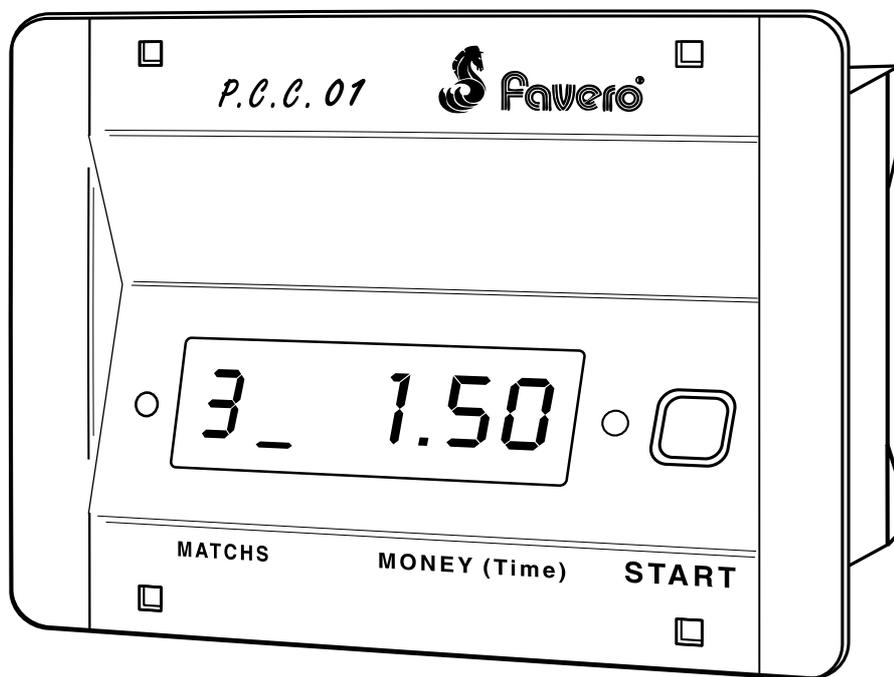


Pool Coin Control 01

P.C.C. 01 (Art. 660)



Elektronische Kontrolleinheit für Pool, die mit Münzen oder Spielmarken funktionieren, die mechanische Spielmarkenapparate und einen motorisierten Kugelauswurf-mechanismus anwenden.



Pool Coin Control 01

DEUTSCH

EIGENSCHAFTEN

Die Pool Coin Control (P.C.C. 01) wurde für die Pools entwickelt, die mit Münzen oder Spielmarken betrieben werden und mit einem motorisierten Mechanismus ausgerüstet sind, der den Kugelauswurf steuert.

Es besteht die Möglichkeit, Partien oder auf Zeit zu spielen.

Angeschlossen werden:

- bis zu 3 mechanischen Münzautomaten
- der Motor und der entsprechende Endanschlagschalter
- die Batterie zur Versorgung des Motors.

Programmiert werden können:

- der Wert der Münze in Übereinstimmung mit jedem Münzautomat
- der Preis für eine Partie
- ein eventueller Bonus
- die Möglichkeit, daß der Spieler auf Zeit spielen kann
- die entsprechende Zeit einer Partie
- die Betriebsart beim Spiel auf Zeit
- die Steuerweise des Motors in Übereinstimmung mit dem verwendeten Mechanismus
- der Schaltbereich des Anzeigers bei erschöpfter Batterie.

Das Display zeigt den Spielern den eingeworfenen Geldbetrag an, die Anzahl der zu spielenden Partien (bis zu 9) bzw. die Spielzeit, sofern diese Betriebsart gewählt wurde.

Es zeigt ausserdem die kassierten Werte durch 1 Haupttotalisator und 3 Münzen-zählern in Übereinstimmung mit den 3 Münzautomaten an.

Es muß eine externe Batterie verwendet werden, um den Motor des Kugelauswurfmechanismus zu versorgen.

