Bedienungsanleitung für Classic Kegelbahnen

CLASSIC Vision

KeBo-Tech GmbH
Angerstraße 17 • 04177 Leipzig
Tel.: 0341 48682-60 Fax.:0341 48682-69 e-mail: info@kebo.tech.de

Kopie Bedienungsanleitung für Classic-Kegelbahnen

Inhaltsverzeichnis

Seite

1. Tastatur....2

2. Gerät Einschalten....3

3. Spielbeginn oder neues Spiel....3
- 3.1 Spiel im Grundzustand....3
  - 3.1.1 Einstellung des Bahnmodus....4
- 3.2 Spielbetrieb Sport....4-6
  - 3.2.1 Druckerbetrieb....6
- 3.3 Trainingsprogramme....7
  - 3.3.1 Sondertrainingsprogramme....7-8
- 3.4 Freizeit....9
  - 3.4.1 Freizeitspiele im Grundzustand....9
  - 3.4.2 Spielbetrieb Freizeit Programme F1 bis F19....9-11
  - 3.4.3 Spielbetrieb Freizeit Programme F20 bis F96....12

4. Wurfannahme....13

5. Spielpause....13

6. Wertekorrektur....14
- 6.1 Anzeige des Einzelwertes am Totalisator Aus bzw. Ein....14
- 6.2 Korrekturen der Zählwerte....14
- 6.3 Zählwerte auf Null setzen....15
- 6.4 Bilderkorrektur....15

7. Zusatztasten....15

8. Gerät Ausschalten....15

9. Sonderfunktionsmenü....16-20

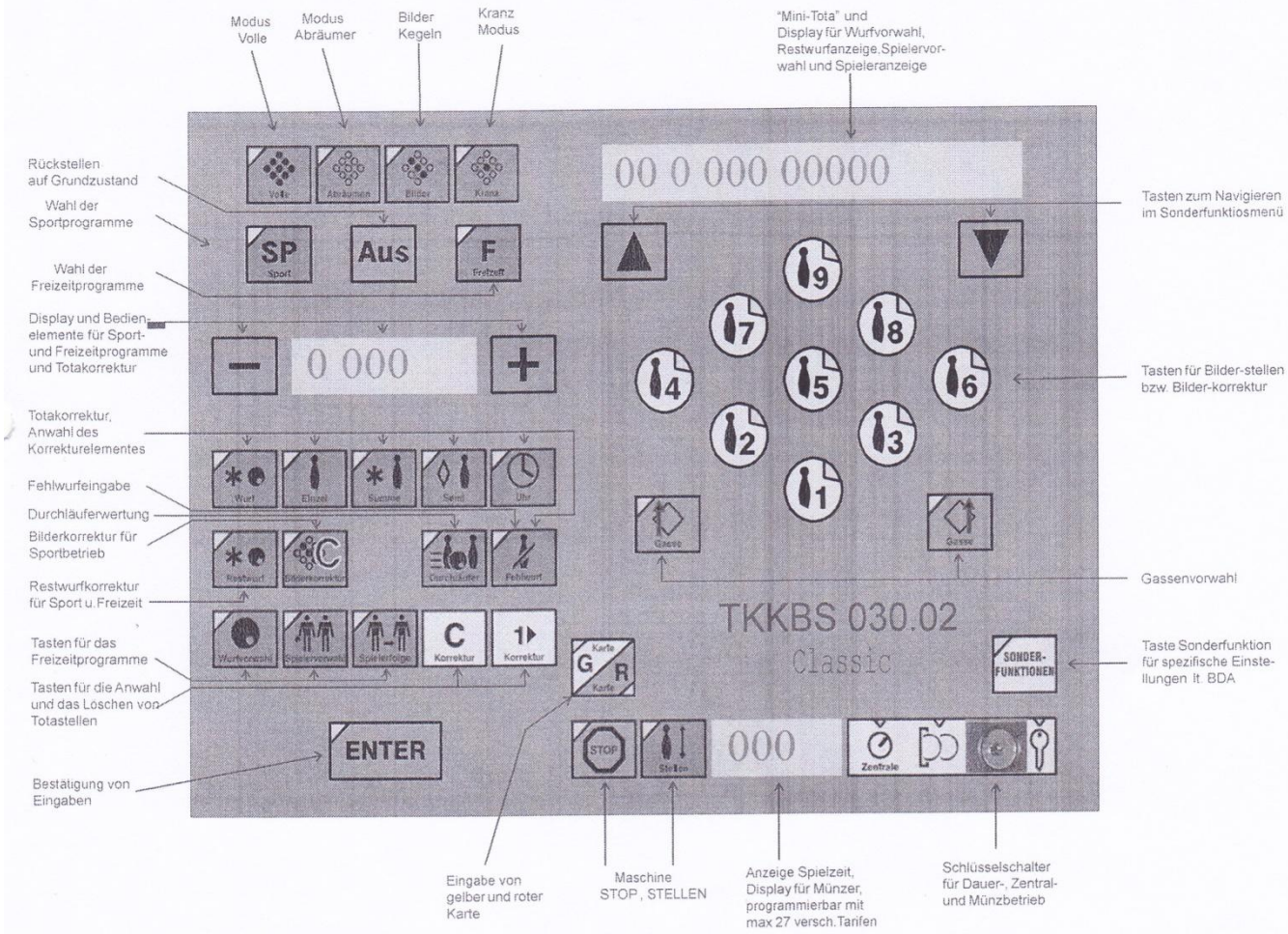
10. Herstellermenü....21

11. Spiele....22-24

12. Sonderspiele....25

Kopie Bedienungsanleitung für Classic-Kegelbahnen

1. Tastatur



Die Tastatur ist je nach Ausführung in einem Wand- oder Stehpult eingebaut.

Unter der bedruckten Folie befinden sich stabile Drucktasten die beim Betätigen einen hör- und fühlbaren Schalteffekt erzeugen. Die bedruckte Folie ist nicht mit den Tasten, sondern mit einem stabilen Metallträger verbunden.

