

- L'EFT-1 hat 5 Zielscheiben; in der Mitte jeder Zielscheibe leuchtet ein rotes Licht auf, wenn sie getroffen werden muss, und ein grünes Licht, wenn sie getroffen wurde.
- Vollständige Programmierbarkeit seitens des Fechtmeisters, der 9 verschiedene Übungen anbieten kann. Für jede einzelne Übung können jeweils unterschiedliche Parameter eingegeben werden.
- Jeder Fechtschüler kann einfach die ihm zugewiesenen Übungen auswählen, je nach seinem Leistungsstand und seinen Trainingsanforderungen und Lernzielen.
- Dem Fechtschüler wird das Resultat eines jeden Hiebs und die Gesamtdurchschnittszeit am Ende der Übung angezeigt. Gerade das letztere Ergebnis hilft dem Fechtmeister, den Leistungsstand des Schülers zu bewerten und zu entscheiden, eventuell auf schwierigere Übungen überzugehen.
- Die Fechtschüler lernen mit Spaß und Freude und können ihre Ergebnisse wie einem richtigen Leistungswettbewerb vergleichen. Ebenfalls kann für jeden Übungstyp die Bestzeit der letzten 100 durchgeführten Übungen angezeigt werden, wodurch dem Schüler ein Ziel gesetzt wird, das er erreichen kann und möchte.
- Durch die Positionierung einiger elektronischer Zielscheiben kann die Anzahl von Schüler in einer Fechthalle erheblich erhöht werden: Das schnelle mitreißende Tempo spornt die Fechtschüler zum Erreichen festgelegter Ziele an.
- Das Display, auf dem die Informationen angezeigt werden, ist stoßsicher geschützt. Angezeigt werden: 1) Die Nummer der aktiven Übung, 2) Die Anzahl der Angriffe, die durchgeführt werden müssen, 3) Die für jeden Angriff realisierte Zeit, in Sekunden, Zehntel - und Hundertstelsekunden, 4) Endergebnis der Übung, 5) Beste Angriffszeit der durchgeführten Übung, 6) Bestergebnis der für jeden Übungstyp ausgeübten letzten 100 Übungen.
- Robustes Frontpanel, bestehend aus mehreren Polykarbonat- und PVC-Platten. Kein Abrutschen der Spitze der Waffe.
- Dämpfungssystem der Treffer, um die Beschädigung und Abnutzung der Waffenspitzen zu verhindern.
- Der Rahmen des Behälters ist aus Edelstahl und somit ohne lackierte Teile, die durch die Treffer und Treffer beschädigt werden würden.
- Die Bedien- und Programmierfunktionen erfolgen mittels derselben Zielscheiben, so dass auf Tastaturen verzichtet werden konnte, die durch die Waffenhiebe beschädigt werden würden.
- Dank der mitgelieferten Wandhalterungen kann die EFT-1 in nur wenigen Sekunden auf 6 verschiedenen Höhen, mit Abständen von 8 cm, positioniert und somit den unterschiedlichen Körpergrößen der Fechtschüler angepasst werden.
- Die Trefferfläche der Zielscheibe variiert je nach Geschwindigkeit des Aufpralls, und die Umgebungsfläche um die Zielscheibe erfordert eine höhere Aufprallkraft als der Teil in der Mitte. Das bedeutet, dass langsamere Aktionen, wie jene aus dem Stillstand, eine höhere Präzision erfordern, während schnellere Aktionen, wie jene, die durch eine Schrittfolge durchgeführt werden, eine höhere Toleranz erlauben.
- Akustischer Signalton bei getroffener Zielscheibe (deaktivierbar).
- Spannungsversorgung der Zielscheibe: 12Vdc-ac 300mA. Eigens geliefert wird das dazugehörige Netzversorgungskabel 100-240V/12Vdc, dessen Typ zum Zeitpunkt der Bestellung ausgewählt werden kann. Die Stromversorgung ist auch mittels eines externen Akku möglich (siehe Zubehör Optionals, Art. 828).
- Abmessungen und Gewicht: 63x46x5cm , 7,4kg

## ÜBUNGSEIGENSCHAFTEN

Auf der elektronischen Fecht-Zielscheibe EFT-1 können 9 verschiedene Übungen programmiert werden. Für jede Übung ist die Eingabe der folgenden Parameter möglich:

- Angriffstyp: Unter Angriff versteht man eine Aktion gegen die elektronische Zielscheibe EFT-1; je nach Art des Angriffs kann das Treffen von einer oder mehreren Zielscheiben angefordert werden.

Es gibt 7 Angriffstypen, die nachfolgend beschrieben werden, wobei für jeden Angriff angegeben wird, wie viele Zielscheiben aufleuchten und wie sie getroffen werden müssen:

Typ 1. Eine Zielscheibe, ein Treffer.

Typ 2. Eine Zielscheibe, zwei schnell aufeinander folgende Treffer auf die gleiche Zielscheibe.

Typ 3. Eine Zielscheibe, drei schnell aufeinander folgende Treffer auf die gleiche Zielscheibe.

Typ 4. Zwei Zielscheiben gleichzeitig, die frei nach Wahl zu treffen sind.

Typ 5. Zwei Zielscheiben in Sequenz, die in Sequenz zu treffen sind.

Typ 6. Drei Zielscheiben gleichzeitig, die frei nach Wahl zu treffen sind.

Typ 7. Drei Zielscheiben in Sequenz, die in Sequenz zu treffen sind.

- Anzahl von Angriffen, programmierbar von 3 bis 99.
- Angriffszeitlimit. Legt die max. zulässige Zeit für die Durchführung eines Angriffs fest.
- Pausenzeit nach einem Angriff. Die dem Fechtschüler gewährte Zeit, um sich wieder in Position zu stellen und sich auf den folgenden Angriff vorzubereiten.
- Max. Random Delay. Einschalten der Zielscheiben in zufallsbedingter Zeitfolge, sodass der Fechtschüler nicht voraussehen kann, wenn das Licht aufleuchtet und er so schnelle Reflexe entwickelt.