



Coin Timer



ITALIANO

MANUALE DEL COIN TIMER

ENGLISH

MANUAL FOR THE COIN TIMER

DEUTSCH

HANDBUCH COIN TIMER

FRANÇAIS

LIVRET D'INSTRUCTIONS COIN TIMER

ESPAÑOL

MANUAL COIN TIMER

ITALIANO**ISTRUZIONI TECNICHE***INDICE*

INSTALLAZIONE	6
PROGRAMMAZIONE	6
FUNZIONAMENTO	8
DATI TECNICI	9
CODICI ARTICOLI	9

ENGLISH**TECHNICAL INSTRUCTIONS***CONTENTS*

INSTALLATION	10
PROGRAMMING	10
OPERATING	12
TECHNICAL DATA	13
ARTICLE CODES	13

DEUTSCH**TECHNISCHE ANLEITUNGEN***INHALTSVERZEICHNIS*

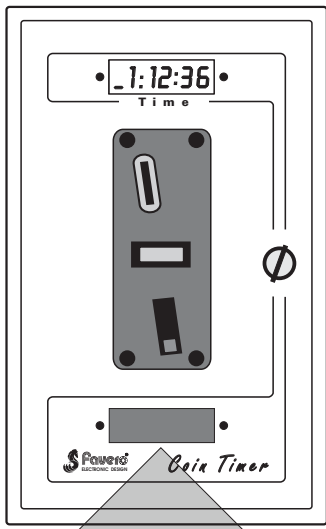
INSTALLATION	14
PROGRAMMIERUNG	14
FUNKTIONSABLAUF	16
TECHNISCHE DATEN	17
ARTIKELKODES	17

FRANÇAIS**INSTRUCTIONS TECHNIQUES***TABLE DES MATIERES*

INSTALLATION	18
PROGRAMMATION	18
FONCTIONNEMENT	20
DONNÉES TECHNIQUES	21
CODES ARTICLES	21

ESPAÑOL**INSTRUCCIONES TÉCNICAS***INDICE*

INSTALACIÓN	22
PROGRAMACIÓN	22
FUNCIONAMIENTO	24
DATOS TÉCNICOS	25
CÓDIGOS DE ARTÍCULOS	25



TARIFFA ORARIA



0.10 - 0.20 - 0.50
1.00 - 2.00



DISPLAY

-
=
≡

TARIFF 1

TARIFF 2

TARIFF 3



DISPLAY

-
=
≡

TARIFF 1

TARIFF 2

TARIFF 3





**Art. 200+E COIN TIMER - with Electronic coin acceptor (accepts 6 different coins)
- con gettoniera elettronica (accetta 6 differenti monete)**



**Art. 200+M COIN TIMER - with Mechanical coin acceptor for only one coin or a token - to specify it.
- con gettoniera Meccanica (per una sola moneta o gettone (da specificare)).**



Art. 216+E COIN TIMER 16B



Art. 203 COIN TIMER 3B



Art. 203A COIN TIMER 3B/A



Art. 204 COIN TIMER 4B



Art. 209 COIN TIMER 9B



Art. 216A COIN TIMER 16B-52



Art. 216B COIN TIMER 16B-68



Art. 222 COIN TIMER 22B



Art. 202 COIN TIMER Ping-Pong

COIN TIMER

ISTRUZIONI TECNICHE

INSTALLAZIONE

Per il fissaggio a parete usare i 2 fori in alto e i 4 situati all'interno dell'apparecchio. Nei modelli di COIN TIMER muniti di BOX (cassetto contenente le bilie per biliardo), si possono utilizzare anche i 2 fori interni al BOX stesso. Per evitare che gli utilizzatori possano staccare la spina dell'alimentazione elettrica, il COIN TIMER è stato costruito per essere collegato direttamente alla rete. Pertanto il cavo in dotazione è da considerarsi utile solo per un test iniziale prima della definitiva installazione.

I collegamenti devono essere effettuati da personale qualificato seguendo lo schema di Fig. 1.

ATTENZIONE: l'apparecchiatura deve essere collegata all'impianto di terra.

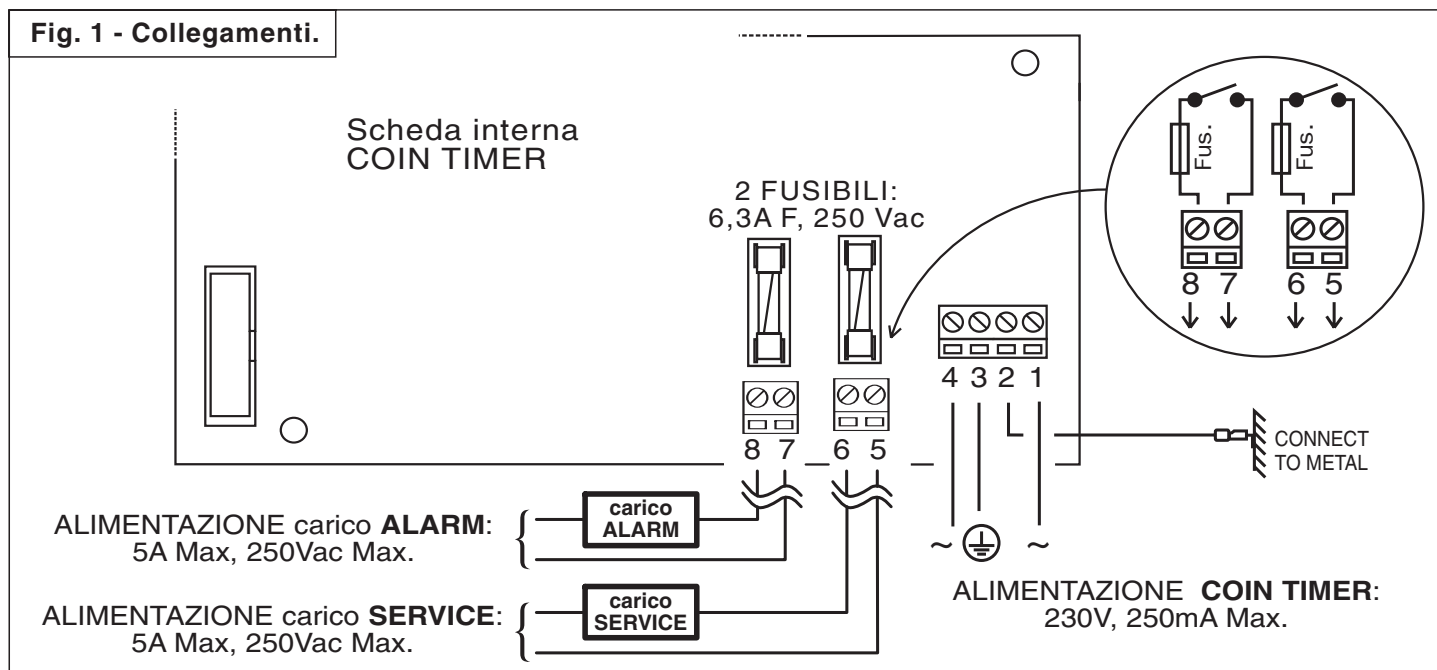
L'alimentazione elettrica 230Vca deve essere protetta con interruttore automatico a monte.

Vedere il cap. DATI TECNICI a pag. 8.

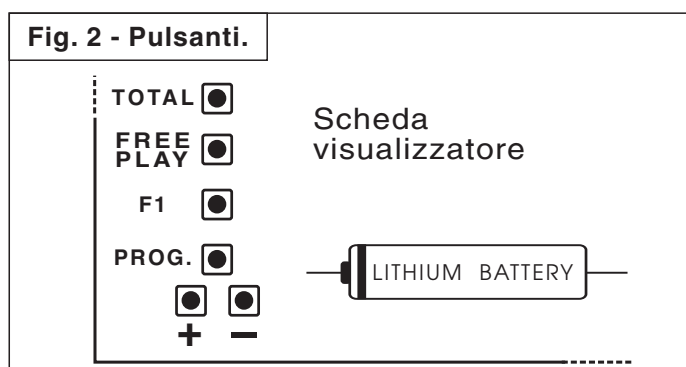
Collegare ai morsetti 1-4 l'alimentazione elettrica del COIN TIMER: 230Vca, 50-60Hz, 250mA Max. Collegare il filo di terra al morsetto 3.

Fra i morsetti 5-6 è disponibile il contatto a tempo **SERVICE**, che viene azionato con l'introduzione del denaro. Nel caso del COIN TIMER per biliardo il carico **SERVICE** sarà il lampadario e/o l'eventuale segnapunti elettronico.

Fra i morsetti 7-8 è disponibile il contatto **ALARM**, attraverso il quale va collegata un'eventuale lampada di allarme. Essa si accenderà all'ultimo minuto di gioco. Nel caso ci sia il BOX, a tempo scaduto essa lampeggerà sino a quando non verranno riposte le bilie nel BOX.



PROGRAMMAZIONE



Per andare al primo passo di programmazione,

premere il tasto **PROG** (vedi Fig. 2). Si potrà, in seguito, andare ai passi successivi ripremendo **PROG** oppure indietro con il tasto **FREE-PLAY**. Dopo l'ultimo passo termina la programmazione. Il carattere lampeggiante sulla sinistra del display indica quale passo è attivo mentre il valore che appare sulla destra potrà essere modificato. Primo passo:

U 0.05

UNITÀ MONETARIA

Dipende dal valore delle monete circolanti nella

nazione. Rappresenta la variazione minima di tutti gli importi: tutti i valori in denaro programmati in seguito (monete, banconote, ecc.) saranno multipli di questa unità monetaria. Indicativamente l'unità monetaria va programmata in modo che il suo valore sia uguale a quello della moneta più piccola che si intende utilizzare.

Con i tasti (+) e (-) si può impostare uno dei seguenti valori: 0,05 - 0,10 - 0,20 - 0,25 - 0,50 - 1 - 2 - 2,50 - 5 - 10 - 20 - 25 - 50 - 100 - 200 - 250.

Esempi:

per l'EURO 0,05, USA 0,10, RUSSIA 1, GIAPPONE 10.

Per andare al passo successivo premere **PROG**.

I seguenti passi da 1 a 9 definiscono i valori delle monete e/o banconote accettate a seconda del tipo di COIN TIMER usato:

COIN TIMER con gettoniera meccanica: viene utilizzato solo il passo 1.

Mettere a zero i passi da 2 a 9.

COIN TIMER con gettoniera elettronica: i passi da 1 a 6 corrispondono alle 6 uscite della gettoniera.

Mettere a zero i passi corrispondenti alle uscite non utilizzate ed i passi 7, 8 e 9.

COIN TIMER con lettore di banconote: i passi da 6 a 9 corrispondono alle uscite da 1 a 4 del lettore.

Mettere a zero i passi da 1 a 5.

COIN TIMER con gettoniera elettronica e lettore di banconote: i passi da 1 a 6 corrispondono alle 6 uscite della gettoniera ed i passi da 6 a 9 alle 4 uscite del lettore. Il passo 6 può essere utilizzato per la gettoniera o il lettore. Mettere a zero i passi corrispondenti alle uscite non utilizzate.

1	0.05	VALORE MONETA 1	con gettoniera elettronica
2	0.10	VALORE MONETA 2	
3	0.20	VALORE MONETA 3	
4	0.50	VALORE MONETA 4	
5	1.00	VALORE MONETA 5	
6	2.00	VALORE MONETA 6	
7	5.00	VALORE BANCONOTA 2	con lettore di banconote
8	10.00	VALORE BANCONOTA 3	
9	0.00	VALORE BANCONOTA 4	

Il massimo valore programmabile per i passi da 1 a 9 è pari a 250 volte il valore dell'unità monetaria definita al passo "U". Per variare velocemente, tenere premuto il tasto (+) o (-). Se viene usata solo la gettoniera o il lettore di banconote, si consiglia, per maggior chiarezza, di mettere a zero il valore dei passi non utilizzati.

Per andare al passo successivo premere **PROG**.



ABILITAZIONE FASCE ORARIE

Le fasce orarie permettono il cambio automatico della tariffa in determinati orari della giornata o della settimana. Se le fasce orarie vengono abilitate, nei passi successivi verranno definiti i valori delle 3 possibili tariffe (1, 2 e 3) e gli orari di cambiamento.

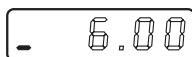
Impostare con i tasti (+) o (-) uno dei seguenti valori, ciascuno corrispondente ad un diverso tipo di funzionamento:

0 = fasce orarie disabilitate. Sarà sempre attiva la TARIFFA 1 il cui valore viene definito al passo successivo.

1 = fasce orarie giornaliere abilitate. Tutti i giorni della settimana saranno uguali sia per tariffe che per orari. Quindi, in seguito, basterà programmare le fasce orarie di un solo giorno.

2 = fasce orarie settimanali abilitate. Si potranno programmare delle fasce orarie differenti per i vari giorni della settimana.

Per andare al passo successivo premere **PROG**.



TARIFFA 1 (tariffa oraria)

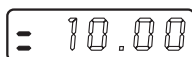
In questo passo viene stabilito il costo, all'ora, del bene o servizio che si vuole gestire.

Se le fasce orarie sono disabilitate sarà sempre attiva la TARIFFA 1.

Usare i tasti (+) e (-) per impostare la tariffa.

Per andare al passo successivo premere **PROG**.