Zur Betätigung einer Taste reicht ein leichter Druck auf das gewünschte Tastenfeld.

Zur Kontrolle dafür, dass eine Funktion ausgelöst werden kann, leuchtet im Tastenfeld eine Kontrolllampe.

2. Gerät Einschalten

Schlüsselschalter nach rechts schalten

oder Zentralschaltung einschalten

oder Münze in den Münzautomaten einwerfen

–> Totalisatoranzeige erscheint
–> Automat stellt
–> alle Anzeigen betragen Null
–> Die dreistellige Bedienfeldanzeige zählt die Betriebszeit. Bei Funktion durch Münzprüfer wird die noch verfügbare Zeit bis zum Ausschalten dargestellt.

3. Spielbeginn oder neues Spiel

3.1 Spiel im Grundzustand

Taste

(2s drücken)

–> die Totalisatoranzeige wird auf Null gesetzt
–> die Bedienfeldanzeige zeigt Wurf, Einzel und Summe
–> das Gerät ist spielbereit
–> eine eventuell im Tota angezeigte Zeit läuft aufwärts

3.1.1 Einstellung des Bahnmodus

Der Bahnmodus wird über die Tasten

eingestellt.
Es können folgende Variationen gewählt werden:

1.

Bahn spielt in die Vollen

2.

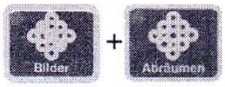
Bahn spielt bis zum kompletten Abräumen und stellt dann neu

3.

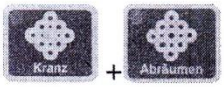
Bahn stellt immer nur das gewählte Bild

4

Kranzwertung wird eingestellt

5. 

nach dem Abräumen wird das gewählte Bild neu gestellt

6. 

das volle Bild wird auch nach einem Kranzwurf gestellt

In den Betriebsarten Bilder sind die Kegeltasten aktiv. Hier kann das gewünschte Bild eingestellt werden (leuchtende Tasten –> Kegel steht). Mit

oder

wird das Bild gestellt. Durch Druck auf

werden alle Kegel aktiviert (Nullstellung). Erfolgt innerhalb von 5s nach Auswahl kein Stellvorgang, so wird das aktuell eingestellte Bild wieder in die Anzeige übernommen.

3.2 Spielbetrieb Sport

Im Grundzustand mit

ins Auswahlprogramm wechseln.

Mit | die Bedienfeldanzeige _S.P._1 _S.P._6 auf der Tastatur einstellen.

Im Auswahlprogramm werden am Bedienfeld die Würfe Volle, Würfe Abräumer und die vorgesehene Zeit auf dem Tastaturdisplay angezeigt. 25_25_20.0__

Die Wurfzahl Volle kann mit

, die Wurfzahl Abräumer mit

und die vorgesehene Zeit mit

geändert werden.

Eine Übernahme von Ergebnissen für die folgende Serie kann mit Semi, Fehlwurf und Karte G/R Karte erfolgen.

Mit ENTER startet der Probebetrieb.

Das Bedienfeld zeigt die Meldung SP_P PROBE____

Die Anzeige auf dem Tota zählt die Probewürfe P0 bis zur Probewurfbegrenzung (Standardwert 5 min, 5 Würfe).
Die Uhr wird mit der Probewurfzeit (5min) geladen. Die Zählung beginnt nach einem Kugeldurchlauf oder dem Druck auf die Taste ENTER.

Semi, Fehlwurf und gelbe Karte werden nicht gezählt bzw. vergeben. Für den folgenden Durchgang können diese Werte mit Semi, Fehlwurf und Karte G/R Karte eingegeben werden.

Nach Ablauf von Zeit und/oder nach Erreichung der Probewurfbegrenzung (5Würfe) erscheint auf dem Tota P- END. Am Bedienfeld erscheint die Aufschrift PROBE-END__.

Mit ENTER endet in jedem Fall der Probebetrieb und die Serie beginnt.

–> der Spielbetrieb bietet die Standardfunktion eines Sportdurchgangs
–> die Spielzeit läuft von der eingestellten Zeit aus abwärts
–> Der Bahnmodus wird automatisch eingestellt.
–> Die Steuerung von gelber und roter Karte in Folge von Übertritt bzw. Tastenbetätigung ist aktiv.

(Einschalten von gelber und roter Karte durch wiederholte Betätigung der Taste Karte G/R Karte.

Löschen der gelben und roten Karte durch Karte G/R Karte (2s drücken)

–> nach Absolvierung der erforderlichen Gesamtwürfe oder/und der Zeit nimmt das Gerät keinen Wurf mehr an - es erscheint END in der Tastaturanzeige.

–> Löschen der Werte mit C Korrektur (2s drücken)

–> Spielunterbrechung mit Uhr -die Zeitzählung stoppt, mit einem Kugelstart oder nach ENTER wird der Spielbetrieb wieder aufgenommen.

–> mit Aus Wechsel in das Auswahlprogramm, mit 2x Aus Wechsel in den Grundzustand.

Nach dem Abschluß des letzten Wurfes oder nach Ablauf der Zeit erscheinen END auf dem Bedienfeld und in der Totaanzeige.

	Sportprogramm	Würfe Volle	Würfe Abräumer	Zeitbegrenzung
Standard-einstellungen	1	25	25	20 min
	2	25	0	10 min
	3	0	25	10 min
	4	50	50	40 min
	5	15	15	12 min
	6	20	20	16 min

3.2.1 Druckerbetrieb

Ausdrucke sind nur im Spielbetrieb möglich!

Drucker einschalten: Schlüsselschalter in Mittelstellung und Taste SONDER-FUNKTIONEN drücken; die rechte Pfeiltaste ▼ drücken und es erscheint die Aufschrift

DRUCKER oder MODUS 23 auf dem linken Display steht nun E0 mit der Taste + - E1 einstellen und mit ENTER bestätigen;

–> der Drucker ist eingeschaltet!

