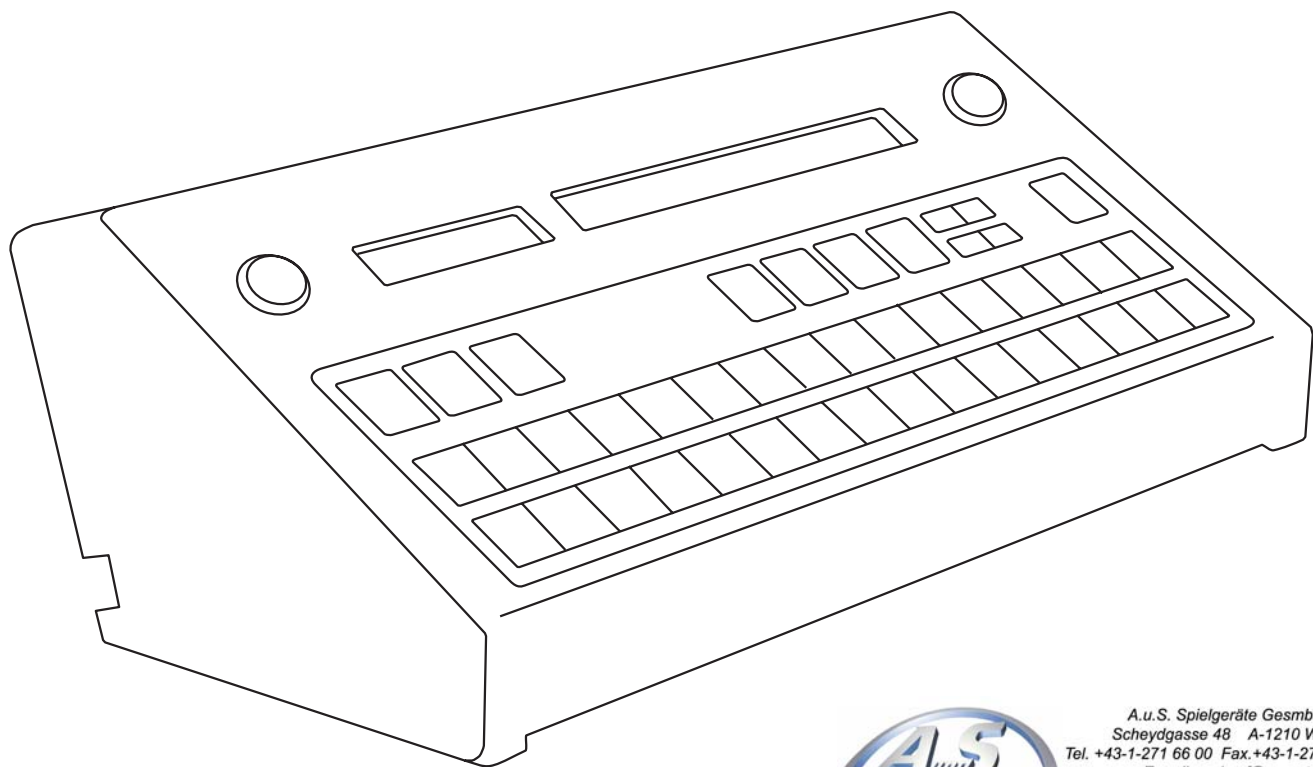


MICRO32



A.u.S. Spielgeräte GesmbH
Scheydgasse 48 A-1210 Wien
Tel. +43-1-271 66 00 Fax.+43-1-271 66 00 75
E-mail: verkauf@aus.at
<http://www.aus.at> <http://www.garlando.at>
Öffnungszeiten: Mo-Do 9-18 und Fr. 9-17 Uhr

ITALIANO

MANUALE DEL MICRO32 E ACCESSORI

ENGLISH

MANUAL FOR THE MICRO32 AND ACCESSORIES

DEUTSCH

HANDBUCH MICRO32 UND ZUBEHÖR

FRANÇAIS

LIVRET D'INSTRUCTIONS MICRO32 ET ACCESSOIRES

ESPAÑOL

MANUAL MICRO32 Y ACCESORIOS

ITALIANO

MANUALE DEL MICRO32 E ACCESSORI

INDICE

NOTE PER L'INSTALLAZIONE	1
PROGRAMMAZIONE MICRO32	1
FUNZIONAMENTO MICRO32	3
Installazione STAMPANTE	4
Installazione CONTROL-LAMP per accensione luci	4
Installazione CONTROL-BALL per controllo bilie	5
Installazione CONTROL-BALL per controllo bilie	6

ENGLISH

MANUAL FOR THE MICRO32 AND ACCESSORIES

CONTENTS

NOTES ON THE INSTALLATION	7
PROGRAMMING MICRO32	7
OPERATING MICRO32	9
Installing the PRINTER	10
Installing CONTROL-LAMP for turning on lights	10
Installing the CONTROL-BALL to manage the balls	11
Installing the CONTROL-BALL to manage the balls	12

DEUTSCH

HANDBUCH MICRO32 UND ZUBEHÖR

INHALTSVERZEICHNIS

Anmerkung zur Installation	13
Programmierung MICRO32	13
Funktionsablauf MICRO32	15
Installation DRUCKER	16
Installation CONTROL-LAMP zum Einschalten der Beleuchtung	16
Installation CONTROL-BALL zur Kugelnkontrolle	17
Installation CONTROL-BALL zur Kugelnkontrolle	18

FRANÇAIS

LIVRET D'INSTRUCTIONS MICRO32 ET ACCESSOIRES

TABLE DES MATIÈRES

NOTICE D'INSTALLATION	19
PROGRAMMATION MICRO32	19
FONCTIONNEMENT MICRO32	21
Installation IMPRIMANTE	22
Installation CONTROL-LAMP pour allumer les lampes	22
Installation CONTROL-BALL pour le contrôle des boules	23
Installation CONTROL-BALL pour le contrôle des boules	24

ESPAÑOL

MANUAL MICRO32 Y ACCESORIOS

INDICE

NOTAS PARA LA INSTALACIÓN	25
PROGRAMACIÓN MICRO32	25
FUNCIONAMIENTO MICRO32	27
Instalación de la IMPRESORA	28
Instalación CONTROL-LAMP para el encendido de las lámparas	28
Instalación CONTROL-BALL para el control de las bolas	29
Instalación CONTROL-BALL para el control de las bolas	30

NOTE PER L'INSTALLAZIONE

ATTENZIONE: PRIMA DI APRIRE L'INVOLUCRO TOGLIERE LA TENSIONE DI ALIMENTAZIONE

MICRO32

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

Fusibili di protezione primario: 2 x T 315mA, 250Vca.

Apparecchiatura: Classe I.

Assicurarsi che la presa di corrente, per l'alimentazione elettrica, sia provvista di conduttore di terra.

PROGRAMMAZIONE MICRO32

Inserire la spina in una presa 230 Vca e poi accendere col tasto ON/OFF. Prima di iniziare ad operare è bene eseguire tutta la programmazione in modo che siano abilitate le funzioni che interessano. Ecco una tabella con tutti i passi di programmazione che in seguito verranno descritti dettagliatamente:

- P.01 LINGUA
- P.02 UNITÁ MONETARIA
- P.03 ABILITAZIONE GESTIONE BAR

- P.04 SOMMA TOTALI GIOCO
- P.05 SOMMA TOTALI BAR (CONSUMAZIONI)
- P.06 TOTALI NON AZZERABILI
- P.07 SERVICE *** TOTALE GIOCO
- P.08 SERVICE *** TOTALE BAR (CONSUMAZIONI)

- P.10 STAMPA DI TUTTA LA PROGRAMMAZIONE
- P.11 ABILITA STAMPA AUTOMATICA SCONTRINO
- P.12 ABILITA STAMPA ORARI DI START E STOP SULLO SCONTRINO

- P.13 SELEZIONE DEI BILIARDI CON BOX CONTROLLO BILIE

- P.14 PROGRAMMAZIONE PUBBLICITA' SU SCONTRINO
- P.15 PROGRAMMAZIONE ORA E DATA
- P.16 CALIBRAZIONE OROLOGIO
- P.17 ABILITAZIONE FASCE ORARIE
- P.18 PROGRAMMAZIONE FASCE ORARIE
- P.19 ABILITAZIONE TARIFFE CLUB

- P.40 - P.47 1° GRUPPO TARIFFE
- P.50 - P.57 2° GRUPPO TARIFFE
- P.60 - P.67 3° GRUPPO TARIFFE
- P.70 - P.77 4° GRUPPO TARIFFE
- P.80 - P.87 5° GRUPPO TARIFFE
- P.90 - P.97 6° GRUPPO TARIFFE

- P.98 TEMPO PER LA RINUNCIA AL GIOCO

– Per accedere alla programmazione, girare nel senso della freccia la chiave INSTALLATION. Sul display rosso apparirà P.01 ad indicare il primo passo da programmare. Usare i tasti UP e DOWN per andare avanti o indietro per la scelta del passo da programmare ed i tasti (+) e (-) per modificare il valore di ogni passo.

P.01 LINGUA.

Usare i tasti (+) e (-) per scegliere la lingua dei messaggi visualizzati sul display di destra. Usare il tasto UP per passare al passo successivo.

P.02 UNITÁ MONETARIA.

Il valore dipende dalla valuta monetaria della nazione e dall'arrotondamento che si desidera avere sull'importo da pagare.

I valori disponibili sono: 0,05 0,10 0,20 0,50 1 2 5 10 20 50 100. Esempi: per l'EURO 0,05, USA 0,10, RUSSIA 1, GIAPPONE 10.

P.03 ABILITAZIONE GESTIONE BAR.

Il MICRO32 può essere abilitato alla GESTIONE BAR. È cioè possibile addebitare ad un tavolo gli importi delle consumazioni dei giocatori (bibite, toast, ecc.). A fine gioco viene dato l'importo GIOCO, l'importo BAR, e la loro somma. Vengono anche gestiti dei totalizzatori separati per il GIOCO e il BAR. Se si desidera quindi la GESTIONE BAR, impostare YES col tasto (+). In seguito, nel capitolo "FUNZIONAMENTO", verrà spiegato come eseguire l'addebito delle consumazioni (semplice e rapido).

P.04 SOMMA TOTALI GIOCO.

Viene visualizzata la somma di tutti i totali gioco dei 32 tavoli ed inoltre l'ora e la data di quando è avvenuto l'ultimo azzeramento. Per vedere il totale gioco di ogni tavolo basta tenere premuto il num. corrispondente.

Premere PRINT per stampare il resoconto gioco di tutti i tavoli. Quelli con importo zero non vengono stampati.

Per azzerare tutti i totali gioco dei 32 tavoli premere il tasto (-). Per visualizzare tramite la stampante un grafico che permetta una rapida visione di confronto fra i totali, premere il tasto MEMORY LAST STOP.

P.05 SOMMA TOTALI BAR (CONSUMAZIONI).

Questo passo viene saltato se la gestione bar non è abilitata in P.03.

È uguale al passo P.04 ma riguarda i totali BAR.

P.06 TOTALI NON AZZERABILI.

I totali visualizzati servono come ulteriore controllo e possono essere azzerati solo premendo in successione ed entro 3 secondi i seguenti 3 tasti: START, BAR, STOP.

P.07 SERVICE *** TOTALE GIOCO.

È un ulteriore contatore degli importi di gioco incassati, utile quando c'è del personale dipendente. Infatti, a questo contatore si può accedere anche con la chiave SERVICE che viene data ai dipendenti. Al momento del cambio turno il dipendente uscente può vedere il suo incasso totale, stamparlo col tasto PRINT e poi azzerarlo col tasto (-). All'azzeramento viene registrata l'ora e la data. Per una gestione impeccabile del personale nel momento del cambio turno: 1) visualizzare l'importo con la chiave SERVICE; 2) premere PRINT per stamparlo; 3) premere il tasto (-) per azzerare.

Usare il tasto UP per andare al passo successivo.

P.08 SERVICE *** TOTALE BAR (CONSUMAZIONI).

Questo passo viene saltato se la gestione bar non è abilitata in P.03. È uguale al passo P.07 ma riguarda le consumazioni.

P.10 STAMPA DI TUTTA LA PROGRAMMAZIONE.

Se la stampante è collegata basta premere PRINT per stampare lo stato di tutti i passi della programmazione per un eventuale resoconto.

P.11 ABILITA STAMPA AUTOMATICA SCONTRINO.

Se YES, quando a fine gioco si fa lo STOP del tavolo interessato avverrà la stampa dello scontrino.

Se NO, la stampa avverrà solo se dopo lo STOP del tavolo si preme anche PRINT.

P.12 ABILITA STAMPA ORARI DI START E DI STOP SULLO SCONTRINO.

Se YES sullo scontrino appaiono gli orari di inizio e di fine del gioco. Se gli orari non sono ritenuti necessari, verrà stampata una riga di meno.

P.13 SELEZIONE DEI BILIARDI CON BOX CONTROLLO BILIE.

Il MICRO32 può essere collegato a 2 CONTROL-BALL. Ognuno di essi controlla la presenza delle bilie per 4, 8 o 16 biliardi mediante appositi BOX. In questo passo di programmazione si definisce quali biliardi hanno il BOX per il controllo delle bilie. Premendo un tasto numerato si può accendere o spegnere il relativo led lampeggiante per definire, se acceso, che il biliardo corrispondente ha il BOX bilie. Per i collegamenti dei box vedere il capitolo relativo alla "INSTALLAZIONE CONTROL-BALL".

P.14 PROGRAMMAZIONE PUBBLICITA' SU SCONTRINO.

Se si utilizza la stampante, sulla prima riga di ogni scontrino può essere inserito un messaggio (nome del locale, telef. ecc.). Utilizzare i tasti (+) e (-) per spostare il cursore avanti e indietro. Coi tasti numerati da 1 a 32 si possono inserire le lettere che sono indicate in piccolo a fianco dei led rossi. Il tasto 32 (space) inserisce uno spazio. Il tasto 31 commuta da maiuscolo a minuscolo. Premendo ripetutamente ENTER si vedrà alternarsi l'accensione di una parte dei tasti.

Quando sono accesi i primi 10 tasti si potranno inserire nel messaggio i numeri anziché le lettere.

Se non si desidera tale stampa, cancellare tutti i caratteri sulla riga con SPACE (32).

P.15 PROGRAMMAZIONE ORA E DATA.

In questo passo si può programmare l'orologio interno.

Il valore lampeggiante può essere variato coi tasti (+) e (-). Col tasto ENTER si sceglie quale valore cambiare.

P.16 CALIBRAZIONE OROLOGIO.

L'orologio del MICRO32 viene calibrato in fabbrica. Se per qualsiasi ragione non dovesse essere preciso, è possibile calibrarlo in questo passo. Coi tasti (+) e (-) si può variare la precisione a scatti di 10 sec. al mese. Anzitutto dovete verificare con un segnale orario di precisione, di quanti secondi va avanti o indietro in un mese. Se, supponiamo, l'orologio del MICRO32 va avanti di 37 sec. al mese, si deve premere 4 volte il tasto (-) per rallentarlo di 40 sec. al mese. Ricordare, una volta calibrato, di programmare l'ora esatta (P. 15).

P.17 ABILITAZIONE FASCE ORARIE.

Se si desidera che le tariffe cambino automaticamente in determinati orari della settimana, programmare YES. I valori delle 3 tariffe possibili e degli orari di cambiamento (FASCE ORARIE) vengono programmati in passi successivi.

Se le fasce orarie non sono abilitate la tariffa oraria rimane fissa e non varia con gli orari. Rimane sempre attiva la TARIFFA 1 oppure la TARIFFA 1 CLUB se è avvenuto uno START-CLUB.

P.18 PROGRAMMAZIONE FASCE ORARIE.

Questa fase viene saltata se al passo P.17 le fasce orarie non sono abilitate.

La programmazione di tutti gli orari in cui deve avvenire un cambio di tariffa richiede un certo tempo poiché si dovrà percorrere tutta la settimana giorno per giorno. E' bene quindi Vi scriviate su un foglio, cominciando dal lunedì, gli orari in cui deve avvenire un cambio tariffa e quale delle 3 tariffe disponibili entrerà in funzione ad ognuno di detti orari. Le 3 tariffe vengono chiamate TARIFFA 1, 2, 3, ed il loro valore verrà programmato più avanti.

Gli orari possibili variano di mezz'ora in mezz'ora. Come visualizzato dal display si inizierà dalle ore zero di lunedì. A fianco dell'ora è indicata la tariffa che è in funzione a detto orario. Utilizzare i tasti 1, 2 e 3 per cambiare la tariffa.

Una volta decisa la tariffa alle ore zero di lunedì, avanzare l'orario con il tasto (+) (o indietro col tasto (-)) di mezz'ora in mezz'ora controllando che la tariffa impostata rimanga uguale finché si raggiunge il nuovo orario al quale deve avvenire il cambio tariffa. Utilizzare ancora i tasti 1, 2 o 3 per selezionare la nuova tariffa e proseguire con l'orario.

Dopo le 23:30 di lunedì si passerà alle ore zero di martedì fino alle 23:30 di domenica. Per avanzare o indietreggiare velocemente con l'orario tenere premuti i tasti (+) o (-).

Una volta terminato, potete controllare il tutto con il tasto ENTER che permette di visualizzare l'orario di ogni cambiamento di tariffa. Col tasto PRINT si può avere il resoconto di tutte le fasce orarie.

P.19 ABILITAZIONE TARIFFE CLUB.

Per abilitare o disabilitare le tariffe club a seconda che ci sia o meno la gestione di soci club con tariffe ridotte. Se non abilitate, il tasto START-CLUB non funzionerà.

PREMESSA ALLA PROGRAMMAZIONE TARIFFE.

Ci sono 7 tariffe che possono essere associate ad un tavolo ed esattamente: 1 importo minimo di gioco, 3 tariffe orarie più le 3 corrispondenti tariffe club.

Le 7 tariffe definiscono un GRUPPO TARIFFE. Si possono programmare 6 GRUPPI tariffe e definire quali sono i tavoli associati a ciascun GRUPPO. Se per esempio i tavoli devono avere tutti le stesse tariffe, basterà programmare un solo gruppo di tariffe ed associare a quel gruppo tutti i tavoli.

Le 3 tariffe orarie cambieranno automaticamente agli orari già definiti al passo P.18. Se c'è stato uno START-CLUB saranno invece attive le 3 corrispondenti TARIFFE CLUB.

Se le fasce orarie sono state disabilitate al passo P.17, allora sarà sempre attiva la TARIFFA 1 oppure la TARIFFA 1 CLUB. Anche le TARIFFE CLUB possono essere disabilitate: al passo P.19. I passi per programmare le tariffe non abilitate, vengono saltati.

1° GRUPPO TARIFFE.**P.40 1° GRUPPO: IMPORTO MINIMO DI GIOCO.**

L'importo minimo di gioco è utile per i casi in cui i giocatori occupano il tavolo per poco tempo. Per la programmazione: come al passo P.41.

P.41 1° GRUPPO: TARIFFA 1.

Per digitare l'importo usare i tasti numerati accesi dal 1 al 12 (vedere le scritte sopra tali tasti). Il tasto 14 (CANC.) cancella in caso di errore.

Una volta digitato l'importo confermarlo col tasto ENTER. Anche i tasti (+) e (-) possono essere utilizzati per incrementare o diminuire l'importo.

P.42 1° GRUPPO: TARIFFA 2.

Questa fase viene saltata se al passo P.17 le fasce orarie non sono abilitate.

Per la programmazione: come al passo P.41.

P.43 1° GRUPPO: TARIFFA 3.

Questa fase viene saltata se al passo P.17 le fasce orarie non sono abilitate.

Per la programmazione: come al passo P.41.

P.44 1° GRUPPO: TARIFFA 1 CLUB.

Questa fase viene saltata se al passo P.19 le tariffe club non sono abilitate.

Per la programmazione: come al passo P.41.

P.45 1° GRUPPO: TARIFFA 2 CLUB.

Questa fase viene saltata se al passo P.17 le fasce orarie non sono abilitate oppure se al passo P.19 non sono abilitate le tariffe club.

Per la programmazione: come al passo P.41.

P.46 1° GRUPPO: TARIFFA 3 CLUB.

Questa fase viene saltata se al passo P.17 le fasce orarie non sono abilitate oppure se al passo P.19 non sono abilitate le tariffe club.

Per la programmazione: come al passo P.41.

P.47 DEFINIZIONE DEI TAVOLI CON TARIFFE DEL 1° GRUPPO.

Vengono decisi quali tavoli funzioneranno con le tariffe del 1° GRUPPO. Premendo un tasto numerato si può accendere o spegnere il relativo led lampeggiante per definire, se acceso, che il tavolo corrispondente funzionerà con le tariffe del 1° GRUPPO.

P.50 2° GRUPPO IMPORTO MINIMO DI GIOCO**P.51 2° GRUPPO TARIFFA 1****P.52 2° GRUPPO TARIFFA 2****P.53 2° GRUPPO TARIFFA 3****P.54 2° GRUPPO TARIFFA 1 CLUB****P.55 2° GRUPPO TARIFFA 2 CLUB****P.56 2° GRUPPO TARIFFA 3 CLUB****P.57 DEFINIZIONE DEI TAVOLI CON TARIFFE DEL 2° GRUPPO.****P.60 3° GRUPPO IMPORTO MINIMO DI GIOCO****P.61 3° GRUPPO TARIFFA 1****P.62 3° GRUPPO TARIFFA 2****P.63 3° GRUPPO TARIFFA 3****P.64 3° GRUPPO TARIFFA 1 CLUB****P.65 3° GRUPPO TARIFFA 2 CLUB****P.66 3° GRUPPO TARIFFA 3 CLUB****P.67 DEFINIZIONE DEI TAVOLI CON TARIFFE DEL 3° GRUPPO.****P.70 4° GRUPPO IMPORTO MINIMO DI GIOCO****P.71 4° GRUPPO TARIFFA 1****P.72 4° GRUPPO TARIFFA 2****P.73 4° GRUPPO TARIFFA 3****P.74 4° GRUPPO TARIFFA 1 CLUB****P.75 4° GRUPPO TARIFFA 2 CLUB****P.76 4° GRUPPO TARIFFA 3 CLUB****P.77 DEFINIZIONE DEI TAVOLI CON TARIFFE DEL 4° GRUPPO.****P.80 5° GRUPPO IMPORTO MINIMO DI GIOCO****P.81 5° GRUPPO TARIFFA 1****P.82 5° GRUPPO TARIFFA 2****P.83 5° GRUPPO TARIFFA 3****P.84 5° GRUPPO TARIFFA 1 CLUB****P.85 5° GRUPPO TARIFFA 2 CLUB****P.86 5° GRUPPO TARIFFA 3 CLUB****P.87 DEFINIZIONE DEI TAVOLI CON TARIFFE DEL 5° GRUPPO.****P.90 6° GRUPPO IMPORTO MINIMO DI GIOCO****P.91 6° GRUPPO TARIFFA 1****P.92 6° GRUPPO TARIFFA 2****P.93 6° GRUPPO TARIFFA 3****P.94 6° GRUPPO TARIFFA 1 CLUB****P.95 6° GRUPPO TARIFFA 2 CLUB****P.96 6° GRUPPO TARIFFA 3 CLUB****P.97 DEFINIZIONE DEI TAVOLI CON TARIFFE DEL 6° GRUPPO.****P.98 TEMPO PER LA RINUNCIA AL GIOCO.**

E' possibile programmare un tempo da 0 a 300 sec. affinché, se dal momento dello START a quello dello STOP non è trascorso tale tempo perchè il giocatore ha rinunciato a giocare, non gli risulterà nessun importo da pagare. Usare i tasti (+) e (-) per impostare il tempo desiderato.