Se al passo "R" le fasce orarie non sono abilitate, i passi successivi vengono saltati e la programmazione termina.

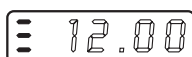


TARIFFA 2

Questa fase viene saltata se al passo "R" le fasce orarie sono disabilitate.

Usare i tasti (+) e (-) per impostare la tariffa.

Per andare al passo successivo premere **PROG**.

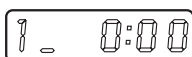


TARIFFA 3

Questo fase viene saltata se al passo "R" le fasce orarie sono disabilitate.

Usare i tasti (+) e (-) per impostare la tariffa.

Per andare al passo successivo premere **PROG**.



PROGRAMMAZIONE FASCE ORARIE

Ore Minuti
Tariffa 1, 2 o 3 (_ =)
Giorno (1-7)

Questa fase viene saltata se al passo "R" le fasce orarie sono disabilitate. Con i tasti (+) e (-) si percorre, di mezz'ora in mezz'ora, l'arco della giornata o della settimana, mentre con il tasto **F1** si può scegliere la tariffa in vigore ad ogni orario fra le 3 disponibili.

Si inizia dalle ore zero del primo giorno della settimana e, a seconda della scelta effettuata al passo "A", sarà necessario programmare soltanto il giorno 1 oppure l'intera settimana (dall' 1 al 7).

Si possono programmare un massimo di 28 cambiamenti di tariffa nell'arco della settimana. Se si dovesse superare tale valore verrà visualizzata la parola: "FULL".

Una volta terminato, si potranno controllare le fasce orarie con il tasto **TOTAL**, che permette di visualizzare l'orario di ogni cambiamento tariffa.

Per andare al passo successivo premere **PROG**.

2 12:37

Ore Minuti

Giorno attuale della settimana (da 1 a 7)

PROGRAMMAZIONE OROLOGIO INTERNO

Questa fase viene saltata se al passo "A" le fasce orarie non sono abilitate.

In questo passo si può programmare l'orologio interno. Il valore lampeggiante può essere variato coi tasti (+) e (-). Con il tasto **F1** si sceglie quale valore cambiare.

Premere **PROG** per terminare la programmazione.

FUNZIONAMENTO

Con l'introduzione della prima moneta o banconota avviene:

- 1) l'apertura del BOX contenente le bilie, se esso esiste;
- 2) il caricamento del tempo corrispondente al valore della moneta o banconota;
- 3) la chiusura del contatto **SERVICE** (morsetti 5-6). Inserendo più monete o banconote, il tempo viene accumulato in proporzione alla tariffa corrente fino ad un massimo di 9 h e 59 min.

Un segnale acustico di un sec. avvisa il giocatore due volte: rispettivamente a due minuti e a un minuto dalla fine del tempo caricato. Nell'ultimo minuto, inoltre, avviene la chiusura del contatto **ALARM** (morsetti 7-8).

Finito il tempo, il contatto **SERVICE** si apre (spegnendo così il carico ad esso collegato). Nel COIN TIMER munito di BOX inoltre, se tutte le bilie non sono state richiuse nel BOX, un segnale acustico suona continuamente ed il contatto **ALARM** si attiva in modo intermittente, provocando il lampeggio dell'eventuale lampada ad esso collegata.

Il tasto **FREE PLAY** permette all'operatore di mettere in funzionamento gratuito il COIN TIMER. Per azzerare il tempo caricato nel provare la gettoniera o il lettore di banconote, premere due volte il tasto **FREE PLAY**.

TOTALIZZATORI

Premendo il tasto **TOTAL** appare il totale incassato in denaro. Nel caso si utilizzino monete di valore

inferiore all'unità (es. 0,50 - 0,10), le cifre decimali non vengono visualizzate.

Il totalizzatore arriva a 999.999.999 e poi riprende da zero.

La visualizzazione può avvenire in 2 tempi, se il valore supera le 6 cifre (999.999).

Esempio di visualizzazione di 23.500 (in un unico tempo):

23.500

Esempio di visualizzazione di 123.458.000 (in due tempi):

123.

per un
secondo;

458.000

per tre
secondi.

La visualizzazione del totalizzatore scompare se si ripreme il tasto **TOTAL**, oppure automaticamente dopo un tempo di 12 sec.

Se entro questo tempo si tiene premuto per 5 secondi il tasto **F1**, il totalizzatore e tutti i contatori monete vengono azzerati. Premendo il tasto (+) mentre è visualizzato il totalizzatore si possono scorrere in successione i 9 contatori monete, il contatore del tempo trascorso dall'ultimo azzeramento e i 2 contatori antifrode. Tutti sono contraddistinti dalla cifra lampeggiante sulla sinistra del display. Con il tasto (-) si può retrocedere.

1 0468

CONTATORE MONETA 1

⋮

⋮

9 0193

CONTATORE MONETA 9

Ogni contatore monete visualizza fino a 99.999 e poi riprende da zero.

Per andare al passo successivo premere (+).

€ 305.20

Giorni Ore

TEMPO TRASCORSO
DALL'ULTIMO AZZERAMENTO

Visualizza il tempo trascorso dall'ultimo azzeramento dei totalizzatori.

Il conteggio massimo arriva a 999 giorni e 23 ore, poi riprende da zero.

Per andare al passo successivo premere (+).

Se il COIN TIMER non ha il BOX bilie, i passi seguenti vengono saltati e la visualizzazione dei contatori termina.

Nel caso in cui il COIN TIMER incorporasse il BOX, dopo i contatori precedenti appariranno due CONTATORI ANTIFRODE.

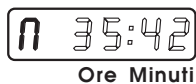
F 35:42

Ore Minuti

TIMER "OFF"; indica quanto tempo il BOX è rimasto aperto con tempo scaduto e in mancanza di alimentazione elettrica (OFF).

Per azzerarlo premere **F1**.

Per andare al passo successivo premere (+).



TIMER "ON"; indica quanto tempo il BOX è rimasto aperto con tempo scaduto e in presenza di alimentazione elettrica (ON).

Per azzerarlo premere **F1**.

Il conteggio massimo di entrambi i contatori arriva e rimane a 99 ore e 59 minuti.

Premere nuovamente (+) per terminare la visualizzazione dei contatori.

DATI TECNICI

COIN TIMER.

Alimentazione: 230 Vca, 50 - 60Hz, 250mA MAX.

Carico massimo sui contatti **SERVICE** e **ALARM**: 5A, 250 Vca.

Fusibili di protezione circuiti **SERVICE** e **ALARM**: 6,3A F, 250Vca.

Batteria interna: Litio 3,6V - 1,9Ah.

La batteria assicura il completo funzionamento del visualizzatore per più di 7 anni, qualora non venga alimentato dalla tensione di rete.

Note per la sostituzione della batteria:

ATTENZIONE. Esiste il pericolo di esplosione, se la batteria non viene sostituita in modo corretto. Rispettare la polarità. Non surriscaldare. Non tentare la ricarica. Sostituire la batteria solo con un tipo uguale o equivalente.

Eliminare la batteria usata, riponendola nei contenitori appositamente adibiti alla raccolta.

Gettoniera elettronica.

Può essere usata una gettoniera elettronica standard con riconoscimento di 6 monete e con relative 6 uscite su connettore a 5+5 pin. Si possono utilizzare modelli di varie marche (SECI, NRI, COIN CONTROL, MARS ed altri ancora).

La gettoniera deve poter funzionare con una tensione di alimentazione di: 12 Vcc ±0,5Vcc.

Lettoce di banconote.

Il lettore di banconote deve essere il modello SMILEY (prodotto da Innovative Technology e distribuito da: Comestero, Suzo, Dynamics, ecc.), oppure un altro con caratteristiche equivalenti. Nel caso si usi sia la gettoniera che il lettore, vengono accettati 5 tipi di monete e 4 tipi di banconote.

CODICI ARTICOLI, misure e pesi:

A pagina 26 sono presenti alcune foto degli articoli seguenti.

Il codice articolo è composto di 2 parti: Art. $\boxed{2xx} + \boxed{y}$

1) Versione COIN TIMER
2) Tipo di accettazione denaro

1) Versioni COIN TIMER:

		Largh.	Alt.	Prof.	Peso
		(cm)	(cm)	(cm)	(Kg)
Art. 200	COIN TIMER	21,5	35,5	23,5	6,7
Art. 202	COIN TIMER Ping-Pong. Controllo di 2 racchette + pallina	26	47	26	12,3
Art. 203	COIN TIMER 3B. Per Internazionale o Carambola (3 bilie Ø61,5 mm)	21,5	""	23,5	10,8
Art. 203A	COIN TIMER 3B/A. Per Italiana (2 x Ø68 + 1 x Ø59 mm)	""	""	""	""
Art. 204	COIN TIMER 4B. Per 4 bilie (4x Ø61,5 mm)	""	""	""	""
Art. 209	COIN TIMER 9B. Per Boccette Internazionali (9 x Ø61,5 mm)	""	""	""	""
Art. 209A	COIN TIMER 9B/A. Per Boccette Nazionali (8 x Ø59 + 1 x Ø54 mm)	""	""	""	""
Art. 216	COIN TIMER 16B. Per Pool (16 x Ø57 mm)	26	""	26	12,3
Art. 216A	COIN TIMER 16B-52. Per Pool Inglese (16 x Ø50-52 mm)	""	""	""	12,7
Art. 216B	COIN TIMER 16B-68. Per Piramide Russa (16 x Ø68-69 mm)	32,5	47,5	32,5	14,8
Art. 222	COIN TIMER 22B. Per Snooker (22 x Ø52-54mm)	""	47	""	""

2) Tipi di accettazione denaro:

- +M Gettoniera meccanica (1 moneta).
- +E Gettoniera elettronica (6 monete, programmabili).
- +B Lettoce di banconote (4 banconote, programmabili).
- +T Lettoce di banconote e gettoniera elettronica.

Note: 1) al momento dell'ordine specificare la nazione e il taglio delle monete e/o banconote scelte; 2) il COIN TIMER può essere fornito senza gettoniera e/o lettore di banconote, ma è comunque predisposto all'installazione di uno di essi o di entrambi. Aggiungere la lettera "P" al codice articolo prescelto. Esempio: **Art. 203+BP** = COIN TIMER 3B predisposto al fissaggio del lettore di banconote.

Esempi di codice articolo:

Art. 216+E COIN TIMER 16B con gettoniera elettronica.

Art. 203+T COIN TIMER 3B con lettore di banconote e gettoniera elettronica.

Ci riserviamo di modificare le caratteristiche senza preavviso.

COIN TIMER

TECHNICAL INSTRUCTIONS

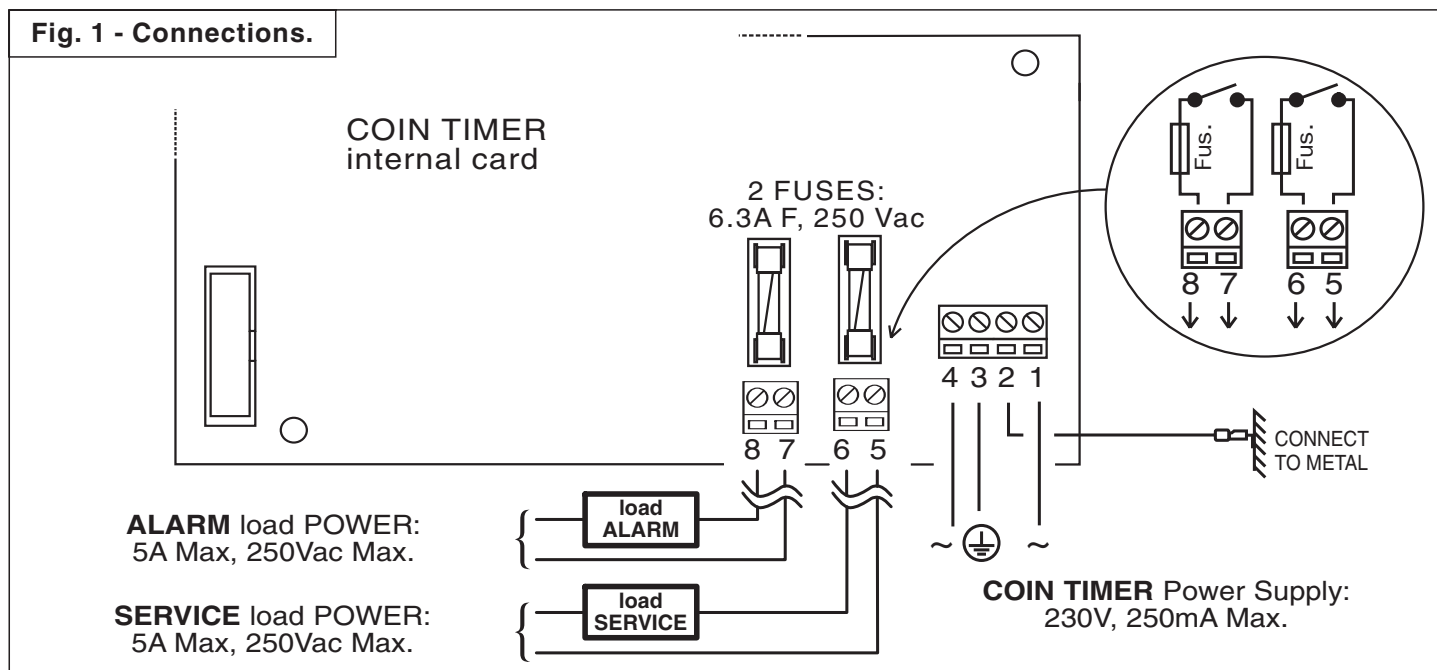
INSTALLATION

In order to attach this device to the wall, use the two holes on top and the four holes located inside the equipment. In the COIN TIMER models supplied with BOX (tray containing the balls for billiard), you can also use the 2 internal holes of the BOX itself. To avoid that the users can disconnect the electricity plug, the COIN TIMER has been constructed to be connected directly to the supply. Therefore the cable you are equipped with is to be considered useful only for an initial test before the definitive installation.

