



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

Tel : 0033 6 09 23 13 14

**Poulleuse FUFADT**



# Automatisation De Votre Ball-Trap



**Lancement et comptage  
De vos plateaux**

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



# Pouleuse FUFADT -- 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 5 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 lanceurs et lampes:**  
Le Pull sur le relais 1  
Le Mark sur le relais 2  
La lampe du Pull sur le relais 4  
La lampe du Mark sur le relais 5
- ⇒ **Le relais N° 3 est libre pour y connecter un lanceur de DTL ou ABT.**

## **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<sup>er</sup> plateau ou doublé pour le voir. Le no-bird automatique reviendra en arrière.

# Tous les menus de FUFADT

## 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.

### \*\*++ MENUS ++\*\*: Permet d'entrer dans les menus

- Le bouton \*VALIDE\* pour entrer en modification
- Parcourir les menus 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

### \*NOMBRE DE JETONS\*: 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.
- Une fois activé, vous pouvez mettre des jetons manuellement.

### \*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

**\*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 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**

**\*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 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.

**\*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\*

**\*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. (0 et 0 annulera le mot de passe)

**\*TIME TOKEN\*:** Code lors de l'utilisation d'une Jetonnière

- Le bouton \*VALIDE\* pour entrer en modification
- Modifier la valeur avec le bouton \*AVANCE\* ou \*NO-BIRD\*
- Le bouton \*VALIDE\* pour activer votre choix.
- La valeur par défaut du code est de 64.

**\*TEMPS DE FIN\*:** Durée d'affichage des scores en fin de tir

- Le bouton \*VALIDE\* pour entrer en modification
- Modifier la valeur avec le bouton \*AVANCE\* ou \*NO-BIRD\*
- Le bouton \*VALIDE\* pour activer votre choix.
- La valeur par défaut est de 50 pour 5 minutes.

**\*TEMPS DE PAUSE\*:** Durée avant ouverture du micro 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.
- La valeur par défaut est de 10 pour une seconde.

