

LCD-BOX

ISTRUZIONI INSTALLAZIONE

PROGRAMMAZIONE

Per la programmazione girare la chiave *INSTALLATION*. Lo stesso per terminarla. Ci sono 6 fasi da programmare in successione:

- 1) *CONTATORE TOTALIZZATORE*
- 2) *VALORE DI UNO SCATTO*
- 3) *SIMBOLO MONETARIO*
- 4) *TARIFFA DI INIZIO GIOCO*
- 5) *1a TARIFFA ORARIA*
- 6) *2a TARIFFA ORARIA (CLUB)*

Per passare da una fase alla successiva usare il tasto *TARIFF*. Per modificare il valore di ogni fase usare i tasti (+) e (-) entrando nei fori con la punta di una penna. Si tenga presente che se il tassametro è in conteggio, si può solo azzerare il totalizzatore ma non modificare gli altri valori. Ecco come si presentano in successione le 6 fasi:

1. **C 13.345** *CONTATORE TOTALIZZATORE.*
La lettera "C" seguita da un numero indica il valore del contatore totalizzatore. Il contatore visualizza il numero degli scatti avvenuti e poiché il valore di uno scatto può essere programmato a piacere (vedi FASE 2), per ricavare l'incasso totale in denaro si deve moltiplicare il valore del contatore per il valore di uno scatto. Il totalizzatore conta fino a 99.999 scatti e poi riprende da zero. Per azzerarlo si deve premere il tasto (-) con la punta di una penna. Se non si desidera proseguire con le successive FASI di programmazione si deve girare la chiave *INSTALLATION*. Questo sarà utile successivamente alla programmazione, quando si desidera solamente accedere al totalizzatore. Per passare alla FASE 2 premere il tasto *TARIFF*. Nelle programmazioni successive l'apparecchio non deve essere nello stato di conteggio denaro.

2. **000 100** *VALORE MONETARIO DI UNO SCATTO.*
È il valore in denaro che viene aggiunto all'importo da pagare ad ogni intervallo di tempo. Esso dipende dalla valuta monetaria di ogni nazione. I valori scatto disponibili sono: 0,05 - 0,10 - 0,20 - 0,50 - 1 - 2 - 5 - 10 - 20 - 50 - 100. Ex. per Italia 100, Francia 0,50, Germania, USA 0,10, EURO 0,05 o 0,10. Usare i tasti (+) e (-) per selezionare un valore. Per passare alla fase successiva premere *TARIFF*.

3. **000 E** *SIMBOLO MONETARIO.* È il carattere che deve apparire davanti all'importo da pagare. I caratteri disponibili sono: C d E F L P S t Y oppure "nessun carattere". Si può impostare un simbolo usando i tasti (+) e (-). Per passare alla fase successiva premere *TARIFF*.

4. **00 100** *TARIFFA DI INIZIO GIOCO.* (15 valori selezionabili). È un importo fisso che viene addebitato ad ogni inizio gioco in aggiunta alla tariffa oraria. Usare i tasti (+) e (-) per impostare tale valore. Per passare alla fase successiva premere *TARIFF*.

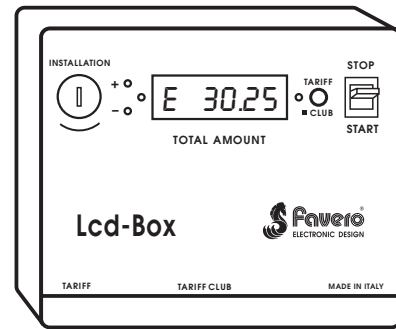
5. **0 7.000** *1a TARIFFA ORARIA.* (variabile da 10 a 500 scatti ora). Per variarla usare i tasti (+) e (-). Tenerli premuti per variare velocemente. Per passare alla fase successiva premere *TARIFF*.

6. **0. 7.000** *2a TARIFFA ORARIA (CLUB).* (da 10 a 500 scatti ora). È identificata dal punto decimale che appare sulla sinistra del display. Per variarla usare i tasti (+) e (-). Per terminare premere *TARIFF* o girare la chiave sinistra.

BATTERIA AL LITIO

La batteria al litio interna alimenta tutta la parte elettronica riguardante il conteggio e la visualizzazione. La sua durata tipica è di 10 anni (minimo 8 anni). Negli ultimi suoi 2-3 mesi di vita si noterà un affievolimento del display e sarà quindi necessaria la sua sostituzione. La sconnessione o l'esaurimento della batteria provoca la perdita dei dati.

ATTENZIONE: Pericolo di esplosione se la batteria non viene sostituita in modo corretto. Sostituire solo con un tipo uguale o



equivalente. Non gettare la batteria scarica, ma inserirla negli appositi contenitori per lo smaltimento.