FUNZIONAMENTO MICRO32

Prima di iniziare ad operare è bene sia avvenuta la programmazione in modo che siano abilitate le funzioni che interessano.

Inserire la spina in una presa 230 Vca e accendere col tasto ON/OFF. In mancanza di energia elettrica potete accendere MICRO32 premendo con la punta di una penna dentro al foro BATTERY che è situato a fianco di ON/OFF. La batteria interna (2 comuni pile da 9 Volt) ha una durata dipendente dal suo utilizzo, e in condizioni medie superiore ai 5 anni. Tale batteria NON serve a mantenere i dati in memoria ma solamente a permettere la visualizzazione degli importi in caso di black-out elettrico.

Per far partire il conteggio premere START e poi il num. del tavolo interessato. Nel caso di soci club utilizzare START-CLUB anzichè START. Sul tasto numerato si accenderà il led ad indicare che il tavolo è in conteggio. Se il conteggio è con tariffe club il led ha un leggero lampeggio. Una volta comandato lo START, si può cambiare in START-CLUB o viceversa entro il tempo di un minuto.

Se la gestione bar è abilitata (passo P.03 della programmazione), si può addebitare una consumazione ad un tavolo in gioco premendo BAR e poi il num. interessato. Dopodichè inserire la consumazione usando i tasti lampeggianti, osservando le scritte riportate sopra ad essi. Con i tasti dal 1 al 12 si digita l'importo. Il tasto CANC. (14) cancella in caso di errore. Il tasto REP. (15) permette di ripetere più volte l'importo digitato se si servono più consumazioni dello stesso valore. Il tasto (+) (16) aggiunge più importi. Infine premere ENTER per confermare il tutto.

Durante il conteggio si può vedere l'importo maturato fino a quel momento da un tavolo semplicemente premendo il suo numero, poi si può stamparlo premendo PRINT (se la stampante è collegata). Viene visualizzato anche il suo orario di partenza. Se vi sono state più consumazioni BAR, si possono vedere sul display di destra premendo ripetutamente il tasto (+).

Finito il gioco, per arrestare il conteggio premere STOP e poi il num. interessato. Sul display rosso apparirà l'importo totale e sul display di destra verrà visualizzato l'importo gioco e l'importo consumazioni. Se è collegata la stampante, verrà stampato lo scontrino, sempre che ciò sia stato abilitato al passo P.11 della programmazione.

Se si comanda lo STOP di un tavolo che ha il controllo delle bilie, senza che queste siano al loro posto, lo STOP viene accettato ma avviene una ripartenza automatica. Questo è utile per permettere lo scambio di giocatori senza dover rimettere le bilie al loro posto.

In questo caso la ripartenza automatica non è CLUB e quindi, se il giocatore entrante è socio club, si ha un minuto di tempo per premere START-CLUB e poi il numero tavolo.

Con il tasto MEMORY-LAST-STOP e poi il num. del tavolo interessato, si visualizza il suo ultimo importo pagato, anche se il tavolo ha ripreso un nuovo conteggio.

Girando la chiave INSTALLATION si accede alla programmazione e alla visualizzazione dei totalizzatori. Vedere il capitolo "PROGRAMMAZIONE" per una descrizione più dettagliata. I totalizzatori sono visualizzati ai passi: da P.04 a P.08. Usare i tasti UP e DOWN per raggiungere tali passi.

Girando la chiave SERVICE si accede ai 2 totalizzatori di servizio per i dipendenti. Vedere i passi P.07 e P.08 nel capitolo "PROGRAMMAZIONE".

FISSAGGIO A PARETE.

Prima di aprire MICRO32 staccare sempre la spina. Svitare le 2 viti sul frontale, girare la chiave INSTALLATION e tirare a se. Staccare i 2 connettori sulla scheda e togliere tutto il frontale. Utilizzare i 2 fori posteriori per il fissaggio alla parete.

INSTALLAZIONE STAMPANTE

Per collegare la stampante basta inserire il connettore in dotazione nella presa PRINT situata posteriormente al MICRO32. Allegate alla stampante ci sono le istruzioni per il suo uso.

La stampante, oltre che per lo scontrino, può essere utile per stampare un resoconto di tutti i totalizzatori (vedi passi P.04 e P.05 della programmazione) e dello stato della programmazione (passo P.10). Inoltre qualsiasi dato visualizzato può essere mandato in stampa premendo il tasto PRINT.

INSTALLAZIONE CONTROL-LAMP PER ACCENSIONE LUCI

CONTROL-LAMP

Alimentazione: 230Vca, 50-60Hz, 100mA MAX.

Corrente di carico per ogni via di lampade: 5 A MAX.

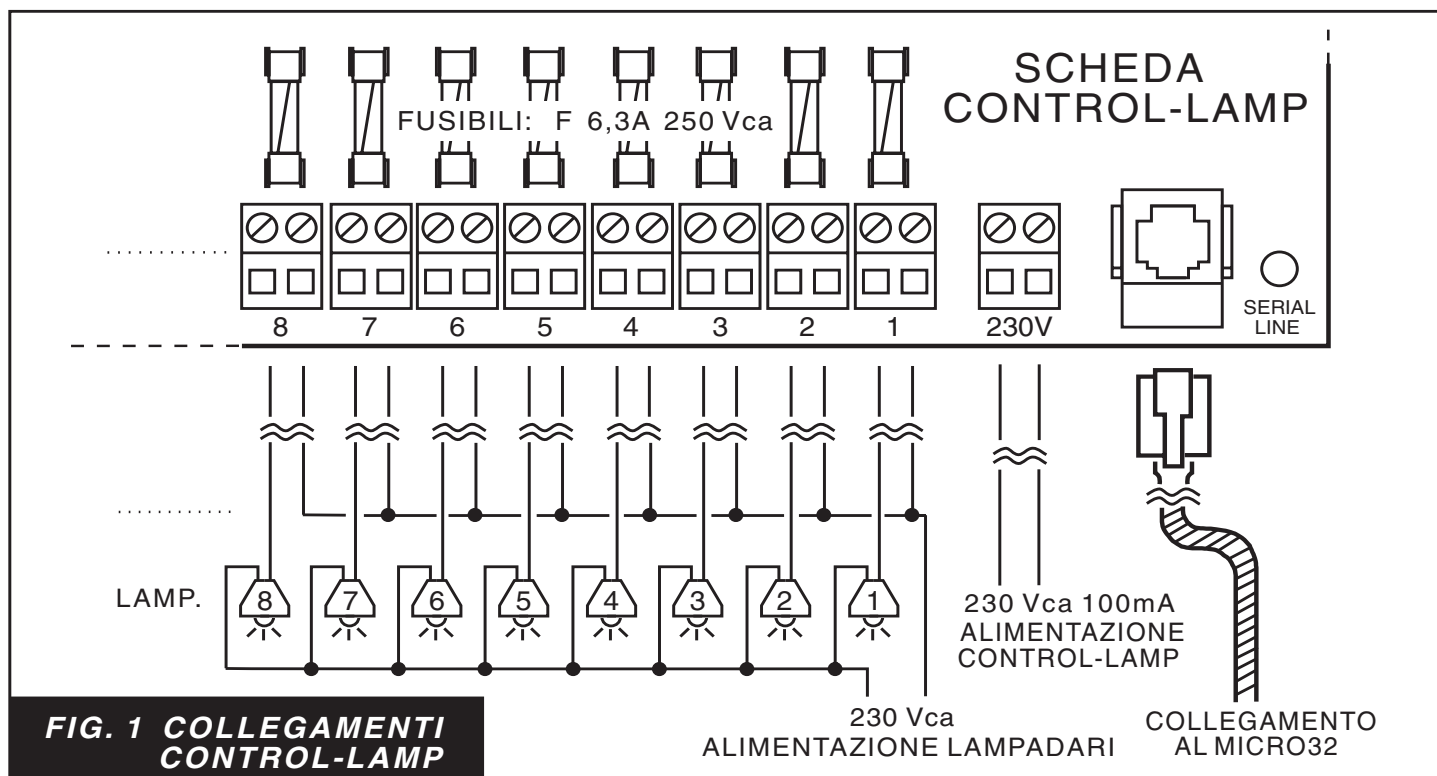
Fusibile per ogni via di lampade: F 6,3 A 250Vca.

ATTENZIONE: Prima di aprire l'involucro togliere la tensione anche all'impianto lampade.

Apparecchiatura: Classe II.

Il CONTROL-LAMP permette di gestire l'accensione e lo spegnimento dei lampadari, o di altri carichi elettrici, in funzione dello stato dei tavoli.

Ci sono 3 modelli di CONTROL-LAMP in modo da ottimizzare l'impiego in base al num. di lampadari da collegare: per 4, 8 e per 16 luci.



Il CONTROL-LAMP può essere posto fino a una distanza di 100 mt. dal MICRO32. In dotazione c'è un sottile cavo lungo 15 mt. Per distanze maggiori sono disponibili prolunghie, oppure è possibile tagliare questo cavo ed allungarlo con 2 soli fili collegando un filo ai 2 conduttori centrali del cavo ed il secondo filo ai 2 conduttori laterali (il cavo ha 4 conduttori).

Posteriormente al MICRO32 ci sono 2 prese, contrassegnate con LAMP1 e LAMP2. La presa LAMP1 riguarda i tavoli che vanno dal num. 1 al num. 16, mentre la presa LAMP2 i tavoli dal num. 17 al 32. Ad ognuna di queste prese può essere collegato un CONTROL-LAMP scelto, in base alle esigenze, fra le 3 versioni disponibili (vedi CODICI ARTICOLI).

Lo schema dei collegamenti è indicato in FIG. 1.

Sulla scheda del CONTROL-LAMP un led rosso indica:
led lampeggiante; il collegamento con MICRO32 è ok
led sempre acceso; non c'è il collegamento con MICRO32
led spento; manca l'alimentazione al CONTROL-LAMP oppure è guasto.

INSTALLAZIONE CONTROL-BALL PER CONTROLLO BILIE

CONTROL-BALL

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

Fusibile di protezione primario: T 315mA, 250Vca.

Tensione per ogni uscita: 24 Vca.

Corrente MAX per ogni uscita: 2 A CA per 40 mSec circa.

ATTENZIONE: prima di aprire l'involucro togliere la tensione di alimentazione.

Apparecchiatura: Classe II.

Il CONTROL-BALL nelle tre versioni, per 4, 8 e per 16 tavoli, controlla la presenza delle bilie.

Ad esso possono essere collegati 4, 8 o 16 BOX (cassetti) contenenti le bilie.

Può essere posto fino ad una distanza di 100 mt. dal MICRO32. In dotazione c'è un sottile cavo lungo 15 mt.

Per distanze maggiori sono disponibili prolunghie oppure allungare il cavo seguendo le istruzioni fornite per il CONTROL-LAMP.

Posteriormente al MICRO 32 ci sono 2 prese contrassegnate da BALL1 e BALL2 alle quali è possibile collegare 2 CONTROL-BALL. La presa BALL1 riguarda i tavoli dal num. 1 al num. 16, mentre la presa BALL 2 quelli dal num. 17 al 32.

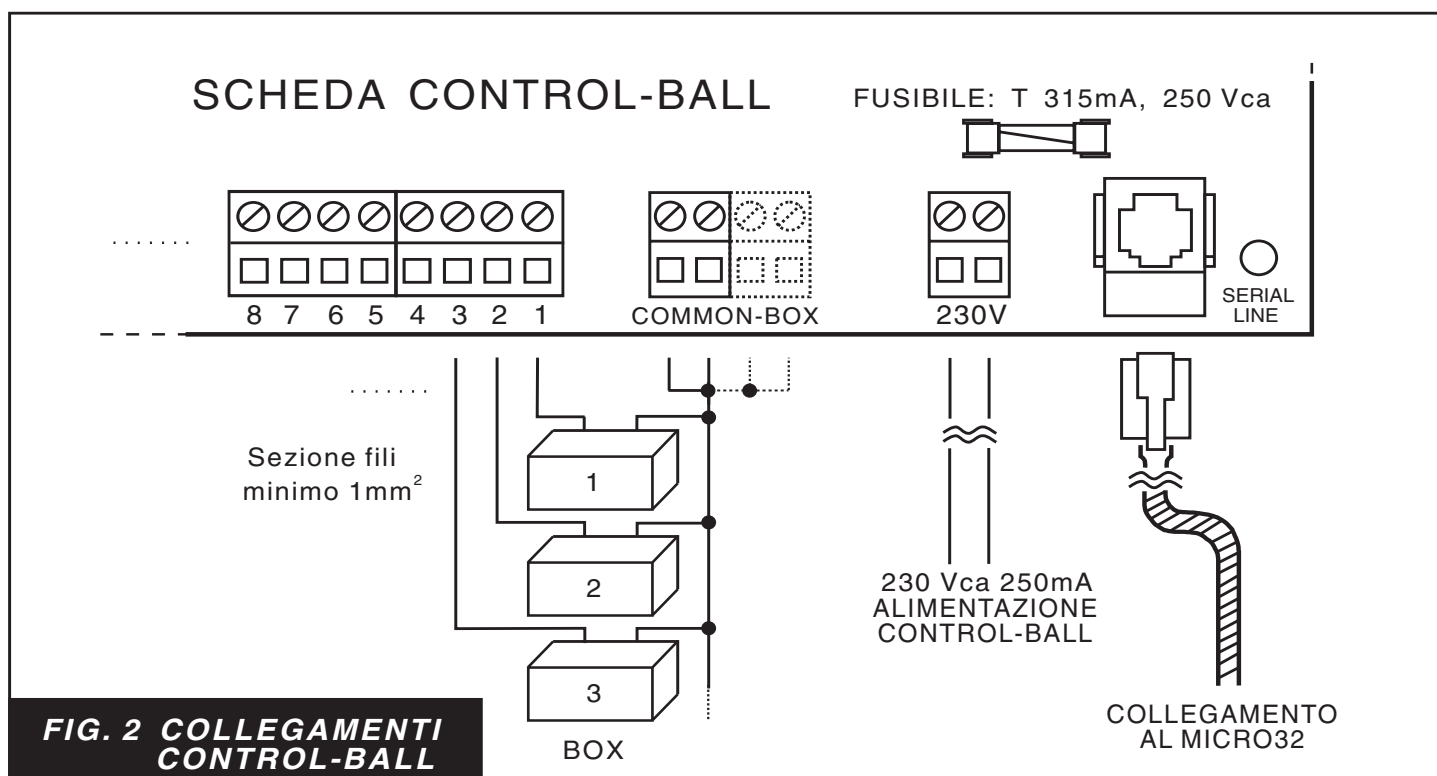
Nella programmazione del MICRO32, al passo P.13 (vedi capitolo PROGRAMMAZIONE), si deve specificare su quali tavoli si desidera ci sia il controllo delle bilie.

Il collegamento dal CONTROL-BALL ad ogni BOX viene effettuato con due soli fili ed in bassa tensione. Inoltre nessun danno si verifica per cortocircuiti o collegamenti errati. Il BOX è un robusto contenitore in metallo che contiene un vassoio con tutte le bilie. Il BOX si apre solamente quando viene comandato un inizio gioco (START) dal MICRO 32, permettendo così al giocatore di estrarre il vassoio. A fine gioco, quando nel BOX viene reinserito il vassoio con tutte le bilie e chiuso lo sportello (se manca una bilia non si chiude), il MICRO 32 arresta il conteggio del tempo e indica all'operatore la fine del gioco facendo lampeggiare il led rosso sul tasto del tavolo interessato.

I collegamenti del CONTROL-BALL sono indicati in fig. 2.

L'alimentazione 230Vca del CONTROL-BALL deve essere sulla stessa linea di alimentazione del MICRO32 in modo che siano entrambi spenti o accesi dal medesimo interruttore generale.

I BOX bilie, anche se funzionanti con sistema isolato a 24 Volt, sono predisposti internamente con faston per il collegamento all'impianto di terra.



Sulla scheda del CONTROL-BALL un led rosso indica:
led lampeggiante; il collegamento con MICRO32 è ok
led sempre acceso; non c'è il collegamento con
 MICRO32
led spento; manca l'alimentazione al
 CONTROL-BALL oppure è guasto.

*Ci riserviamo di modificare le caratteristiche senza
 preavviso.*

Al CONTROL-BALL possono essere collegati anche dei
 semplici contenitori per bilie nei quali l'estrazione del
 vassoio provoca l'apertura di un microinterruttore. In
 questo caso lo START del gioco avviene automaticamente
 quando si estrae il vassoio.

Se si desidera che tale START automatico sia CLUB, si
 può comandarlo prima oppure entro un minuto
 dall'estrazione del vassoio premendo START-CLUB e poi il
 num. interessato.

I due fili del microinterruttore vanno collegati allo stesso
 modo dei due fili del BOX.

NOTE

Le custodie di CONTROL-LAMP e CONTROL-BALL sono
 in materiale Classe: IEC 650.

La protezione da corto-circuiti e contatti indiretti per tutte
 le apparecchiature, se non già esistente nell'impianto
 elettrico, sarà da provvedere a cura del cliente.

Il costruttore declina ogni responsabilità in caso di
 manomissione alle proprie apparecchiature.



A.u.S. Spielgeräte GesmbH
 Scheydgasse 48 A-1210 Wien
 Tel. +43-1-271 66 00 Fax.+43-1-271 66 00 75
 E-mail: verkauf@aus.at
<http://www.aus.at> <http://www.garlando.at>
 Öffnungszeiten: Mo-Do 9-18 und Fr. 9-17 Uhr

ENGLISH

NOTES ON THE INSTALLATION

ATTENTION: DISCONNECT THE POWER SUPPLY BEFORE OPENING THE CASE

MICRO32

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

Primary fuses of protection: 2 x T 315mA, 250Vac.

Equipment: 1st Class.

Make sure that the plug for the power supply is fitted with an earth connector.

PROGRAMMING MICRO32

Insert the plug in a 230 Vac outlet and then use the ON/OFF button to turn the device on.

Before starting to run the device, it would be best to carry out all the programming so that each and every function you wish to use will be activated.

Here is a list of all the programming steps (as indicated by the letter P) which will be described in detail one by one:

- P.01 LANGUAGE
- P.02 MONETARY UNIT
- P.03 BAR MANAGEMENT CAPACITY

- P.04 TOTAL SUM OF GAMES
- P.05 TOTAL BAR SUM (FOOD & DRINKS)
- P.06 "NON ERASABLE" TOTALS
- P.07 SERVICE REGISTER METER *** GAME TOTAL
- P.08 SERVICE REGISTER METER *** BAR TOTAL (FOOD & DRINKS)

- P.10 PRINTOUT OF THE ENTIRE PROGRAMMING
- P.11 AUTOMATIC RECEIPT PRINTOUT CAPACITY
- P.12 PRINTOUT CAPACITY FOR RECORDING THE START AND STOP TIMES ON THE RECEIPT

- P.13 BILIARDS SELECTION WITH CONTROL-BALL BOX
- P.14 PROGRAMMING ADVERTISING ON THE RECEIPT

- P.15 PROGRAMMING THE HOUR AND DATE
- P.16 CLOCK-SETTING
- P.17 HOURLY BANDS CAPACITY
- P.18 PROGRAMMING THE HOURLY BANDS
- P.19 CLUB RATE CAPACITY

- P.40 - P.47 1st GROUP RATES
- P.50 - P.57 2nd GROUP RATES
- P.60 - P.67 3rd GROUP RATES
- P.70 - P.77 4th GROUP RATES
- P.80 - P.87 5th GROUP RATES
- P.90 - P.97 6th GROUP RATES

- P.98 TIME FOR ABANDONING A GAME

– To gain access to the programming, turn the INSTALLATION key in the direction of the arrow. The symbol P.01 will appear on the red display to indicate the first step to be programmed. Use the UP and DOWN buttons to go forward or backward so as to choose the step to be programmed and the (+) and (–) buttons to change the figure of each step.

P.01 LANGUAGE.

Use the (+) and (–) buttons to select the language of the messages to be shown on the right display. Use the UP button to go on to the next step.

P.02 MONETARY UNIT.

The value depends on the monetary value of the country and the rounding desired on the sum to pay.

The figures available are: 0.05, 0.10, 0.20, 0.50, 1, 2, 5, 10, 20, 50, 100.

Example: EURO 0,05 , USA 0,10 , RUSSIA 1 , JAPAN 10.

P.03 BAR MANAGEMENT CAPACITY.

The MICRO32 may be programmed for BAR MANAGEMENT. That means that it is possible to assign to a table the amount due for the food and drink consumed by the players. At the end of the game, there will be given the game total, the BAR bill, and their sum total. There is also a separate register meter for the GAME and the BAR. So, if you wish to have BAR MANAGEMENT, set YES with the (+) button. An explanation on how to charge for food and drinks is given in the chapter "OPERATING" (fast and simple).

P.04 TOTAL SUM OF GAMES.

It shows the sum of all the total games of 32 tables and also the date and hour when the counter was last reset. To see the game total of every table, you simply have to push and hold down the corresponding number. Push PRINT for a printout of the game report for all the tables. Those tables with a zero total will not appear on the printout. To reset all the game totals of the 32 tables to zero, push the (–) button. To print a graph for a rapid comparison of the totals, press the MEMORY-LAST-STOP button.

P.05 TOTAL BAR SUM (FOOD & DRINKS).

This step is bypassed if the bar management phase was not activated in P.03.

This is the same as P.04, but it relates to the BAR totals.

P.06 "NON ERASABLE" TOTALS.

The totals shown help only as a further check. Resetting the "NON ERASABLE" TOTALS can be carried out by pressing the buttons START, BAR, STOP in succession and within three seconds from one another.

P.07 SERVICE REGISTER METER *** GAME TOTAL.