Die P.C.C. 01 bietet viele Auswahlmöglichkeiten unter den verschiedenen Batterietypen an. Durch den Einbau eines einstellbaren Batterieanzeigers kann sie leicht jeder handelsüblichen Batterie angepasst werden, womit stets die höchstmögliche Autonomie gewährleistet wird.

Da die gewöhnlich eingesetzten Motoren bei 12 Volt und einer Leistungsaufnahme von etwa 150 mA arbeiten, empfehlen wir ein Paket **D-size-Alkali-Batterien** (Bsp. 8 in Serie geschaltete Batterien LR20 mit 1,5 V), wodurch etwa 27.000 Öffnungszyklen gewährleistet werden, d.h. eine Betriebsautonomie von 3 Jahren, wenn über 300 Tage pro Jahr 30 Öffnungen pro Tag erfolgen.

Falls eine 12V 7Ah Bleibatterie verwendet wird, ist ungefähr eine jährliche Ladung ausreichend.

Das Gerät ist gegen Umpolen der Batterie und Motorkurzschlüsse gesichert.

Die P.C.C. 01 ist mit einer eigenen, inwendigen Lythium-Batterie ausgestattet, die eine sechsjährige vollkommene Funktionierung gewährleistet, falls sie nicht durch die externe Batterie versorgt wird.

Abmessungen: Breite 138 mm, Höhe 100mm, Tiefe 66 mm. Gewicht: 0,6 Kg.

FUNKTIONSBEISPIELE

Bei Geldeinwurf wird bei jedem Erreichen des Partiepreises die Anzahl der verfügbaren Partien erhöht, was auf der linken Seite des Displays abgelesen werden kann. Auf der rechten Seite wird der weitere bezahlte Betrag angezeigt, der jedoch unter dem Preis für eine Partie liegt. Z.B.:

A rectangular display showing the number '3' on the left, a horizontal line in the middle, and '0.50' on the right.

Drückt der Spieler den STARTknopf erfolgt der Kugelauswurf und die Anzahl der Spiele sinkt um eines. Z.B.:

A rectangular display showing the number '2' on the left, a horizontal line in the middle, and '0.50' on the right.

Möchte der Spieler auf Zeit spielen, sofern diese Funktion befähigt ist, soll er den STARTknopf nicht sofort loslassen, sondern muss ihn mindestens 2 Sekunden lang gedrückt halten. Dieser Vorgang führt nicht nur zum Kugelauswurf, sondern verwandelt auch den verbleibenden Betrag in verfügbare Zeit (max. 9 Stunden 59 Minuten).

Z.B.:

A rectangular display showing the time '33:45'.

Werden bei Zeitablauf weitere Münzen eingeworfen, erhöht sich die Zeit im Verhältnis zum Wert der Münzen.

Das Spiel auf Zeit ist vor allem für Profispieler nützlich, deren Partien sehr kurz sind.

Soll die Verwendung des Billiards auf Zeit angeregt werden, können ein höherer Partiepreis und eine entsprechend längere Zeit programmiert werden.

HINWEIS: Der Installateur kann eventuelle aufgespeicherte Partien oder Spielzeiten auf Null stellen, indem er die Taste (-) 5 Sekunden lang drückt.

PROGRAMMIERUNG

Die Taste PROG drücken um mit der Programmierung zu beginnen und erneut betätigen um darauffolgende Schritte durchzuführen. Um zurückzukehren kann der STARTknopf betätigt werden. Nach dem letzten Schritt ist die Programmierung beendet. Auf der linken Seite des Displays blinkt der Buchstaben des Programmierschritts.

U 0.10 GELDEINHEIT

Hängt von dem Wert der Landeswährung ab. Sie entspricht der Mindesteinheit aller Beträgen: Alle darauffolgend eingegebenen Geldwerte (Münzen, Preis, Bonus, usw.) werden das Mehrfache dieser Geldeinheit sein. Durch die Tasten (+) und (-) kann eines 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 0,10, USA 0,10, RUBLAND 1, JAPAN 10.

Um zum nächsten Schritt zu gelangen, PROG drücken.