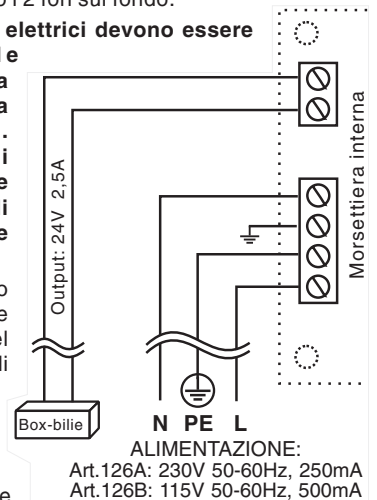
FISSAGGIO E COLLEGAMENTI ELETTRICI

Svitare le 2 viti in alto sul frontale, girare la chiave *INSTALLATION* e tirare a sé. Togliere l'intero frontale staccando anche il connettore col cavo piatto che è inserito vicino al trasformatore. Fissare poi il contatore alla parete utilizzando i 2 fori sul fondo.

ATTENZIONE: I collegamenti elettrici devono essere eseguiti da personale qualificato. L'apparecchiatura deve essere collegata all'impianto di terra. Sull'impianto fisso di alimentazione deve essere previsto un dispositivo di sezionamento facilmente accessibile.

I fili di collegamento al cassetto bilie devono avere una sezione di 1,5mm² se la lunghezza del cavo è inferiore a 50m, e di 2,5mm² se la lunghezza è fra 50 e 100m.

Una volta effettuati i collegamenti, reinserire il connettore col cavo piatto e richiudere il frontale.



FUNZIONAMENTO CON CASSETTO BILIE

Mettendo l'interruttore in *START*, si apre il cassetto bilie ed inizia il conteggio. Il display lampeggia quando il conteggio è in corso.

In qualunque momento si può scegliere fra le 2 possibili tariffe orarie, con il pulsante *TARIFF*. La seconda tariffa, definita come tariffa *CLUB*, quando in funzione è identificata dall'apparizione di un punto decimale sulla sinistra del display.

La possibilità di scegliere una seconda tariffa può essere utile nel caso si desideri una tariffa più bassa (per esempio con soci *Club*) oppure più alta (nelle ore di punta o a tarda notte).

NOTA: se si utilizza una sola tariffa, si consiglia di programmare le 2 tariffe con lo stesso valore, in modo che, se per errore l'operatore preme il tasto *TARIFF*, non avvenga alcun cambiamento di tariffa.

L'arresto del conteggio avviene quando il cassetto è chiuso e l'interruttore è in *STOP*. Se quindi dopo lo *START* (con conseguente apertura del cassetto) si rimette l'interruttore in *STOP*, il conteggio prosegue e si ferma automaticamente solo quando il cassetto viene chiuso. Nel caso invece si voglia far fermare il conteggio solamente quando i giocatori vanno a pagare, si lascia l'interruttore in *START* fino a quel momento.

Al momento dello *STOP* l'importo da pagare rimane visualizzato (senza più lampeggiare) ed inoltre viene addizionato al totalizzatore interno.

Per visualizzare il totalizzatore senza l'uso della chiave *INSTALLATION*, premere con le punte di 2 penne su entrambi i fori (+) e (-) contemporaneamente. Tale totalizzatore segnala gli scatti avvenuti e quindi bisogna moltiplicarlo per il valore di uno scatto (vedi fase 2 della programmazione) per ottenere l'incasso totale in denaro.

FUNZIONAMENTO SENZA CASSETTO BILIE

Se non viene utilizzato il cassetto bilie, non è necessario eseguire alcun collegamento elettrico. La partenza e l'arresto del conteggio avvengono semplicemente con l'interruttore *START/STOP*.

LCD-BOX

INSTALLATION INSTRUCTIONS

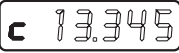
PROGRAMMING

To initiate the programming process, turn the INSTALLATION key. Do the same when you wish to end the programming.

There are six stages to be programmed in order:

- | | |
|----------------------|-----------------------------|
| 1) REGISTER METER | 2) PRICE OF ONE CLICK |
| 3) MONEY SYMBOL | 4) START-GAME CHARGE |
| 5) 1st HOURLY CHARGE | 6) 2nd HOURLY CHARGE (CLUB) |

To proceed from one stage to the next, use the TARIFF button. To change the price figure in each stage, use the (+) and (-) buttons by placing the point of a pen on the holes. Keep in mind that when the meter is counting, we can only register meter setting, but not modify other figures. Here is how the six stages appear in order:

1. REGISTER METER.
 The letter "C" followed by a number indicates the total sum on the counter. The counter shows the number of clicks which have run off, and since the charge for one click may be programmed for whatever you yourself decide (see STAGE 2), if you wish to determine the total money receipts, multiply the figure shown on the counter by the rate of one click. The counter runs to a total of 99,999 clicks and then returns to zero. To go back to zero, you must push the button with the tip of a pen. If you do not wish to go on to the further stages in programming, you must turn the INSTALLATION key again. This will be useful when access only to the counter is required. To continue to STAGE 2, push the TARIFF button. The device must not be in the cash counting operation during subsequent programming.

2. PRICE OF ONE CLICK. This is the cash figure by which the amount to be paid increases with each time interval. That figure depends on the monetary value applicable to each individual country. The click figures available are the following: 0.05 - 0.10 - 0.20 - 0.50 - 1 - 2 - 5 - 10 - 20 - 50 - 100.
 Ex. for Italy 100, France 0.50, USA 0.10, England 0.05, Euro 0.05. You may make your choice by using the (+) and (-) buttons. To go on to the next stage, push the TARIFF button.

