

ИНСТРУКЦИЯ ПО УСТАНОВКЕ

TIMER 3..22B

ПРОГРАММИРОВАНИЕ

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

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

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

Этапы программирования выполняются в следующем порядке:

1. [C] 13.345 **ОБЩИЙ СЧЕТЧИК** Буква "С" с числом показывает значение счетчик. Счетчик показывает количество имевших место срабатываний, а поскольку значение одного срабатывания может быть установлено по вашему выбору (см. ЭТАП 2) для получения денежного выражения достаточно умножить число счётчика на значение одного срабатывания. Счетчик работает до 99.999 срабатываний, после чего начинает отсчет с нуля. Для обнуления его нажать кнопку "-" при помощи кончика ручки. Если нет необходимости переходить к последующим этапам программирования, то необходимо опять повернуть ключ **INSTALLATION**. Это полено в случаях, когда требуется доступ только к общему счетчику. Для перехода к ЭТАПУ 2 нажмите кнопку **TARIFF**. При выполнении последующих операций программирования аппарат не должен находиться в режиме подсчета денег.

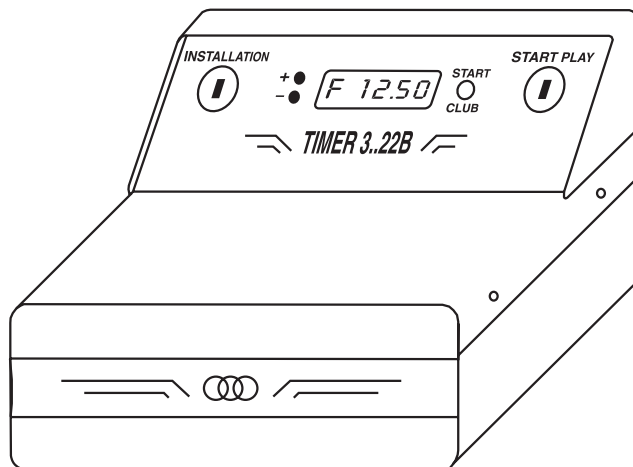
2. [000] 0.05 **ДЕНЕЖНОЕ ЗНАЧЕНИЕ ОДНОГО СРАБАТЫВАНИЯ** Это - денежное выражение одного промежутка времени, подлежащего оплате. Оно зависит от валюты конкретной страны. Значения одного срабатывания могут составлять: 0,05 - 0,10 - 0,20 - 0,50 - 1 - 2 - 5 - 10 - 20 - 50 - 100 единиц. Например: EURO - 0,05, RUSSIA - 1, USA - 0,10. Выбор их осуществляется при помощи кнопок "+" и "-". Для перехода к следующему этапу нажмите кнопку **TARIFF**.

3. [000] [E] **СИМВОЛ ДЕНЕГ** Это значок, который должен появляться перед подлежащей к уплате сумме. Имеются следующие значки: C d E F L P S t T Y, либо никакой значок не указывается. Выбор их осуществляется при помощи кнопок "+" и "-". Для перехода к следующему этапу нажмите кнопку **TARIFF**.

4. [00] 0.05 **ТАРИФ НАЧАЛА ИГРЫ** (имеется возможность выбора из 15 значений). Это - фиксированная сумма, которая подлежит уплате при начале каждой новой игры в дополнение к почасовому тарифу. Для задания значения пользуйтесь кнопками "+" и "-". Для перехода к следующему этапу нажмите кнопку **TARIFF**.

5. [0] 6.00 **I ЧАСОВОЙ ТАРИФ** (от 10 до 500 срабатываний в час). Для задания значения пользуйтесь кнопками "+" и "-". Для быстрого вывода значения удерживайте их в нажатом положении. Для перехода к следующему этапу нажмите кнопку **TARIFF**.

6. [0.] 6.00 **II ЧАСОВОЙ ТАРИФ** (от 10 до 500 срабатываний в час). Определяется значком десятичной дроби, который появляется в левой части дисплея. Для задания значения пользуйтесь кнопками "+" и "-". Для быстрого вывода значения удерживайте их в нажатом положении. Для завершения нажмите кнопку **TARIFF** или поверните ключ налево.



ПОРЯДОК РАБОТЫ

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

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

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

КРЕПЛЕНИЕ НА СТЕНЕ

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

ЗАКАЗЫВАЕТСЯ ОТДЕЛЬНО

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

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

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

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