This is yet another counter of the game amounts paid for, and it is useful when you have employees. As a matter of fact, access can be gained to this counter with the SERVICE key given to your employees. At the end of his work shift, the employee who is leaving can see his total intake collected, get a printout of that sum with the PRINT button and then turn the counter back to zero with the (–) button. The date and hour are recorded when the count goes back to zero. So as to assure perfect management by your employees, have them do the following at the end of their work shift: **1)** get a show of the money total by using the SERVICE key; **2)** push PRINT to get a printout; **3)** push the (–) button to take the counter back to zero. Push the UP button to go on to the next step.

P.08 SERVICE CHARGE *** BAR TOTAL (FOOD & DRINKS).

This step is bypassed if the bar management phase was not activated in P.03. This is the same as P.07, but it relates to the consumption of food and drinks.

P.10 PRINTOUT OF THE ENTIRE PROGRAMMING.

If the printer is connected, push the PRINT button to get a printout on the status of all the steps in the programming for a possible report.

P.11 AUTOMATIC RECEIPT PRINTOUT CAPACITY.

If YES, you will get a printing of the receipt when STOP is pressed at the end of the game on the table involved.

If NO, the printing will appear only if, after having pressed STOP, you push the PRINT button too.

P.12 PRINTOUT CAPACITY FOR RECORDING THE START AND THE STOP TIMES ON THE RECEIPT.

If YES, the start and the stop times will appear on the receipt. If the time is not shown, one line less will be printed.

P.13 BILLIARDS SELECTION WITH CONTROL-BALL BOX.

The MICRO32 may be connected to two CONTROL-BALLS, each of which makes sure that all the balls for 4, 8 or 16 billiards contained in suitably prepared BOX are at their place. In this programming step, you decide which billiards has the BOX to control the balls. By pushing a numbered button, one can turn on or turn off the respective flashing light to decide (if turned on) that the corresponding billiard has the ball BOX. For the BOX connection, see the chapter on CONTROL-BALL installation.

P.14 PROGRAMMING ADVERTISING ON THE RECEIPT.

If the printer is used, the first line on every receipt may be used for advertising (name of the premises, telephone number, etc.). Utilize the (+) and (-) buttons to move the electronic marker back and forth. By using the buttons numbered from 1 to 32, you can insert the letters indicated in lower case beside the red leds. Button 32 (space) inserts a space. Button 31 changes from small letters to capitals. By pushing the ENTER button repeatedly, you will see various groups of buttons light up and turn off. When the first ten buttons are lit up, you can insert numbers on the message instead of letters. If you do not wish to have a message, cancel all the letters on the line with SPACE button (32).

P.15 PROGRAMMING THE HOUR AND THE DATE.

This step lets you program the inner clock. The flashing figure may be changed by using the (+) and (-) buttons. Use the ENTER button to choose the figures to be changed.

P.16 CLOCK-SETTING.

The clock for the MICRO32 is calibrated in the factory. If for some reasons the time on the clock goes too fast or too slow, this step will allow you to calibrate the clock. By using the (+) and (-) buttons, you can adjust the precision of the clock by ten seconds a month. Above all, you will have to resort to an exact time tone to determine how many seconds the clock is slow or fast every month. If, for example, the MICRO32 clock is 37 seconds fast every month, you must push the (-) button four times to slow the clock down 40 seconds a month. Once the clock has been calibrated, remember to program the exact time (P.15).

P.17 HOURLY BANDS CAPACITY.

If you wish the rates to change automatically at given hours during the week, program YES. The figures for the three possible rates and time change (HOURLY BANDS) will be programmed in later steps. If the hourly bands are not activated, the hourly rate remains as a set number and will not change with the hours. The rate in effect will always be RATE1 or CLUB RATE 1 if a START-CLUB is pressed.

P.18 PROGRAMMING THE HOURLY BANDS.

This phase is bypassed if the hourly bands have not been activated in P.17.

The programming of all the hours in which a rate change must take place takes some time inasmuch as you will have to run through the week day by day. It would be a good idea, therefore, to write on a piece of paper, beginning with Monday, the times at which a rate change must take effect and which of the three (3) rates available will go into effect for each of those times. The hours possible go from half-hour to half-hour. As shown on the display terminal, you will begin on Monday at zero hours. Next to the hour there is indicated the rate in effect at that time. You can change the rate by using the buttons 1, 2 and 3. Once you have set the rate for zero hours on Monday, move the time ahead with the (+) button (or back with the (-) button) thirty minutes at a time, making sure that the set rate stays the same, until you get the new time in which the rate change is to take effect. Use the 1, 2 or 3 buttons once again to select the new rate and then move ahead with the time. After 23:30 on Monday, you will see shown zero hours on Tuesday and so on, up to 23:30 on Sunday. To move the time back or ahead rapidly, simply hold down the (+) and (-) buttons. Once finished, you can check all the results by using the ENTER button; the display will show the hour for each rate change. By using the PRINT button, you can get a printed account of all the hourly bands.

P.19 CLUB RATE CAPACITY.

To activate or de-activate the club rates depending on whether or not there is a club membership with reduced rates. If not activated, the START-CLUB button will not work.

PREFACE TO THE PROGRAMMING OF RATES

There are seven rates that may be assigned to a table. Specifically, these rates are: one minimum charge for a game, three hourly rates and three corresponding club rates.

The seven rates determine a RATES GROUP. We can program a total of six RATE GROUPS and define which tables are assigned to each GROUP. For example, if all the tables will operate at the same rate, you need only to program one single rate group and then assign all the tables to that group.

The 3 hourly rates will change automatically at the times already set up in step P.18. If a START-CLUB has been established, on the other hand, the 3 corresponding CLUB RATES will be activated.

If the hourly rates have been deactivated in step P.17, then RATE 1 or CLUB RATE 1 will always be in effect. The CLUB RATES, too, may be deactivated in step P.19. The steps for programming the nonactivated rates are to be bypassed.

1st GROUP RATES.

P.40 1st GROUP: MINIMUM CHARGE FOR A GAME.

The minimum charge for a game is useful for those cases in which the players use the table for just a short time. For the programming, see step P.41.

P.41 1st GROUP: RATE 1.

To set up the charge, use the lighted-up numbers from 1 to 12 (see what is printed above those buttons). Button 14 (CANC.) cancels in the event of an error.

Once the charge has been set up, confirm it by pushing the ENTER button. Buttons (+) and (-) may likewise be used to increase or lower the charge.

P.42 1st GROUP: RATE 2.

This stage is bypassed if the hourly bands were not activated in step P.17.

The programming is the same as in step P.41.

P.43 1st GROUP: RATE 3.

This stage is to be bypassed if the hourly bands were not activated in step P.17.

The programming is the same as in step P.41.

P.44 1st GROUP: CLUB RATE 1.

This stage is to be bypassed if the club rates were not activated in step P.19.

The programming is the same as in step P.41.

P.45 1st GROUP CLUB RATE 2.

This stage is to be bypassed if the hourly bands were not activated in step P.17 or if the club rates were not activated in step P.19. The programming is the same as in step P.41.

P.46 1st GROUP: CLUB RATE 3.

This stage is to be bypassed if the hourly bands were not activated in step P.17 or if the club rates were not activated in step P.19. The programming is the same as in step P.41.

P.47 DETERMINATION OF THE TABLES WITH 1st GROUP RATES.

Here the decision is made about which tables will run with the 1st group rates. By pushing a numbered button, you can turn on or turn off the respective blinking light in order to determine (if lighted) that the table involved will operate with the 1st GROUP rates.

- P.50 2nd GROUP MINIMUM CHARGE FOR A GAME**
- P.51 2nd GROUP RATE 1**
- P.52 2nd GROUP RATE 2**
- P.53 2nd GROUP RATE 3**
- P.54 2nd GROUP CLUB RATE 1**
- P.55 2nd GROUP CLUB RATE 2**
- P.56 2nd GROUP CLUB RATE 3**
- P.57 DETERMINATION OF TABLES WITH 2nd GROUP RATES**

- P.60 3rd GROUP MINIMUM CHARGE FOR A GAME**
- P.61 3rd GROUP RATE 1**
- P.62 3rd GROUP RATE 2**
- P.63 3rd GROUP RATE 3**
- P.64 3rd GROUP CLUB RATE 1**
- P.65 3rd GROUP CLUB RATE 2**
- P.66 3rd GROUP CLUB RATE 3**
- P.67 DETERMINATION OF TABLES WITH 3rd GROUP RATES**

- P.70 4th GROUP MINIMUM CHARGE FOR A GAME**
- P.71 4th GROUP RATE 1**
- P.72 4th GROUP RATE 2**

- P.73 4th GROUP RATE 3**
- P.74 4th GROUP CLUB RATE 1**
- P.75 4th GROUP CLUB RATE 2**
- P.76 4th GROUP CLUB RATE 3**
- P.77 DETERMINATION OF TABLES WITH 4th GROUP RATES**

- P.80 5th GROUP MINIMUM CHARGE FOR A GAME**
- P.81 5th GROUP RATE 1**
- P.82 5th GROUP RATE 2**
- P.83 5th GROUP RATE 3**
- P.84 5th GROUP CLUB RATE 1**
- P.85 5th GROUP CLUB RATE 2**
- P.86 5th GROUP CLUB RATE 3**
- P.87 DETERMINATION OF TABLES WITH 5th GROUP RATES**

- P.90 6th GROUP MINIMUM CHARGE FOR A GAME**
- P.91 6th GROUP RATE 1**
- P.92 6th GROUP RATE 2**
- P.93 6th GROUP RATE 3**
- P.94 6th GROUP CLUB RATE 1**
- P.95 6th GROUP CLUB RATE 2**
- P.96 6th GROUP CLUB RATE 3**
- P.97 DETERMINATION OF TABLES WITH 6th GROUP RATES**

P.98 TIME FOR ABANDONING A GAME.

It is possible to program a 0 - to 300 - seconds span of time, thus allowing a player to decide against a game (from the moment the START button is pushed to the moment the STOP button is pushed) without having to pay. Use the (+) and (-) buttons to set up the desired time span.

OPERATING MICRO32

Before beginning to operate the unit, it would be best to carry out all the programming so that each and every operation you wish to utilize will be activated.

Insert the plug in a 230 Vac outlet and then turn the unit on with the ON/OFF button.

If there is no electricity, you can turn on the MICRO32 by pushing the tip of a pen into the BATTERY hole located on the side of the ON/OFF button. The battery inside (two normal batteries of 9 Volt each) has a lifespan which depends on how often it is used, and under usual conditions the average lifespan is more than five years. This battery will NOT help keep data in the memory bank; it only permits a terminal display of the figure amounts in the event of electrical blackout.

To start the counter, push the START button and then the number of the table involved. The same holds true with START-CLUB for possible club members. The numbered button will light up to indicate that the counter is operating. If the counter is linked to club rates, the light will blink slightly. Once the START button has been pushed, you will have one minute to change to START-CLUB or vice-versa.

If bar management has been activated (programming in P.03), you may charge food or drink to a table being played by pushing BAR and then the number involved. Then record the amount by using the numbered buttons which are lit up, taking note at the same time of what is written ABOVE those buttons. The amount charged is recorded by using buttons from 1 to 12. The CANC. button (14) cancels eventual errors. The REP. button (15) allows you to repeat the same amount if successive servings of food and drink have that same price. The (+) button (16) adds up subsequent charges.

Finally, press the ENTER button to confirm the total.

During the count, you can see just how much has been charged up until then at a given table simply by pushing the number of that table, and then you can get a printout of that total by pushing the PRINT button (if the printer is connected). You will also see just what time that count began. If there have been a number of orders from the bar, you can see those totals on the right display terminal by repeatedly pushing the (+) button.

Once the game is finished, you may stop the count by pushing the STOP button and then the table number involved. The total charges will appear on the red display terminal and the right display will show the game charge and the food and drink charge. If the printer is connected, the receipt will be printed - if, that is, that operation was programmed in step P. 11.

If STOP is pressed for a table which has control of the balls when those balls are not in place, the STOP will be registered but there will be an automatic restart. This is useful for letting the players change without having to put the balls back in place. In this instance, the automatic restart is not a CLUB rate, so if the new player is a club member you will have one minute to push START-CLUB and then the table number.

By pushing the MEMORY-LAST-STOP button and then the number of the table involved, you will have shown the last total paid, even if that table has already begun a new count.

By turning the INSTALLATION key, you will access programming and to a read-out of the totalizing counters. See the chapter on "PROGRAMMING" for a more detailed description. The totalizers are shown in the steps from P.04 to P.08.

Use the UP and DOWN buttons to reach those steps.

By turning the SERVICE key, you will access the two totalizers for the service charge for the employees.

See steps P.07 and P.08 in the chapter on "PROGRAMMING".

WALL FASTENING

Always remove the plug before opening MICRO32. Unscrew the two screws on the front, turn the INSTALLATION key and pull the unit toward you. Detach the two connectors on the board and remove the front completely. Use the two holes on the back to fasten the unit to the wall.

INSTALLING THE PRINTER

To connect the printer, you just need to insert the unit's connector piece to the PRINT outlet located on the back of the MICRO32.

Instructions on how to use the printer are enclosed therein. As well as for providing receipts, the printer may be used to provide an account on all the totalizers (see steps P.04 and P.05 in the Programming) and on the status of the programming itself (step P.10). In addition, whatever data is shown on the display terminal may be printed out by pushing the PRINT button.

INSTALLING CONTROL-LAMP FOR TURNING ON LIGHTS

CONTROL-LAMP

Feed: 230Vac, 50-60 Hz, 100 mA MAX.

Load of current for every lampsway: 5A MAX.

Fuse for every way of lamps: F 6,3A, 25Vac.

ATTENTION: Before opening the case, disconnect the lamp installation from the power supply.

Equipment: 2nd Class.

CONTROL-LAMP allows for the control of the switching on and off of the lamps or other electrical loads, according to the state of the tables.

There are three CONTROL-LAMP models available in order to provide the best usage based on the number of bulbs to be connected: for four, eight and for sixteen lights.

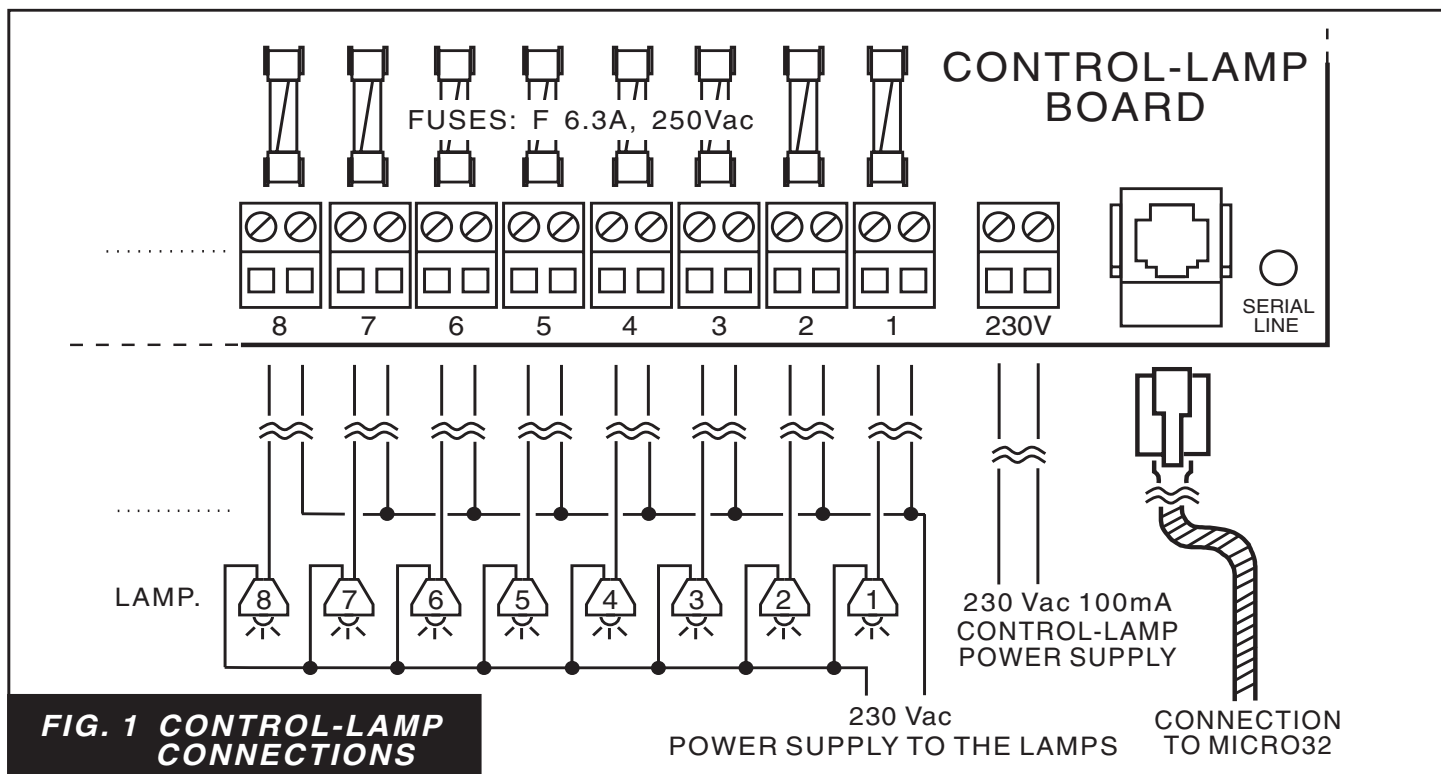


FIG. 1 CONTROL-LAMP CONNECTIONS

The CONTROL-LAMP may be positioned up to a distance of one hundred metres from the MICRO32. It comes equipped with a thin cable fifteen metres in length. Extension cords are available for greater distances, or you may cut this cable and lengthen it with only 2 wires, connecting one wire with the two central cable's leads and the second wire with the 2 lateral leads (the cable has 4 leads).

There are two outlets on the back of the MICRO32 for connecting two CONTROL-LAMPs marked LAMP1 and LAMP2. The socket LAMP1 concerns all the tables from nr 1 to nr 16, whilst the LAMP2 socket concerns all the tables from nr 17 to nr 32. Each of these sockets can be connected to a CONTROL-LAMP chosen, according to your requirements, amongst the 3 versions available (see ARTICLE CODES).

The CONTROL-LAMP connections are indicated in FIG. 1.

On the CONTROL-LAMP board, a red light indicates:
flashing light: the connection to the MICRO32 is okay
light always on: the unit is not connected to the MICRO32
light off: the CONTROL-LAMP is either broken or has no power supply.

INSTALLING THE CONTROL-BALL TO MANAGE THE BALLS

CONTROL-BALL

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

Primary fuse of protection: T 315mA, 250 Vac.

Tension for every exit: 24 Vac.

MAX current for every exit: 2 A AC for 40mSec about.

ATTENTION: REMOVE THE POWER SUPPLY BEFORE OPENING THE CASE.

Equipment: 2nd Class.

The CONTROL-BALL governs the where abouts of the balls for 4, 8 or 16 billiard tables (3 models).

The CONTROL-BALL can be connected with 4, 8 or 16 BOXes (drawers) holding the balls.

It may be positioned at a distance of one hundred metres from the MICRO32. It comes equipped with a thin cable fifteen metres long.

For distances of more than 100 metres, extension cords are available, but you may also lengthen the cable by following the instructions given for the CONTROL-LAMP.

Behind the MICRO32 there are two sockets marked BALL1 and BALL2 to which two CONTROL-BALLs can be connected. The socket BALL1 concerns all the tables from nr 1 to nr 16, whilst the BALL2 socket concerns all the tables from nr 17 to nr 32.

During step P.13 of the programming of the MICRO32 (see the chapter on Programming), you must specify on which tables you want to have balls control.

The connection from the CONTROL-BALL to each BOX takes place with just two low-tension wires.

In addition, no harm will be done in the event of short-circuiting or mismanaged connections.

The BOX is a sturdy metal container which holds a tray with all the balls. The BOX opens only when it receives a command (START) from the MICRO32 to begin a game, and at that moment the player can take out the tray. When the game is over, and after the tray with ALL the balls has been put back into the BOX and the door has been closed (the door will not close if even one ball is missing), the MICRO32 stops the time count and tells the operator that game is over by flashing the red light on the button of table involved.

The CONTROL-BALL connections are indicated in FIG. 2.

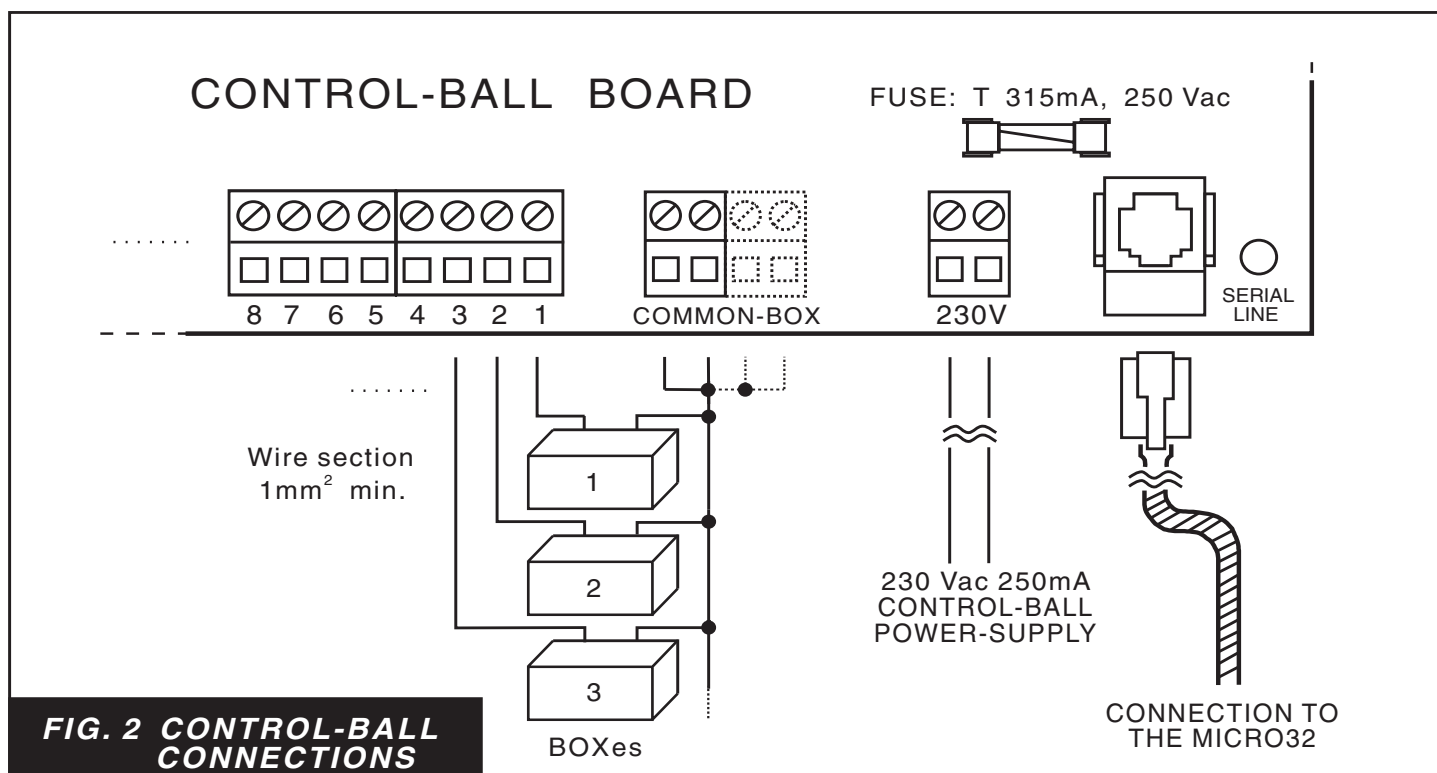


FIG. 2 CONTROL-BALL CONNECTIONS

The CONTROL-BALL's 230 Vac power supply must be on the same line as the MICRO32 feed so that the same switch can turn each unit on or off.

