



# EFT-1

Electronic  
Fencing  
Target



Art.970 EFT-1

**ENGLISH**

Installation and user instructions

**ITALIANO**

Manuale di installazione ed uso

**FRANÇAIS**

Mode d'emploi et d'installation

**ESPAÑOL**

Manual de instalación y uso

**DEUTSCH**

Installations- und Gebrauchsanweisung

## ENGLISH

### INDEX

## Installation and user instructions

1.0 WALL MOUNTING .....	4
2.0 POWER SUPPLY .....	4
3.0 OPERATING INSTRUCTIONS .....	4
4.0 PROGRAMMING .....	5
5.0 TEST .....	6
6.0 GUARANTEE .....	6
7.0 TECHNICAL DATA .....	6

## ITALIANO

### INDICE

## Manuale di installazione ed uso

1.0 FISSAGGIO A PARETE .....	8
2.0 ALIMENTAZIONE .....	8
3.0 FUNZIONAMENTO .....	8
4.0 PROGRAMMAZIONE .....	9
5.0 TEST .....	10
6.0 GARANZIA .....	10
7.0 DATI TECNICI .....	10

## FRANÇAIS

### INDEX

## Mode d'emploi et d'installation

1.0 FIXATION MURALE .....	12
2.0 ALIMENTATION .....	12
3.0 FONCTIONNEMENT .....	12
4.0 PROGRAMMATION .....	13
5.0 ESSAI .....	14
6.0 GARANTIE .....	14
7.0 DONNEES TECHNIQUES .....	14

## ESPAÑOL

### ÍNDICE

## Manual de instalación y uso

1.0 MONTAJE EN LA PARED .....	16
2.0 ALIMENTACIÓN .....	16
3.0 FUNCIONAMIENTO .....	16
4.0 PROGRAMACIÓN .....	17
5.0 PRUEBA DEL BLANCO ELECTRÓNICO .....	18
6.0 GARANTÍA .....	18
7.0 DATOS TÉCNICOS .....	18

## DEUTSCH

### HINWEIS

## TECHNISCHE ANLEITUNGEN

1.0 WANDBEFESTIGUNG .....	20
2.0 SPANNUNGSVERSORGUNG .....	20
3.0 BETRIEB .....	20
4.0 PROGRAMMIERUNG .....	21
5.0 TEST .....	22
6.0 GARANTIE .....	22
7.0 TECHNISCHE DATEN .....	22



