



**ATELIER MARCEAU
SARL JPB
10, Rue Constantine
37000 TOURS – France –**

Tel : 0033 6 09 23 13 14

Pouleuse DATEC



Automatisation De Votre Ball-Trap



**Lancement et comptage
De vos plateaux**

Jean-Pierre BARON
<http://www.baronsa.fr>



Pouleuse DATEC -- JPB --

Spécifications électriques :

- Elle s'alimente entre 10 et 24 volts, 0.5 ampère en continu ou alternatif.
- Les relais de lanceurs acceptent 1 ampère en 12 ou 24 volts continu ou alternatif.

Câblage :

- Vous avez un commun et 15 sorties de lanceurs. (contacts secs)
- Les micros seront tous connectés dans le même sens si possible (tous les fils de micros qui sont marqués seront connectés dans les communs micros)

Câblage pour un SKEET :

- ⇒ **Les micros :** de 1 à 5 seront connectés normalement puis
Le 6 sera connecté sur les bornes du micro 1
Le 7 sera connecté sur les bornes du micro 2
Le 8 sera connecté sur les bornes du micro 3
- ⇒ **Les lampes:**
Se connectent entre le commun du lanceur N°7 et la borne marquée L (près du lanceur N° 7)

Utilisation :

- ⇒ Mise en fonction de la pouleuse lors de la connection des lanceurs.
- ⇒ Dans les menus, la validation se fait par (***valide***) ou (***menu***)
- ⇒ Le déplacement dans les menus se fait avec (***avance***) ou (***no-bird***)
- ⇒ Le lancement de plateau par (***valide***) et le no-bird par (***no-bird***)
- ⇒ Pendant le cycle de tir, un appui sur (***Zéro***) réduira le compteur du tireur et en fin de tir le score sera affiché. Une pression sur valide effacera tout et deux pression pour démarrer un nouveau cycle.

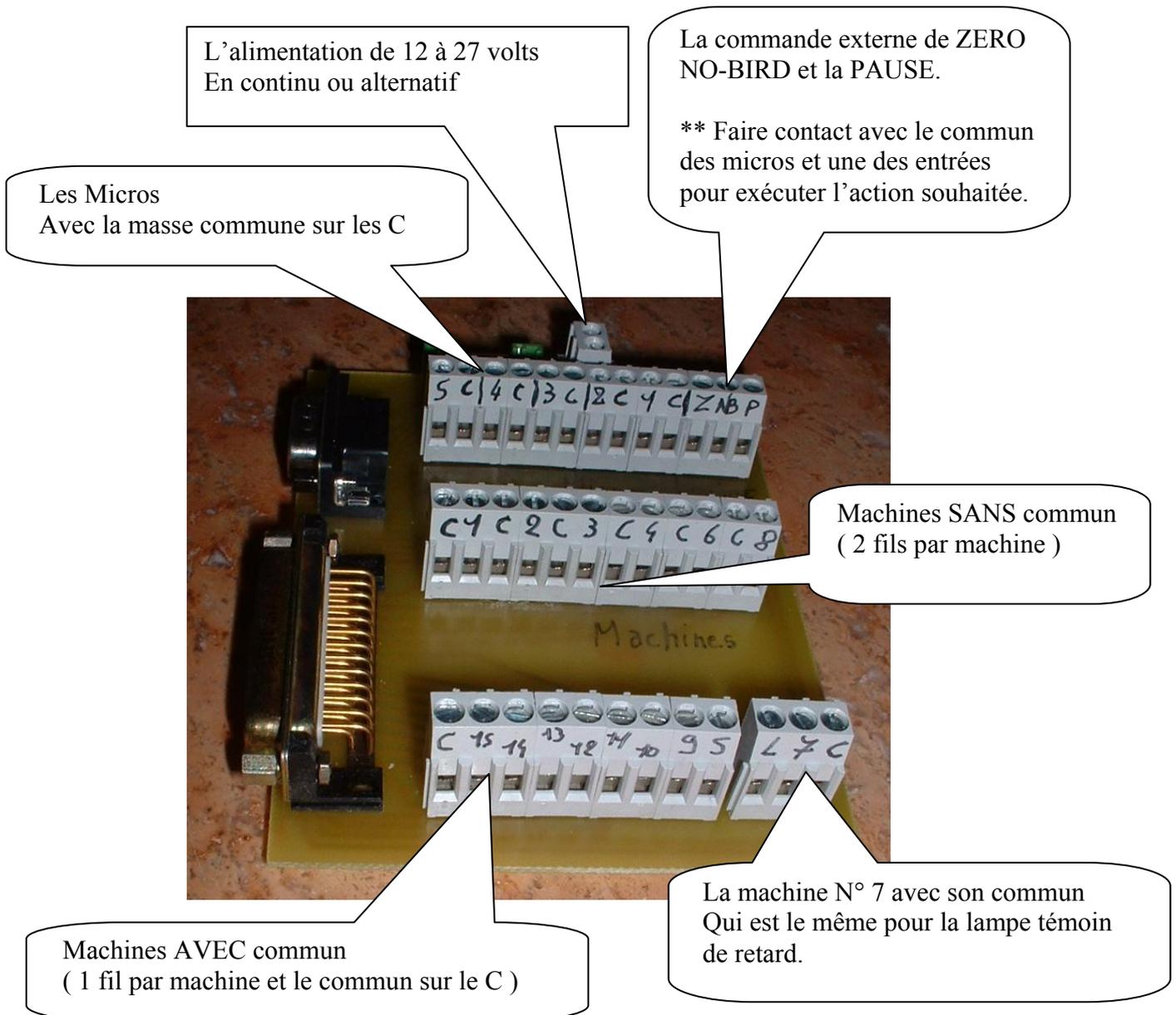
Tester les machines ou les montrer lors d'une compétition :