Drucker ausschalten: Durch die gleichen Handlungen wie oben die Darstellung im linken Display wieder auf E0 einstellen und mit ENTER bestätigen;

–> der Drucker ist wieder ausgeschaltet!

Bei eingeschaltetem Drucker wird bei Beginn der Sportserie ein Kopf gedruckt, auf dem die Bahnanlage, die Bahnnummer, Spalten für Spielername und Mannschaft und der gewählte Sportmodus dargestellt werden.

Anmerkung: Es ist während des Sportbetriebs auch nachträglich möglich, mit dem oben beschriebenen Handlungsablauf den Drucker ein-oder auszuschalten!

Nach Einschalten der Bahn ist der Drucker erst einmal ausgeschaltet und bei Bedarf mit oben geschildertem Handlungsablauf neu Einzuschalten!!

3.3Trainingsprogramme

Aus dem Grundzustand heraus mit 2x SP ins Auswahlprogramm wechseln. Mit + , − die Anzeige T.R._1 T.R.54 wählen.

Im Auswahlprogramm wird zum betreffenden Schritt die Wurfzahl und das Kegelbild auf dem Bedienfeld angezeigt. Die Wurfzahl und das Kegelbild kann vor dem Programmstart mit und den Pintasten geändert werden.

Mit ENTER wird das gewählte Programm gestartet oder auch ein bereits laufender Schritt beendet. Die Programme laufen vom angewählten Programm aus aufwärts bis zum Schritt 53. Jeder Wechsel in das nächst höhere Programm wird mit einem Piep angezeigt. Die Wurfvorwahl und das Kegelbild werden dann neu entsprechend Vorgabe geladen.
Der Totalisator summiert über alle Programme hinweg. Die Zeit läut aufwärts.

Im Trainingsprogramm sind die Tasten , und alle Pintasten aktiv. Damit können zu jedem Schritt die Einstellungen geändert werden.

Im Trainingsmodus schaltet die Bahn zwangsweise auf den Bilder-Modus. Es kann über auch der Bilder-Abräum-Modus gewählt werden. Diese Einstellung bleibt über alle Trainingsprogramme hinweg erhalten.

3.3.1 Sondertrainingsprogramme

Programm 53 Zufallsprogramm	Jeder neue Programmschritt führt zum Stellen eines neuen zufälligen Kegelbildes. Das Programm wird nur durch Aus verlassen. Eine geänderte Wurfvorwahl bleibt erhalten.
Programm 54 Abräumertraining	Jeder neue Programmschritt führt zum Stellen des Kegelbildes in die Vollen. Mit der gewählten Wurfvorwahl wird abgeräumt. Nach Ableistung der gewählten Würfe wird unabhängig in die Vollen gestellt. Das Programm wird nur durch Aus verlassen und kann nur direkt über das Auswahlprogramm gestartet werden. Eine geänderte Wurfvorwahl bleibt erhalten.

Kegelbilder und Würfe entsprechend der Programmnummer

Nummer	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Wurf
1	x		x			x				10
2	x	x		x						10
3			x	x	x	x				10
4		x		x	x	x				10
5	x		x							5
6	x	x								5
7			x			x	x			10
8		x		x				x		10
9			x			x				15
10		x		x						15
11			x			x		x		15
12							x			15
13							x	x	x	10
14							x	x	x	10
15			x			x	x			10
16		x		x				x		10
17		x	x	x	x	x				15
18		x	x	x	x	x				15
19	x		x		x	x		x	x	15
20	x	x		x	x		x		x	15
21								x	x	10
22							x		x	10
23	x	x	x	x						10
24	x	x	x			x				10
25	x					x				15
26	x			x						15
27	x		x			x	x			20
28	x	x		x				x		20
29			x					x		5
30		x					x			5

Nummer	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Wurf
31	x	x	x							10
32	x									5
33		x								5
34			x							5
35				x						5
36					x					5
37						x				5
38							x			5
39								x		5
40									x	5
41		x			x					5
42			x		x					5
43		x		x						5
44			x			x				5
45				x			x			5
46							x		x	5
47	x		x			x				10
48	x	x		x						10
49		x			x			x		10
50			x		x		x			10
51				x			x	x		10
52						x		x	x	10
53	Z	U	F	A	L	L				5
54	A	B	R	Ä	U	M	E	R		2

Pause nach Nummer 6, 14, 30, 52 - weiter mit ENTER

3.4 Freizeit

Es sind drei Grundvarianten verfügbar, die sich in der Art der Speicherung der Spielfolgen unterscheiden.

Spiele im Grundzustand:	Eingestellte Spielfolgen werden nach Ausschalten oder der Wahl eines anderen Programms gelöscht.
Freizeitspiele F1...F19:	Die Spiele sind vom Nutzer programmier- und speicherbar.
Freizeitspiele F20...F96:	Die Spiele sind fest programmiert und nur bezüglich der Spielerzahl variierbar.

3.4.1 Freizeitspiele im Grundzustand

Hier besteht die Möglichkeit, eine Folge von Würfen mit einer festgelegten Spieleranzahl in einem beliebigen Bahnmodus Volle Abräumen Bilder Kranz und zu programmieren.

Hinweis: Die Tasten F Freizeit und SP Sport dürfen nicht aktiv sein.

1. Mit der Taste Spielerauswahl ist die Anzahl der Spieler und mit der Taste Wurfvorwahl die Anzahl der Würfe einzugeben.
2. Nach dem Drücken der Taste ENTER oder nach 4 Sekunden ist nun der Bahnmodus einstellbar.
3. Der Spieler wird über die Anzeige auf dem Tota aufgerufen ____NEU 1.------SP
   Das Bedienfeld zeigt die Wurfvorwahl, die Restwurfzahl des Spielers, die Anzahl der Spieler und die Nummer des aktuellen Spielers. 5__1__3__2
4. Nach Ablauf der Spielfolge kann fortgesetzt werden, auch mit einem anderen Bahnmodus.
   Das Gesamtergebnis der einzelnen Spieler wird ständig weiter aufsummiert.