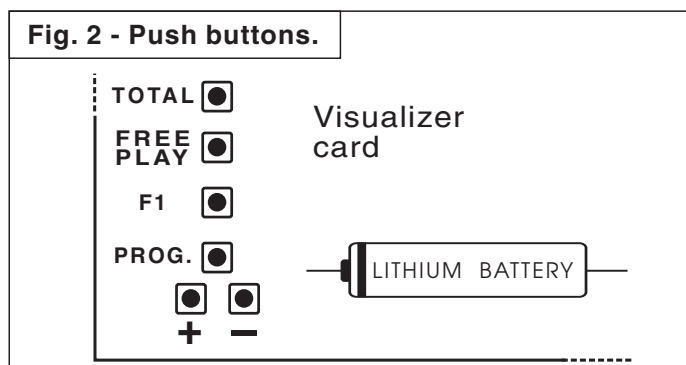
The connections must be carried out by qualified personnel following the scheme of Fig.1.

WARNING : This equipment must be grounded. The 230-Vac electrical feed must be protected with an automatic switch at its source.

See chapter on TECHNICAL DATA on page 8. Connect the electrical feed of the COIN TIMER to the terminals **1-4**: 230Vac, 50-60Hz, 250mA Max. Connect the earth cable to the terminal **3**. Between the terminals **5-6** the time contact **SERVICE** is available, it is operated with the insertion of money. As for the COIN TIMER for billiard, the **SERVICE** load is the light and/or the eventual electronic scoreboard. Between the terminals **7-8** the contact **ALARM** is available, through it an eventual alarm light is connected. It will turn on at the last minute of the game. In case there is the BOX, once the time is over it will flash until the balls are replaced into the BOX itself.



PROGRAMMING



PROG. button (see Fig.2). By pressing again **PROG.** you can then proceed to the successive steps, or to go back press the **FREE-PLAY** button. After the last step the programming ends. The flashing character on the left of the display indicates which step is active while the number that appears on the right can be modified. First step:

U 0.05 MONETARY UNIT

To go to the first step of the programming press the

This depends on the value of the coins circulating

in the country. It represents the minimum variation of all sums: all monetary values set after this (coins, banknotes, etc.) will be multiples of the monetary unit. The monetary unit must be programmed in a way that its value is the same as the smallest coin that is intended to be used.

One of the following values can be set using the (+) and (-) buttons: 0.05 - 0.10 - 0.20 - 0.25 - 0.50 - 1 - 2 - 2.50 - 5 - 10 - 20 - 25 - 50 - 100 - 200 - 250.

Examples:

for EURO 0,05, USA 0,10, RUSSIA 1, JAPAN 10. Press the **PROG** button to proceed to the following step.

The following steps from 1 to 9 define the value of the coins and/or banknotes accepted according to the type of COIN TIMER used:

COIN TIMER with mechanical coin validator: it is used only for step 1.

Set to zero all steps from 2 to 9.

COIN TIMER with electronic coin validator: the step from 1 to 6 correspond to the 6 outlets of the coin validator.

Set to zero all the steps corresponding to the not used outlets and the steps 7, 8 and 9.

COIN TIMER with banknote validator: the steps from 6 to 9 correspond to the outlets from 1 to 4 of the reader.

Set to zero all the steps from 1 to 5.

COIN TIMER with electronic coin and banknote validator: the steps from 1 to 6 correspond to the 6 outlets of the coin validator and the steps from 6 to 9 correspond to 4 outlets of the reader. Set to zero all the steps corresponding to the outlets not used.

1	0.05	COIN 1 VALUE	with electronic coin validator
2	0.10	COIN 2 VALUE	
3	0.20	COIN 3 VALUE	
4	0.50	COIN 4 VALUE	
5	1.00	COIN 5 VALUE	
6	2.00	COIN 6 VALUE	
7	5.00	BANKNOTE 2 VALUE	with banknote validator
8	10.00	BANKNOTE 3 VALUE	
9	0.00	BANKNOTE 4 VALUE	

The maximum programmable value for the steps from 1 to 9 is 250 times the value of the monetary unit indicated in the step "U". To vary quickly, keep the (+) or (-) buttons pressed. If only the coin validator or the banknote validator is used, we advise you, for more clearness, to set to zero the value of the step not used.

To proceed to the next step press **PROG**.



TIME ZONES CAPACITY

The time zones allow the automatic change of the tariff in certain hours of the day or of the week. If the time zones are connected, in the successive steps the values of the 3 possible tariffs (1, 2 and 3) and the times of change will be defined.

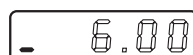
Set with the (+) or (-) buttons one of the following values, each one corresponds to a different type of functioning:

0 = disconnected time zones. The TARIFF 1 will always be active and its value will be defined in the successive step.

1 = connected daily time zones. All the days of the week will be the same both for rates and times. Therefore, afterwards, it will be necessary to programme only the time zones of one day.

2 = connected weekly time zones. It is possible to programme different time zones for the various days of the week.

To proceed to the next step press **PROG**.



TARIFF 1 (hourly tariff)

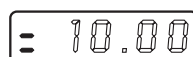
In this step the hourly cost of the goods or services to control is set.

If the time zones are disconnected the TARIFF 1 will always be active.

Use the (+) e (-) buttons to set the tariff.

To proceed to the next step press **PROG**.

If at the "R" step the time zones are not connected, the successive steps will be skipped and the programming will be ended.

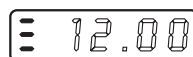


TARIFF 2

This stage is to be bypassed if the time zones were not activated in step "R".

Use the (+) e (-) buttons to set the tariff.

To proceed to the next step press **PROG**.

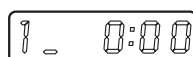


TARIFF 3

This stage is to be bypassed if the time zones were not activated in step "R".

Use the (+) e (-) buttons to set the tariff.

To proceed to the next step press **PROG**.



PROGRAMMING THE TIME ZONES

Hours Minutes
Tariff 1, 2 or 3 (_ =)
Day (1-7)

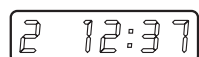
This stage is to be bypassed if the time zones were not activated in step "R". With the (+) and (-) buttons you advance, in half hourly periods, the whole day, while with the **F1** button you can choose the tariff in force at each time among the 3 at your disposal.

You start from the time zero of the first day of the week and, according to the choice you have made at the step "R", it will be necessary to programme only day 1 or the whole week (from 1 to 7).

You can programme a maximum of 28 tariff changes during the whole week. If you pass this value the word "FULL" will be visualized.

Once finished, you can control the different time zones with the **TOTAL** button, which allows you to visualize the hour of each tariff change.

To proceed to the next step press **PROG**.



PROGRAMMING OF THE INTERNAL CLOCK

Hours Minutes
Actual day of the week (from 1 to 7)

This stage is to be bypassed if the time zones were not activated in step "R".

In this step you can programme the internal clock. The flashing value can be changed with the (+) and (-) buttons. With the **F1** button you choose which value to change.

Press **PROG** to end programming.

OPERATING

With the inserting of the first coin or banknote the following situations arise:

- 1) the opening of the BOX containing the balls, if it exists;
- 2) the loading of the time corresponding to the value of the coin or banknote;
- 3) the closing of the **SERVICE** contact (terminals 5-6).

Inserting more than one coin or banknote, the time is accumulated in proportion to the current tariff up to a maximum of 9 h. and 59 min.

An acoustic signal of one sec. warns the player twice: respectively at two minutes and one minute before the end of the loaded time. Moreover, during the last minute the closing of the **ALARM** contact (terminals 7-8) takes place.

Once the time is over, the **SERVICE** contact opens (closing, in this way, the load which is connected to it). In the COIN TIMER equipped with the BOX, if all the balls have not been closed in the BOX, an acoustic signal sounds continuously and the **ALARM** contact is activated in an intermittent way, causing the eventual light connected to it to flash.

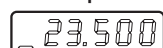
The **FREE PLAY** button allows the operator to make the COIN TIMER operate freely. To set to zero the time loaded whilst trying the coin validator or the banknote validator, press twice the **FREE PLAY** button.

TOTALIZERS

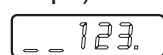
Press the **TOTAL** button to see the total money intake. If coins with less than the unit value are used (eg. 0.50 - 0.10), the decimal figures will not be shown. The totalizer goes up to 999.999.999 and then starts from zero again.

The visualization can take place in 2 different times, if the value is more than 6 numbers (999.999).

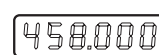
Example of visualization of 23.500 (only once):



Example of visualization of 123.458.000 (in two steps):



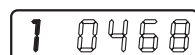
for one second;



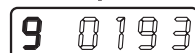
for three seconds.

The visualization of the totalizer disappears if you press the **TOTAL** button, or automatically after 12 sec.

If the **F1** button is kept pressed for 5 seconds during this time, the totalizer and all the coin counters will be reset. Pressing the (+) button while the totalizer is visualized you can run successively the 9 money counters, the counter of the time passed from the last zero setting and the 2 anti-fraud counters. They are all marked by the flashing number on the left of the display. With the (-) button you can go back.



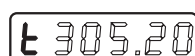
MONEY COUNTER 1



MONEY COUNTER 9

Each money counter visualizes up to 99.999 and then restarts from zero.

To proceed to the next step press (+).



Days Hours

TIME PAST FROM THE LAST ZERO SETTING

It visualizes the time past from the last zero setting of the totalizers.

The maximum counting arrives at 999 days and 23 hours, then it restarts from zero.

To proceed on to the next step press (+).

If the COIN TIMER does not have the balls BOX, the successive steps are skipped and the visualizing of the counters ends.

In case the COIN TIMER incorporates the BOX, after the former counters two ANTI-FRAUD COUNTERS will appear.



Hours Minutes

TIMER "OFF"; this indicates for how long the BOX has been left open whilst the time was over and without electricity (OFF). To set it to zero press **F1**. To proceed on to the next step press (+).



TIMER "ON"; this indicates for how long the BOX has been left open whilst the time was over and with electricity (ON).

To set it to zero press **F1**.

The maximum counting of both the counters arrives and remains at 99 hours and 59 minutes.

Press (+) again to end the visualization of the counters.

Notes for the replacement of the battery:

ATTENTION. There is the danger of explosion if the battery is not replaced correctly. Respect the polarity. Do not overheat. Do not try to recharge it. Replace the battery only with an equal kind or an equivalent one.

Eliminate the used battery by placing it in the special containers meant for their disposal.

ELECTRONIC COIN VALIDATOR

A standard electronic coin validator which recognizes 6 coins and with 6 relative outputs on a 5+5 pin connector can be used. Models from various brands can be used (SECI, NRI, COIN CONTROL, MARS and others).

The coin validator must be capable of operating with a power supply of: 12 Vdc ±0.5Vdc.

BANKNOTE VALIDATOR

The banknote validator must be the SMILEY model (produced by Innovative Technology and distributed by Comestero, Suzo, Dinamics, etc.) or another with equivalent characteristics. If both the coin validator and banknote validator are used, 5 types of coins and 4 types of banknotes will be accepted.

TECHNICAL DATA

COIN TIMER

Power supply: 230 Vac, 50 - 60Hz, 250mA MAX.

Maximum load on the **SERVICE** and **ALARM** circuits: 5A, 250 Vac.

Protection fuses for the **SERVICE** and **ALARM**:

6.3A F, 250Vac.

Internal battery: Lithium 3.6V - 1.9Ah.

The battery ensures the most complete operation of the visualizer for more than 7 years, if it has not been connected to the mains supply.

ARTICLE CODES, size and weight:

Photographs of some of the following articles can be seen on page 26.

The article code is composed of 2 parts: Art. 2xx + y 1) COIN TIMER version 2) Type of money acceptance

1) COIN TIMER versions:

	Width	Height	Depth	Weight
	(cm)			(Kg)
Art. 200 COIN TIMER	21.5	35.5	23.5	6.7
Art. 202 COIN TIMER Ping-Pong. Control of 2 bats + ball	26	47	26	12.3
Art. 203 COIN TIMER 3B. For Carambole (3 balls Ø61.5 mm).....	21.5	""	23.5	10.8
Art. 203A COIN TIMER 3B/A. For Italiana (2 x Ø68 + 1 x Ø59 mm)	""	""	""	""
Art. 204 COIN TIMER 4B. For 4 balls (4x Ø61.5 mm).....	""	""	""	""
Art. 209 COIN TIMER 9B. For 9 balls (9 x Ø61.5 mm)	""	""	""	""
Art. 209A COIN TIMER 9B/A. For 9 balls (8 x Ø59 + 1 x Ø54 mm)	""	""	""	""
Art. 216 COIN TIMER 16B. For Pool (16 x Ø57 mm)	26	""	26	12.3
Art. 216A COIN TIMER 16B-52. For English Pool (16 x Ø50-52 mm)	""	""	""	12.7
Art. 216B COIN TIMER 16B-68. For Russian Pyramid (16 x Ø68-69 mm)	32.5	47.5	32.5	14.8
Art. 222 COIN TIMER 22B. For Snooker (22 x Ø52-54mm).....	""	47	""	""

2) Types of money acceptance:

- +M Mechanical coin validator (1 coin).
- +E Electronic coin validator (6 coins, programmable).
- +B Banknote validator (4 banknotes, programmable).
- +T Banknote validator and electronic coin validator.

