

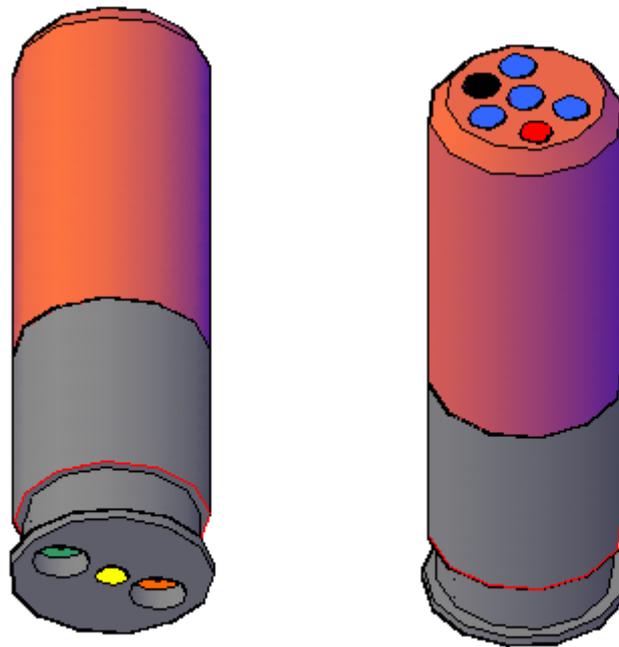
Manuale operativo
"Granata 40mm"
edizione 2021

**RED
RAY**

Granata 40mm LaserTag IRE

- Led IR/IR Led
- Led sparo/Flash Led
- Tasto ricarica/Reload button

- Jack ricarica batteria/Battery Charge jack
- Tasto sparo/Trigger button
- Leva On-Off/On-Off switch



Contenuto della scatola

- n.1 Granata 40mm IRE LaserTag
- n.1 Proiettore 40m da inserire all'interno del lanciagranata

1. Montaggio del tubo proiettore

il Tubo proiettore andrà posizionato all'interno del Tubo del lancia granata. Per un corretto montaggio inserire la granata da 40mm nel Lancia granata, chiudere il lancia granata e far scorrere all'interno del tubo proiettore all'interno del lancia granata fino a toccare il bordo superiore della granata da 40mm. Questa posizione garantirà la giusta distanza della lente di focalizzazione dai Led IR. Una volta trovata la corretta posizione fissare il tubo proiettore all'interno del lanciagranate.

2. Segnalazioni luminose della Granata da 40mm

Una volta accesa la granata 40mm lampeggerà indicando la modalità di funzionamento alla quale è impostata:

- Un lampeggio del “Led Sparo” indicherà che è stata impostata nella modalità 32/64
- Due lampeggi del “Led Sparo” indicherà che è stata impostata nella modalità 200Giocatori
- Tre lampeggi del “Led Sparo” indicherà che è stata impostata nella modalità 200G Torneo

Una volta effettuata la segnalazione di funzionamento il “led sparo” resterà acceso per tre secondi al fine di consentire la ricarica della granata o l'invio dei dati del possessore della granata.

Nota nel caso in cui la granata ha terminato tutte le sue ricariche dopo i tre secondi di attesa inizierà a lampeggiare ed a emettere una segnalazione sonora di : “Granata scarica”.

3. Ricarica della Granata da 40mm

La ricarica della granata potrà essere fatta o tramite la Numero 1 (menù arbitra partita>ricarica caricatori) o tramite il Geniere (menù di ricarica caricatori del geniere). Il segnale di ricarica dovrà essere inviato in direzione del foro laterale e nei tre secondi di attesa della granata. Una volta ricevuto il segnale di ricarica la granata lampeggerà ed emetterà tre segnalazioni indicando il numero di ricariche ricevute. Ogni volta che la granata riceve un segnale di ricarica che sia dal geniere o dalla numero uno si ricaricherà con sole tre cariche. Una volta ricevuta le tre ricariche la granata è inattiva e prima di essere utilizzata ,inserendola nel tubo di lancio, sarà necessario premere il “tasto ricarica” per attivarla. In seguito alla attivazione la granata lampeggerà per un numero di volte pari alle cariche ancora rimaste. La riattivazione sarà necessaria ogni volta che la granata viene esplosa. Se in seguito alla attivazione i “led di sparo” inizieranno a lampeggiare significherà che la granata ha terminato tutte le sue tre ricariche e sarà necessario ricaricarla come spiegato precedentemente.

4. Esplosione della Granata ed area di effetto

Una volta inserita nel tubo del lanciagranate la pressione del tasto di sparo del lanciagranate premerà il “tasto di sparo” posto sul fondo della granata. All'esplosione verranno inviati una serie segnali IR per circa tre secondi ad un danno pari a quanto indicato dalle (tabelle IRELegion). In questo lasso di tempo potrà essere spostato il fucile in modo da definire l'area di effetto della granata. Tutti i nemici inseriti nell'area di effetto subiranno un numero di danni pari al numero di segnali IR che li hanno raggiunti in questo lasso di tempo. In seguito a questo colpo sicuramente il primo elemento mirato subirà il danno massimo (simulazione del centro di caduta della granata)

mentre gli altri inseriti nell'area di effetto un danno minore. La gittata sarà circa 80 metri

5. Cambio della modalità di funzionamento

Per poter cambiare dalla modalità FIGT a 32/64 giocatori sarà necessario inviare un segnale di “invia sett. arma” della Numero 1 o Nano Numero1 nei tre secondi di attesa all'accensione della granata. Una volta inviato il segnale sarà necessario spegnere e riaccendere la granata ed il numero di lampeggi del “led di sparo” indicherà la modalità di funzionamento così come indicato nei capitoli precedenti.

Per impostarla in modalità Torneo FIGT sarà invece necessario inviare il segnale di “abilita Torneo” da una Numero 1 abilitata in modo Torneo il giorno della gara ufficiale nei tre secondi iniziali di attesa.

Montaggio del tubo proiettore	3
Segnalazioni luminose della Granata da 40mm	3
Ricarica della Granata da 40mm	3
Esplosione della Granata ed area di effetto	3
Cambio della modalità di funzionamento	4