Mit den Tasten Aus, F Freizeit oder SP Sport kann dieser Modus verlassen werden.

3.4.2 Spielbetrieb Freizeit Programme F1 bis F19

Im Grundzustand mit F Freizeit ins Auswahlprogramm wechseln. Dabei werden die Spielstände und TOTA Anzeigen gelöscht.

Das Programm befindet sich im Eingabemodus! Dies ist an der blinkenden LED in der ENTER Taste erkennbar. Die Bahn ist in diesem Zustand nicht spielbereit!

Mit + , − die Anzeige F__1 F__19 einstellen.

Die Programme F1 bis F19 sind intern speicherbar und können mit den folgenden Schritten angepasst werden :

Bei der Auswahl zeigt die Anzeige der Tastatur die Werte für Wurfvorwahl, Spielervorwahl und Multiplikator der Wertung (Die Wertung kann nicht geändert werden. Diese wird bei fest programmierten Spielen wirksam). ([Faktor] für Multiplikator; „1A“ für Andernach-Wertung; „1d“ für Doppelwertung ohne Voreck; „1E“ für Strafabzug bei Voreck)

Bsp.: 3 5 1 (3 Wurf, 5 Spieler, Wertung einfach)

Spielervorwahl –> Eingabe der Anzahl der Spieler

Wurfvorwahl –> Eingabe der Anzahl der Würfe pro Spieler

Volle, Abräumen, Bilder, Kranz –> Bahnmodus

Kegeltasten 1-9 (1 - 9) –> Eingabe des Kegelbildes

Gasse, Gasse –> Wahl der aktiven Gasse

+, – –> Wahl des folgenden bzw. des vorhergehenden Spiels

+ (2s drücken) – (2s drücken) –> Wahl des folgenden bzw. vorhergehenden Spielblocks

Mit der Wahl des nächsten Spieles werden die Eingaben gespeichert

Mit ENTER werden die Vorgaben für das gewählte Freizeitspiel gespeichert und das Spiel startet, die Bahn ist spielbereit!

Der Tota fordert zum neuen Spiel auf und benennt die ersten Spieler:

NEU
1. SP1

Beim Spiel sind folgende Bedienungen möglich bzw. es werden folgende Funktionen ausgeführt:

–> neben der normalen Korrekturfunktion ist die Taste aktiv

Die Programme F1 bis F19 sind intern speicherbar und können mit den folgenden Schritten angepasst

–> komplettes Löschen aller Spielergebnisse und Neustart des Spiels mit [C Korrektur] (2s drücken)

–> Jeder neue Spieler wird über die Anzeige auf dem Tota aufgerufen. 2._____SP1
Das Bedienfeld zeigt die Wurfvorwahl, die Restwurfzahl des Spielers, die Anzahl der Spieler und die Nummer des aktuellen Spielers. 5__1 __3__2

–> Ein anderer Spieler kann beliebig während des Spiels mit der Taste [Spielerfolge] aufgerufen werden. Nach dem danach folgenden Wechsel wird der Spieler mit der geringsten Wurfzahl und der kleinsten Nummer aufgefordert.

–> Die aktuelle Platzierung kann mit Hilfe der Tasten [▲] und [▼] eingeblendet werden.

Auf der Tastatur und dem Tota werden Wurfzahl, Summe, Spieler und die Platzierung des gewählten Spielers dargestellt.
Tota (Spielernummer und Platz): 1.____2.PL
Bedienfeld (Summe, Restwurf und Spielernummer): ___12_2___1

–> In jedem Spielzustand und auch nach der Beendigung des Spiels können die Werte für Wurfvorwahl und/oder Spielvorwahl geändert werden. Das Spiel wird dann ggf. fortgesetzt.

–> Nach dem Spiel wird automatisch in das Auswahlprogramm gewechselt und ein neuer Durchgang kann gewählt werden. Dabei werden die Spielstände nicht gelöscht. Ein folgender Spielstand baut auf den erreichten Ergebnissen auf und kann bei Bedarf mit [C Korrektur] gelöscht werden.

In diesem Zustand kann ebenfalls der Spielstand mit [▲] und [▼] eingeblendet werden.

–> Mit [Aus] Wechsel ins Auswahlmenü und 2x [Aus] Wechsel in den Grundzustand

3.4.3 Spielbetrieb Freizeit Programme F20 bis F96

In den Programmen F20 bis F96 sind mehrere Spiele fest programmiert. Bei diesen Spielen ist der Ablauf, die Wurfzahl und die Wertung fest vorgegeben:

F20-F33	„Großer Fredenbaum "
F34-F45	„Die große Rheinische"
F46-F51	„Die große Preispartie"
F52-F57	„Die Becherpartie"
F58-F63	„Die Rheinische Partie"
F64-F72	„Der gemischte Lüdenscheider"
F73-F85	„Großer Preis von Andernach"
F86-F96	„Elfer Partie von Hadamar"

Bsp.: „Großer Fredenbaum"

Spiel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Gasse	Wurfanzahl	Wertung	nachfolgendes Spiel
F20	x	x	x	x	x	x	x	x	x	links	5	1x	F21-startet sofort
F21	x	x	x	x	x	x	x	x	x	rechts	5	1x	F22-startet sofort
F22	x	x	x	x	x	x	x	x	x		1	1x	F23-startet sofort
F23		x	x	x	x	x	x	x	x		1	2x	F24-startet sofort
F24	x	x	x	x		x					1	3x	F25-startet sofort
F25				x		x	x	x	x		2	4x	F26-startet sofort
F26	x	x		x		x		x	x		1	5x	F27-startet sofort
F27	x		x	x		x	x		x		1	6x	F28-startet sofort
F28		x	x	x		x		x	x		2	7x	F29-startet sofort
F29		x	x	x		x					2	8x	F30-startet sofort
F30				x		x		x	x		2	9x	F31-startet sofort
F31		x	x				x	x			2	10x	F32-startet sofort
F32	x				x				x		1	11x	F33-startet sofort
F33				x		x					3	12x	F20-Auswahlprogramm

Das Programm wird durch Anwahl F._50 in der Auswahl initiiert. Nachfolgend ist mit die Anzahl der Spieler einzugeben. Mit ENTER startet das Programm.