Note: 1) at the moment of order you must specify the country and the details of the chosen coins and/or banknotes; **2)** the COIN TIMER can be supplied without the coin and/or banknote validator, but it is however prearranged for the installation of one or both of them. Add the letter "P" to the chosen article code.

Example: **Art. 203+BP** = COIN TIMER 3B prearranged for the setting of the banknote validator.

Examples of article code:

Art. 216+E COIN TIMER 16B with electronic coin validator.

Art. 203+T COIN TIMER 3B with banknote and electronic coin validator.

We reserve the right to carry out changes without prior notice.

COIN TIMER

TECHNISCHE ANLEITUNGEN

INSTALLATION

Zum Befestigen an der Wand nutzen Sie die beiden oberen Bohrungen und die vier Bohrungen im Inneren des Gerätes. In den mit BOX (Behälter für Billardkugeln) versehenen Modellen COIN TIMER können auch die 2 im Inneren der BOX selbst befindlichen Öffnungen verwendet werden. Um zu vermeiden, daß der Stecker von den Benutzern von der Netzversorgung abgesteckt wird, wurde der COIN TIMER konstruiert, um direkt an das Netz angeschlossen zu werden. Das mitgelieferte Kabel ist daher nur für einen Anfangstest vor der endgültigen Installation zu verwenden.

Die Anschlüsse müssen von qualifiziertem Fachpersonal nach dem Schema Fig.1 vorgenommen werden.

ACHTUNG: Das Gerät muß mit einem Anschluß an die Erdung versehen sein. Die elektrische Versorgung 230 Vac muß mit einem automatischen Schalter stromaufwärts gesichert sein.

Siehe Kapitel TECHNISCHE DATEN auf Seite 8.

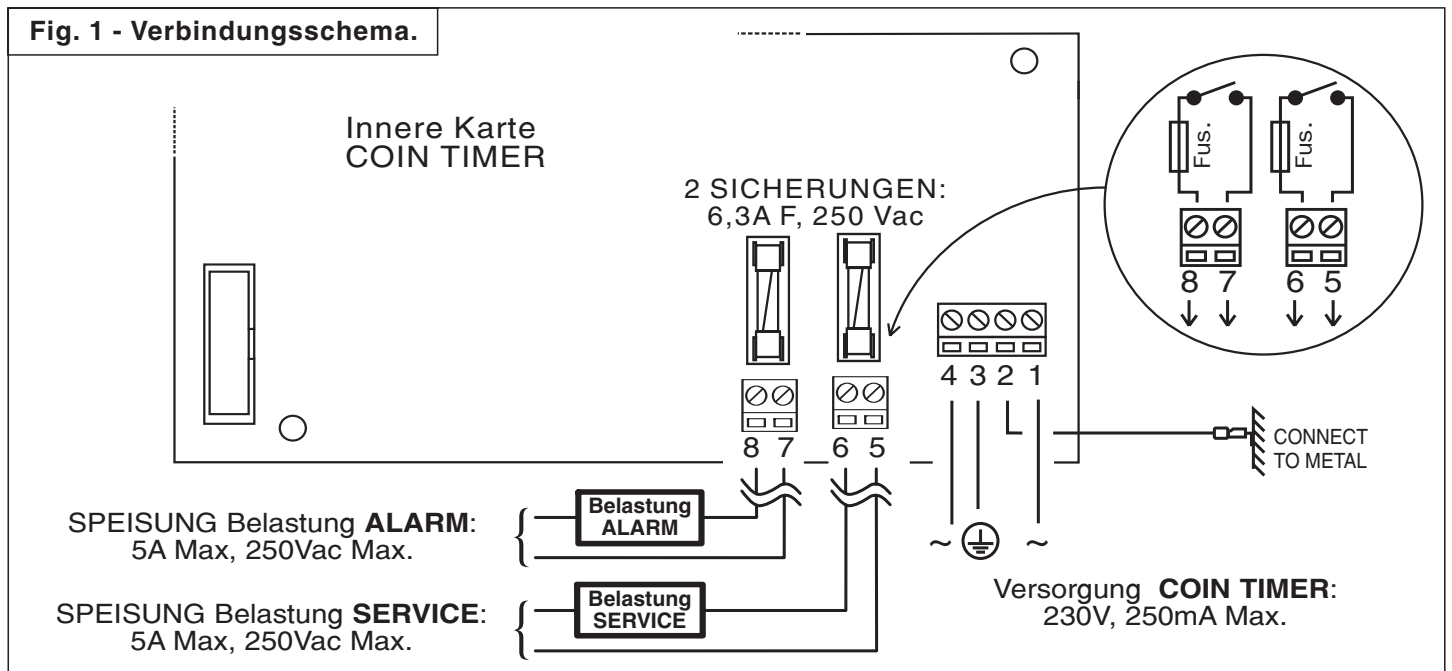
An die Klemmen **1-4** die elektrische Versorgung des COIN TIMERS anschließen:

230Vac, 50-60Hz, 250mA Max.

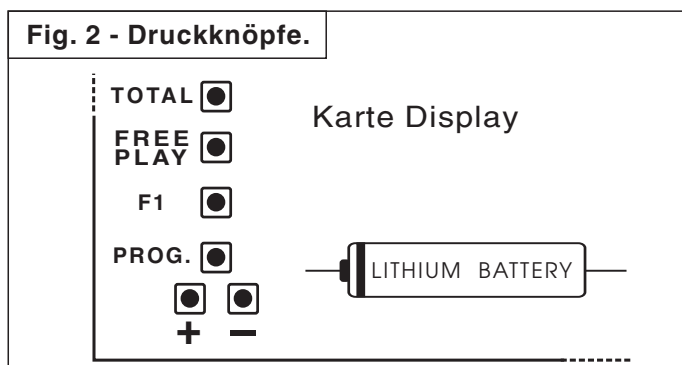
Die Erdung an Klemme **3** anschließen.

Zwischen den Klemmen **5-6** befindet sich der Zeitkontakt **SERVICE**, der mit dem Einwerfen des Geldes eingeschaltet wird. Beim COIN TIMER für Billardspiele ist die Belastung **SERVICE** die Lampe und/oder der eventuelle elektronische Punkteähler.

Zwischen den Klemmen **7-8** befindet sich der Kontakt **ALARM**, über den eine eventuelle ALARMLAMPE angeschlossen wird. Diese beginnt in der letzten Spielminute zu leuchten. Wenn eine BOX installiert ist beginnt die Lampe nach Ablauf der Zeit zu blinken, bis die Kugeln nicht wieder in die BOX zurückgelegt wurden.



PROGRAMMIERUNG



Für den ersten Programmierungsschritt die Taste

PROG drücken (siehe Fig.2). Im folgenden kann zu den nächsten Schritten durch erneutes Drücken der Taste **PROG** übergegangen werden oder durch Drücken der Taste **FREE-PLAY** zu dem vorhergehenden Schritt zurückgegangen werden. Nach dem letzten Schritt endet die Programmierung. Die blinkende Anzeige auf der linken Seite des Displays gibt an, welcher Schritt aktiv ist, während die Anzeige, die rechts erscheint, verstellt werden kann. Erster Schritt:

U 0.05 GELDEINHEIT

Hängt von dem Wert der Landeswährung ab. Sie

entspricht der Mindesteinheit aller Beträgen: Alle darauffolgend eingegebenen Geldwerte (Münzen, Geldscheine, usw.) werden das Mehrfache dieser Geldeinheit sein. In der Regel wird die Geldeinheit so programmiert, daß ihr Wert dem der kleinsten Münze entspricht, die verwendet werden soll.

Durch die Tasten (+) und (-) kann einer der folgenden Werte eingegeben werden: 0,05 - 0,10 - 0,20 - 0,25 - 0,50 - 1 - 2 - 2,50 - 5 - 10 - 20 - 25 - 50 - 100 - 200 - 250.

Beispiele:

für EURO 0,05, USA 0,10, RUßLAND 1, JAPAN 10.

Um zum nächsten Schritt zu gehen **PROG** drücken.

Die folgenden Schritte von 1 bis 9 bestimmen den Wert der Münzen oder Geldscheine, die je nach dem verwendeten COIN TIMER angenommen werden:

COIN TIMER mit mechanischem Münzeinwurf: Es wird nur Schritt 1 angewendet.

Die Schritte von 2 bis 9 auf Null stellen.

COIN TIMER mit elektronischem Münzeinwurf: Die Schritte von 1 bis 6 entsprechen den 6 Ausgängen des Münzeinwurfs. Die Schritte, die den nicht benutzten Ausgängen entsprechen und die Schritte 7,8 und 9 auf Null stellen.

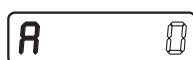
COIN TIMER mit Geldscheinleser: Die Schritte von 6 bis 9 entsprechen den 4 Ausgängen des Lesers. Die Schritte von 1 bis 5 auf Null stellen.

COIN TIMER mit elektronischem Münzeinwurf und Geldscheinleser: Die Schritte von 1 bis 6 entsprechen den 6 Ausgängen des Münzeinwurfs und die Schritte von 6 bis 9 den 4 Ausgängen des Lesers. Der Schritt 6 kann für den Münzeinwurf oder den Leser verwendet werden. Die Schritte, die den nicht benutzten Ausgängen entsprechen, auf Null stellen.

1	0.05	WERT MÜNZE 1	mit elektronischem Münzeinwurf
2	0.10	WERT MÜNZE 2	
3	0.20	WERT MÜNZE 3	
4	0.50	WERT MÜNZE 4	
5	1.00	WERT MÜNZE 5	
6	2.00	WERT MÜNZE 6	
7	5.00	WERT GELDSCHEIN 2	mit Geldscheinleser
8	10.00	WERT GELDSCHEIN 3	
9	0.00	WERT GELDSCHEIN 4	

Der maximale Wert, der für die Schritte von 1 bis 9 programmiert werden kann entspricht 250 mal dem Wert der Geldeinheit, der bei Schritt "U" festgesetzt wurde. Um schnell einzustellen die Tasten (+) und (-) gedrückt halten. Wenn nur der Münzeinwurf oder der Geldscheinleser verwendet werden, wird für eine bessere Übersicht geraten, die Werte der nicht

benutzten Schritte auf Null zu stellen. Um zum nächsten Schritt zu gehen **PROG** drücken.



EINSTELLUNG DER TARIFZEITEN

Die Tarifzeiten ermöglichen den automatischen Wechsel der Tarife zu bestimmten Tages- oder Wochenzeiten. Wenn die Tarifzeiten eingestellt werden, werden in den darauffolgenden Schritten der Wert der 3 möglichen Tarife (1,2 und 3) und zu welcher Uhrzeit gewechselt wird, bestimmt.

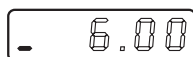
Mit den Tasten (+) oder (-) einen der folgenden Werte einstellen, von denen jeder einer unterschiedlichen Funktionsart entspricht:

0 = Tarifzeiten ausgeschaltet. Es gilt immer der TARIF 1, dessen Wert beim nächsten Schritt bestimmt wird.

1 = Tagestarifzeiten eingeschaltet. Alle Tage der Woche sind gleich, was Tarife und Zeiten betrifft. Im folgenden müssen daher nur von einem Tag die Tarifzeiten programmiert werden.

2 = Wochentarifzeiten. Für die verschiedenen Wochentage können unterschiedliche Tarifzeiten programmiert werden.

Um zum nächsten Schritt zu gehen **PROG** drücken.



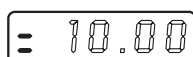
TARIF 1 (Stundentarif)

Bei diesem Schritt werden die Kosten pro Stunde der in Anspruch zu nehmenden Anlage oder Leistung bestimmt.

Wenn die Tarifzeiten ausgeschaltet sind, gilt immer TARIF 1. Um den Tarif einzustellen die Tasten (+) und (-) benutzen.

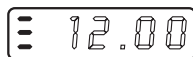
Um zum nächsten Schritt zu gehen **PROG** drücken.

Wenn bei Schritt "A" die Tarifzeiten nicht eingeschaltet sind, werden die folgenden Schritte übersprungen und die Programmierung ist beendet.



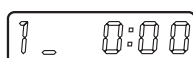
TARIF 2

Wenn bei Schritt "A" die Tarifzeiten ausgeschaltet wurden wird dieser Schritt übersprungen. Um den Tarif einzustellen die Tasten (+) und (-) benutzen. Um zum nächsten Schritt zu gehen **PROG** drücken.



TARIF 3

Dieser Schritt wird übersprungen, wenn bei Schritt "A" keine Zeitausschnitte befähigt wurden. Um den Tarif einzustellen die Tasten (+) und (-) benutzen. Um zum nächsten Schritt zu gehen **PROG** drücken.



PROGRAMMIERUNG TARIFZEITEN

Stunden Minuten
 Tarif 1, 2 o 3 (_ =)
 Tag (1-7)

Dieser Schritt wird übersprungen, wenn bei Schritt "A" keine Zeitausschnitte befähigt wurden.

