

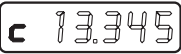
ISTRUZIONI INSTALLAZIONE


TIMER 3 - 22B


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:

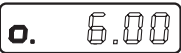
1.  *CONTATORE TOTALIZZATORE.* La lettera "C" seguita da un numero indica il valore del contatore totalizzatore. Il contatore visualizza il numero degli scatti avvenuti e poiché il valore di uno scatto può essere programmato a piacere (vedi FASE 2), per ricavare l'incasso totale in denaro si deve moltiplicare 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 rigirare 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 in conteggio denaro.

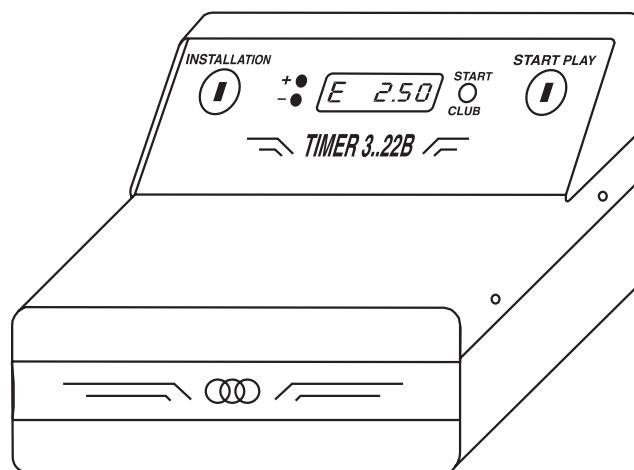
2.  *VALORE MONETARIO DI UNO SCATTO.* È il valore in denaro che ad ogni intervallo di tempo viene aggiunto all'importo da pagare. Esso dipende dalla valuta monetaria di ogni nazione. I valori scatto disponibili sono: 0,05 - 0,10 - 0,20 - 0,50 - 1 - 2 - 5 - 10 - 20 - 50 - 100. Es. per l'EURO 0,05, USA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

3.  *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.  *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.  *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.  *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.



FUNZIONAMENTO

Con la chiave *START PLAY* si apre lo sportello bilie ed inizia il conteggio, segnalato anche dal lampeggio del display. In qualunque momento si può scegliere fra 2 tariffe orarie con il pulsante *TARIFF*. La seconda tariffa, chiamata tariffa *CLUB*, quando è in funzione si identifica dall'apparizione del punto decimale sulla sinistra del display e può essere utile per le ore di punta o membri *CLUB*. Se si desidera che ci sia una tariffa unica basta programmare le 2 tariffe uguali. L'arresto del conteggio avviene quando è reinserito il vassoio con *TUTTE* le bilie. In questo momento l'importo da pagare è addizionato al totalizzatore. Si ricordi che il totalizzatore segnala il numero degli scatti avvenuti, e quindi bisogna moltiplicarlo per il valore di uno scatto per avere l'incasso totale in denaro. Per visualizzare il totalizzatore senza l'uso della chiave *INSTALLATION* premere con le punte di 2 penne su entrambi i fori (+) e (-) contemporaneamente.

FISSAGGIO A PARETE

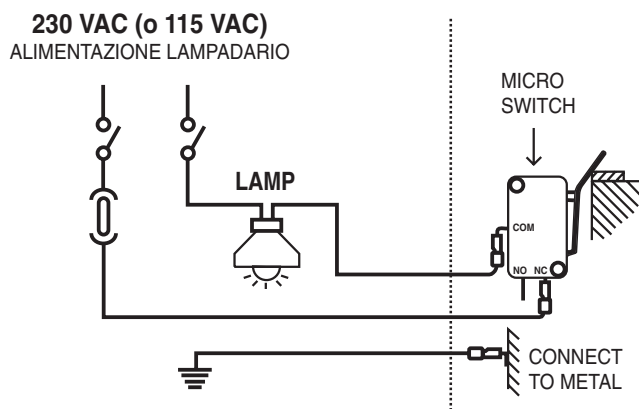
Svitare le viti in alto sul frontale, girare la chiave *INSTALLATION* e tirare a se. Fissare poi il tassametro alla parete utilizzando i 3 fori sul fondo. Se deve essere fissato sopra una mensola è sufficiente usare il solo foro inferiore (in zona vassoio).

OPTIONAL START DA APERTO

Permette di far ripartire il conteggio anche se lo sportello è aperto (girando la chiave *START PLAY*). Viene così facilitato il cambio dei giocatori senza la necessità di reinserire il vassoio con tutte le bilie.

OPTIONAL COMANDO LAMPADARIO

È disponibile la versione con l'OPTIONAL COMANDO LAMPADARIO. Nel caso si desideri inserire autonomamente questo optional in un modello che ne è sprovvisto, seguire le indicazioni che seguono. Togliere le 4 viti sui lati. Per le 2 viti posteriori si deve tener fermo il dado autobloccante interno. Questo affinché possa essere aperto solo dal proprietario della chiave *INSTALLATION*. Staccare poi il connettore sulla scheda e togliere l'intero coperchio. Nella parte interna sinistra ci sono 2 fori dove verrà fissato il microinterruttore che comanderà il lampadario. Piegare la lamella del micro-interruttore in modo che scatti assieme a quello già presente sulla destra quando si spinge in avanti la lamiera scorrevole; tenere inserito il vassoio con tutte le bilie e spingere attraverso la fessura centrale anteriore. Far eseguire da un elettricista il seguente collegamento assicurandosi che la carcassa metallica venga collegata a terra.