Beim Spiel gelten die Hinweise und Bedienmöglichkeiten wie bei den Freizeitspielen F1 bis F19.

4.Wurfannahme

Durchläuft eine Kugel die Lichtschranke am Kegelstand, so schaltet die Bahn von Spielbereitschaft auf Auswertemodus um.

–> das Fallergebnis wird gezählt
–> nach Ende der Sammelzeit von 4s werden die Ergebniswerte aktualisiert
–> nach einer weiteren Wartezeit von mindestens 2s bzw. bis zur Erreichung der oberen Automatenstellung geht das Gerät wieder in die Bereitschaft über

Die Steuerung reagiert innerhalb dieser Wartezeiten auf die folgende Taste:

der Wurf wird als Nullwurf gezählt das Ergebnis wird annulliert

der Wurf wird als Fehlwurf gezählt das Ergebnis wird annulliert

Wenn vorhanden werden die Ergebnisse des Bandenkontakts und der Übertrittslichtschranke berücksichtig. Folgende Tasten sind dauerhaft aktiv und wirken immer nur auf den letzten Wurf:

der Wurf war ein Durchläufer der komplette Wurf wird annulliert, es erfolgt eine Zeitgutschrift

5.Spielpause

Während der Spielbereitschaft

drücken.

–> die Anlage geht in den Stopzustand
–> Auf dem Bedienfeld erscheint PAUSE

Zum Fortsetzen des Spiels Taste ENTER betätigen oder einen neuen Wurf machen.

(Die Unterbrechung der Übertrittslichtschranke und/oder des Kugeldurchlaufs startet die Wurfannahme.)

Achtung: Diese Funktion ist nur einsetzbar, wenn die Uhr auf dem Tota dargestellt wird.

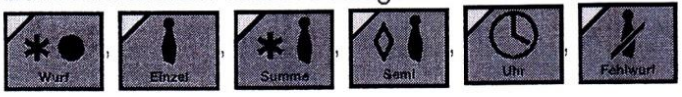
6.Wertekorrektur

6.1 Anzeige des Einzelwertes am Totalisator Aus bzw. Ein

Während der Spielbereitschaft des Gerätes eine Wertetaste betätigen:

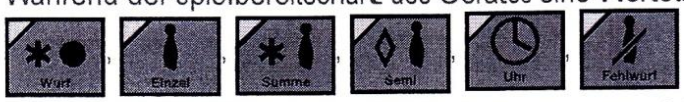
Zum Ausschalten Taste betätigen:

Zum Einschalten Tasten betätigen:

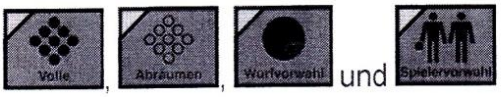


6.2 Korrekturen der Zählwerte

Während der Spielbereitschaft des Gerätes eine Wertetaste betätigen:



(entsprechend der konkreten Darstellung auf dem Tota können einige Tasten ggf. ohne Funktion sein)

je nach Programmzustand auch: 

Die Parameter werden auf dem 4stelligen Display am Bedienfeld dargestellt.
Diejenigen Parameter, welche am Tota angezeigt werden, leuchten dort separat auf.

Korrekturstellen wählen (die Korrekturstelle blinkt-Taste ggf. mehrmals betätigen):

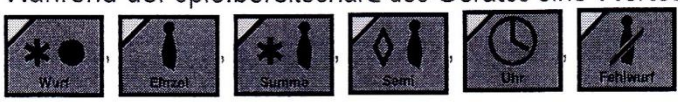
Korrekturstelle +/- 1 mit

Der Korrekturmodus wird mit dem Bestätigen einer Taste für 5s aktiviert. Jeder Tastendruck setzt diese Aktivierungszeit wieder auf 5s. In dieser Zeit wird kein Wurf angenommen. Durch ENTER wird der Korrekturmodus schneller verlassen.
Je nach dem zu korrigierenden Wert erscheint auf dem Bedienfeld die zugehörige Bezeichnung:

WURF EINZEL SUMME SEMI UHR FEHLWURF SCHUEBE
RESTWURF SPIELER BILDER VOLLE ABRAEUMER

6.3 Zählwert auf Null setzen

Während der Spielbereitschaft des Gerätes eine Wertetaste betätigen:



Zahlwert löschen mit:

6.4 Bilderkorrektur

Zur Korrektur des Wurfbildes beim Abräumen betätigen, das Bild auf den Pintasten korrigieren. Mit Abschluß der Korrektur und bei erkannter Veränderung wird neu gestellt.

7.Zusatztasten

Automat stellt

Anlage Stop-Elevator und Automat ausschalten

8.Gerät Ausschalten

Schlüsselschalter nach links schalten

oder Zentralschaltung ausschalten

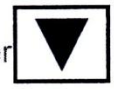
oder Münzzeit läut ab

–> Totalisatoranzeige wird gelöscht
Die dreistellige Anzeige am Bedienfeld zeigt das Bereitschaftssignal ○○○○.