Mit den Tasten (+) und (-) wird in Schritten von je einer halben Stunde die Spanne eines Tages oder der Woche durchlaufen, während mit der Taste **F1**

der zu jeder der drei verfügbaren Tarifzeiten geltende Tarif gewählt werden kann.

Es wird um 00 Uhr des ersten Tages der Woche begonnen und, je nach dem, was bei Schritt "R" gewählt wurde, muß entweder nur der Tag 1 programmiert werden oder die ganze Woche (von 1 bis 7).

Es können pro Woche höchstens 28 Tarifwechsel programmiert werden. Wenn diese Anzahl überschritten werden sollte, erscheint auf dem Display das Wort "FULL".

Nach Beendigung der Programmierung können die Tarifzeiten mit der Taste **TOTAL** kontrolliert werden, durch die die Uhrzeit eines jeden Tarifwechsels angezeigt wird.

Um zum nächsten Schritt zu gehen **PROG** drücken.

2 12:37

PROGRAMMIERUNG DER UHR IM INNEREN

Stunden Minuten
Laufender Tag der Woche (von 1 bis 7)

Wenn bei Schritt "R" die Tarifzeiten ausgeschaltet wurden wird dieser Schritt übersprungen.

Bei diesem Schritt kann die Uhr im Inneren programmiert werden. Der blinkende Wert kann mit den Tasten (+) und (-) verstellt werden. Mit der Taste **F1** wird gewählt, welcher Wert verändert werden soll. **PROG** drücken, um die Programmierung zu beenden.

FUNKTIONSABLAUF

Mit dem Einwerfen der ersten Münze oder Geldschein erfolgt:

- 1) Die Öffnung der BOX mit den Kugeln, falls diese existiert;
- 2) Die Speicherung der Zeit, entsprechend dem eingeworfenen Geldwert;
- 3) Die Schließung des Kontakts **SERVICE** (Klemmen 5-6).

Wenn mehr Münzen oder Geldscheine eingeworfen werden wird die Zeit bis zu einem Maximum von 9 Stunden und 59 Minuten addiert. Ein akustisches Signal von einer Sekunde macht den Spieler zwei mal aufmerksam: jeweils 2 Minuten und 1 Minute vor Ablauf der Spielzeit. In der letzten Minute erfolgt außerdem die Schließung des Kontakts **ALARM** (Klemmen 7-8). Nach Ablauf der Zeit öffnet sich der Kontakt **SERVICE** (und schaltet dadurch die angeschlossene Anlage aus). Beim COIN TIMER mit BOX, wenn nicht alle Kugeln wieder in die Box zurück gelegt wurden, läutet außerdem unaufhörlich ein akustisches Signal und der Kontakt **ALARM**, der sich intermittierend einschaltet, läßt die eventuell angeschlossene Lampe blinken.

Die Taste **FREE PLAY** ermöglicht dem Bediener den COIN TIMER kostenlos funktionieren zu lassen.

Um die gespeicherte Zeit auf Null zu stellen, während der Münzeinwurf oder der Geldscheinleser kontrolliert werden, zwei mal die Taste **FREE PLAY** drücken.

TOTALISATOREN

Wenn die Taste **TOTAL** gedrückt wird, erscheint der insgesamt kassierte Wert.

Im Falle daß Münzen, deren Wert niedriger als die Einheit ist (z.B. 0,50 - 0,10), verwendet werden, erscheinen die Dezimalziffern nicht auf dem Display. Der Totalisator zeigt bis 999.999.999 an und beginnt dann wieder bei Null.

Die Anzeige kann auf zwei mal erfolgen, wenn der Wert die 6 Ziffern übersteigt (999.999).

Beispiel für die Anzeige von 23.500 (in einem mal):

23.500

Anzeigebeispiel von 123.458.000 (in zwei mal):

123.

1 Sekunde
lang;

458.000

3 Sekunden
lang.

Die Anzeige des Totalisators verschwindet, wenn die Taste **TOTAL** erneut gedrückt wird, oder automatisch, nach einem Zeitraum von 12 Sekunden.

Wenn binnen dieser Frist die Taste **F1** 5 Sekunden lang gedrückt wird, werden sowohl der Totalisator als auch alle Münzzähler auf Null gestellt. Wenn die Taste (+) gedrückt wird, während der Totalisator angezeigt ist, können nacheinander die 9 Münzzähler, der Zähler der seit der letzten Nullstellung vergangenen Zeit und die beiden Zähler gegen eine mißbräuchliche Verwendung angezeigt werden. Sie unterscheiden sich alle durch die links auf dem Display blinkende Ziffer.

Mit der Taste (-) kann zurückgestellt werden.

1 0468

MÜNZZÄHLER 1

⋮

⋮

9 0193

MÜNZZÄHLER 9

Jeder Münzzähler zeigt bis 99.999 an und beginnt dann erneut bei Null.

Um zum nächsten Schritt zu gehen (+) drücken.

t 305.20

Tage Stunden

SEIT DER LETZTEN NULL-
STELLUNG VERGANGENE ZEIT

Zeigt die seit der letzten Nullstellung der Totalisatoren vergangene Zeit an.

Die Zählung geht bis höchstens 999 Tage und 23 Stunden, dann beginnt sie wieder bei Null.

Um zum nächsten Schritt zu gehen (+) drücken.

Wenn der COIN TIMER keine BOX für die Kugeln hat, werden die nächsten Schritte übersprungen und die Anzeige der Zähler endet.

Beim COIN TIMER mit Box erscheinen nach den vorhergegangenen Zählern zwei ZÄHLER, DIE EINE MISSBRÄUCLICHE BENUTZUNG VERHINDERN SOLLEN.

F 35:42

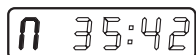
Stunden Minuten

TIMER "OFF"; gibt an, wie lange die BOX nach Ablauf der Zeit und ohne elektrische

Stromversorgung offen geblieben ist (OFF).

Für die Nullstellung **F1** drücken.

Um zum nächsten Schritt zu gehen (+) drücken.



Stunden Minuten

TIMER "ON"; gibt an wie lange die BOX nach Ablauf der Zeit bei elektrischer Stromversorgung

(ON) offen geblieben ist.

Für die Nullstellung **F1** drücken.

Die Zählung der beiden Zähler geht und bleibt bis 99 Stunden und 59 Minuten.

Um die Anzeige der Zähler zu beenden, erneut auf (+) drücken.

TECHNISCHE DATEN

COIN TIMER.

Speisung: 230 Vac, 50 - 60Hz, 250mA MAX.

Maximale Belastung der Kontakte **SERVICE** und **ALARM:** 5A, 250 Vac.

Schmelzsicherungen **SERVICE** und **ALARM:** 6,3A F, 250 Vac.

Batterie im Inneren: Lithium 3,6V - 1,9Ah.

Durch die Batterie ist das Display auch ohne Netzversorgung für 7 Jahre vollkommen funktionstüchtig.

Anmerkungen für den Austausch der Batterie:

ACHTUNG: Die Batterie kann explodieren, wenn sie nicht korrekt ausgetauscht wird. Die Polung beachten. Nicht überhitzen. Nicht versuchen, die Batterie wieder aufzuladen. Nur mit einer gleichen oder entsprechenden Batterie austauschen.

Die gebrauchte Batterie mit dem Sondermüll für Batterien entsorgen.

ELEKTRONISCHER MÜNZEINWURF.

Es kann ein elektronischer Standard-Münzautomat verwendet werden, der bis zu 6 verschiedene Münzen erkennt, mit entsprechendem 6-fachen Ausgang zum 5+5 pin Verbinder.

Es können Modelle verschiedener Hersteller verwendet werden (SECI, NRI, COIN CONTROL, MARS und weitere andere).

Der Münzautomat muß mit einer Stromspannung von 12Vdc ±0,5Vdc funktionieren können.

GELDSCHINLESER.

Als Geldscheinleser muß das Modell SMILEY (hergestellt von Innovative Technology und vertrieben durch: Comestero, Suzo, Dynamics, usw.) oder eines mit entsprechenden Eigenschaften verwendet werden. Sollten beide, sowohl Münzautomat als auch Geldscheinleser verwendet werden, können bis zu 5 unterschiedliche Münzen und 4 Geldscheine angenommen werden.

Artikelcodes, Maße und Gewichte:

Auf Seite 26 sind einige der folgenden Artikeln abgebildet.

Der Artikelcode setzt sich aus zwei Teilen zusammen: Art.



1) Version COIN TIMER

2) Art der Geldannahme

1) Version COIN TIMER:

Art.	Version	Breite	Höhe	Tiefe	Gewicht
		(cm)	(cm)	(cm)	(Kg)
Art. 200	COIN TIMER	21,5	35,5	23,5	6,7
Art. 202	COIN TIMER Ping-Pong. Kontrolliert 2 Schlägern + Ball	26	47	26	12,3
Art. 203	COIN TIMER 3B. Für Carambola (3 Kugeln Ø61,5 mm)	21,5	""	23,5	10,8
Art. 203A	COIN TIMER 3B/A. Für Italiana (2 x Ø68 + 1 x Ø59 mm)	""	""	""	""
Art. 204	COIN TIMER 4B. Für 4 Kugeln (4x Ø61,5 mm)	""	""	""	""
Art. 209	COIN TIMER 9B. Für 9 Kugeln (9 x Ø61,5 mm)	""	""	""	""
Art. 209A	COIN TIMER 9B/A. Für 9 Kugeln (8 x Ø59 + 1 x Ø54 mm)	""	""	""	""
Art. 216	COIN TIMER 16B. Für Pool (16 x Ø57 mm)	26	""	26	12,3
Art. 216A	COIN TIMER 16B-52. Für English Pool (16 x Ø50-52 mm)	""	""	""	12,7
Art. 216B	COIN TIMER 16B-68. Für Russian Pyramid (16 x Ø68-69 mm)	32,5	47,5	32,5	14,8
Art. 222	COIN TIMER 22B. Für Snooker (22 x Ø52-54mm)	""	47	""	""

2) Arten der Geldannahme:

- +M Mechanischer Münzeinwurf (1 Münze).
- +E Elektronischem Münzeinwurf (6 Münzen, programm.).
- +B Geldscheinleser (4 Geldscheine, programmierbar).
- +T Geldscheinleser und elektronischem Münzeinwurf.

Anmerkung: 1) Bei Bestellung die Währung und die gewählten Einheiten der Münzen und/oder Geldscheine angeben; **2)** Der COIN TIMER kann ohne Münzeinwurf und/oder Geldscheinleser geliefert werden, ist aber in jedem Fall mit einem davon oder allen beiden ausrüstbar. Den Buchstaben "P" zum gewählten Artikelcode hinzufügen.

Beispiel: **Art. 203+BP** = COIN TIMER 3B vorgesehen für die Installation des Geldscheinlesers.

Beispiele für Artikelcodes:

Art. 216+E COIN TIMER 16B mit elektronischem Münzeinwurf.

Art. 203+T COIN TIMER 3B mit Geldscheinleser und elektronischem Münzeinwurf.

Wir behalten uns das Recht vor, ohne Vorhinweis die Eigenschaften ändern zu Können.

COIN TIMER

INSTRUCTIONS TECHNIQUES

INSTALLATION

Pour la fixation au mur, utiliser les deux trous en haut et les quatre trous situés à l'intérieur de l'appareil. Dans les modèles de COIN TIMER équipés de BOX (tiroir contenant les boules pour billard), il est possible d'utiliser les 2 trous pratiqués à l'intérieur du BOX. Pour éviter que les utilisateurs ne débranchent la fiche de l'alimentation électrique, le COIN TIMER a été conçu de telle façon à pouvoir être branché directement au réseau. Par conséquent, le câble fourni en dotation ne sert que pour l'essai initial, avant la mise en place définitive.

Les branchements doivent être effectués par un personnel qualifié qui devra suivre le schéma de la fig. 1.

ATTENTION: l'appareillage doit être branché au fil de terre. L'alimentation électrique 230 Vac doit être protégée en amont par un interrupteur automatique.