3. MONEY SYMBOL. This is the letter that appears before the total sum to be paid. The following letters available are: C d E F L P S t Y or "no letter". The choice can be made by using the (+) and (-) buttons. To go on to the next stage, push the TARIFF button.

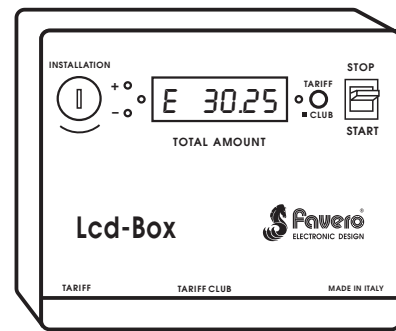
4. START-GAME CHARGE. (15 figures available) This is a set figure charged at the beginning of every game above and which is not included in the hourly rate. Use the (+) and (-) buttons to register that figure. To go on to the next stage, push the TARIFF button.

5. 1st HOURLY CHARGE. (varies from 10 to 500 click per hour). To change the figure, use the (+) and (-) buttons. Hold the buttons down if you wish to effect the operation quickly. To go on to the next stage, push the TARIFF button.

6. 2nd HOURLY CHARGE (CLUB). (from 10 to 500 clicks per hour). This is shown by the decimal point which appears on the left of the display. To change the figure, use the (+) and (-) buttons. To end the process, push the TARIFF button or turn the key to the left.

LITHIUM BATTERY

The internal lithium battery feeds all the electronic parts of the time count and the visualisation. Its normal life is 10 years (minimum 8 years). During its last 2-3 months of life a fading of the display can be noticed and it will therefore be necessary to substitute it. The disconnection or the running out of the battery will cause a loss of data.



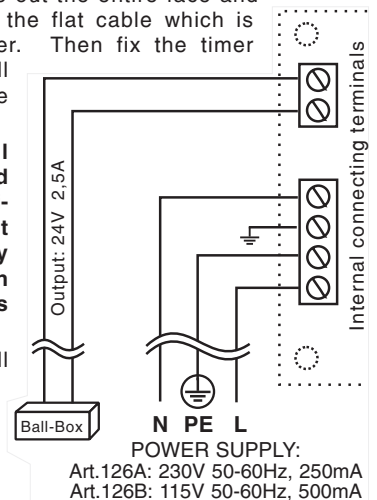
WARNING: There is a danger of explosion if the battery is not substituted in the correct manner. Substitute only with a same or equivalent type of battery. Do not throw the old battery away, put it into the appropriate waste disposal bin.

FIXING AND ELECTRICAL CONNECTIONS.

Unscrew the two screws on the face, turn the INSTALLATION key and pull it towards you. Take out the entire face and disconnect the connector to the flat cable which is inserted near the transformer. Then fix the timer clock/tariff meter to the wall using the 2 holes at the bottom.

WARNING: The electrical connections must be carried out by a qualified electrician. The equipment must be earthed. An easily accessible cut out switch must be placed on the mains feed.

The connecting wire to the ball drawer must have a 1.5mm² section if the length of the cable is less than 50m, and of 2.5mm² if the length is between 50 and 100m.



Once the connections have been carried out, re-insert the connector with the flat cable and re-close the face.

WORKING with Ball Drawer

The ball drawer is opened by putting on the START switch, at the same time the count starts. The display flashes whilst the count is operative.

The choice of the two possible tariffs can be made at any moment with the TARIFF button. The second tariff, which is defined as the CLUB tariff, is identified, when active, by the appearance of a decimal point on the left of the display.

The possibility of choosing a second tariff can be useful when a lower tariff is desired (eg. with club members) or higher (during busy times or late at night). **NOTE:** if only one tariff is used the programming of the two tariffs of the same value is advised, so as to avoid operator error, in that if the TARIFF button is pressed no changes in tariff will be brought about.

The time count will stop when the drawer is closed and the switch is on STOP. Therefore, if after the START (with the consequent opening of the drawer) the switch is returned to STOP, the time count carries on and automatically stops only when the drawer is closed. If you want to stop the count only when the players come to pay, leave the switch on START until that moment.

At the moment of the STOP the amount to be paid remains visualised (without flashing) and it is also added to the internal totaliser.

To visualise the totaliser without the use of the INSTALLATION key, push both the (+) and (-) holes at the same time with the points of two pens. The totaliser will show the clicks counted, and therefore if the figure is multiplied by the cost of one click (see phase two of the programming) the total amount taken in cash will be obtained.

WORKING without The Ball Drawer

If the ball drawer is not utilised there is no need to carry out any electrical connections. The starting and stopping of the time count will be carried out by simply using the START/ STOP switch.

LCD-BOX

INSTRUCCIONES PARA LA INSTALACIÓN

PROGRAMACIÓN

Para la programación girar la llave INSTALLATION. Lo mismo para terminarla. Están presentes 6 fases a programar en sucesión:

- 1) CONTADOR TOTALIZADOR
- 2) VALOR DE CADA IMPULSO
- 3) SÍMBOLO MONETARIO
- 4) TARIFA DE INICIO JUEGO
- 5) 1a TARIFA HORARIA
- 6) 2a TARIFA HORARIA (CLUB).