- Se positionner sur le programme que l'on veut lancer, si ce n'est pas déjà fait.
- **Mettre 0 tireur** en descendant tous les boutons de tireur.
- Appuyer sur (***valide***)
- Le **micro N° 1** est ouvert et attend l'appel de tous les plateaux avec un temps de 2 secondes entre chaque lancement.
- Si le programme ne comporte qu'une machine ou un doublé ; cela ne fonctionne pas car il suffit de lancer le programme normalement puis appeler le 1^{er} plateau ou doublé pour le voir. Le no-bird automatique reviendra en arrière.

Lancer un cycle de tir :

- Se positionner sur le programme que l'on veut lancer, si ce n'est pas déjà fait.
- Mettre les boutons de tireur en position haute pour activer. (avec la bonne position de départ)
- Appuyer sur (***valide***) pour lancer le cycle de tir.

Branchements pour le compact ou la fosse



Ordre des opérations

Connecter les machines :

Si vous avez le même commun pour toutes vos machines, je vous conseille de commencer par interconnecter toutes les connexions de machines marquées C pour relier tous les communs machine; Puis brancher chaque machine sur son numéro de relais.

Attention : pas de communs machines avec les communs de micros.

Connecter les micros :

→ De préférence mettre le fil micro qui est marqué dans le connecteur correspondant à son numéro et le fil qui n'est pas marqué en commun.

→ Si vous utiliser du câble coaxial (une âme centrale avec un blindage en forme de tresse)

Il faut impérativement mettre l'âme du câble dans le numéro de micro et la tresse en commun.

Connecter l'alimentation :

De préférence le faire en dernier.

Les connexions de lanceurs

Il y a deux types de carte de connexion pour les lanceurs :

1. → La carte pour Fosse Olympique comporte **UN SEUL COMMUN** et vous avez les 15 entrées des lanceurs d'une fosse olympique. Elle comporte deux fusibles.
2. → L'autre carte vous permet d'avoir **8 possibilités de commun différent**. (carte de compact). Cela permet de câbler un lanceur indépendant ; Ou si le commun est le même, vous faites des ponts pour les relier sur les bornes de la carte.

Le câblage des lanceurs, pour être en phase avec la mémoire d'origine:

- La Fosse Olympique sur les bornes de 1 à 15.
- La Fosse **Universelle** sur les bornes **6, 7, 8, 9, 10**.
- La Fosse **Américaine** ou le **DTL** sera connectée sur la borne **8**.
- Le **Compact** sur les bornes **1, 2, 3, 4, 5, 11**.

Pour résoudre le problème des communs du compact :

Vous avez les commandes 6, 7, 8 qui ont une possibilité de commun et qui sont utilisées par la fosse. Le principe consiste à utiliser ces sorties pour le compact et mettre la fosse sur d'autres sorties.

→ Et commander la poulleuse pour qu'elle modifie ces sorties en conséquence :

Vous utiliserez le menu ***CHANGER MACHINE*** : qui permet d'échanger un lanceur par un autre.