INSTALLATION

TIMER 3 - 22B

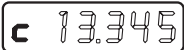
PROGRAMMING

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 EURO 0,05, USA 0,10, RUSSIA 1, JAPAN 10. You may make your choice by using the (+) and (-) buttons.

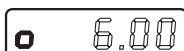
To go on to the next stage, push the **TARIFF** button.

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.

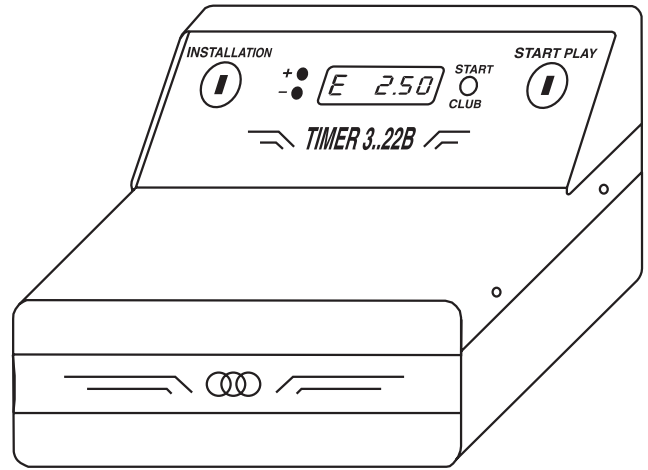
To go on to the next stage, push the **TARIFF** button.

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.



OPERATION

By using the **START PLAY** key, we open the billiard ball door and begin the count, a count likewise shown by the light on the display. At any time, you can choose between two hourly rates using the **TARIFF** button. The second rate, called the **CLUB** tariff, when is operating appears the decimal point on the left of the display. It may be useful for peak hours and for **CLUB** members.

If you want a single tariff rate, you must program both with the same rate.

The counting stops when the tray holding ALL the billiard balls is put back in place. In that instant, the total sum to be paid is added to the meter. Remember that the meter shows the number of clicks run off, so you must multiply that figure by the charge for an individual click in order to obtain the total sum in money receipts. To view the register figure without resorting to use of the **INSTALLATION** key, push at the same time with the points of two pens on both the + and - holes.

SIDE ATTACHMENT

Loosen the two screws above of the front component, turn the **INSTALLATION** key and pull the unit toward you. Then attach the **TIMER** to the wall by making use of the three holes on the back. If the **Timer** will be placed on a shelf, you need simply use the lower hole (in the tray area).

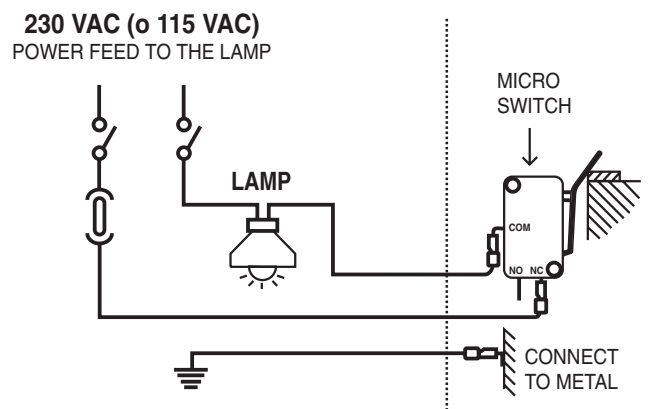
OPTIONALS

START FROM OPEN

Allows the time count to restart even if the door is open (by turning the **START PLAY** key). This is for changing players without having to replace the tray with all the balls.

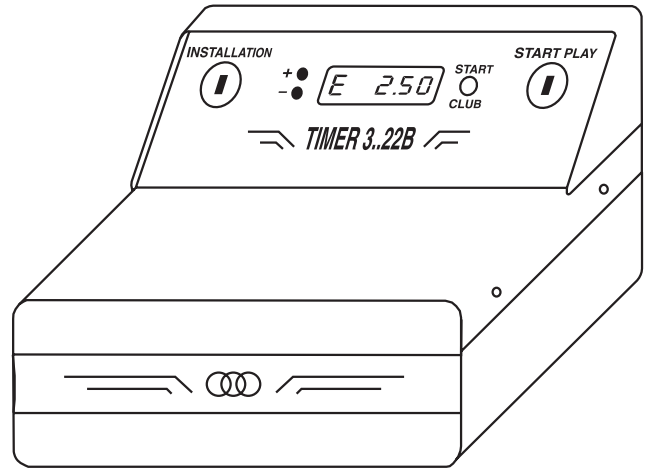
LAMP CONTROL

Remove the four screws on the two sides. For the two rear screws, the self-blocking interior nut must be held firmly. This to insure that the unit can be opened only by the owner of the **INSTALLATION** key. Then detach the connector device on the panel and remove the inner cover. You will find two holes on the left inner portion. The micro-switch controlling the lamp will be attached to these holes. Turn the micro-switch so that it clicks in conjunction with the right micro-switch when the sliding blade pushes forward; keep the ball-carrying tray in position and push the last one through the middle slot in the front. Have an connection electrician carry out the connection indicated below by making sure that the metal frame has been grounded:



MONTAGEANLEITUNG

TIMER 3 - 22B

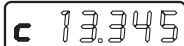



PROGRAMMIERUNG


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

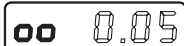
- 1) *TOTALISATOR* 2) *WERT EINER EINHEIT*
- 3) *WÄHRUNGSSYMBOL* 4) *GRUNDTARIF BEI SPIELBEGINN*
- 5) *1° ZEITTARIF* 6) *2° ZEITTARIF (CLUBTARIF)*

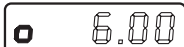
Der Wechsel von einem zum nächsten Programmierschritt erfolgt mit der Taste *TARIFF*. Zur Änderung der Einstellwerte jedes Programmierschrittes dienen die Tasten (+) und (-). Diese sind mit der Spitze eines Kugelschreibers durch die dafür vorgesehenen Bohrungen zu bedienen. Zu beachten ist, dass bei 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 Buchstabe "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 EURO 0,05, USA 0,10, RUßLAND 1, JAPAN 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 St 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.

FUNKTIONSABLAUF

Mit dem Schlüssels *START PLAY* öffnet sich die Eingangsluke Kugeln und das Zählen beginnt, was auch durch das blinken des Displays angezeigt wird. Sie können jederzeit mit dem Schalter *TARIFF* zwischen 2 Zeittarifen wählen. Der zweite Tarif, genannt *CLUB*, wird, wenn er in Funktion ist, durch das Erscheinen der Dezimalstelle an der linken Seite des Displays erkannt und kann in Stoßzeiten oder für *CLUB*-Mitglieder verwendet werden. Wünschen Sie einen einzigen Tarif, ist es ausreichend die 2 gleichen Tarife zu programmieren. Das Zählen wird gestoppt, sobald die Lade mit ALLEN Kugeln eingeführt wurde. In diesem Moment wird der Zahlungsbetrag auf dem Totalisator aufaddiert. Wir erinnern daran, daß der Totalisator die Anzahl der erfolgten Einheiten anzeigt und diese deshalb mit dem Wert einer Einheit multipliziert werden muß, um die Gesamteinnahme in Geld zu erhalten. Um ohne die Verwendung des Schlüssels *INSTALLATION* den Totalisator sichtbar zu machen, drücken Sie mit den Spitzen von 2 Kugelschreibern gleichzeitig in die beiden Öffnungen + und -.

BEFESTIGUNG AN DER WAND

Lösen Sie die beiden oberen Schrauben an der Vorderseite, drehen Sie den Schlüssels *INSTALLATION* und ziehen ihn zu sich heran. Befestigen Sie danach das Taxameter an der Wand unter Verwendung der 3 Löcher auf der Rückseite. Wird das Gerät in einer Konsole angebracht, reicht es aus das untere Loch zu verwenden (in Zone Lade).

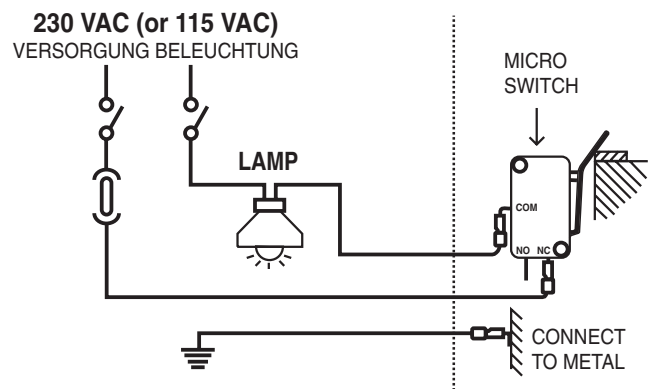
OPTIONAL

INBETRIEBNAHME IN GEÖFFNETEM ZUSTAND

Ermöglicht die Wiederaufnahme des Zählens auch bei offener Luke (der Schlüssel *START PLAY* muss umgedreht werden). Dadurch wird das Abwechseln der Spieler vereinfacht, ohne jedesmal die Lade mit allen Kugeln wieder hineinstecken zu müssen.

KOMMANDO BELEUCHTUNG

Entfernen Sie die 4 Schrauben an den beiden Seiten. Zum Lösen der beiden unteren Schrauben muß die innere selbstschließende Mutter festgehalten werden. Das, damit Sie nur durch den Besitzer des Schlüssels *INSTALLATION* geöffnet werden kann. Ziehen Sie dann die Verbindung der Karte ab und entfernen Sie den gesamten Deckel. Links im Innenteil sind 2 Löcher angebracht, an denen der Mikrounterbrecher, der die Beleuchtung steuert, befestigt wird.
 Biegen Sie das Blech des Mikro so, daß es zusammen mit dem Mikro rechts einschnappt, wenn das verschiebbare Blech nach vorne gedrückt wird; halten Sie die Lade mit allen Kugeln im eingeschobenen Zustand und drücken Sie durch den vorderen Zentralschlitz. Lassen Sie die folgende Verbindung durch einen Elektriker ausführen und vergewissern Sie sich, daß das Metallgehäuse geerdet wird:



ISTRUCCIONES PARA LA INSTALACIÓN

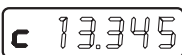
TIMER 3 - 22B

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

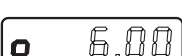
mismo depende de la moneda de cada nación. Los valores por impulso disponibles son: 0,05 - 0,10 - 0,20 - 0,50 - 1 - 2 - 5 - 10 - 20 - 50 - 100. Por ejemplo: para EURO 0,05, USA 0,10, RUSIA 1, JAPÓN 10. La selección se puede efectuar usando los pulsadores (+) y (-). Para pasar a la fase sucesiva pulsar **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

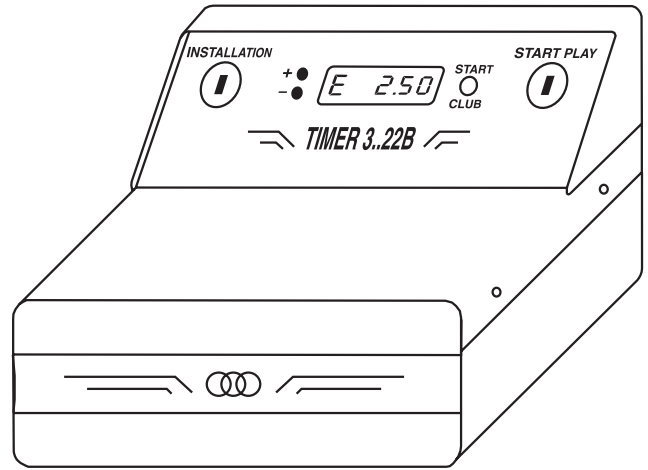
incluido en la tarifa horaria. Utilizar los pulsadores (+) y (-) para establecer este valor. Para pasar a la fase sucesiva pulsar **TARIFF**.

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.



FUNCIONAMIENTO

Con la llave **START PLAY** se abre la puertezuela de las bolas y comienza el conteo, indicado también por la intermitencia del visualizador. En cualquier momento se puede elegir entre dos tarifas horarias con el pulsante **TARIFF**. La segunda tarifa, denominada tarifa **CLUB**, cuando está activa se identifica por la aparición del punto decimal en la parte izquierda del visualizador y eso puede resultar muy útil para las horas de mayor afluencia o para miembros **CLUB**. Si se desea operar con tarifa única, basta programar ambas al mismo valor. La parada del conteo se verifica cuando se ha vuelto a colocar la bandeja con TODAS las bolas. En este momento el valor a pagar se suma al totalizador. Se recuerda que el totalizador indica el número de impulsos realizados, y que en consecuencia se debe multiplicar este valor por el valor de un impulso para obtener el ingreso total en dinero. Para visualizar el totalizador sin utilizar de la llave **INSTALLATION** apretar con la punta de dos lápices en los orificios + y - simultáneamente.

FIJACIÓN A UNA PARED

Destornillar los tornillos de la parte delantera alta, girar la llave **INSTALLATION** y tirar hacia sí mismo. Fijar el contador a la pared utilizando los tres orificios de la parte posterior. Si se coloca sobre una repisa es suficiente utilizar el agujero inferior (en la zona de la bandeja).

OPCIONALES

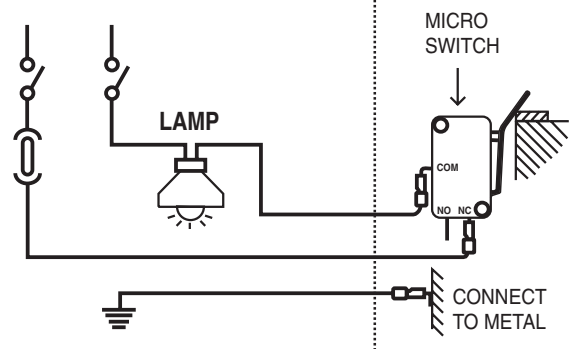
START DE ABIERTO

Permite que vuelva a partir el tanteo aunque esté abierta la portezuela (girando la llave **START PLAY**). De esta forma se facilita el cambio de jugador sin la necesidad de volver a colocar la bandeja con todas las bolas.

MANDO LÁMPARA

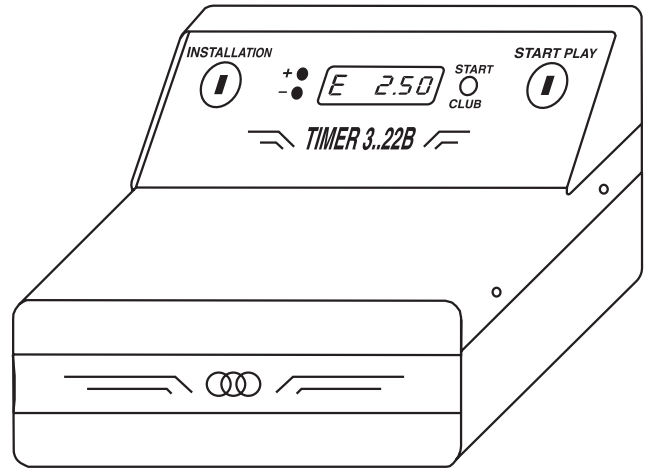
Quitar los cuatro tornillos laterales. Para los dos tornillos posteriores se debe tener fija la tuerca autobloqueante interna. Esto con la finalidad de que pueda ser abierto sólo por el propietario de la llave **INSTALLATION**. Luego desprender el conector de la ficha y quitar toda la tapa. En la parte interna, a la izquierda, hay dos orificios, en los cuales se fijará el microinterruptor que accionará la lámpara. Plegar la laminilla del micro en modo tal que se active junto al micro de la derecha cuando se empuja hacia adelante la plancha corrediza; mantener colocada la bandeja con todas las bolas y empujar a través de la hendidura central anterior. Hacer ejecutar por un electricista la siguiente conexión, verificando que el armazón metálico esté conectado a tierra.

