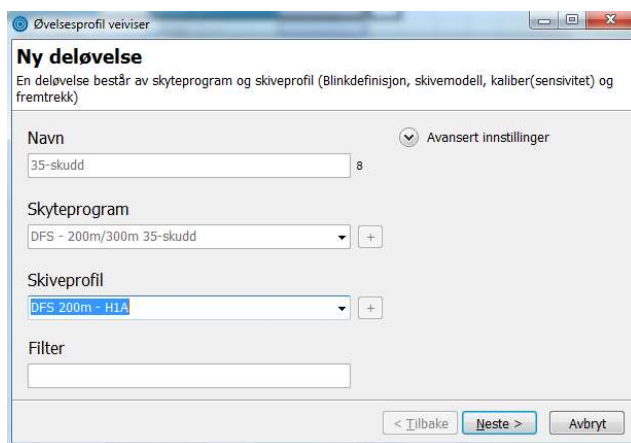


Her velges det felles eller individuell styring. Individuell styring er spesielt aktuelt i NSF. Hvis en for eksempel skal skyte helmacth kan dere være aktuelt at skytteren skal kunne avbryte prøveskudd for å gå videre til serie, samt å navigere seg videre underveis i matchen selvstendig på monitoren, uten å være avhengig av standplasslederen. Det vil også være mulig å hente neste skytter i neste lag, fra monitoren, når skytteren har skutt ferdig. For at dette skal

være mulig må ”Individuell styring og progresjon” hakes av. Når ”Felles lagstyring med felles ildkommando” er haket av gjøres alt av styringen gjennom Pegasus 3, og ikke på skytterens monitor, dette er typisk for DFS. Trykk **Neste**.

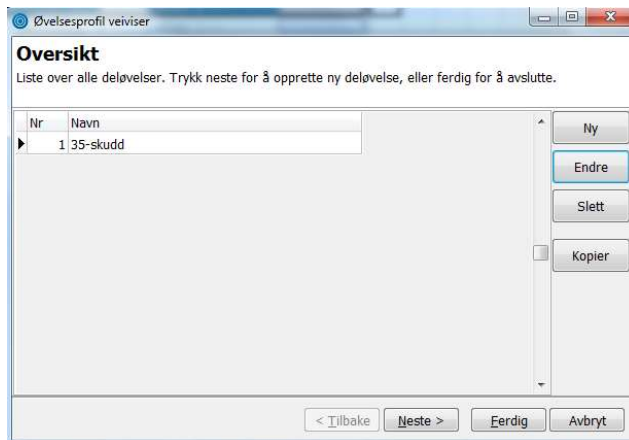


Du får nå opp denne rubrikken. Velg den øverste deløvelsen og trykk **Endre**.

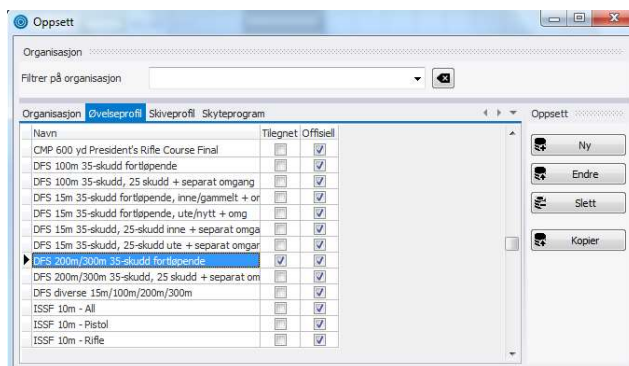


Under ”Skiveprofil” knytter du deløvelsen til korrekt skiveprofil. I vårt eksempel skal det skytes på 200 meter, med DFS, og vi velger da den skiveprofilen som har skivetyperen det skal skytes på; ”DFS 200m – H1A”. Trykk **Neste**.

Hvis dere har ulike skivetyper på samme hold/øvelsesprofil står det hvordan du knytter ulike skiveprofiler til samme øvelsesprofil i ”kapittel 4.4.1.1 Ulike skiveprofiler på samme øvelsesprofil”.



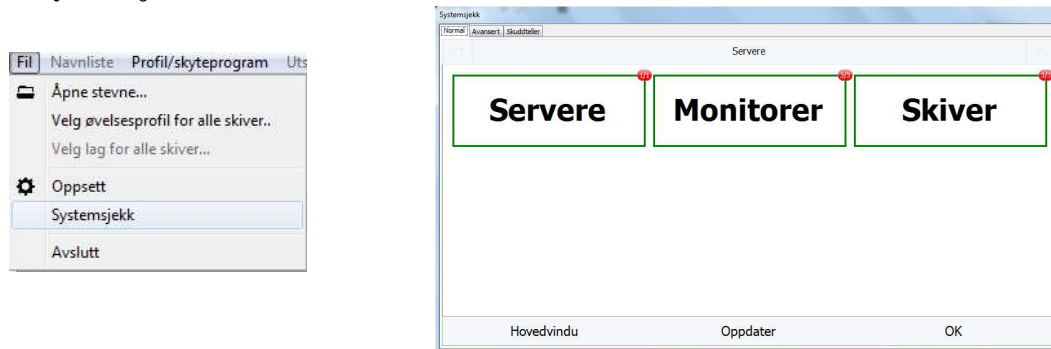
Hvis det er flere deløvelser, ta den neste, trykk **Endre** og gjenta prosessen. Du kan opprette flere deløvelser under samme øvelsesprofil. Dette gjøres gjerne hvis en skyter på ulike blinkdefinisjoner på samme avstand. Trykk i så fall **Ny** og gjør som beskrevet over. Når du er ferdig; trykk **Ferdig**.



Du vil nå se at øvelsesprofilen er tilegnet. Konfigurer alle profilene du skal benytte på samme måte. Det er viktig at dette gjøres ordentlig, slik at en ikke får feil ved skyting. Hvis øvelsesprofiler blir knyttet opp mot feil skiveprofiler og skivetyper blir det feil på anvisning.

Ved å benytte seg av knappen ”kopier” på høyre side kan du kopiere en offisiell profil. Dette kan være et fint utgangspunkt hvis du skal lage en egen øvelsesprofil på samme bane og på samme skiver.

## 5.0 Systemsjekk



Før systemsjekk; sjekk at ingen monitorer står med anleggskort i leseren og at alle monitorene har bildet med teksten ”Sett inn kort eller trykk tast”, eller viser blink.

### 5.1 Normal

I systemsjekkens fane ”Normal” kommer det nå opp et bilde over hva Pegasus 3 har forbindelse med. Om en av de tre boksene er grønne, har den forbindelse med alt utstyret i den kategorien. Øverst i høyre hjørne på hver av de tre boksene står det et tall som viser antall enheter den har forbindelse med og hvor mange den burde hatt forbindelse med. I vårt eksempel har vi konfigurert anlegget med én server, tre monitorer og tre skiver. Av servere viser den forbindelse med alle (1/1), det samme gjelder monitorene (3/3) og skivene (3/3).

Systemsjekken starter automatisk ved oppstart av Pegasus 3. Når alt er grønt trykker du **OK**. Hvis systemsjekken ønskes senere, naviger deg gjennom følgende meny: **Fil** → **Systemsjekk**.

#### 5.1.1 Server (sentralenhet/SDU)

**Grønn:**

Serveren(e) er klar(e) for bruk.

**Rød:**

Får ikke forbindelse med serveren(e). Hvis det benyttes flere servere på anlegget; dobbeltklikk i boksen ”Servere” for å sjekke hvilke(n) du ikke oppnår forbindelse med. Trykk ”Oppdater” for ny systemsjekk.

#### 5.1.2 Monitorer

**Grønn:**

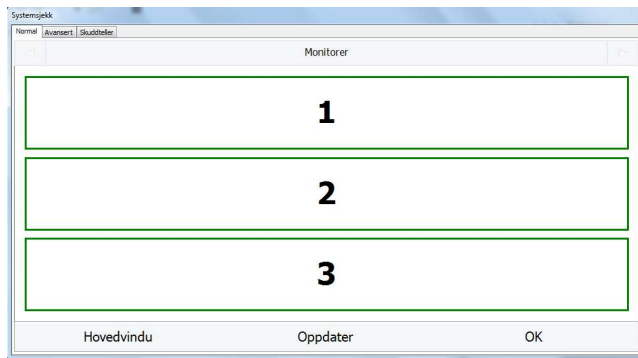
Monitorene er klare for bruk.

**Gul:**

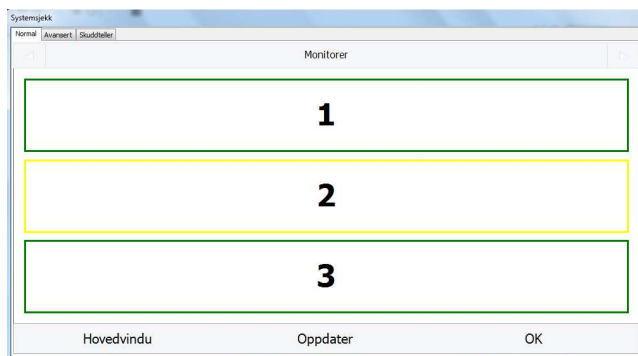
Det oppnås forbindelse med alle monitorene, men en eller flere er ikke klare. Dobbeltklikk i boksen ”Monitorer” for å sjekke hvilke(n) dette gjelder. Dette er typisk fordi monitorene ikke står med teksten ”Sett inn kort eller trykk tast”, men den har valgmenyene for skivenummer eller skivetype oppe. Trykk ”Oppdater” for ny systemsjekk.

**Rød:**

Får ikke forbindelse med en eller flere monitorer. Dobbeltklikk i boksen ”Monitorer” for å sjekke hvilke(n) dette gjelder.



Et eksempel på hvordan systemsjekken ser ut når Pegasus 3 har forbindelse med alle monitorene.



Et eksempel på hvordan systemsjekken ser ut når Pegasus 3 har forbindelse til alle monitorene, men én ikke er klar (i dette eksempelet er ikke monitor nr 2 klar).



Et eksempel på hvordan systemsjekken ser ut når Pegasus 3 ikke har forbindelse til alle monitorene (i dette eksempelet har ikke Pegasus 3 forbindelse med monitor nr 2).

### 5.1.3 Skiver

**Grønn:**

Skivene er klare for bruk.

**Rød:**

Får ikke forbindelse med en eller flere skiver. Dobbelklikk i boksen ”Skiver” for å sjekke hvilke(n) dette gjelder. Hvis det ikke oppnås forbindelse med noen skiver; sjekk på SDU om statusdiode lyser eller ikke. Denne skal være slukket hvis det er forbindelse. Sjekk også statusdiode på skiveelektronikken i grava, hvilken diode dette gjelder står i skivens brukermanual. Prøv eventuelt en restart av grava.

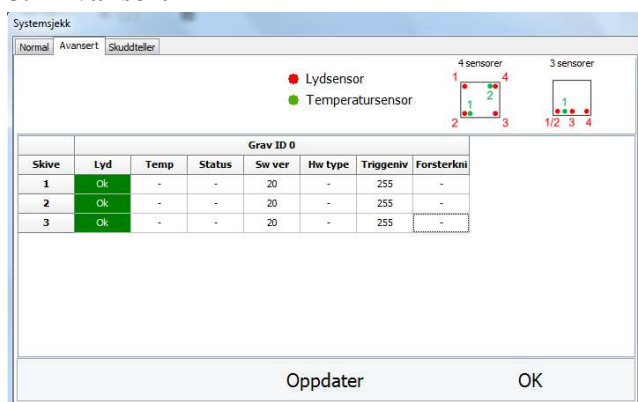
Ved å trykke på knappen "Hovedvindu" kommer du til systemsjekkens hovedvindu som viser status for servere, monitorer og skiver.

Ved å trykke "Oppdater" kjører du systemsjekken på nytt. Dette må gjøres for å sjekke ny status.

Ved å trykke "OK" avslutter du systemsjekken. Gå til "kapittel 7.0 Stevnemodus" for å velge hvilke skiver som skal i stevnemodus gjennom Pegasus 3.

Hvis en monitor slutter å reagere under skyting må den startes på nytt, eventuelt byttes ut. Fremgangsmåte er beskrevet i "kapittel 22.1 Monitor stopper opp".

## 5.2 Avansert



I systemsjekkens fane "Avansert" er det en oversikt over status på skivenes lyd- og temperatursensorer. Dersom funksjonen ikke støttes av systemet, kan programvaren i graven oppgraderes. Ta i så fall kontakt med KTS.

Verdiene i denne oversikten oppdateres ved å trykke "Oppdater". Hvis det er ønskelig å gå tilbake til systemsjekkens status over servere, monitorer og skiver; trykk på fanen "Normal". Ved å trykke på knappen "OK" lukkes vinduet.

Forklaring til tabellen:

Skive: Skivenummer

Lyd: Viser "Ok" om alle lydsensorene virker som de skal. Dersom det ikke er forbindelse med en eller flere sensorer vil feltet bli rødt, og det angis hvilke(n) sensor(er) som ikke er i orden. Dette beskrives med tall, og tegningen over viser hvor sensoren(e) er plassert. Merk at dere må vite om skiva har hjørnesensorer eller underliggende sensorer. Skiva vil ikke an vise om lydfeltet er rødt.

Temp: Viser "Ok" om temperatursensorene virker som de skal. Dersom det ikke er forbindelse med en eller flere sensorer vil feltet bli rødt, og det angis hvilke(n) sensor(er) som ikke er i orden. Dette beskrives med tall, og tegningen over viser hvor sensoren(e) er plassert. Merk at dere må vite om skiva har hjørnesensorer eller underliggende sensorer. Skiva vil fortsatt an vise om tempfeltet er rødt. Dersom en eller begge sensorene ikke virker, antar skiva at det er 20°C, men den vil fortsatt kunne an vise nøyaktig. Dess nærmere 20°C

- den virkelige temperaturen, dess mer nøyaktig er anvisningen.
- Status: Her vil en feilkode vises dersom skive-HW/-SW selv greier å diagnostisere om noe er galt. Denne kan meldes KTS for problemløsning.
- Sw ver: Versjonsnummer for skivesoftwaren.
- Hw type: Hvilken type hardware skiva har.
- Triggerniv: Angir hvor mye lyd som skal til for at skiva skal begynne å registrere dette som et potensielt skudd. \*1)
- Forsterkning: En faktor som angir hvor mye signalet skal forsterkes. \*1)
- FysiskNr: Her vises skivemoddelens nummer (f.eks.: H1A, OP1, H2C osv.).
- FysiskSub: Her vises den fysiske skivens undertype (f.eks.: BBR, SBR, AR, AP osv.)

\*1) For både triggerniv og forsterkning er det viktig å merke seg at disse skal være like for samme skivemodell, men at de kan ha forskjellige verdier for ulike skivemodeller. De er ikke relevante for optiske skivemodeller.

### 5.3 Skuddteller



Grav ID 0				
Skive	Reg12	Reg3	ShotCoun	TotalCoun
1	3	0	1218	1218
2	2	0	1175	1175
3	0	0	1241	1241

Skuddtelleren kan hentes fra denne menyen. Skuddtelleren viser hvor mange skudd som er registrert i hver enkelt skive, i tillegg til egne tellere for eventuell uønsket støy som er registrert. Sistnevnte kan være et fint verktøy for å diagnostisere eventuelle skader/feil på skive/sensorer. Høye støyregistreringer kan skyldes så mangt, men vanlige feil er at sensor/sensorkabel har blitt ødelagt, at skiva ikke er tett nok grunnet hull/dårlig vedlikehold i hovedgummi og/eller magebånd, rammetreff, rikosjetter, uheldig støy fra kulefang, håndtering av skiver, inn/ut-kobling av skiver og/eller børsting av sensorer.

Hvis en skive har betydelig høyere støyregistreringer enn andre skiver bør denne sjekkes. Eksempelvis så er ca 10 ganger så mange støyregistreringer over tid noe som må sjekkes.

Skuddtelleren følger skivenummeret og lagres i serveren. En kan derfor bytte om monitorer uten at skuddtelleren på sine respektive skiver blir forstyrret. Skuddtelleren teller dessuten når systemet er i treningsmodus og Pegasus 3 ikke benyttes.

I hver kolonne finnes verdiene for skiven som står oppført med nr lengst til venstre. Betydningen av hver enkelt kolonne listes opp her:

- **Reg 1/2:** Antall registreringer hvor én av sensorene ikke har detektert signal.

- **Reg 3:** Antall registreringer hvor én eller to av sensorene har detektert signal, mens resten av sensorene ikke har detektert.
- **ShotCoun:** Skuddteller som kan slettes.
- **TotalCoun:** Totalskuddteller. Denne kan ikke slettes.

Hvis det benyttes flere servere vil de også komme opp.

Verdiene i denne oversikten oppdateres ved å trykke "Oppdater". Hvis det er ønskelig å slette skuddtelleren står fremgangsmåten beskrevet i "kapittel 19.3.1 Hent skuddteller".



## 6.0 Introduksjon

På skjermbildene under vises det forklaringer på hva de ulike delene i Pegasus 3 er. Det første skjermbildet tar utgangspunkt i et stevne hvor det er felles styring/modi, et typisk DFS-stevne. Det andre skjermbildet tar utgangspunkt i et stevne hvor skytterne kan begynne på ulike tidspunkt, samt at det kan legges inn nye skyttere fra andre lag mens naboskyttere skyter, et typisk ISSF/NSF-stevne, også kalt individuell modus. Ved å høyreklikke på kolonnenavnelinja kan du konfigurere hvilke kolonner som skal være synlige. Det som er synlig ved avslutning kommer opp igjen ved oppstart.

Labels and descriptions for the DFS mode interface:

- Indikator for WinGPS
- Åpne stevne
- Skivenummer
- Navneliste
- Skyteprogram
- Utskrift
- Manuell eksport av resultater
- Skytterens navn
- Skytterens klasse
- Sum fra tidligere serier
- Seriesum
- Skuddteller
- Totalsum
- Skuddverdier
- Skuddnummer
- Ekstra prøveskudd
- Knapp for å få tilbake alle tabber; Resultater, skiveoppsett, skyteprogram og skyteklokke
- Omskyting
- Knapper for å maksimere eller fjerne skyteprogram
- Kjøreknapp
- Lagnummer
- Informasjon om øvelsesprofil
- Gjeldene serie er merket med blå bakgrunnsfarge
- Manøvreringsknapper frem og tilbake i serier
- Knapper for å maksimere eller fjerne skyteklokken
- Skyteklokke
- Start og stopp av KUN skyteklokken, gjeldene serie stoppes ikke opp
- Start
- Laq 10
- DFS - 100m 25-skudd
- Prøveskudd (3rn0s)
- 1. serie (2rn0s) 5
- 2. serie (2rn0s) 5
- 3. serie (2rn0s) 5
- Prøveskudd (3rn0s) 00
- 10-skudd (3rn0s) 10
- Klokke
- 3:00
- Stopp
- Omstart

Pegasus 3 ved felles styring/modi, typisk DFS.

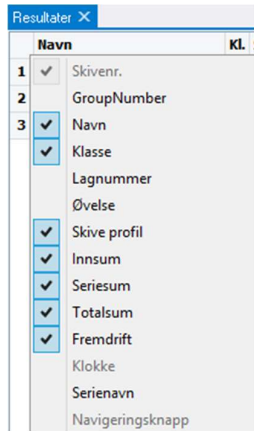
Labels and descriptions for the NSF mode interface:

- Indikator for WinGPS
- Åpne stevne
- Gruppen
- Navneliste
- Skivenummer
- Skyteprogram
- Skytterens navn
- Utskrift
- Manuell eksport av resultater
- Klasse
- Lagnummer
- Ekstra prøveskudd
- Omskyting
- Skytterens klasse, lagnr og øvelse
- Sum fra tidligere serier
- Seriesum
- Totalsum
- Skuddteller
- Individuell skyteklokke
- Skuddnummer
- Skuddverdier
- Viser gjeldene serie
- Individuelle kjøreknapper
- Knapper for å maksimere eller fjerne skyteprogram
- Informasjon om øvelsesprofil
- Gjeldene serie er merket med blå bakgrunnsfarge
- Manøvreringsknapper frem og tilbake i serier
- Knapper for å maksimere eller fjerne skyteklokken
- Skyteklokke
- Start og stopp av KUN skyteklokken, gjeldene serie stoppes ikke opp
- Start
- Laq 8
- ISSF - 10m Air Rifle 60 Shots
- Sighting Shots (15rn0s) 00
- 60 Shots (75rn0s) 60
- Klokke
- 15:00
- Stopp
- Omstart

Pegasus 3 ved individuell styring/modi, typisk NSF.

### 6.1 Endre info i resultatgrid

En kan enkelt fjerne og legge til info (navn, klasse, skiveprofil m.m.) i resultatgriden. Dette gjøres ved at du høyreklikker med musa i rubrikken rett over skivenr. 1:



Hak av den infoen du ønsker skal være synlig.

## 7.0 Stevnemodus

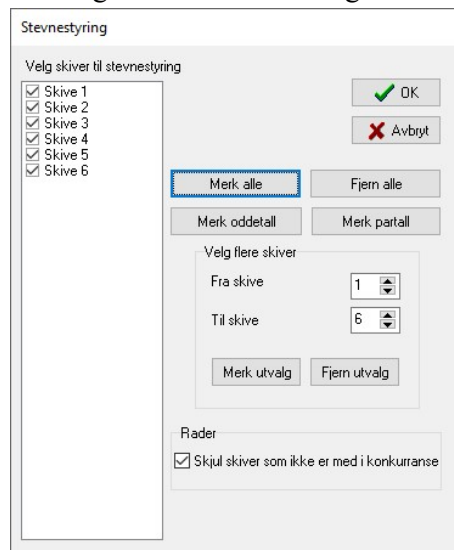
Velg ønskede skiver i stevnemodus.