→ Exemple ou je veux utiliser les sorties 6, 7, 8 pour le compact :

1. La fosse universelle sera branchée en 11, 12, 13, 14, 15
2. Le compact en 1, 2, 3, 4, 5, 6 et éventuellement 7 et 8

Utiliser le menu ***CHANGER MACHINE*** : pour réaffecter les lanceurs en choisissant :

→ Pour les lanceurs de compact :

- valider pour entrer dans le menu puis **11** valider **6** valider.

→ Pour les lanceurs de fosse :

- valider pour entrer dans le menu puis **6** valider **11** valider.
- valider pour entrer dans le menu puis **7** valider **12** valider.
- valider pour entrer dans le menu puis **8** valider **13** valider.
- valider pour entrer dans le menu puis **9** valider **14** valider.
- valider pour entrer dans le menu puis **10** valider **15** valider.

C'est fini !

Vous pouvez sortir des menus rapidement en appuyant sur le bouton « Zéro »

Pour les personnes qui utilisent le logiciel BBE232 :

Il est simple de changer les N° de fosse. Voir la page d'utilisation de BBE232 puis sélectionner la fosse, cliquer sur charger puis changer les n° de lanceurs avant d'enregistrer.

Lors de la création de nouveaux compacts, vous renseignerez directement les bons N° de lanceurs.

Aide rapide pour DATEC

POUR CHANGER LE TYPE DE LANCEMENT:

- 1 Le bouton *MENU* pour voir “CHANGER ??”
- 2 Le bouton *VALIDE* pour valider votre choix.
- 3 Sélectionner le programme avec *AVANCE+* ou *NO-BIRD-*
- 4 Le bouton *VALIDE* pour valider votre choix.

POUR ACTIVER LES TIREURS ET LANCER LE CYCLE:

1. Mettre les boutons de 1 à 6 en position haute.
- 5 Le bouton *VALIDE* pour lancer le tir.

Si vous avez appuyé sur le bouton * MENUS *: La sortie rapide se fait par * ZERO*

POUR AJOUTER UN TIREUR APRES LE LANCEMENT DU CYCLE:

- 1 Mettre le bouton du tireur en position haute (position normale de départ).
- 2 Appuyer sur *no bird-* puis *avance+* pour activer la modification.

POUR DESACTIVER UN TIREUR EN COURS DE CYCLE:

- 1 Mettre le bouton du tireur en position basse. (position normale de départ).
- 2 Appuyer sur *AVANCE+* pour activer la modification.

POUR MONTRER TOUS LES PLATEAUX :

- 1 Vous mettez tous les boutons de tireurs en position basse; **OU, si un cycle est en cours**, vous appuyez sur *MENU* pour voir “VIEW ALL CLAYS”
- 2 Vous appuyez sur *VALIDE* pour démarrer.
- 3 Vous lancez tous les plateaux avec le bouton *VALIDE* ou par le micro 1.
- 4 A la fin, vous appuyez une fois sur *MENU* pour finir.

POUR ANNULER UN CYCLE DE LANCEMENT :

- 1 Vous appuyez sur *MENU* pour voir “CYCLE FINISH“.
- 2 Vous appuyez sur *VALIDE* pour terminer le cycle de tir.

POUR CHANGER LE LIMITEUR DE NO-BIRD ou MONTRER LES SIM .:

1. Pousser le bouton *MENU* pour voir “LIMIT NO-BIRD” (à la fin)
2. Pousser le bouton *VALIDE*.
3. Sélectionner le nombre avec *AVANCE+* et *NO-BIRD-*
- ➔ Si vous sélectionnez 0, vous désactivez ce mode **et vous activez le mode qui montre le dernier plateau non lancé pour les Compact simultanés.**
- ➔ Si vous sélectionnez un numéro, c’est le maximum autorisé de no-birds.
4. Vous appuyez sur *VALIDER* pour activer votre choix.

Tous les menus de DATEC

UTILISATION DU BOUTON *MENU* :

- A chaque appui, il vous propose une modification possible.
- Le bouton *VALIDE* permet d'entrer dans le menu sélectionné.

LE BOUTON *ZERO* :

- Il réinitialisera la poulleuse et vous ramènera au point de départ.

LES COMMANDES DU MENU AVEC LEURS ACTIONS :

** MODIFIER ? **: Permet de changer le cycle de tir

- Le bouton *VALIDE* pour entrer en modification
- Parcourir la mémoire avec le bouton *AVANCE* ou *NO-BIRD*
- Le bouton *VALIDE* pour activer votre choix.