–> Automat stellt in die Ruheposition

9.Sonderfunktionsmenü

–> Schlüsselschalter Mittelstellung und Taste

–> mit Taste oder  Funktion anwählen

	Funktion	Anzeige	Taste <+>/<->
Grundmenü			
P1	Grundzustand	MODUS 1	Wechsel in Nutzermenü, Herstellermenü und Servicerückstellung möglich
P2	Netz-Betrieb	MODUS 2	Netzfunktion (AUS/EIN2/EIN4/EIN6*1)
P3	Zuschaltung, Drucker	MODUS 3	Zuschaltung Streifendrucker möglich, wenn dieser angeschlossen ist
P4	Tota-Test	MODUS 4	*3)
P5	E/A-Test	MODUS 5	*4)
P6	Spielsystem	MODUS 6	=0 Steirisches System Aus, 1 Steirisches System = Ein
Übergang in das Nutzermenü: 1. Im Grundmenü P1 wählen 2. 5-stelligen Zugangscode eingeben und mit ENTER bestätigen			
Nutzermenü			
U1	Zentraldrucker	MODUS 1	Konfiguration Zentraldruckerprotokoll =0 kein Protokoll =1 Ausdruck Zeilenweise =2 Ausdruck jede Zeile
U2	Wahl Münztarif	MODUS 2	Anzeige/Einstellung Münztarif Preisgruppe 1-9/je drei Zeiten*2
U3	Zeitfestlegung Sportprogramm	MODUS 3	=0 auch Annahme Wurf nach Ende der Zeit =1 keine Annahme Wurf nach Ende der Zeit
U4	Endfestlegung Sportprogramm	MODUS 4	=0 Automat wird nach Ende gestellt =1 Automat bleibt nach Ende oben
U5	Zeit läuft	MODUS 5	=0 ab 1.Kugel =1 sofort nach Sport-Init
U6	LS-Übertritt defekt	MODUS 6	=0 LS ok =1 keine Übertrittserkennung
U7	LS-Kugeldurchlauf defekt	MODUS 7	=0 LS ok =1 Kegelfall führt zur Wurferkennung
U8	Vanzvariante	MODUS 8	=0 Darstellung Geschwindigkeit AUS =1 Darstellung Geschwindigkeit EIN
U9	Pmvariante	MODUS 9	=0 Darstellung PlusMinus AUS =1...9 Bezug zur PlusMinus Berechnung

U10	Durchschnittanz.	MODUS 10	=0 Darstellung Durchschnitt AUS =1 Darstellung Durchschnitt EIN
U11	Kranzlichtaktiv	MODUS 11	=0 Sonderdarstellung Kranz/Alle9 AUS =1 Sonderdarstellung Kranz/Alle9 EIN
U12	Klingelaktiv	MODUS 12	=0 Klingel immer AUS =1 Klingel nach Übertritt/Kranz/Alle9 EIN
U13	Probewurf	MODUS 13	1...100 Anzahl Probewürfe
U14	Probewurfzeit	MODUS 14	1...100 entspricht 0 bis 10.0min Zeitbegrenzung
U15	Piep bei Bandenkontakt	MODUS 15	=0 kein Piep bei Bandenberührung =1 Peep nach Bandenberührung
U16	Überwurferkennung	MODUS 16	=0 keine Fehlwurfwertung in Freizeit nach Überwurf =1 Fehlwurfwertung in Freizeit wenn kein Kugelstart
U17	Kegelbildart	MODUS 17	=0 Kegelbild zeigt beim Abräumen das Abräumergeb-nis =1 Kegelbild zeigt immer nur das Fallergebnis
U18	Bahnnummer	MODUS 18	0...16 für Netz-Bahnnummer 0=AUS, 1-16...=Bahn 1...16
U19	Sammelzeit	MODUS 19	=0 Sammelzeit 4s =1 Sammelzeit 2s
U20		MODUS 20	5*)
U21		MODUS 21	5*)

Die Variablen werden mit ENTER überschrieben. Eine Eintragung in den EEPROM erfolgt erst nach dem Verlassen des Sonderfunktionsmenü mit Taste SONDER-FUNKTIONEN.

Aktive Tasten sind STOP, Stellen.

*1) Netzbetrieb

–>	AUS	keine Netzfunktion
–>	EIN2	Netzbetrieb mit Wettkampf über 2 Bahnen
–>	EIN4	Netzbetrieb mit Wettkampf über 4 Bahnen
–>	EIN6	Netzbetrieb mit Wettkampf über 6 Bahnen

Der Netzbetrieb startet mit ENTER Es werden immer alle im Netz befindlichen Bahnen abgefragt.

Jede ordnungsgemäß antwortende Bahn erhält einen gesetzten Dezimalpunkt im Schriftzug MODUS 2
Es müssen alle für das Spiel vorgesehenen Bahnen antworten.

LED-Anzeige Wurf leuchtet wenn die Bahn Spielführer ist (nach ENTER).

LED-Anzeige Einzel leuchtet wenn Bahn Spielführer ist und als solcher das Netz abfragt (mit Verzögerung nach ENTER).

Die LED kann zeitweise verlöschen bei Aktivitäten von weiteren Mastern im Netz.

Der Masterbetrieb kann nicht eingenommen werden, wenn die betreffende Bahn bereits durch eine andere Bahn eingeschaltet wurde oder ein Zentral-PC läuft.

*2) Wahl Preisgruppe, Einstellungen Münzzeiten

–> Schalter im Münzprüfer auf EIN
–> es erscheint im Bedienfeld „Tarif x P“ für Programmiermodus, x-zeigt die eingestellte Preisgruppe.
–> kleines Bedienfelddisplay zeigt die Zeit yy für die erste Münze „1yy“
–> mit + / – wird auf die folgende / vorhergehende Münze umgeschaltet nach jeder 3. Betätigung erscheint eine neue Preisgruppe im großen Display.
–> mit ENTER wird die angezeigte Preisgruppe gespeichert.
–> Änderung der Münzzeiten durch Anwahl der Münze 1,2 oder 3 bei der betreffenden Preisgruppe.
–> Taste C Korrektur drücken. Die Münzzeit wird in der Anzeige mit Dezimalpunkten versehen.
–> mit + / – die Münzzeit von 1...99 Minuten einstellen
–> mit ENTER übernehmen

–> Schalter im Münzprüfer ausschalten

*3) Tota Test und Infostringanzeige

–> Mit den Tasten [+], [–] wird die Anzeige umgeschaltet

„I-00“	EPROM-Version
„I-01“	Seriennummer
„I-02“	Erstellungsdatum
„I-03“	Infostring
„I-04“	Tastaturversion
„I-05“	Kegelautomat Auswahl (Rundläufer, KSA10, KSA8, KSA7)
„I-06“	Statusparameter
„I-07“	Betriebsstundenzähler
„I-08“	Erstellungsdatum EPROM
„I-09“	Erstellungszeit EEPROM

Die Darstellung erscheint für 4s auf dem Tota. Danach erfolgt der Tota-, Mannschaftszählgerät- und Tastaturtest.
Jede Tastaturbestätigung dokumentiert den Code auf der 3-stelligen Tastaturanzeige. Alle LED auf der Tastatur blinken.

