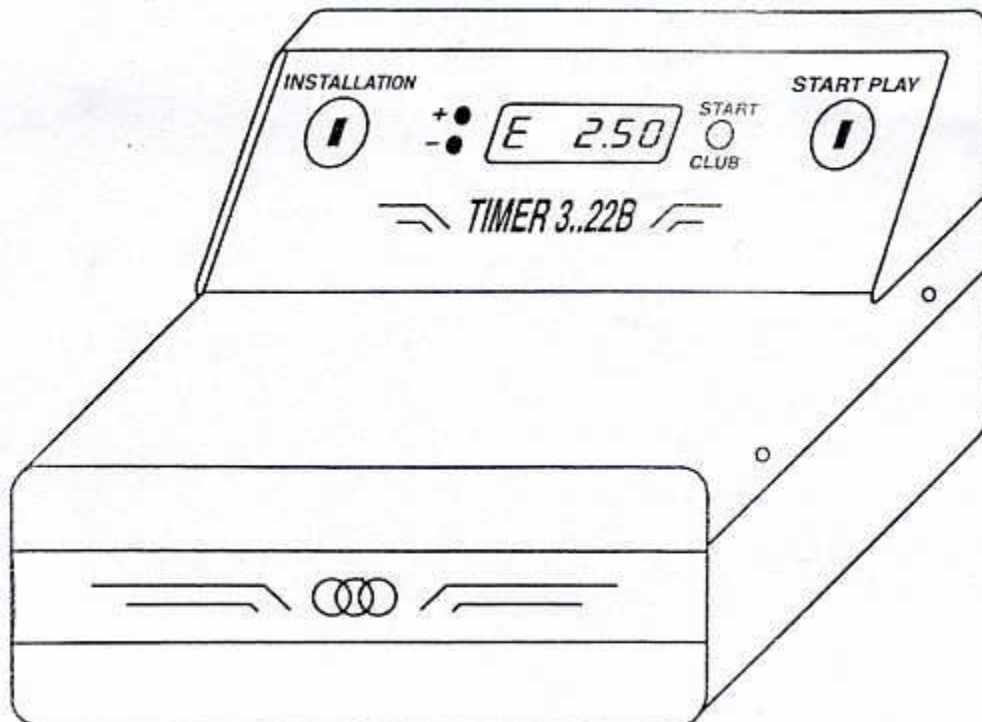




TIMER 3 B, 16 B, 22 B

Benutzerhandbuch

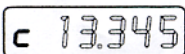


TIMER 3 - 22B

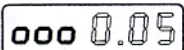
PROGRAMMIERUNG Zu Beginn und Ende der Programmierung Schlüssel **INSTALLATION** drehen. Die Programmierung erfolgt in sechs Schritten:

- 1) TOTALISATOR
- 2) WERT EINER EINHEIT
- 3) WÄHRUNGSSYMBOL
- 4) GRUNDTARIF BEI SPIELBEGINN
- 5) 1° ZEITTARIF
- 6) 2° ZEITTARIF (CLUBTARIF)

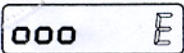
Der Wechsel von einem zum nächsten Programmierschritt erfolgt mit der Taste **TARIFF**. Zur Änderung der Einstellwerte jedes Programmierschrittes dienen die Tasten (+) und (-), Diese sind mit der Spitze eines Kugelschreibers durch die dafür vorgesehenen Bohrungen zu bedienen. Zu beachten ist, dass bei laufendem Zähler nur der Totalisator auf Null gestellt, alle anderen Werte jedoch nicht verändert werden können. Nachfolgend die Erläuterung zu den 6 Programmierschritten:

1. 


TOTALISATOR Der Buchstabe "C" gefolgt von einer Nummer zeigt den Zählwert des Totalisators an. Der Zähler zeigt die Summe der Einheiten an, und da der Wert einer Einheit nach Belieben programmierbar ist, muss der Zählwert mit dem Wert einer Einheit multipliziert werden, um den Geldbetrag zu erhalten. Der Totalisator zählt bis 99.999 Einheiten und kann bei null beginnen. Zur Nullstellung Taste (-) mit der Spitze eines Kugelschreibers drücken. Sollen keine weiteren Programmierschritte erfolgen, Schlüssel **INSTALLATION** zurückdrehen, z.B. wenn nur Zugang zum Totalisator gewünscht wird. Zum Übergang auf Schritt 2 Taste **TARIFF** drücken. Zur weiteren Programmierung darf der Zähler nicht laufen.

2. 

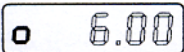
GELDWERT EINER EINHEIT Bestimmt den Preis einer Einheit, dieser hängt von der Geldstückelung gemäss der jeweiligen Landeswährung ab. Die einstellbaren Stückelungen sind: 0,05 - 0,10 - 0,20 - 0,50 - 1 - 2 - 5 - 10 - 20 - 50 - 100. Z.B. für EUR0.05, USA0.10, RUßLAND 1, JAPAN 10. Einstellwert mit den Tasten (+) und (-) wählen. Zum Übergang zum nächsten Schritt Taste **TARIFF** drücken.

3. 