ANNULATION DU TIR: Termine le cycle en cours

- Le bouton *VALIDE* pour activer l'action

MODE JETONNIERE: Active ou désactive le mode jetons

- Le bouton *VALIDE* pour entrer en modification
- Pour activer le mode : appuyer sur *NO-BIRD* pour **afficher 250**
- Pour désactiver le mode : **afficher 0**
- Le bouton *VALIDE* pour enregistrer votre choix.

DELAI STOP: Temps d'attente du coup de fusil avant NO-BIRD

- Le bouton *VALIDE* pour entrer en modification
- Modifier le temps avec le bouton *AVANCE* ou *NO-BIRD*
- Le bouton *VALIDE* pour valider votre choix.

Pour la fosse, un bon réglage standard est de **25**

Pour le Compact, c'est le temps de vol du plateau le plus long du parcours ; **entre 45 et 60**

DELAI PAUSE: Temps d'attente avant ouverture du micro suivant

- Le bouton *VALIDE* pour entrer en modification
- Parcourir la mémoire avec le bouton *AVANCE* ou *NO-BIRD*
- Le bouton *VALIDE* pour activer votre choix.

Le réglage par défaut est de 15 qui représentent 1,5 seconde

Attention si ce temps est trop long, l'appel du tireur suivant risque d'être ignoré.

CHANGER MACHINE: Permet d'échanger un lanceur par un autre

- Le bouton *VALIDE* pour entrer en modification
- Sélectionner le N° de lanceur avec le bouton *AVANCE* ou *NO-BIRD*
Pour sélectionner le lanceur à modifier.
- Le bouton *VALIDE* pour activer votre choix.
- Sélectionner le N° de lanceur le bouton *AVANCE* ou *NO-BIRD*
Pour sélectionner le lanceur de remplacement.
- Le bouton *VALIDE* pour activer votre choix.

➔ En cas d'erreur, choisir deux fois le même nombre pour ne rien changer.

➔ Pour échanger complètement deux lanceurs : vous devez faire l'inversion dans les deux sens.
Exemple : machine 6 vers machine 11 et faire machine 11 vers machine 6.

REINIT MACHINES: Remet tous les lanceurs dans l'ordre d'origine.

- Le bouton *VALIDE* pour entrer en modification

TEMPS RAFALE: Temps d'attente avant lancement suivant

- Le bouton *VALIDE* pour entrer en modification
- Modifier la valeur avec le bouton *AVANCE* ou *NO-BIRD*
- Le bouton *VALIDE* pour activer votre choix.

Le réglage par défaut est de 30 qui représentent 3 secondes.

TEMPO DEPART: Temps d'attente (fixe ou aléatoire) avant le lancement

- Le bouton *VALIDE* pour entrer en modification
- Modifier la valeur avec le bouton *AVANCE* ou *NO-BIRD*
- Le bouton *VALIDE* pour activer votre choix.

Le réglage par défaut est de :

- Fosse immédiat ➔ 0
- Compact 0,2 s ➔ 2
- Skeet 3 secondes ➔ 30

TEMPO MACHINE: Temps de fermeture du relais de la machine

- Le bouton *VALIDE* pour entrer en modification
- Modifier la valeur avec le bouton *AVANCE* ou *NO-BIRD*
- Le bouton *VALIDE* pour activer votre choix.

CHANGE MOT PASSE: Change le nombre pour protéger les menus

- Le bouton *VALIDE* pour entrer en modification
- Modifier la valeur avec le bouton *AVANCE* ou *NO-BIRD*
- Le bouton *VALIDE* pour activer votre choix.
- Recommencer pour vérification.

COMPTEUR TOTAL: Remise à Zéro du compteur total
Le bouton ***VALIDE*** pour exécuter le reset.

COMPTEUR PARTIEL: Remise à Zéro du compteur partiel
Le bouton ***VALIDE*** pour exécuter le reset.
Les deux compteurs sont visibles avec un appui sur le bouton ***NO-BIRD***

MODE VIDEO: Permet de changer entre PAL et NTSC

- Le bouton ***VALIDE*** pour changer entre chaque mode.

Le réglage par défaut est sur PAL pour l'Europe.

MODE RADIO: Activera le transmetteur radio

- Le bouton ***VALIDE*** pour changer entre chaque mode.