Even through operating with a 24 Volt insulating system, the ball BOXes are equipped on the inside with a faston device in order to be connected to the electrical grounding system.

On the CONTROL-BALL board, a red light indicates:

flashing light: the connection to the MICRO32 is okay

light always on: the unit is not connected to the MICRO32

light off: the CONTROL-BALL is either broken or has no power supply.

The CONTROL-BALL may also be connected to simple balls containers in which the withdrawal of the tray turns on a micro-switch. In this case, the game start takes place automatically when the tray is taken out. If you wish that automatic START to be a club operation, you can regulate it before or within one minute of the tray's extraction by pushing the START-CLUB button and then the button for the table involved. The two micro-switch wires are connected in the same way as the two BOX wires.

NOTES

Containers of CONTROL-LAMP and CONTROL-BALL are in material Class: IEC 650.

If the wiring is not fitted with protection from short circuits and indirect contacts for all equipment, this must be carried out by the client.

The Manufacturer declines all responsibility if the equipment is tampered with.

We reserve the rights to carry out changes without prior notice



A.u.S. Spielgeräte GesmbH
Scheydgasse 48 A-1210 Wien
Tel. +43-1-271 66 00 Fax.+43-1-271 66 00 75
E-mail: verkauf@aus.at
<http://www.aus.at> <http://www.garlando.at>
Öffnungszeiten: Mo-Do 9-18 und Fr. 9-17 Uhr

DEUTSCH

ANMERKUNG ZUR INSTALLATION

VORSICHT: VOR DEM ENTFERNEN DER HÜLLE DIE ANSCHLUSSPANNUNG UNTERBRECHEN.

MICRO32

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

Primäre Schmelzsicherungen: 2 x T 315mA, 250Vac.

Gerät: I Klasse.

Sicherstellen, dass die Steckdose für die Stromzuführung mit Erdungsleitung versehen ist.

PROGRAMMIERUNG MICRO32

Verbinden Sie den Netzstecker mit einer 230 Vac-Steckdose und schalten sie dann mit der Taste ON/OFF ein. Vor der Inbetriebnahme sollte die gesamte Programmierung durchgeführt werden, damit die gewünschten Funktionen befähigt sind. Hier eine Tabelle mit allen Programmierungsschritten, die nachstehend im Einzelnen beschrieben werden:

- P.01 SPRACHE
- P.02 GELDEINHEIT
- P.03 BEFÄHIGUNG LEITUNG BAR

- P.04 GESAMTSUMMEN SPIEL
- P.05 GESAMTSUMMEN BAR (ZECHE)
- P.06 GESAMTWERTE "NICHT NULLSTELLBAR"
- P.07 SERVICE *** SPIEL GESAMT
- P.08 SERVICE *** BAR GESAMT (ZECHE)

- P.10 AUSDRUCK DER GESAMTEN PROGRAMMIERUNG
- P.11 BEFÄHIGUNG AUTOMATISCHER BELEGAUSDRUCK
- P.12 BEFÄHIGUNG AUSDRUCK VON ANFANGS UND ENDZEIT AUF DEM BELEG

- P.13 WAHL DER BILLIARDTISCHE MIT KUGELKONTROLLBOX

- P.14 PROGRAMMIERUNG VON WERBUNG AUF DEM BELEG
- P.15 PROGRAMMIERUNG UHRZEIT UND DATUM
- P.16 KALIBRIEREN DER UHR
- P.17 BEFÄHIGUNG ZEITAUSSCHNITTE
- P.18 PROGRAMMIERUNG ZEITAUSSCHNITTE
- P.19 BEFÄHIGUNG CLUBTARIFE

- P.40 - P.47 1. TARIFGRUPPE
- P.50 - P.57 2. TARIFGRUPPE
- P.60 - P.67 3. TARIFGRUPPE
- P.70 - P.77 4. TARIFGRUPPE
- P.80 - P.87 5. TARIFGRUPPE
- P.90 - P.97 6. TARIFGRUPPE

- P.98 ZEIT, UM AUF DAS SPIEL ZU VERZICHTEN.

– Um Zugang zur Programmierung zu erhalten, wird der Schlüssel INSTALLATION in Pfeilrichtung gedreht. Auf dem roten Display erscheint P.01, was den ersten zu programmierenden Schritt anzeigt. Verwenden sie die Tasten UP und DOWN, um vorwärts oder rückwärts schreitend den zu programmierenden Schritt zu wählen und die Tasten (+) und (-), um den Wert eines jeden Schritts zu modifizieren.

P.01 SPRACHE.

Verwenden Sie die Tasten (+) und (-), um die Sprache der auf dem rechten Display angezeigten Nachrichten zu wählen. Verwenden Sie die Taste UP, um zum nächsten Schritt zu gelangen.

P.02 GELDEINHEIT.

Der Wert hängt von der Geldwährung des Landes und von der gewünschten Aufrundung des zu zahlenden Betrages ab. Die verfügbaren Werte sind: 0,05 0,10 0,20 0,50 1 2 5 10 20 50 100. Beisp. für EURO 0,05 , USA 0,10 , RUßLAND 1 , JAPAN 10 .

P.03 BEFÄHIGUNG LEITUNG BAR.

Das MICRO32 kann zur LEITUNG BAR befähigt werden. Dadurch wird es möglich, an einem Billardtisch die Verzehrsummen der Spieler (Getränke, Toast usw.) gutzuschreiben. Bei Spielende wird der Betrag SPIEL, der Betrag BAR und deren Gesamtsumme angezeigt. Sie werden auch von Totalisatoren, getrennt für SPIEL und BAR, geleitet. Wird also die LEITUNG BAR gewünscht, geben Sie mit der Taste (+) YES ein. Im nachfolgenden Kapitel "FUNKTIONSABLAUF" wird erklärt wie die Belastung des Verzehrs durchgeführt wird (einfach und schnell).

P.04 GESAMTSUMMEN SPIEL.

Es wird die Gesamtumme aller Spiele der 32 Billardtische und desweiteren Uhrzeit und Datum angezeigt, zu dem die letzte Nullstellung erfolgt ist. Um die Gesamtspielsumme eines jeden Billardtisches zu sehen, ist es ausreichend die entsprechende Nummer gedrückt zu halten. Drücken Sie PRINT, um den Spielbericht aller Tische auszudrucken. Die Tische mit dem Wert Null werden nicht ausgedruckt. Um alle Gesamtspielsummen der 32 Billardtische zu nullen, drücken Sie die Taste (-). Um mittels Drucker eine Graphik anzuzeigen, die eine rasche Vergleichsübersicht zwischen den Gesamtsummen erlaubt, wird die Taste MEMORY-LAST-STOP gedrückt.

P.05 GESAMTSUMMEN BAR (ZECHE).

Dieser Schritt wird übersprungen, sofern die Leitung Bar unter P.03 nicht befähigt wurde. Er ist gleich dem Schritt P.04, bezieht sich jedoch auf die Gesamtsummen BAR.

P.06 GESAMTWERTE "NICHT NULLSTELLBAR".

Die angezeigten Gesamtwerte dienen nur als weitere Kontrolle. Das Nullen der GESAMMTSUMMEN NICHT NULLSTELLBAR ist nur möglich, wenn aufeinanderfolgend und innerhalb von 3 Sekunden die folgenden Tasten gedrückt werden: START, BAR, STOP.

P.07 SERVICE *** SPIELGESAMTSUMME.

Ist ein weiterer Zahler der einkassierten Spielsummen, der nützlich ist, falls Angestellte im Betrieb arbeiten. Zu diesem Zähler erhält man auch mit dem Schlüssel SERVICE Zugang, der den Angestellten übergeben wird. Bei Schichtwechsel kann der ausscheidende Angestellte seine Gesamteinnahme sehen, diese mit der Taste PRINT ausdrucken und danach mit der Taste (-) nullen. Bei der Nullstellung werden Uhrzeit und Datum registriert. Zur einwandfreien Leitung des Personals, bei Schichtwechsel: 1) mit dem Schlüssel SERVICE den Betrag anzeigen; 2) PRINT drücken, um ihn auszudrucken; 3) die Taste (-) drücken um zu nullen.

Verwenden der Taste UP, um zum nächsten Schritt zu gelangen.

P.08 SERVICE * BAR GESAMT (ZECHE).**

Dieser Schritt wird übersprungen sofern die Leitung Bar unter P.03 nicht befähigt wurde. Er ist gleich dem Schritt P.07, betrifft jedoch die Zeche.

P.10 AUSDRUCK DER GESAMTEN PROGRAMMIERUNG.

Ist der Drucker angeschlossen reicht es aus PRINT zu drücken, um den Stand aller Programmationsschritte für einen eventuellen Bericht, auszudrucken.

P.11 BEFÄHIGUNG AUTOMATISCHER BELEGAUSDRUCK.

Bei YES erfolgt der Belegausdruck, wenn bei Spielende ein STOP des betreffenden Tisches durchgeführt wird. Bei NO erfolgt der Ausdruck nur, falls nach dem STOP der Nummer auch PRINT gedrückt wird.

P.12 BEFÄHIGUNG AUSDRUCK VON ANFANGS UND ENDZEITEN AUF DEM BELEG.

Bei YES erscheinen auf dem Beleg die Anfangs - und Endzeiten des Spiels. Werden die Uhrzeiten nicht angezeigt, wird eine Reihe weniger ausgedruckt.

P.13 WAHL DER BILLIARDTISCHE MIT KUGELKONTROLLBOX.

Das MICRO32 kann mit 2 CONTROL-BALL verbunden werden, jeder der beiden kontrolliert das Vorhandensein der Kugeln für 4, 8 oder 16 Billiardtische, die in den entsprechenden BOX enthalten sind. Bei diesem Programmierungsschritt wird festgelegt, welche Billiardtische eine BOX zur Kugelkontrolle haben. Wird eine numerierte Taste gedrückt, kann das entsprechende leuchtende Led ein - oder ausgeschaltet werden, um festzulegen, wenn eingeschaltet, ob der entsprechende Billiardtisch die Kugel-BOX hat. Für die Verbindungen der BOX siehe das entsprechende Kapitel bezüglich der Installation des CONTROL-BALL.

P.14 PROGRAMMIERUNG VON WERBUNG AUF DEM BELEG.

Wird der Drucker verwendet, kann in der ersten Reihe eines jeden Beleges eine Nachricht eingegeben werden (Name des Lokals, Telefon usw.). Verwenden der Tasten (+) und (-) um den Cursor vorwärts oder rückwärts zu bewegen. Mit den Tasten, die von 1 bis 32 numeriert sind, können die Buchstaben eingegeben werden, die seitlich der roten Leds in klein angegeben sind. Die Taste 32 (SPACE) fügt einen Freiraum ein. Die Taste 31 schaltet von Groß- auf Kleinschreibung um. Wird wiederholt ENTER gedrückt, sieht man das alternierende Einschalten eines Teils der Tasten. Sind die ersten 10 Tasten eingeschaltet, können auf der Nachricht Nummern anstelle von Buchstaben eingegeben werden. Wird dieser Ausdruck nicht gewünscht, werden alle Buchstaben in der Reihe mit SPACE (32) gelöscht.

P.15 PROGRAMMIERUNG UHRZEIT UND DATUM.

Mit diesen Schritt kann die innere Uhr programmiert werden. Der leuchtende Wert kann mit den Tasten (+) und (-) verändert werden. Mit der Taste ENTER wählt man, welcher Wert geändert wird.

P.16 KALIBRIEREN DER UHR.

Die Uhr des MICRO32 wird im Werk kalibriert. Sollte sie aus irgendeinem Grund nicht genau gehen, kann sie bei diesem Schritt kalibriert werden. Mit den Tasten (+) und (-) kann die Präzision mit Einheiten von 10 Sek. im Monat geändert werden.

Zuerst wird mit einem Präzisionsuhrzeitsignal überprüft, um wieviele Sekunden die Uhr in einem Monat vor- oder nachgeht. Nehmen wir an, die Uhr des MICRO32 geht um 37 Sek. im Monat vor, also muß viermal die Taste (-) gedrückt werden, um um 40 Sek. im Monat zu verlangsamen. Nicht vergessen, nach erfolgter Kalibrierung die genaue Uhrzeit zu programmieren (P.15).

P.17 BEFÄHIGUNG ZEITAUSSCHNITTE.

Wird gewünscht, daß sich die Tarife automatisch zu bestimmten Zeiten der Woche ändern, programmieren Sie YES. Die Werte der 3 möglichen Tarife und der Änderungszeiten (ZEITAUSSCHNITTE) werden in aufeinanderfolgenden Schritten programmiert.

Werden die Zeitausschnitte nicht befähigt, bleibt der Zeittarif stabil und ändert sich nicht mit den Uhrzeiten. Der TARIF 1 oder der TARIF 1 CLUB bleiben stets aktiv, wenn ein START-CLUB erfolgt ist.

P.18 PROGRAMMIERUNG ZEITAUSSCHNITTE.

Diese Phase wird übersprungen, sofern bei Schritt P.17 die Zeitausschnitte nicht befähigt wurden.

Die Programmierung aller Zeiten, zu denen eine Tarifänderung erfolgen soll, erfordert etwas Zeit, da die ganze Woche, Tag für Tag zurückgelegt werden muß. Aus diesem Grund ist es vorteilhaft, wenn sie beginnend bei Montag, die Zeiten auf ein Blatt schreiben, zu denen eine Tarifänderung erfolgen soll und welcher der 3 verfügbaren Tarife zu jeder der besagten Zeiten in Funktion tritt. Die 3 Tarife heißen TARIF 1, 2, 3 und ihr Wert wird später programmiert.

Die möglichen Uhrzeiten sind von einer halben Stunde zur nächsten. Wie auf dem Display angezeigt, beginnt man bei Montag um Null Uhr. Neben der Uhrzeit wird der Tarif angezeigt, der zu diesem Zeitpunkt in Betrieb ist. Unter Verwendung der Tasten 1, 2 und 3 kann man den Tarif verändern. Nach der Entscheidung des Tarifs um Null Uhr am Montag, schreitet man die Zeit von einer halben Stunde zur nächsten mit der Taste (+) vor (oder zurück mit der Taste (-)), kontrollierend daß der eingegebene Wert gleich bleibt, bis die neue Uhrzeit erreicht wird, zu welcher der Tarifwechsel erfolgen soll. Verwenden Sie wieder die Tasten 1, 2 oder 3, um den neuen Tarif zu wählen und danach fahren Sie mit den Zeiten fort. Nach 23:30 Uhr am Montag gelangt man zu Null Uhr am Dienstag und immer so weiter bis um 23:30 Uhr am Sonntag. Um mit den Zeiten beschleunigt vorwärts oder rückwärts zu schreiten, halten sie die Tasten (+) und (-) gedrückt. Nach Beendigung, können Sie das Ganze mit der Taste ENTER kontrollieren, die es ermöglicht, die Zeit einer jeden Tarifänderung anzuzeigen. Mit der Taste PRINT, können Sie einen Beleg aller Zeitausschnitte erhalten.

P.19 BEFÄHIGUNG CLUBTARIFE.

Dient der Befähigung oder dem Ausschluß der Clubtarife, falls oder nicht eine Leitung von Clubmitgliedern zu reduzierten Tarifen erfolgen soll. Falls nicht befähigt, funktioniert die Taste START-CLUB nicht.

VORWORT ZUR TARIFPROGRAMMIERUNG

Es gibt 7 Tarife, die in einem Tisch aufgenommen werden können und das sind: 1 Mindestspielbetrag, 3 Zeittarife plus der 3 entsprechenden Clubtarife.

Die 7 Tarife bestimmen eine TARIFGRUPPE. Es können 6 Tarif GRUPPEN programmiert werden und man kann festlegen, welche Tische einer jeden GRUPPE zugeordnet sind.

Sind zum Beispiel alle Tische in Betrieb, ist es ausreichend für die selben Tarife eine einzige Tarifgruppe zu programmieren und dieser Gruppe alle Tische zuzuordnen.

Die 3 Zeittarife wechseln automatisch zu den bereits bei Schritt P.18 festgelegten Zeiten. Ist ein START-CLUB erfolgt, sind anstelle derer die 3 entsprechenden CLUBTARIFE aktiv. Wurden die Zeitausschnitte bei Schritt P.17 ausgeschlossen, ist stets der TARIF 1 oder TARIF 1 CLUB aktiv. Unter P.19 können auch die CLUBTARIFE ausgeschlossen werden. Die Schritte übersprungen, die der Programmierung der ausgeschlossenen Tarife dienen.

1. TARIFGRUPPE

P.40 1. GRUPPE MINDESTSPIELBETRAG.

Der Mindestspielbetrag ist für die Fälle nützlich, in denen die Spieler die Billardtische für kurze Zeit beanspruchen. Für die Programmierung siehe Schritt P.41.

P.41 1.GRUPPE TARIF 1.

Um den Betrag einzugeben, verwenden Sie die von 1 bis 12 nummerierten, eingeschalteten Tasten (siehe die Schriften über diesen Tasten). Die Taste 14 (CANC.) löscht bei Fehleingabe. Nach Eingabe des Betrags, mit der Taste ENTER bestätigen. Auch die Tasten (+) und (-) können verwendet werden, um den Betrag zu erhöhen oder zu erniedrigen.

P.42 1. GRUPPE TARIF 2.

Diese Phase wird übersprungen, wenn bei Schritt P.17 keine Zeitausschnitte befähigt wurden. Für die Programmierung siehe Schritt P.41.

P.43 1. GRUPPE TARIF 3.

Diese Phase wird übersprungen, wenn bei Schritt P.17 keine Zeitausschnitte befähigt wurden. Für die Programmierung siehe Schritt P.41.

P.44 1.GRUPPE TARIF 1 CLUB.

Diese Phase wird übersprungen, sofern unter Schritt P.19 keine Clubtarife befähigt wurden. Für die Programmierung siehe Schritt P.41.

P.45 1. GRUPPE TARIF 2 CLUB.

Diese Phase wird übersprungen, sofern unter Schritt P.17 keine Zeitausschnitte befähigt wurden oder wenn unter Schritt P.19 keine Clubtarife befähigt wurden. Für die Programmierung siehe Schritt P.41.

P.46 1. GRUPPE TARIF 3 CLUB.

Diese Phase wird übersprungen, sofern unter Schritt P.17 keine Zeitausschnitte befähigt wurden oder wenn unter Schritt P.19 keine Clubtarife befähigt wurden. Für die Programmierung siehe Schritt P.41.

P.47 FESTLEGUNG DER TISCHE MIT TARIFEN DER 1. GRUPPE.

Es wird entschieden, welche Tische mit den Tarifen der 1. Gruppe funktionieren werde. Wird eine nummerierte Taste gedrückt, kann das entsprechende leuchtende Led ein- oder ausgeschaltet werden, um festzulegen, wenn eingeschaltet, ob der entsprechende Tisch mit den Tarifen der 1. GRUPPE funktionieren wird.

P.50 2. GRUPPE MINDESTSPIELBETRAG

P.51 2. GRUPPE TARIF 1

P.52 2. GRUPPE TARIF 2

P.53 2. GRUPPE TARIF 3

P.54 2. GRUPPE TARIF 1 CLUB

P.55 2. GRUPPE TARIF 2 CLUB

P.56 2. GRUPPE TARIF 3 CLUB

P.57 FESTLEGUNG DER TISCHE MIT TARIFEN DER 2. GRUPPE

P.60 3. GRUPPE MINDESTSPIELBETRAG

P.61 3. GRUPPE TARIF 1

P.62 3. GRUPPE TARIF 2

P.63 3. GRUPPE TARIF 3

P.64 3. GRUPPE TARIF 1 CLUB

P.65 3. GRUPPE TARIF 2 CLUB

P.66 3. GRUPPE TARIF 3 CLUB

P.67 FESTLEGUNG DER TISCHE MIT TARIFEN DER 3. GRUPPE.

P.70 4. GRUPPE MINDESTSPIELBETRAG

P.71 4. GRUPPE TARIF 1

P.72 4. GRUPPE TARIF 2

P.73 4. GRUPPE TARIF 3

P.74 4. GRUPPE TARIF 1 CLUB

P.75 4. GRUPPE TARIF 2 CLUB

P.76 4. GRUPPE TARIF 3 CLUB

P.77 FESTLEGUNG DER TISCHE MIT TARIFEN DER 4. GRUPPE

P.80 5. GRUPPE MINDESTSPIELBETRAG

P.81 5. GRUPPE TARIF 1

P.82 5. GRUPPE TARIF 2

P.83 5. GRUPPE TARIF 3

P.84 5. GRUPPE TARIF 1 CLUB

P.85 5. GRUPPE TARIF 2 CLUB

P.86 5. GRUPPE TARIF 3 CLUB

P.87 FESTLEGUNG DER TISCHE MIT TARIFEN DER 5. GRUPPE

P.90 6. GRUPPE MINDESTSPIELBETRAG

P.91 6. GRUPPE TARIF 1

P.92 6. GRUPPE TARIF 2

P.93 6. GRUPPE TARIF 3

P.94 6. GRUPPE TARIF 1 CLUB

P.95 6. GRUPPE TARIF 2 CLUB

P.96 6. GRUPPE TARIF 3 CLUB

P.97 FESTLEGUNG DER TISCHE MIT TARIFEN DER 6. GRUPPE

P.98 ZEIT, UM AUF DAS SPIEL ZU VERZICHTEN.