### 7.1 Velg skiver til stevnestyring

Det er veldig viktig å velge de skiver som ønskes brukt i stevnemodus. Pegasus 3 kan kun benyttes på de valgte skiver. Skiver som ikke hakes av, kan benyttes i treningsmodus mens Pegasus 3 kjører de valgte skivene.

#### 7.1.1 Når Pegasus 3 starter

Når Pegasus 3 starter vil følgende vindu åpne etter fullført systemsjekk:

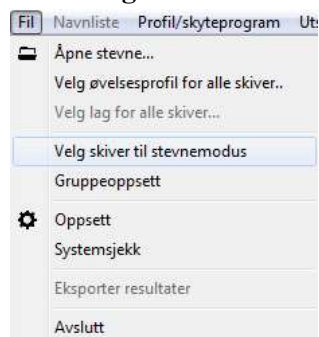


Velg skiver som ønskes brukt i stevnemodus.

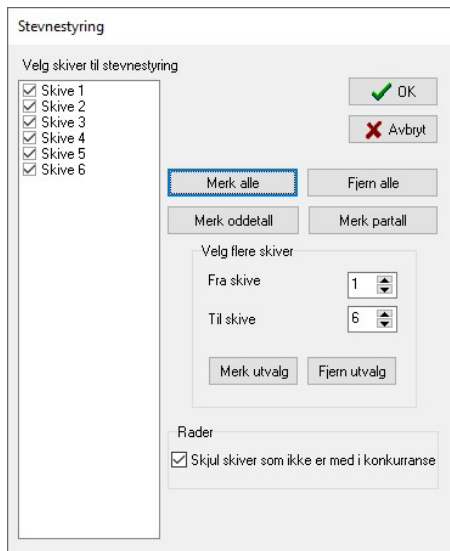
Dersom Skjul skiver som ikke er med i konkurranse er valgt, så vil ikke disse skivene vises i hovedvinduet i det hele tatt. Denne funksjonen er fin dersom man har en bane med mange skiver, og bare benytter annenhver skive for eksempel.

Trykk så **OK**.

#### 7.1.2 Velg skiver til stevnemodus senere

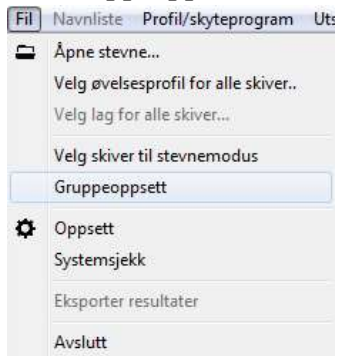


For å endre hvilke skiver som ønskes i stevnemodus navigerer du gjennom denne menyen: **Fil** → **Velg skiver til stevnemodus**. Følgende vindu vil åpne:



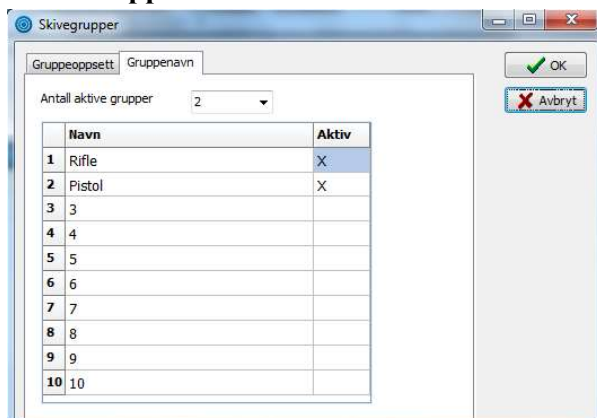
Velg skiver som ønskes brukt i stevnemodus. Trykk så **OK**.

## 7.2 Gruppeoppsett



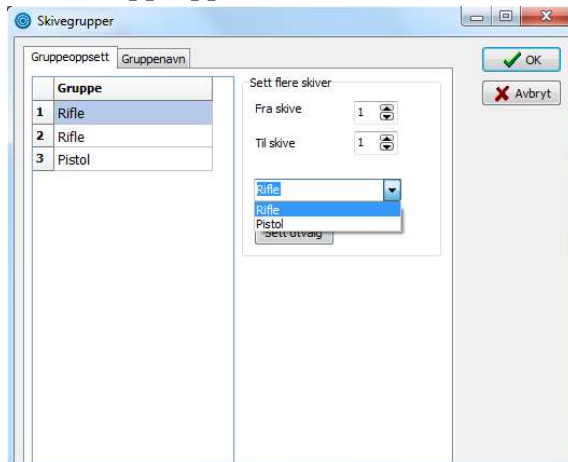
Gå til denne menyen (**Fil** → **Gruppeoppsett**) for å definere ulike type skytinger fra samme Pegasus 3.

### 7.2.1 Gruppenavn



Du kan lage opptil 10 grupper. Skriv inn ønsket navn. For de du ønsker å benytte; velg korrekt antall under "Antall aktive grupper". Gå så til gruppeoppsett.

### 7.2.2 Gruppeoppsett

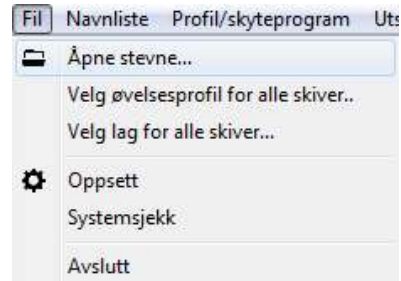


Velg hvilke skiver som skal tilhøre samme gruppe. I vårt eksempel er det to ulike grupper; rifle på skive 1-2 og pistol på skive 3. Vi kan dermed kjøre ulike konkurranser samtidig i Pegasus 3. Det er fullt mulig å legge til flere grupper. Trykk ”OK” når ønskede skiver er valgt til korrekt gruppe.

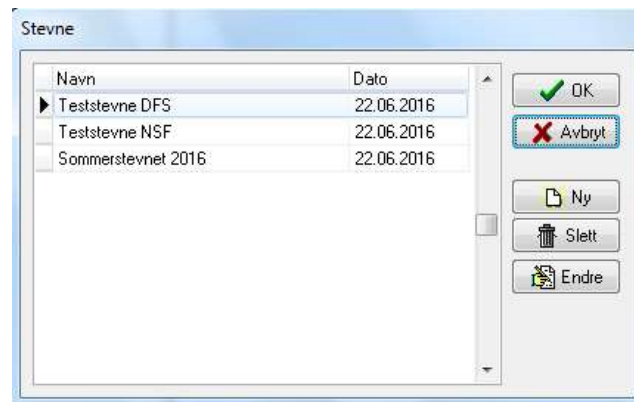
### 7.3 Skyt på ulike grupper samtidig

Med disse innstillingene kan en skyte på ulike grupper samtidig. En kan for eksempel skyte med rifle på skive 1-10, pistol på skive 11-20 og finaleskying på skive 21-30. Dere setter begrensingene selv! Det er viktig å merke seg at dette kun er mulig i individuell modus.

## 8.0 Åpne stevne

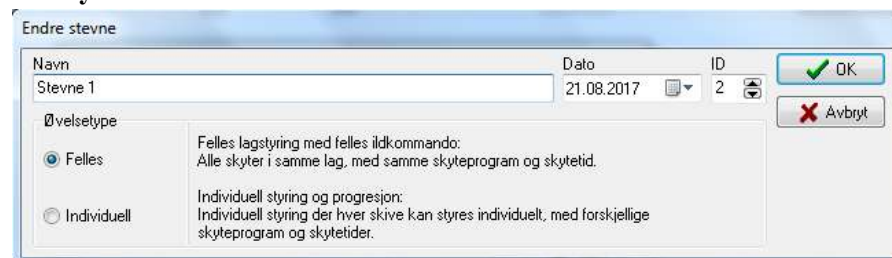


For å klargjøre et stevne må det åpnes enten ved å trykke på mappe-ikonet eller ved å navigere seg gjennom **Fil** → **Åpne stevne...**

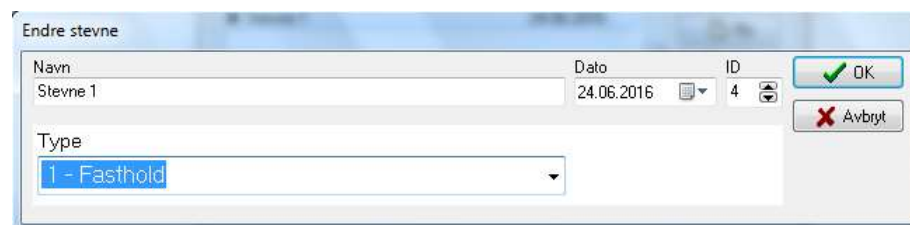


Du vil nå få opp verktøyer for å kunne lage nye stevner. Tidligere stevner vil også ligge i denne listen.

## 8.1 Nytt stevne

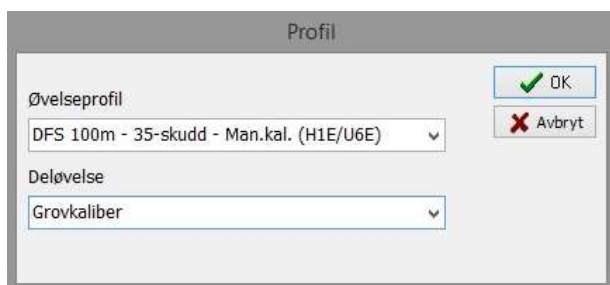


Ved å trykke på knappen "Ny", som vises på forrige skjermbilde, kan dere opprette et nytt stevne. Skriv inn et passende stevnenavn. Dato settes automatisk til dagens, men kan også endres hvis ønskelig. IDen øker med ett siffer for hvert stevne, dette skal ikke endres. Velg om det ønskes felles eller individuell modus. Felles er typisk for DFS. Alle andre type stevner bruker typisk individuell modus, blant annet NSF/ISSF. Trykk **OK**.



Hvis resultatprogrammet "TreffData" benyttes vil dere ha et ekstra valg. Under "Type" velger

dere hvilken skyting som skal foregå. Gyldige valg er følgende: *fasthold*, *løpende innledende*, *løpende omgang* og *løpende finale*. De andre skytingene har ingen automatisk kommunikasjon med TreffData.



Dere vil nå få valg om hvilke profiler som skal brukes. Velg først korrekt øvelsesprofil. Dere vil få en liste over alle øvelsesprofiler som er tilegnet til skiveprofiler. Velg så korrekt deløvelse, som kan være kalibervalg dersom det må velges for skivemodellen. Trykk **OK**.

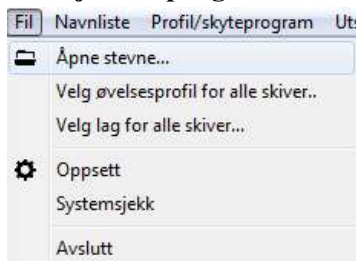
## 8.2 Slette stevne

Ved å markere aktuelt stevne og trykke "Slett" vil alle data for gjeldene stevne slettes. Dette er ikke reversibelt.

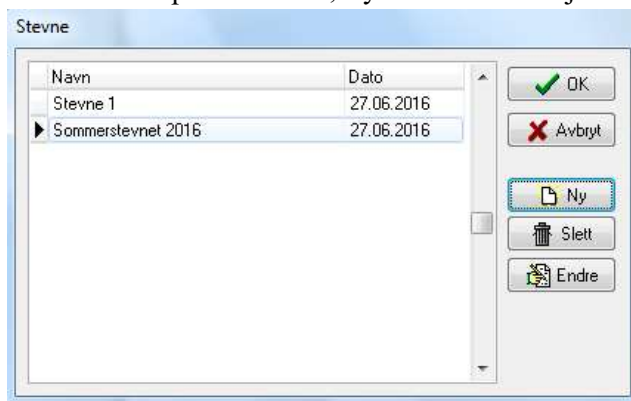
## 8.3 Endre stevne

Ved å markere aktuelt stevne og trykke "Endre" har dere mulighet til å endre stevnets navn, dato og øvelsestype (felles eller individuell modus).

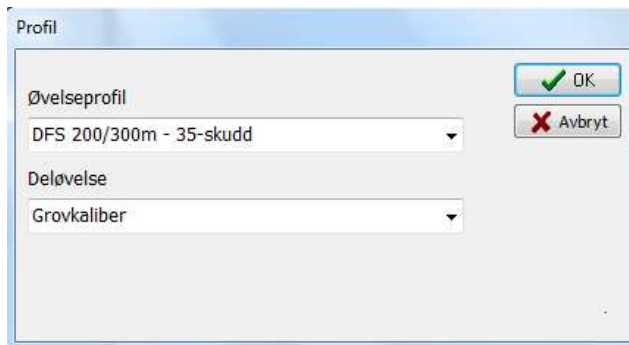
## 8.4 Kjøre et program/stevne



For å kunne åpne et stevne; trykk som vist i skjermbildet over. Du får da opp følgende dialog:



Marker stevnet dere ønsker å åpne, trykk deretter **OK**.



Velg korrekt øvelsesprofil og deløvelse for stevnet dere skal kjøre nå. Trykk **OK**.

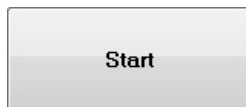


Velg lagnr. Hvis dere benytter et resultatprogram hvor skytterne skrives inn i, velg lagsnummeret det har generert. Hvis dere skriver skytterne rett inn i Pegasus 3 er det naturlig å starte på lagnr 1. Trykk **OK**.

#### 8.4.1 Felles styring/start

Dette gjelder hvis skyteprogrammet har felles styring fra Pegasus 3, typisk for DFS.

For å navigere dere gjennom skyteprogrammet benyttes kjøreknappen. Under kjøreknappen er det en oversikt over hele skyteprogrammet, og gjeldene serie er markert med blått.



Klikk på **Start** for å starte skyteklokken. Hvis det er lagt inn nedtelling på skyteklokken vil den begynne å tikke:

**-14**



Nedtelling har startet. Vi hadde her lagt inn 15 sekunder nedtelling (normalt i DFS), og den har nå 14 sekunder igjen. Når nedtellingen er ferdig begynner klokken på ned- eller optelling av skytetiden:

**3:00**



Her har vi lagt inn nedtelling på 3 minutter, noe den akkurat har startet med. Hvis det er lagt inn optelling begynner klokken på 0:00 og tikker oppover.





Stopp


Etter at serien er ferdigskutt trykkes det på **Stopp**. Den kan også trykkes på selv om skyteklokken ikke er ferdig.



Anvis


Trykk **Anvis** for å anvise. Hvis det har vært fortløpende anvisning kommer ikke denne knappen opp. Hvis det er lagt inn manuell anvisning kommer det nå opp en egen anvisningsrubrikk, dette er beskrevet i ”kapittel 14.1.2 Manuell anvisning”.

Skudd avfyrt før eller etter skytetida vil bli markert med gul verdi. Den er tellende helt til den fysisk blir markert som ”ikke tellende”. **NB!** Det er viktig å merke seg at dette kun er veiledende, det er standplassleders stemme (ild/stans) som er avgjørende for om det er skutt innenfor eller utenfor skytetiden. Standplassleder er suveren!



Neste serie

Trykk **Neste serie** for å gå videre til neste serie. Serien blir nå borte og ny Start-knapp vil dukke opp igjen. Om siste serien var skutt kommer følgende knapp opp:



Registrer

Ved å trykke **Registrer** sendes alle resultatene til eventuelt resultatprogram og utskrift hvis det er valgt i automatisk oppsett.



Neste lag

Denne knappen kommer opp etter du har trykket **Registrer**. Ved å trykke her kan du åpne et nytt lag, og du vil da få opp en lagsvelger:



Velg lag

Lag	Lagnavn
2	<input type="text"/>

OK

Avbryt

Denne vil automatisk øke med ett siffer på lagsnummeret. Det vil derfor være vanlig å kun trykke **OK** når denne kommer opp. Du kan likevel skrive inn ønsket lagsnummer selv.

#### 8.4.1.1 Start og stopp av skytetid uten å berøre selve serien

Hvis dere har startet en serie, men ønsker å starte skytetiden på nytt uten å berøre selve serien er dette mulig. Benytt da knappene som er under skyteklokken.

# 2:46



Her har nedtellingen begynt fra 3 minutter. Ved å trykke på ”Stopp”-knappen under tiden stopper tiden opp. Dere vil da få to nye valg:

# 2:46



Skyteklokken har nå stoppet opp. Den kan fortsettes fra dette tidspunktet ved å trykke **Start**, ellers kan den nullstilles ved å trykke **Omstart**.

# 3:00



Skyteklokken ble omstartet og klokken nullstilles. Ved å trykke **Start** begynnes den på nytt. Hvis det er lagt inn nedtelling på skyteklokken vil den begynne å tikke før den begynner på ned- eller opptelling av selve skytetiden.

## 8.4.2 Individuell styring/start

Dette gjelder hvis skyteprogrammet har individuell styring fra Pegasus 3, typisk for ISSF/NSF.

For å navigere dere gjennom skyteprogrammet brukes de individuelle kjøreknappene, eventuelt den som er til høyre for å overstyre alle de individuelle kjøreknappene:

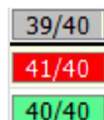
Gruppe	Navn	Kl.	La	Øvelse	Skiveprofi	Inn	Sum	Tot	Skudd	Klokke	Serie	Nav	1	2	3	4
1	1		2	ISSF	10m	0.0	0.0	0.0	0	15:00	Sighting	Start				
2	1		2	ISSF	10m	0.0	0.0	0.0	0	15:00	Sighting	Start				
3	2		2	ISSF	10m	0.0	0.0	0.0	0	15:00	Sighting	Start				

Den høyre kjøreknappen benyttes dersom man ønsker å kjøre felles kommando i individuell modus.

I kolonnen under ”Serie” vises hvilken serie skytteren befinner seg i.

I kolonnen under ”Klokke” kommer klokken til skytteren på gjeldene skive.

I kolonnen under ”skudd” kan du se hvor mange skudd som er skutt. I eksempelet under vises det hvor mange skudd som er skutt på tre ulike skiver under en 40-skudd.



Det er registrert 39 av 40 skudd på skive 1, 41 av 40 på skive 2 og 40 av 40 på skive 3. For mange skudd indikeres med rødt felt. Korrekt skuddantall indikeres med grønt felt.

I skjermbildene under viser vi et eksempel hvor tre skyttere skal skyte 60 skudd liggende på 75 minutter skytetid. Først har de prøveskudd i 15 minutter.

Klokke	Serie	
14:21	Prøveskudd	Stopp
14:21	Prøveskudd	Stopp
14:21	Prøveskudd	Stopp

Her benyttet vi felles kjøreknapp og startet alle skivene samtidig. Nedtellingen på klokkene har startet synkront.

Klokke	Serie	
14:03	Prøveskudd	Neste serie
14:03	Prøveskudd	Stopp
14:03	Prøveskudd	Stopp

Vi trykte "Stopp" på skive 1, skive 2 og 3 fortsetter sine prøveskudd. Felles kjøreknapp er nå ikke mulig å benytte da det er ulike serier/skytetider på skivene, det er således ikke mulig (og heller ikke noe poeng) å styre skivene synkront.

Klokke	Serie	Nav
75:00	60 Shots	Start
14:27	Sighting	Stopp
14:27	Sighting	Stopp

Vi trykte "Neste serie" på skive 1 og "Start"-knappen har nå dukket opp. Serienavn og skytetid er endret.

Klokke	Serie	
74:25	60 skudd	Stopp
12:15	Prøveskudd	Stopp
12:15	Prøveskudd	Stopp

Vi trykte "Start" på skive 1, og den teller nå ned skytetiden på 60-skudden. Skive 2 og 3 er fortsatt i prøveskudd.

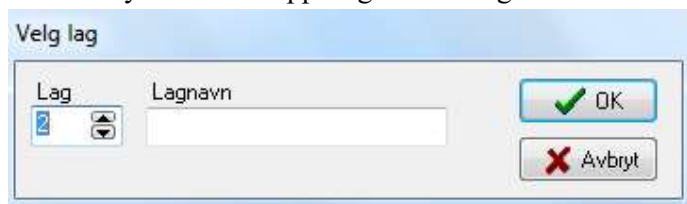
Klokke	Serie	
74:22	60 skudd	Registrer
12:12	Prøveskudd	Stopp
12:12	Prøveskudd	Stopp

Skive 1 er ferdigskutt og vi trykte stopp, nå kan resultatene registreres ved å trykke "Registrer". Det vil da dukke opp en ny knapp:

Klokke	Serie	
74:22	60 skudd	Neste skytter
10:53	Prøveskudd	Stopp
10:53	Prøveskudd	Stopp

Vi får mulighet til å hente skytteren som innehar samme skive i laget etterpå. Ved å trykke på

”Neste skytter” får vi opp følgende dialog:



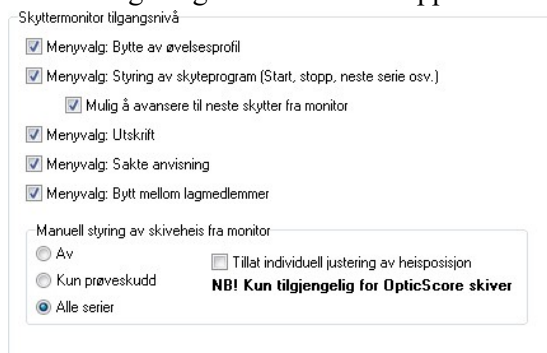
Lagnummeret øker med ett lagnummer fra nåværende lag. Det er likevel mulig å hente en skytter fra hvilket som helst lag, vel og merke fra samme skivenummer.

Hvis det er ønskelig å starte/stoppe/restarte skytetiden uten å avbryte serien er dette mulig. Se ”kapittel 8.4.1.1 Start og stopp av skytetid uten å berøre selve serien”.