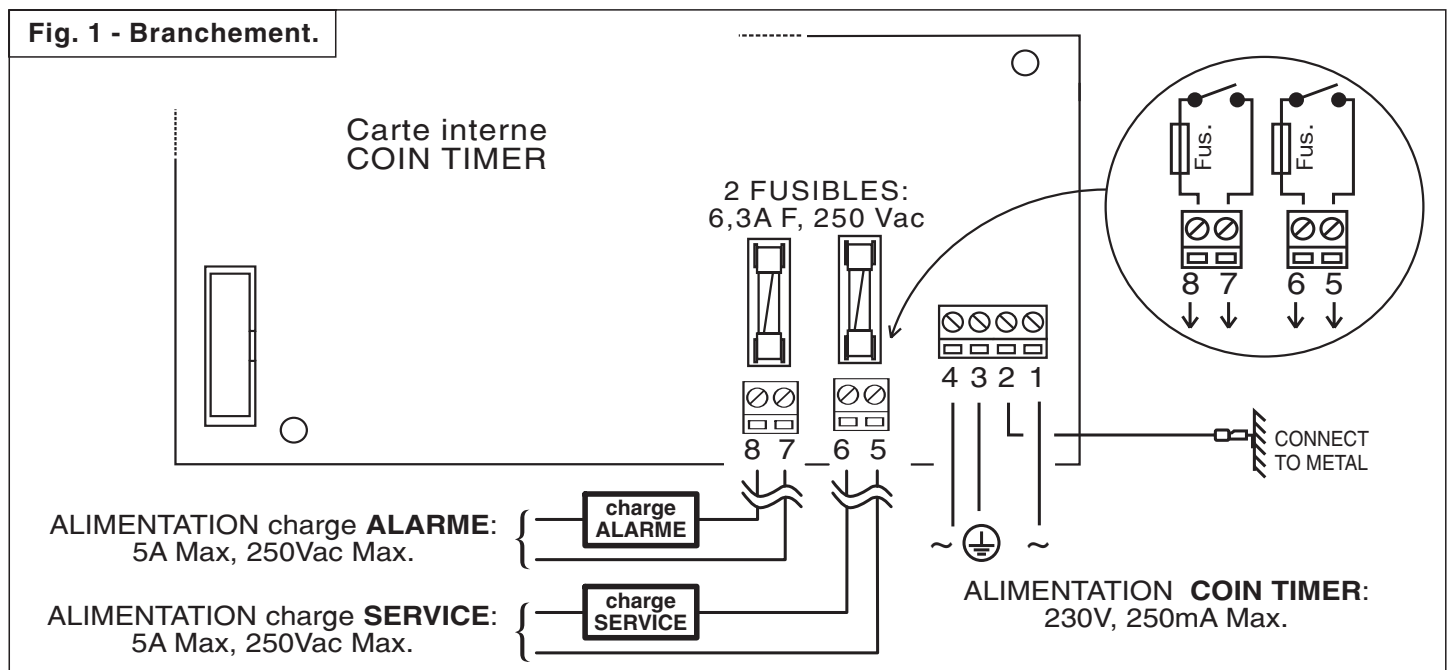
Voir chap. DONNÉES TECHNIQUES à la page 8.

Brancher aux bornes **1-4** l'alimentation électrique du COIN TIMER: 230Vac, 50-60Hz, 250mA Max.

Brancher le fil de terre à la borne **3**.

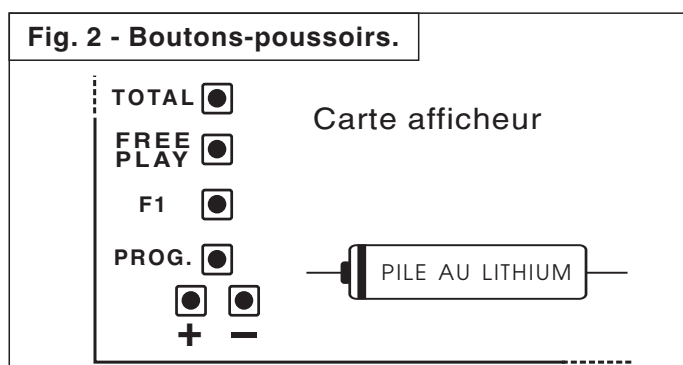
Entre les bornes **5-6** il y a le contact temporisé **SERVICE** qui s'actionne par l'introduction de l'argent. En cas de COIN TIMER pour table de billard, la charge **SERVICE** sera la lampe et/ou l'éventuel marqueur électronique.

Entre les bornes **7-8** il y a le contact **ALARME**, à travers lequel il est possible de brancher éventuellement une lampe d'alarme. Celle-ci s'allumera à la dernière minute de jeu. S'il est équipé de BOX, elle se mettra à clignoter, dès que le temps s'est écoulé, jusqu'au moment où toutes les boules seront remises dans le BOX.



PROGRAMMATION

Fig. 2 - Boutons-poussoirs.



appuyer sur la touche **PROG** (voir fig. 2). Ensuite, il sera possible de passer aux étapes suivantes en réappuyant sur **PROG** ou de revenir en arrière en appuyant sur la touche **FREE-PLAY**. C'est après la dernière étape que se termine la programmation. La lettre clignotante à gauche de l'afficheur indique l'étape en cours de programmation, la valeur qui apparaît à droite pourra être modifiée.

Première étape:

U 0.05 UNITÉ MONÉTAIRE

Pour amorcer la première étape de programmation,

Elle dépend de la devise du pays. Elle représente la

variation minimale de toutes les sommes: toutes les valeurs en argent indiquées ci-après (pièces de monnaie, billets de banque, etc.) sont des multiples de cette unité monétaire. L'unité monétaire doit être programmée de façon que sa valeur corresponde à celle de la plus petite pièce de monnaie utilisée.

À l'aide des touches (+) et (-), il est possible de programmer une des valeurs suivantes: 0,05 - 0,10 - 0,20 - 0,25 - 0,50 - 1 - 2 - 2,50 - 5 - 10 - 20 - 25 - 50 - 100 - 200 - 250.

Par exemple:

pour l'EURO 0.05, USA 0,10, RUSSIE 1, JAPON 10.

Pour passer à l'étape suivante, appuyer sur **PROG.**

Les étapes suivantes, à savoir de 1 à 9, servent à définir la valeur des pièces et/ou billets acceptés en fonction du type de COIN TIMER utilisé:

COIN TIMER avec monnayeur mécanique: seule l'étape 1 sera utilisée.

Mettre à zéro les étapes de 2 à 9.

COIN TIMER avec monnayeur électronique: les étapes de 1 à 6 correspondent aux 6 sorties du monnayeur.

Mettre à zéro les étapes correspondant aux sorties inutilisées, ainsi que les étapes 7, 8 et 9.

COIN TIMER avec lecteur de billets: les étapes de 6 à 9 correspondent aux sorties de 1 à 4 du lecteur.

Mettre à zéro les étapes de 1 à 5.

COIN TIMER avec monnayeur électronique et lecteur de billets: les étapes de 1 à 6 correspondent aux 6 sorties du monnayeur et les étapes de 6 à 9 aux 4 sorties du lecteur. L'étape 6 peut être utilisée pour le monnayeur ou pour le lecteur.

Mettre à zéro les étapes correspondant aux sorties inutilisées.

1	0.05	VALEUR de la PIÈCE 1	avec monnayeur électronique
2	0.10	VALEUR de la PIÈCE 2	
3	0.20	VALEUR de la PIÈCE 3	
4	0.50	VALEUR de la PIÈCE 4	
5	1.00	VALEUR de la PIÈCE 5	
6	2.00	VALEUR de la PIÈCE 6	
7	5.00	VALEUR du BILLET de BANQUE 2	avec lecteur de billets
8	10.00	VALEUR du BILLET de BANQUE 3	
9	0.00	VALEUR du BILLET de BANQUE 4	

La valeur maximum programmable pour les étapes de 1 à 9 est 250 fois la valeur de l'unité monétaire établie à l'étape "U". Pour faire défiler rapidement, appuyer sur la touche (+) ou (-). En cas d'utilisation du seul monnayeur ou du seul lecteur de billets, il est conseillé, pour simplifier au maximum, de mettre à zéro la valeur des étapes inutilisées.

Pour passer à l'étape suivante, appuyer sur **PROG.**



VALIDATION TRANCHES HORAIRES

Les tranches horaires permettent le changement automatique du tarif à certaines heures de la journée ou de la semaine. Si les tranches horaires ont été validées, les étapes suivantes permettront de définir les valeurs des 3 tarifs possibles (1, 2 et 3) et les horaires de changement.

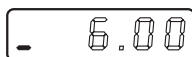
Programmer au moyen des touches (+) ou (-) une des valeurs suivantes, chacune correspondant à un type de fonctionnement différent.

☐ = tranches horaires invalidées. Le TARIF 1 est toutefois activé; sa valeur sera définie à l'étape suivante.

1 = tranches horaires journalières validées. Tous les jours de la semaine ont les mêmes tarifs et les mêmes horaires. Donc, il suffira de programmer les tranches horaires d'un seul jour.

2 = tranches horaires hebdomadaires validées. Il sera possible de programmer des tranches horaires différentes pour chaque jour de la semaine.

Pour passer à l'étape suivante, appuyer sur **PROG.**



TARIF 1 (tarif horaire)

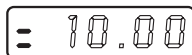
Cette étape sert à définir le coût à l'heure du bien ou du service que l'on désire gérer.

Si les tranches horaires sont invalidées, le TARIF 1 est tout de même activé.

Utiliser les touches (+) et (-) pour établir le tarif.

Pour passer à l'étape suivante, appuyer sur **PROG.**

Si à l'étape "R" les tranches horaires n'ont pas été validées, les étapes suivantes sont ignorées et la programmation prend fin.

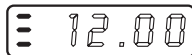


TARIF 2

On passe à l'étape suivante si les tranches horaires n'ont pas été validées à l'étape "R".

Utiliser les touches (+) et (-) pour établir le tarif.

Pour passer à l'étape suivante, appuyer sur **PROG.**

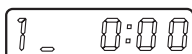


TARIF 3

On passe à l'étape suivante si les tranches horaires n'ont pas été validées à l'étape "R".

Utiliser les touches (+) et (-) pour établir le tarif.

Pour passer à l'étape suivante, appuyer sur **PROG.**



PROGRAMMATION TRANCHES HORAIRES

Heures Minutes
Tarif 1, 2 ou 3 (_ = ☐)
Jour (1-7)

On passe à l'étape suivante si les tranches horaires n'ont pas été validées à l'étape "R". Au moyen des touches (+) et (-), il est possible de faire défiler, de demi-heure à demi-heure, toute la journée ou toute la semaine et, au moyen de la touche **F1**, de sélectionner le tarif en vigueur pour chacun horaire disponible.

On commence à 0 heure du premier jour de la semaine. En fonction de la sélection effectuée à l'étape "R", programmer soit le 1er jour, soit toute la semaine (de 1er au 7ème).

Il est possible de programmer un maximum de 28 changements de tarif pour toute la semaine. En cas de programmation qui excède ce nombre, l'indication "FULL" apparaîtra.

Une fois que la programmation a été menée à terme, le contrôle des tranches horaires pourra être effectué à l'aide de la touche **TOTAL** qui permet de visualiser l'horaire de chaque changement de tarif.

Pour passer à l'étape suivante, appuyer sur **PROG.**

 **PROGRAMMATION DE L'HORLOGE INTERNE**
Heures Minutes
└ Jour actuel de la semaine (de 1 à 7)

On passe à l'étape suivante si les tranches horaires n'ont pas été validées à l'étape "R".

À cette étape, il est possible de programmer l'horloge interne. La valeur clignotante peut être modifiée au moyen des touches (+) et (-). La touche **F1** sert à sélectionner la valeur à modifier.

Pour terminer la programmation, appuyer sur **PROG.**

FONCTIONNEMENT

L'introduction de la première pièce ou du premier billet déclenche:

- 1) l'ouverture du BOX contenant les boules, s'il est présent;
- 2) le chargement du temps correspondant à la valeur de la pièce ou du billet introduit;
- 3) la fermeture du contact **SERVICE** (bornes 5-6).

En insérant plusieurs pièces ou billets, le temps est cumulé en fonction du tarif en vigueur jusqu'à un maximum de 9 H et 59 mn.

Un signal sonore d'une seconde avertit deux fois le joueur, à savoir à deux minutes et à une minute de la fin du temps acquis. En outre, la fermeture du contact **ALARME** (bornes 7-8) se produit pendant la dernière minute.

Une fois que le temps s'est écoulé, le contact **SERVICE** s'ouvre (ce qui provoque l'extinction de l'utilisation y branchée). Dans le COIN TIMER équipé de BOX, si toutes les boules ne sont pas remises dans le BOX, l'avertisseur sonore se met en fonctionner en continu et le contact **ALARME** s'active de façon intermittente, provoquant ainsi le clignotement de la lampe éventuellement branchée.

La touche **FREE PLAY** permet à l'opérateur de mettre en fonction gratuitement le COIN TIMER.

Pour la mise à zéro du temps chargé pour essayer éventuellement le monnayeur ou le lecteur de billets, appuyer deux fois de suite sur la touche **FREE PLAY**.

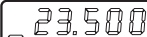
TOTALISEURS

Appuyer sur la touche **TOTAL** pour afficher la recette totale.

En cas de pièces de monnaie d'une valeur inférieure à l'unité (ex. 0,50 - 0,10), les chiffres décimaux ne sont pas affichés. Le totaliseur arrive jusqu'à 999.999.999 puis repart de zéro.

La valeur avec plus de 6 chiffres (999.999) est affichée en deux fois.

Exemple d'affichage de 23.500 (en une seule fois):



Exemple d'affichage de 123.458.000 (en deux fois):

 pendant une seconde;  pendant trois secondes.

L'affichage du totaliseur disparaît en réappuyant sur la touche **TOTAL** ou automatiquement après 12 secondes.

Si pendant ce laps de temps la pression sur la touche **F1** est maintenue pendant 5 secondes, le totaliseur et tous les compteurs sont remis à zéro. En appuyant sur la touche (+) pendant la visualisation du totaliseur, il est possible de faire défiler, l'un après l'autre, les 9 compteurs de pièces, le compteur du temps passé à partir de la dernière mise à zéro et les 2 compteurs anti-vandale, tous étant identifiables à travers le chiffre clignotant à gauche de l'afficheur. À l'aide de la touche (-) il est possible de revenir en arrière.

 **COMPTEUR DE PIÈCES 1**

⋮

 **COMPTEUR DE PIÈCES 9**

Chaque compteur de pièces arrive jusqu'à 99.999 puis repart de zéro.