Es ist möglich eine Zeit von 0 bis 300 Sek. zu programmieren, damit, sofern vom Moment START bis zu dem von STOP diese Zeit nicht abgelaufen ist, dem Spieler, der auf das Spiel verzichtet hat, kein zu zahlender Betrag belastet wird. Um die gewünscht Zeit einzugeben werden die Tasten (+) und (-) verwendet.

FUNKTIONSABLAUF MICRO32

Vor der Anwendung ist es ratsam, daß die Programmierung so erfolgt ist, daß alle in Betracht kommenden Funktionen befähigt sind.

Führen sie den Stecker in eine 230Vac Steckdose ein und schalten Sie der Taste ON/OFF ein, Bei Fehlen von elektrischer Energie können Sie MICRO32 einschalten, indem sie mit einer Kugelschreiberspitze BATTERY drücken, dies im Inneren des Lochs, das seitlich von ON/OFF liegt. Die innere Batterie (2 herkömmliche 9 Volt Batterien) hat eine Lebensdauer, die von der Verwendung abhängig ist, das bedeutet, unter mittleren Umständen, hält sie mehr als 5 Jahre.

Diese Batterie dient NICHT dazu, die Daten zu speichern, sondern ausschließlich um die Anzeige der Beträge zu ermöglichen, sofern ein elektrischer Blackout auftritt.

Um das Zählen zu beginnen, drücken Sie START und dann die Nummer des betreffenden Tisches. Das selbe gilt für START-CLUB, für eventuelle Clubmitglieder. Auf der nummerierten Taste leuchtet das Led auf, um anzuzeigen, daß es sich im Zählzustand befindet. Erfolgt das Zählen durch Clubtarif, zeigt das Led ein leichtes Flimmern. Nach dem Steuern von Start, kann innerhalb von einer Minute auf START-CLUB oder vice-versa umgeschaltet werden.

Ist die Leitung Bar befähigt (Programmierung Schritt P.03), kann der Verzehr an einem sich im Spiel befindlichen Tisch bleastet werden, indem BAR und danach die entsprechende Nummer gedrückt wird. Danach wird der Betrag unter Verwendung der leuchtenden nummerierten Tasten eingegeben, unter Beobachtung der Schriften "über" diesen Tasten. Mit den Tasten von 1 bis 12 wird der Betrag eingegeben. Die Taste CANC. (14) löscht bei Fehleingabe. Die Taste REP. (15) ermöglicht, den eingegebenen Betrag mehrmals zu wiederholen, wenn Verzehr gleichen Wertes serviert wird. Die Taste (+) (16) addiert mehrere Beträge auf.

Abschliessend ENTER drücken, um alles zu bestätigen.

Während des Zählens kann man den bis zum derzeitigen Zeitpunkt angewachsenen Betrag eines Tisches sehen, indem einfach dessen Nummer gedrückt wird, danach kann man durch Drücken von PRINT ausdrucken (sofern der Drucker angeschlossen ist). Es wird auch die Anfangszeit angezeigt. Gab es mehr BAR-Verzehr, kann man dies sehen, indem am rechten Display wiederholt die Taste (+) gedrückt wird.

Bei Spielbeendigung wird, um das Zählen zu beenden, STOP gedrückt und danach die entsprechende Nummer. Auf dem roten Display erscheint der Gesamtbetrag und auf dem rechten Display werden der Spielbetrag und der Verzehrbetrag angezeigt. Ist der Drucker angeschlossen, wird der Beleg ausgedruckt, sofern dies bei der Programmierung unter Schritt 11 befähigt wurde.

Wird STOP an einem Tisch gesteuert, der die Kugelkontrolle hat, ohne daß sich diese an ihrem Platz befinden, wird der STOP akzeptiert, es erfolgt jedoch ein automatischer Neubeginn. Dies ist nützlich, um den Spielerwechsel zu ermöglichen, ohne daß die Kugeln an ihren Platz zurückgebracht werden müssen. In diesem Fall ist der erneute Beginn nicht CLUB, aus diesem Grund, falls der beginnende Spieler Clubmitglied sein sollte, verbleibt eine Minute, um START-CLUB und danach die Tischnummer zu drücken.

Mit der Taste MEMORY-LAST-STOP und darauffolgend mit der Nummer des entsprechenden Tisches, beginnt ein neues Zählen.

Durch Drehen des Schlüssels INSTALLATION gelangt man in die Programmierung und zur Anzeige der Totalisatoren. Siehe Kapitel "PROGRAMMIERUNG" für die ausführliche Beschreibung. Die Totalisatoren werden von Schritt P.04 bis P.08 angezeigt. Verwenden der Tasten UP und DOWN, um zu diesen Schritten zu gelangen.

Durch Drehen des Schlüssels SERVICE gelangt man zu 2 Service-Totalisatoren für die Angestellten. Siehe Schritte P.07 und P.08 im Kapitel "PROGRAMMIERUNG".

BEFESTIGUNG AN DER WAND.

Vor Öffnen des MICRO32 stets Netzstecker ziehen.

Lösen Sie die beiden Schrauben an der Vorderseite, drehen Sie den Schlüssel INSTALLATION und ziehen sie ihn zu sich heran Lösen sie die beiden Verbinder auf der Karte und entfernen Sie die gesamte Vorderseite. Verwenden Sie die beiden Löcher an der Rückseite, um das Gerät an der Wand zu befestigen.

INSTALLATION DRUCKER

Um den Drucker anzuschließen ist es ausreichend, den Verbinder mit der Steckdose PRINT zu verbinden, die sich auf der Rückseite des MICRO32 befindet. Als Anlage zum Drucker finden sie dessen Gebrauchsanweisung.

Der Drucker kann, außer für den Beleg, auch für das Ausdrucken eines Berichts aller Totalisatoren nützlich sein (siehe Schritte P.04 und P.05 der Programmierung), sowie für den Stand der Programmierung (Schritt P.10).

Desweiteren kann jede angezeigte Angabe durch Drücken der Taste PRINT ausgedruckt werden.

INSTALLATION CONTROL-LAMP ZUM EINSCHALTEN DER BELEUCHTUNG

CONTROL-LAMP

Speisung: 230Vac, 50-60 Hz, 100 mA MAX.

Last von Strom für jede Leitung von Leuchtern: 5 A MAX.

Schmelzsicherungen für jede Leitung von Leuchtern Lampe: F 6,3 A, 250Vac.

AUFMERKSAMKEIT: Vorher öffnen die Hülle, entfernen die Spannung zu Lampe Anlegen.

Gerät: II Klasse.

Die CONTROL-LAMP ermöglicht das Ein- und Ausschalten der Leuchter, oder anderer elektrischen Last, abhängig vom Zustand der Tische.

Es gibt 3 Modelle der CONTROL-LAMP, um die Verwendung auf der Grundlage der zu verbindenden Lampen zu optimieren: für 4, 8 und für 16 Lampen.

Die CONTROL-LAMP kann bis zu einer Entfernung von 100 m vom MICRO32 aufgestellt werden. Als Zugabe erhalten sie ein dünnes Kabel mit einer Länge von 15 m. Für größere Entfernungen sind Verlängerungen erhältlich, oder es besteht die Möglichkeit das vorhandene Kabel abzuschneiden und es mit nur 2 Drähten zu verlängern, indem ein Draht an die beiden Zentralverbinder des Kabels angeschlossen wird und der zweite Draht an die beiden seitlichen Verbinder (das Kabel hat 4 Verbinder).

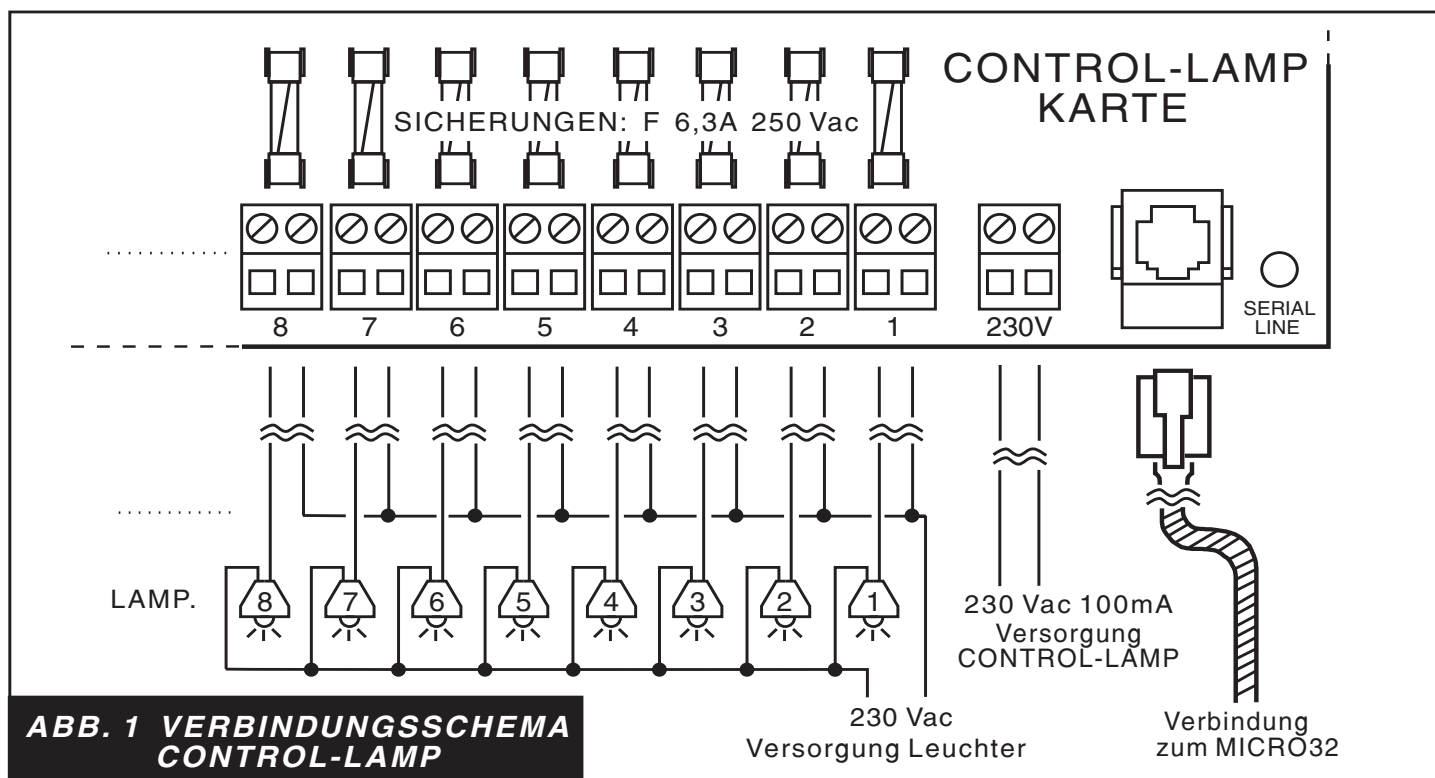
Auf der Rückseite des MICRO32 befinden sich zwei Buchsen, gekennzeichnet durch LAMP 1 und LAMP 2. Die erste betrifft die Tische von Nr. 1 bis Nr. 16, die zweite die Tische von Nr. 17 bis Nr. 32. Jeder dieser Buchsen kann ein CONTROL-LAMP angeschlossen werden, der je nach Bedarf unter den 3 lieferbaren Ausführungen gewählt wird (siehe ARTIKELNUMMERN).

Das Verbindungsschema wird in ABB. 1. angezeigt.

Auf der Karte der CONTROL-LAMP zeigt ein rotes Led an:

Led leuchtend: Die Verbindung mit dem MICRO32 ist ok
Led stets eingeschaltet: keine Verbindung mit dem MICRO32 vorhanden

Led ausgeschaltet: es fehlt die Versorgung zur CONTROL-LAMP oder es liegt ein Defekt vor.



INSTALLATION CONTROL-BALL ZUR KUGELNCONTROLLE

CONTROL-BALL

Speisung: 230 Vac, 50-60Hz, 250 mA MAX.
Primäre Schmelzsicherungen: T 315mA, 250Vac.
Spannung für jeden Ausgang: 24 Vac.
MAX Strom für jeden Ausgang: 2A AC für 40mSec ca.

VORSICHT: VOR DEM ENTFERNEN DER HÜLLE DIE ANSCHLUSSPANNUNG UNTERBRECHEN.

Gerät: II Klasse.

Der CONTROL-BALL in den zwei Ausführungen, für 4, 8 und 16 Tische, kontrolliert das Dasein der Kugeln.

Mit dem CONTROL-BALL können 4, 8 oder 16 BOX verbunden werden (Kassetten), welche die Kugeln enthalten.

Das Gerät kann bis zu 100 m vom MICRO32 entfernt aufgestellt werden.

Als Zugabe erhalten Sie ein dünnes Kabel von 15 m.

Für größere Entfernungen sind Verlängerungen erhältlich oder das Kabel wird unter Berücksichtigung der Anweisungen verlängert wie die CONTROL-LAMP.

Auf der Rückseite des MICRO32 befinden sich zwei Buchsen, gekennzeichnet durch BALL 1 und BALL 2. Die erste betrifft die Tische von Nr. 1 bis Nr. 16, die zweite die Tische von Nr. 17 bis Nr. 32.

Bei der Programmierung des MICRO32, unter Schritt P.13 (siehe Kapitel Programmierung), muß spezifiziert werden, bei welchem Tisch gewünscht wird, das eine Kugelkontrolle erfolgt.

Die Verbindung vom CONTROL-BALL zu einer jeden BOX erfolgt mit nur 2 Drähten und in Niederspannung.

Desweiteren entsteht keinerlei Schaden aufgrund von Kurzschlüssen oder falschen Verbindungen.

Die BOX ist ein robuster Behälter aus Metall, der eine Schale mit allen Kugeln enthält.

Die BOX öffnet sich nur, wenn ein Spielbeginn (START) durch das MICRO32 gesteuert wird und erlaubt dem Spieler somit die Schale zu entnehmen. Bei Spielende, wenn die Schale mit ALLEN Kugeln in die BOX zurückgeführt und die Tür geschlossen wurde (fehlt eine Kugel, schließt die Tür nicht), stoppt das MICRO32 die Zeitählung und zeigt dem Benutzer das Spielende an, indem das rote Led auf der Taste des entsprechenden Tisches aufleuchtet.

Das Verbindungsschema wird in ABB. 2 angezeigt.

Die 230 Vac-Versorgung des CONTROL-BALL muß sich auf der gleichen Versorgungsleitung des MICRO32 befinden, so daß beide sie mit dem gleichen Hauptschalter ein- oder ausgeschaltet werden.

Die Kugel BOXEN, auch wenn sie mit einem getrennten System von 24 Volt funktionieren, sind im Inneren mit faston ausgestattet, zur Verbindung mit der Erdanlage.

Es sind BOXEN für alle Spieltypen erhältlich. Siehe Kapitel "ARTIKELNUMMERN".

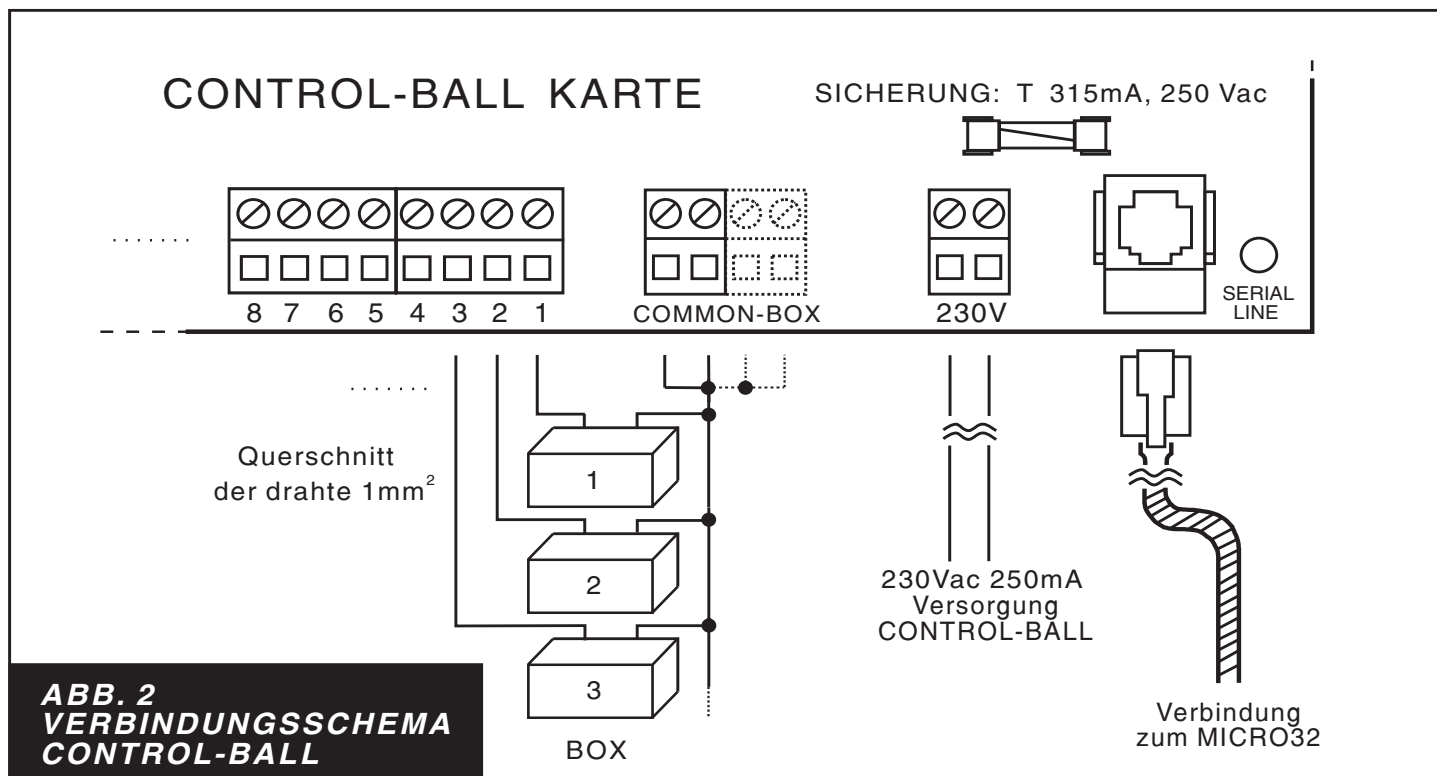
Auf der Karte der CONTROL-BALL zeigt ein rotes Led an:

Led leuchtend: Die Verbindung mit dem MICRO32 ist ok

Led stets eingeschaltet: keine Verbindung mit dem MICRO32 vorhanden

Led ausgeschaltet: es fehlt die Versorgung zur CONTROL-BALL oder es liegt ein Defekt vor.

Mit dem CONTROL-BALL können auch einfache Behälter verbunden werden, für Kugeln, bei denen das Herausziehen der Schale, das Öffnen eines Mikroschalters bewirkt.



In diesem Fall erfolgt der Spielstart automatisch, sobald die Schale entnommen wird.

Wird gewünscht, daß dieser automatische START ein CLUB-Start ist, kann dies vor oder innerhalb von einer Minute nach dem Herausziehen der Schale durch Drücken von START-CLUB und danach der entsprechenden Nummer, gesteuert werden.

Die beiden Drähte des Mikro-schalters werden wie die beiden Drähte der BOX verbunden.

ANMERKUNG

Das Gehäuse von CONTROL-LAMP und CONTROL-BALL sind in Material Klasse: IEC 650.

Schutz vor Kurzschluss und indirekten Kontakten für alle Geräte, falls nicht in der elektrischen Anlage vorhanden, sind Kundenseits zu besorgen.

Der Hersteller haftet nicht für Schäden, die durch unsachgemäße Behandlung an seinen Geräten entstehen.

Wir behalten uns das Recht vor, ohne Vorhinweise die Eigenschaften ändern zu können.



A.u.S. Spielgeräte GesmbH
Scheydgasse 48 A-1210 Wien
Tel. +43-1-271 66 00 Fax.+43-1-271 66 00 75
E-mail: verkauf@aus.at
<http://www.aus.at> <http://www.garlando.at>
Öffnungszeiten: Mo-Do 9-18 und Fr. 9-17 Uhr

FRANÇAIS

NOTICE D'INSTALLATION

ATTENTION: AVANT D'OUVRIER LE BOÎTIER, COUPER IMPÉRATIVEMENT LA TENSION D'ALIMENTATION.

MICRO32

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

Fusibles de protection primaire: 2 x T 315mA, 250Vac.

Appareillage: I Classe.

S'assurer que la prise de courant, pour l'alimentation électrique, ait le conducteur à terre.

PROGRAMMATION MICRO32

Après avoir branché l'appareil à une prise de courant 230V ac, l'allumer en appuyant sur la touche ON/OFF. Avant d'utiliser le MICRO32, procéder à sa programmation de façon à valider toutes les fonctions désirées. Voici un tableau indiquant pas à pas la marche à suivre pour la programmation complète de l'appareil. Chaque étape de la programmation sera décrite en détail ci-après.

- P.01 LANGUE
- P.02 UNITÉ MONÉTAIRE
- P.03 VALIDATION GESTION BAR

- P.04 SOMME - TOTAUX JEU
- P.05 SOMME - TOTAUX BAR (CONSOMMATIONS)
- P.06 TOTAUX NON ANNULABLES
- P.07 SERVICE *** TOTAL JEU
- P.08 SERVICE *** TOTAL BAR (CONSOMMATIONS)

- P.10 IMPRESSION DE TOUTE LA PROGRAMMATION
- P.11 VALIDATION DE L'IMPRESSION AUTOMATIQUE DES TICKETS DE CAISSE
- P.12 VALIDATION IMPRESSION DES HEURES DE START ET DE STOP SUR LES TICKETS DE CAISSE

- P.13 SELECTION DES BILLARDS AVEC BOX DE CONTRÔLE DES BOULES

- P.14 PROGRAMMATION PUBLICITÉ SUR LES TICKETS DE CAISSE
- P.15 PROGRAMMATION HEURE ET DATE
- P.16 REGLAGE HORLOGE
- P.17 VALIDATION TRANCHES HORAIRES
- P.18 PROGRAMMATION TRANCHES HORAIRES
- P.19 VALIDATION TARIFS CLUB

- P.40 - P.47 1 GROUPE TARIFS
- P.50 - P.57 2 GROUPE TARIFS
- P.60 - P.67 3 GROUPE TARIFS
- P.70 - P.77 4 GROUPE TARIFS
- P.80 - P.87 5 GROUPE TARIFS
- P.90 - P.97 6 GROUPE TARIFS

- P.98 DELAI POUR RENONCER AU JEU

– Pour accéder à la programmation, tourner la clef INSTALLATION dans le sens indiqué par la flèche.

L'afficheur rouge affichera P.01, c'est-à-dire la première étape de programmation. Utiliser les touches UP et DOWN pour choisir l'étape à programmer et les touches (+) et (-) pour modifier les valeurs de chaque étape.

P.01 LANGUE.

Appuyer sur les touches (+) et (-) pour choisir la langue des messages visualisés sur l'afficheur de droite et sur la touche UP pour passer à l'étape suivante.

P.02 UNITÉ MONÉTAIRE.

La valeur dépend de la devise du pays et de l'arrondissement que l'on désire appliquer sur le montant à payer. Les valeurs disponibles sont: 0,05 0,10 0,20 0,50 1 2 5 10 20 50 100. Exemple: pour l'EURO 0,05, USA 0,10, RUSSIE 1, JAPON 10.

P.03 VALIDATION GESTION BAR.

MICRO32 peut être validé pour la GESTION BAR. Cela signifie qu'il est possible de débiter à une table les montants des consommations des joueurs (boissons, sandwiches, etc.). À la fin du jeu sont indiqués les montants JEU et BAR, ainsi que leur somme. Des totalisateurs séparés pour le JEU et pour le BAR peuvent également être mis en service. Si l'on désire donc la GESTION BAR, programmer YES à l'aide de la touche (+). Le chapitre "FONCTIONNEMENT" expliquera comment débiter aisément et rapidement le montant des consommations.

P.04 SOMME - TOTAUX JEUX.

La somme de tous les totaux des 32 tables est affichée, ainsi que l'heure et la date de la dernière mise à zéro. Pour visualiser le total-jeu correspondant à une table en particulier, il suffit de maintenir appuyée la touche numérotée correspondant à ce table. Appuyer sur la touche PRINT pour imprimer le total-jeu de toutes les tables. Les tables où le total est zéro ne sont pas imprimées.

Pour annuler tous les totaux-jeux des 32 tables, appuyer sur la touche (-). Pour afficher, grâce à l'imprimante, un graphique permettant de comparer rapidement les totaux, appuyer sur la touche MEMORY-LAST-STOP.

P.05 SOMME - TOTAUX BAR (CONSOMMATIONS).

On passe à l'étape suivante si la gestion bar n'a pas été validée à l'étape P.03. Cette étape est identique à P.04 avec la seule différence qu'elle concerne les totaux BAR.

P.06 TOTAUX NON ANNULABLES.

Les totaux affichés servent seulement comme contrôle supplémentaire.

La mise à zéro des totaux non annulables n'est possible qu'en appuyant tour à tour en moins de 3 secondes sur les trois touches suivantes: START, BAR, STOP.

P.07 SERVICE *** TOTAL JEU.

C'est un autre compteur pour les sommes encaissées relatives aux jeux; il est très utile si c'est le personnel qui s'occupe des tables: en effet, on peut également accéder à ce compteur avec la clef SERVICE qui est confiée au personnel. Lors de la relève, l'opérateur qui quitte son travail peut visualiser la somme encaissée, l'imprimer à travers la touche PRINT puis procéder à la mise à zéro à travers la touche (-). Au moment de la mise à zéro l'heure et la date sont enregistrées. Pour une gestion impeccable du personnel, au moment de la relève: **1)** afficher le total avec la clef SERVICE; **2)** appuyer sur la touche PRINT pour l'imprimer; **3)** appuyer la touche (-) pour mettre au zéro.

Appuyer sur la touche UP pour passer à l'étape suivante.

P.08 SERVICE * TOTAL BAR (CONSOUMMATIONS).**

On passe à l'étape suivante si la gestion bar n'a pas été validée à l'étape P.03. Cette étape est identique à P.07 avec la seule différence qu'elle concerne les consommations.

P.10 IMPRESSION DE TOUTE LA PROGRAMMATION.

Si l'imprimante est branchée, il suffit d'appuyer sur PRINT pour imprimer l'état de toutes les étapes de la programmation pour un éventuel compte-rendu ou vérification.

P.11 VALIDATION DE L'IMPRESSION AUTOMATIQUE DES TICKETS DE CAISSE.

Si YES, l'impression du ticket de caisse s'effectue automatiquement dès déclenchement du STOP de fin de jeu de la table en question.

Si NO, l'impression n'aura lieu que si l'on appuie également sur PRINT après déclenchement du STOP de la table.

P.12 VALIDATION DE L'IMPRESSION DES HEURES DE START ET DE STOP SUR LES TICKETS DE CAISSE.

Si YES, les heures du début et de la fin du jeu apparaissent sur le ticket de caisse.

Si les horaires ne sont pas affichés, le ticket de caisse comprend une ligne en moins.

P.13 SELECTION DES BILLARDS AVEC BOX DE CONTROLE DES BOULES.

Le MICRO32 peut être branché à 2 CONTROL-BALL; chacun d'eux contrôlant la présence des boules contenues dans les BOX de 4, 8 ou 16 billards.

À cette étape de programmation, on définit quels sont les billards qui ont le BOX pour le contrôle des boules. Si l'on appuie sur une touche numérotée, on peut allumer ou éteindre le voyant lumineux clignotant correspondant. S'il est allumé, le billard correspondant à un BOX boules.

Pour brancher les BOX, voir le chapitre relatif à l'installation CONTROL-BALL.

P.14 PROGRAMMATION PUBLICITÉ SUR LES TICKETS DE CAISSE

Si l'on utilise l'imprimante, on peut insérer un message sur la première ligne du ticket de caisse (nom de la salle, téléphone, etc.). Utiliser les touches (+) et (-) pour déplacer le curseur en avant et en arrière. À l'aide des touches numérotées de 1 à 32, on peut insérer les lettres qui sont indiquées en petit à côté des voyants lumineux rouges. La touche 32 (SPACE) introduit un espace. La touche 31 permet la transformation minuscules/majuscules et vice-versa. Si l'on appuie plusieurs fois de suite sur ENTER, on voit une partie des touches qui s'allument. Quand les 10 premières touches sont allumées, on peut insérer dans le message des chiffres à la place des lettres. Si l'on ne désire imprimer aucun message publicitaire, effacer tous les caractères sur la ligne en appuyant sur la touche SPACE (32).

P.15 PROGRAMMATION HEURE ET DATE.

À cette étape il est possible de programmer l'horloge interne. La valeur qui clignote peut être modifiée à l'aide des touches (+) et (-). La touche ENTER permet de choisir les valeurs à modifier.

P.16 REGLAGE HORLOGE.

L'horloge de MICRO32 est réglée à l'usine. Si, pour une quelconque raison elle manque de précision, il est possible de la régler à cette étape de programmation. Les touches (+) et (-) permettent de modifier de 10 secondes en 10 secondes par mois l'heure affichée.

Avant tout, il faut vérifier l'heure avec un signal horaire de précision et constater de combien de secondes l'horloge avance ou retarde chaque mois.

Supposons que l'horloge de MICRO32 avance de 37 secondes par mois; il faut appuyer 4 fois sur la touche (-) pour ralentir de 40 secondes par mois. Une fois que l'horloge est réglée, se rappeler de programmer l'heure exacte (P.15).

P.17 VALIDATION TRANCHES HORAIRES.

Si l'on désire que les tarifs changent automatiquement à certaines heures du jour ou de la semaine, programmer YES. Les valeurs des trois tarifs possibles et des horaires de changement (TRANCHES HORAIRES) sont programmés aux étapes suivantes.

Si les tranches horaires ne sont pas validées, le tarif horaire est constant et ne change pas selon les horaires. Le TARIF1 ou le TARIF1 CLUB est toujours activé si l'on a commencé un START-CLUB.

P.18 PROGRAMMATION TRANCHES HORAIRES.

On passe à l'étape suivante si les tranches horaires n'ont pas été validées à l'étape P.17.

La programmation de tous les horaires dans lesquels les tarifs changent demande un certain temps car on devra parcourir toute la semaine, jour par jour. Il est donc conseillé de noter sur une feuille de papier, en commençant par le lundi, toutes les heures dans lesquelles on désire que le tarif change et lequel des 3 tarifs devra être appliqué. Les trois tarifs s'appellent TARIF 1, 2, 3 et leur valeur sera programmée plus loin. Les horaires possibles vont de demi-heure en demi-heure. Comme indiqué sur l'afficheur, on commencera à partir de lundi à zéro heure. À côté de l'heure est indiqué le tarif en vigueur dans cet horaire. Utiliser les touches 1, 2, et 3, pour modifier le tarif.

Donc, une fois que l'on a décidé le tarif à appliquer à 0 heure du lundi, faire avancer l'heure à l'aide de la touche (+) (ou retarder à l'aide de la touche (-)) de demi-heure en demi-heure et contrôler que le tarif imposé reste constant jusqu'à l'heure à laquelle on a décidé d'appliquer un autre tarif. Utiliser encore les touches 1, 2 et 3, pour sélectionner le nouveau tarif puis faire avancer l'heure de nouveau. Après 23 heures 30 du lundi, on passe à 0 heure du mardi et ainsi de suite jusqu'à 23 heures 30 du dimanche. Pour un défilement rapide de l'heure, maintenir la touche (+) ou (-) appuyée. Une fois l'opération terminée, on peut contrôler le tout à l'aide de la touche ENTER qui permet d'afficher l'heure de chaque changement de tarif. La touche PRINT permet d'imprimer le compte-rendu de toutes les tranches horaires.

P.19 VALIDATION TARIFS CLUB.

Cette étape sert à valider ou invalider les tarifs CLUB s'il existe un club dont les membres bénéficient d'un tarif réduit. S'ils ne sont pas validés, la touche START-CLUB n'est pas activée.

REMARQUES SUR LA PROGRAMMATION TARIFS

7 tarifs peuvent être associés à une table: 1 montant minimum de jeu, 3 tarifs horaires plus les trois tarifs-clubs correspondants.

Les 7 tarifs constituent un GROUPE TARIF. Il est possible de programmer 6 GROUPE TARIFS et de définir quelles sont les tables qui seront associées à chaque GROUPE. Si par exemple toutes les tables fonctionnent au même tarif, il suffira de programmer un seul groupe-tarif et d'associer à ce groupe toutes les tables.

Les 3 tarifs horaires changeront automatiquement aux heures définies à l'étape P.18. S'il y a un START-CLUB, les TARIFS CLUB correspondants seront appliqués. Si les tranches horaires n'ont pas été validées à l'étape P.17, c'est le TARIF 1 ou bien le TARIF 1 CLUB qui sera appliqué. De même, les TARIFS-CLUB peuvent ne pas être validés à l'étape P.19. Toutes les étapes de programmation des tarifs non validées sont ignorées.

1° GROUPE TARIFS

P.40 1° GROUPE MONTANT MINIMUM DE JEU.

Le montant minimum à payer est utile dans les cas où les joueurs occupent une table pendant peu de temps. Pour la programmation, suivre P.41.

P.41 1° GROUPE TARIF 1.

Pour taper le montant, appuyer sur les touches numérotées allumées de 1 à 12 (voir les indications au-dessus de ces touches). La touche 14 (CANC.) efface en case d'erreur. Une fois le montant tapé, le confirmer en appuyant sur ENTER. Les touches (+) et (-) peuvent également être utilisées pour augmenter ou diminuer le montant.

P.42 1° GROUPE TARIF 2.

On passe à l'étape suivante si les tranches horaires n'ont pas été validées à l'étape P.17. Pour la programmation, voir P.41.

P.43 1° GROUPE TARIF 3.

On passe à l'étape suivante si les tranches horaires n'ont pas été validées à l'étape P.17. Pour la programmation, voir P.41.

P.44 1° GROUPE TARIF 1 CLUB.

On passe à l'étape suivante si les tarifs-clubs n'ont pas été validés à l'étape P.19. Pour la programmation, voir P.41.

P.45 1° GROUPE TARIF 2 CLUB.

On passe à l'étape suivante si les tranches horaires ou les tarifs-club n'ont pas été activés respectivement à l'étape P.17 ou P.19. Pour la programmation, voir P.41.

P.46 1° GROUPE TARIF 3 CLUB.

On passe à l'étape suivante si les tranches horaires ou les tarifs-club n'ont pas été activés respectivement à l'étape P.17 ou P.19. Pour la programmation, voir P.41.

P.47 SELECTION DES TABLES AVEC TARIFS 1 GROUPE.

On sélectionne les tables qui fonctionneront avec les tarifs du 1° GROUPE. En appuyant sur une touche numérotée, on peut allumer ou éteindre les relatifs voyants clignotants. Les tables correspondant aux voyants allumés fonctionneront avec les tarifs du groupe 1.

P.50 2° GROUPE MONTANT MINIMUM DE JEU

P.51 2° GROUPE TARIF 1

P.52 2° GROUPE TARIF 2

P.53 2° GROUPE TARIF 3

P.54 2° GROUPE TARIF 1 CLUB

P.55 2° GROUPE TARIF 2 CLUB

P.56 2° GROUPE TARIF 3 CLUB

P.57 SELECTION DES TABLES AVEC TARIF 2° GROUPE

P.60 3° GROUPE MONTANT MINIMUM DE JEU

P.61 3° GROUPE TARIF 1

P.62 3° GROUPE TARIF 2

P.63 3° GROUPE TARIF 3

P.64 3° GROUPE TARIF 1 CLUB

P.65 3° GROUPE TARIF 2 CLUB

P.66 3° GROUPE TARIF 3 CLUB

P.67 SELECTION DES TABLES AVEC TARIF 3° GROUPE

P.70 4° GROUPE MONTANT MINIMUM DE JEU

P.71 4° GROUPE TARIF 1

P.72 4° GROUPE TARIF 2

P.73 4° GROUPE TARIF 3

P.74 4° GROUPE TARIF 1 CLUB

P.75 4° GROUPE TARIF 2 CLUB

P.76 4° GROUPE TARIF 3 CLUB

P.77 SELECTION DES TABLES AVEC TARIF 4° GROUP

P.80 5° GROUPE MONTANT MINIMUM DE JEU

P.81 5° GROUPE TARIF 1

P.82 5° GROUPE TARIF 2

P.83 5° GROUPE TARIF 3

P.84 5° GROUPE TARIF 1 CLUB

P.85 5° GROUPE TARIF 2 CLUB

P.86 5° GROUPE TARIF 3 CLUB

P.87 SELECTION DES TABLES AVEC TARIF 5° GROUP

P.90 6° GROUPE MONTANT MINIMUM DE JEU

P.91 6° GROUPE TARIF 1

P.92 6° GROUPE TARIF 2

P.93 6° GROUPE TARIF 3

P.94 6° GROUPE TARIF 1 CLUB

P.95 6° GROUPE TARIF 2 CLUB

P.96 6° GROUPE TARIF 3 CLUB

P.97 SELECTION DES TABLES AVEC TARIF 6° GROUP

P.98 DELAI POUR RENONCER AU JEU.

Il est possible de programmer un délai de 0 à 300 secondes pour permettre à un joueur de renoncer à jouer, sans rien payer. Il peut le faire si, du moment du START jusqu'au STOP, ce délai n'est pas échu. Appuyer sur les touches (+) ou (-) pour augmenter ou diminuer ce délai.

FONCTIONNEMENT MICRO32

Avant de commencer à utiliser MICRO32, il faut s'assurer que l'appareil a été programmé de façon que toutes les fonctions désirées aient été validées.

Brancher la fiche à une prise de courant 230 Vac et allumer l'appareil à l'aide de la touche ON/OFF. En cas de panne de courant, il est possible de mettre en marche l'appareil en appuyant avec la pointe d'un stylo à bille dans le trou BATTERY qui est situé à côté de la touche ON/OFF. La durée des piles internes (2 piles communes de 9 Volt) dépend de l'utilisation de l'appareil. En moyenne, elle est supérieure à 5 ans. Ces piles NE SERVENT PAS à maintenir mémoire les données; elle permettent uniquement d'afficher les montants en cas de panne d'électricité.

Pour démarrer le compteur, appuyer sur START, puis sur le numéro de la table intéressé. Utiliser START-CLUB au lieu de START pour les membres du club. Le voyant de la touche numérotée s'allume, ce qui indique que le compteur de la table relative fonctionne. S'il s'agit d'un tarif-club, le voyant clignote. Après avoir appuyé sur la touche START, on dispose d'une minute pour commuter sur START-CLUB et vice-versa.

Si la gestion bar est validée (étape de programmation P.03), on peut débiter une consommation à une table en

appuyant sur BAR, puis sur le numéro de la table. Taper ensuite le montant en utilisant les touches numérotées clignotantes, en lisant les indications "au-dessus" de ces touches. Les touches de 1 à 12 permettent de taper la somme due. La touche CANC. (14) efface en cas d'erreur. La touche REP. (15) permet de répéter plusieurs fois de suite une somme si plusieurs consommations du même prix ont été prises. La touche (+) (16) additionne plusieurs prix. Appuyer ensuite sur la touche ENTER pour confirmer le tout.

Lorsque le compteur fonctionne, on peut voir la somme due à un certain moment par les joueurs d'une table en appuyant tout simplement sur la touche numérotée correspondante; on peut l'imprimer en appuyant sur la touche PRINT (si l'imprimante est branchée). L'heure de départ est également affichée.

S'il y a en plus des consommations BAR, il est possible de les afficher sur l'écran de droite en tapant plusieurs fois la touche (+).

A la fin du jeu, pour arrêter le compteur, appuyer sur STOP puis sur la touche numérotée correspondante. L'afficheur rouge indiquera le montant total et l'afficheur de droite les montants jeu et consommations. Si l'imprimante est branchée, le ticket de caisse sera imprimé à condition toutefois qu'elle ait été validée à l'étape P. 11. Si l'on commande le STOP d'une table qui a le contrôle des boules sans que ces dernières aient été remises à leur place, le STOP est accepté, mais le compteur repart automatiquement. Ceci est utile pour permettre le changement de joueurs sans devoir remettre les boules à leur place. Dans ce cas, le nouveau départ automatique n'est pas CLUB et, si les nouveaux joueurs bénéficient du tarif Club, on a une minute pour appuyer sur START-CLUB puis sur le numéro de la table.

En appuyant sur la touche MEMORY-LAST-STOP et ensuite sur la touche correspondant à la table intéressée, il est possible d'afficher la dernière somme payée, même si la table en question a déclenché un nouveau comptage.

Le clef INSTALLATION permet d'accéder à la program-

mation et à l'affichage des totaliseurs. Voir le chapitre "PROGRAMMATION" pour avoir une description détaillée. Les totaliseurs sont affichés à partir de l'étape P.04 jusqu'à l'étape P.08. Appuyer sur les touches UP et DOWN pour parvenir à ces étapes. La clef SERVICE permet au personnel d'accéder aux deux totaliseurs de service. Voir les étapes P.07 et P.08 du chap. "PROGRAMMATION".

FIXATION AU MUR.

Toujours débrancher l'appareil avant de l'ouvrir.

Dévisser les deux vis en façade, tourner la clef INSTALLATION et tirer vers soi.

Débrancher les deux connecteurs sur la carte et enlever toute la partie frontale de l'appareil. Utiliser les deux trous sur le fond pour le fixer au mur.

INSTALLATION IMPRIMANTE

Pour brancher l'imprimante, il suffit de brancher son connecteur à la prise PRINT située à l'arrière du MICRO32. L'imprimante est toujours livrée avec un livret d'instruction. L'imprimante imprime les tickets de caisse; elle peut aussi imprimer un compte-rendu de tous les totaliseurs (voir P.04 et P.05 de la programmation) et de la programmation (voir P.10). En outre, une quelconque donnée affichée peut être imprimée en appuyant sur la touche PRINT.

INSTALLATION CONTROL-LAMP POUR ALLUMER LES LAMPES

CONTROL-LAMP

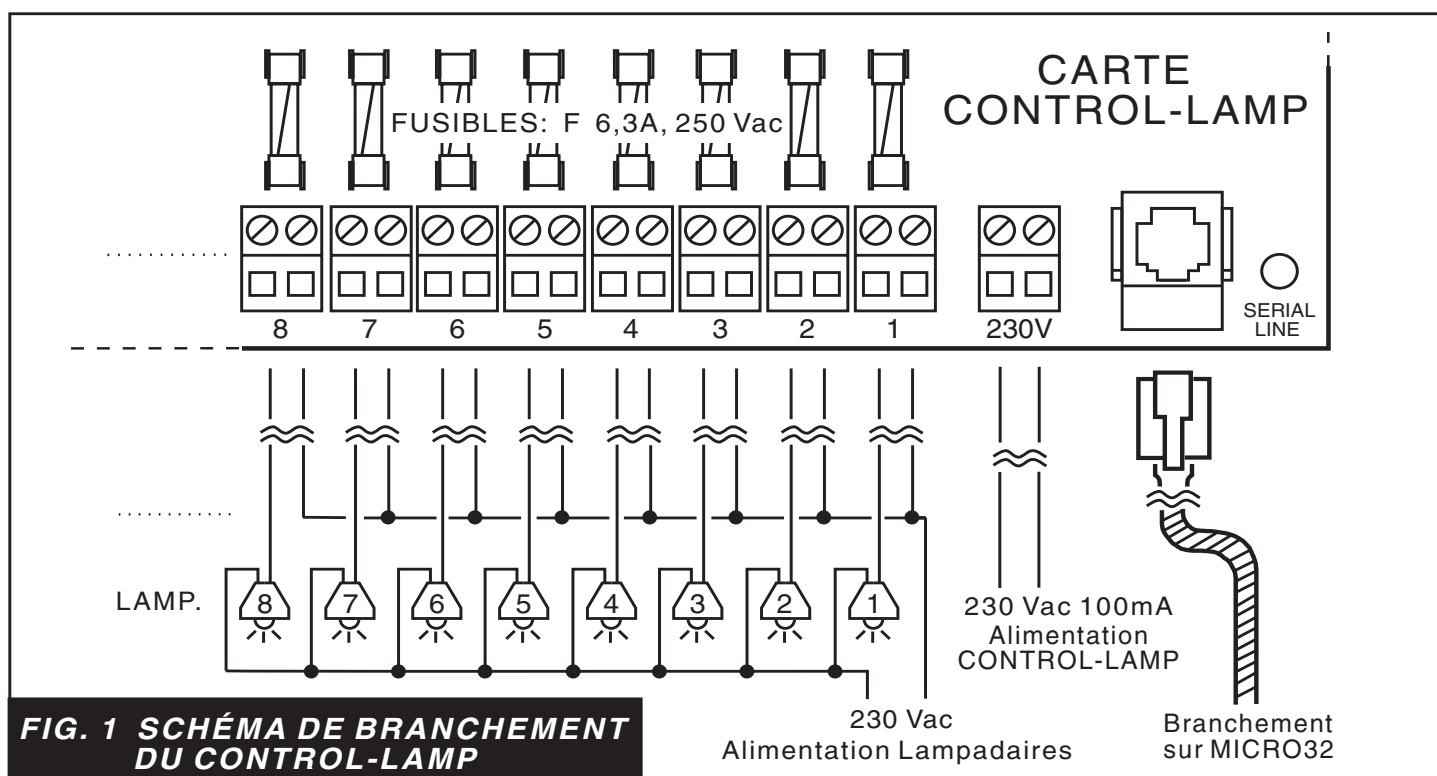
Alimentation: 230Vac, 50-60Hz, 100mA MAX.