Art.970 EFT-1 Electronic Fencing Target



Art.828 Rechargeable battery 12V/7Ah



Art.828-5 Extension cord, 115cm long, for the rechargeable battery art.828



Art.973 Floor mount stand for the EFT-1 electronic fencing target



Art.829 Battery charger

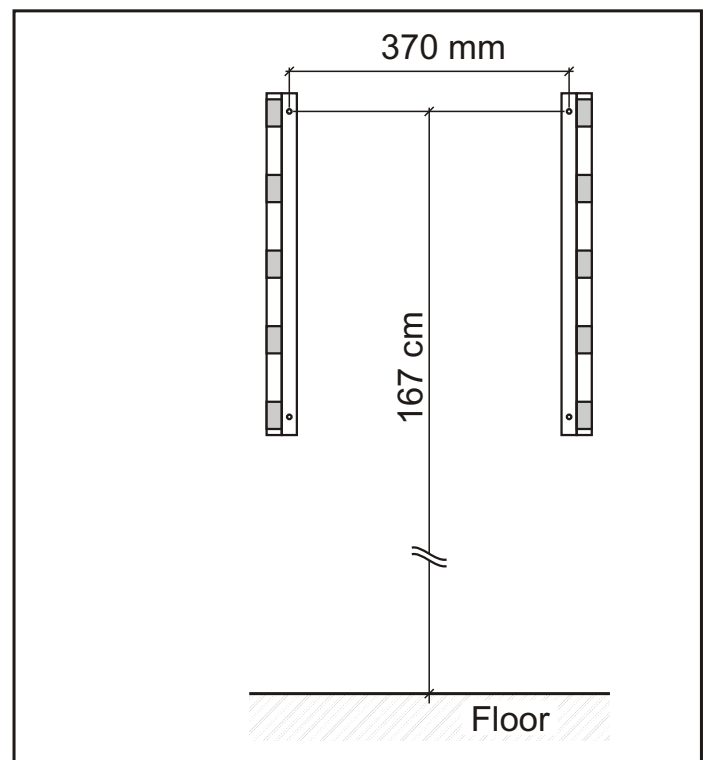


Fig.1 Wall mounting



Electronic fencing target

## **Installation and user instructions**

### **1.0 WALL MOUNTING**

The EFT-1 electronic target is supplied with 2 mounting brackets that must be fixed to the wall. The target can be easily hooked onto the brackets at 6 different heights, 8 cm apart, to adapt to students of varying heights.

Figure 1 on page 3 shows the height of the 2 upper holes on the brackets, permitting the EFT-1 to be used by fencers from 4' 7" to 6' 3" (140-190 cm) tall.

A floor mount stand (art.973) is also available to place the EFT-1 against a wall without having to drill holes in it.

### **2.0 POWER SUPPLY**

The EFT-1 is supplied with its own external adapter with 12 VDC output.

It can in any case be powered directly with a 12 VDC battery or a 12 VAC transformer.

Power supply: 12 VDC (min. 10.5 VDC, max. 16 VDC) or 12 VAC (min. 10 VAC, max. 14 VAC), 300mA MAX.

For battery-supplied power we recommend the use of battery art.828, which typically lasts 55 hours. The battery has to be recharged using battery recharger art.829 after every use; do not leave the battery uncharged or it will deteriorate.

### **3.0 OPERATING INSTRUCTIONS**

#### **3.1 Turning on and off**

When the EFT-1 is powered, the display shows "OFF". The target is turned on by pressing any of the 5 targets; it automatically turns off after 3 minutes of disuse.

#### **3.2 Use of the 5 targets as command buttons**

The 5 targets, shown as T1 to T5, are also

used for commands and programming functions. Often, a command is given by pressing 2 targets at the same time: for example, the instruction to "press T1+T5" means that you should press T1 and while keeping it pressed, also press T5.

#### **3.3 Definition of "exercise" and "attack"**

"Exercise" means a pre-set number of attacks performed by the fencer.

"Attack" means the performance of a given action against the EFT-1 electronic target. There are various types of attacks: one attack may require the performance of one or more hits in a row to one or more targets (see section 4.0 Programming).

#### **3.4 Doing an exercise**

The red digit on the left shows the number of the current exercise: from 1 to 9. To increase it, press T1+T5, and to decrease it press T1+T4.

There are a number of different parameters that can be programmed for each of the 9 exercises (see the 4.0 Programming section).

To start a new exercise, press T1+T2, or keep T2 pressed for 1 second; this last command can also be given using the tip of the weapon, making it unnecessary to use 2 hands.

From the time the exercise is started, the first target will light up after 2 seconds + Pause Time + Random Delay. The Pause Time and Random Delay are both defined when programming.

The targets to be hit light up with a red light that turns green when hit. If the attack is not completed within the "Attack Time Limit" (defined when programming) the red lights go off.

At the end of each attack, the time it took to complete it is displayed in seconds, tenths, and hundredths of seconds in the 3 red digits on the right. Obviously, the lower the number, the faster the attack was performed.

The next attack will start after the Pause Time + Random Delay, defined when programming. Whenever you want to stop an exercise before it has finished, press T1+T3. To start again, press T1+T3 again.

At the end of the exercise, when all attacks have been completed, the 3 red digits on the right show the overall result, i.e., the Average Time taken to perform all the attacks. An "A"

(Average) will appear on the display.

To see the time of the Fastest Attack from the exercise you've just completed, press T4; to see the record average time for the last 100 exercises of the currently selected exercise, press T5.

### 3.5 Valid hit area

The area where the target recognizes that it has been hit varies depending on the force of the impact: the area in the center requires less force, while the farther away you go from the center, the more force is required. That is why the targets are delineated with several concentric circles.

This system forces fencers to use greater accuracy for actions with a slow approach, and allows more tolerance for quick actions.