Mit der Taste [C Korrektur] startet der Prüfsummtest des EEPROM. Dieser dauert ca. 40s und endet mit einer Anzeige CRC OK CRC ERROR. Im Falle der Anzeige von CRC ERROR ist umgehend der EEPROM auszutauschen!

*4) E/A Test

–> Lampentest

Taste [+], [–] /Anzeige der Lampe mit „L XX“

Taste [ENTER] alle Lampen an

–> Anzeige Kegelfallschalter
alle LED an den Kegeltasten zeigen die Zustände der Kegelfallschalter wenn der Automat nicht im Spicktest ist

–> Anzeige Automatenschalter über Tast-LED

SW-Seilzug

SW-unten

SW-oben

SW-Überbrückung

SW-Spick

SW-Stop und andere Stopzustände

–> Anzeige Lichtschrankenzustände
in den Dezimalpunkten der Anzeige 1 „Modus 22" werden die Zustände der Lichtschranken dargestellt

Stelle 1	LS-Übertritt
Stelle 2	LS-Durchlauf
Stelle 3	LS-Speed oder Bande
Stelle 4	LS-Überwurf
Stelle 5	LS-POS VL
Stelle 6	LS-POS VR
Stelle 7	LS-POS HL
Stelle 8	LS-POS HR

–> Spicktest

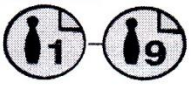
Spicktest beginnt

Spicktest Ende

Spicktest Ende und Automat in Ruheposition

laufender Spicktest wird umgeschaltet auf je 1 Kegel oben

laufender Spicktest wird umgeschaltet auf je 1 Kegel unten



Wenn der Automat nicht läuft wird der Spickmagnet für die dafür vorgesehene Zeit angesteuert. (wirkt nur einzeln-keine Gruppenschaltung möglich!)

Während des Spicktests läuft der Mannschaftszählgerät-Test.
Die Einstellungen der CFG-Schalter wird ständig gelesen und berücksichtigt.

*5) Zugangscode zum Nutzermenü ändern

Der Code wird im Modus 20 verändert. Über Die Kegeltasten 1-9 wird ein 5stelliger Zifferncode eingegeben. Es werden bei der Eingabe nur die letzten 5 Ziffern berücksichtigt. Mit ENTER wird die Eingabe abgeschlossen und das Menü springt automatisch in den Modus 21. Dort wird die Ziffernfolge identisch eingegeben. Wenn beide Eingaben korrekt sind, so wird das Nutzermenü verlassen, der neue Code gespeichert und die Tastatur signalisiert mit einem Piepton die Korrektheit des Vorgangs. Bei Differenzen zwischen beiden Eingaben springt das Menü zurück auf den Modus 20.

10. Herstellermenü

–> Sonderfunktionsmenü Grundfunktion
–> Zugangsnummer auf Kegeltasten eingeben
–> Taste ENTER drücken

Funktion	Variable	Taste <+>/<->
Grundfunktion		
EEPROM	alle(Neuinit)	Wirksam bei Anzeige NEU + ENTER
EMODUS 2	Korrekturzeit	n*0,5s=Auslaufzeit (max. 10s)
EMODUS 2	Übertrittzeit	n*20ms=Grenze Kugelstart/Übertritt
EMODUS 3	Zentralcfg	Aktiver LS-Eingang zur Zentralschaltung 0...8
EMODUS 4	Bahnlänge	Bahnlänge= 1000cm+ (Wert*10cm) für Wert =0 bis 199
EMODUS 5	EEPROM Variablen	Adr. mit Gasse Li/Re- Inhalt mit +/-; OK mit ENTER

Totavarianten:

Position 00000000001111111111 01234567890123456789	Auswahlnummer
WWESSS	0
WWWESSSS	1
WWWEESSSS	2
WWWEESSSS KKK DDD	3
WWWEEUUUSSSS FFF IIII	4
WWWEEUUUSSSS FFFDDKKKIIII	5
WWWESSSSUUUFFIIII	6
WWWESSSSUUUFFIIII KKKDDPPPP	7
WWWEESSSSUUUFFIIII	8
WWWEESSSSUUUFFIIII KKKDDPPPP	9
WWEESSS	10

*W-Wurf; E-Einzel; S-Summe; U-Timer; F-Fehlwurf; I-Semi; K-Kugelgeschwindigkeit; D-Durchschnitt; P-PlusMinusanzeige;

11. Anhang Spiele

F34 bis F45 „Die große Rheinische“

Spiel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Gasse	Wurfanzahl	Wertung	nachfolgendes Spiel
F34	x	x	x	x	x	x	x	x	x		2		F35-startet sofort
F35		x	x	x	x	x	x	x	x		2		F36-startet sofort
F36		x	x	x		x	x	x	x		2		F37-startet sofort
F37		x	x	x		x	x	x			2		F38-startet sofor
F38		x	x				x	x			2		F39-startet sofort
F39		x	x	x		x					2		F40-startet sofort
F40				x		x	x	x			2		F41-startet sofort
F41		x						x			2		F42-startet sofort
F42			x				x				2		F43-startet sofort
F43				x		x					2		F44-startet sofort
F44	x	x		x		x		x	x		2		F45-startet sofort
F45	x		x	x		x	x		x		2		F34-Auswahlprogramm

Jedes Bild 2 Kugeln. Wird mit dem 1. Wurf das Bild abgeräumt, dann wird der 2. Wurf nicht mehr benötigt.