### 8.4.3 Individuell styring/start fra skytterens monitor

Dette gjelder hvis skyteprogrammet har individuell styring, likt som i ”kapittel 8.4.2 Individuell styring/start”, men at det styres fra skytterens monitor. Dette må aktiveres i monitors oppsettsmeny, dette er beskrevet i ”kapittel 3.5.2 Skyttermonitor tilgangsnivå”.

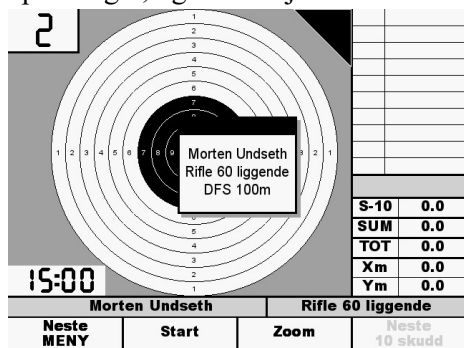
Vi har valgt følgende i monitors oppsettsmenyen:



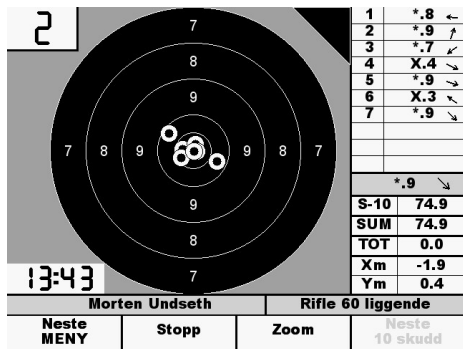
Skjermbildene og forklaringene under gjelder derfor hvis alle disse valgene er valgt. Det er fullt mulig å bare velge noen av tilgangsnivåene fra monitoren.

Selv om skytteren nå kan styre alt som vist i skjermbildet over, kan likevel dette overstyres i Pegasus 3, som beskrevet i foregående kapittel.

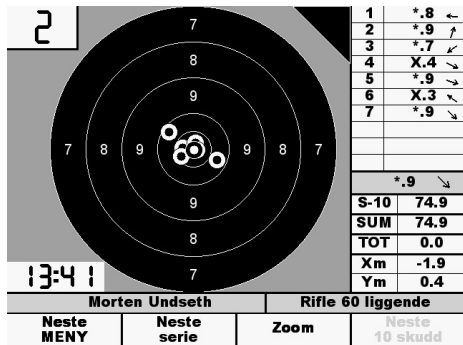
Stevnet og første laget må åpnes i Pegasus 3. Dere vil da få skytternes navn opp på monitoren. I vårt eksempel tar vi utgangspunkt i 60 skudd liggende med prøveskudd først. Vi åpner lag 1, og viser skjermbilder fra skive 2, følgende bilde står da på monitoren:



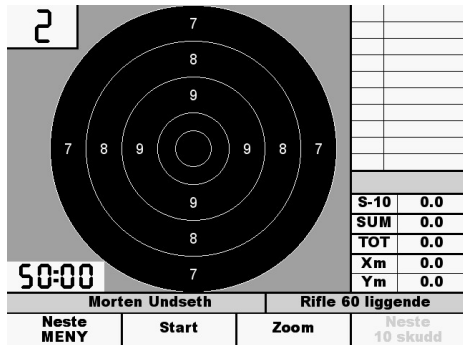
Ved å trykke **Start** begynner serien, i dette tilfelle gjelder det prøveskudd på 15 minutter.



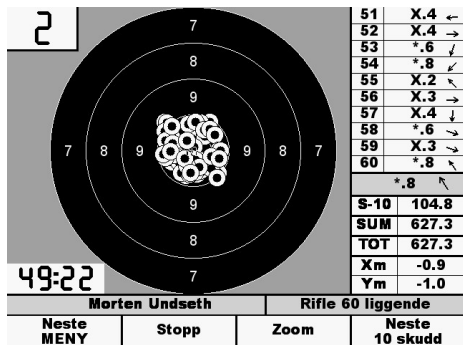
Skyteklokken teller ned og skuddene kommer. Ved å trykk **Stopp** på monitoren avsluttes prøveskuddene.



Prøveskuddene ble nå avsluttet og skyteklokken stoppet. Det har nå dukket opp en ny knapp; **Neste serie**. Ved å trykke på denne går vi videre til neste serie.

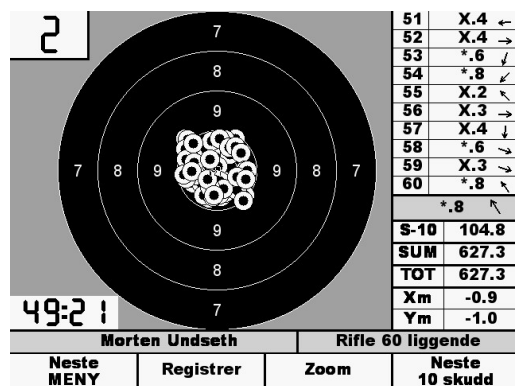


Ved å trykke **Start**, begynner skyteklokken og skyting kan begynne.

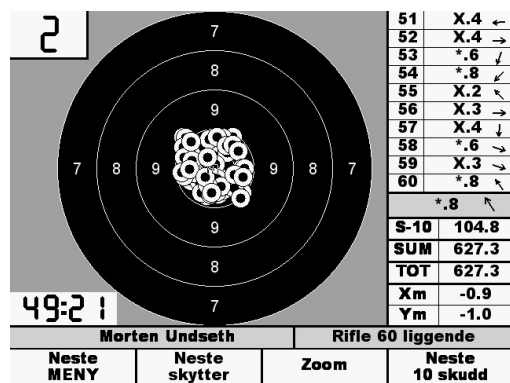


Når skytingen har begynt vil **Stopp**-knappen komme opp. Ved å trykke på denne kan

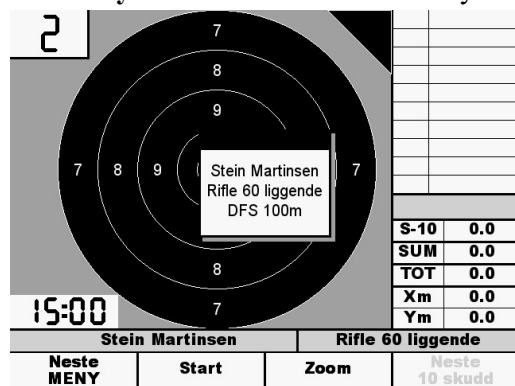
skytingen på hvilket som helst tidspunkt avsluttes. I vårt eksempel har skytteren nå skutt sine 60 skudd og vi trykker på **Stopp**.



Ved å trykke **Registrer** registreres skytingen. Resultater blir sendt til et eventuelt resultatprogram og/eller utskrift av gravkort iverksettes.



Etter at skyting er registrert gis det mulighet for å avansere til neste skytter. Ved å trykke **Neste skytter** kommer automatisk skytteren på samme skive i laget etterpå opp på monitoren:



Ved å trykke på ”Neste MENY” på monitoren vil det komme opp flere valg. Hvor mange valg som kommer opp er avhengig av hva som ble valgt på oppsettet i Pegasus 3, dette står beskrevet i ”kapittel 3.5.2 Skyttermonitor tilgangsnivå”. Hvis det er valgt flere enn to tilgangsnivåer fra monitoren, vil man måtte navigere seg via knappen ”Neste MENY”, som vist på skjermbildene under:

<b>Neste MENY</b>	<b>Neste Profil</b>	<b>Zoom</b>	<b>Neste 10 skudd</b>
-----------------------	-------------------------	-------------	---------------------------

Ved å trykke på ”Neste Profil” kan en velge nytt kaliber eller blinkdefinisjon for NSF pistol.

<b>Neste MENY</b>	<b>Ligg</b>	<b>Zoom</b>	<b>Neste 10 skudd</b>
-----------------------	-------------	-------------	---------------------------

Ved å trykke på ”Ligg” kan en velge ulike skiveheisposisjoner.

<b>Neste MENY</b>	<b>Skriv ut</b>	<b>Zoom</b>	<b>Neste 10 skudd</b>
-----------------------	-----------------	-------------	---------------------------

Ved å trykke på ”Skriv ut” kan en skrive ut gravkort.

<b>Neste MENY</b>	<b>Sakte</b>	<b>Zoom</b>	<b>Neste 10 skudd</b>
-----------------------	--------------	-------------	---------------------------

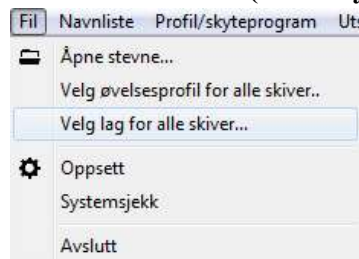
Ved å trykke på ”Sakte” anvises skiva på nytt.

<b>Neste MENY</b>	<b>Bytt lagmedlem</b>	<b>Zoom</b>	<b>Neste 10 skudd</b>
-----------------------	---------------------------	-------------	---------------------------

Ved å trykke på ”Bytt lagmedlem” kan en nytte mellom ulike lagmedlemmer. Dette er typisk for parfyringsskytinger i organisasjonen CMP.

## 9.0 Nytt/velg lag

### 9.1 For alle skiver (felles styring)



Etter at stevnet og øvelsesprofil/skyteprogram er valgt får du automatisk opp valg for hvilket lag som skal velges. Hvis du ønsker å velge et annet lag må dette gjøres manuelt. Trykk som vist i skjermbildet over og du vil da få følgende valg:



Skriv inn ønskelig lagnummer. Verdien på dette kan være alt fra 1 til 10 000. **NB!** Når resultatprogrammet ”TreffData” benyttes på løpende elg vil lagnummeret tilsvare skytternr./startnr.

Som lagnavn kan det skrives inn en ønskelig tekst på maks 30 tegn. Det navnet vises for publikum gjennom WinGPS. For finalelag kan et passende lagnavn for eksempel være ”Finale kl 3-5”.

I samme stevne kan det ikke være like lagnummer, slik at for eksempel finaler må bruke et høyere lagnummer enn som ble brukt i innledende skyting. Hvis Leon benyttes vil det automatisk genere et høyere lagnummer; for eksempel lag 101 til første finalelag. Sjekk i Leon hva som faktisk er lagnummeret.

Trykk **OK** for å iverksette dine endringer, eventuelt **Avbryt** for å avslutte menyen uten å iverksette noe nytt.

### 9.2 For enkelte skiver (individuell styring), samt en del individuelle styringer

Gr	Navn	Kl.	Lag	Øvelse	Skiveprofil	Inn	Sum	Tot	Skudd	Klokke	Serie	Nav
1		1		INES	Grønt/Aliber	0	0	0	0	3:00	Prøveskudd	Start
2	1				Aliber	0	0	0	0	3:00	Prøveskudd	Start
3	1				Aliber	0	0	0	0	3:00	Prøveskudd	Start
4	1				Aliber	0	0	0	0	3:00	Prøveskudd	Start
5	1				Aliber	0	0	0	0	3:00	Prøveskudd	Start
6	1				Aliber	0	0	0	0	3:00	Prøveskudd	Start
7	1				Aliber	0	0	0	0	3:00	Prøveskudd	Start
8	1				Aliber	0	0	0	0	3:00	Prøveskudd	Start
9	1				Aliber	0	0	0	0	3:00	Prøveskudd	Start
10	1				Aliber	0	0	0	0	3:00	Prøveskudd	Start



Ved å høyreklikke i raden på den skiven/skytteren hvor det ønskes å utføre en handling, kommer det opp en del valg.

Ved å holde over ”**Velg serie**” kan en direkte velge serie, eventuelt velge neste eller forrige.

Ved å holde over ”**Klokke**” kan en stoppe, nullstille (omstart) og starte opp igjen klokka, uten at en trenger å starte hele serien på nytt.

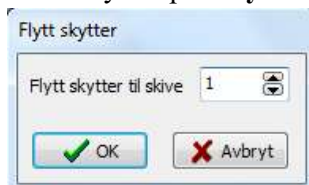
Ved å trykke på ”**Sett inn skytter (på neste lag)**” setter man automatisk inn skytteren som har samme skivenummer i laget etterpå.

Ved å trykke på ”**Sett inn skytter på lag...**” kommer følgende dialog opp:



Her velges lagnummeret skytteren skal hentes fra. Skytteren hentes fra gjeldene skivenummeret i det laget som velges.

Ved å trykke på ”**Flytt skytter til ny skive...**” komme følgende dialog opp:



Velg ønsket skive og trykk **OK**.

Ved å trykke på ”**Aktiver ekstra prøveskudd**” kan en skyte ekstra prøveskudd for valgte skive under en serie. Dette er typisk i NSF/ISSF. Prøveskudd markeres da som blåe verdier i Pegasus 3. De teller ikke med i total skuddtelling eller sum/totalsum. De blir også markert som prøveskudd på skytterens monitor.

Ved å trykke på ”**Eliminer skytter**” blir skytteren eliminert fra konkurransen. Skiva i Pegasus 3 markeres som oransje. Dette er typisk for ISSF-finaler.

Dersom man savner et eller flere skudd på en skive i individuell eller felles modus, så er det mulig å oppdatere skudd fra rådataene på PC'en eller fra skiva, ved å høyreklikke på ”**Oppdater skudd...**” på skiva som mangler skudd.

Systemet vil søke etter usynkroniserte (savnede) skudd på PC'en (rådata) og på den valgte skiva. Dersom antall skudd som ikke er synkroniserte er større enn 0 for PC'en (rådata) eller skiva, så vil det være mulig å hente fram disse skuddene igjen, og de vil bli vist på monitor og i Pegasus3. Bare trykk på Synkroniser-knappen for å gjøre dette:

Oppdater skudd

Klar

Grav  
 0 (Standard)     1     2

Auto    **Manuell**

PC

Antall skudd som ikke er synkronisert                      0

Skive

Antall skudd som ikke er synkronisert                      0

Status:

PC:            ----

Skive:        ----

Dersom et eller flere skudd bare er savnet fra monitoren, så må du manuelt tvinge synkroniseringa igjennom. Dette gjøres ved å velge Tving synkronisering av alle skudd sjekkboksen i Manuell fanen, og så trykke Synkroniser-knappen for PC. Dersom det ikke virker, så kan det hjelpe å gjøre det samme fra Skiver:

Oppdater skudd

Klar

Grav  
 0 (Standard)     1     2

Auto    **Manuell**

PC (Rask oppdatering)

Antall skudd som ikke er synkronisert	0	<input type="button" value="Synkroniser"/>
Antall skudd totalt	8	

Tving synkronisering av alle skudd

Skiver (Oppdatering kan ta lengre tid, flere minutter)

Antall skudd som ikke er synkronisert	0	<input type="button" value="Synkroniser"/>
Antall skudd totalt	8	

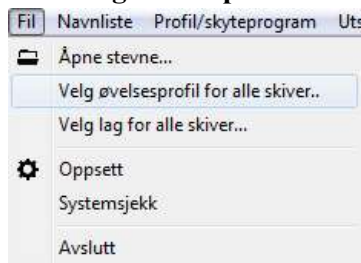
Tving synkronisering av alle skiver

Dersom det mangler et, flere eller alle skuddene på en monitor, men de er tilstede i Pegasus3 i skuddlista, så kan man velge ”**Oppdater monitoren**”.

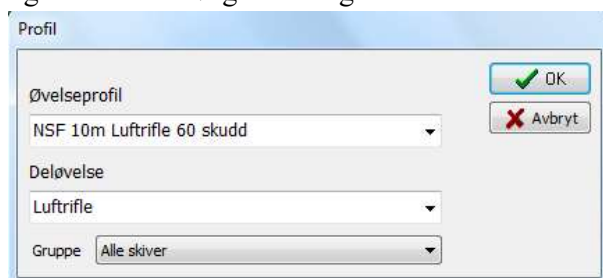
Skuddene som du ser i skuddlista i Pegasus3 for den valgte skiva, vil da bli sendt til monitoren, og de vil da bli vist på der. Denne funksjonen er tilgjengelig både i individuell og felles modus.

## 10.0 Ny/velg øvelsesprofil for alle skiver

### 10.1 Velg øvelsesprofil for alle skiver



Når du åpner et nytt stevne vil du automatisk få opp en dialog hvor det velges øvelsesprofil og deløvelse. Denne rubrikken kan hentes opp manuelt ved å trykke som vist i skjermbildet over, og du vil da få følgende valg:



Dette benyttes typisk hvis en har finaler til slutt, etter den innledende skytinga. Da kan du bruke denne menyen for å velge en øvelsesprofil for finaler.

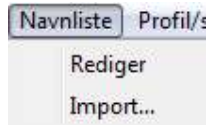
Velg korrekt øvelsesprofil, deløvelse og gruppe. Trykk så **OK**, eventuelt **Avbryt** for avslutte menyen uten å iverksette noe nytt.

### 10.2 Velg individuell øvelsesprofil i Pegasus 3

Gr	Navn	Kl.	La	Øvelse	Skiveprofil	Inn	Sum	Tot	Skudd	Klokke	Serie	
1	1		15	NSF 10m Luftrifle 60 skudd	Luftrifle	0.0	0.0	0.0	0	15:00	Prøveskudd	Stopp
2	1		15	NSF 10m Luftrifle 60 skudd	Luftrifle	0.0	0.0	0.0	0	15:00	Prøveskudd	Stopp
3	2		15	NSF 10m Luftrifle 60 skudd	Luftrifle	0.0	0.0	0.0	0	8:38	Prøveskudd	Stopp

Ved å trykke på "Øvelse" kan en endre øvelser individuelt for hver enkelt skytter. Det er viktig at du har trykket "Registrer" i Pegasus 3 før det gjøres endringer her, eller før en starter skyting når en ny skytter er hentet inn.

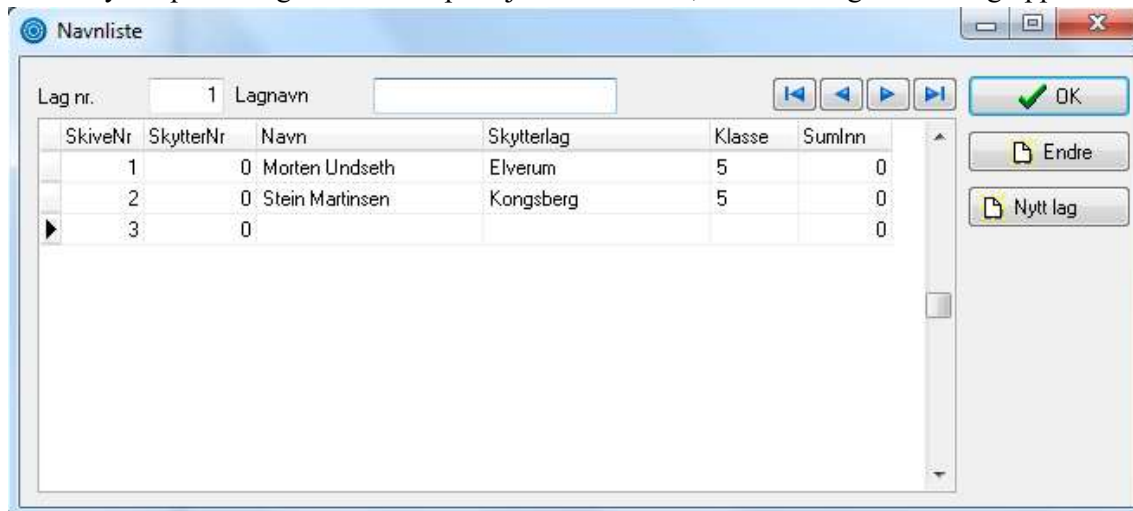
## 11.0 Navneliste/oppropsliste



Normalt vil det benyttes navnelister/oppropslister fra et resultatprogram. Under interne konkurranser kan det være ønskelig å ikke benytte resultatprogram, og da kan denne funksjonen benyttes.

### 11.1 Rediger navneliste

Ved å trykke på ”Rediger” som vist på skjermbildet over, kommer følgende dialog opp:



Her skriver du inn ønskelig informasjon bak aktuelt skivenummer; skytternummer, navn, skytterlag, klasse og summering hvis skytingen skal bygge videre på en bestemt poengsum (typisk for å legge inn innledende poengsum før finaler).

Lagnavn kan ikke endres i denne rubrikken, det må gjøres når laget hentes inn, se ”kapittel 9.0 Nytt/velg lag”.

Ved å benytte piltastene kan du navigere deg mellom lagene.

#### 11.1.1 Endre

Ved å markere skiven i det laget du ønsker å endre, kan du så trykke på ”Endre”. Det vil da komme opp en egen dialog hvor det også er mulig å endre de data som skal legges inn. Når det er gjort endringer i navnelisten må laget hentes opp på nytt, se ”kapittel 9.0 Nytt/velg lag”.

#### 11.1.2 Nytt lag

Ved å trykke ”Nytt lag” legges det til et nytt lag.

## 11.2 Import av navneliste



Ved å trykke på ”Import...” vil det være mulig å manuelt hente inn navneliste/oppropsliste.

En slik fil kan enkelt lages med et regneark, som for eksempel Excel (CSV- eller SDV-format). Filen må være semikolon separert og ha følgende rekkefølge på feltene:

Hold-ID	Lagnr	Skivenr	Skytternavn	Skytterlag	Klasse	Inngående poengsum	Skytter-ID
---------	-------	---------	-------------	------------	--------	--------------------	------------

Eksempel:

2;3;14;Morten Undseth;Elverum skytterlag;5;0;31415

2;201;3;Stein Martinsen;Kongsberg skytterlag;5;246;327733

”Hold-ID” må være den samme som ”Standplass-ID” er satt opp i oppsettet, se ”kapittel 3.1.1 Standplass”.

