



# GLS 17 Laser Simulator

Le simulateur laser GLS 17 est conçu pour être utilisé pendant les entraînements aux compétitions ou les compétitions de pentathlon moderne. Le simulateur est prévu pour les tirs au laser initiés par une détente. Le simulateur laser GLS 17 utilise le module Laser FLPM20 avec un code 15,6 ms pour émetteur. Le code est parfaitement compatible avec les normes de l'Union Internationale de Pentathlon Moderne (UIPM).

## SIMULATEUR LASER AVEC CROSSE AMBIDEXTRE

- 1 Viseurs avant
- 2 Cache-pile / pile
- 3 Témoin de l'état de la pile
- 4 Levier d'armement
- 5 Crans de mire
- 6 Crosse ambidextre
- 7 Détente

## SIMULATEUR LASER AVEC CROSSE ANATOMIQUE

- 1 Viseurs avant
- 2 Cache-pile / pile
- 3 Témoin de l'état de la pile
- 4 Levier d'armement
- 5 Crans de mire
- 6 Crosse anatomique
- 7 Détente type FLP

### PRÉPARER LE SIMULATEUR LASER POUR L'UTILISATION

#### ALLUMAGE

Fixez la puce ② sur le corps du simulateur et déplacez-la de droite à gauche. Cela permet d'allumer le simulateur. Le voyant ③ clignote. Le nombre de flashes indique l'état de la pile :

5 flashes	la pile est pleine à 100%	2 flashes	la pile est pleine à 25%
4 flashes	la pile est pleine à 75%	1 flash	la pile est vide, remplacez-la.
3 flashes	la pile est pleine à 50%		

Une fois le test de la pile terminé, le voyant reste allumé en bleu pour indiquer que le laser est allumé et prêt à l'emploi.

**!** Si le voyant bleu clignote de façon continue, cela indique que la pile est vide et qu'elle doit immédiatement être remplacée.

#### EXTINCTION

Le module laser s'éteint environ 20 minutes après le dernier tir. Si vous devez l'éteindre autrement, retirez la pile du corps du simulateur.

### RÉGLAGES

L'utilisateur ne peut que paramétrer ou régler ce qui suit :

- régler les viseurs du simulateur (le point laser)
- régler la position de la détente
- régler l'angle de la crosse
- remplacer la pile
- remplacer le magasin du simulateur

**!** Il est strictement interdit d'ouvrir ou de modifier le simulateur laser, sauf pour remplacer la pile ou la crosse. Les paramètres du faisceau laser ne peuvent être modifiés que par le fabricant ou un organisme agréé. Le propriétaire du simulateur doit consentir à la modification par écrit. Le fabricant décline toute responsabilité en cas d'un quelconque dommage résultant d'une modification.

#### RÉGLAGE DES VISEURS (ALIGNEMENT DU POINT LASER)

Afin de régler les viseurs du simulateur, dirigez le laser sur un mur ou un objet blanc à une distance de 10 mètres et vérifiez l'alignement du point laser rouge et des viseurs du simulateurs. Si nécessaire, utilisez les vis de réglage pour aligner le point laser :

- Tournez la vis ⑨a dans le sens des aiguilles d'une montre – pour déplacer le point laser vers la gauche
- Tournez la vis ⑨a dans le sens inverse des aiguilles d'une montre – pour déplacer le point laser vers la droite
- Tournez la vis ⑨b dans le sens des aiguilles d'une montre – pour déplacer le point laser vers le haut
- Tournez la vis ⑨b dans le sens inverse des aiguilles d'une montre – pour déplacer le point laser vers le bas

**!** IMPORTANT : Ne tournez que très peu les vis de réglage. Un tour complet d'une vis de réglage déplace le point laser d'environ 20 cm à une distance de 10 m.

#### RÉGLER LA POSITION DE LA DÉTENTE (FLP UNIQUEMENT)

La détente a trois positions possibles. Dévissez la détente ⑦ et revissez-la dans une position mieux adaptée pour vous.

#### RÉGLER L'ANGLE DE LA CROSSE (CROSSE ANATOMIQUE UNIQUEMENT)

Utilisez la clé à six pans fournie pour desserrer la petite vis au bas de la crosse du simulateur. Réglez la crosse à sa nouvelle position et refixez-la en resserrant la petite vis.

### REMPLEUR LA PILE

Lorsque le voyant clignote une fois ou de façon continue, remplacez la pile.