**\*NBA : \*:** Gestion du No-Bird automatique

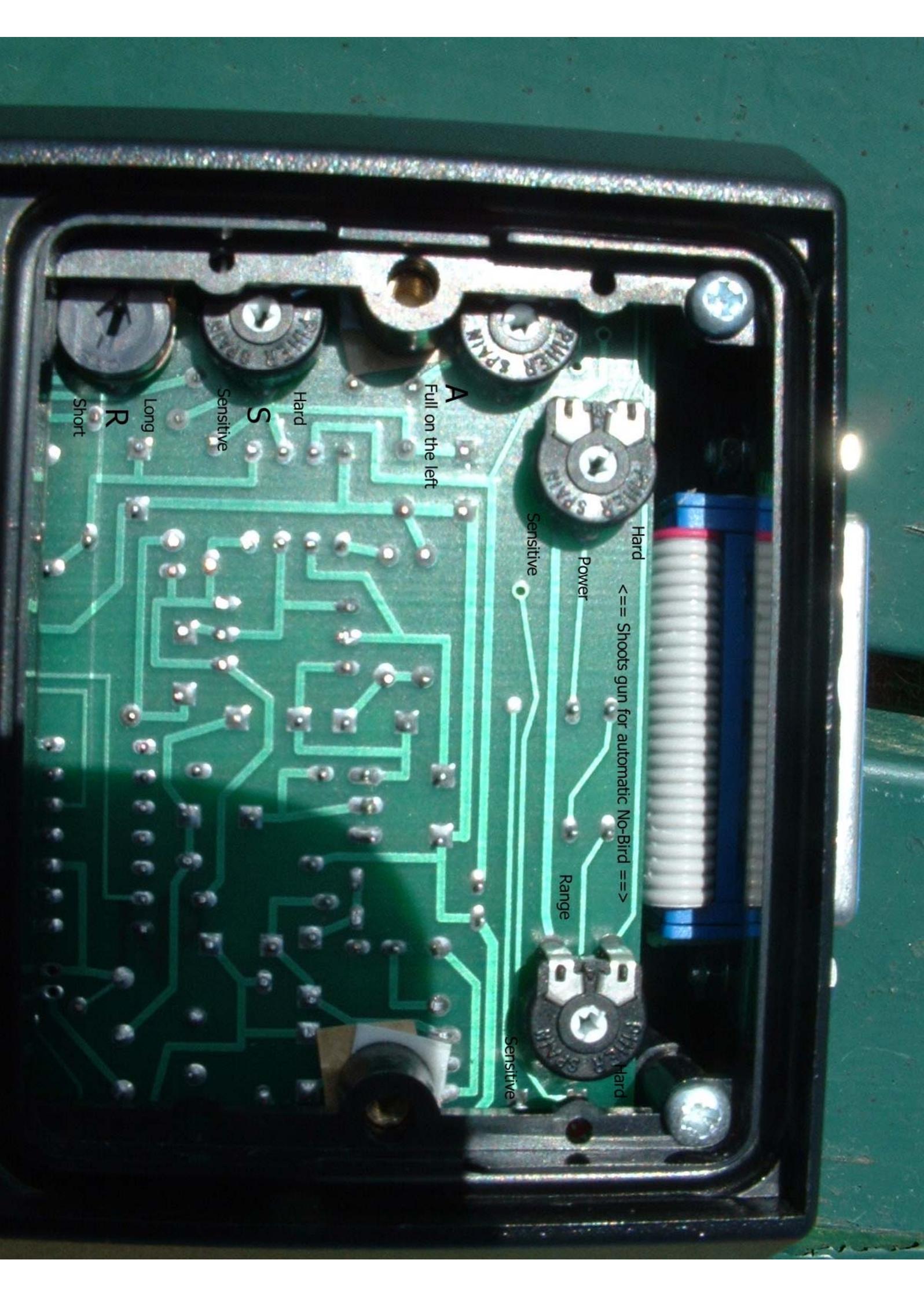
- Le bouton \*VALIDE\* pour modifier
  - \* ON \* Automatique pour 1 ou 2 plateaux.
  - \* SIM 1 CF \* Validera un doublé sur le 1<sup>er</sup> coup de fusil. (Double Trap)
  - \* OFF \* Désactive la fonction de No-Bird automatique.

**\*SOUND ZERO\*:** Active ou désactive le son du Zéro

- Le bouton \*VALIDE\* pour changer

**\*SOUND NO-BIRD\*:** Active ou désactive le son du No-Bird

- Le bouton \*VALIDE\* pour changer



A

Full on the left

S

Hard

Sensitive

Long

R

Short

Sensitive

Power

Range

Hard

<== Shoots gun for automatic No-Bird ==>

Sensitive

Hard

# Aide rapide pour FUFADT

## POUR CHANGER LE TYPE DE LANCEMENT:

- 1 Le bouton \***MENU**\* pour voir “**MODIFIER ??**”
- 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.

## 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 2 fois sur \***MENU**\* pour voir “**ABANDON DU TIR**”.
- 2 Vous appuyez sur \***VALIDE**\* pour terminer le cycle de tir.

## POUR ACCEDER A TOUS LES MENUS (hors cycle de lancement):

1. Pousser le bouton \***MENU**\* pour voir “\*\***++ MENUS ++**\*\*”
2. Pousser le bouton \***VALIDE**\*.
3. Se déplacer dans les menus avec \***AVANCE+**\* et \***NO-BIRD-**\*

# Aide rapide pour FUFADT

## POUR CHANGER LE TYPE DE LANCEMENT:

- 1 Le bouton \*MENU\* pour voir “MODIFIER ??”
- 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.

## 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 2 fois sur \*MENU\* pour voir “ABANDON DU TIR”.
- 2 Vous appuyez sur \*VALIDE\* pour terminer le cycle de tir.

## POUR ACCEDER A TOUS LES MENUS (hors cycle de lancement):

1. Pousser le bouton \*MENU\* pour voir “\*\*++ MENUS ++\*\*”
2. Pousser le bouton \*VALIDE\*.
3. Se déplacer dans les menus avec \*AVANCE+\* et \*NO-BIRD-\*