### 11.3 Hurtigredigering

En enklere metode for å redigere eller legge inn navnet på en skytter er å bruke hurtigredigeringen:

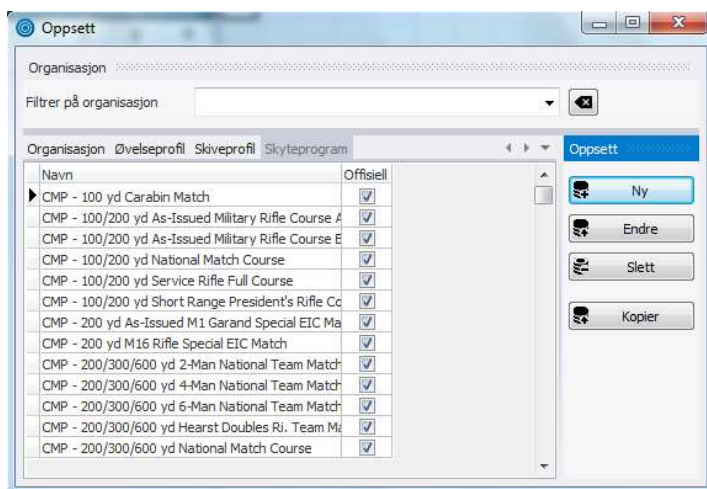
<input checked="" type="checkbox"/>	Navn	Kl.	Inn	Sum	Tot
1	<input checked="" type="checkbox"/> Morten Undseth	5	0	0	0
2	<input checked="" type="checkbox"/> Stein Martinsen	5	0	0	0
3	<input checked="" type="checkbox"/>		0	0	0

Dobbeltklikk i navnefeltet hvor det er ønskelig å redigere/legge til et navn. Redigeringsboksen kommer da opp.

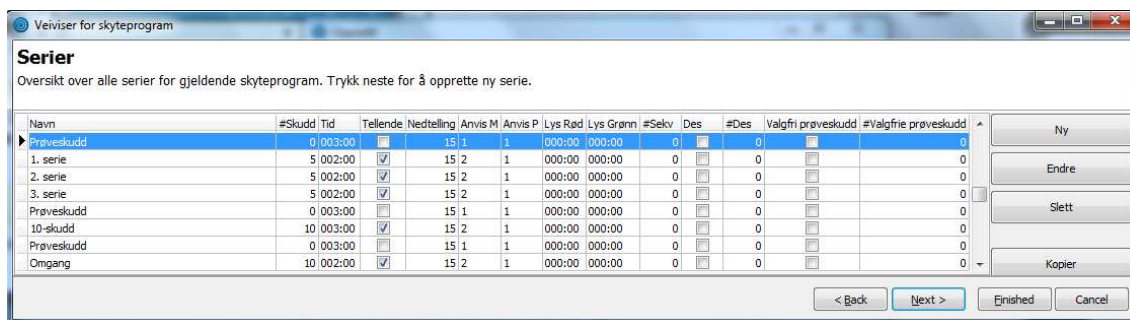
## 12.0 Profil/skyteprogram

Fil Navnliste Profil/skyteprogram Utskrift Verktøy Administrator Hjelp

Ved å trykke på ”Profil/skyteprogram” kommer du inn til dens oppsettsprogram, trykk deretter på fanen ”Skyteprogram”. For å kunne kjøre et stevne må det åpnes et skyteprogram. Her defineres de ulike skyteprogrammer, hva slags type skyting som skal skytes (herunder hvilke serier, tidsbruk etc.) Alt av ulike definisjoner og innstillinger fører frem til skyteprogrammet.



Her vil alle offisielle og uoffisielle (egenlagde) skyteprogrammer ligge. Det er ikke mulig å endre offisielle skyteprogrammer, men ved å trykke ”Endre” på et offisielt program kan du sjekke hvordan programmet ser ut, samt hvilke skytetider det har. Eksempel:



Her ser du hvordan det offisielle skyteprogrammet for ”DFS – 100m 35-skudd” ser ut.

### 12.1 Nytt skyteprogram

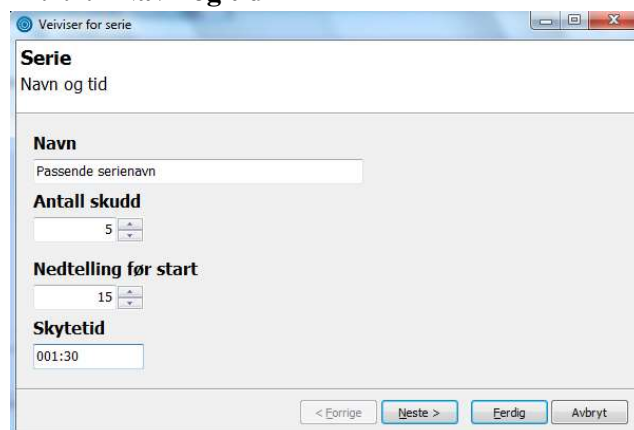
Ved å trykke på ”Ny” i oppsettsmenyen kan du skreddersy et helt eget skyteprogram. Hvis du ønsker å ta utgangspunkt i et allerede laget skyteprogram; markerer du gjeldene program og trykker ”Kopier”.

Hvis du har kopiert et allerede laget skyteprogram; marker nå kopien og trykk ”Endre”. Du vil nå få valg om hva programmet skal hete, samt hvilken organisasjon det skal være tilknyttet. Ved å hake av for ”Silhuett” aktiveres silhuettskyting (gjelder for pistol) i henhold til oppsettet, jfr. innstillingene i ”kapittel 3.6.2 Silhuett (pistol)”. Hver skytter vil nå kunne skyte et skudd på et definert antall skiver. Trykk **Neste**.

Nå kommer det opp en dialog lik skjermbildet over. Ved å bruke knappen ”Ny” legger du til serier. Ved å markere ønsket serie, kan den endres ved å trykke ”Endre”, slettes ved å trykke ”Slett” eller kopieres ved å trykke ”Kopier”.

### 12.1.1 Veiviser for å opprette/endre serier

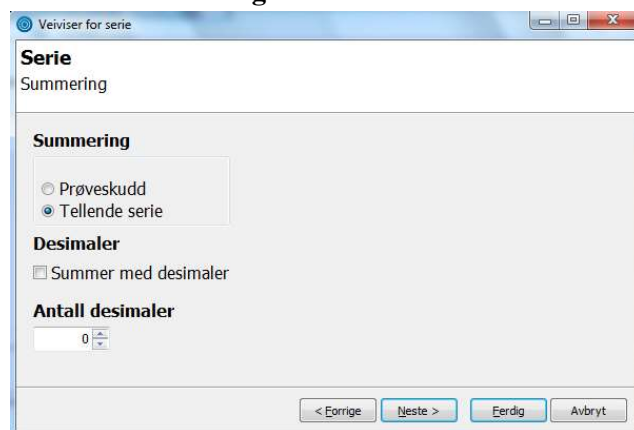
#### 12.1.1.1 Navn og tid



The screenshot shows a window titled "Veiviser for serie" with a sub-header "Serie". Below this is the section "Navn og tid". It contains four fields: "Navn" with a text input field containing "Passende serienavn"; "Antall skudd" with a spinner box set to "5"; "Nedtelling før start" with a spinner box set to "15"; and "Skytetid" with a text input field containing "001:30". At the bottom are four buttons: "< Forrige", "Neste >", "Eerdig", and "Avbryt".

Denne kommer opp når du skal legge til eller endre en serie. Velg et passende serienavn. Hvis det er en tellende serie; velg hvor mange skudd den inneholder. Skriv inn antall sekunder med nedtelling før start/ild. Hvis det er fritt antall prøveskudd settes antall skudd til 0. I rubrikken for skytetid er det antall minutter før kolon, og sekunder etter kolon (mmm:ss). Trykk **Neste**.

#### 12.1.1.2 Summering

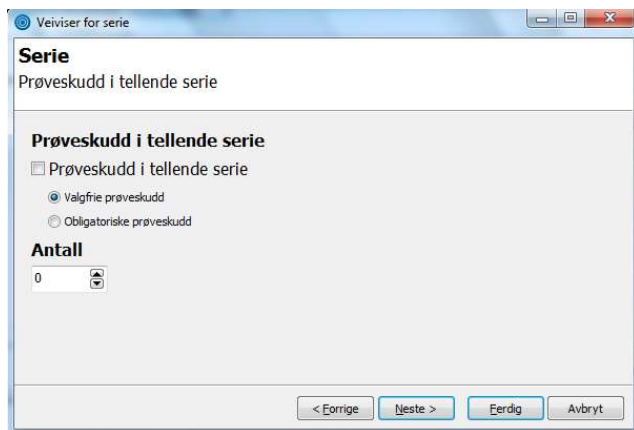


The screenshot shows the same window as above, but with the "Summering" section selected. It contains two radio buttons: "Prøveskudd" (unselected) and "Tellende serie" (selected). Below is a checkbox "Summer med desimaler" which is unchecked. At the bottom is a spinner box for "Antall desimaler" set to "0". The same four navigation buttons are at the bottom.

Velg om serien skal være tellende eller prøveskudd. Hvis desimaler skal summeres, hak av dens rubrikk, dette gjelder typisk i NSF/ISSF. I rubrikken for ”Antall desimaler” finnes det tre valg; ”0”, ”1” og ”2”. ”0” er standard hvis desimaler ikke skal summeres. Ved å velge ”1” summeres poengsummeringen med én desimal. **NB!** Ved å velge ”2” har man aktivert for inner-femmere, dette gjelder for organisasjonen NRAA. Man får altså IKKE 2 desimaler. Trykk **Neste**.

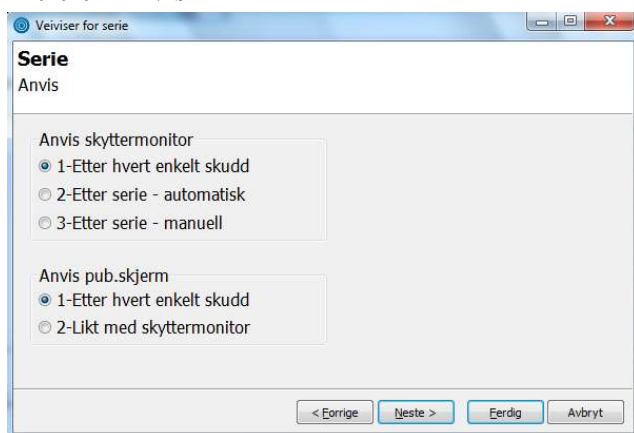


### 12.1.1.3 Prøveskudd i tellende serie



Her kan det aktiveres for prøveskudd i tellende serie, enten valgfrie eller obligatoriske. Hvis en legger til antall prøveskudd og de hakes av som obligatoriske, må en skyte disse prøveskuddene. Dette er laget for organisasjonene NRAA og CMP og er derfor lite aktuelt i Norge. Trykk **Neste**.

### 12.1.1.4 Anvis



#### **Anvis skyttermonitor**

- 1: Skuddene anvises fortløpende på skytterens monitor, typisk brukt ved prøveskudd og NSF/ISSF-skytinger.
- 2: Skuddene anvises på skytterens monitor når standplassleder trykker "Anvis" i Pegasus 3. Typisk for DFS-skytinger.
- 3: Skuddene anvises på skytterens monitor manuelt fra Pegasus 3. Standplassleder velger hvilke skiver, tempo og antall skudd som skal anvises. Dette er typisk brukt til avsluttende finaler i DFS hvor det er ønskelig med litt spenning.

#### **Anvis publikumsskjerm**

- 1: Skuddene anvises fortløpende på publikumsskjermene, uavhengig av hvordan anvisningen på skytterens monitor er oppsatt. Som regel brukes denne til all skyting, bortsett fra avsluttende finaler (hvor man har satt skyttermonitorkonfigurasjonen til anvisningstrinn 3 (etter serie – manuell)).
- 2: Skuddene kommer opp på publikumsskjermene samtidig som de kommer opp på skytterens monitor(er). Typisk brukt til avsluttende finaler i DFS.



kun kan benyttes én gang pr serie! Eksempel på bruk:

Liggende	*
Knestående	3,4,5
Stående	

I dette eksempelet skyter klassene 3, 4 og 5 i knestående, mens resterende klasser skyter liggende.

### Validering

Det er viktig at kun bokstaver og tegn som er lovlig benyttes. Pegasus 3 har en innebygget validering på bokstaver og tegn som skrives inn i posisjonsfeltene. Hvis en bokstav eller et tegn ikke er lovlig, vil bakgrunnen på feltet endres til rødt. Hvis dette skjer; fjern ulovlige tegn eller bokstaver. Eksempel:

Liggende	1,2,3,4,5-
----------	------------

Her er tegnet ”-” ulovlig. Ved å fjerne dette endres bakgrunnsfargen tilbake:

Liggende	1,2,3,4,5
----------	-----------

### Liggende

Heisen flyttes til liggende posisjon i starten av serien.

### Knestående

Heisen flyttes til knestående posisjon i starten av serien.

### Stående

Heisen flyttes til stående posisjon i starten av serien.

### 6+4 (knestående+liggende)

Heisen flyttes til knestående posisjon i starten av serien. Etter 6 skudd flyttes heisen automatisk til liggende posisjon.

### 3+3+4 (stående+knestående+liggende)

Heisen flyttes til stående posisjon i starten av serien. Etter 3 skudd flyttes heisen automatisk til knestående posisjon. Etter ytterligere 3 skudd flyttes heisen automatisk til liggende posisjon.

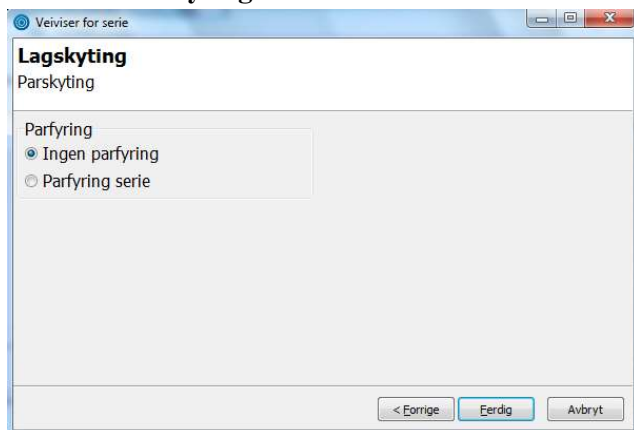
### 5+5 (knestående+liggende)

Heisen flyttes til knestående posisjon i starten av serien. Etter 5 skudd flyttes heisen automatisk til liggende posisjon.

### 5+5 (stående+knestående)

Heisen flyttes til stående posisjon i starten av serien. Etter 5 skudd flyttes heisen automatisk til knestående posisjon.

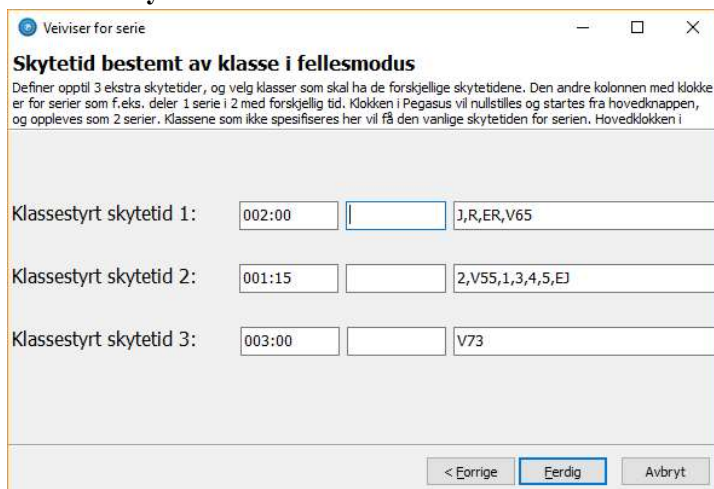
### 12.1.1.7 Parskyting



Her velges det om det skal skytes parskyting eller ikke. Hvis en aktiverer ”Parfyring serie” så vil to og to kunne skyte i makkerpar. Dette brukes typisk av CMP i USA hvor to og to skyter i makkerpar, hvor ett lag består alt i fra ett til tre makkerpar. De i makkerparet bytter på å skyte; navnet kommer opp på vedkommendes monitor når den skal skyte. Trykk **Ferdig**.

Det er nå lagt til en serie. Gjenta prosessen for flere serier. Dere vil nå ha oversikten for alle seriene i gjeldene skyteprogram. Der er det dessuten en lettvinnt oversikt over hva som er valgt for hver enkelt serie.

### 12.1.1.8 Skytetid bestemt av klasse i fellesmodus



Det kan være at man har behov for å sette opp flere ulike skytetider på en serie, hvor det er klassen som bestemmer hva skytetida skal være. Over så er det vist et eksempel fra en Omgang på DFS 15m skyteprogram. Her har klasse 1-5, V55 og EJ skytetid på 75 sekunder, klasse R, ER, J, og V65 2 minutter, mens klasse V73 har 3 minutter. Øvrige klasser som ikke er angitt her vil få hovedskyteklokkas tid, som skal være satt til den lengste tida du ser her, 3 minutter.

**Veiviser for serie**

### Skytetid bestemt av klasse i fellesmodus

Definer opptil 3 ekstra skytetider, og velg klasser som skal ha de forskjellige skytetidene. Den andre kolonnen med klokke er for serier som f.eks. deler 1 serie i 2 med forskjellig tid. Klokken i Pegasus vil nullstilles og startes fra hovedknappen, og oppleves som 2 serier. Klassene som ikke spesifiseres her vil få den vanlige skytetiden for serien. Hovedklokken i Pegasus,

Klassestyrt skytetid 1:	<input type="text" value="002:00"/>	<input type="text" value="002:00"/>	<input type="text" value="NU,NV,R,ER,V65,V73,1,AG3,J,2,Å,V5"/>
Klassestyrt skytetid 2:	<input type="text" value="003:00"/>	<input type="text" value="002:00"/>	<input type="text" value="3,4,5,EJ"/>
Klassestyrt skytetid 3:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Rett over her så er det vist et eksempel fra DFS 15m 10-skudd skutt som 2 5-skuddserier med ulik skytetid på de to seriene for noen klasser. Den første kolonna med tider angir skytetida for den første gjennomføringa av serien, mens den andre kolonna med tider angir skytetida for den andre gjennomføringa av serien, for de respektive klassene.

Det betyr at for klasse 3-5+EJ, så vil skytetida for den første gjennomføringa (stående) være 3 minutter, mens for den andre gjennomføringa (kne) så vil skytetida være 2 minutter. For de andre klassene som er angitt så vil skytetida være 2 minutter for begge gjennomføringene.

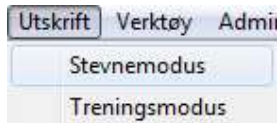
Det er mulig å ha inntil tre forskjellige skytetider, og inntil to gjennomføringer med to ulike skytetider på en og samme serie.

## 13.0 Utskrift

Fil Navnliste Profil/skyteprogram Utskrift Verktøy Administrator Hjelp

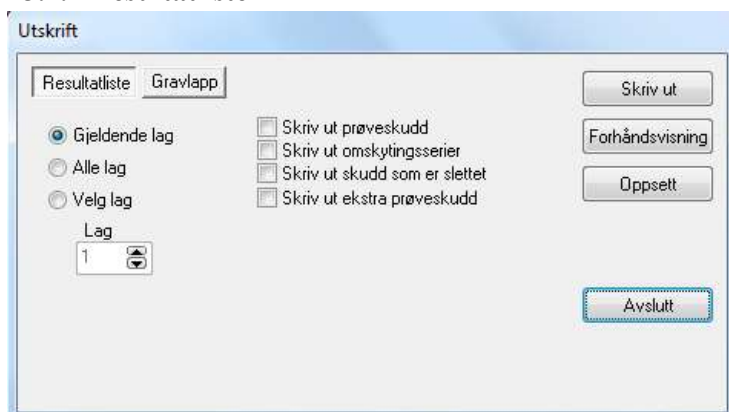


### 13.1 Stevnemodus



Ved å trykke på "Utskrift" eller utskriftssymbolet, som vist over, vil det være mulig å skrive ut en samlet resultatliste med alle skytterne fra et lag, og/eller gravkort til hver skytter. Det kan skrives ut når som helst under et lag. For å automatisere utskrifter, det vil si at utskriften utføres automatisk når det klikkes på "Registrer", må dette krysses av for i eget oppsett, se "kapittel 3.4.1 Automatisering".

#### 13.1.1 Resultatliste



Resultatlisten viser resultatene til alle skivene i det valgte laget. Hvert skudd blir angitt som en tallverdi uten desimaler hvor det er heltallsummering. Hvor det er desimalsummering vises også hver enkelt skuddverdi med desimal.

##### 13.1.1.1 Gjeldene lag

Dette gjelder aktivt lag; laget som skyter eller akkurat har skutt ferdig sin øvelse.

##### 13.1.1.2 Alle lag

Ved å velge dette aktiveres det for utskrift for alle lag som er registrert ferdigskutt på gjeldene stevne.

##### 13.1.1.3 Velg lag

Ved å velge denne kan du skrive inn lagnummeret på det laget du ønsker utskrift fra.

##### 13.1.1.4 Skriv ut prøveskudd

Kryss av her hvis det er ønskelig at ikke tellende serier (prøveskudd) også skal skrives ut.

### 13.1.1.5 Skriv ut omskytningsserier

Hvis det er skutt omskytningsserier kan disse skrives ut ved å hake av her. Både omskytningsserien og den originale serien skrives ut.

### 13.1.1.6 Skriv ut skudd som er slettet

Kryss av her hvis det er ønskelig at skudd som har blitt endret til "ikke tellende" i Pegasus 3 skal skrives ut.

### 13.1.1.7 Skriv ut ekstra prøveskudd

Hvis det er skutt ekstra prøveskudd kan disse skrives ut ved å hake av her. Både de ekstra prøveskuddene og de ordinære prøveskuddene blir skrevet ut.

### 13.1.1.8 Eksempel på en resultatliste

Under har vi et eksempel på hvordan en resultatliste kan se ut.

Lag	Sommerstevnet 2016		19.07.2016	
<b>3</b>				
<b>1</b>	Stein Martinsen	Kl. 5 Kongsberg		
	1. serie	X 9 X * 9	48	48
	2. serie	* 9 X 9 X	48	96
	3. serie	X 9 X X X	49	145
	10-skudd	X X X X X * * X X X	100	245
	Omgang	X * X 9 X 9 * * 9 X	97	342
			342	
<b>2</b>	Morten Undseth	Kl. 5 Elverum		
	1. serie	9 X * X 9	48	48
	2. serie	X X * X X	50	98
	3. serie	9 X X X X	49	147
	10-skudd	* X X 9 X X 9 X X *	98	245
	Omgang	X X X X 9 X X 9 * 9	97	342
			342	
<b>3</b>	Ole Rabbevåg	Kl. 5 Hadding		
	1. serie	9 9 9 9 X	46	46
	2. serie	9 X * X X	49	95
	3. serie	9 X X X 9	48	143
	10-skudd	X X X X * X * * X *	100	243
	Omgang	9 X X 9 X X X 9 X X	97	340
			340	

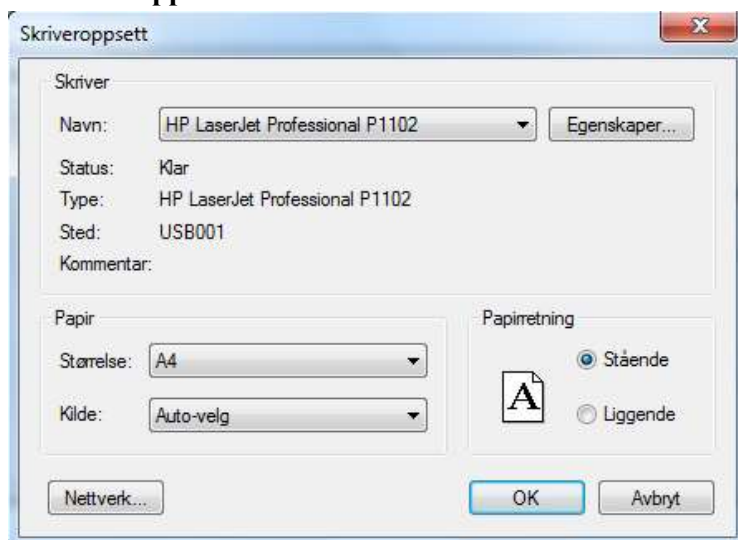
### 13.1.1.9 Skriv ut

Trykk på denne knappen for utskrift av gjeldene oppsett.

### 13.1.1.10 Forhåndsvisning

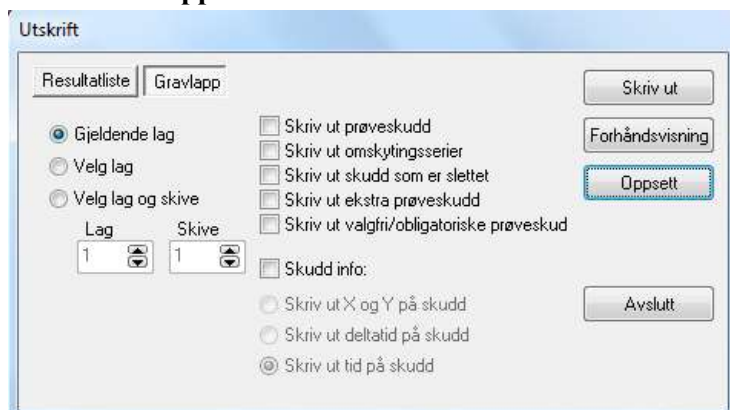
Trykk på denne knappen for å få en forhåndsvisning før utskrift eventuelt iverksettes.

### 13.1.1.11 Oppsett



Her velges hvilken skriver som skal benyttes, samt papirstørrelse og retning.

### 13.1.2 Gravlapp



Gravlappen skrives ut på ett ark (eller flere dersom der er mange serier) til hver skytter med grafisk anvisning av hver serie. Det skrives ut gravlapper kun for de skiver hvor det er registrert skudd.

#### 13.1.2.1 Gjeldene lag

Dette gjelder aktivt lag; laget som skytter eller akkurat har skutt ferdig sin øvelse.

#### 13.1.2.2 Velg lag

Ved å velge denne kan du skrive inn lagnummeret på det laget du ønsker utskrift fra.

#### 13.1.2.3 Velg lag og skive

Ved å velge denne kan du skrive inn lagnummeret og ønsket skive for den du ønsker utskrift fra.



#### 13.1.2.4 Skriv ut prøveskudd

Kryss av her hvis det er ønskelig at ikke tellende serier (prøveskudd) også skal skrives ut.

#### 13.1.2.5 Skriv ut omskytingsserier

Hvis det er skutt omskytingsserier kan disse skrives ut ved å hake av her. Både omskytingsserien og den originale serien skrives ut.

#### 13.1.2.6 Skriv ut skudd som er slettet

Kryss av her hvis det er ønskelig at skudd som har blitt endret til "ikke tellende" i Pegasus 3 skal skrives ut.

#### 13.1.2.7 Skriv ut ekstra prøveskudd

Hvis det er skutt ekstra prøveskudd kan disse skrives ut ved å hake av her. Både de ekstra prøveskuddene og de ordinære prøveskuddene blir skrevet ut.

#### 13.1.2.8 Skriv ut valgfri/obligatoriske prøveskudd

Kryss av her hvis det er ønskelig at valgfrie og/eller obligatoriske prøveskudd skal skrives ut.

#### 13.1.2.9 Skudd info

Ekstra informasjon på hvert enkelt skudd.

##### 13.1.2.9.1 Skriv ut X og Y på skudd

Hak av her om det er ønskelig med X- og Y-koordinater på hvert enkelt skudd. Dette brukes hvis treffpunktet på ett eller flere skudd skal sjekkes, gjerne ved en protestbehandling på skuddverdi. **NB!** Hvis denne hakes av for å behandle en protest, husk å fjerne haken etter utskrift, slik at påfølgende utskrifter ikke har med koordinater.

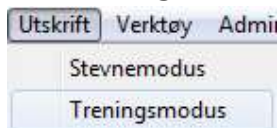
##### 13.1.2.9.2 Skriv ut deltid på skudd

Deltid blir skrevet ut dersom du haker av denne. Deltid er tiden fra forrige skudd. Gjelder kun pistolskivemodeller.

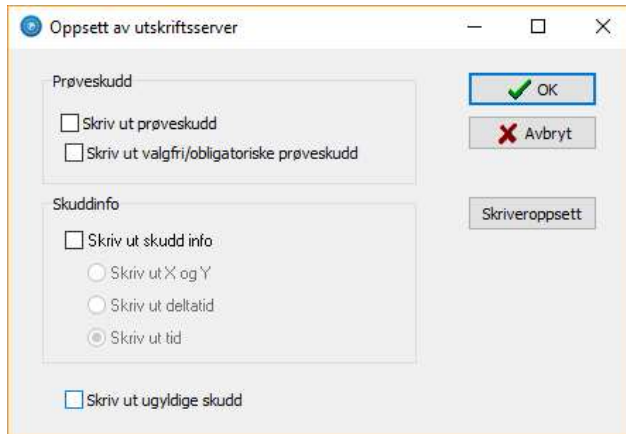
##### 13.1.2.9.3 Skriv ut tid på skudd

Tidsstempling av skuddene skrives ut dersom lysstyring (gjelder rød/grønn-belysning, ikke LED-belysning) av skivene er benyttet. Da kan man se tidspunkt for hvert skudd i den grønne perioden.

#### 13.2 Treningsmodus



Det er mulig å skive ut gravlapper for hver skytter i treningsmodus ved denne innstillingen.



Hak av ønsket info. Velg en printer på ”skriveroppsett”. Når utskrift ønskes: trykk ”Print serie” eller ”Print alt” i meny 2 fra skytterens monitor.

**13.2.10 Eksempel på en gravlapp**

Lag <b>3</b>	Skive <b>2</b>	Sommerstevnet 2016 - Elverum skytterlag Morten Undseth Elverum				Klasse 5			
	1	<b>9.8</b>	↙						
	2	<b>X.0</b>	→						
	3	<b>*.5</b>	→						
	4	<b>X.2</b>	↙						
	5	<b>9.8</b>	↗						
	1. serie		SUM: 48		TOT: 48				
	1	<b>X.0</b>	↙						
	2	<b>X.2</b>	↑						
	3	<b>*.7</b>	↑						
	4	<b>X.1</b>	→						
	5	<b>X.3</b>	→						
2. serie		SUM: 50		TOT: 98					
	1	<b>9.9</b>	↗						
	2	<b>X.0</b>	←						
	3	<b>X.0</b>	↗						
	4	<b>X.4</b>	↗						
	5	<b>X.2</b>	→						
3. serie		SUM: 49		TOT: 147					
	1	<b>*.7</b>	←		6	<b>X.2</b>	↗		
	2	<b>X.3</b>	↗		7	<b>9.7</b>	↙		
	3	<b>X.1</b>	←		8	<b>X.2</b>	↗		
	4	<b>9.8</b>	↙		9	<b>X.0</b>	↙		
	5	<b>X.3</b>	↑		10	<b>*.9</b>	←		
	10-skudd		SUM: 98		TOT: 245				
		1	<b>X.0</b>	↙		6	<b>X.2</b>	↗	
		2	<b>X.0</b>	←		7	<b>X.1</b>	↗	
		3	<b>X.2</b>	↑		8	<b>9.8</b>	↙	
		4	<b>X.2</b>	↙		9	<b>*.7</b>	↙	
5		<b>9.7</b>	↗		10	<b>9.8</b>	↙		
Omgang		SUM: 97		TOT: 342					

Kongsberg Target Systems AS - 15.08.2016 13:59:26

## 14.0 Anvis



Det er tre måter å anvise på i programmet:

- **Fortløpende**, dette er tilgjengelig i både felles og individuell styring/modi.
- **Automatisk**, dette er tilgjengelig i både felles og individuell styring/modi.
- **Manuell**, dette er kun tilgjengelig i felles styring/modi.

Disse innstillingene legges inn i skyteprogrammene. For offisielle skyteprogrammer er det ikke mulig å endre det som er generert, men dere kan sjekke hvilken type anvising som er lagt inn. Hvis det lages egne, uoffisielle skyteprogrammer står dere fritt til å velge type anvisning selv. Dette står mer beskrevet i ”kapittel 12.0 Profil/skyteprogram”.

Ved fortløpende anvisning kommer skuddene på skytterens monitor fortløpende. Det vil derfor ikke være en egen ”anvis”-knapp i Pegasus 3. Hvis det er automatisk eller manuell anvisning, og en skive av en eller annen grunn ikke ble anvist kan det også anvises fra verktøylinjen: **Verktøy → Diverse → Anvis**. Det er viktig å notere seg at dette kun er en nødløsning, og det må IKKE gjøres før ALLE skiver er anvist ferdig.

### 14.1 Felles styring/modi



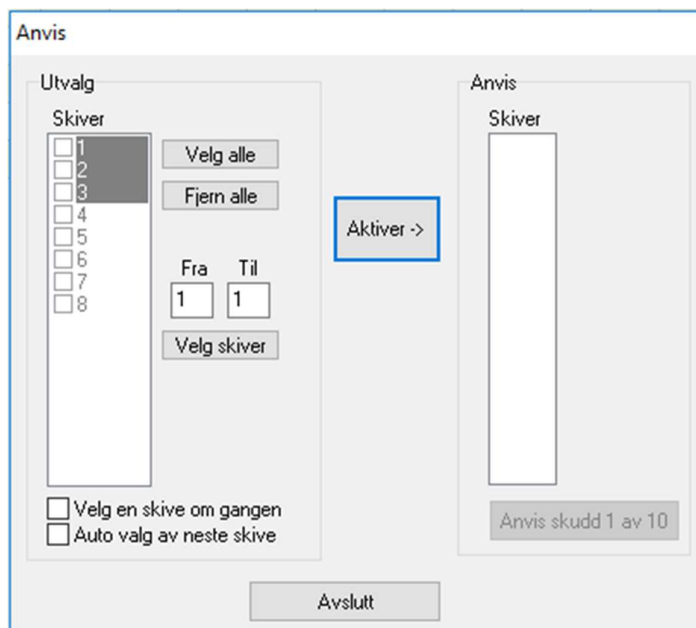
Beskrivelsene i dette underkapittelet gjelder hvis det benyttes felles styring/modi for alle skiver. Den store, klassiske kjøreknappen (som vist over) vil dukke opp på høyre side i Pegasus 3.

#### 14.1.1 Automatisk anvisning

Når det klikkes på kjøreknappen ”Anvis” vil den skutte serien anvises likt på alle monitorene i det tempoet som er satt opp i oppsettet, dette står beskrevet i ”kapittel 3.1.3 Anvis”. Automatisk anvisning brukes normalt på alle innledende skytinger med felles styring.

#### 14.1.2 Manuell anvisning

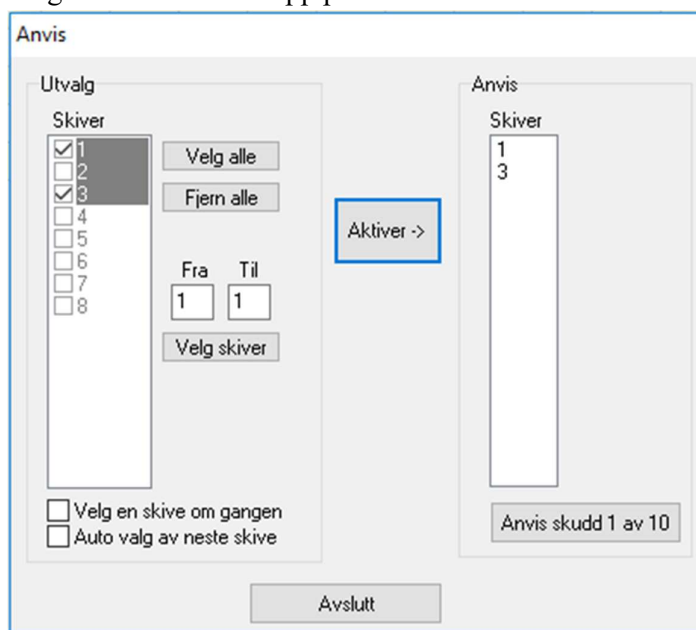
Når det benyttes manuell anvisning kan anvisningsrekkefølgen på skivene og anvisningshastigheten bestemmes helt fritt. Klikk på kjøreknappen ”Anvis” for å få opp anvisningsvinduet som vises under.



Anvisningsvinduet er oppdelt i to sider; på venstresiden vises alle skivene som er tilgjengelig for anvisning (utvalg), mens på høyresiden vises skivene som anvises (anvis).

I skivelisten under ”Utvalg” vil skiver det er registrert skudd på vises med en grålig farge, i vinduet over er det altså registrert skudd på skive 1-3. For å velge den/de skiver som skal anvises kan dere enten markere de, velge knappen ”Velg alle” eller skrive inn laveste og høyeste skivenummer og trykke ”Velg skiver”.

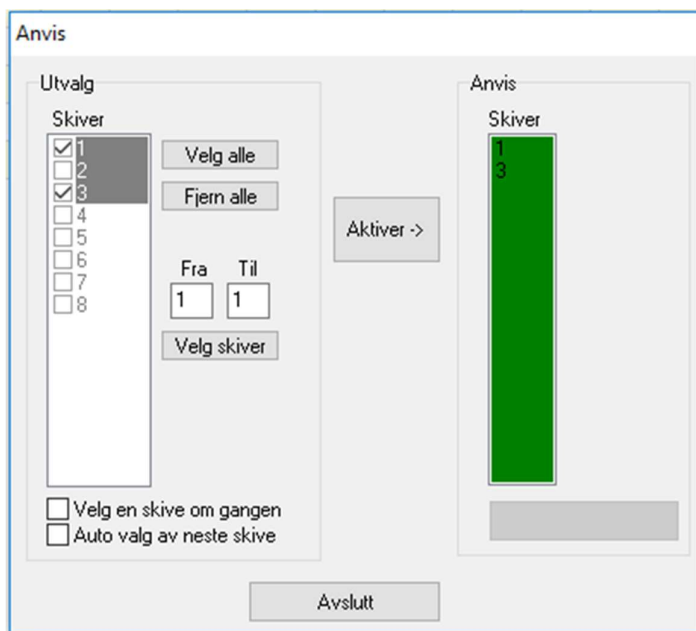
Når skiven(e) det ønskes anvisning på er markert, må disse overføres til anvisersiden. Trykk da på knappen ”Aktiver ->”. I vårt eksempel velger vi skive 1 og 3, trykker så for aktivisering. Følgende kommer da opp på anvisersiden:



Skive 1 og 3 er nå klare for anvisning. Klikk på knappen ”Anvis skudd X av Y” for å anviser ett skudd. Fortsett denne prosessen til alle skudd er anvist. I vårt eksempel er det 10 skudd som skal anvises i hver skive, og anvisningen har ikke startet enda. Ved å trykke ”Anvis skudd 1 av 10” anvises skudd nr 1 i skive 1 og 3.

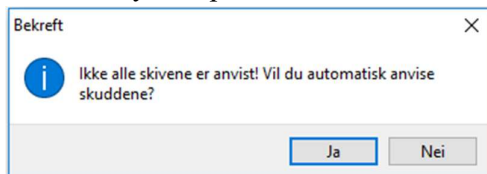
Hvis ønskelig kan man etter og ha anvist noen skudd, anviser noen skudd på andre skiver. Her kan en gå frem og tilbake.

Etter at alle skuddene er anvist vil anvisningsrubrikken til høyre bli grønn. Da er anvisningen avsluttet på gjeldene skive(r) og totalsummen på publikumsskjermene oppdateres. Dette er vist i skjermbildet under.



Når alle skiver er anvist klikkes ”Avslutt” i rubrikken. Merk at dere også må trykke ”Registrer” hvor den store kjøreknappen i Pegasus 3 er.

Hvis det trykkes på ”Avslutt” før alle skiver er ferdig anvist vil følgende rubrikk komme opp:



Hvis ”Ja” trykkes, anvises resterende skiver med resterende skudd fortløpende, automatisk. Hvis ”Nei” trykkes, kommer dere tilbake til anvisningsvinduet.

#### 14.1.2.1 Velg en skive om gangen

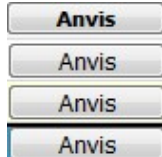
Hvis det kun skal anvises én og én skive, kan det være en fordel å bruke dette valget. Da vil kun skiven som klikkes på bli merket og alle andre markeringer bli slettet.

### 14.1.2.2 Auto valg av neste skive

Dersom det skal anvises enkeltskiver fra et høyt skivenr og til et lavt skivenr, er det en fordel å bruke dette valget. For å kunne bruke dette valget må den første skiven som skal anvises velges først. Når det klikke på "Aktiver ->" vil neste skive (et lavere skivenr) automatisk velges i utvalgslisten.

Eksempel: Skive 4 har akkurat blitt anvist, du trykker "Oppdater". Ved å kun trykke "Aktiver ->" velges nå skive 3. Fortsett sånn til alle skiver er anvist.

### 14.2 Individuell styring/modi



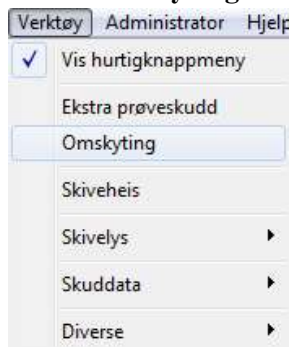
Beskrivelsen i dette underkapittelet gjelder hvis det benyttes individuell styring/modi for alle skiver. Det vil da være små kjøreknapper bak hver enkelt skive, samt en på toppen som overstyrrer alle skiver såfremt det er likt skyteprogram.

Det er mest vanlig at anvisning skjer fortløpende i dette modi, og det vil da ikke være en egen "Anvis"-knapp.

Hvis det utføres skyting hvor det er automatisk anvisning benyttes enten kjøreknappen bak hver enkelt skive, eller den på toppen for å overstyre alle. Når det klikkes på "Anvis" vil den skutte serien anvises på monitoren(e) i det tempoet som er satt opp i oppsettet, dette står beskrevet i "kapittel 3.1.3 Anvis".

## 15.0 Omskyting

### 15.1 Felles styring



Dersom det skjer at en skytter må skyte en serie på nytt, må omskytingsfunksjonen benyttes. Denne kan også aktiviseres etter at den opprinnelige serien er anvist. Under vises en typisk situasjon hvor det kan bli en omskyting. Skytter på skive 2 har skutt to skudd i skive 3.

