MICRO32 (Art.700)

PETIT - SIMPLE - COMPLET

MICRO32 est un ordinateur étudié spécialement pour la gestion des salles de billard et pour tous les cas ou le temps doit être compté. L'appareil, qui n'utilise pas d'ordinateur, a de nombreux avantages.

Caractéristiques:

- **Il est facile d'apprendre à s'en servir**. Un clavier, qui comprend une touche pour chaque table et quelques touches fonction, le rend facile et rapide à utiliser. Les tables où l'on joue sont indiqués par un voyant lumineux rouge allumé sur les touches numérotées relatives, ce qui permet d'avoir une indiquée immédiate de la situation.
- Boîtier en métal de **petite taille** (37 x 16 x 11 cm) et **robuste**. Facile à installer, il est possible de le poser sur une table ou de le fixer au mur avec l'inclinaison désirée pour faciliter au maximum la lecture et l'utilisation.
- **Affichage des sommes** sur un afficheur rouge bien visible à distance, y compris par les clients. Affichage des messages pour le personnel sur un afficheur aux cristaux liquides à 2 lignes de 40 caractères.
- **Aucune disquette pour mémoriser les données** qui restent en mémoire pendant au moins 20 ans sans aucune maintenance. L'horloge intérieure fonctionne elle aussi 20 ans pour gérer les tranches horaires. Précision de l'horloge réglable: erreur maximale de 2 minutes par an.
- **Facile à revendre**. Petit, simple, fiable, robuste pour les expéditions, sans moniteur et sans disquette; possibilité de choisir parmi 5 langues (français, anglais, italien, allemand, espagnol) aussi bien pour les messages que pour l'unité monétaire; il est fourni prêt pour être branché à tous les accessoires: imprimante, contrôleur de lampes, contrôleur des boules.
- **Gestion de 32 billards**, en ce qui concerne les sommes accumulées en fonction de la durée du jeu et les consommations des joueurs qui sont débitées aisément à la table en question.
- **Tarifs programmables**. Les tables peuvent être divisées en 6 groupes, chacun d'eux ayant un montant minimum de jeu, trois tarifs horaires normaux et trois tarifs club (pouvant être activés en appuyant sur la touche START-CLUB au lieu de la touche START). Les tarifs peuvent s'alterner au cours de la semaine en programmant les tranches horaires.
- **Gestion totaliseur** avec deux clefs; idéal pour le personnel. La clef SERVICE permet au personnel de gérer les compteurs partiels (jeux et consommations). La clef INSTALLATION permet, outre le verrouillage du boîtier pour parer aux actes de vandalisme, d'accéder à la programmation et au contrôle des différents totaliseurs concernant séparément le jeu et les consommations. Il y a des totaliseurs individuels et généraux que l'on peut remettre à zéro, avec enregistrement de la date et de l'heure de la dernière mise à zéro et des totaliseurs généraux que l'on ne peut pas annuler.
- En cas de panne d'électricité, une **pile intérieure** permet d'allumer le MICRO32 pour pouvoir visualiser les montants. Cette pile NE sert pas à maintenir en mémoire les données; celles-ci restent mémorisées même en cas de son retrait.
- **5 connecteurs permettent de brancher les accessoires suivants:**
  1 IMPRIMANTE, 2 CONTROL-LAMP, 2 CONTROL-BALL.
  -- Chaque CONTROL-BALL peut contrôler les boules de 8 ou 16 tables (2 versions).
  -- Chaque CONTROL-LAMP peut controler les lampes de 4, 8, ou 16 tables (3 versions).
  -- Chaque contrôleur peut être placé jusqu'à 100 m du MICRO32 et son branchement se fait à travers un câble fin de 4 mm de diamètre. Fournis avec une rallonge de 15 m, les contrôleurs peuvent être placés de façon telle à simplifier au maximum le branchements aux lampes ou aux tiroirs des boules, tandis que le MICRO32 peut être positionné à l'endroit plus pratique pour l'opérateur. Ce qui permet de l'utiliser non seulement dans les nouvelles salles, mais aussi dans celles qui existent déjà puisqu'il simplifie l'installation électrique.
- **Alimentation**: 230 Vac, 50mA maxi. (Disponible aussi pour 115V).
- **Dimensions** et **poids**: larg.: 37cm, haut.: 11cm, prof.: 16cm, poids 4,7kg.