Para pasar de una fase a la siguiente usar el pulsador **TARIFF**. Para modificar el valor de cada fase usar los pulsadores (+) y (-) entrando en los orificios con la punta de un lápiz. Hay que tener presente que si el contador está computando, se puede poner a cero el totalizador pero no es posible modificar los otros valores. Las seis fases se presentan con la siguiente sucesión:

1. **CONTADOR TOTALIZADOR.** La letra "C" seguida por un número indica el valor del contador totalizador. El contador visualiza la cantidad de impulsos computados y, ya que el valor de un impulso puede ser programado a voluntad (ver FASE 2), para obtener el ingreso total en dinero se debe multiplicar el valor del contador por el valor de un impulso. El totalizador cuenta hasta 99.999 impulsos y luego vuelve a comenzar desde cero. Para ponerlo a cero se debe presionar el pulsador (-) con la punta de un lápiz. Si no se desea pasar a sucesivas FASES de programación hay que volver a girar la llave **INSTALLATION**. Esto resultará útil tras la programación, cuando se desee acceder solamente al totalizador. Para pasar a la FASE 2 presionar el pulsador **TARIFF**. En las programaciones sucesivas el aparato no deberá estar en cómputo del dinero.

2. **VALOR MONETARIO DE UN IMPULSO.** Es el valor en dinero que en cada intervalo de tiempo se agrega al importe a pagar. El mismo depende de la moneda de cada nación. Los valores por impulso disponibles son: 0,05 - 0,10 - 0,20 - 0,50 - 1 - 2 - 5 - 10 - 20 - 50 - 100. Por ejemplo: para Italia 100, Francia 0,50, Alemania, Usa 0,10, EURO 0,05 o 0,10, España 10. La selección se puede efectuar usando los pulsadores (+) y (-). Para pasar a la fase sucesiva pulsar **TARIFF**.

3. **SÍMBOLO MONETARIO.** Es el carácter que debe visualizarse delante del importe a pagar. Los caracteres disponibles son: *C d e F L P S t Y* o bien "ningún carácter". La selección se puede efectuar usando los pulsadores (+) y (-). Para pasar a la fase sucesiva pulsar **TARIFF**.

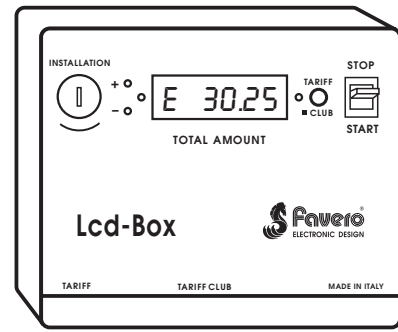
4. **TARIFA DE INICIO JUEGO** (15 valores seleccionables). Es un importe fijo que será cargado tras cada inicio de juego y que no es incluido en la tarifa horaria. Utilizar los pulsadores (+) y (-) para establecer este valor. Para pasar a la fase sucesiva pulsar **TARIFF**.

5. **1a TARIFA HORARIA** (variable de 10 a 500 impulsos por hora). Para variarla usar los pulsantes (+) y (-). Mantenerlos apretados para variar rápidamente. Para pasar a la fase sucesiva apretar **TARIFF**.

6. **2a TARIFA HORARIA (CLUB)** (de 10 a 500 impulsos por hora). Se identifica por el punto decimal que aparece a la izquierda del visualizador. Para variarla pulsar los pulsadores (+) y (-). Para terminar pulsar **TARIFF** o girar la llave izquierda.

BATERIA DE LITIO

La batería interna de litio alimenta todas las partes electrónicas que tienen que ver con el conteo y la visualización. La duración estándar es de 10 años (mínimo 8 años). En los últimos 2-3 meses de vida se notará una debilitación de la pantalla siendo necesaria su sustitución. La desconexión o el agotamiento de la batería provoca la pérdida de los datos.



ATENCIÓN: Peligro de explosión si la batería no viene sustituida en forma correcta. Sustituir exclusivamente con un tipo igual o equivalente. No botar la batería descargada, introducirla en los específicos contenedores de desecho.

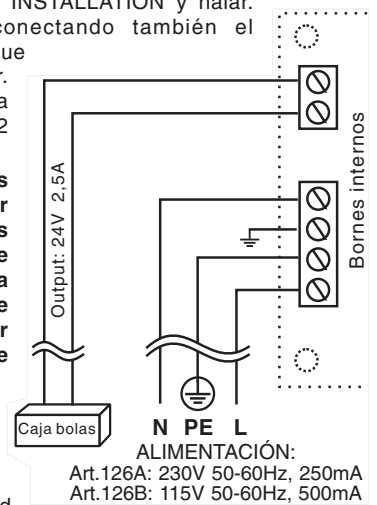
FIJACION Y CONEXIONES ELECTRICAS

Destornillar los dos tornillos que están en la parte alta del frente de la pantalla, dar vuelta a la llave **INSTALLATION** y halar. Quitar todo el frente desconectando también el conector con el cable plano que está cerca del transformador. Fijar luego el contador a la pared utilizando las 2 perforaciones del fondo.

