

Fonctionnement des pulleuses JP Baron

Bouton zéro mettre un zéro / bouton no bird – pour revenir sur un tireur ou dans le menu / bouton avance + pour avancer un tireur ou dans le menu / bouton valide une action ou le départ d'un plateau
Les 6 boutons leviers servent à mettre les tireurs en place.

A l'arrière de la pulleuse un bouton marche arrêt si ce bouton est actionné pendant le fonctionnement la pulleuse ne perd pas ses mémoires mais permet de réinitialisé le programme.

Mise en route / agir sur le bouton derrière la pulleuse.

Mis en place des tireurs / lever les boutons correspondants aux tireurs
Si il manque un tireur le bouton correspondant sera baissé puis *valide* pour lancer le cycle de tir.

Si le tireur arrive / lever le bouton correspondant avant que son poste ne sois prêt à tirer et faire *no bird-* puis *avance+*

Le tireur abandonne / quand le poste est affiché baisser le bouton correspondant et faire *avance+*

Présenter les plateaux / baisser tous les boutons quand l'écran indique démo, puis lancer le cycle de démo avec *valide*.
Appeler les plateaux au poste un ou* valide *a la pulleuse, pour lancer les plateaux ; Pour revenir sur un plateau faire *no bird,* à la fin de la démo faire menu. Lever les boutons correspondants aux tireurs et faire *valide* pour démarrer le tir.

No bird non tiré/ la pulleuse le remet automatiquement un bip retenti.
No bird tiré/ appuyer sur le bouton *no bird *.

Dan le cas d'un plateau non tiré (incident de tir) faire *avance+* pour aller au poste suivant. Puis appuyer sur *zéro*.

Pour valider un zéro / appuyer sur le bouton zéro une ou deux fois selon le score, on doit entendre un ou deux bips ceci avant que le tireur suivant ne commande son plateau.

Corriger une erreur sur le tireur précédent / remonter à la ligne du tireur correspondant la croix clignote, si un **zéro** a été mis par erreur, il sera corrigé.

Faire * avance+ *puis avec* avance+* se remettre au poste qui doit tirer.

Si un bon plateau a été mis par erreur quand la croix du tireur à corriger clignote, faire *avance+* puis appuyer sur zéro.

Pour corriger un score quand la planche est finie / attendre le bip de fin planche, faire menu.

Le menu demande la position du tireur (1, 2, 3, 4, 5, 6) mettre le chiffre correspondant «valide » ensuite le n° du plateau, mettre le n° du plateau à corriger « valide » la pulleuse donne le plateau en 0 selon le score faire *avance+* passer à bon et *valide* le score est corrigé.

Présenter le 1er plateau d'un doubler au coup de fusil quant le tireur précédent est absent. Appeler au micro du poste et attendre le bip du no bird.

Présenter le 1^{er} plateau d'un doubler simultanément ou d'une rafale quand le tireur précédent est absent. Appeler au micro du poste et attendre le bip du no bird.