Le réglage par défaut est sur OFF.
En fosse olympique la transmission radio sera ignorée.(cette option est désactivée)

NO-BIRD LIMITE: Limiteur de NO-BIRD

- Le bouton ***VALIDE*** pour entrer en modification
- Modifier la valeur avec le bouton ***AVANCE*** ou ***NO-BIRD***
- Le bouton ***VALIDE*** pour activer votre choix.

Le réglage par défaut est de 25 pour le rendre inactif.
→ Si vous désirez l'utiliser, entrez une valeur entre 2 et 5 car ce nombre sera multiplié par le nombre de tireurs activés.

NO-BIRD MANUAL: Active ou verrouille le bouton NO-BIRD

- Le bouton ***VALIDE*** pour changer entre ON et OFF

Le réglage par défaut est sur OFF.
→ Si vous réglez sur ON, chaque appui sera comptabilisé par le limiteur et en cas de dépassement, le bouton deviendra inactif.

Spécial pour le Compact Sporting :

Pour montrer le plateau non lancé lors d'un simultané :

ACTIVATION:

*** NO-BIRD LIMITE ***

Doit être sur zéro

DESACTIVATION:

*** NO-BIRD LIMITE ***

Doit être sur différent de zéro

Changement du canal d'émission radio

Si la poulleuse contient un émetteur radio :

Cela vous permet de pouvoir gérer jusqu'à 16 cartes de réception.

Procédure :

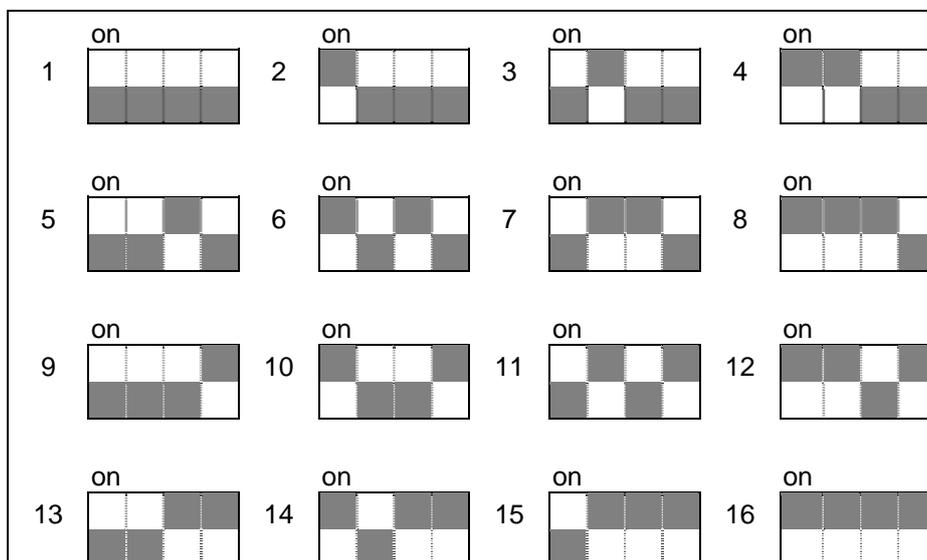
1. La poulleuse doit être éteinte.
2. appuyer sur (**no-bird**) et mettre la poulleuse en marche puis relâcher.
3. Vous déplacer avec les touches (**Avance**) et (**no-bird**) pour sélectionner le canal de la carte de réception.
4. Valider avec la touche (**valide**).

Libellé des canaux d'émission :

1 → Fosse 1	2 → Fosse 2	3 → Skeet	4 → Plaine
5 → Prairie	6 → Rabbit	7 → Marais	8 → Bois
9 → Chêne	10 → Clairière 1	11 → Clairière 2	12 → Genêts
13 → Tour	14 → Etang 1	15 → Etang 2	16 → Bécasse

Le sélecteur de canal sur la carte de réception ou sont branchées les machines:

- Il contient 4 boutons d'activation et permet la sélection de 16 canaux de réception. Veiller à ce que l'émetteur radio soit sur le même canal que la carte.
- Comme repère, le canal 1 est libellé : « fosse 1 » affiché sur le boîtier de lancement.