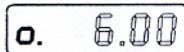
WÄHRUNGSSYMBOL Dieses Symbol wird durch einen Buchstaben vor der angezeigten Zahl ausgedrückt. Verfügbar sind folgende Buchstabensymbole: C d E F L P S t Y oder "kein Buchstabensymbol". Die Symbole werden mit den Tasten (+) und (-) eingestellt. Zum Übergang zum nächsten Schritt Taste **TARIFF** drücken.

4. 

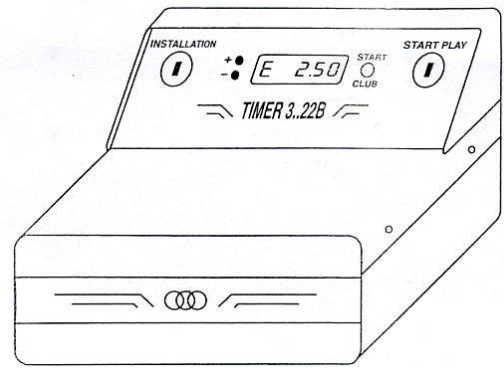
GRUNDTARIF BEI SPIELBEGINN 15 verschiedene Werte einstellbar). Dieser Grundpreis bei Spielbeginn wird zum Zeittarif hinzugerechnet und wird mit den Tasten (+) und (-) eingestellt. Zum Übergang zum nächsten Schritt Taste **TARIFF** drücken.

5. 

1. ZEITTARIF (einstellbar von 10 bis 500 Einheiten je Stunde). Zum Einstellen Tasten (+) und (-) drücken. Zur beschleunigten Einstellung Taste gedrückt halten. Zum Übergang zum nächsten Schritt Taste **TARIFF** drücken.

6. 

2. ZEITTARIF (CLUBTARIF) (von 10 bis 500 Einheiten je Stunde). Wird durch einen Dezimalpunkt links am Display angezeigt. Zum Einstellen Tasten (+) und (-) drücken. Zum Beenden der Programmierung Taste **TARIFF** drücken oder Schlüssel nach links drücken.



FUNKTIONSABLAUF

Mit dem Schlüssels **START PLAY** öffnet sich die Einschubklappe der Kugeln und das Zählen beginnt, was auch durch das Blinken des Displays angezeigt wird. Sie können jederzeit mit dem Schalter **TARIFF** zwischen 2 Zeittarifen wählen. Der zweite Tarif, genannt Tarif **CLUB**, wird, wenn er in Funktion ist, durch das Erscheinen der Dezimalstelle an der linken Seite des Displays erkannt und kann in Stoßzeiten oder für **CLUB**-Mitglieder verwendet werden. Wünschen Sie einen einzigen Tarif, ist es ausreichend die 2 gleichen Tarife zu programmieren. Das Zählen wird gestoppt, sobald die Lade mit **ALLEN** Kugeln eingeführt wurde. In diesem Moment wird der Zahlungsbetrag auf dem Totalisator aufaddiert. Wir erinnern daran, daß der Totalisator die Anzahl der erfolgten Einheiten anzeigt und diese deshalb mit dem Wert einer Einheit multipliziert werden muß, um die Gesamteinnahme in Geld zu erhalten. Um ohne die Verwendung des Schlüssels **INSTALLATION** den Totalisator sichtbar zu machen, drücken Sie mit den Spitzen von 2 Kugelschreibern gleichzeitig in die beiden Öffnungen + und -.

BEFESTIGUNG AN DER WAND

Lösen Sie die beiden oberen Schrauben an der Vorderseite, drehen Sie den Schlüssels **INSTALLATION** und ziehen ihn zu sich heran. Befestigen Sie danach das Taxameter an der Wand unter Verwendung der 3 Löcher auf der Rückseite. Wird das Gerät in einer Konsole angebracht, reicht es aus das untere Loch zu verwenden (in Zone Lade).

OPTIONAL

INBETRIEBNAHME IN GEÖFFNETEM ZUSTAND Ermöglicht die Wiederaufnahme des Zählens auch bei offener Luke (der Schlüssels **START PLAY** muss umgedreht werden). Dadurch wird das Abwechseln der Spieler vereinfacht, ohne jedesmal die Lade mit allen Kugeln wieder hineinstecken zu müssen.

KOMMANDO BELEUCHTUNG

Entfernen Sie die 4 Schrauben an den beiden Seiten. Zum Lösen der beiden unteren Schrauben muß die innere selbstschließende Mutter festgehalten werden. Das, damit Sie nur durch den Besitzer des Schlüssels **INSTALLATION** geöffnet werden kann. Ziehen Sie dann die Verbindung der Karte ab und entfernen Sie den gesamten Deckel. Links im Innenteil sind 2 Löcher angebracht, an denen der Mikrounterbrecher, der die Beleuchtung steuert, befestigt wird.

Biegen Sie das Blech des Mikro so, daß es zusammen mit dem Mikro rechts einschnappt, wenn das verschiebbare Blech nach vorne gedrückt wird; halten Sie die Lade mit allen Kugeln im eingeschobenen Zustand und drücken Sie durch den vorderen Zentralschlit. Lassen Sie die folgende Verbindung durch einen Elektriker ausführen und vergewissern Sie sich, daß das Metallgehäuse geerdet wird:

