

TIMER 3-22 B játszma- és időmérő készülék

Hálózati feszültség helyett 8-10 évig tartó elemmel működik

Bármely ország pénznemére alkalmazható /programozható pénzegység/

A golyók fiókos megoldású tartóban helyezkednek el /100 %-os ellenőrzés/

Mindenfajta golyós asztali játékhoz használható /3-22 golyóig/

Programozási útmutató

A programozás az "INSTALLATION" nevű kulcs elfordításával kezdhető meg, majd ugyanezen kulcs visszaforgatásával fejeződik be. 6 féle funkció programozható, melyeket sorrendben a TARIFF nevű gomb váltja. Az egyes funkciókban lévő értékeket a + ill. - jelek melletti lyukakba illesztett pl. tollheggyel módosíthatjuk. Figyelem! Amikor a készülék éppen számol, csak az összegző funkcióban lévő érték nullázható le, a többi értéket csak a játszma végén változtathatjuk!

A funkciók sorrendben a következők:

1/ ÖSSZEGZŐ

c 12.345

Ebben a funkcióban a készülék összegzi a játékban el-

telt időegységeket /5. ill. 6. funkcióban állítható be az óránként mért időegység/, melyet összeszorozva a 2 funkcióban programozott időegység értékével megkapjuk a fizetendő összeget. Az összegző 99.999 időegységig mér, ezután a számolást nulláról kezdi. E funkció kiürítését /nullázását/ a - jel melletti nyílásba illesztett tollheggyel végezhetjük. Ha a többi funkció átprogramozása nem szükséges, az INSTALLATION kulcs visszaforgatásával a művelet befejezhető. A következő funkció programozásához a TARIFF gombot kell lenyomni, de csak akkor, ha gép éppen nem számol!

2/ Időegység értéke:

ooo 100

Ebben a funkcióban programozható az egységnyi játékidőért fizetendő összeg, mely függ az adott ország pénznemétől.

A + ill. a - jel melletti nyílásba illesztett tollhegy segítségével a következő értékek közül választhatunk:

0,05 - 0,10 - 0,20 - 0,50 - 1 - 2 - 5 - 10 - 20 - 50 - 100

/pl. Olaszországban 100, Franciaországban 0,50, Németországban és az USA-ban 0,10/ A következő funkcióba a TARIFF gomb lenyomásával lép-

3/ Pénzegység szimbóluma:

ooo F

Ez a jel tűnik fel a fizetendő összeg előtt a kijelzőn. A + ill. a - jelek segítségével választ-

hatunk a következő jelek közül: C d E F L P S t Y vagy "nincs jelzés"

A következő funkcióba lépünk a TARIFF gomb lenyomásával.

4/ Alapdíj

oo 100

15 különböző érték választható a + ill. - jelek segítségével, mely érték a játék

végén hozzáadódik a fizetendő összeghez.

TARIFF gombbal lépünk a következő funkcióba.

5/ Dijszabás I.

o 7.000

10-500-ig programozható az óránként mért időegységek

száma, a + ill. a - jelek segítségével. /Folyamatos nyomással a művelet lerövidíthető./ TARIFF gombbal lépünk a következő funkcióba.

6/ Dijszabás II.

o. 7.000

Ezt a funkciót a kijelző bal oldalán feltűnő tizedespont

különbözteti meg az előző funkciótól. Szintén 10-500-ig terjedő értékek közül választhatunk, a programozás befejezéséhez nyomjuk meg a TARIFF gombot, vagy fordítsuk vissza az INSTALLATION kulcsot.

Működés:

A START PLAY kulccsal kinyitjuk a biliárdgolyókat tartalmazó dobozt, mellyel megkezdődik a számlálás. /A kijelző villogni kezd./ A TARIFF gomb lenyomásával bármely pillanatban változtatható az óránkénti dijszabás /I vagy II/.

A II.sz. dijszabás /másnéven CLUB/ a kijelző bal oldalán megjelenő tizedespont segítségével különböztethető meg, használata klubvendégek részére vagy csucsidőben célszerű. Egységes dijszabás esetén mindkét funkcióba ugyanaz az érték kerül.

Az ÖSSZES biliárdgolyó visszahelyezésekor a számláló befejezi a számolást. Ebben a pillanatban az összegzőben már készen áll a teljes fizetendő összeg, míg a kijelzőn csak a felhasznált időegységek száma látható, melyet be kell szorozni az egységnyi játékidő értékével. A fizetendő összeg megjelenéséhez a kijelzőn, fordítsuk el az INSTALLATION kulcsot, vagy egyidejűleg nyomjuk meg a + ill. - jelek melletti nyílásokat pl. tollhegygel.

Falra rögzítés:

Az előlap felső részén található csavarokat kilazítjuk, elfordítjuk és magunk felé húzzuk az INSTALLATION kulcsot. A hátlapon lévő 3 furat segítségével rögzítjük a készüléket a falra. Vízszintes alapra való rögzítésnél elegendő a készülék alján található furat használata.

Lámpa vezérlése: A készülék oldalán lévő 4 csavart eltávolítjuk. A két hátsó csavar eltávolításához belülről rögzítenünk kell az anyacsavarokat. Ezt a megoldást azért alkalmazták, hogy a készüléket csak az INSTALLATION kulcs tulajdonosa nyithassa ki. Huzzuk ki a programkártya csatlakozóját és távolítsuk el a fedőlapot. Belül a bal oldalon 2 furat szolgál a mikrokapcsoló rögzítésére, amely a lámpát vezérli. Hajlitsuk meg a mikrokapcsoló rugóját úgy, hogy a jobb oldali microval együtt kattanjon, ha előrenyomjuk a csúszólemezt. A teli golyótartó dobozt csúsztassuk be az elől középen található részbe. Az ezt követő elektromos szerelést szakemberrel végeztessük az alábbi módon ügyelve arra, hogy a készülék fémborítása földelve legyen.