- Appuyez vos pouces aux endroits marqués "Push" et abaissez le cache-pile jusqu'à l'avoir complètement retiré.
- Retirez la pile vide en vous aidant du ruban et insérez une pile neuve (AAA 1,5V). Respectez la polarité de la pile !
- Réinstallez le cache ②.

### GARANTIE

Une réparation sous garantie n'est exclusivement applicable que pour les défauts avérés pendant la période de couverture de la garantie et résultant d'un défaut de pièce ou de fabrication. Les défauts de ce type ne peuvent être corrigés que par le fabricant ou un centre de maintenance et d'assistance agréé. L'acheteur peut dans ce cas réclamer une prise en charge sous garantie auprès du fabricant ou du revendeur agréé.

La période de garantie est effective à partir du jour de l'achat ou de la réception de la marchandise par l'acheteur et reste valide pendant 24 mois.

Les cas particuliers qui suivent ne sont pas couverts par la garantie :

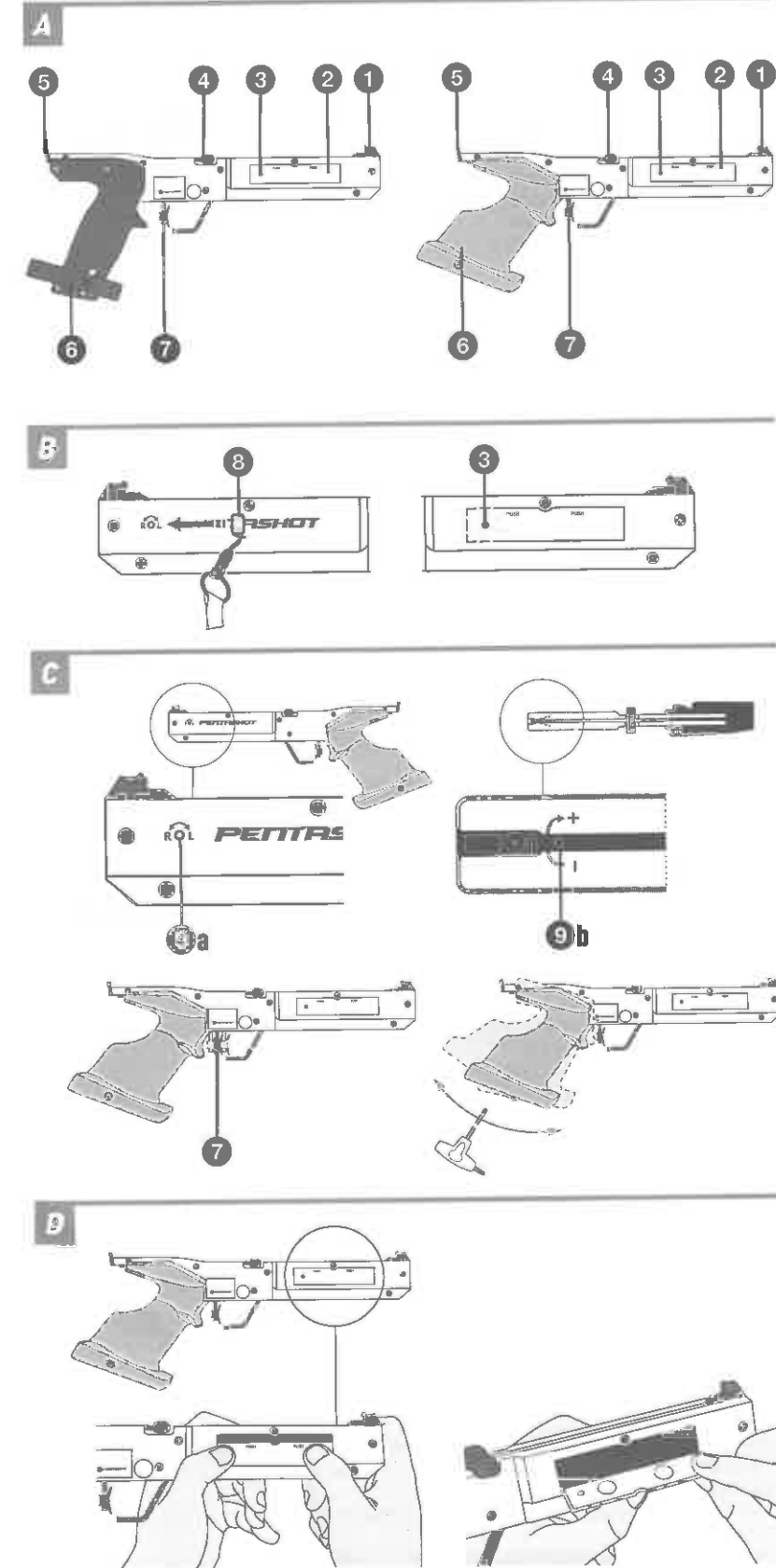
- Le produit a été retourné au revendeur/fabricant sans sa preuve d'achat.
- L'usure due à l'utilisation du produit ou les dommages faits au produit, (notamment les dommages provoqués par une installation incorrecte, une mise en service non conforme, le non-respect des procédures définies par les consignes d'utilisation, etc.).
- Les dommages sur le produit provoqués par une contamination, un accident ou un sinistre ou découlant d'événements naturels ou extérieurs comme un orage, un incendie, de l'eau, une chaleur ou un froid excessifs, la pénétration d'un liquide, etc.
- Les dommages mécaniques sur le produit (provoqués par exemple par une chute, une casse, etc) ou les dommages survenant pendant le transport.
- Les dommages, modifications non autorisées, modifications inappropriées sur le produit ou tout autre intervention sur le produit réalisés par des personnes non autorisées ou des centres de maintenance et d'assistance non agréés.