ATENCIÓN: Las conexiones eléctricas deben ser efectuadas por personas calificadas. El equipo debe ser conectado a tierra. En la instalación fija de alimentación se debe prever un interruptor de corriente de fácil acceso.

Los cables de conexión a la caja de las bolas deben tener una sección de 1,5mm² si la longitud del cable es inferior a 50m, y de 2,5mm² si la longitud está entre 50 y 100m.

Una vez efectuadas las conexiones, introducir nuevamente el conector con el cable plano y cerrar la caja.



FUNCIONAMIENTO CON LA CAJA DE LAS BOLAS

Colocando el interruptor en **START**, se abre la caja de las bolas y comienza el conteo. La pantalla parpadea cuando el conteo está en función.

En cualquier momento se puede escoger entre las 2 posibles tarifas horarias con la tecla **TARIFF**. La segunda tarifa, definida como tarifa **CLUB**, cuando está en función, se reconoce por un punto decimal en el lado izquierdo de la pantalla. La posibilidad de escoger una segunda tarifa puede ser útil en el caso que se desee una tarifa más baja (por ejemplo para socios **CLUB**) o bien más alta (en las horas de más frecuencia o a altas horas de la noche). **NOTA:** si se utiliza una sola tarifa, se aconseja programar las dos tarifas con el mismo valor, de manera tal que, si por error el operador presiona la tecla **TARIFF**, no ocurra ningún cambio en la tarifa.

El conteo se detiene cuando la caja está cerrada y el interruptor está en **STOP**. Por lo tanto después de **START** (con la consiguiente apertura de la caja) se coloca el interruptor en **STOP**, el conteo prosigue y se detiene automáticamente sólo cuando la caja es cerrada. En el caso que se desee detener el conteo solamente cuando los jugadores vayan a pagar, se deja el interruptor en **START** hasta ese momento.

En el momento de **STOP** el monto a pagar queda visualizado (sin parpadear) y además es sumado al total interno.

Para visualizar el totalizador sin el uso de la llave **INSTALLATION**, presionar contemporáneamente con las puntas de 2 bolígrafos las perforaciones (+) y (-). Este totalizador señala los impulsos efectuados, se debe por lo tanto multiplicarlos por el valor de un impulso (ver fase 2 de la programación) para obtener el monto total en dinero.

FUNCIONAMIENTO SIN LA CAJA DE LAS BOLAS

Si no se utiliza la caja bolas, no es necesario efectuar conexión eléctrica alguna. El inicio y la parada del conteo se efectúan simplemente con el interruptor **START/STOP**.

LCD-BOX

INSTRUCTIONS TECHNIQUES

PROGRAMMATION

Pour la programmation, tourner la clef *INSTALLATION*. Même chose à la fin de l'opération. Il y a 6 phases de programmations successives:

- 1) *COMPTEUR TOTALISEUR*
- 2) *VALEUR D'UNE UNITE*
- 3) *SYMBOLE MONETAIRE*
- 4) *TARIF AU DEBUT DU JEU*
- 5) *1er TARIF HORAIRE*
- 6) *2ème TARIF HORAIRE (CLUB)*

Pour passer d'une phase à l'autre, utiliser la touche *TARIFF*. Pour modifier les valeurs de chaque phase, utiliser les touches (+) et (-) en pénétrant dans les trous avec la pointe d'un crayon. Attention: si le compteur est en fonction, il est uniquement possible de mettre à zéro le totaliseur, mais on ne peut pas modifier les autres valeurs.

Voilà comment se présentent les 6 phases:

1. *COMPTEUR TOTALISEUR.*
La lettre "C" suivie par un nombre indique la valeur du compteur totaliseur. Le compteur affiche le nombre d'unités consommées et, puisque la valeur d'une unité peut être programmée selon le désir de l'opérateur, (voir PHASE 2), pour avoir la somme d'argent correspondante, il suffit de multiplier le nombre affiché par le compteur pour la valeur d'une unité. Le compteur va jusqu'à 99.999 puis repart à 0. Pour remettre le compteur à zéro, appuyer sur la touche (-) avec la pointe d'un stylo-bille. Si vous ne voulez pas passer aux autres phases de programmation, tournez la clef *INSTALLATION* un autre fois dans le même sens. Cela sera utile après la programmation, quand on ne voudra accéder qu'au totaliseur. Pour passer à la PHASE 2, appuyer sur la touche *TARIFF*. Pour la programmation successive, l'appareil ne doit pas être en train de compter l'argent.

2. *VALEUR D'UNE UNITE.* C'est la valeur en argent qui à chaque moment augmente ce que nous devons payer. Elle dépend bien sûr de la monnaie de chaque Pays. Les valeurs disponibles pour une unité sont: 0,05 - 0,10 - 0,20 - 0,50 - 1 - 2 - 5 - 10 - 20 - 50 - 100. Ex. pour l'Italie 100, France 0,50, Allemagne, U.S.A. 0,10. (Euro 0.05) On peut les sélectionner en utilisant les touches (+) et (-). Pour passer à la phase successive, taper *TARIFF*.