	<input type="checkbox"/> Navn	Kl.	Inn	Sum	Tot	1	2	3	4	5	6	7	8
1	<input checked="" type="checkbox"/> Per Berger	5	0	49	49	X.4	X.2	*.6	X.1	9.9			
2	<input checked="" type="checkbox"/> Steinar Kristiansen	4	0	29	29	X.0	X.2	9.7					
3	<input checked="" type="checkbox"/> Lars Muri	5	0	69	69	X.0	*.6	9.7	X.2	X.1	X.3	X.1	

Her er det ulike regelverk i de ulike organisasjonene, men vi ønsker å nevne DFS' regelverk. I dette tilfellet skal skytter på skive 3 gjøres oppmerksom på minimum og maksimum verdi på sine fem skudd, FØR anvisning. Han vil minimum få 49 poeng med null innertiere, og maksimum 50 poeng med én innertier. Hvis han IKKE ønsker omskyting skal han få dårligste resultat (49 poeng), og en markerer da de to beste verdiene til "Ikke tellende". Hvis det ønskes omskyting, noe vi går ut fra i vårt eksempel, vil han uansett ikke få dårligere enn minimumsverdi, og heller ikke bedre enn maksimumsverdi. Vi trykker på omskytingsknappen på verktøylinja (**Verktøy** → **Omskyting**) før anvisning. Følgende dialog kommer opp:

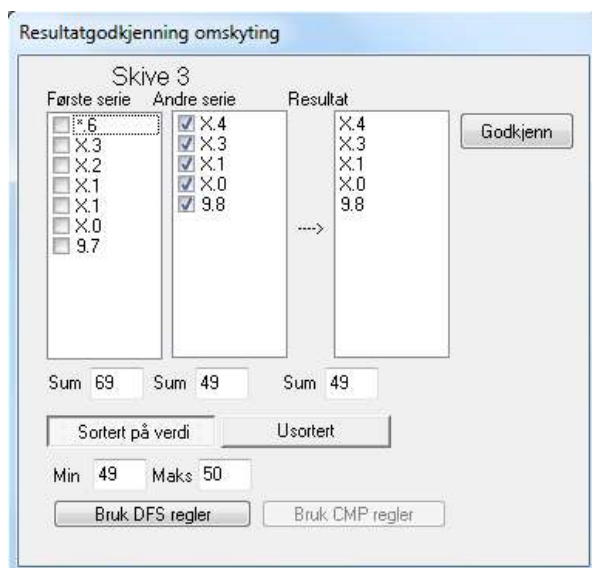


Her velges de(n) skive(r) som skal ha omskyting. I vårt eksempel velger vi skive 3 og trykker "OK".



Nå vil skuddene på gjeldene skive bli borte i Pegasus 3. Skyting for gjeldene skive startes og avsluttes som vanlig med kjøreknappen.

Når det trykkes ”Anvis” anvises alle monitorene. For skiven(e) hvor det har vært omskyting anvises den omskutte serien. Dette fordi at skytteren har sine egne skudd for utgangspunkt til justering av sikte m.m., da det kan hende at de skuddverdiene som skytteren blir stående med er skutt av en annen. Det er derfor viktig å informere skytteren om hva som faktisk anvises og hva som blir tellende resultat. Når alle skiver har blitt anvist, kommer følgende dialog opp:



Her kommer opprinnelig og omskutt serie opp. Det er da viktig å markere korrekte skuddverdier, for så å trykke ”Godkjenn”. Hvis det skytes DFS kan en bruke knappen ”Bruk DFS regler”, da denne automatisk finner ut hva som er korrekt. En må da trykke ”Godkjenn” etterpå. Da en har trykt ”Godkjenn” vil resultatet bli oppdatert i hovedvinduet og i WinGPS hvis det benyttes. **NB!** Det er vel og merke fornuftig at standplassleder dobbeltsjekker resultatene, da det er han som har avgjørende myndighet, og ikke automatikken i et program.

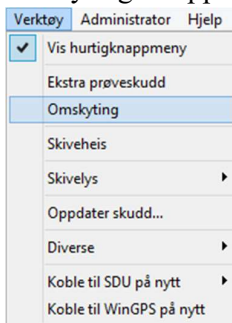
Om det er flere skiver hvor det har vært omskyting, kommer det samme vinduet opp for samtlige skiver, fortløpende etter at du godkjenner hver enkelt.

### 15.2 Individuell styring

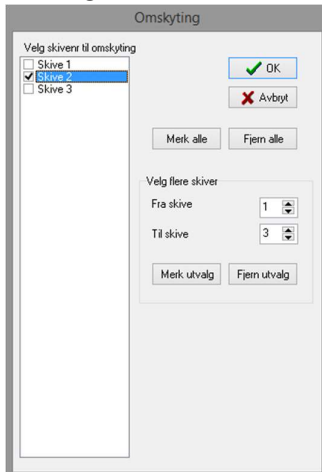
Omskyting i individuell modus kan gjøres på samme måte som beskrevet i ”kapittel 15.1 Felles styring”. For blant annet enkelte pistolskytinger hvor det er mange like serier etter hverandre kan omskytinger gjøres på en enklere måte som er svært tidsbesparende. I dette delkapittel beskriver vi hvordan omskyting gjøres for NSF 25 m hurtigpistol. Prinsippet er det samme, og kan således benyttes for andre skytinger. Det går ut på at skytter som skal ut i omskyting skyter sin omskytingsserie når de andre skyter sin neste serie.

Gr	Navn	Kl.	La	Øvelse	Skiveprofil	Inn	Sum	Tot	Skudd	Klokke	Serie	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1		3	NSF	25m	Finpistol	69	34	101	5/5	-43	3. serie - 10s												
2		3	NSF	25m	Finpistol	77	11	88	2/5	-43	3. serie - 10s	6.0	8.4	7.6	6.7	7.8							
3		3	NSF	25m	Finpistol	68	35	103	5/5	-43	3. serie - 10s	7.2	4.6										
												6.4	7.6	5.0	9.9	8.8							

I skjermbildet over har vi skutt serie 3 og anvist. Skytter på skive 2 fikk forkiling, og fikk dermed kun ut to skudd. Denne skytteren skal dermed få omskyting. Vi trykker enten på omskytingsknappen, eller navigerer oss i menyene:



I dialogen som da kommer opp velger vi hvilke(n) skive(r) som skal ha omskyting:



I vårt eksempel er det skive 2 som skal skyte om igjen serien.

Gr	Navn	Kl.	La	Øvelse	Skiveprofil	Inn	Sum	Tot	Skudd	Klokke	Serie	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1		3	NSF	25m	Finpistol	101	0	101	0/5	0:00	4. serie - 10s												
2		3	NSF	25m	Finpistol	77	0	77	0/5	0:00	3. serie - 10s												
3		3	NSF	25m	Finpistol	103	0	103	0/5	0:00	4. serie - 10s												

Skive 2 har gått i modus for omskyting av serie 3, mens skive 1 og 3 fortsetter på neste serie. Skive 2 vil henge etter én serie så fremt seriene har samme skytetid. Oversikten over alle seriene under den store kjøreknappen har nå blitt borte, da skivene er i ulike serie. Vi benytter hele tiden den store kjøreknappen til høyre. Vi starter nå skytingen, gjennomfører den på ordinært vis, og trykker så anvist. Når skivene er anvist med de skuddene som ble skutt under serien, kommer følgende dialog opp:

Resultatgodkjenning omskyting

Skive 2

Første serie	Andre serie	Resultat	
<input checked="" type="checkbox"/> 7.2	<input type="checkbox"/> 8.8	7.2	Godkjenn
<input checked="" type="checkbox"/> 4.6	<input type="checkbox"/> 7.9	4.6	
	<input checked="" type="checkbox"/> 6.7	6.7	
	<input checked="" type="checkbox"/> 6.7	6.7	
	<input checked="" type="checkbox"/> 6.2	6.2	
		6.2	
Sum 11	Sum 33	Sum 29	

Sortert på verdi    Usortert

Min 235    Maks 11

Her må vi velge hvilke skudd som skal telle for skive 2. Vi har valgt skuddene fra første serie (hvor forkilingen inntraff) og de tre siste skuddene fra andre serie (omskutt serie). Det er hver organisasjons regelverk som bestemmer hva som er korrekt i denne utvelgesprosessen. Når du har valgt skuddene som skal telle; trykk "Godkjenn". Da blir skuddene i Pegasus 3 og på skytterens monitor umiddelbart byttet ut med tellende skuddverdier. Når anvisning er ferdig, trykk "Neste serie" på den store kjøreknappen.

Gr	Navn	Kl.	La	Øvelse	Skiveprofil	Inn	Sum	Tot	Skudd	Klaffe	Serie	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	1			3	NSF 25m	Fingistol	101	303	127	5/5	-47	4. serie - 10s	Neste serie	8,3	7,7	9,4	5,9	7,3						
2	1			3	NSF 25m	Fingistol	106	0	106	0/5	0:00	4. serie - 10s	Start											
3	1			3	NSF 25m	Fingistol	103	35	138	5/5	-47	4. serie - 10s	Neste serie	8,5	7,6	7,1	8,7	5,2						

NSF - 25m Hurligstol

Pløveskudd - 10s (0m0s)

1. serie - 10s (0m0s)

2. serie - 10s (0m0s)

3. serie - 10s (0m0s)

4. serie - 10s (0m0s)

5. serie - 8s (0m0s)

6. serie - 8s (0m0s)

7. serie - 8s (0m0s)

8. serie - 8s (0m0s)

9. serie - 8s (0m0s)

10. serie - 6s (0m0s)

11. serie - 6s (0m0s)

12. serie - 6s (0m0s)

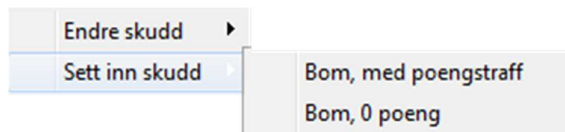
Siden serie 5 har en annen skytetid enn serie 1-4 stopper nå skive 1 og 3 opp til skive 2 har fått skutt sin serie 4. Alle skiver er nå synkronisert for samme serie igjen. Om serie 5 hadde hatt samme skytetid som serie 1-4 ville skive 1 og 3 skutt serie 5 mens skive 2 hadde skutt serie 4.



### 16.1.5 Endre skytterID på skudd

Ved å velge dette kan du endre skytterID på en skuddverdi, eller der det skulle vært en skuddverdi. Brukes typisk av CMP under parfyring hvis det bommes på skiven, eller at det blir skutt på feil skive. En kan da knytte skuddverdier/manglede skuddverdier opp mot en skytter (skytterID).

### 16.2 Sett inn skudd



#### 16.2.1 Bom, med poengstraff

Dette settes inn til venstre for valgt skuddfelt. i Pegasus 3. Ved å velge dette settes det poengstraff. Verdien for poengstraff velges i oppsett. Se ”kapittel 3.1.4 Skudd”.

#### 16.2.2 Bom, 0 poeng

Dette gjøres på et tomt skuddfelt i Pegasus 3. Ved å velge dette settes det en skuddverdi til 0,0.

### 16.3 Fargekoder på skuddene

Fargekode	Forklaring
<b>Ikke tellende</b> (Rød farge)	Skuddet teller ikke i del- eller totalsummering. Typisk brukt ved å ”slette” et skudd når det har blitt skutt på feil skive. Skuddet vil ikke bli eksportert resultatserviceprogrammer.
<b>Modifisert</b> (Oransje farge)	Den originale skuddverdien har blitt modifisert. Den modifiserte verdien teller i del- og totalsummering, samt at den eksporteres til resultatserviceprogrammer. Typisk brukt som straff i for eksempel pistolskyting.
<b>Utenfor skytetid</b> (Gul farge)	Skudd er registrert utenfor oppsatt skytetid (husk at standplassleders stemme er unik og bestemmende for om skudd er registret innen skytetid eller ikke).
<b>Ignorert</b> (Blå farge)	Skudd som blir ignorert. Skuddet teller ikke i del- eller totalsummering. Dette blir brukt i valgfrie, obligatoriske og ekstra prøveskudd.
<b>Vanlige</b>	Alle normale skuddverdier.

### 16.4 Skuddstatus på monitor





På monitoren kan det komme ulike markeringer over og ved siden av skuddene på monitor. Forklaring på alle verdier vises i denne tabell:

	Blokkert pga. antall	Det er for mange skudd i sekvensen. Skuddet teller ikke med i summering. Typisk brukt under pistolskyting med rødt og grønt lys.
	Blokkert pga. tid	Skuddet er registrert utenfor grønn sekvenstid. Skuddet teller ikke med i summering. Typisk brukt under pistolskyting med rødt og grønt lys.

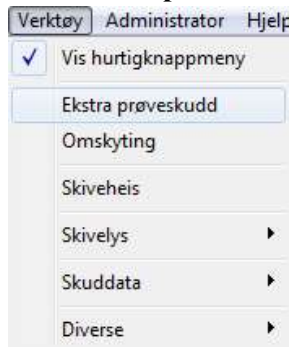
---

### Brukerveiledning for Pegasus 3

---

	Ikke registrert av sensor	Bomsensor som indikerer at avfyrt skudd traff skivens ramme.
	Ufullstendig sensorregistrering	Reg3. Sensoravvik. Kun 3 av sensorene har registrert skudd. Dette kan bety at det avfyrte skudd har truffet skivens ramme, eller at det er en sensorfeil.
	Straffepoeng	Straffepoeng som er registrert fra Pegasus 3. Dette er typisk et avfyrt skudd hvor det er trukket fra poeng.
	Innsatt skudd	Skuddet er innsatt fra Pegasus 3, og er dermed ikke et avfyrt skudd.

## 17.0 Ekstra prøveskudd



Dersom det for eksempel oppstår et langt opphold i skytingen, har skytterne ofte krav på nye prøveskudd. Start da ekstra prøveskudd før den tellende serien skal skytes (prøveskuddene skytes altså oppå en tom, tellende serie). Først må det velges hvilke(n) skive(r) som skal ha ekstra prøveskudd. Trykk enten på plusstegnet eller naviger deg på verktøylinja; **Verktøy** → **Ekstra prøveskudd** (begge deler er vist som skjermbilder over). Da kommer følgende vindu opp:



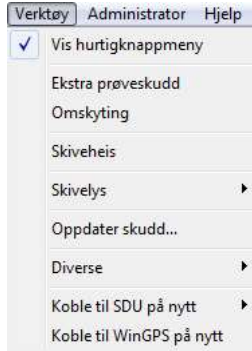
Kryss av aktuelle skiver som skal ha prøveskudd og trykk så "OK". Følgende dialog vil da komme opp:



Hvis prøveskuddene er tidsbegrenset må det benyttes manuell klokke. Når skytterne har skutt ferdig og de er fornøyd med sin anvisning trykker dere på "Avslutt". Nå kan det fortsettes på serien.

Hvis prøveskuddene skytes oppå en tellende serie markeres de som blå verdier i Pegasus 3. De teller ikke med i total skuddtelling eller sum/totalsum. De blir også markert som prøveskudd på skytterens monitor.

## 18.0 Verktøyemenyen



På menyen øverst i Pegasus 3, er det en undermeny som heter ”Verktøy”. Her finnes det en del funksjoner som ikke benyttes så ofte, men som er greit å ha kjennskap til.

### 18.1 Vis hurtigknappmeny

Her kan det velges om følgende hurtigknappmeny skal vises eller ikke:



### 18.2 Ekstra prøveskudd

Se ”kapittel 17.0 Ekstra prøveskudd”.

### 18.3 Omskyting

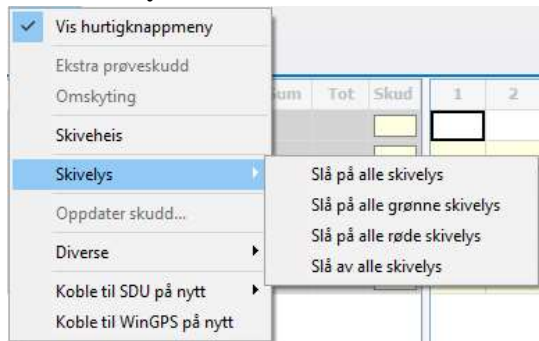
Se ”kapittel 15.0 Omskyting”.

### 18.4 Skiveheis



For å styre skiver manuelt, som er utstyrt med motorstyrt skiveheis, benyttes dette valget. I dette vinduet kan alle skiveheisene overstyres med valget til venstre, ellers kan hver skiveheis styres separat ved å benytte valgene under hver enkelt skive. Skivene går til valgt posisjon med en gang.

### 18.5 Skivelys





**18.5.1 Slå på alle skivelys**

Ved å benytte denne kommandoen slås alle skivelys på. Dette gjelder rødt/grønt-belysning og ikke LED-lys. Funksjonen brukes typisk for å teste om lysene er tilkoblet eller fungerer korrekt.

**18.5.2 Slå på alle grønne skivelys**

Ved å benytte denne kommandoen slås alle grønne skivelys på. Dette gjelder rødt/grønt-belysning og ikke LED-lys. Funksjonen brukes typisk for å teste om lysene er tilkoblet eller fungerer korrekt.

**18.5.3 Slå på alle røde skivelys**

Ved å benytte denne kommandoen slås alle røde skivelys på. Dette gjelder rødt/grønt-belysning og ikke LED-lys. Funksjonen brukes typisk for å teste om lysene er tilkoblet eller fungerer korrekt.

**18.5.4 Slå av alle skivelys**

Ved å benytte denne kommandoen slås alle skivelys av. Dette gjelder rødt/grønt-belysning og ikke LED-lys. Funksjonen brukes typisk for å teste om lysene er tilkoblet eller fungerer korrekt.

**18.6 Oppdater skudd**

Skuddata kan oppdateres fra PC (rådata) eller skiva med denne funksjonen, dersom det mangler i Pegasus3 og på monitoren. Funksjonen for oppdatering fra skive er kun tilgjengelig på skiveelektronikk med nyere programvare som støtter denne funksjonaliteten. Det behøver derfor ikke være noe galt om man ikke får hentet inn skudd fra skivene.

Denne funksjonen valgt fra Verktøy->Oppdater skudd... sjekker alle skivene for manglende skudd.

Systemet vil søke for usynkroniserte (savnede) skudd på PC'en (rådata) og på alle skivene.

### 18.6.1 Auto

Velg korrekt grav-ID. Dersom antallet skudd er større enn 0 for PC (rådata) eller skiver, så vil det være mulig å oppdatere skudd. Trykk ”Synkroniser” for oppdatere å skudd fra PC (rådata) og skive. Skuddliste i Pegasus 3 vil eventuelt oppdateres hvis nye skudd kom med synkroniseringen.

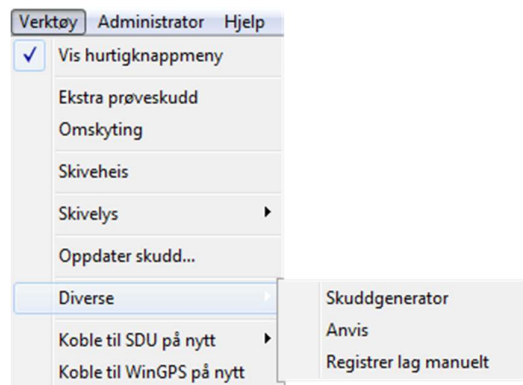
### 18.6.2 Manuell

Velg korrekt grav-ID. En kan manuelt synkronisere via denne funksjonen. Synkronisering fra

skiver kan ta noe lengre tid, så det anbefales først å synkronisere fra PC. Pegasus 3 vil eventuelt oppdateres hvis nye skudd kom med synkroniseringen.

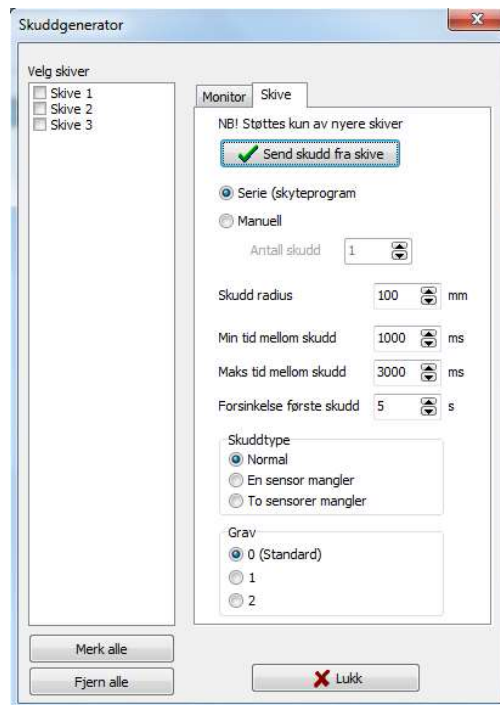
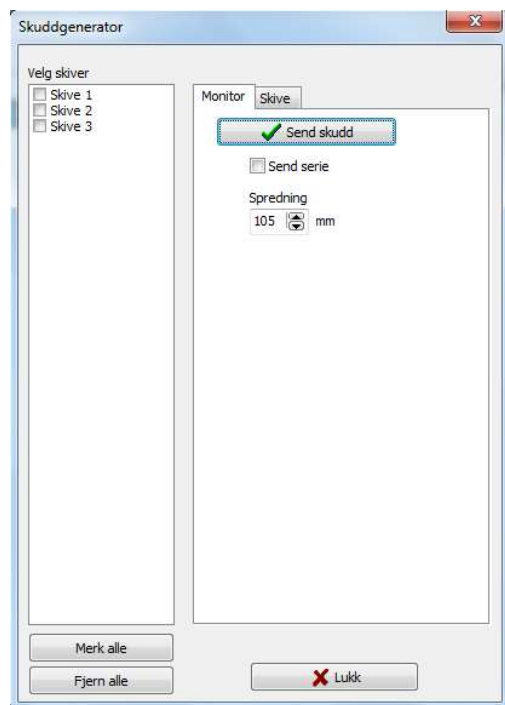
Dersom skudd er savnet kun fra en eller flere monitorer, så må man manuelt tvinge synkroniseringen. Dette kan skje dersom en monitor må restarteres. Dette gjøres ved å velge Tving synkronisering av all skudd sjekkboksen i Manuell-fanen, og så trykke på Synkroniser-knappen for PC. Dersom det ikke virker, så kan det være en løsning å gjøre det samme fra Skive- De 200 siste skuddene er lagret på skiva, og på PC'en (rådata) så er alle skudd i den pågående konkurransen lagret. Det betyr at det er mulig å gå tilbake fra den nåværende serien også, for å hente fram igjen savnede skudd ved behov.

## 18.7 Diverse



### 18.7.1 Skuddgenerator

For å teste funksjonene i Pegasus 3 og for eksempel WinGPS kan det simuleres inn skudd med denne simulatoren.



Til venstre hakes av skivene som det ønskes å simulere på. Til høyre velges man enten simulering fra monitor eller skive. På sin respektive fane kan det velges spredningsintervall, antall skudd (kan sende hele serier), tidsintervaller m.m. Simulering fra skive fungerer kun på nyeste softwareoppdatering av skiveelektronikken. Hvis skivene deres ikke har denne oppdateringen, ta kontakt med KTS.

