

TIMER 3 - 22 B

(návod k instalaci)

Programování:

Pro potřebu programování otočíme levým klíčem do polohy "INSTALATIONS". Následuje šest možností k naprogramování.

1. Celkový stav
2. Cena jednotky hry
3. Označení měny
4. Minimální inkasovaná částka
5. Hodinová sazba I
6. Hodinová sazba II (klubová)

Pro změnu programů (1-6) slouží tlačítka "TARIF" a pro změny v jednotlivých bodech slouží skrytá tlačítka "+" a "-".

1. Celkový stav

c 345

Za písmenem "C" jsou číslice, které ukazují celkový stav počítadla od posledního vynulování. Stav na počítadle je nutno vynásobit nastavenou "Cenou jednotky hry". Toto počítadlo si pamatuje 0 - 99999 her. Pro vynulování celkového stavu stiskneme tlačítka "-".

2. Cena jednotky hry

ooo 1

Tímto rozumíme množství peněz na jeden časový interval hry. Možnosti nastavení jsou od 0,05 do 100. Tato hodnota znamená, o jakou jednotku (v Kč) se bude zvětšovat odehraná částka. Pro nastavení se používají tlačítka "+" a "-". Do bodu 3. se dostaneme znáčkutím tlačítka "TARIF".

3. Označení měny

ooo P

Tento symbol je zobrazen na displeji u částky, která se má inkasovat od hráče. K dispozici jsou tyto symboly: C, d, E, F, L, P, S, t, Y nebo se žádný symbol nepoužije. Volba symbolu se provádí pomocí tlačítek "+" a "-". Do bodu 4. se dostaneme znáčkutím tlačítka "TARIF".

4. Minimální inkasovaná částka

oo 1

Je to pevná částka, která se okamžitě připíše na počítadlo, jakmile je otevřena skříňka s koulemi. Zde lze nastavit až 15 různých hodnot. Nejlépe se ovšem osvědčilo, byl-li tento parametr nastaven na stejnou hodnotu, jako je nastavena "Cena jednotky hry".

5. Hodinová sazba I

o 50

Zde nastavíme námi požadovanou sazbu za 1 hodinu hry na kulečnickovém stole. Např. 50,- Kč/hod.

6. Hodinová sazba II (klubová)

o. 50

Tato sazba se používá pro klubové hráče. Může být nastavena na nižší hodnotu než je sazba I. Nemáte-li však důvěru ve váš obsluhující personál, je lepší ponechat tuto sazbu ve stejné výši, jako je sazba I.