3. *SYMBOLE MONETAIRE.* C'est le caractère qui doit apparaître devant la somme à payer. Les caractères disponibles sont: C d E F L P S t Y ou bien "pas de caractère". On peut les sélectionner avec les touches (+) et (-). Pour passer à la phase suivante, taper la touche *TARIFF*.

4. *TARIF EN DEBUT DE JEU.* (on peut sélectionner 15 valeurs). C'est un montant fixe qui est compté à chaque fois qu'on commence à jouer et qui s'ajoute au tarif horaire. Utiliser les touches (+) et (-) pour imposer cette valeur. Pour passer à la phase suivante, taper la touche *TARIFF*.

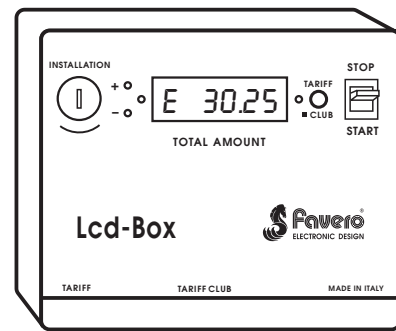
5. *1er TARIF HORAIRE.* (variable de 10 à 500 unités à l'heure). Pour la modifier, taper les touches (+) et (-). Maintenir la pression sur la touche pour les changements rapides. Pour passer à la phase successive, taper la touche *TARIFF*.

6. *2ème TARIF HORAIRE (CLUB).* (variable de 10 à 500 unités à l'heure). Il est indiqué par le point décimal qui apparaît à gauche de l'écran. Pour la modifier, taper les touches (+) et (-). Pour terminer, taper la touche *TARIFF*.

BATTERIE AU LITHIUM

La batterie interne au lithium alimente toute la partie électronique concernant le comptage et l'affichage. Sa durée est normale de 10 ans (minimum 8 ans). Dans les 2-3 derniers mois on remarquera un affaiblissement de l'affichage, il faudra donc la changer. Le débranchement ou l'épuisement de la batterie provoque la perte des données.

ATTENTION: Il ya danger d'explosion si la batterie n'est pas



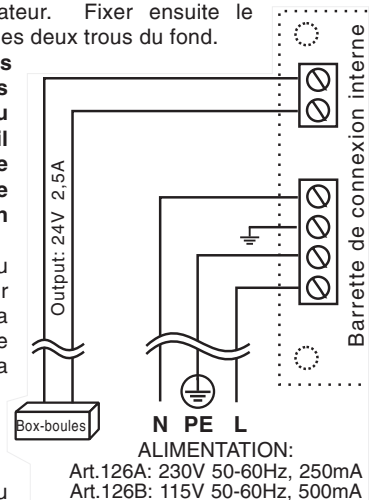
changée correctement. La substituer seulement avec une égale ou équivalente. Ne pas jeter la batterie déchargée, mais la mettre dans le conteneur spécial pour l'élimination.

FIXAGES ET BRANCHEMENTS ELECTRIQUES

Dévisser les 2 vis en haut sur la partie antérieure, tourner la clé *INSTALLATION* et tirer vers soi. Enlever tout le panneau antérieur en détachant le connecteur avec le câble plat qui est attaché à côté du transformateur. Fixer ensuite le compteur à la paroi en utilisant les deux trous du fond.

ATTENTION: Les branchements électriques doivent être effectués par du personnel qualifié. L'appareil doit être relié à la prise de terre. L'installation électrique du local doit avoir un interrupteur d'accès facile.

Les fils pour la connexion au tiroir des boules doivent avoir une section de 1,5 mm² si la longueur du câble est inférieure à 50m et de 2,5mm² si la longueur est de 50 à 100 m. Lorsque les connexions sont terminées, remettre le connecteur avec le câble plat et refermer le panneau antérieur.



FONCTIONNEMENT AVEC TIROIR A' BOULE

En mettant l'interrupteur sur *START*, le tiroir aux boules s'ouvre et le compteur se met en marche. L'afficheur clignote quand le compteur fonctionne.

A' n'importe quel moment on peut choisir entre les deux tarifs horaires avec la touche *TARIFF*. Le deuxième tarif, défini comme tarif *CLUB*, s'identifie par l'apparition d'un point décimal sur la gauche de l'affichage.

La possibilité de choisir un deuxième tarif peut être utile dans le cas où on désire un tarif moins élevé (par exemple avec des membres du Club) ou plus élevé (heures de pointe ou tard dans la nuit).

NOTA BENE: Si on utilise un seul tarif, il est conseillé de programmer les deux tarifs avec la même valeur, de sorte que, si on appuie sur la touche *TARIFF* par inadvertance, il n'y ait pas de changement de tarif.