Det er viktig å merke seg at funksjonene ”Oppdater skudd fra skive/monitor” ikke fungerer ved skuddgenerering fra monitor, men kun generering fra skive.

### **18.7.2 Anvis**

Ved å benytte denne funksjonen anvises alle monitorene samtidig, fortløpende etter aktivering. Skal KUN benyttes i situasjoner hvor normal anvisning ikke fungerte.

### **18.7.3 Registrer lag manuelt**

Laget kan registreres manuelt ved hjelp av denne funksjonen. Dette kan for eksempel være hvis det er ønskelig å overføre resultater til et resultatprogram før anvising er utført. En annen grunn kan være hvis det blir gjort endringer i et lag, og det må registreres på nytt. Dette kan for eksempel gjelde hvis det er skutt et protestskudd av en skytter på en serie som skal endre til tellende, fra ikke tellende. Da må laget registreres på nytt.

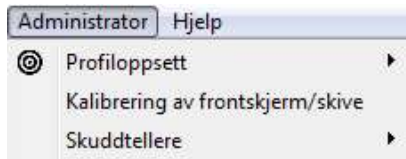
### **18.8 Koble til SDU på nytt**

Velg aktuell server og forsøk å koble til på nytt.

### **18.9 Koble til WinGPS på nytt**

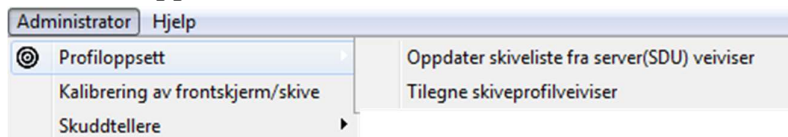
Velg denne funksjonen for å koble til WinGPS på nytt.

## 19.0 Administratormenyen



På menyen øverst i Pegasus 3, er det en undermeny som heter ”Administrator”. Her finnes det en del funksjoner som ikke benyttes så ofte, men som er greit å ha kjennskap til.

### 19.1 Profiloppsett



#### 19.1.1 Oppdater skiveliste fra server (SDU) veiviser

Se ”kapittel 4.3 Legge til nye skiveprofiler”.

#### 19.1.2 Tilegne skiveprofilveiviser

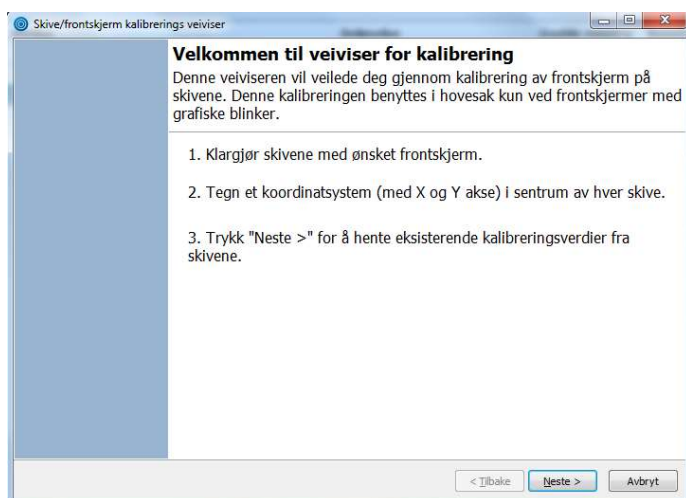
Se ”kapittel 4.4.1 Tilegne skiveprofil til øvelsesprofil”.

### 19.2 Kalibrering av frontskjerm/skive (nullpunktregistrering av treffpunkt)

Hvis man ønsker å kalibrerer skiva, gjøres det ved hjelp av veiviseren som dukker opp ved å trykke her. Når en kalibrer skiver, legger en inn koordinatene til skuddene. En må da fysisk måle X- og Y-koordinater, så legges disse mot X- og Y-koordinatene som skuddene er registrert med i Pegasus 3. Ved hjelp av denne differansen kalibreres skiva. Kalibreringa følger skivenummeret i serveren, og en kan derfor bytte ut monitorer og likevel ha en kalibrert skive.

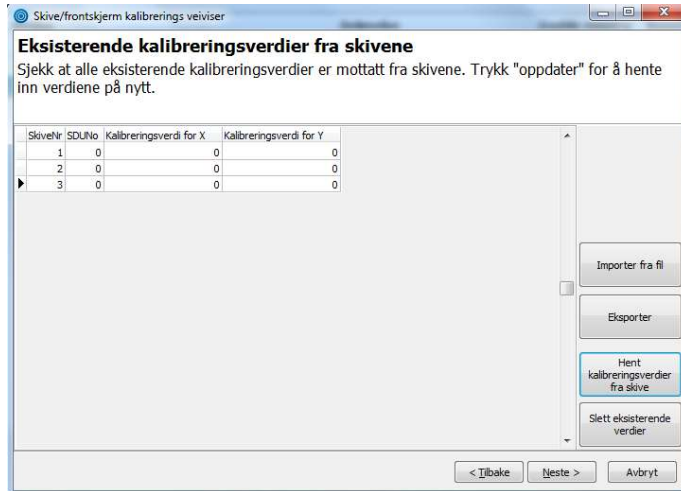
**NB!** Midten av skiva er origo (nullpunkt). X-aksen ligger horisontalt og høyre retning fra origo er positiv. Y-aksen ligger vertikalt og retningen oppover fra origo er positiv. Motsatt retning fra origo gir da negativt fortegn på både X- og Y-akse.

Vi tar for oss veiviseren i de kommende skjermbildene.

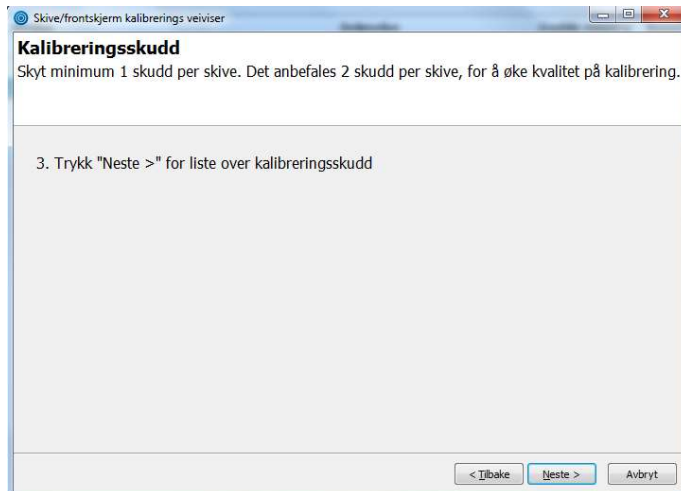


Klargjør skiven med ønsket frontskjerm. Det er viktig å merke seg at skiva må kalibreres på nytt hvis en tar av og på frontskjermen, da en ikke kan forvente at man gjør dette helt likt.

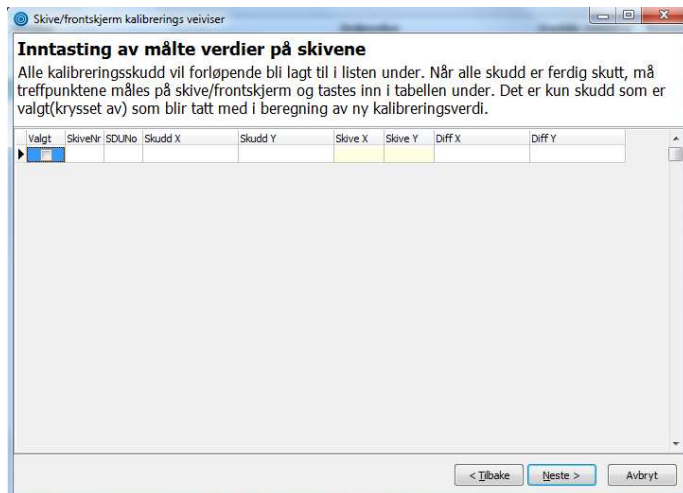
Frontskjermene må deles inn i et X- og Y-koordinatsystem. X går horisontalt, mens Y går vertikalt. Det er fornuftig å benytte et nøyaktig måleredskap til denne jobben, for eksempel et skyvelær eller en linjal. Trykk **Neste**.



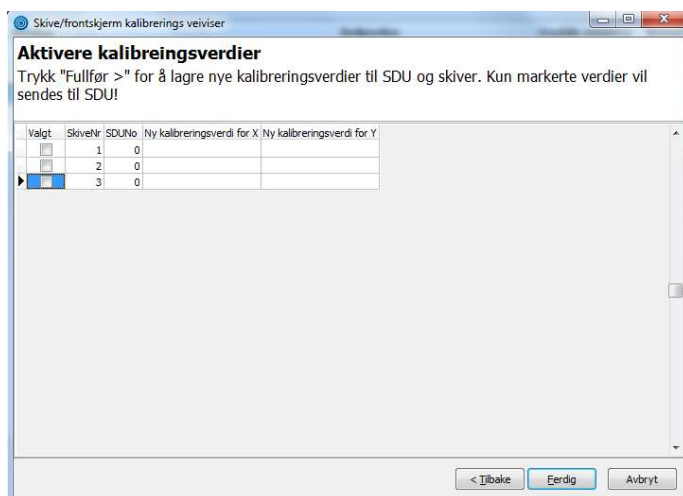
Her vil eksisterende kalibreringsverdier ligge.



Skyt minimum ett skudd i hver skive hvor det ønskes kalibrering, det anbefales to skudd for å øke kalibreringskvaliteten. X- og Y-koordinatene til disse skuddene kommer opp ved å trykke **Neste**.



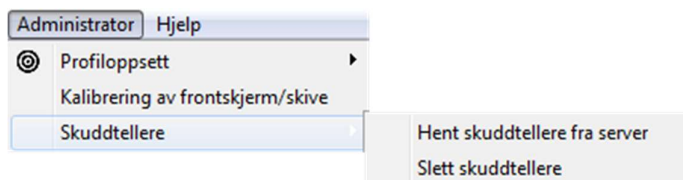
Alle kalibreringsskudd vil komme fortløpende i denne listen, under kolonnene ”Skudd X” og ”Skudd Y”. Når det er skutt ferdig må skuddene fysisk måles opp på frontskjermen. Disse legges inn i kolonnene ”Skive X” og ”Skive Y”. I kolonnene ”Dif X” og ”Diff Y” kommer differansen mellom hvor systemet målte opp skuddene, mot hva man fysisk målte på frontskjermen. Når en har kalibrert ferdig vil denne differansen bli satt til null, og skiven er kalibrert. Trykk **Neste**.



Her kommer den nye kalibreringsverdien for hver enkelt skive. Det er viktig at skivene som skal være kalibrert er haket av. Trykk **Ferdig**.

Skivene er nå kalibrert.

### 19.3 Skuddtellere



**19.3.1 Hent skuddteller fra server**

Hvis det er ønskelig å hente skuddtelleren fra server, slik at denne kommer inn i Pegasus 3, gjøres det ved å trykke her.

**19.3.2 Slett skuddteller**

Hvis det er ønskelig å slette/nullstille skuddtelleren, gjøres det ved å trykke her. Dette bør gjøres ved hvert vedlikehold av skiver for å holde rede på skuddmengder i forhold til vedlikeholdsterskelen for skivene. Vi anbefaler at det føres en vedlikeholdsprotokoll på hver skytebane hvor det blant annet føres inn hva som er gjort, støyregistreringer og skuddtellingene.



## 20.0 Resultatformat

### 20.1 Pegasus 3 versjon 3.XX

Dette programmet bruker tre ulike format:

- KMRES.DAT
  - Dette formatet består av en enkel fil som heter KMRES.DAT. Denne støttet kun skyteresultater og ikke oppropslister fra resultatprogrammet. Filen vil inneholde alle skyteresultater som er skutt i stevnet.
- KMX.BIN
  - Dette er et utvidet format som blir brukt av et svensk resultatprogram; Shooter. Dette blir kun lagret hvis programmet "Shooter" benyttes.
- KMX/KMO
  - Dette formatet støtter også oppropslister. Noen DFS-baserte resultatsprogrammer støtter dette formatet, blant annet Leon. Dette formatet består av flere filer:
    - KMINEW.TXT
      - Nye oppropslister, slettes når Pegasus 3 har lest den inn.
    - KMI.UPD
      - Fil som angir at KMINEW.TXT er oppdatert.
    - KMONEW.TXT
      - Nye skyteresultater, slettes når resultatprogrammet har lest den inn.
    - KMOALL.TXT
      - Alle skyteresultater i stevnet, blir ikke slettet.
    - KMO.UPD
      - Fil som angir at KMONEW.TXT og KMOALL.TXT er oppdatert.

## 20.2 Leon

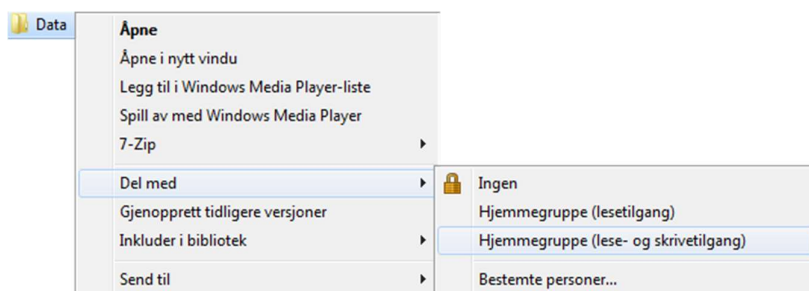
Leon er et resultatprogram som kan benyttes på skytinger hvor Pegasus 3 benyttes. Dette resultatprogrammet brukes hyppigst av DFS og NSF.

### 20.2.1 Oppsett av Pegasus 3-PC

Pegasus 3-PC og Leon-PC må konfigureres til å kommunisere på samme nettverk (LAN). Utvekslingen av data (oppropslister og resultatlister) mellom Pegasus 3-PC og Leon-PC foregår ved hjelp av standard Windows nettverksfordeling.

For at Leon skal få tak i filene Pegasus 3 produserer, må en mappe på Pegasus 3-PC deles ut på nettverket. Det er meget viktig at denne mappen deles ut med både lese- og skriverettigheter.

Mappen som skal deles ut på nettverket er en underkatalog av "Pegasus3" og heter "Data". Ved en standardinstallasjon vil mappen ligge på følgende lokasjon: "C:\Pegasus3\Data". For å dele mappen må du høyre klikke og trykke "Del med" og så "Hjemmegruppe (lese- og skrivetilgang)", som vist under:



Del så med ”Alle”.

For å teste at mappen er korrekt delt ut på nettverket, anbefales det sterkt å gjøre følgende:

- Gå til Leon-PC.
- Åpne Windows utforsker.
- Finn frem til Pegasus 3-PC på nettverket.
- Gå inn i mappen ”Data”.
- Høyreklikk med musen, for så å velge ”Ny” → ”Tekstdokument”.

Hvis det opprettes et nytt dokument i denne mappen, betyr det at mappen er korrekt delt ut på nettverket med både lese- og skriverettigheter. Hvis en feilmelding dukker opp og sier det ikke er rettigheter til å skrive, betyr dette at ”Data”-mappen ikke er korrekt delt ut på nettverket. Etter at testen er ferdig sletter dere tekstfilen dere opprettet på Pegasus 3-PC, fra Leon-PC.

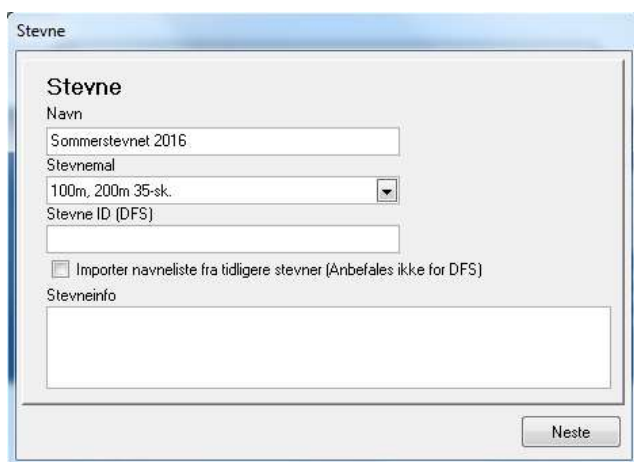
En kan dessuten enkelt sjekke om fildelingen fungerer når en har koblet opp hele anlegget (WinGPS, Leon og Pegasus 3):

- Åpne et lag i Pegasus 3.
- Legg inn et navn i Leon, på det laget som er åpent i Pegasus 3.
- Etter maks 10 sekunder skal navnet komme opp i både Pegasus 3 og WinGPS Monitor.
- Slett skytteren i Leon.
- Etter maks 10 sekunder skal navnet bli borte fra både Pegasus 3 og WinGPS Monitor.

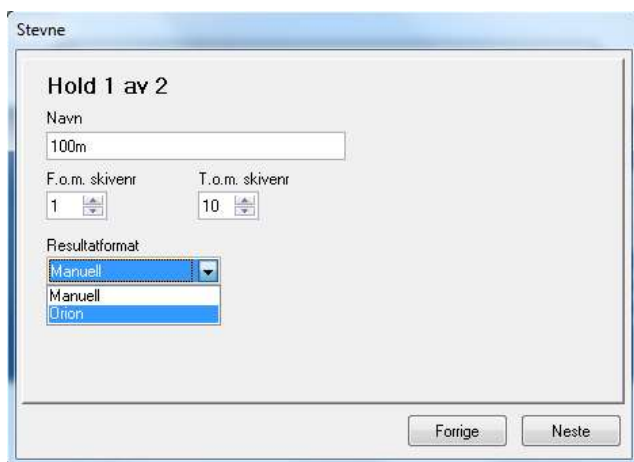
En må også være obs på at PC-ens brannmurer også kan avslå kommunikasjonen, selv om fildelingen er i orden med både lese- og skriverettigheter på nettverket. Det vil da være aktuelt å gjøre endringer i brannmuren, eventuelt slå den av.

### 20.2.2 Oppsett av Leon-PC

Start opp Leon, velg database og organisasjon og endre/oppsett et nytt stevne.



Skriv inn ønsket stevnenavn og velg ønsket stevnemal. Hvis DFS' påmeldingssystem benyttes skrives stevne-ID inn, denne finnes under aktuelt stevne på "Mitt-DFS" på [www.dfs.no](http://www.dfs.no). Trykk **Neste**.



På bakgrunn av valgt stevnemal vil nå alle holdene komme opp, hvor du så velger antall skiver og type resultatformat.

Hvis det av en eller annen grunn ikke kan benyttes kommunikasjon mellom Pegasus 3 og Leon må resultatformat settes til "Manuell". En kan da eksportere oppropslister manuelt og importere de i Pegasus 3 manuelt med en minnepinne. Det samme kan man gjøre med resultater. Sekundært skriver man inn resultatene manuelt i Leon. Se "kapitlene 3.1.9 Eksport filplassering" og "11.2 Import av navneliste" for hvordan man eksporterer/importerer oppropslister/resultater manuelt.

Sett resultatformat til "Orion".



Nå må det velges filplassering. Her må dere inn og markere "Data"-mappa inne i "Pegasus3"-mappa til aktuell Pegasus 3-PC. Velg korrekt her! Trykk **Neste**.

Gjenta denne prosessen til alle aktuelle hold er valgt. Dere vil så få opp ulike rubrikker for oppsett av eventuelle lagskytinger. Når alt dette er valgt vil selve Leon åpne seg.

Når dere har opprettet et lag i Leon, og så markerer det vil det oppe til høyre komme opp hvilket hold det skytes på:

Web	Presseliste	Premiering	Stevneoppgjør	Kommunikasjon	
<b>Orion (Hold=1 Lag=1)</b>					
Skytterlag	Klasse	L	K	F	Bet
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0

Her ser vi at det står "Hold 1", det er da dette som også på være oppsatt i Pegasus 3, se "kapittel 3.1.1 Standplass" for dette. Denne ID-en er ulik for hver standplass/hold. Vi kan dessuten se at det står "Lag=1", det betyr at det laget vi nå har markert vil være lag nr 1 i Pegasus 3. For finaler på 100 meter vil denne typisk være 101 for første finalelag.

## 20.3 TreffData

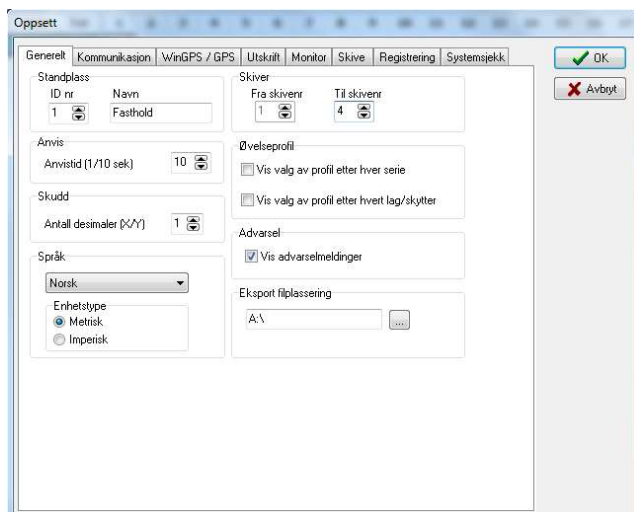
TreffData er et resultatprogram utviklet av et eksternt firma. Vi har laget løsninger i Pegasus 3, slik at dette programmet støttes. Spørsmål om TreffData må derfor stilles til de.