## **4.0 PROGRAMMING**

### 4.1 Accessing and exiting programming mode.

To ensure that non-authorized users cannot easily change the programmable parameters, to access the programming mode you must:

1. Press repetitively T1+T4 or T1+T5 to select exercise number 8.
2. Keep pressed T3+T5 for 2 seconds: the letter "P" will appear on the display, indicating that the machine is in programming mode.

The green display shows 1.1 to indicate the first parameter of the first exercise while the red digits on the right show the respective value.

To exit programming mode, press T3.

### 4.2 Using the keys in programming mode.

When in programming mode, use the keys T2 (next) and T1 (previous) to select the desired parameter, which appears on the green display. Use T5 (+) and T4 (-) to change the value, displayed on the right.

To change the numbers more rapidly, simply keep any of these 4 keys pressed. To exit from programming mode, press T3.

### 4.3 PARAMETERS FOR EACH EXERCISE

There are 5 programmable parameters for each of the 9 exercises, making a total of 45

parameters, each of which is identified by 2 digits: the left one identifies the number of the exercise (from 1 to 9) while the right digit shows the number of the parameter (from 1 to 5). For example, parameter 7.4 refers to parameter 4 of exercise number 7.

The list of parameters for the 9 exercises can be seen on Table 1 on page 7.

The following describes the 5 parameters for each exercise, identified as x.1 to x.5, where "x" refers to the number of the exercise (from 1 to 9).

#### **x.1 - Number of Attacks** [from 3 to 99]

The parameter x.1 defines the number of attacks per exercise "x", where "x" indicates which of the 9 exercises it refers to.

The number of attacks can be modified from 3 to 99. Section 4.2 explains the keys used to change the value, to pass to another parameter, or to end programming.

#### **x.2 - Attack Type** [from 1 to 7]

For the definition of "attack", see section 3.3. There are 7 types of attacks that are described in Table 3 on page 7. The keys used to change the value, to pass to another parameter, or to end programming are shown in section 4.2.

#### **x.3 - Attack Time Limit** [from 0.1 seconds to 9.9 seconds]

Decide on the amount of time within which the attack must be completed: after this time limit, any target that has not been hit will be turned off and disabled. If the attack is not completed within the time limit, the attack response time will be the same as the time limit. It is therefore recommended that the time limit be set at a value with a high enough margin over the amount of time needed to correctly perform the attack so that if the target is not hit, there will be an appropriate time penalty. Do not apply too great a penalty, though, otherwise a single mistake will make the average time for the entire exercise too high. The keys used to change the value, to pass to another parameter, or to end programming are shown in section 4.2.

#### **x.4 - Pause Time after an attack** [from 0.1 seconds to 9.9 seconds]



This is the time given to the fencer to get back into position and get ready for the next attack. The keys used to change the value, to pass to another parameter, or to end programming are shown in section 4.2.

#### **x.5 - Maximum Random Delay after the pause time** [from 0.0 seconds to 9.9 seconds].

This determines how long a delay there will be before the target lights up; since the fencer will be unable to predict it, this feature helps to develop fast reflexes. For example, if the value is set to 2.8 seconds, the first target in each attack can light up at any time between zero and 2.8 seconds after the pause time. If the Maximum Random Delay is set to zero, the target will always light up immediately after the pause time. The keys used to change the value, to pass to another parameter, or to end programming are shown in section 4.2.

#### **4.4 SHARED PARAMETERS**

Shared parameters are ones that apply to all the exercises. They start with the number zero and are the last parameters to be programmed so they appear after the ones for Exercise 9. To access the programming mode, see section 4.1. To get quickly to the first shared parameter (0.1) keep T2 pressed.

The basic parameters are:

##### **0.1 - Sound** [on, OFF]

Select: "on" to activate the sound or "OFF" to toggle it off. The keys used to change the value, to pass to another parameter, or to end programming are shown in section 4.2.

##### **0.2 - Number of Targets** [5 or 7]

Defines the number of targets that are operated. Using T4 or T5, select 5 or 7.

Set the value to 7 only if the optional item with an additional 2 targets is being used to simulate the epee hits to the feet and legs.