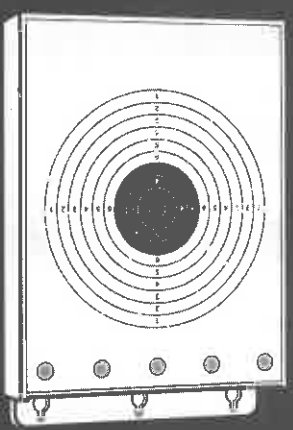
### MISE AU REBUT

Lorsque le simulateur laser arrive à la fin de sa durée de vie, ne le jetez pas avec les autres déchets ménagers. Apportez-le dans une déchetterie de matières premières ou laissez-le être collecté par une entreprise spécialisée capable de recycler ce genre de matériel.

La pile usagée ne doit pas être jetée avec les déchets ménagers. Rassemblez toutes vos piles et apportez-les dans un point de collecte spécialisé.

### MANUEL D'UTILISATION COMPLET





## Hit & Miss target

### REMARQUES SUR LA SÉCURITÉ ET INFORMATIONS IMPORTANTES

- Lisez soigneusement le manuel d'utilisation avant utilisation.
- N'utilisez l'équipement que de la façon décrite dans le manuel d'utilisation.
- La cible doit être positionnée de sorte que les rayons du soleil ne puissent pas atteindre directement sa face avant (réglement UPM B.5, 15, II).
- Il n'y a que des lampes externes PENTASHOT qui puissent être utilisées avec cette cible.
- La cible laser est un équipement opto-électronique qu'il est interdit de démonter !
- Si vous utilisez la cible dans une pièce dotée d'un éclairage artificiel, il se peut qu'elle ne fonctionne pas correctement si la fréquence de la source lumineuse est de 40 KHz.
- Le tir avec un émetteur laser dont la qualité optique est inférieure à 5 mètres et avec un faible éclairage peut donner de mauvais résultats d'évaluation.

### DESCRIPTEUR

1	Cible "Touché/Manqué"	5	Pile
2	Zone de touche	6	Bouton Marche/Arrêt (DÉMARRER)
3	Zone "Tir manqué"	7	Trous de fixation
4	Voyants	8	Connecteur pour des lampes externes et câble de programmation

### CHAMP D'APPLICATION

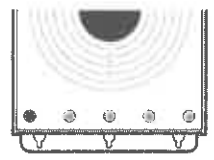
La cible "Touché/Manqué" est destinée à l'apprentissage, l'entraînement et les compétitions de tir laser en position moderne. La cible évalue le faisceau laser du tir par rapport à ses zones de touche. Un tir dans la zone de touche est signalé par l'allumage d'un voyant vert. Un tir dans la zone "tir manqué" est signalé par l'allumage d'un voyant rouge. Le temps de tir est de 50 secondes à partir du premier tir sur la face avant de la cible. Après 40 secondes, le premier voyant clignote lentement pendant 5 secondes et après 45 secondes il se met à clignoter rapidement. Après 50 secondes, tous les voyants clignotent pendant 5 secondes. Tous les voyants clignotent également après le cinquième tir réussi dans la zone de touche. La cible fonctionne grâce à deux piles 1,5V AA.