Le logiciel de programmation

Objectif :

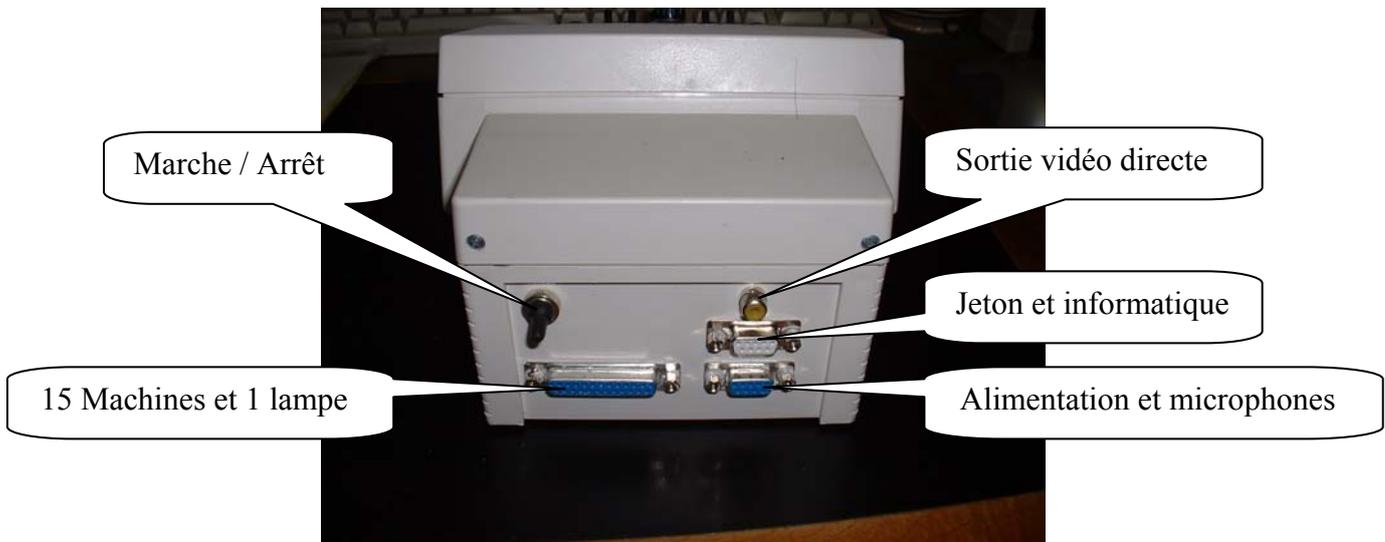
Permettre de modifier les programmes d'une poulleuse. (Presque tout est possible)

Le matériel nécessaire :

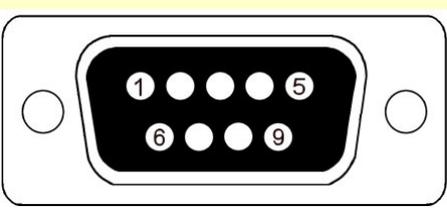
- Un câble de modem DB9 - Male/Femelle - câblé droit. C'est le même que celui d'un modem externe.
- L'alimentation se fait par la connexion des micros ou un connecteur spécial avec son transformateur.
- Un ordinateur fonctionnant sous Windows avec un port série de libre.
Pour les portables qui n'en n'ont pas, il est possible d'utiliser un émulateur série sur port USB.

La connexion :