Pour passer à l'étape suivante, appuyer sur (+).

 **TEMPS PASSÉ À PARTIR DE LA DERNIÈRE MISE À ZÉRO**
Jours Heures

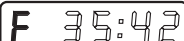
Il visualise le temps passé à partir de la dernière mise à zéro des totaliseurs.

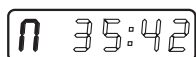
Le comptage maximum arrive jusqu'à 999 jours et 23 heures puis repart de zéro.

Pour passer à l'étape suivante, appuyer sur (+).

Si le COIN TIMER ne dispose pas de BOX boules, les étapes suivantes sont ignorées et l'affichage des compteurs prend fin.

En cas de COIN TIMER avec BOX, deux COMPTEURS ANTI-VANDALE apparaîtront après la visualisation des compteurs précédents.

 **TIMER "OFF"**. Il indique le temps pendant lequel le BOX est resté ouvert alors que le temps s'était déjà écoulé et en cas de coupure de courant (OFF). Pour la mise à zéro, appuyer sur **F1**. Pour passer à l'étape suivante, appuyer sur (+).



Heures Minutes

TIMER "ON". Il indique le temps pendant lequel le BOX est resté ouvert alors que le temps s'était déjà écoulé et en présence d'alimentation électrique (ON).

Pour la mise à zéro, appuyer sur **F1**.

Le comptage maximum des deux compteurs arrive et reste à 99 heures et 59 minutes.

Réappuyer sur **(+)** pour faire disparaître la visualisation des compteurs.

DONNÉES TECHNIQUES

COIN TIMER.

Alimentation: 230 Vac, 50 - 60Hz, 250mA MAX.

Charge maximum sur les contacts **SERVICE** et **ALARME**: 5A, 250 Vac.

Fusibles de protection des circuits **SERVICE** et **ALARME**: 6,3A F, 250 Vac.

Pile intérieure: au lithium 3,6V - 1,9Ah.

La pile assure à l'afficheur un fonctionnement sans problème pendant plus de 7 ans lorsqu'il n'est pas alimenté directement par le réseau électrique.

Instructions pour le remplacement de la pile:

ATTENTION La pile peut éclater si elle n'est pas remplacée correctement. Respecter impérativement la polarité. Ne pas la surchauffer. Ne pas essayer de la recharger. La remplacer seulement avec une pile identique ou équivalente.

Éliminer la pile usée en veillant à la déposer dans des conteneurs expressément conçus pour leur collectage.

Monnayeur électronique.

Il est possible d'utiliser un monnayeur électronique standard acceptant 6 pièces différentes et avec relatives 6 sorties sur connecteur à 5+5 "pin". Des modèles de différentes marques sont admissibles (SECI, NRI, COIN CONTROL, MARS et ainsi de suite).

Le monnayeur doit pouvoir fonctionner à une tension d'alimentation de 12 Vdc \pm 0,5 Vdc.

Lecteur de billets de banque.

L'utilisation du modèle de lecteur de billet SMILEY (ou d'un autre modèle de caractéristiques similaires est préconisée fabriqué par Innovative Technologies et distribué par Comestero, Suzo, Dinamics, etc.). En cas d'emploi à la fois du monnayeur et du lecteur, 5 différentes pièces et 4 différents billets peuvent être acceptés.

CODES ARTICLES, dimensions et poids:

La page 26 présente quelques photos des articles suivants.

Le code article est composé de 2 parties: Art. $\boxed{2xx} + \boxed{y}$

1) Version COIN TIMER
2) Système d'acceptation de l'argent

1) Versions COIN TIMER:

		Larg.	Haut.	Prof.	Poids
		(cm)			(Kg)
Art. 200	COIN TIMER	21,5	35,5	23,5	6,7
Art. 202	COIN TIMER Ping-Pong. Contrôle de 2 raquettes + balle.	26	47	26	12,3
Art. 203	COIN TIMER 3B. Pour Carambole (3 boules Ø61,5 mm).....	21,5	"	23,5	10,8
Art. 203A	COIN TIMER 3B/A. Pour Italiana (2 x Ø68 + 1 x Ø59 mm)	"	"	"	"
Art. 204	COIN TIMER 4B. Pour 4 boules (4x Ø61,5 mm).....	"	"	"	"
Art. 209	COIN TIMER 9B. Pour 9 boules (9 x Ø61,5 mm)	"	"	"	"
Art. 209A	COIN TIMER 9B/A. Pour 9 boules (8 x Ø59 + 1 x Ø54 mm)	"	"	"	"
Art. 216	COIN TIMER 16B. Pour Pool (16 x Ø57 mm)	26	"	26	12,3
Art. 216A	COIN TIMER 16B-52. Pour English Pool (16 x Ø50-52 mm).....	"	"	"	12,7
Art. 216B	COIN TIMER 16B-68. Pour Russian Pyramid (16 x Ø68-69 mm)	32,5	47,5	32,5	14,8
Art. 222	COIN TIMER 22B. Pour Snooker (22 x Ø52-54mm).....	"	47	"	"

2) Systèmes d'acceptation de l'argent:

- +M Monnayeur mécanique (1 pièce).
- +E Monnayeur électronique (6 pièces, programmables).
- +B Lecteur de billets (4 billets, programmables).
- +T Lecteur de billets et monnayeur électronique.

Nota: 1) Spécifier au moment de la commande le pays de destination et la coupure des pièces de monnaie et/ou billets de banque choisis; **2)** le COIN TIMER peut être livré sans monnayeur et/ou lecteur de billets. Il est toutefois prédisposé pour l'installation de l'un des deux ou de tous les deux.

Ajouter la lettre "P" au code article choisi.

Exemple: **Art. 203+BP** = COIN TIMER 3B prédisposé pour la fixation du lecteur de billets.

Exemple de code article:

Art. **216+E** COIN TIMER 16B avec monnayeur électronique.

Art. **203+T** COIN TIMER 3B avec lecteur de billets et monnayeur électronique.

Nous nous réservons le droit de modifier les caractéristiques sans préavis.

COIN TIMER

INSTRUCCIONES TÉCNICAS

INSTALACIÓN

Para fijarlo a la pared utilizar los 2 orificios superiores y los 4 situados dentro de el aparato. En los modelos del Temporizador COIN TIMER provistos del BOX (cajón de las bolas de billar) podrán utilizarse también los dos orificios internos al BOX mismo. Para evitar que los utilizadores puedan desconectar el enchufe de alimentación eléctrica, el Temporizador COIN TIMER ha sido fabricado para que sea conectado directamente a la red; por lo tanto, el cable en dotación deberá considerarse útil sólo para una prueba inicial, a realizarse antes de la instalación definitiva.

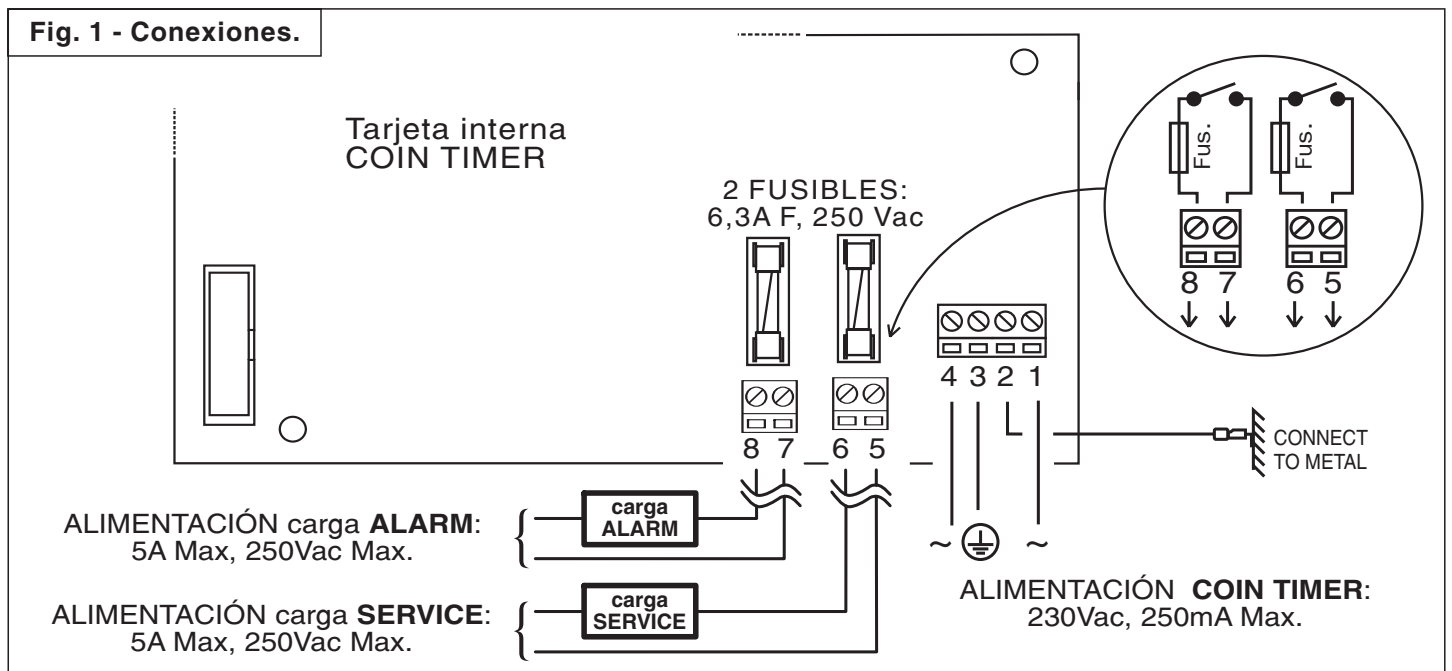
Las conexiones deberán ser llevadas a cabo por personal cualificado, siguiendo el esquema de la figura 1.

ATENCIÓN: el aparato tiene que ser conectado a tierra. La alimentación eléctrica de 230 Vca tiene que ser protegida con un interruptor automático instalado entre el aparato y la red.

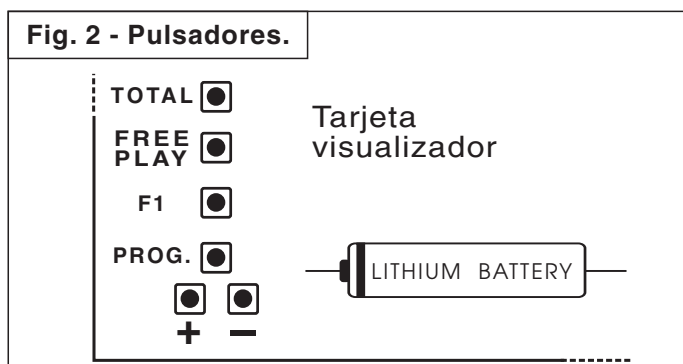
Véase el capítulo DATOS TÉCNICOS en la página 8. Proporcionar alimentación eléctrica a los bornes 1-4 del Temporizador COIN TIMER. Conectar el hilo de tierra al borne 3.

Entre los bornes 5-6 está disponible el interruptor temporizado **SERVICE**, el cual se acciona tras la introducción del dinero. En el caso del Temporizador COIN TIMER para billar, la carga **SERVICE** será la lámpara y/o el eventual marcador de puntos electrónico.

Entre los bornes 7-8 está disponible el interruptor **ALARM**, a través del cual deberá conectarse una eventual lámpara de alarma; ésta se encenderá durante el último minuto de juego. Si está presente el BOX, una vez acabado el tiempo cargado, la lámpara comenzará a parpadear hasta cuando se habrán vuelto a colocar todas las bolas de billar en el BOX mismo.



PROGRAMACIÓN



pulsar la tecla **PROG** (véase fig. 2); a continuación, para desplazarse a los pasos sucesivos, será suficiente pulsar nuevamente la tecla **PROG**, mientras que para retroceder habrá que pulsar la tecla **FREE-PLAY**. Después del último paso la programación se acaba. El carácter parpadeante a la izquierda del display indica el paso que está activo; en cambio, el valor que se visualiza a la derecha podrá ser modificado.

Primer paso:

U 0.05 UNIDAD MONETARIA

Para desplazarse al primer paso de programación,

Depende del valor de las monedas circulantes en el

país. Representa la variación mínima de todos los importes: todos los valores en dinero seleccionados a continuación (monedas, billetes, etc.) serán múltiplos de esta unidad monetaria. En general, la unidad monetaria deberá programarse de modo que su valor sea igual al de la moneda más pequeña que se pretende utilizar.

Con las teclas (+) y (-) se puede seleccionar uno de los siguientes valores: 0,05 - 0,10 - 0,20 - 0,25 - 0,50 - 1 - 2 - 2,50 - 5 - 10 - 20 - 25 - 50 - 100 - 200 - 250.

Ejemplos:

para EURO 0,05, USA 0,10, RUSIA 1, JAPÓN 10.

Para pasar al paso siguiente, pulsar **PROG.**

Los siguientes pasos del 1 al 9 establecen los valores de las monedas y/o los billetes aceptados, según el tipo de Temporizador COIN TIMER utilizado:

COIN TIMER con caja de fichas mecánica: se utiliza sólo el paso 1.

Poner a cero los pasos del 2 al 9.

COIN TIMER con caja de fichas electrónica: los pasos del 1 al 6 corresponden a las 6 salidas de la caja de fichas.

Poner a cero los pasos correspondientes a las salidas no utilizadas y los pasos 7, 8 y 9.

