



Ha a verseny befejeződött, a Speedy-t el kell vinni a bontásra.  
Csatlakoztassuk az egyesületi antennára, válasszuk a menüből a "Bontás"-t és nyomjunk <OK>-t.



A kijelzőn megjelenik a "Csapatkód" felirat. A "BAL"- "JOBB" gombokkal válassza ki a csapat számát, amelyeket az <OK>-val külön-külön hagyjon jóvá.

Az órázárás automatikusan történik az anyaóra segítségével  
A versenylista három példányban nyomtatásra kerül.



A versenylista tartalmazza az érkezési idő sora mellett az un. gyűjtéskor a rendszer által adott titkos kódot és visszaellenőrzésének állapotát.

Ha a folyamat rendben zajlott: „OK”

Ha a titkos kódvisszaazonosítása nem egyezett: „NOK!” szerepel.



A nyomtatás végeztével a kijelzőn megjelenik: "Verseny vége?" kérdés.

Nyomjon "OK"-t, ezzel befejezi a versenyt és lehetővé teszi, hogy minden, a versenyen részt vett galamb eredményét törölni tudja.

Ezt követően az eredményeket ki kell törölni!!!

Ha nem nyomja meg az "OK"-t, akkor nem zárja le a versenyt, a galambok nem gyűjthetők egy következő útra.