230 VAC (o 115 VAC) ALIMENTACION LAMPARA



INSTRUCTIONS TECHNIQUES

TIMER 3 - 22B

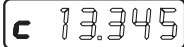


PROGRAMMATION

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.

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'EURO 0.05, USA 0,10, RUSSIE 1, JAPON 10. 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 le modifier, taper les touches (+) et (-). Pour terminer, taper la touche *TARIFF*.

FONCTIONNEMENT

La clef *START PLAY* permet d'ouvrir le portillon des boules et de déclencher le compteur qui est signalé par le clignotement de l'écran. Il est possible à tout moment de choisir l'un des deux tarifs en appuyant sur le bouton *TARIFF*.

Le deuxième tarif, appelé tarif *CLUB*, est appliqué quand le point décimal apparaît à la gauche de l'écran. Il peut être utile pour les heures de pointe et pour les membres *CLUB*. Si on ne veut appliquer qu'un seul tarif, il suffit de programmer les deux tarifs de la même valeur.

Le compteur ne s'arrête de fonctionner que si TOUTES les boules ont été remises sur le plateau à leur place.

A ce moment, le montant à payer est calculé par le totaliseur. Attention: si le totalisateur signale le nombre d'unités, il faut le multiplier par la valeur de chaque unité avoir la somme à encaisser. Pour afficher les valeurs du totaliseur sans avoir à tourner la clef *INSTALLATION*, appuyer, avec la pointe de deux crayons, sur les deux trous + et - en même temps.

FIXATION AU MUR

Dévisser les deux vis en haut sur le devant; tourner la clef *INSTALLATION* et tirer vers soi; fixer le compteur sur le mur en utilisant les trois trous sur le fond. Si le compteur est mis sur une étagère, il suffit de le fixer avec le trou qui se trouve en-dessous (dans la zone du plateau).

EN OPTION

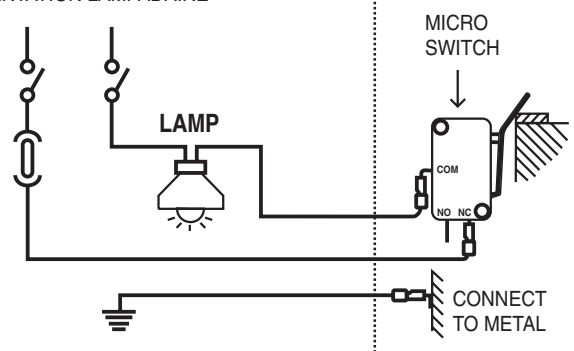
START À VOLET OUVERT

Il permet de réactiver le compte même si le volet est ouvert (tournant la clé *START PLAY*). De cette manière le changement des joueurs est facilité sans la nécessité de réinsérer le plateau avec toutes les boules.

COMMANDE ECLAIRAGE

Enlever les 4 vis sur les deux côtés. Pour les deux vis postérieures, bloquer l'écrou à l'intérieur. Cette opération est nécessaire pour qu'il ne puisse être ouvert que par le propriétaire de la clef *INSTALLATION*. Detacher le connecteur de la fiche et enlever tout le couvercle. Sur la partie interne, à gauche, se trouvent les deux trous de fixation du microinterrupteur qui commandera l'éclairage. Plier la lamelle du microinterrupteur pour qu'il se déclenche en même temps que celui de droite quand on pousse en avant la plaque coulissante; maintenir le plateau en place avec toutes les boules et le faire coulisser la plaque on poussant dans la fente centrale antérieure. Appeler un électricien pour faire les branchements indiqués dans le schéma et lui rappeler que la carrosserie métallique doit être reliée à terre.

230 VAC (ou 115 VAC) ALIMENTATION LAMPADAIRE



ИНСТРУКЦИЯ ПО УСТАНОВКЕ

TIMER 3..22B

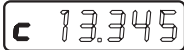
ПРОГРАММИРОВАНИЕ


Для выполнения программирования повернуть ключ **INSTALLATION**. Аналогично - для выхода из программирования. Последовательно выполняются 6 этапов программирования:


- 1) **ОБЩИЙ СЧЕТЧИК** 2) **ЗНАЧЕНИЕ ОДНОГО СРАБАТЫВАНИЯ**
- 3) **СИМВОЛ ДЕНЕГ** 4) **ТАРИФ НАЧАЛА ИГРЫ**
- 5) **I ЧАСОВОЙ ТАРИФ** 6) **II ЧАСОВОЙ ТАРИФ (КЛУБНЫЙ)**


Для перехода из одного этапа в следующий используйте кнопку **TARIFF**. Для изменения параметра на каждом этапе пользуйтесь кнопками "+" и "-": для это вставьте кончик пера ручки в отверстие и нажмите. Учтите, что счетчик продолжает работать, и вы можете только выполнить сброс (обнуление) счетчика, но не поменять его значение.