Le compteur s'arrête lorsque le tiroir est fermé et que l'interrupteur est sur *STOP*. Après le *START* (par conséquent le tiroir est ouvert) si on remet l'interrupteur sur *STOP*, le compteur continue à fonctionner et s'arrête automatiquement seulement à la fermeture du tiroir. Par contre, si on veut que le compteur fonctionne jusqu'au moment où les joueurs viennent payer, on laisse l'interrupteur sur *START* jusqu'à ce moment-là.

Au moment du *STOP* la somme à payer est affichée (ne clignote plus) et en plus elle est ajoutée au totalisateur interne.

Pour visualiser le totalisateur sans utiliser la clé *INSTALLATION*, introduire en même temps les pointes de deux crayons dans les deux petits trous (+) et (-). Ainsi le totalisateur signale le nombre d'unités et il faut donc le multiplier par la valeur d'une unité (voir phase 2 de la programmation) afin d'obtenir le total de la somme d'argent à encaisser.

FONCTIONNEMENT SANS TIROIR A' BOULE

Si on n'utilise pas le tiroir il est inutile d'effectuer des branchements électriques. Le compteur se met en marche et s'arrête simplement avec l'interrupteur *START/STOP*.

LCD-BOX MONTAGEANLEITUNG

PROGRAMMIERUNG

Zu Beginn und Ende der Programmierung Schlüssel INSTALLATION drehen. Die Programmierung erfolgt in sechs Schritten:

- 1) TOTALISATOR
- 2) WERT EINER EINHEIT
- 3) WÄHRUNGSSYMBOL
- 4) GRUNDTARIF BEI SPIELBEGINN
- 5) 1° ZEITTARIF
- 6) 2° ZEITTARIF (CLUBTARIF)

Der Wechsel von einem zum nächsten Programmierschritt erfolgt mit der Taste TARIFF. Zur Änderung der Einstellwerte jedes Programmierschrittes dienen die Tasten (+) und (-), Diese sind mit der Spitze eines Kugelschreibers durch die dafür vorgesehenen Bohrungen zu bedienen. Zu beachten ist, dass bei laufendem Zähler nur der Totalisator auf Null gestellt, alle anderen Werte jedoch nicht verändert werden können. Nachfolgend die Erläuterung zu den 6 Programmierschritten:

1. TOTALISATOR

 Der Buchsabe "C" gefolgt von einer Nummer zeigt den Zählwert des Totalisators an. Der Zähler zeigt die Summe der Einheiten an, und da der Wert einer Einheit nach Belieben programmierbar ist, muss der Zählwert mit dem Wert einer Einheit multipliziert werden, um den Geldbetrag zu erhalten. Der Totalisator zählt bis 99.999 Einheiten und kann bei null beginnen.

Zur Nullstellung Taste (-) mit der Spitze eines Kugelschreibers drücken. Sollen keine weiteren Programmierschritte erfolgen, Schlüssel INSTALLATION zurückdrehen, z.B. wenn nur Zugang zum Totalisator gewünscht wird.

Zum Übergang auf Schritt 2 Taste TARIFF drücken.

Zur weiteren Programmierung darf der Zähler nicht laufen.

2. GELDWERT EINER EINHEIT

 Bestimmt den Preis einer Einheit, dieser hängt von der Geldstückelung gemäss der jeweiligen Landeswährung ab. Die einstellbaren Stückelungen sind: 0,05 - 0,10 - 0,20 - 0,50 - 1 - 2 - 5 - 10 - 20 - 50 - 100. Z.B. für Frankreich 0,50, Deutschland und U.S.A. 0,10, **EURO 0,05 oder 0,10**. Einstellwert mit den Tasten (+) und (-) wählen.

Zum Übergang zum nächsten Schritt Taste TARIFF drücken.

3. WÄHRUNGSSYMBOL

 Dieses Symbol wird durch einen Buchstaben vor der angezeigten Zahl ausgedrückt. Verfügbar sind folgende Buchstabensymbole: C d E F L P S t Y oder "kein Buchstabensymbol". Die Symbole werden mit den Tasten (+) und (-) eingestellt.

Zum Übergang zum nächsten Schritt Taste TARIFF drücken.

4. GRUNDTARIF BEI SPIELBEGINN

 (15 verschiedene Werte einstellbar) Dieser Grundpreis bei Spielbeginn wird zum Zeittarif hinzugerechnet und wird mit den Tasten (+) und (-) eingestellt.

Zum Übergang zum nächsten Schritt Taste TARIFF drücken.

5. 1° ZEITTARIF

 (einstellbar von 10 bis 500 Einheiten je Stunde). Zum Einstellen Tasten (+) und (-) drücken. Zur beschleunigten Einstellung Taste gedrückt halten.

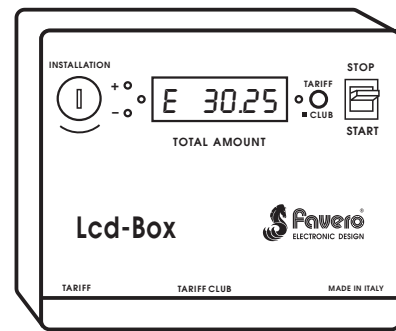
Zum Übergang zum nächsten Schritt Taste TARIFF drücken.