To exit from the programming mode, press T3.

#### **5.0 TEST**

Keep T2+T4 pressed for 2 seconds. All the target lights and all the digit segments should light up. Pressing on each target, the corresponding light should go off; this

indicates that its micro switch is working properly.

To end the test, press T1+T2.

#### **6.0 GUARANTEE**

The guarantee is for 2 years from the date appearing on the purchase document and includes free repairs for defects in materials and workmanship. This guarantee does not include parts subject to mechanical wear and tear or shipping costs.

#### **7.0 TECHNICAL DATA**

##### Power supply:

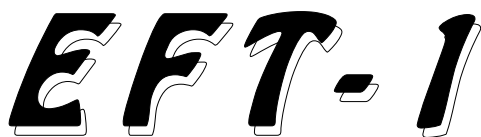
12 VAC  $\pm 15\%$ , 50-60 Hz, 300mA max

12 VDC (10.5÷16V), 300mA max

Operating conditions: 0 .. +50 °C; RH < 95%

Storage conditions: -15 .. +70 °C; RH < 95%

Dimensions and weight: 63x46x5cm, 7.4kg



## **Blanco electrónico para esgrima**

### **Manual de instalación y uso**

#### **1.0 MONTAJE EN LA PARED**

El blanco electrónico EFT-1 lleva incluidos 2 soportes, que deben ser fijados a la pared, donde se podrá colgar fácilmente el blanco a 6 alturas distintas (a 8cm de distancia una de otra) para adaptarlo a la altura de los alumnos.

En la Fig. 1 de la página 3 se indica la altura de los 2 agujeros superiores de los soportes, que les permitirá utilizar el EFT-1 a alumnos de 140cm-190cm de altura para entrenarse. Existe también un soporte de suelo (art.973) que permite colocar el EFT-1 contra la pared sin tener que taladrarla.

#### **2.0 ALIMENTACIÓN**

El EFT-1 está dotado de alimentador externo con salida de 12Vcc.

De todos modos, es posible alimentarlo directamente con una batería de 12Vcc o con un transformador de 12Vca.

Alimentación: 12Vcc (mín. 10,5Vcc, máx. 16Vcc) o bien 12Vca (mín. 10Vca, máx. 14Vca), 300mA MÁX.

Para alimentarlo con batería se recomienda usar la batería art.828, que suele durar unas 55 horas. Se aconseja recargarla después de cada uso con el carga baterías art.829. Se recomienda no dejar la batería descargada porque se deteriora.

#### **3.0 FUNCIONAMIENTO**

##### **3.1 Encendido y apagado**

Cuando se enchufa el EFT-1 a la alimentación, la pantalla indica su estado apagado con "OFF". El equipo se enciende apretando un blanco cualquiera de los 5 que tiene y se apaga automáticamente después de 3 minutos sin usarlo.

##### **3.2 Uso de los 5 blancos como botones funcionales**

Los 5 blancos, indicados con T1 a T5, son utilizados también para desempeñar funciones de mando y de programación. Hay varios mandos que se ejecutan apretando 2 blancos al mismo tiempo: por ejemplo, la indicación "apretar T1+T5" significa que se debe apretar T1, y teniéndolo apretado, apretar también T5.

##### **3.3 Definición de "Ejercicio" y de "Ataque"**

Por "Ejercicio" se entiende la realización de un predeterminado número de "Ataques" por parte del alumno.

Por "Ataque" se entiende la realización de una determinada acción contra el blanco electrónico EFT-1. Existen varios tipos de Ataques: en un Ataque se puede requerir la realización de uno o varios tocados seguidos sobre uno o varios blancos (véase el apartado 4.0 Programación).

##### **3.4 Desarrollo de un Ejercicio**

El dígito rojo de la izquierda indica el número de Ejercicio activo: de 1 a 9.

Para aumentarlo, se debe apretar T1+T5; para disminuirlo se debe apretar T1+T4.

Es posible programar varios parámetros en cada uno de los 9 Ejercicios (véase el apartado 4.0 Programación).

Para iniciar un Ejercicio distinto se debe apretar T1+T2, o bien tener apretado T2 durante 1 segundo. Este último mando puede ser activado también con la punta del arma, sin usar las 2 manos para apretar los 2 botones.