F46 bis F51 „Die große Preispartie“

Spiel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Gasse	Wurfanzahl	Wertung	nachfolgendes Spiel
F46	x	x	x	x	x	x	x	x	x		2		F47-startet sofort
F47		x	x	x	x	x	x	x	x		2		F48-startet sofort
F48		x	x	x		x	x	x	x		2		F49-startet sofort
F49		x	x	x		x	x	x			2		F50-startet sofort
F50		x	x				x	x			2		F51-startet sofort
F51				x		x					2		F46-Auswahlprogramm

Jedes Bild 2 Kugeln

F58 bis F63 „Die Rheinische Partie“

Spiel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Gasse	Wurfanzahl	Wertung	nachfolgendes Spiel
F58	x	x	x	x	x	x	x	x	x		2		F59-startet sofort
F59	x	x	x	x		x	x	x	x		2		F60-startet sofort
F60		x	x	x	x	x	x	x	x		2		F61-startet sofort
F61	x	x		x	x	x		x	x		2		F62-startet sofort
F62	x		x	x	x	x	x		x		2		F63-startet sofort
F63		x	x	x		x	x	x			2		F64-Auswahlprogramm

Jedes Bild 2 Kugeln

F64 bis F72 „Der gemischte Lüdenscheider“

Spiel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Gasse	Wurfanzahl	Wertung	nachfolgendes Spiel
F64	x	x	x	x	x	x	x	x	x		5 in die Volle		F65-startet sofort
F65		x	x	x	x	x	x	x	x		4		F66-startet sofort
F66	x	x	x		x				x		3		F67-startet sofort
F67	x				x		x	x	x		2		F68-startet sofort
F68	x				x				x		1		F69-startet sofort
F69		x	x				x	x			2		F70-startet sofort
F70		x	x	x		x	x	x			3		F71-startet sofort
F71		x	x	x		x					4		F72-startet sofort
F72	x	x	x	x		x					1		F64-Auswahlprogramm

Besonderheiten: Die Bilder 2, 3, 5, 6 und 7 werden auf „Abräumen“ gespielt. Bei den Bildern 1, 4 und 8 werden nach jeden Wurf die Kegel wieder aufgestellt

Wertung bzw. Zählart: In die „Vollen“ werden die getroffenen Kegel gewertet. Bei den „Bildern“ werden die getroffenen Kegel X der entsprechenden Bild-Nr gewertet.

F73 bis F85 „Der große Preis von Andernach“

Spiel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Gasse	Wurfanzahl	Wertung	nachfolgendes Spiel
F73	x	x	x	x	x	x	x	x	x		2		F74-startet sofort
F74		x	x	x	x	x	x	x	x		2		F75-startet sofort
F75		x	x	x		x	x	x	x		2		F76-startet sofort
F76		x	x	x		x	x	x			2		F77-startet sofort
F77		x	x	x		x					2		F78-startet sofort
F78				x		x	x	x			2		F79-startet sofort
F79				x		x	x	x	x		2		F80-startet sofort
F80				x		x					2		F81-startet sofort
F81							x	x			2		F82-startet sofort
F82		x	x				x	x			2		F83-startet sofort
F83	x	x	x	x		x					2		F84-startet sofort
F84	x				x				x		2		F85-startet sofort
F85	x	x	x	x	x	x	x	x	x	1xr, 1xl	2		F73-Auswahlprogramm

Besonderheiten: Wenn Bild 7 gespielt ist, kann mit der Taste

auf Bild 9 weitergeschaltet werden.

Wertung bzw. Zählart: Beim 1 Wurf auf das gestellte Bild werden die gefallen Kegel und als Bonus und die nicht aufgestellten Kegel gewertet.

Beim 2. Wurf werden nur die gefallenen Kegel gewertet.

Beim Bild 13 muß das „Vordereck" (Kegel 1) stehen bleiben, sonst werden die getroffenen Kegel nicht gewertet. Dies gilt für den 1. und 2. Wurf.

F86 bis F96 „Elfer Partie von Hadamar"

Spiel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Gasse	Wurfanzahl	Wertung	nachfolgendes Spiel
F86	x	x	x	x	x	x	x	x	x		2		F87-startet sofort
F87		x	x	x	x	x	x	x	x		2		F88-startet sofort
F88	x				x				x		2		F89-startet sofort
F89	x	x	x	x		x					2		F90-startet sofort
F90				x		x	x	x	x		2		F91-startet sofort
F91			x	x	x		x				2		F92-startet sofort
F92				x		x	x	x			2		F93-startet sofort
F93		x	x			x	x				2		F94-startet sofort
F94	x			x		x					2		F95-startet sofort
F95				x		x					2		F96-startet sofort
F96	x	x	x	x	x	x	x	x	x	1xl, 1xr	2		F86-Auswahlprogramm

Wertung bzw. Zählart:

Bei den Bildern 1 bis 10 werden bei jedem Wurf die gefallenen Kegel x der entsprechenden Bild-Nr. gewertet.

Bleibt beim Bild 11 das „Vordereck"(Kegel 1) stehen, werden die gefallenen Kegel x2 gewertet.

Beim 2. Wurf werden nur die gefallenen Kegel gewertet. Wird das „Vordereck" getroffen, werden dem Spieler 10 Punkte abgezogen.

12. Sonderspiele

Durch Drücken der SONDER-FUNKTIONEN Taste lassen sich regional übliche Spielarten einschalten. Vorraussetzung ist, dass eine derartige Spielart in der Steuerung konfiguriert ist.

Als Beispiel für den österreichischen Bereich ist die „Steirische Spielart" einstellbar.

Mit dem Drücken der Taste SONDER-FUNKTIONEN ist diese Spielart aktiviert. Als Quittierung steht kurz auf dem Mini-Tota Steir__EIN und die LED an der Taste SONDER-FUNKTIONEN leuchtet.

Ein wiederholtes Drücken der Taste führt zum Ausschalten der Sonderspielart.

Diese Spielart ist im Grundmodus und in den Freizeitspielen F1 bis F19 wirksam.