MICRO32 Version 2 (Art.700/2)

Il existe une deuxiéme version du MICRO32 qui offre quelques fonctions supplémentaires:

- 4ème TARIF EN TRANCHES HORAIRES. Application pour chaque table de 4 tarifs horaires qui s'alternent au cours de la journée ou de la semaine (4 tarifs normaux + 4 tarifs club).
- TOUCHES SPÉCIALES BAR. Dans l'objectif de simplifier la gestion du BAR, il est possible d'affecter jusqu'à 16 consommations différentes préétablies, avec description et prix, à une série de touches spéciales (de la 17 à la 32).
- ALLUMAGE DES LAMPES POUR LE NETTOYAGE. Elle permet dans des situations particulières d'allumer les lampes pour le nettoyage des tables sans devoir enclencher le compteur.
- FONCTIONS D'IMPRESSION SUPPLÉMENTAIRES.
- ÉXCHANGE DE DEUX TABLES. Elle permet aux joueurs de changer de table lorsqu'elle est en cours de comptage.

ACCESSOIRES pour MICRO32

IMPRIMANTE ...>>Link
Imprime sur 40 colonnes. Impression automatique du ticket de caisse à la fin de chaque jeu ou simplement par une pression sur la touche PRINT. Sur le ticket de caisse figurent le montant correspondant à la durée du jeu et celui des consommations éventuelles. Sur la première ligne, on peut programmer un message publicitaire. Possibilité d'imprimer sur le ticket de caisse les heures de début et de fin du jeu. Permet également d'imprimer l'état des totalisateurs et de la programmation.

CONTROL-LAMP ...>>Link
sert à commander l'allumage de lampes ou autres utilisations électriques. Disponible en 3 versions: pour 4, 8 et 16 lampes. Chacune des sorties est gérée par un relais et protégée par un fusible.
L'intensité admissible sur chaque sortie est de 5A/250V.

CONTROL-BALL ...>>Link
sert à contrôler les BOX (tiroirs) contenant les boules. Le branchement entre chaque BOX et le contrôleur se fait uniquement à travers 2 fils en basse tension (24V).
Le BOX se présente sous la forme d'un robuste tiroir métallique, doté d'un système simple et mécanique pour le contrôle de toutes les boules (breveté). Il existe des BOX pour tous types de boules: voir CODES ARTICLES.
Lorsque sur le MICRO32 le début d'un jeu (START) est commandé, le portillon des boules s'ouvre automatiquement pour permettre au joueur d'extraire le plateau qui les contient. Dès réinsertion du plateau portant TOUTES les boules dans le BOX et fermeture du portillon (en cas de manque d'une boule, celui-ci ne se ferme pas), le MICRO32 interrompt automatiquement le comptage du temps et signale à l'opérateur la fin du jeu.
Il est possible de brancher aux CONTROL-BALL de simples contenants pour boules dont l'extraction du plateau provoque l'ouverture d'un micro-interrupteur. Dans ce cas, le début du jeu se déclenche automatiquement au moment de l'extraction du plateau.
Disponible en 3 versions: pour 4, 8 et 16 BOX.

Art.700
...MICRO32
Dimensions: 37x11x16cm. - Poids: 4.6kg.

Art.700/2
MICRO32 version 2
Dimensions: 37x11x16cm. - Poids: 4.6kg.

Art.710
...IMPRIMANTE pour MICRO32
Dimensions: 17x12x10,5cm. - Poids: 1.4kg.

Art.739
CONTROL-LAMP-4 contrôleur pour 4 lampadaires
Dimensions: 20x15x8cm. - Poids: 0.7kg.

Art.740
CONTROL-LAMP-8 contrôleur pour 8 lampadaires
Dimensions: 24,5x19,7x9,5cm. - Poids: 1.25kg.

Art.741
...CONTROL-LAMP-16 contrôleur pour 16 lampadaires
Dimensions: 31x23,5x12,7cm. - Poids: 1.8kg.