Intensité de charge pour chaque ligne de lampes: 5A Max.

Fusible pour chaque ligne de lampes: F 6,3A, 250Vac.

ATTENTION: Avant d'ouvrir le boîtier, couper impérativement la tension d'alimentation de l'appareil tout comme de l'installation des lampes.

Appareillage: II Classe.



Le CONTROL-LAMP permet de gérer l'allumage et l'extinction des lampes tout comme d'autres utilisations électriques en fonction des tables.

Il existe 3 versions de CONTROL-LAMP pour pouvoir optimiser l'utilisation en fonction du nombre de lampes à brancher: pour 4, 8 ou 16 lampes.

Le CONTROL-LAMP peut être placé jusqu'à 100 mètres du MICRO32. Il est livré avec un câble fin de 15 mètres. Des rallonges sont disponibles si les distances sont plus longues mais il est également possible de couper ce câble et de l'allonger avec deux fils, l'un étant relié aux deux fils centraux du câble et le deuxième aux deux fils latéraux (le câble possède 4 fils conducteurs).

À l'arrière du MICRO32 se trouvent 2 prises marquées de LAMP1 et LAMP2. La prise LAMP1 est prévue pour les tables allant du num. 1 au num. 16, tandis que la prise LAMP2 pour les tables du num. 17 au num. 32. À chacune d'elles peut être branché un CONTROL-LAMP, choisi parmi les 3 versions disponibles (voir CODES ARTICLES) en fonction des exigences.

Le schéma de branchement est indiqué en FIG. 1.

Sur la carte du CONTROL-LAMP, un voyant rouge indique:

- voyant clignotant:* le branchement sur MICRO32 est ok
- voyant toujours allumé:* CONTROL-LAMP n'est pas branché sur MICRO32
- voyant éteint:* le courant n'arrive pas ou bien CONTROL-LAMP est en panne.

INSTALLATION CONTROL-BALL POUR LE CONTRÔLE DES BOULES

CONTROL BALL

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

Fusible de protection primaire: T 315mA, 250Vac.

Tension pour chaque sortie: 24Vac.

Courant MAX pour chaque sortie: 2A AC pour 40mSec environ.

ATTENTION: AVANT D'OUVRIER LE BOÎTIER, COUPER IMPÉRATIVEMENT LA TENSION D'ALIMENTATION.

Appareillage: II Classe.

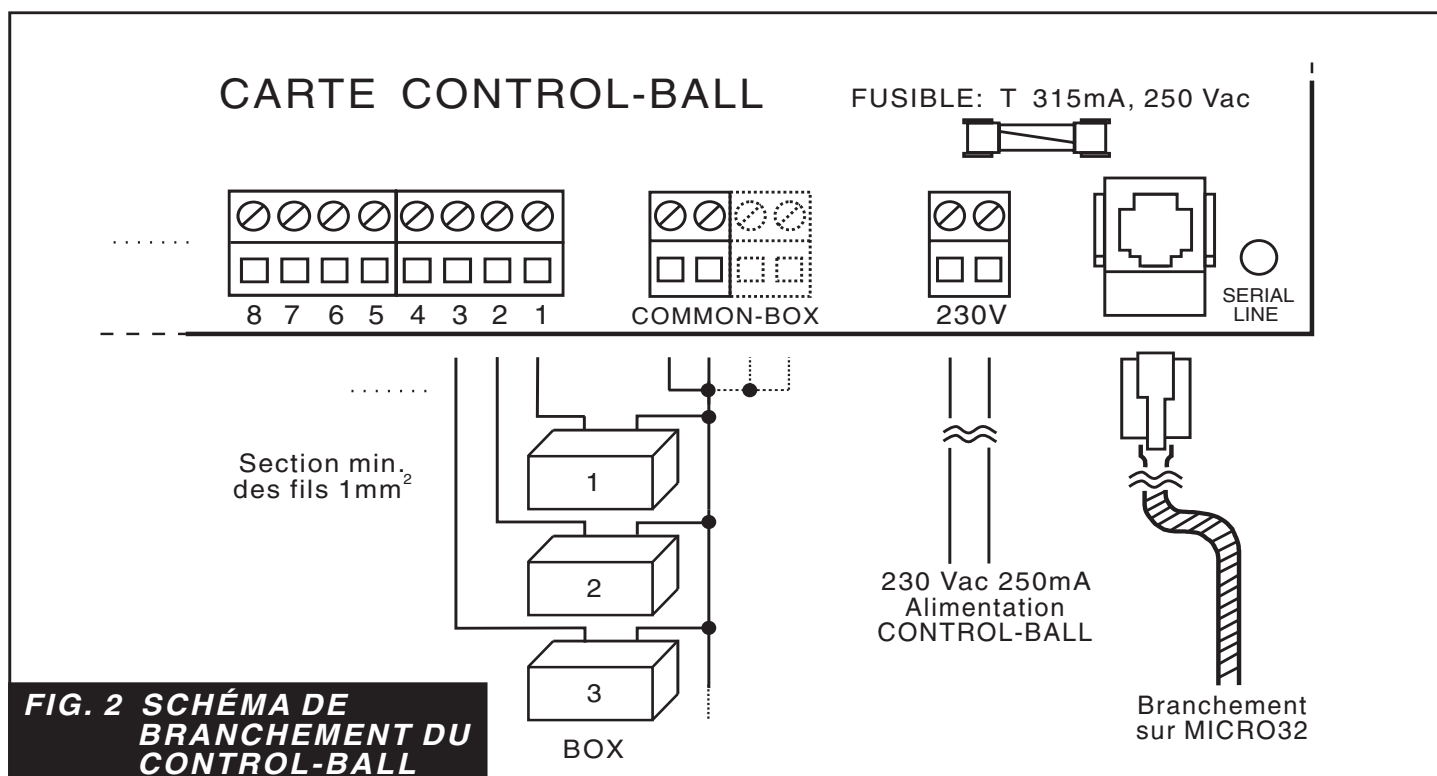
Le CONTROL-BALL dans les trois versions, pour 4, 8 et 16 tables, contrôle la présence des boules.

Il peut être branché à 4, 8 ou 16 BOX (tiroirs) contenant les boules.

Il peut être placé jusqu'à 100 mètres du MICRO32. Il est livré avec un câble fin de 15 mètres. Des rallonges sont disponibles si les distances sont plus longues mais il est également possible de procéder comme pour le CONTROL-LAMP.

À l'arrière du MICRO32 se trouvent 2 prises marquées de BALL1 et BALL2 auxquelles il est possible de brancher 2 CONTROL-BALL. La prise BALL1 est prévue pour les tables allant du num. 1 au num. 16, tandis que la prise BALL2 pour les tables allant du num. 17 au num. 32.

À l'étape P.13 de la programmation de MICRO32 (voir chap. Programmation), il faut spécifier sur quels billards on veut contrôler les boules.



Le branchement sur le CONTROL-BALL de chaque BOX s'effectue au moyen de deux fils en basse tension. En outre, on n'aura aucun dégât en cas de court-circuit ou de mauvais branchement.

Le BOX est un robuste tiroir en métal qui contient toutes les boules. Le BOX ne s'ouvre que lorsqu'on a commandé le début d'un jeu (START) à partir de MICRO32; ce n'est qu'à partir de ce moment que le joueur peut extraire le plateau des boules. A la fin du jeu, quand le plateau est remis dans le BOX avec toutes les boules et que la porte est fermée (s'il manque une boule, la porte ne se ferme pas), le MICRO32 interrompt le fonctionnement du compteur et le clignotement du voyant rouge, situé sur la touche de la table en question, indique au personnel que le jeu est terminé.

Le schéma du branchement est indiqué en FIG. 2.

Le CONTROL-BALL et le MICRO32 doivent être branchés à la même ligne d'alimentation 230V ac de façon à pouvoir les allumer et les éteindre à partir du même interrupteur général.

Même s'ils fonctionnent avec un système isolé de 24 Volts, les BOX boules sont équipés à l'intérieur d'une cosse faston pour la mise à terre.

Il existe des BOX pour tous les types de jeu. Voir le chapitre "CODES ARTICLES".

Sur la carte du CONTROL-BALL, un voyant rouge indique:

- voyant clignotants:* le branchement sur MICRO32 est ok
- voyant toujours allumé:* CONTROL-BALL n'est pas branché sur MICRO32
- voyant éteint:* le courant n'arrive pas ou bien CONTROL-BALL est en panne.

Il est possible de brancher aux CONTROL-BALL de simples contenants pour boules dont l'extraction du plateau provoque l'ouverture d'un micro-interrupteur. Dans ce cas, le début du jeu se déclenche automatiquement au moment de l'extraction du plateau.

Pour déclencher ce START automatique sur CLUB, appuyer sur la touche START-CLUB avant l'extraction du plateau ou au maximum une minute après et ensuite sur le numéro en question.

Les deux fils du micro-interrupteur doivent être branchés comme les deux fils d'un BOX.

NOTES

Les housses de CONTROL-LAMP et CONTROL-BALL sont réalisées en matière de classe IEC 650.

Le client s'oblige à installer les protections contre les courts-circuits et les contacts indirects de tous les appareils dans l'hypothèse où l'installation électrique en serait dépourvue.

Le Constructeur décline toute responsabilité en cas de modification des propres appareils.

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



A.u.S. Spielgeräte GesmbH
 Scheydgasse 48 A-1210 Wien
 Tel. +43-1-271 66 00 Fax.+43-1-271 66 00 75
 E-mail: verkauf@aus.at
<http://www.aus.at> <http://www.garlando.at>
 Öffnungszeiten: Mo-Do 9-18 und Fr. 9-17 Uhr

NOTAS PARA LA INSTALACIÓN

ATENCIÓN: ANTES DE ABRIR EL EMBALAJE SACAR LA TENSIÓN DE ALIMENTACIÓN.

MICRO32

Alimentación: 230 Vca, 50-60 Hz, 50 mA MAX.

Fusibles de protección primarios: 2 x T 315mA, 250 Vca.

Equipo: I Clase.

Asegúrese que el cable de alimentación eléctrica haya el conductor de tierra.

PROGRAMACIÓN MICRO32

Conecte el aparato a una toma de 230 Vca y luego enciéndalo con la tecla ON/OFF. Antes de iniciar a realizar operaciones es aconsejable llevar a cabo toda la programación de modo que se habiliten todas las funciones que le interesan. Damos a continuación una lista de todos los pasos de programación, que serán descritos más adelante de manera detallada:

- P.01 IDIOMA
- P.02 UNIDAD MONETARIA
- P.03 HABILITACIÓN GESTIÓN BAR

- P.04 TOTAL TANTEO JUEGO
- P.05 TOTAL CUENTAS BAR (CONSUMICIONES)
- P.06 TOTALES QUE NO SE PUEDEN REDUCIR A CERO
- P.07 SERVICE *** TOTAL JUEGO
- P.08 SERVICE *** TOTAL BAR (CONSUMICIONES)

- P.10 IMPRESIÓN DE LA PROGRAMACIÓN ENTERA
- P.11 HABILITACIÓN IMPRESIÓN AUTOMÁTICA DEL RESGUARDO
- P.12 HABILITACIÓN IMPRESIÓN HORARIOS DE START Y STOP EN EL RESGUARDO

- P.13 SELECCIÓN DE LOS BILLARES CON BOX CONTROL BOLAS

- P.14 PROGRAMACIÓN PUBLICIDAD SOBRE EL RESGUARDO
- P.15 PROGRAMACIÓN HORA Y FECHA
- P.16 CALIBRACIÓN RELOJ
- P.17 HABILITACIONES FASES HORARIAS
- P.18 PROGRAMACIÓN FASES HORARIAS
- P.19 HABILITACIÓN TARIFAS CLUB

- P.40 - P.47 1º GRUPO TARIFAS
- P.50 - P.57 2º GRUPO TARIFAS
- P.60 - P.67 3º GRUPO TARIFAS
- P.70 - P.77 4º GRUPO TARIFAS
- P.80 - P.87 5º GRUPO TARIFAS
- P.90 - P.97 6º GRUPO TARIFAS

- P.98 TIEMPO PARA RENUNCIAR AL JUEGO.

– Para acceder a la programación, gire en el sentido de la flecha la llave INSTALLATION. En el display rojo aparecerá P.01 para indicar el primero paso de la programación. Use las teclas UP y DOWN para ir hacia adelante o hacia atrás para la selección del paso a programar y las teclas (+) y (-) para modificar el valor de cada paso.

P.01 IDIOMA.

Utilice las teclas (+) y (-) para escoger el idioma de los mensajes visualizados en el display de derecha. Use la tecla UP para ir al paso sucesivo.

P.02 UNIDAD MONETARIA.

El valor depende de la divisa monetaria de la nación y del redondeo que se desee tener en el importe a pagar. Los valores disponibles son: 0,05 0,10 0,20 0,50 1 2 5 10 20 50 100.

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

P.03 HABILITACIÓN GESTIÓN BAR.

El MICRO32 puede ser habilitado para la GESTION BAR. Es posible, en efecto, cargar en la cuenta de una mesa el total de las consumiciones de los jugadores (bebidas, bocadillos, etc.). Al terminar el juego, aparece el total correspondiente al JUEGO, aquél correspondiente al BAR, y el total global. Existe también la gestión de totalizadores separados para el JUEGO y el BAR. Por lo tanto, si usted opta por la GESTION BAR, programe YES apretando la tecla (+). Más adelante, el capítulo sobre el "FUNCIONAMIENTO" proporciona los datos necesarios para cargar la consumiciones (simple y rápidamente).

P.04 TOTAL TANTEO JUEGO.

Se visualiza el total de los totales juego de las 32 mesas y asimismo la hora y la fecha de la última reducción a cero. Para ver el total juego de cada mesa, es suficiente mantener apretado el número correspondiente. Apriete PRINT para imprimir el balance de juego de todas las mesas. Las mesas cuyo total es cero no aparecen en la impresión.

Para reducir a cero todos los totales juego de las 32 mesas apriete la tecla (-).

Para visualizar por medio de la impresora, un gráfico que permita una rápida visión comparativa entre los totales, apretar el pulsante MEMORY-LAST-STOP.

P.05 TOTAL CUENTAS BAR (CONSUMICIONES).

Este paso se omite si la gestión bar no está habilitada en P.03. Es el mismo el paso P.04 pero se refiere a las cuentas totales BAR.

P.06 TOTALES QUE "NO SE PUEDEN REDUCIR A CERO".

Los totales visualizados sirven sólo como un control adicional y pueden reducirse a cero sólo apretando en sucesión y dentro de 3 segundos los siguientes pulsantes; START, BAR, STOP.

P.07 SERVICE *** TOTAL JUEGO.

Es un calculador adicional de las cantidades de dinero recobradas por juego, que es útil en el caso de que haya personal empleado. En efecto, el acceso a este calculador es posible también gracias a la llave SERVICE que se da a los empleados. Al cambiar el turno, el empleado que está por salir puede ver la cantidad total de dinero que ha cobrado, imprimirla por medio de la tecla PRINT y luego reducirla a cero apretando la tecla (-). Al reducirse el total a cero, se graban la hora y la fecha. Para conseguir una perfecta gestión del personal en el momento del cambio del turno: 1) visualice el total utilizando la llave SERVICE; 2) apriete PRINT para imprimirlo; 3) apriete la tecla (-) para reducir el total a cero.

Utilizar la tecla UP para ir al paso siguiente.

P.08 SERVICE * TOTAL BAR (CONSUMICIONES).**

Este paso se omite si la gestión bar no está habilitada en P.03. Es igual al paso P.07 pero se refiere a las consumiciones.

P.10 IMPRESIÓN DE LA PROGRAMACIÓN ENTERA.

Si la impresora está conectada, es suficiente apretar PRINT para imprimir el estado de todos los pasos de la programación en el caso se precisara un informe.

P.11 HABILITACIÓN IMPRESIÓN AUTOMÁTICA DEL RESGUARDO.

YES = la impresión del resguardo tiene lugar si, al terminar el juego, se hace uso del mando STOP correspondiente al billar interesado.

NO = la impresión tendrá lugar sólo apretando PRINT después del STOP del num.

P.12 HABILITACIÓN IMPRESIÓN HORARIOS DE START Y STOP EN EL RESGUARDO.

YES = en el resguardo aparecen la hora de inicio y de fin del juego respectivamente. Si los horarios no se consideran necesarios, en la impresión faltará una línea.

P.13 SELECCIÓN DE LOS BILLARES CON BOX CONTROL BOLAS.

MICRO32 puede conectarse a 2 CONTROL-BALL cada uno de los cuales controla la presencia de las bolas para 4, 8 o 16 billares que están contenidas en BOX especiales. En este paso de programación se determina cuáles billares cuentan con el BOX para el control de las bolas. Apretando una tecla numerada se puede encender y apagar el led intermitente correspondiente. Si está encendido, indica que el billar correspondiente cuenta con el BOX bolas. Para la conexión de los BOX véase al capítulo relativo a la instalación CONTROL- BALL.

P.14 PROGRAMACIÓN PUBLICIDAD SOBRE EL RESGUARDO.

Si se utiliza la impresora, en la primera línea de cada resguardo se puede escribir un mensaje (nombre de la sala, telef., etc.). Utilice las teclas (+) y (-) para mover el cursor en adelante y atrás. Las teclas de 1 a 32 se pueden usar para las letras que están indicadas al lado de los led rojos. La tecla 32 (SPACE) injerta un espacio. La tecla 31 permite el pasaje de mayúscula a minúscula. Apretando repetidamente la tecla ENTER las teclas se encenderán de manera alternada. Cuando están encendidas las primeras 10 teclas, en el mensaje se podrán injertar los números en vez de las letras. Si no se quiere una impresión de este tipo, cancele todos los caracteres de la línea utilizando la tecla SPACE (32).

P.15 PROGRAMACIÓN HORA Y FECHA.

El uso de este paso permite programar el reloj interno. El valor intermitente puede variarse con las teclas (+) y (-). La tecla ENTER se utiliza para escoger el valor por cambiar.

P.16 CALIBRACIÓN RELOJ.

La calibración del reloj se realiza en la firma productora. Si debido a una razón cualquiera, éste no fuera preciso, es posible calibrarlo usando este paso. Las teclas (+) y (-) se usan para variar la precisión con pasajes de 10 segundos por mes. Primero, es preciso verificar por medio de un reloj de precisión de cuántos segundos es la diferencia en un mes.

Pongamos el caso de que haya una diferencia de 37 segundos por mes. En este caso, hay que apretar cuatro veces la tecla (-), para reducirlo de 40 segundos por mes. Recuérdanse que, después de haberlo calibrado, es necesario programar la hora exacta (P.15).

P.17 HABILITACIÓN FASES HORARIAS.

En el caso de que usted quiera que las tarifas cambien automáticamente en ciertas horas de la semana, programe YES. Los valores de las 3 tarifas posibles y de las horas de cambio (FASES HORARIAS) serán programados en pasos sucesivos.

Si las fases horarias no están habilitadas, la tarifa horaria queda fija y no varía según las fases horarias. Siempre queda activa la TARIFA 1 o la TARIFA 1 CLUB en el caso hubiera ocurrido un START-CLUB.

P.18 PROGRAMACIÓN FASES HORARIAS.

Esta fase se salta si no se habilitan las fases horarias en el paso P.17.

La programación de todas las horas, en que deberá ocurrir un cambio de tarifas, lleva bastante tiempo puesto que hay que recorrer la semana entera, día por día. Por lo tanto le aconsejamos que escriba en una hoja de papel, empezando desde el lunes, las horas en que tendrá que ocurrir un cambio de tarifa y la tarifa, escogida entre las tres disponibles, que entrará en vigencia en correspondencia de las horas referidas. Las tres tarifas se definen TARIFA 1, 2 y 3 y su valor será programado más adelante.

Las horas de cambio que es posible determinar, cambian cada media hora. Según lo visualizado por el display, se empieza a las 0 hora de lunes. Al lado de la hora está indicada la tarifa que está en vigencia durante dicha hora. Utilizando las teclas 1, 2 y 3, se puede cambiar la tarifa.

Por lo tanto, una vez decidida la tarifa a las 0 hora del lunes, adelante el reloj usando la tecla (+) (o, para conseguir el objetivo contrario, la tecla (-)) saltando de media hora a media hora y controlando que la tarifa programada quede la misma hasta llegar a la otra hora establecida para el cambio de las tarifas. Utilice, una vez más, las teclas 1, 2 o 3 para seleccionar la nueva tarifa y luego repita el procedimiento arriba descrito para programar la hora.

De las 23.30 horas del lunes se pasará a las 0 hora del martes, y el proceso se repetirá hasta llegar a las 23.30 horas del domingo.

Para cambiar rápidamente las horas, mantenga apretadas las teclas (+) y (-).

Una vez terminada la programación podrán controlarla usando la tecla ENTER que permite visualizar la hora de cada cambio de tarifa. La tecla PRINT permite sacar un informe de todas las fases horarias.

P.19 HABILITACIÓN TARIFAS CLUB.

Para habilitar o deshabilitar las tarifas club en el caso de que exista o menos la gestión de los miembros del club titulares de tarifas especiales. En el caso de no habilitación, la tecla START-CLUB no funcionará.

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN DE LAS TARIFAS.

Existen 7 tarifas que pueden relacionarse con cada mesas: 1 cantidad mínima por el juego, 3 tarifas horarias más las 3 tarifas club correspondiente.

Las 7 tarifas integran un GRUPO TARIFAS. Es posible programar 6 GRUPOS tarifas y determinar cuáles son las mesas asociadas a cada GRUPO. Si, por ejemplo, todas las mesas utilizan las mismas tarifas, es suficiente programar un solo grupo tarifas y asociar a aquel grupo todos las mesas.

Las 3 tarifas horarias cambiarán automáticamente a las horas programadas según el P.18. En cambio, en el caso hubiera ocurrido un START-CLUB, las 3 TARIFAS CLUB correspondientes serán habilitadas.

Si las fases horarias hubieran sido deshabilitadas según el paso P.17, entonces se aplicará siempre la TARIFA 1 o la TARIFA 1 CLUB. También las TARIFAS CLUB pueden deshabilitarse según el paso P.19. Se omiten los pasos para programar las tarifas no habilitadas.