1 La cible peut être atteinte avec n'importe quel émetteur agréé disposant d'un code UPM valide.

### PRÉPARER LA CIBLE POUR L'UTILISER

Insérez deux piles 1,5V AA dans le compartiment à piles — ATTENTION : Assurez-vous de respecter la polarité (conformément aux instructions figurant sur l'étiquette dans le compartiment à piles). Positionnez la cible sur une surface de niveau ou utilisez les trous pour la suspendre à un mur ou une autre surface préparée. Allumez la cible à l'aide du bouton DÉMARRER. Après avoir allumé la cible, les voyants verts s'allument d'abord puis les voyants rouges pendant quelques secondes seulement. La cible vérifie ensuite automatiquement l'état des piles en allumant les voyants verts :

5 voyants verts	piles pleines
4 voyants verts	piles à 75%
3 voyants verts	piles à 50%
2 voyants verts	piles à 25%
1 voyant vert	piles vides : remplacez-les



Vous pouvez commencer à tirer sur la cible. La cible s'éteint automatiquement 20 minutes après le dernier tir. La cible peut également être éteinte en appuyant sur le bouton DÉMARRER pendant 5 secondes. Un signal sonore indique qu'elle a été éteinte.

### POSITIONNEMENT DE LA CIBLE

La cible ne doit jamais être positionnée là où les rayons du soleil peuvent l'atteindre directement car cela perturberait son fonctionnement. Cela s'applique également à l'utilisation pendant les compétitions (réglement UPM, B.5, 15, II).

### CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Paramètre	Valeur
Dimensions	270 mm x 190 mm x 32 mm
Taille de la zone de touche	ø 59,9 mm
Taille de la zone "Tir manqué"	180 mm x 175 mm
Poids	684 g avec les piles
Temps de tir	50 secondes (un round)
Source d'alimentation électrique	Deux piles 1,5V AA (piles alcalines recommandées)
Type de code laser	Signal laser UPM 15,6 ms ou 25,2 ms
Résistance au soleil	120 000 lux
Lampes externes compatibles	NAVISTRICT
Températures de fonctionnement	10°C à 50°C
Format des données en sortie	Protocole Cible ouverte UPM

### STOCKAGE

Il est très important de ranger la cible "Touché/Manqué" dans de bonnes conditions afin de la maintenir en bon état et de garantir son bon fonctionnement. Respectez toujours ce qui suit :

- Avant de ranger la cible "Touché/Manqué" pour une certaine période alors qu'un émetteur laser y est raccordé, retirez toujours les piles. Cela évite l'endommagement du simulateur au cas où les piles fuiraient.
- Rangez la cible "Touché/Manqué" dans son emballage d'origine (boîte) dans un endroit sec, sombre et hors de portée des enfants.
- Ne placez aucun objet lourd sur le boîtier, ni aucun élément qui pourrait fuir.
- Protégez la cible "Touché/Manqué" des intempéries, dont le gel et l'humidité. La température de stockage optimale est comprise entre +5 et +30°C. L'humidité de l'air dans le lieu de stockage ne doit pas dépasser 60%.

### GARANTIE

Une réparation sous garantie n'est exclusivement applicable que pour les défauts avérés pendant la période de couverture de la garantie et résultant d'un défaut de pièce ou de fabrication. Les défauts de ce type ne peuvent être corrigés que par le fabricant ou un centre de maintenance et d'assistance agréé. L'acheteur peut dans ce cas réclamer une prise en charge sous garantie auprès du fabricant ou du revendeur agréé. La période de garantie est effective à partir du jour de l'achat ou de la réception de la marchandise par l'acheteur et reste valide pendant 24 mois.

Lorsque la cible "Touché/Manqué" arrive à la fin de sa durée de vie, ne la jetez pas avec les autres déchets ménagers. Apportez-la dans une déchèterie de matériaux ou laissez-la être collectée par une entreprise spécialisée capable de recycler ce genre de matériel.



### MANUEL D'UTILISATION COMPLET

Adresse: PENTASHOT EU s.r.o., Zámecká 2315/9, 70200 Ostrava, Czech Republic  
 E-mails: jiri@pentashot.eu, business@pentashot.eu, info@pentashot.eu  
 Adresse de livraison: PENTASHOT EU s.r.o., Kosmova 1090/11, 70200 Ostrava, Česká republika  
 Numéros de téléphone: +420 605 252 433, +420 773 002 110, +420 607 056 112



www.pentashot.eu