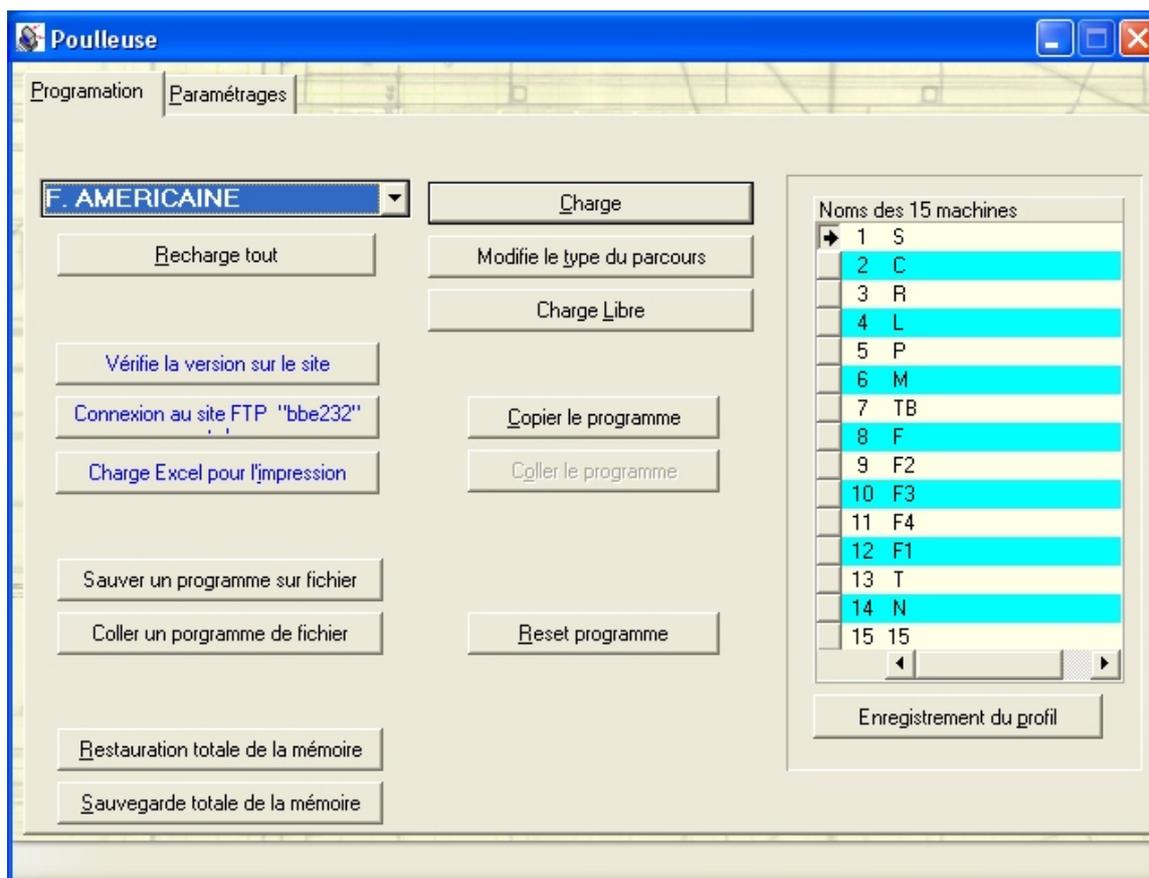
1. Brancher le connecteur d'alimentation électrique 9 broches du bas.
2. Brancher le câble sur le connecteur informatique 9 broches qui se trouve le plus haut sur l'arrière de la poulleuse et connecter l'autre partie du câble au port série de l'ordinateur.
3. Mettre la poulleuse en fonction.
4. Installer le logiciel si ce n'est pas déjà fait et lancer le programme BBE232.EXE qui doit charger les informations contenues dans la poulleuse.



Le connecteur d'alimentation et des microphones

	Broche	Action
 Prise DB9 mâle vue de devant	1	Alimentation de 9 à 28v AC/DC (+ ou -)
	2	Alimentation de 9 à 28v AC/DC (- ou +)
	3	Micro 2
	4	Micro 1
	5	Micro 5
	6	Zéro mettre à la masse pour l'activer
	7	No-bird mettre à la masse pour l'activer
	8	Micro 3
	9	Micro 4
	châssis	Masse commune des micros et autre.

Le logiciel de programmation suite



Téléchargement du logiciel :

→ Aller sur le site <http://www.baronsa.fr>

Puis à gauche, dans la liste des fichiers, « Poulleuses et Télécommandes » puis « Logiciel des Poulleuses »

Utilisation du programme :

- Après le chargement des données, il faut sélectionner (dans la liste déroulante) le parcours que l'on veut imprimer ou modifier.
- Puis pour modifier le parcours sans changer son type il faut valider ou cliquer sur Charge.
- Si vous désirez changer le type du parcours, il faudra cliquer sur le bouton Modifie le type ...

→ Puis **laissez vous guider par le titre des boutons et les aides quand la souris passe sur un bouton.**

→ Si vous possédez plusieurs poulleuses, il est possible de sauvegarder la totalité de la mémoire pour pouvoir la recopier dans les autres poulleuses.

→ Vous avez aussi la possibilité de sauvegarder les parcours individuellement.

Principales Modifications possibles :

→ Pour la fosse Olympique et la fosse Universelle, vous avez plusieurs programmes d'entraînement.