1º GRUPO TARIFAS.

P.40 1º GRUPO CANTIDAD MINIMA POR JUEGO.

La cantidad mínima por juego es útil en aquellos casos en que los jugadores ocupan la mesa por poco tiempo. Para la programación, véase el paso P.41.

P.41 1º GRUPO TARIFA 1.

Para escribir la cantidad utilice las teclas numeradas encendidas de 1 a 12 (véanse las indicaciones sobre dichas teclas). La tecla 14 (CANC.) cancela en caso de error. Una vez escrita la cantidad, confírmela por medio de la tecla ENTER. También las teclas (+) y (-) pueden utilizarse para aumentar o disminuir la cantidad.

P.42 1º GRUPO TARIFA 2.

Esta fase se salta si en el paso P.17 no se han habilitado las fases horarias. Para la programación, véase el paso P.41.

P.43 1º GRUPO TARIFA 3.

Esta fase se salta si en el paso P.17 no se han habilitado las fases horarias. Para la programación, véase el paso P.41.

P.44 1º GRUPO TARIFA 1 CLUB.

Esta fase se salta si en el paso P.19 no se han habilitado las tarifas club. Para la programación, véase el paso P.41.

P.45 1º GRUPO TARIFA 2 CLUB.

Esta fase se salta si en el paso P.17 las fases horarias no se han habilitado o si en el paso P.19 no se han habilitado las tarifas club. Para la programación, véase el paso P.41.

P.46 1º GRUPO TARIFA 3 CLUB.

Esta fase se salta si en el paso P.17 las fases horarias no se han habilitado o si en el paso P.19 no se han habilitado las tarifas club. Para la programación, véase el paso P.41.

P.47 MESAS CON TARIFAS PERTENECIENTES AL 1º GRUPO.

Se decide cuáles mesas funcionarán con las tarifas del 1º GRUPO. Apretando una tecla numerada se puede encender o apagar el led intermitente correspondiente para determinar que, una vez encendido, la mesa correspondiente funcionará con las tarifas del 1º GRUPO.

- P.50 2º GRUPO CANTIDAD MINIMA POR JUEGO
- P.51 2º GRUPO TARIFA 1
- P.52 2º GRUPO TARIFA 2
- P.53 2º GRUPO TARIFA 3

- P.54 2º GRUPO TARIFA 1 CLUB
- P.55 2º GRUPO TARIFA 2 CLUB
- P.56 2º GRUPO TARIFA 3 CLUB
- P.57 MESAS CON TARIFAS PERTENECIENTES AL 2º GRUPO

- P.60 3º GRUPO CANTIDAD MINIMA POR JUEGO
- P.61 3º GRUPO TARIFA 1
- P.62 3º GRUPO TARIFA 2
- P.63 3º GRUPO TARIFA 3
- P.64 3º GRUPO TARIFA 1 CLUB
- P.65 3º GRUPO TARIFA 2 CLUB
- P.66 3º GRUPO TARIFA 3 CLUB
- P.67 MESAS CON TARIFAS PERTENECIENTES AL 3º GRUPO

- P.70 4º GRUPO CANTIDAD MINIMA POR JUEGO
- P.71 4º GRUPO TARIFA 1
- P.72 4º GRUPO TARIFA 2
- P.73 4º GRUPO TARIFA 3
- P.74 4º GRUPO TARIFA 1 CLUB
- P.75 4º GRUPO TARIFA 2 CLUB
- P.76 4º GRUPO TARIFA 3 CLUB
- P.77 MESAS CON TARIFAS PERTENECIENTES AL 4º GRUPO

- P.80 5º GRUPO CANTIDAD MINIMA POR JUEGO
- P.81 5º GRUPO TARIFA 1
- P.82 5º GRUPO TARIFA 2
- P.83 5º GRUPO TARIFA 3
- P.84 5º GRUPO TARIFA 1 CLUB
- P.85 5º GRUPO TARIFA 2 CLUB
- P.86 5º GRUPO TARIFA 3 CLUB
- P.87 MESAS CON TARIFAS PERTENECIENTES AL 5º GRUPO

- P.90 6º GRUPO CANTIDAD MINIMA POR JUEGO
- P.91 6º GRUPO TARIFA 1
- P.92 6º GRUPO TARIFA 2
- P.93 6º GRUPO TARIFA 3
- P.94 6º GRUPO TARIFA 1 CLUB
- P.95 6º GRUPO TARIFA 2 CLUB
- P.96 6º GRUPO TARIFA 3 CLUB
- P.97 MESAS CON TARIFAS PERTENECIENTES AL 6º GRUPO

P.98 TIEMPO PARA RENUNCIAR AL JUEGO.

Es posible programar un tiempo de 0 a 300 seg., para que si desde el START hasta el STOP no ha pasado este tiempo (porque el jugador renuncia a jugar) no será indicado ningun importe para pagar. Usar los pulsantes (+) y (-) para programar el tiempo deseado.

FUNCIONAMIENTO MICRO32

Antes de empezar las operaciones, asegúrese que la programación haya sido llevada a cabo de manera que estén habilitadas las funciones que les interesan.

Conecte el aparato en una toma de corriente eléctrica 230 Vca y apriete la tecla ON/OFF.

Si faltara la corriente eléctrica, usted podrá poner en marcha MICRO32 apretando con la punta de una pluma en el agujero BATTERY que está al lado de ON/OFF. La duración de la batería interna (2 pilas normales de 9 Volt) depende de su utilización y, en condiciones normales, puede durar hasta 5 años. Dicha batería NO sirve para mantener los datos en la memoria sino sólo

para permitir la visualización de las cantidades en el caso ocurriera un black-out eléctrico.

Para poner en marcha el recuento, apriete START y luego el número de la mesa interesada. Lo mismo se aplica a START-CLUB, en el caso de miembros del club. Sobre la tecla numerada se encenderá el led numerado para indicar que se está llevando a cabo el recuento. Si el recuento se refiere a las tarifas club, el led empieza a funcionar de manera intermitente. Una vez puesto en marcha el mando START, es posible convertirlo en START-CLUB o viceversa dentro de un minuto.

En el caso de que la gestión del bar esté habilitada (programación paso P.03), es posible cargar el costo de una consumición a una mesa de juego apretando la tecla BAR y luego el número interesado. Sucesivamente, seleccione la cantidad usando las teclas numeradas intermitentes y observando lo escrito "sobre" dichas teclas. Las teclas de 1 a 12 se usan para seleccionar la cantidad. La tecla CANC. (14) cancela en el caso de errores. La tecla REP. (15) permite repetir varias veces la cantidad seleccionada en el caso de varias consumiciones del mismo valor. La tecla (+) (16) suma más cantidades.

Por fin, apriete ENTER para confirmar todo.

Durante el recuento, es posible ver la cantidad madurada hasta entonces por una determinada mesa, apretando el número correspondiente. Para la impresión es suficiente apretar PRINT (si la impresora está conectada). Aparece visualizada también la hora de inicio. En el caso de repetidas consumiciones BAR, es posible verlas en el display de derecha apretando repetidamente la tecla (+).

Una vez terminado el juego, para parar el recuento, es suficiente apretar STOP y el número interesado. En el display rojo aparecerá la cantidad total mientras que en el display de derecha aparecerá la cantidad juego y la cantidad consumiciones.

Si la impresora está conectada, se imprimirá el resguardo, a condición de que se haya realizado la habilitación correspondiente según el paso P.11.

Si se pone en marcha el mando de STOP de una mesa que controla las bolas, sin que éstas estén en su lugar, el mando es aceptado pero vuelve a partir automáticamente. Esto es útil para permitir el cambio de los jugadores, sin estar obligados a volver a poner las bolas en su lugar.

En este caso, el nuevo inicio automático no es CLUB y por lo tanto si el jugador que entra es un miembro del club, se puede aprovechar de un lapso de tiempo de un minuto para apretar START-CLUB y luego el número de la mesa.

Apretando la tecla MEMORY-LAST-STOP y luego el número del billar interesado, se visualiza la última cantidad pagada, aun si el billar empezó un nuevo recuento.

Por medio de la llave INSTALLATION se accede a la programación y visualización de los totalizadores. Véase el capítulo "PROGRAMACIÓN" para la descripción detallada. Para su visualización véase del paso P.04 a P.08. Utilicen las teclas UP y DOWN para alcanzar dichos pasos.

Utilizando la llave SERVICE se accede a los dos totalizadores de servicio para los empleados. Véanse los pasos P.07 y P.08 en el capítulo "PROGRAMACIÓN".

COLOCACIÓN EN LA PARED.

Antes de abrir MICRO32 siempre recuérdese desconectarlo. Destornille los dos tornillos del frente, gire la llave INSTALLATION y tire hacia afuera. Desconecte los dos conectores de la tarjeta y quite toda la parte frontal. Utilice los dos agujeros para la colocación en la pared.

INSTALACIÓN DE LA IMPRESORA

Para conectar la impresora, es suficiente enchufar el conector del que está provista en la toma PRINT, que está ubicada en la parte posterior de MICRO32.

La impresora está provista de un folleto con todas las informaciones necesarias para su uso.

Además que para imprimir los resguardos, la impresora puede también ser útil para imprimir un informe con todos los datos de los totalizadores (véanse pasos P.04 y P.05 de la programación) y del estado de la programación (paso P.10). Recuérdese que para imprimir cualquier dato visualizado es suficiente apretar la tecla PRINT.

INSTALACIÓN CONTROL-LAMP PARA EL ENCENDIDO DE LAS LAMPARAS

CONTROL-LAMP

Alimentación: 230 Vca, 50-60 Hz, 100 mA MAX.

Corriente de carga para cada camino de lámparas: 5A MAX.

Fusíbil de protección para cada camino de lámparas:

F 6,3A, 250 Vca.

ATENCIÓN: Antes de abrir el embalaje sacar la tensión también del sistema de lámparas.

Equipo: II Clase.

El CONTROL-LAMP permite la gestión del encendido y el apagado de las lámparas, o de otros cargos eléctricos, en función del estado de las mesas.

Existen tres modelos de CONTROL-LAMP de manera que se pueda optimizar el uso en base al número de lámparas por conectar: 4, 8 y 16 luces respectivamente.

El CONTROL-LAMP puede colocarse hasta una distancia de 100 metros de MICRO32. Está provisto de un cable fino de 15 metros de largo. En el caso de distancias mayores, están disponibles cables adicionales, o es posible cortar este cable y alargarlo por medio de sólo dos cablitos, conectando el primero a los 2 conductores centrales del cable y el segundo a los 2 conectores laterales (el cable cuenta con 4 conductores).

En la parte de taras del MICRO32 hay dos tomas, LAMP1 y LAMP2. La toma LAMP1 esta relacionada con las mesas 1 a 16, mientras la LAMP2 con la 17 a 32. A cada una de estas tomas puede conectarse un CONTROL-LAMP seleccionado en base a las exigencias, entre las 3 versiones disponibles (véase capítulo CODIGOS ARTICULOS).

Las conexiones del CONTROL-LAMP están indicadas en la FIG. 1.

En la ficha del CONTROL-LAMP hay un led rojo indicador:

led intermitente: la conexión con MICRO32 está ok

led encendido: MICRO32 no está conectado

led apagado: avería o falta de alimentación al CONTROL-LAMP.

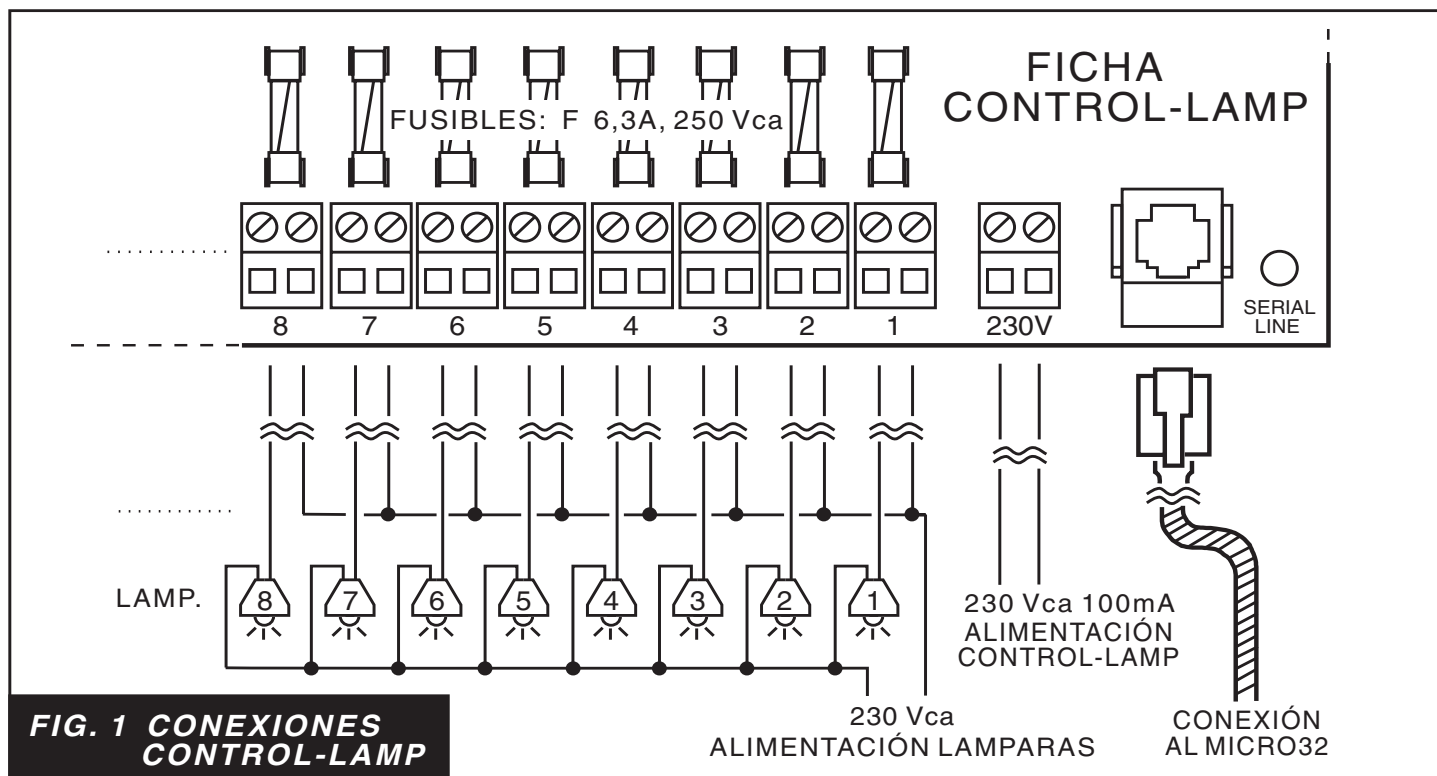


FIG. 1 CONEXIONES CONTROL-LAMP

INSTALACIÓN CONTROL-BALL PARA EL CONTROL DE LAS BOLAS

CONTROL-BALL

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

Fusible de protección primario: T 315mA, 250 Vca.

Tensión para cada salida: 24Vca.

Corriente MAX para cada salida: 2A CA para 40mSec aproximadamente.

ATENCIÓN: antes de abrir el embalaje sacar la tensión de alimentación.

Equipo: II Clase.

El CONTROL-BALL en las dos versiones, para 4, 8 y para 16 mesas, controla la presencia de las bolas.

Al CONTROL-BALL pueden conectarse 4, 8 o 16 BOX (cajones) que contienen las bolas.

Puede colocarse hasta a una distancia de 100 metros del MICRO32. Está provisto de un cable fino de 15 metros de largo.

Para distancias mayores, hay disponibles prolongaciones, de lo contrario alargar el cable siguiendo las instrucciones dadas para el CONTROL-LAMP.

En la parte de taras del MICRO32 hay dos tomas, BALL1 y BALL2 a las cuales es posible conectar 2 CONTROL-BALL. La toma BALL1 esta relacionada con las mesas 1 a 16, mientras la BALL2 con la 17 a 32.

Durante la programación de MICRO32, en el paso P. 13 (véase capítulo sobre la Programación), es preciso especificar a cuáles billares debe aplicarse el control de las bolas.

Cada BOX está conectado al CONTROL-BALL con dos cables solamente y en tensión baja. Recuérdese que no habrá averías debido a conexiones equivocadas o cortocircuitos.

El BOX es un contenedor metálico robusto que contiene una bandeja con todas las bolas. El BOX se abre sólo si el MICRO32 imparte un mando de inicio de juego (START), permitiéndole al jugador extraer la bandeja. Al terminar el juego, cuando en el BOX se vuelve a introducir la bandeja con todas las bolas y se cierra la ventanilla (ésta no se cierra si falta una bola), el MICRO32 interrumpe el cálculo del tiempo e indica al operador que el juego ha terminado (led rojo intermitente sobre la tecla del billar interesado).

Las conexiones del CONTROL-BALL están indicadas en la FIG.2.

La alimentación 230 Vca del CONTROL-BALL debe encontrarse en la misma línea de alimentación del MICRO32 de manera que el encendido y apagado dependan dal mismo interruptor general.

El diseño de los BOX para las bolas, aunque si funciona gracias a un sistema aislado de 24 Voltios, prevé en su interior un faston para la conexión con el sistema de tierra.

Existen BOX para todos los tipos de juego. Véase capítulo "CODIGOS ARTICULOS".

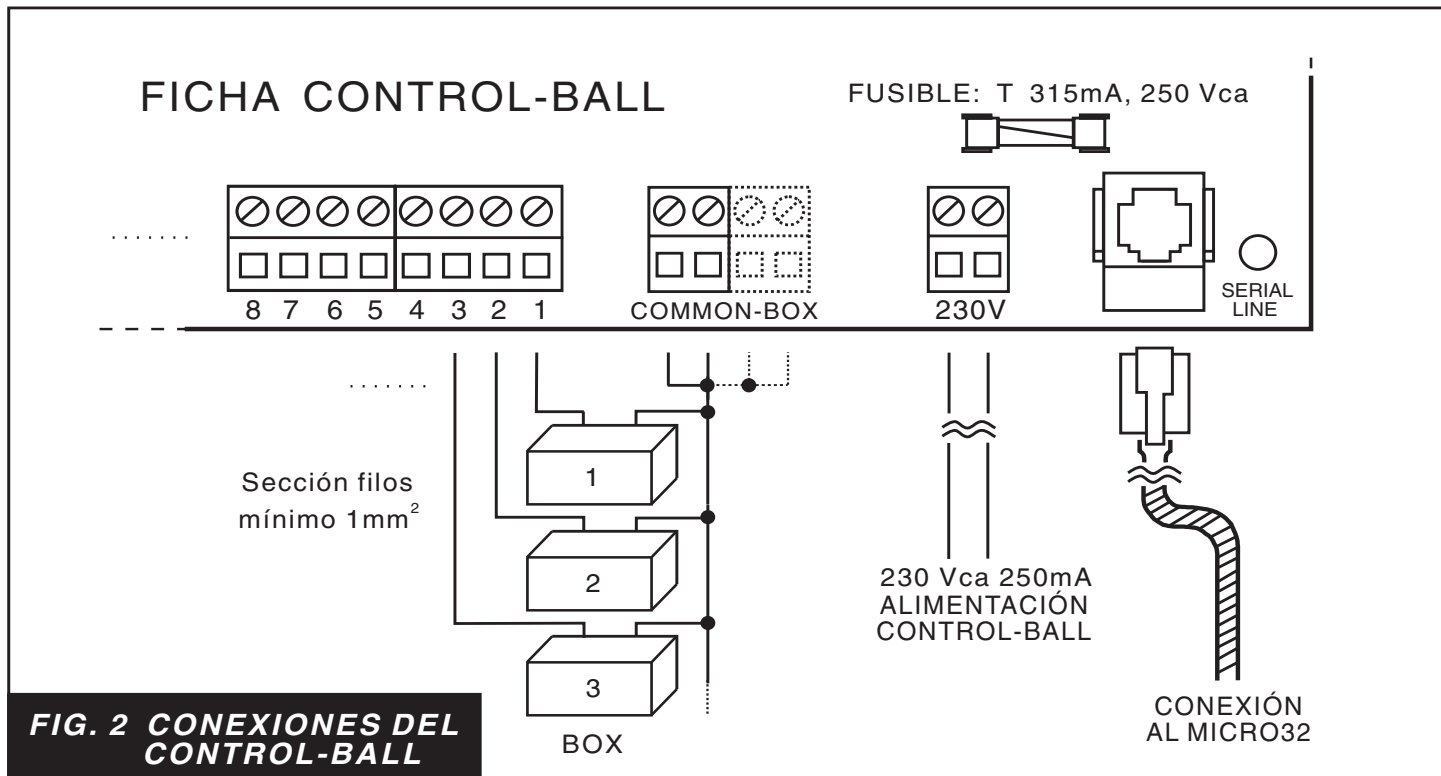
En la ficha del CONTROL-BALL hay un led rojo indicador:

led intermitente: la conexión con MICRO32 está ok

led encendido: MICRO32 no está conectado

led apagado: avería o falta de alimentación al CONTROL- BALL.

El CONTROL-BALL puede conectarse también a simples bandejas para bolas, en las cuales las simple extracción de la bandeja produce la puesta en marcha de un pequeño interruptor. En este caso, el START del juego ocurre automáticamente al extraerse la bandeja.



En el caso de que se desea que este START automático fuera CLUB, es posible programar el mando antes o dentro de un minuto de la extracción de la bandeja apretando START-CLUB y luego el número interesado. Los dos cables del microinterruptor deben conectarse igual que los dos cables del BOX.

NOTAS

Las custodias de CONTROL-LAMP y CONTROL-BALL son en material Clase: IEC 650.

La protección contra corto-circuito y contactos indirectos para todos equipos, si no hay ya en el sistema eléctrico, será a cargo del cliente.

El constructor declina toda responsabilidad en caso de daño a los propios equipos.

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



A.u.S. Spielgeräte GesmbH
 Scheydgasse 48 A-1210 Wien
 Tel. +43-1-271 66 00 Fax.+43-1-271 66 00 75
 E-mail: verkauf@aus.at
 http://www.aus.at http://www.garlando.at
 Öffnungszeiten: Mo-Do 9-18 und Fr. 9-17 Uhr



MICRO32



CONTROL-LAMP8

CONTROL-BALL8



PRINTER



BOX-3 Karambol

BOX-16 Pool

BOX-22 Snooker



A.u.S. Spielgeräte GmbH
Scheydgasse 48 A-1210 Wien
Tel. +43-1-271 66 00 Fax. +43-1-271 66 00 75
E-mail: verkauf@aus.at
<http://www.aus.at> <http://www.garlando.at>
Öffnungszeiten: Mo-Do 9-18 und Fr. 9-17 Uhr