Этапы программирования выполняются в следующем порядке:


1.  **ОБЩИЙ СЧЕТЧИК** Буква "С" с числом показывает значение счетчик. Счетчик показывает количество имевших место срабатываний, а поскольку значение одного срабатывания может быть установлено по вашему выбору (см. ЭТАП 2) для получения денежного выражения достаточно умножить число счётчика на значение одного срабатывания. Счетчик работает до 99.999 срабатываний, после чего начинает отсчет с нуля. Для обнуления его нажать кнопку "-" при помощи кончика ручки. Если нет необходимости переходить к последующим этапам программирования, то необходимо опять повернуть ключ **INSTALLATION**. Это полено в случаях, когда требуется доступ только к общему счетчику. Для перехода к ЭТАПУ 2 нажмите кнопку **TARIFF**. При выполнении последующих операций программирования аппарат не должен находиться в режиме подсчета денег.

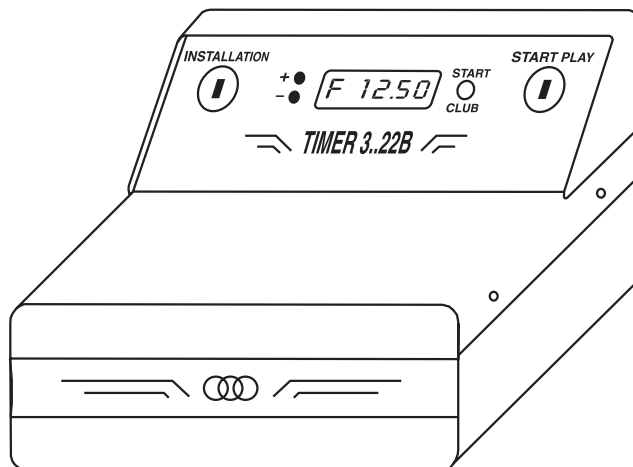
2.  **ДЕНЕЖНОЕ ЗНАЧЕНИЕ ОДНОГО СРАБАТЫВАНИЯ** Это - денежное выражение одного промежутка времени, подлежащего оплате. Оно зависит от валюты конкретной страны. Значения одного срабатывания могут составлять: 0,05 - 0,10 - 0,20 - 0,50 - 1 - 2 - 5 - 10 - 20 - 50 - 100 единиц. Например: EURO - 0,05, RUSSIA - 1, USA - 0,10. Выбор их осуществляется при помощи кнопок "+" и "-". Для перехода к следующему этапу нажмите кнопку **TARIFF**.

3.  **СИМВОЛ ДЕНЕГ** Это значок, который должен появляться перед подлежащей к уплате сумме. Имеются следующие значки: C d E F L P S t T Y, либо никакой значок не указывается. Выбор их осуществляется при помощи кнопок "+" и "-". Для перехода к следующему этапу нажмите кнопку **TARIFF**.

4.  **ТАРИФ НАЧАЛА ИГРЫ** (имеется возможность выбора из 15 значений). Это - фиксированная сумма, которая подлежит уплате при начале каждой новой игры в дополнение к почасовому тарифу. Для задания значения пользуйтесь кнопками "+" и "-". Для перехода к следующему этапу нажмите кнопку **TARIFF**.

5.  **I ЧАСОВОЙ ТАРИФ** (от 10 до 500 срабатываний в час). Для задания значения пользуйтесь кнопками "+" и "-". Для быстрого вывода значения удерживайте их в нажатом положении. Для перехода к следующему этапу нажмите кнопку **TARIFF**.

6.  **II ЧАСОВОЙ ТАРИФ** (от 10 до 500 срабатываний в час). Определяется значком десятичной дроби, который появляется в левой части дисплея. Для задания значения пользуйтесь кнопками "+" и "-". Для быстрого вывода значения удерживайте их в нажатом положении. Для завершения нажмите кнопку **TARIFF** или поверните ключ влево.



ПОРЯДОК РАБОТЫ

При помощи ключа **START PLAY** открывает лючок для шаров и начинается работа счетчика, о чем сигнализирует также мигание дисплея. В любой момент можно выбрать один из почасовых тарифов при помощи кнопки **TARIFF**.

Второй тариф, называемый "КЛУБНЫМ ТАРИФОМ" (**CLUB**), отмечается на дисплее значком десятичной дроби, который появляется в левой его части, и может быть полезен для часов пик, либо для членов КЛУБА. В случае, если требуется только один единый тариф, будет достаточным задать для обоих тарифов одно значение.

Остановка счета происходит тогда, когда вновь вставляется поднос со ВСЕМИ шарами. В этот момент подлежащая к уплате сумма добавляется к общему значению. Помните, что счетчик показывает количество срабатываний, и для получения денежного выражения достаточно умножить число счётчика на значение одного срабатывания. Для визуализации общего счета не прибегая к ключу **INSTALLATION** нажмите кончиками двух ручек одновременно на обе кнопки "+" и "-".

КРЕПЛЕНИЕ НА СТЕНЕ

Вывинтите винты в верхней части лицевой панели, поверните ключ **INSTALLATION** и потяните на себя. Установите затем счетчик на стене, используя для этого 3 отверстия в задней части. Если аппарат крепится на полке, до достаточно воспользоваться одним отверстием в нижней части (в районе подноса).