1 0.50 WERT MÜNZE 1

2 1.00 WERT MÜNZE 2

3 2.00 WERT MÜNZE 3

Alle Werte der Münzen können von Null bis 250-mal der Geldeinheitwert eingegeben werden (im ersten Schritt der Programmierung bestätigt) indem die Tasten (+) und (-) gedrückt werden. Zur schnellen Eingabe die Taste (+) oder (-) gedrückt halten.

A 1.00 PREIS PRO PARTIE

Es kann von 1 bis 250-mal der Geldeinheitwert eingegeben werden. Zur schnellen Eingabe die Taste (+) oder (-) gedrückt halten.

b 0.00 BONUS STUFE

In diesem Schritt wird beschlossen, wieviel Geld eingeworfen werden soll, um einen "Bonus" zu gewinnen. Der Bonuswert wird beim darauffolgendem Schritt festgestellt.

Bei Nullstellung wird kein Bonus vergeben.

c 0.50 BONUS WERT

Zum nächsten Schritt übergehen falls der vorherige Schritt BONUS STUFE auf Null eingestellt wurde. Wir möchten darauf aufmerksam machen, dass ein Bonus nur dann vergeben wird, wenn die Münzen eine nach der anderen eingeworfen werden (höchstens eine Minute eine von der anderen).

d 15:00 ZEIT FÜR EINE PARTIE

Mit den Tasten (+) und (-) die gewünschte Zeit in Übereinstimmung mit dem Partiepries eingeben (bis zu 59 Min. und 45 Sek. mit Auslösung alle 15 Sek.). Zur schnellen Eingabe die Taste (+) oder (-) gedrückt halten.

Das Spiel auf Zeit kann ausgeschlossen werden, wenn der Wert bei diesem Schritt auf Null eingestellt wird.

E 1 FUNKTIONSWEISE BEI SPIELART AUF ZEIT.

Zum nächsten Schritt übergehen falls der vorherige auf Null eingestellt wurde.

Bei E = 1 öffnet sich die Kugelklappe beim Start und schliesst sich erst bei Zeitablauf.

Bei E = 2 bis zum Zeitablauf wird sich die Kugelklappe öffnen und gleich danach schliessen jedes mal wenn auf START gedrückt wird.

F 1 STEUERUNGSART MOTOR (1 oder 2)

Es gibt zwei verschiedene motorisierte Mechanismen, die den Kugelauswurf steuern. Einer, der den Öffnungs- und Schließzyklus ohne Zwischenpause ausführt, der andere, der vor dem Schließen einer Pause bedarf, um den Auswurf der Kugeln zu ermöglichen. Entsprechend dem motorisierten Mechanismustyp einen der nachfolgenden Werte mit den Tasten (+) und (-) eingeben:

- 1 Der Motor führt den Öffnungs- und Schließzyklus ohne Pause aus.
- 2 Der Motor macht vor dem Schließen eine Pause von 5 Sek.

L 11.0 SCHALTBEREICH DES ANZEIGERS BEI ERSCHÖPFTER BATTERIE

Es handelt sich um den Mindestspannungwert der externen Batterie. Wird dieser Wert unterschritten, erscheint die blinkende Anzeige "BATT.", um anzuzeigen, dass die Batterie entweder geladen oder ausgetauscht werden soll. Der Wert ist vom angewandten Batterietyp abhängig. Wir empfehlen, durch die Tasten (+) und (-) einen der folgenden Werte einzustellen:

- 6.4 bei 12V Alkalibatterien
- 6.4 bei 12V Kohle-Zink Batterien
- 11.0 bei 12V Bleibatterien
- 7.6 bei 9,6V Nickelkadmiumbatterien

PROG drücken, um die Programmierung zu beenden.

GELDTOTALISATOR und MÜNZENZÄHLER

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. Falls der Wert höher als 6 Ziffern ist (z.B. 999.999), wird er in zwei Abschnitten angezeigt.