Al iniciar un Ejercicio, el primer blanco se enciende después de 2s + tiempo de pausa + tiempo casual. Estos dos últimos tiempos son configurados durante la programación.

Los blancos en espera de tocado emiten una luz roja; en cambio, cuando son tocados, emiten una luz verde. Si el Ataque no es terminado dentro del "tiempo de validez del ataque" programado, las luces rojas se apagan.

Al final de cada Ataque, los 3 dígitos rojos de la derecha indican el tiempo transcurrido para efectuar el ataque, expresado en segundos, décimas y centésimas. Evidentemente, cuanto menor sea el valor, más rápido se ha

realizado el Ataque.

El Ataque siguiente iniciará después del tiempo de pausa + tiempo casual programados.

Si se desea detener el Ejercicio durante su realización, se debe apretar T1+T3. Para reanudarlo, se debe volver a apretar T1+T3.

Al final del Ejercicio, cuando se han realizado todos los Ataques, los 3 dígitos rojos de la derecha indican el resultado total, es decir, el tiempo medio de ejecución de todos los Ataques, y la pantalla verde indica "A" (Average).

Al final del Ejercicio, apretando T4, se visualiza el tiempo del Ataque más rápido realizado en el último Ejercicio realizado. En cambio, apretando T5, se visualiza el Récord del resultado medio de los últimos 100 Ejercicios del tipo de Ejercicio activo en ese momento.

### 3.5 Superficie válida para dar los tocados

La superficie válida para dar los tocados puede variar según la fuerza del golpe: en el área central es suficiente ejercer poca fuerza, mientras que a medida que nos alejamos del centro, la fuerza requerida es mayor. Por este motivo, los blancos están delimitados por varios círculos concéntricos.

Este modo de funcionamiento obliga a dar los golpes con mayor precisión en las acciones de acercamiento lento, mientras que admite mayor tolerancia en las acciones rápidas.

## **4.0 PROGRAMACIÓN**

### 4.1 Entrar y salir de Programación

Para evitar que los parámetros programables sean modificados por personas no autorizadas, para entrar en el menú de programación es necesario:

1. Seleccionar el Ejercicio nº 8 con los botones T1+T4 ó T1+T5.

2. Tener apretados los botones T3+T5 durante 2 segundos: a la izquierda de la pantalla se visualiza la letra P para indicar que estamos dentro de Programación.

En la pantalla verde se visualiza 1.1 para indicar el primer parámetro del primer Ejercicio y los dígitos rojos de la derecha indican el valor correspondiente.

Para salir de programación se debe apretar

T3.

### 4.2 Uso de los botones durante la Programación

Cuando se programa un Ejercicio, los botones T2 (siguiente) y T1 (anterior) sirven para seleccionar el parámetro que interesa, el cual es visualizado en la pantalla verde, mientras que los botones T5(+) y T4(-) sirven para modificar el valor correspondiente, visualizado a la derecha de la pantalla.

Si se tiene apretado uno de los 4 botones citados, la variación tiene lugar más rápido. Para salir de programación se debe apretar T3.

### 4.3 PARÁMETROS DE CADA EJERCICIO

Los 9 Ejercicios tienen 5 parámetros programables, por un total de 45 parámetros, cada uno identificado con 2 dígitos: el de la izquierda indica el número de Ejercicio (de 1 a 9) y el de la derecha el número del parámetro (de 1 a 5). Por ejemplo, el parámetro 7.4 indica que se trata del parámetro 4 del Ejercicio nº 7.

La lista de parámetros de los 9 Ejercicios está ilustrada en la Tabla 1 de la página 19.

A continuación se describen los 5 parámetros de cada Ejercicio, identificados de x.1 a x.5, donde "x" representa el número de Ejercicio y puede asumir valores de 1 a 9.

#### **x.1 - Número de Ataques [de 3 a 99]**

El parámetro x.1 determina el número de Ataques del Ejercicio "x", donde "x" representa a cual de los 9 Ejercicios se refiere.