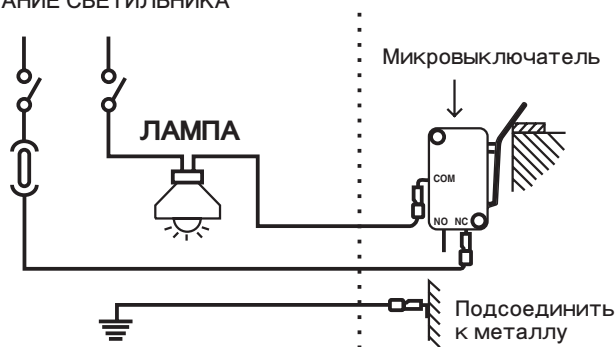
ЗАКАЗЫВАЕТСЯ ОТДЕЛЬНО

ОТКРЫТЫЙ СТАРТ. Позволяет перезапустить отсчет даже при открытом лючке (повернув ключ **START PLAY**). Тем самым облегчается смена игроков без необходимости устанавливать на место поднос со всеми шарами.

УПРАВЛЕНИЕ СВЕТИЛЬНИКОМ. Снимите 4 боковых винта. На двух задних винтах должны остаться внутренние самоблокирующиеся гайки. Это необходимо, чтобы открыть мог только владелец ключа **INSTALLATION**. Затем отсоедините разъем от платы и снимите всю крышку. Внутри в левой части имеется 2 отверстия, куда крепится микровыключатель, который управляет светильником.

Согните пластинку микровыключателя таким образом, чтобы она срабатывала одновременно с правым микровыключателем при движении вперед подвижной пластины; удерживая вставленным поднос со всеми шарами, вставьте его в центральное отверстие в передней части. Обеспечьте выполнение специалистом-электриком по следующей схеме (см. ниже), при этом металлический корпус должен быть заземлен.

220 В перем. тока
(110 В перем. тока)
ПИТАНИЕ СВЕТИЛЬНИКА



CODICI ARTICOLI

ITALIANO

- Art. 503 **TIMER 3B** per Internazionale o Carambola.
3 bilie Ø61,5 mm.
- Art. 503A **TIMER 3B** per Italiana 2 x Ø68 + 1 x Ø59 mm.
- Art. 504 **TIMER 4B** per 4 bilie Ø61,5 mm.
- Art. 509 **TIMER 9B** per Boccette Internaz. 9 x Ø61,5 mm.
- Art. 509A **TIMER 9B** per Boccette Nazionali
8 x Ø59 + 1 x Ø54 mm.
- Art. 516 **TIMER 16B** per Pool 16 x Ø57 mm.
- Art. 516A **TIMER 16B-52** per Pool Inglese 16 x Ø50-52 mm
(oppure usare Art. 516 + Art. 446).
- Art. 516B **TIMER 16B-68** per Piramide Russa 16 x Ø68 mm.
- Art. 522 **TIMER 22B** per Snooker 22 x Ø52-54 mm.
- Art. 502 **TIMER Ping-Pong** per controllo di 2 racchette + pallina.
- Art. 446 **SPESSORE** 6mm per pool Ø50-52 mm
(da usare assieme all'Art. 516).
- Art. +642 OPTIONAL COMANDO LAMPADARIO
- Art. +641 OPTIONAL START DA APERTO
- Art. +640 OPTIONAL FASCE ORARIE

ARTIKELNUMMERN

DEUTSCH

- Art. 503 **TIMER 3B** für CARAMBOLA 3 Kugeln Ø61,5 mm.
- Art. 503A **TIMER 3B** für Italiana 2 x Ø68 + 1 x Ø59 mm.
- Art. 504 **TIMER 4B** für 4 Kugeln Ø61,5 mm.
- Art. 509 **TIMER 9B** für 9 Kugeln 9 x Ø61,5 mm.
- Art. 509A **TIMER 9B** für 9 Kugeln 8 x Ø59 + 1 x Ø54 mm.
- Art. 516 **TIMER 16B** für POOL 16 x Ø57 mm.
- Art. 516A **TIMER 16B-52** für ENGLISH-POOL 16 x Ø50-52 mm.
(oder Art. 516 + Art. 446 verwenden).
- Art. 516B **TIMER 16B-68** für Russian Pyramid 16 x Ø68 mm.
- Art. 522 **TIMER 22B** für SNOOKER 22 x Ø52-54 mm.
- Art. 502 **TIMER Ping-Pong** zur Kontrolle von 2 Schlägern + Ball.
- Art. 446 **STÄRKE** 6mm für POOL Ø50-52 mm
(zusammen mit Art. 516 zu verwenden).
- Art. +642 OPTIONAL BEDIENUNG DER BELEUCHTUNG.
- Art. +641 OPTIONAL INBETRIEBNAHME IN
GEÖFFNETEM ZUSTAND.
- Art. +640 TARIFZEITEN.