Anzeigebeispiel von 123.458.000:



1 Sekunde lang



3 Sekunden lang.

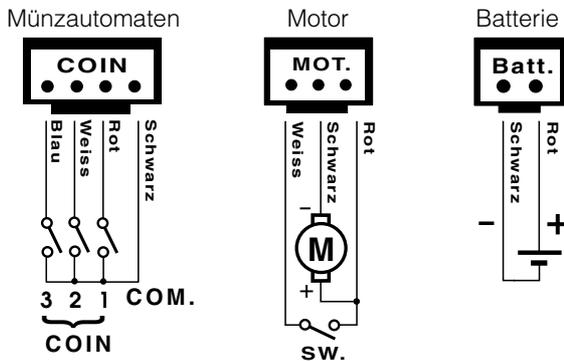
Der Totalisator bleibt 8 Sekunden lang sichtbar, dann löscht er von selbst. Wenn binnen dieser Frist die Taste SET 5 Sekunden lang gedrückt wird, werden sowohl der Totalisator als auch alle Münzenzähler auf Null gestellt.

Die Taste TOTAL wiederholt drücken, um aufeinanderfolgend die 3 Münzenzähler anzuzeigen, dessen Nummer auf der linken Seite des Displays blinkt.

Jeder Zähler zeigt bis 99.999 an und beginnt dann wieder bei Null.

ANSCHLÜSSE

Die P.C.C. 01 wird mit Verbindungen und Kabeln für die Anschlüsse geliefert.



Münzautomaten

Die Mikroschalter der Münzautomaten wie auf dem obigen Schema gezeigt anschließen. Wird nur ein Münzautomat eingesetzt, dürfen die Drähte 2 und 3 nicht angeschlossen werden.

Motormechanismus

Die P.C.C. 01 ist gegen Motorkurzschlüsse gesichert. Die Spannung ist auf MAX. 280 mA begrenzt.

Erfolgt innerhalb 16 Sekunden nach dem Antrieb des Motors keine Auslösung des Mikroschalters des Mechanismus stoppt der Motor, was eine weitere Schutzvorrichtung darstellt.

Der Mikroschalterkontakt (SW) muß wie folgt sein:

Offen (OFF), wenn die Kugelklappe geschlossen ist.

Geschlossen (ON), wenn die Kugelklappe geöffnet ist.

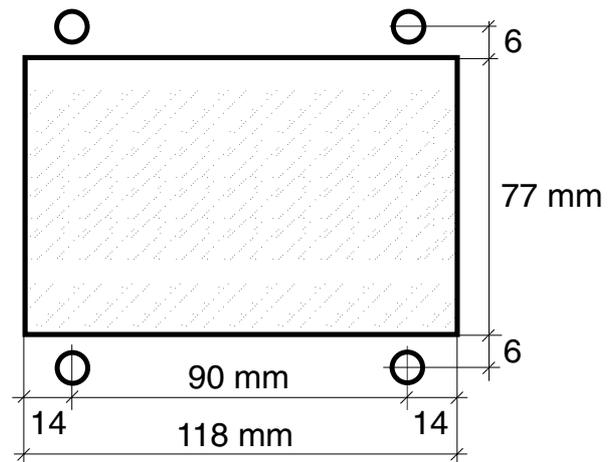
Kontrollieren Sie, daß der Motor in die richtige Richtung dreht, ansonsten steuern Sie die Verbindungen um.

Batterie

Die P.C.C. 01 ist gegen das Umpolen gesichert. Die Spannung der Batterie kann zwischen 14 VDC und 6 VDC variieren.

BOHRUNG zur BEFESTIGUNG

Wir empfehlen, das P.C.C. 01 auf derselben Klappe zu befestigen, wo sich die Münzautomaten befinden, dies für einen leichten Zugang zu den Programmier Tasten.



Maximale Masse des Behälters:
Breite 138 mm, Höhe 100 mm, Tiefe 66 mm.

Wir behalten uns vor, die Eigenschaften ohne Vorankündigung abzuändern.