6. 2° ZEITTARIF (CLUBTARIF)

 (von 10 bis 500 Einheiten je Stunde). Wird durch einen Dezimalpunkt links am Display angezeigt. Zum Einstellen Tasten (+) und (-) drücken. Zum Beenden der Programmierung Taste TARIFF drücken oder Schlüssel nach links drücken.

Lithiumbatterie

Die Lithiumbatterie versorgt alle elektronischen Bauteile einschliesslich Zähler und Anzeige. Die mittlere Lebensdauer beträgt 10 Jahre (mindestens 8 Jahre). Während der letzten 2-3 Monate der Lebensdauer macht sich ein Verblässen der LCD-Anzeige bemerkbar und die Batterie muss ausgetauscht werden. Beim Entfernen bzw. Bei Erschöpfung der Batterie gehen die



gespeicherten Daten verloren.

Achtung: Explosionsgefahr bei unsachgemäsem Batterietausch. Nur durch ähnlichen oder gleichen Typ ersetzen. Gebrauchte Batterien nicht einfach wegwerfen, sondern dem Recycling zuführen.

BEFESTIGUNG UND ELEKTROANSCHLUSS

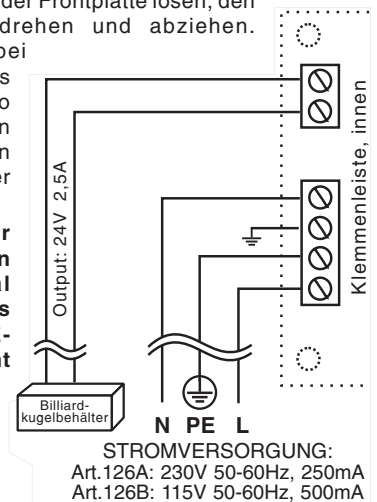
Die beiden Schrauben oben an der Frontplatte lösen, den Schlüssel INSTALLATION drehen und abziehen.

Frontplatte abnehmen, dabei auch den Stecker des Flachkabels beim Trafo abziehen. Zähluhr mit den beiden am Gehäuseboden befindlichen Bohrungen an der Wand befestigen.

ACHTUNG: Der Elektroanschluss muss von geeignetem Fachpersonal durchgeführt werden. Das Gerät benötigt einen PE-Anschluss und ist getrennt abzusichern (Sicherungsschalter im Verteiler).

Das Verbindungskabel zum Billiardkugelbehälter sollte einen Aderquerschnitt von 1,5 mm² bis zu einer Länge von 50m und einen Aderquerschnitt von 2,5mm² bei einer Länge von 50 bis 100m haben.

Nach Ausführung der Anschlüsse Flachkabelstecker wieder einstecken und Frontplatte schliessen.



STROMVERSORGUNG:
 Art.126A: 230V 50-60Hz, 250mA
 Art.126B: 115V 50-60Hz, 500mA

ARBEITSWEISE MIT BILLIARDKUGELBEHALTER

Wird der Schalter auf SART gestellt, öffnet sich der Billiardkugelbehälter und der Zähler beginnt zu laufen. Die Anzeige blinkt während der Zähler läuft.

Mit dem Druckknopf TARIFF kann jederzeit zwischen den beiden möglichen Zeittarifen gewählt werden. Der zweite Tarif, genannt CLUB-Tarif, wird, wenn aktiv, durch einen Dezimalpunkt links am Display angezeigt.

Die Möglichkeit zur Wahl eines zweiten Tarifes ist nutzvoll, wenn ein niederer Tarif (z.B. für Clubmitglieder) oder ein höherer Tarif (zur Stosszeit oder spät in der Nacht) gewünscht wird. **NB.:** Wird nur ein Tarif genutzt, ist es ratsam, beide Tarife mit dem gleichen Preis einzuprogrammieren, um bei irrtümlicher Betätigung der Taste TARIFF keine unerwünschte Tarifänderung herbeizuführen.

Der Zähler stoppt, wenn der Behälter geschlossen ist und der Schalter auf STOP steht. Wenn also nach dem Start (und somit Öffnen des Behälters) der Schalter wieder auf STOP gestellt wird, läuft der Zähler weiter bis der Behälter wieder geschlossen wird. Wünscht man jedoch, dass der Zähler erst anhält, wenn die Spieler bezahlen, lässt man den Schalter auf Start bis zu diesem Moment. Beim STOP bleibt der zu zahlende Betrag angezeigt (ohne noch zu blinken) und wird dem eingebauten Totalisator hinzugezählt.

Um ohne den Schlüssel INSTALLATION den Totalisator anzuzeigen drückt man mit den Spitzen zweier Kugelschreiber gleichzeitig in die mit (+) und (-) bezeichneten Bohrungen. Der Totalisator zeigt die Anzahl der Einheiten an, daher muss zum Erhalt der Endsumme die Anzahl der Einheiten mit dem Preis einer Einheit multipliziert werden (siehe Punkt 2 der Programmierung).

BETRIEB ohne Billiardkugelbehälter

Wird kein Billiardkugelbehälter benutzt, braucht auch kein elektrischer Anschluss vorgenommen werden. Start und Stop des Zählers erfolgen einfach durch den Schalter START/STOP.