El número de Ataques puede ser modificado de 3 a 99. En el apartado 4.2 se indican los botones que permiten modificar el valor, pasar a otro parámetro o terminar la programación.

#### **x.2 - Tipo de Ataque [de 1 a 7]**

Para la definición de Ataque consúltase el apartado 3.3. Hay 7 tipos de Ataques, que están descritos en la Tabla 3 de la página 19. En el apartado 4.2 se indican los botones que permiten modificar el valor, pasar a otro parámetro o terminar la programación.



### **x.3 - Tiempo de validez del Ataque [de 0.1s a 9.9s]**

Determina el tiempo disponible para realizar el Ataque: después de dicho tiempo, el blanco o los blancos no tocados se apagarán y quedarán deshabilitados. Si el Ataque no es realizado en el tiempo de validez configurado, el resultado del ataque corresponderá al tiempo de validez. Por consiguiente, se recomienda configurar el tiempo de validez con margen ampliamente suficiente para realizar el ataque correctamente, de manera que si el blanco no es tocado, se adjudique la penalización de tiempo correspondiente. Conviene no exagerar con la penalización, ya que en caso contrario un solo error puede bajar demasiado el resultado medio del Ejercicio. En el apartado 4.2 se indican los botones que permiten modificar el valor, pasar a otro parámetro o terminar la programación.

### **x.4 - Tiempo de pausa después de un Ataque [de 0.1s a 9.9s]**

Es el tiempo acordado al tirador para ponerse en guardia y prepararse para el Ataque siguiente. En el apartado 4.2 se indican los botones que permiten modificar el valor, pasar a otro parámetro o terminar la programación.

### **x.5 - Tiempo casual máximo después del tiempo de pausa [de 0.0s a 9.9s]**

Determina la casualidad del encendido del blanco con el fin de que el tirador no sepa cuando se encenderá y desarrolle reflejos rápidos. Por ejemplo, si se configura este tiempo en 2,8s, el primer blanco de cada Ataque puede encenderse en cualquier momento comprendido entre cero y 2,8s después del tiempo de pausa. Si el tiempo casual máximo es configurado en cero, el blanco se encenderá siempre justo después del tiempo de pausa. En el apartado 4.2 se indican los botones que permiten modificar el valor, pasar a otro parámetro o terminar la programación.

## **4.4 PARÁMETROS COMUNES**

Los parámetros comunes son los que se refieren a todos los Ejercicios. Empiezan por cero, son los últimos parámetros de programación y se encuentran después de los del 9º ejercicio. Para acceder al menú de programación véase el apartado 4.1. Para ir

rápidamente al primer parámetro común (0.1) tener apretado T2.

Los parámetros básicos son:

### **0.1 - Señal acústica [ on, OFF]**

Seleccione: "on" para activar la señal acústica, o bien "OFF" para desactivarla. En el apartado 4.2 se indican los botones que permiten modificar el valor, pasar a otro parámetro o terminar la programación.

### **0.2 - Número de blancos [5 ó 7]**

Determina el número de blancos gestionados. Seleccione 5 ó 7 con los botones T4 ó T5.

Configure el valor 7 sólo si se acopla el artículo opcional correspondiente, que dispone de otros 2 blancos más, útiles en la modalidad Espada para simular golpes a los pies y a las piernas.

Para salir de programación se debe apretar T3.

## **5.0 PRUEBA DEL BLANCO ELECTRÓNICO**

Tenga pulsados los botones T2+T4 durante 2 segundos. Se deben encender todas las luces de los blancos y todos los segmentos de los dígitos. Apretando cada blanco, se debe apagar la luz correspondiente, lo que indica que su micro interruptor funciona correctamente. Para terminar la prueba se debe apretar T1+T2.

## **6.0 GARANTÍA**

La garantía tiene una validez de 2 años a partir de la fecha de compra y comprende la reparación gratuita de defectos de materiales o de construcción. La garantía no comprende las piezas sujetas a desgaste mecánico ni los gastos de transporte.