### 20.3.1 Oppsett i Pegasus 3

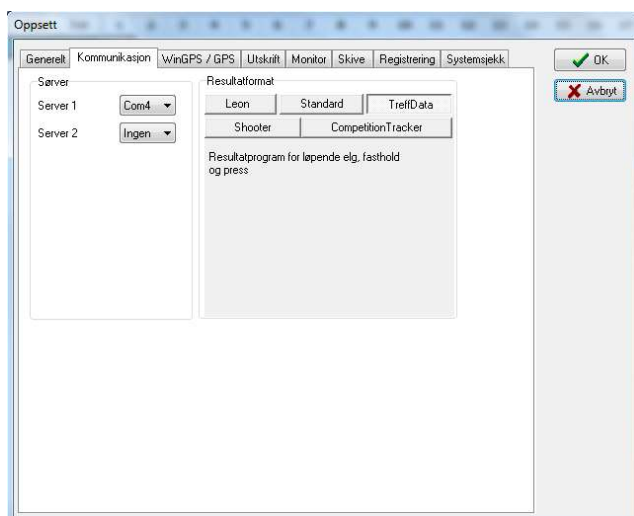
#### 20.3.1.1 Standplass fasthold

For fasthold må en gjøre følgende:

- Trenger en PC hvor Pegasus 3 er installert og oppkoblet mot server.
- Del ut katalogen "C:\Pegasus3\Data" på nettverket som for eksempel "Fasthold".
- Sjekk at det er både lese- og skriverrettigheter i denne delingen.
- Start Pegasus 3 og åpne oppsettsmenyen (**Fil** → **Oppsett**).



Disse innstillingene skal være lagt inn under fanen ”Generelt”.



I fanen ”Kommunikasjon” må ”TreffData” velges som resultatformat. Trykk **OK** og foreta en systemsjekk.

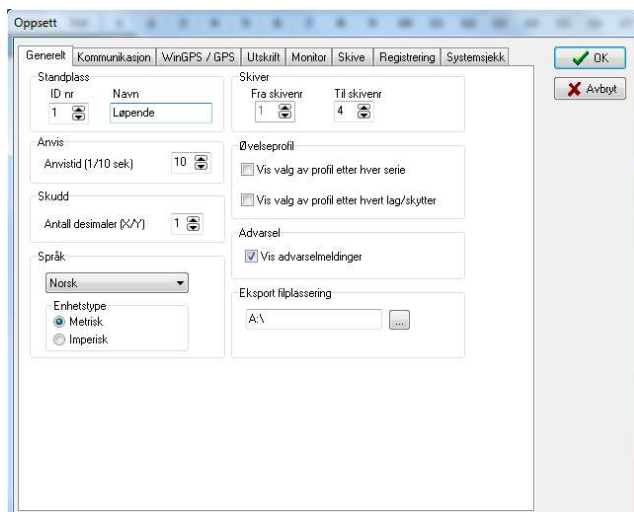
Nå kan dere åpne et stevne og velge aktuelt skyteprogram. Ved opprettelse av et stevne, velges ”1 – Fasthold” som type stevne.

Dersom TreffData er satt opp korrekt og kjører med resultatovervåkning så skal navn komme inn på skytterne. Dersom TreffData-overvåkingen startes etterpå, må laget hentes inn på nytt i Pegasus 3.

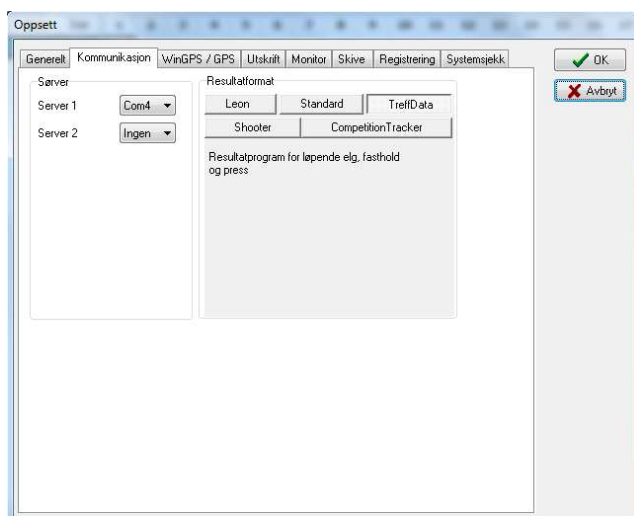
### 20.3.1.2 Standplass løpende

For løpende må en gjøre følgende:

- Trenger en PC hvor Pegasus 3 er installert og oppkoblet mot server.
- Del ut katalogen ”C:\Pegasus3\Data” på nettverket som for eksempel ”Fasthold”.
- Sjekk at det er både lese- og skriverrettigheter i denne delingen.
- Start Pegasus 3 og åpne oppsettsmenyen (**Fil** → **Oppsett**).



Disse innstillingene skal være lagt inn under fanen ”Generelt”.



I fanen ”Kommunikasjon” må ”TreffData” velges som resultatformat. Trykk **OK** og foreta en systemsjekk.

Nå kan dere åpne et stevne og velge aktuelt skyteprogram. Ved opprettelse av et stevne, kan det velges mellom ”1 – Løpende – innledende”, ”1 – Løpende – omgang” og ”1 – Løpende – finale” som type stevne.

Lagnummeret som vises i Pegasus 3 vil være startnummeret til skytteren, og dette skal stemme overens med det som er registrert i TreffData. Dersom TreffData er satt opp riktig og kjører med resultatovervåking så skal navn på skytteren sammen med resultater fra tidligere skyting komme opp på skive 1. Dersom TreffData-overvåkingen startes etterpå, må laget hentes inn på nytt i Pegasus 3.

### 20.3.2 Oppsett i TreffData

Siden TreffData er utviklet og selges av et eksternt firma må spørsmål rundt programmet rettes til de.

### 20.3.2.1 Innledende skyting

- Bruk "Koble til nettverksstasjon" (mapped driver) og lag en stasjonsbokstav for hver av de delte katalogene på fasthold og løpende (se tidligere i dokumentet om hvilke kataloger som skal deles ut). Vi anbefaler å bruke standard X: for fasthold og Y: for løpende, fordi TreffData starter opp med dette som standard etter oppstart.
- Opprett stevne i TreffData. Sjekk at antall skiver pr lag stemmer med det antall skiver som benyttes på fasthold (har dere for eksempel 4 skiver, så må også TreffData være oppsatt med 4 skiver pr lag).
- Legg inn noen skyttere i påmeldingen.
- Start overvåkningsprogrammet til TreffData (KME\_Elg) og velg riktig stevne.
- Sjekk at filområdet stemmer på både fasthold og løpende. For å teste at nettverksdrevet er koblet riktig, kan en prøve å kopiere en tilfeldig fil fra TreffData-PC og ut på hver av nettverkskoblingene og sjekke at de havner i riktig katalog både på fasthold og løpende ("C:\Pegasus3\Data" på begge PC-er). **NB!** Vær nøye med at fasthold og løpende filområde ikke er byttet om!
- Først bør navneliste oppdateres. Dette gjøres ved å klikke på "Oppdater navneliste". Nå skal både fasthold og løpende ha fått overført navneliste.
- Gå inn på fasthold-PC og hent inn det første laget. Navnene skal nå komme opp i Pegasus 3. Dersom dette ikke skjer, sjekk følgende:
  - o Sjekk at det virkelig er påmeldt noen i TreffData.
  - o Sjekk at filen "KMINEW.TXT" ligger i "C:\Pegasus3\Data" på fasthold-PC.
  - o Sjekk at Pegasus 3 stevnetype er satt som "1 – Fasthold" (gjøres ved å trykke "Endre stevne").
- Gå inn i resultatovervåkingen i TreffData og klikk "Start resultatovervåking". TreffData vil nå sjekke om det er kommet inn nye resultater kontinuerlig. Når det kommer inn nye resultater fra fasthold, vil startlister til løpende bli oppdatert med riktig inngående poeng.
- Skyt seriene på fasthold, eller simuler inne resultater. Når alle seriene er skutt vil det til slutt stå "Registrer" på kjøreknappen i Pegasus 3. Når det klikkes på denne så vil data bli lagret, slik at TreffData kan hente de inn. Filene som lagres er "KMONEW.TXT" og "KMO.UPD" i "C:\Pegasus3\Data". Etter at TreffData har lest inn disse filene så vil de bli slettet.
- Sjekk at resultatene er kommet inn i TreffData (bruk knappen "Resultater").
- Nå skal TreffData ha oppdatert inngående poengsum til løpende og filene sendt til løpende. Gå inn på Pegasus 3 på løpende og åpne et stevne for innledende skyting. Velg skyteprogram for innledende skyting og når det kommer opp valg av lagnr så skal det legges inn startnr på skytter.
- Skyt eller simuler inn skudd på begge serier på løpende. Trykk til slutt "Registrer". Nå vil resultater sende til TreffData. Filene som lagres er "KMONEW.TXT" og "KMO.UPD" i "C:\Pegasus3\Data". Etter at TreffData har lest inn disse filene så vil de bli slettet.
- Gå inn på "Resultater" i TreffData og sjekk at seriene har kommet inn.

### 20.3.2.2 Kveldsfinaler

- I kveldsfinaler bør det skrives ut en startliste til de som betjener Pegasus 3-PC på løpende. Bruk "Til omgang" for å lage en slik rapport (velg fra og til startnr på de skytterne som har skutt denne dagen).
- På løpende-PC må det nå velges stevne for omgang eller kveldsfinale. Velg korrekt skyteprogram. Velg så startnr på første skytter i kveldsfinalen (med lavest poengsum). **NB!** På finaler må det hoppes mellom lagnr (startnr til skytter) siden akytterne står i rangert rekkefølge. Pass på at det velges korrekt skytter og sjekk at inngående poengsum stemmer i Pegasus 3.
- Skyt serien eller simuler skuddene. Klikk til slutt på "Registrer" og resultatene vil sendes over til TreffData. Filene som lagres er "KMONEX.TXT" og "KMO.UPD" i "C:\Pegasus3\Data".
- Sjekk at resultatene kommer inn i TreffData.

### 20.3.2.3 Finale (hovedfinale)

- I hovedfinale bør det skrives ut en startliste til de som betjener Pegasus 3-PC på løpende. Bruk "Til finale" for å lage en slik rapport. **NB!** Skytterne til finalen må være merket av for dette. Se under "Resultater" i TreffData.
- På løpende-PC må det nå velges stevne for finale eller hovedfinale. Velg korrekt skyteprogram. Velg så startnr på første skytter i kveldsfinalen (med lavest poengsum). **NB!** På finaler må det hoppes mellom lagnr (startnr til skytter) siden akytterne står i rangert rekkefølge. Pass på at det velges korrekt skytter og sjekk at inngående poengsum stemmer i Pegasus 3.
- Skyt serien eller simuler skuddene. Klikk til slutt på "Registrer" og resultatene vil sendes over til TreffData. Filene som lagres er "KMONEX.TXT" og "KMO.UPD" i "C:\Pegasus3\Data".
- Sjekk at resultatene kommer inn i TreffData.



## **21.0 Publikumsvisning**

For å vise tradisjonell, grafisk visning trengs en PC som kan kjøre WinGPS Monitor.

### **21.1 WinGPS Server**

Det er KUN én PC som skal kjøre dette programmet, og denne vil virke som er server for alle PC-er i nettverket.

Se ”kapittel 3.3 WinGPS / GPS” for oppsett av PC-navn.

Dersom systemsjekken i Pegasus 3 er grønn, samt at det er valgt et stevne og et lag, skal registrering av lisens i WinGPS Server bli grønn.

### **21.2 WinGPS Monitor**

Dette programmet kan benyttes på så mange PC-er som ønskelig. En kan også kjøre så mange programmer/kataloger på én PC som ønskelig og sende på ulike skjermer.

For at programmet skal fungere må det legges inn PC-navn eller IP-adresse (til PC-en hvor WinGPS Server kjører) og velges korrekt Hold-ID (denne er den samme som er på holdet det skytes).

Velg hvilke skivnr som skal vises og trykk på ”Start visning”.

### **21.3 Publikumsvisning i treningsmodus**

WinGPS Monitor og WinGPS Cloud kan fint brukes når Pegasus 3 er i treningsmodus. En kan dermed styre all skyting fra monitor, uten å involvere Pegasus 3, men likevel ha visning. Følg disse stegene:

- Åpne WinGPS Server
- Åpne Pegasus 3
  - Etter fullført systemsjekk kommer dialogen ”Stevnestyring” opp. Her fjerner du hakene på de skiver som IKKE skal i stevnestyring, altså de skiver som skal i treningsmodus. Trykk så ”Ok”.
- Åpne WinGPS Monitor og velg ønskede skiver
- Skyt og ha det gøy!

### 22.0 Feilsituasjoner

Det er viktig at de som skal betjene Pegasus 3 under stevner kjenner til de mest vanlige feilene som kan oppstå, samt at de vet hva som må gjøres i hvert enkelt tilfelle. I dette kapitlet blir de mest vanlige feilene forklart, og med en løsning på problemet.

### 22.1 Monitor stopper opp

#### 22.1.1 Felles modi

Dersom en monitor stopper opp (ikke registrerer skudd, har ordentlig bilde eller reagerer hvis en trykker på knapper) må den startes på nytt. Alle skudddata blir lagret på server, slik at det er mulig å få anvist skuddene etter en restart. Fremgangsmåte for å restarte monitor:


- Start monitoren på nytt (eventuelt bytt den ut hvis den er ødelagt). Monitormodellene som har en av/på knapp, restart med denne. De øvrige modellene kan restarteres ved å trykke inn menyknappen helt til venstre og helt til høyre (ikke kontrastknappene). Når disse blir trykt samtidig aktiveres restartfunksjonen.
- Velg korrekt skivenr og trykk dere gjennom til bildet med teksten ”Sett inn kort eller trykk tast” kommer opp. Monitoren vil gå automatisk i stevnet etter logg inn-bildet.
- Oppdater skudd fra skive/PC (**Verktøy → Skuddata →**) i Pegasus 3, slik at skudd som ble skutt da monitor ikke fungerte kommer opp på monitoren. Dette står bedre beskrevet i ”kapittel 18.6”.

#### 22.1.2 Individuell modi


Dersom en monitor stopper opp (ikke registrerer skudd, har ordentlig bilde eller reagerer hvis en trykker på knapper) må den startes på nytt. Alle skudddata blir lagret på server, slik at det er mulig å få anvist skuddene etter en restart. Fremgangsmåte for å restarte monitor:

- Start monitoren på nytt (eventuelt bytt den ut hvis den er ødelagt). Monitormodellene som har en av/på knapp, restart med denne. De øvrige modellene kan restarteres ved å trykke inn menyknappen helt til venstre og helt til høyre (ikke kontrastknappene). Da disse blir trykt samtidig aktiveres restartfunksjonen.
- Velg korrekt skivenr og trykk dere gjennom til bildet med teksten ”Sett inn kort eller trykk tast” kommer opp. Monitoren vil gå automatisk i stevnet etter logg inn-bildet.
- Oppdater skudd fra skive/PC (**Verktøy → Skuddata →**) i Pegasus 3, slik at skudd som ble skutt da monitor ikke fungerte kommer opp på monitoren. Dette står bedre beskrevet i ”kapittel 18.6”.

### 22.2 Skutt i feil skive, felles styring

 Hvis en skytter har skutt i feil skive, og lidende skytter ønsker/har krav på omskyting, brukes omskytingsfunksjonen. Denne kommer opp ved å trykke på omskytingsknappen i hurtigknappmenyen eller ved å navigere deg i menyen; **Verktøy → Omskyting**. Dette står beskrevet i ”kapittel 15.0 Omskyting”.

### 22.3 Langt opphold i et lag, ønskes nye prøveskudd, felles styring

 Hvis det av en eller annen grunn har blitt et langt opphold midt i et skyteprogram, kan det hende skytterne ønsker/har krav på nye prøveskudd. Nye prøveskudd kan startes hvis man står

i en tom serie i Pegasus 3. Bruk prøveskuddknappen i hurtigknappmenyen eller ved å navigere deg i menyer; **Verktøy → Ekstra prøveskudd**. Dette står beskrevet i ”kapittel 17.0 Ekstra prøveskudd”.

#### **22.4 Melding om sensorfeil på skive**

Dersom en skive er skutt i stykker, vil det komme opp en melding på skjermen om dette. Noter feilmeldingen og trykk ”OK”. Skiven bør da fysisk sjekkes for skader. En bør også sjekken loggen for støyregistreringer på sensorene, dette står beskrevet i ”kapittel 5.3 Skuddteller”. Av og til kan sånne feilmeldinger oppstå selv om sensorer og sensor kabler er helt intakte. Dette kan skyldes andre faktorer som for eksempel slitt magebånd eller hovedgummi, rikosjetter, skudd i treramme eller steinsprut fra skivevullen.

#### **22.5 Ingen skytternavn kommer inn i Pegasus 3 fra resultatprogrammet**

Dette kan skyldes ulike faktorer:

- Sjekk at ID nr/Hold-ID på Pegasus 3 er satt korrekt. Denne verdien skal settes riktig i forhold til hva resultatprogrammet bruker, se manualen til resultatprogrammet.
- Sjekk at resultatprograms-PCen har både lese- og skriverrettigheter på aktuell Pegasus 3-PC (du skal kunne opprette et tekstdokument i Pegasus 3 sin ”Data”-mappe fra PCen med resultatprogrammet).

#### **22.6 Får ikke hentet inn finalelag i Pegasus 3 fra resultatprogrammet**

Vanligvis vil alle finalelag nr fra resultatprogrammet til Pegasus 3 bli addert med en faktor. For eksempel finalelag 1 i resultatprogrammet vil være 101 eller 1001 i Pegasus 3. I Leon finner du ut dette ved å markere gjeldene lag, da vil det stå ”Lag=X” oppe til høyre. X er da lik det lag nr som må åpnes i Pegasus 3. Hvis finalelagene i resultatprogrammet stiger med ett siffer, vil det også gjøre det samme i Pegasus 3.

#### **22.7 Protest på skuddverdi**

Hvis det kommer protest på skuddverdi (eller manglende skuddverdi) fra skytter, må det iverksettes en protestbehandling. I DFS har skytteren rett til å skyte det (de) skudd som det protesteres på, umiddelbart etter serien, så fremt verdien er 7 eller dårligere. Disse skytes utenpå eksisterende serie, med manuell klokke. Skyteboka sier noe om skytestilling og tid. Da skuddene er skutt og skytteren er fornøyd med anvisning settes disse skuddene til ”Ikke tellende” i Pegasus 3 (marker skuddverdien, høyreklikk og trykk ”Ikke tellende”).

Så er det opp til juryen for behandling av protesten. En kan da enkelt måle opp skuddet i skiva med X- og Y-koordinater. Skriv da ut et ekstra gravkort med disse verdiene, se ”kapittel 13.1.2.9.1 Skriv ut X og Y på skudd” for hvordan dette gjøres.

Hvis det ble protestert på manglende skudd bør en sjekke støyregistreringene på sensorene i Pegasus 3, se ”kapittel 5.3 Skuddteller” for dette. Hvis det er mye støy, er det ikke sikkert at sensorene har registrert skuddet. En bør også sjekke dataloggen. Denne finnes ved å navigere seg til ”Data”-mappen i ”Pegasus 3”-mappen, vanligvis på C-disken (”C:\Pegasus3\Data”). Der vil du få opp alle skivenumrene, velg så korrekt skive. Der ligger alle skuddene på aktuell skive, de nyeste nederst. Ved å bla fra bunnen og oppover vil det stå bak skuddverdiene om

det har vært feilmeldinger tidligere, dette kan for eksempel være ”Registrert flere sensorregistreringer på kort tid”. Dette kan skyldes mange faktorer, men blant annet at det er skutt i kablen til sensoren, slik at det er dårlig kontakt.

### **22.8 Får ikke kontakt med WinGPS Server**

For å sjekke om to maskiner har kontakt med hverandre med TCP/IP-protokollen finnes det et lite program i Windows som heter ”Ping”. Trykk på ”Start”-knappen i Windows på Pegasus 3-PCen og søk ”cmd”. Åpne så programmet med samme navn.

Skriv ”Ping IP-adresse” eller ”Ping PC-navn” (IP-adresse/PC-navn til PCen du skal finne → WinGPS Server-PC). Hvis for eksempel PCen med WinGPS Server heter ”WINGPSSRV” og har IP-adresse ”192.168.0.1” må dere skrive: ”Ping 192.168.0.1” eller ”Ping WINGPSSRV”.

Dersom alt er ok i kommunikasjonen vil noe lignende som dette vises:

```
>> Pinger 192.168.0.1 med 32 byte data
>>
>> Svar fra 192.168.0.1: byte=32 tid=2ms TTL=128
>> Svar fra 192.168.0.1: byte=32 tid<10ms TTL=128
>> Svar fra 192.168.0.1: byte=32 tid<10ms TTL=128
>> Svar fra 192.168.0.1: byte=32 tid<10ms TTL=128
>>
>> Ping-statistikker for 192.168.0.1:
>> Pakker: sendt = 4, mottatt = 4, tapt = 0 (0% tap),
>> Gjennomsnittlig tid for tur-retur i millisekunder:
>> minimum = 0ms, maksimum = 2ms, gjennomsnittlig = 0ms
```

Dersom det er feil med nettverk eller i oppsatt TCP/IP-protokoll på PC, vil noe lignende som dette vises:

```
>> Pinger 192.168.0.1 med 32 byte data
>>
>> Forespørsel avbrutt.
>> Forespørsel avbrutt.
>> Forespørsel avbrutt.
>> Forespørsel avbrutt.
>>
>> Ping-statistikker for 192.168.0.1:
>> Pakker: sendt = 4, mottatt = 0, tapt = 4 (100% tap),
>> Gjennomsnittlig tid for tur-retur i millisekunder:
>> minimum = 0ms, maksimum = 0ms, gjennomsnittlig = 0ms
```

Det kan være greit å kjøre disse testene fra begge PC-er, da det kan være en brannmur som hindrer kommunikasjon, men godtar at én PC både sender og mottar fra den andre.