COIN TIMER con lector de billetes: los pasos del 6 al 9 corresponden a las salidas del 1 al 4 del lector.

Poner a cero los pasos del 1 al 5.

COIN TIMER con caja de fichas electrónica y lector de billetes: los pasos del 1 al 6 corresponden a las 6 salidas de la caja de fichas y los pasos del 6 al 9 a las 4 salidas del lector. El paso 6 puede utilizarse para la caja de fichas o el lector. Poner a cero los pasos correspondientes a las salidas no utilizadas.

1	0.05	VALOR MONEDA 1	Caja de fichas electrónica
2	0.10	VALOR MONEDA 2	
3	0.20	VALOR MONEDA 3	
4	0.50	VALOR MONEDA 4	
5	1.00	VALOR MONEDA 5	
6	2.00	VALOR MONEDA 6	
7	5.00	VALOR BILLETE 2	Lector de billetes
8	10.00	VALOR BILLETE 3	
9	0.00	VALOR BILLETE 4	

El máximo valor programable para los pasos del 1 al 9 equivale a 250 veces el valor de la unidad monetaria definida en el paso "U". Para variar rápidamente, mantener pulsada la tecla (+) o (-). Si se utiliza sólo la caja de fichas o el lector de billetes, para mayor claridad, se recomienda poner a cero el valor de los pasos no utilizados.

Para pasar al paso siguiente, pulsar **PROG.**



HABILITACIÓN FASES HORARIAS

Las fases horarias permiten el cambio automático de la tarifa en determinados horarios de la jornada o de la semana. Si se habilitan las fases horarias, en los pasos sucesivos se definirán los valores de las 3 tarifas posibles (1, 2 y 3) y los horarios de cambio.

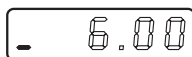
Con las teclas (+) o (-) plantear uno de los siguientes valores, cada uno correspondiente a un tipo de funcionamiento diferente:

0 = fases horarias inhabilitadas. Estará siempre activa la TARIFA 1, cuyo valor se establece en el paso sucesivo.

1 = fases horarias diarias habilitadas. Todos los días de la semana serán iguales, tanto para las tarifas como para las fases horarias; por lo tanto, será suficiente programar las fases horarias de un solo día.

2 = fases semanales habilitadas. Podrán programarse fases horarias diferentes para cada día de la semana.

Para pasar al paso siguiente, pulsar **PROG.**



TARIFA 1 (tarifa horaria)

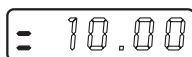
En este paso se establece el coste horario del bien o del servicio que se pretende gestionar.

Si las fases horarias están inhabilitadas, estará siempre activa la TARIFA 1.

Utilizar las teclas (+) y (-) para plantear la tarifa.

Para pasar al paso siguiente, pulsar **PROG.**

Si no están habilitadas las fases horarias en el paso "R", los pasos sucesivos se omiten y la programación se acaba.

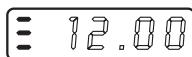


TARIFA 2

Esta fase se omite si en el paso "R" no se han habilitado las fases horarias.

Utilizar las teclas (+) y (-) para plantear la tarifa.

Para pasar al paso siguiente, pulsar **PROG.**

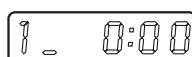


TARIFA 3

Esta fase se omite si en el paso "R" no se han habilitado las fases horarias.

Utilizar las teclas (+) y (-) para plantear la tarifa.

Para pasar al paso siguiente, pulsar **PROG.**



PROGRAMACIÓN FASES HORARIAS

Horas Minutos
Tarifa 1, 2 ó 3 (_ = =)
Día (1-7)

Esta fase se omite si en el paso "R" no se han habilitado las fases horarias. Con las teclas (+) y (-) se recorre, de media hora en media hora, toda la jornada o toda la semana, mientras que con la tecla **F1** se puede elegir la tarifa en vigor, de entre las tres disponibles, para cada horario.

Se comienza desde la hora cero del primer día de la semana y, en base a la elección realizada en el paso

"R", se deberá programar sólo el día 1 o bien toda la semana (del 1 al 7).

Podrán programarse un máximo de 28 cambios de tarifa en el lapso de la semana; si se supera dicho valor, se visualizará la palabra "FULL".

Una vez terminado, podrán controlarse las fases horarias con la tecla **TOTAL**, la cual permite visualizar el horario de cada cambio de tarifa.

Para desplazarse la paso sucesivo, pulsar **PROG**.

PROGRAMACIÓN RELOJ INTERNO

2 12:37

Horas Minutos

Día actual de la semana (del 1 al 7)

Esta fase se omite si en el paso "R" no se han habilitado las fases horarias.

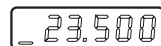
En este paso podrá programarse el reloj interno. El valor parpadeante se podrá variar con las teclas (+) y (-). Con la tecla **F1** se elige el valor que se desea cambiar.

Pulsar **PROG** para terminar la programación.

valor inferior a la unidad (ejemplo: 0,50 - 0,10), las cifras decimales no se visualizan. El totalizador llega hasta 999.999.999 y luego vuelve a cero.

Si el valor supera las 6 cifras (999.999), la visualización podrá verificarse en 2 tiempos.

Ejemplo de visualización de 23.500 (en un único tiempo):



Ejemplo de visualización de 123.458.000 (en 2 tiempos):



La visualización del totalizador desaparece si se vuelve a pulsar la tecla **TOTAL** o bien desaparece automáticamente después de un tiempo de 12 segundos.

Si durante este tiempo se mantiene pulsada 5 segundos la tecla **F1**, el totalizador y todos los contadores de monedas vuelven a cero. Pulsando la tecla (+), mientras se visualiza el totalizador, podrán desplazarse en sucesión los 9 contadores de monedas, el contador del tiempo transcurrido a partir de la última puesta a cero y los 2 contadores antiestafa. Todos están marcados por la cifra parpadeante a la izquierda del display. Con la tecla (-) se puede retroceder.

1 0468 **CONTADOR DE MONEDAS 1**

⋮

9 0193 **CONTADOR DE MONEDAS 9**

Cada contador de monedas visualiza hasta 99.999 y luego vuelve a comenzar desde cero.

Para desplazarse al paso sucesivo, pulsar (+).

⌚ 305.20 **TIEMPO TRANSCURRIDO A PARTIR DE LA ÚLTIMA PUESTA A CERO**

Días Hora

Visualiza el tiempo transcurrido a partir de la última puesta a cero de los totalizadores.

La cuenta máxima llega 999 días y 23 horas; luego, vuelve a comenzar desde cero.

Para desplazarse al paso sucesivo, pulsar (+).

Si el Temporizador COIN TIMER está desprovisto del BOX, los pasos siguientes se omiten y la visualización de los contadores se acaba.

Si el Temporizador COIN TIMER está provisto del BOX, después de los contadores anteriores se visualizarán dos CONTADORES ANTIESTAFA.

F 35:42 **TIMER "OFF"**; indica el tiempo que el BOX permaneció abierto con el tiempo vencido y en ausencia de alimentación eléctrica (OFF).

Horas Minutos

Para ponerlo a cero, pulsar **F1**.

Para desplazarse al paso sucesivo, pulsar (+).

FUNCIONAMIENTO

Con la introducción de la primera moneda o billete, se realiza:

- 1) La apertura del BOX que contiene las bolas de billar, si está presente.
- 2) La carga del tiempo correspondiente al valor de la moneda o del billete.
- 3) El cierre del interruptor **SERVICE** (bornes 5-6).

Insertando otras monedas o billetes, el tiempo se acumula en proporción a la tarifa corriente hasta un máximo de 9 horas y 59 minutos.

Una señal acústica de un segundo avisará al jugador dos veces al faltar dos minutos y un minuto respectivamente antes de que se acabe el tiempo cargado; además, durante el último minuto se cerrará el interruptor **ALARM** (bornes 7-8).

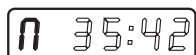
Una vez acabado el tiempo cargado, el interruptor **SERVICE** se abre (apagando de esta forma la carga a él conectada); además, si el COIN TIMER está provisto del BOX y no se han colocado todas las bolas de billar en su interior, se encenderá una señal acústica continua y el interruptor **ALARM** se encenderá de manera intermitente, provocando el parpadeo de la lámpara conectada.

La tecla **FREE PLAY** permite que el operador ponga el Temporizador COIN TIMER en funcionamiento gratuito.

Para poner a cero el tiempo cargado durante el control de la caja de fichas o del lector de billetes, pulsar dos veces la tecla **FREE PLAY**.

TOTALIZADORES

Pulsando la tecla **TOTAL** aparece el total recaudado en dinero. En caso de que se usen monedas de



Horas Minutos

TIMER "ON"; indica el tiempo que el BOX permaneció abierto con el tiempo vencido y en presencia de alimentación eléctrica (ON).

Para ponerlo a cero, pulsar **F1**.

La cuenta máxima de los dos contadores llega hasta 99 horas y 59 minutos y permanece invariada en dicho valor.

Pulsar nuevamente (+) para terminar la visualización de los contadores.

Notas para la sustitución de la batería:

CUIDADO. Si la batería no se sustituye de manera correcta, se corre el riesgo de que explote. Respetar la polaridad. No recalentar. No tratar de realizar la recarga. Sustituir la batería sólo por una de tipo igual o equivalente.

Eliminar la batería usada, echándola en los contenedores especialmente destinados para la recolección.

Caja de fichas electrónica.

Se puede usar una caja de fichas electrónica estándar con reconocimiento de 6 monedas y con las correspondientes 6 salidas en un conector de 5 + 5 pin.

Se pueden usar modelos de varias marcas (SECI, NRI, COIN CONTROL, MARS y otros).

La caja de fichas electrónica tiene que poder funcionar con una tensión de alimentación de 12Vcc ±0,5Vcc.

Lector de billetes.

El lector de billetes tiene que ser el modelo SMILEY (fabricado por Innovative Technology y distribuido por: Comestero, Suzo, Dinamics, etc.) u otro con características equivalentes. En caso que se use la caja de fichas y el lector de billetes, se aceptan 5 tipos de monedas y 4 tipos de billetes.

DATOS TECNICOS

TEMPORIZADOR COIN TIMER.

- Alimentación: 230 Vca, 50 - 60Hz, 250mA MAX.
- Carga máxima en los interruptores **SERVICE** y **ALARM:** 5A, 250 Vca.
- Fusibles de protección de los circuitos **SERVICE** y **ALARM:** 6,3A F, 250 Vca.
- Batería interna: Litio 3,6V - 1,9Ah.
- La batería asegura el funcionamiento del visualizador por más de 7 años en caso de fallo de la tensión de red.

CÓDIGO de ARTÍCULOS, medidas y peso:

En la pagina 26 están algunas fotografías de los siguientes artículos.

El código del artículo consta de dos partes: Art. 2xx + y 1) Versión Temporizador COIN TIMER
2) Tipo de dinero aceptado

1) Versiones del Temporizador COIN TIMER:

	Ancho	Alto	Prof.	Peso
		(cm)		(Kg)
Art. 200 COIN TIMER	21,5	35,5	23,5	6,7
Art. 202 COIN TIMER Ping-Pong. Control de 2 raquetas + 1 pelota	26	47	26	12,3
Art. 203 COIN TIMER 3B. Para Carambola (3 bolas de billar Ø61,5 mm)	21,5	""	23,5	10,8
Art. 203A COIN TIMER 3B/A. Para Italiana (2 x Ø68 + 1 x Ø59 mm)	""	""	""	""
Art. 204 COIN TIMER 4B. Para 4 bolas (4x Ø61,5 mm)	""	""	""	""
Art. 209 COIN TIMER 9B. Para 9 bolas (9 x Ø61,5 mm)	""	""	""	""
Art. 209A COIN TIMER 9B/A. Para 9 bolas (8 x Ø59 + 1 x Ø54 mm)	""	""	""	""
Art. 216 COIN TIMER 16B. Para Pool (16 x Ø57 mm)	26	""	26	12,3
Art. 216A COIN TIMER 16B-52. Para English Pool (16 x Ø50-52 mm)	""	""	""	12,7
Art. 216B COIN TIMER 16B-68. Para pirámide Rusa (16 x Ø68-69 mm)	32,5	47,5	32,5	14,8
Art. 222 COIN TIMER 22B. Para Snooker (22 x Ø52-54mm)	""	47	""	""

2) Tipo de dinero aceptado:

- +M Caja de fichas mecánica (1 moneda).
- +E Caja de fichas electrónica (6 monedas, program.).
- +B Lector de billetes (4 billetes, programables).
- +T Lector de billetes y caja de fichas electrónica.

Nota: 1) al colocar el pedido deberá especificarse el país y el valor de las monedas y/o billetes elegidos;
2) El Temporizador COIN TIMER puede suministrarse tanto sin caja de fichas como sin lector de billetes, pero podrá estar predispuesto para la instalación de uno de ellos o de ambos y en este caso será suficiente añadir la letra "P" al código del artículo seleccionado.

Por ejemplo: **Art. 203+BP** = COIN TIMER 3B predispuesto para la incorporación del lector de billetes.

Ejemplos de código de artículo:

- Art. 216+E COIN TIMER 16B con caja de fichas electrónica.
- Art. 203+T COIN TIMER 3B con lector de billetes y caja de fichas electrónica.

Nos reservamos el derecho a modificar las características sin previo aviso.



www.favero.com