## **7.0 DATOS TÉCNICOS**

### **Alimentación:**

12 Vca  $\pm$ 15%, 50-60 Hz, 300mA máx  
12 Vcc (10,5÷16V), 300mA máx

### **Condiciones:**

operativas: 0 .. +50 °C; UR < 95%  
de almacenamiento: -15 .. +70 °C; UR < 95%

**Dimensiones y peso:** 63x46x5cm, 7,4Kg

**Tabla 1: Parámetros de los ejercicios**

Número de Ejercicio:									Parámetro:
1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	
1.1	2.1	3.1	4.1	5.1	6.1	7.1	8.1	9.1	<b>.1</b> Número de Ataques
1.2	2.2	3.2	4.2	5.2	6.2	7.2	8.2	9.2	<b>.2</b> Tipo de Ataque
1.3	2.3	3.3	4.3	5.3	6.3	7.3	8.3	9.3	<b>.3</b> Tiempo de validez del Ataque
1.4	2.4	3.4	4.4	5.4	6.4	7.4	8.4	9.4	<b>.4</b> Tiempo de pausa
1.5	2.5	3.5	4.5	5.5	6.5	7.5	8.5	9.5	<b>.5</b> Tiempo casual máximo

**Tabla 2: Parámetros básicos**

0.1	Señal acústica
0.2	Número de blancos

**Tabla 3: Tipos de Ataque****Ataque de tipo 1** (1 blanco, 1 tocado)

Se enciende casualmente un solo blanco, el cual debe ser tocado una sola vez. El tiempo empieza a contar cuando se enciende el blanco y se para cuando recibe el tocado.

**Ataque de tipo 2** (1 blanco, 2 tocados sobre el mismo blanco)

Se enciende casualmente un solo blanco, el cual debe ser tocado 2 veces seguidas rápidamente. El tiempo empieza a contar cuando se da el 1er tocado y se para cuando se da el 2º tocado.

**Ataque de tipo 3** (1 blanco, 3 tocados sobre el mismo blanco)

Se enciende casualmente un solo blanco, el cual debe ser tocado 3 veces seguidas rápidamente. El tiempo empieza a contar cuando se da el 1er tocado y se para cuando se da el 3er tocado.

**Ataque de tipo 4** (2 blancos simultáneos a golpear en secuencia libre)

Se encienden dos blancos casualmente y al mismo tiempo; ambos deben ser tocados en el orden que se quiera. El tiempo empieza a contar cuando se encienden los 2 blancos y se para cuando se han tocado los 2.

**Ataque de tipo 5** (2 blancos en secuencia, a golpear en secuencia)

Primero, se enciende un blanco casualmente y, cuando es tocado, se enciende el otro también casualmente. El tiempo empieza a contar cuando se enciende el 1er blanco y se para cuando se toca el 2º.

**Ataque de tipo 6** (3 blancos simultáneos a golpear en secuencia libre)

Se encienden tres blancos casualmente y al mismo tiempo; los 3 deben ser tocados en el orden que se quiera. El tiempo empieza a contar cuando se encienden los 3 blancos y se para cuando se han tocado los 3.

**Ataque de tipo 7** (3 blancos en secuencia, a golpear en secuencia)

Primero, se enciende un blanco casualmente y, cuando es tocado, se enciende el otro también casualmente y lo mismo ocurre con el 3º. El tiempo empieza a contar cuando se enciende el 1er blanco y se para cuando se toca el 3º.

**Table 4: Default parameters of the programming**

1.1	10
1.2	1
1.3	1.3
1.4	1.0
1.5	1.0
2.1	10
2.2	2
2.3	5.0
2.4	1.0
2.5	1.0
3.1	10
3.2	3
3.3	6.0
3.4	1.0
3.5	1.0
4.1	10
4.2	4
4.3	2.5
4.4	1.0
4.5	1.0
5.1	10
5.2	5
5.3	2.5
5.4	1.0
5.5	1.0
6.1	10
6.2	6
6.3	3.0
6.4	1.0
6.5	1.0
7.1	10
7.2	7
7.3	3.0
7.4	1.0
7.5	1.0
8.1	5
8.2	1
8.3	1.2
8.4	1.0
8.5	1.0
9.1	3
9.2	6
9.3	3.0
9.4	1.0
9.5	0.5
0.1	on
0.2	5