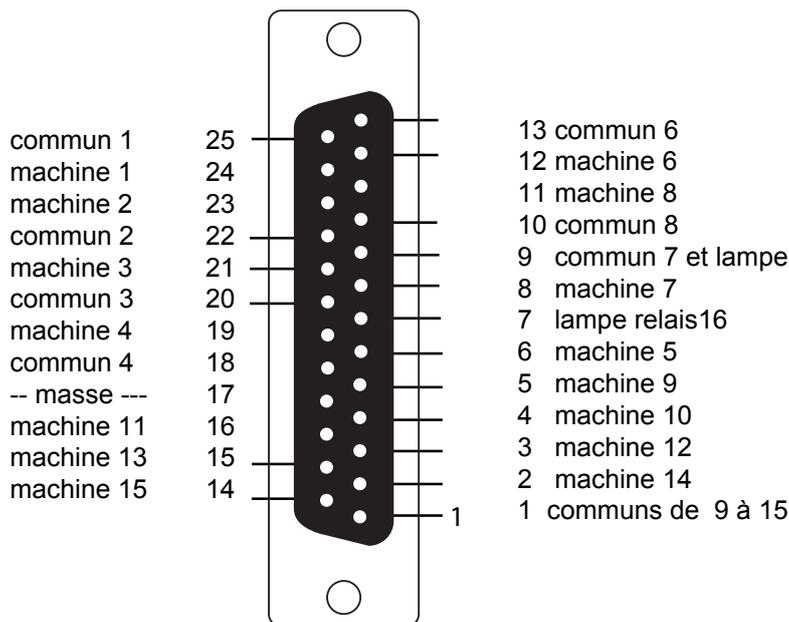
→ Pour le Parcours de Chasse, Les différentes possibilités de tir en ligne ou en parcours sont présentes.

→ Pour le Compact, vous faites tout ce que vous voulez !

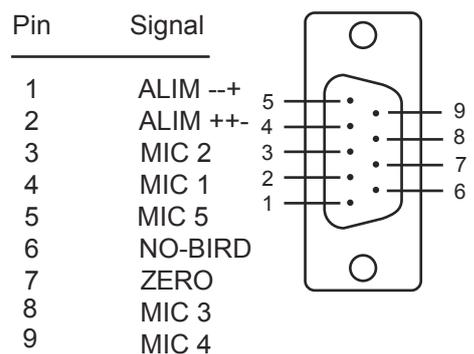
En règle générale, tous les numéros de lanceurs sont modifiables et cela pour toutes les disciplines.

Connexions des micros et machines (Les deux connecteurs du bas)

DB25 Femelle pour les machines



DB9 Male pour micros et alimentation



Masse sur le chassis du connecteur pour le No-bird, zero, pause et micros.

Pour information: les numéros de broches marqués sur les connecteurs permettent de suivre le fil. Ils sont tous marqués près des trous ou des pins de connexions.

Connexions RS 232 et jetons

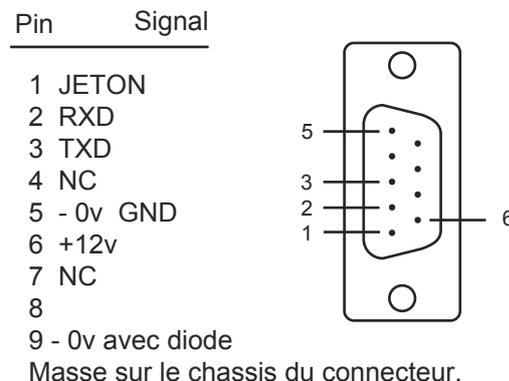
Pour la jetonière:

Connecter le jeton en broche 1 et sa masse en broche 9
L'alimentation se fait avec le + de la broche 6 et la masse en broche 5

Pour le port série (RS 232):

Lors du fonctionnement de la poulieuse on ne peut que lire les informations.
La broche 3 (TXD) ne doit pas être connectée.
Si un ordinateur est branché sans modifications, la carte son ne fonctionnera pas.

DB9 Male pour port série et jeton



Organisation de la mémoire

En Fosse Olympique: les relais 1 à 15 sont utilisés 15 machines
 En Double Trap: les relais 7, 8 et 9 sont utilisés 3 machines
 En Fosse Universelle: les relais 6 à 10 sont utilisés 5 machines
 En Fosse Américaine ou Euro : le relais 8 est utilisé 1 machine

Pour le Compack Sporting: les relais 1 à 5
 puis le 11 pour la machine 6 6 machines
 les relais 12 et 13 seront libres

Pour le Skeet: Le pull en 14 et le Mark en 15 2 machines
 Il faudra cabler les micros (6 avec le 1) , (7 avec le 2) et (8 avec le 3)

Lors d'un retard aléatoire ou fixe long, le relais 16 de la lampe est activé.