CODIGOS ARTICULOS

ESPAÑOL

- Art. 503 **TIMER 3B** para Carambola 3 bolas Ø61,5 mm.
- Art. 503A **TIMER 3B** para Italiana 2 x Ø68 + 1 x Ø59 mm.
- Art. 504 **TIMER 4B** para 4 bolas Ø61,5 mm.
- Art. 509 **TIMER 9B** para 9 bolas 9 x Ø61,5 mm.
- Art. 509A **TIMER 9B** para 9 bolas 8 x Ø59 + 1 x Ø54 mm.
- Art. 516 **TIMER 16B** para Pool 16 x Ø57 mm.
- Art. 516A **TIMER 16B-52** para English Pool 16 x Ø50-52 mm
(o usar Art. 516 + Art. 446).
- Art. 516B **TIMER 16B-68** para Russian Pyramid 16 x Ø68 mm.
- Art. 522 **TIMER 22B** para Snooker 22 x Ø52-54 mm.
- Art. 502 **TIMER Ping-Pong** para control de 2 raquetas + pelotita.
- Art. 446 **ESPESOR** 6mm para Pool Ø50-52 mm
(se usa junto con el Art. 516).
- Art. +642 OPCIONAL COMANDO DE LA LAMPARA
- Art. +641 OPCIONAL START DE ABIERTO
- Art. +640 OPCIONAL FASES HORARIAS

ARTICLE CODES

ENGLISH

- Art. 503 **TIMER 3B** for Carambole 3 balls Ø61,5 mm.
- Art. 503A **TIMER 3B** for Italiana 2 x Ø68 + 1 x Ø59 mm.
- Art. 504 **TIMER 4B** for 4 balls Ø61,5 mm.
- Art. 509 **TIMER 9B** for 9 balls 9 x Ø61,5 mm.
- Art. 509A **TIMER 9B** for 9 balls 8 x Ø59 + 1 x Ø54 mm.
- Art. 516 **TIMER 16B** for POOL 16 x Ø57 mm.
- Art. 516A **TIMER 16B-52** for English Pool 16 x Ø50-52 mm.
(or use Art. 516 + Art. 446).
- Art. 516B **TIMER 16B-68** for Russian Pyramid 16 x Ø68 mm.
- Art. 522 **TIMER 22B** for Snooker 22 x Ø52-54 mm.
- Art. 502 **TIMER Ping-Pong** for controlling 2 bats and 1 ball.
- Art. 446 **SPACER** 6mm in thickness for Pool Ø50-52 mm
(for use together with Art. 516).
- Art. +642 OPTIONAL LAMP CONTROL.
- Art. +641 OPTIONAL START FROM OPEN.
- Art. +640 OPTIONAL HOURLY BANDS.

CODES ARTICLES

FRANÇAIS

- Art. 503 **TIMER 3B** pour Carambole 3 boules Ø61,5 mm.
- Art. 503A **TIMER 3B** pour Italiana 2 x Ø68 + 1 x Ø59 mm.
- Art. 504 **TIMER 4B** pour 4 boules Ø61,5 mm.
- Art. 509 **TIMER 9B** pour 9 boules 9 x Ø61,5 mm.
- Art. 509A **TIMER 9B** pour 9 boules 8 x Ø59 + 1 x Ø54 mm.
- Art. 516 **TIMER 16B** pour Pool 16 x Ø57 mm.
- Art. 516A **TIMER 16B-52** pour English Pool 16 x Ø50-52 mm.
(ou utiliser Art. 516 + Art. 446)
- Art. 516B **TIMER 16B-68** pour Russian Pyramid 16 x Ø68 mm.
- Art. 522 **TIMER 22B** pour Snooker 22 x Ø52-54 mm.
- Art. 502 **TIMER Ping-Pong** pour contrôle de 2 raquettes + balle.
- Art. 446 **CALE** 6mm pour English Pool Ø50-52 mm
(à utiliser ensemble l'Art. 516).
- Art. +642 OPTIONAL COMMANDE LUSTRE.
- Art. +641 OPTIONAL START À VOLET OUVERT.
- Art. +640 OPTIONAL BANDES HORAIRES.

КОДЫ ИЗДЕЛИЙ

RUSSIAN

- Art. 503 **TIMER 3B** для международных правил
или карамболя. 3 шара Ø 61,5 мм.
- Art. 503A **TIMER 3B** для итальянского бильярда.
2 x Ø68 мм + 1 x Ø59 мм.
- Art. 504 **TIMER 4B** для 4 шаров Ø 61,5 мм.
- Art. 509 **TIMER 9B** для "Boccette internazionale"
9 x Ø 61,5 мм.
- Art. 509A **TIMER 9B** для "Boccette nazionale"
6 x Ø 59 + 1 x Ø 54 мм.
- Art. 516 **TIMER 16B** для Пула. 16 x Ø57 мм.
- Art. 516A **TIMER 16B-52** для Английского пула
16 x Ø 50-52 мм
(либо использовать Art. 516 + Art. 446)
- Art. 516B **TIMER 16B-68** для Русской пирамиды 16 x Ø 68 мм.
- Art. 522 **TIMER 22B** для Снукера 22 x Ø 52-54 мм.
- Art. 502 **TIMER Пинг-Понг** для управления
2 ракеток + 1 шарик.
- Art. 446 **ТОЛЩИНА** 6 мм для пула Ø 50-52 мм
(использовать вместе с Art. 516).
- Art. +642 ДОП. УПРАВЛЕНИЕ СВЕТИЛЬНИКОМ
- Art. +641 ДОП. ОТКРЫТЫЙ СТАРТ
- Art. +640 ДОП. ЧАСОВЫЕ ПОЯСА

