

Bedienungsanleitung Kegelbahn

1. EIN / AUS

Durch den rechten unteren Schalter wird die Anlage ein und ausgeschaltet.

2. MÜNZ- / DAUERBETRIEB

Hier nicht eingebaut

3. TARIFUMSCHALTUNG

Hier nicht eingebaut.

4. FUNKTIONSTASTEN

4.1 Stop:

Der Automat kann in jeder Lage gestoppt werden.

4.2 Stellen:

Mit dieser Taste werden der Automat wieder in Betrieb gesetzt. Das angezeigte angezeigte Bild wird aufgestellt.

4.3 Seile lösen

Kann der Automat eine Seilverwirrung nicht vollautomatisch lösen, werden durch drücken dieser Taste die Kegel nach unten gelegt und die vollautomatische Seilentwirrung beginnt erneut zu arbeiten, Müssen die Kegel manuell entwirrt werden, so ist die Taste "Stop" zu betätigen. (Achtung: Bei Betreten des Maschinenraumes Hauptschalter ausschalten). Wiederinbetriebnahme mit der Taste "Stellen"

4.4 Löschen:

Mit dieser Taste wird das angezeigte Bild gelöscht. Durch anschließendes Drückern der Taste "Stellen" wird dann das volle Bild (alle 9 Kegel) aufgestellt.

4.5 Holz ungültig :

Mit dieser Taste kann - solange die Kegel hochgezogen werden das Fallergebniss des jeweiligen Wurfes ungültig gemacht werden.

5. SPIELVORWAHLTASTEN

5.1 Volle:

Nach jedem Wurf werden alle Kegel wieder aufgestellt.

5.2 Abräumen:

Kegel, die getroffen sind, werden für den nächsten Wurf nicht mehr aufgestellt. Sind alle Kegel getroffen, erscheint wieder das volle Bild.

5.3 Abräumen mit Kranz:

Wie Abräumen. Alle 9 Kegel kommen jedoch auch dann, wenn der Königskegel noch alleine stehen bleibt.

5.4 Figur abräumen:

Jede beliebige Figur kann gewählt werden, An den Leuchttasten die nicht gewünschten Kegel ausdrücken, (Haben Sie sich verwählt, drücken Sie nochmals Taste "Figur Abräumen" und wählen neu). Durch Drücken der Taste "Figur stellen wird dann das gewählte Bild aufgestellt. Wird ohne Computer-Programmwahl gespielt, erscheint das Bild erneut, wenn alle Kegel getroffen sind. Am Pult wird die gewünschte Figur, an der Großbildanzeige (Informationswand) die getroffenen Kegel angezeigt (Ausnahme: Wenn Sie mit Computer kegeln -- beispielsweise zwei Wurf auf ein bestimmtes Bild -- dann kommt das Bild schon nach zwei Wurf wieder.

5.5 Bilderkegeln:

Es kann jede beliebige Figur gewählt werden, die nicht gewünschten Kegel drücken Sie weg. Mit der Taste "Figur Stellen" wird das gewünschte Bild aufgestellt. Bei diesem Spiel wird das gewählte Bild nach jedem Wurf erneut aufgestellt.

6. TOTALISATORVORWAHL

Durch Drücken der entsprechenden Taste können der Totalisator, Fehlwurf und Semi-Tota beliebig verändert werden.

7. ÜBERTRITTANZEIGE

nicht eingebaut

8. KEGELN MIT COMPUTERPROGRAMMWAHL

8.1 Taste "Programm Ein/Aus"

Mit dieser Taste wird der Computer in Betrieb gesetzt oder abgeschaltet

8.2 Taste "Letzte Eingabe löschen":

Haben Sie sich beim Programmieren verählt, so kann die letzte Eingabe durch Drücken dieser Taste gelöscht werden.

8.3 Anzahl der Spieler

Anzahl der beteiligten Spieler(z.B. 8) dann einprogrammieren., wenn alle Spieler zuerst das erste, dann das zweite Programm usw. kegeln, Kegelt jeder Spieler das gesamte Programm hintereinander durch, so wird bei Anzahl der Spieler nur "1" einprogrammiert. Ablauf:

Zuerst Taste "**Programm Ein**" Anzeige bei Anzahl der Spieler blinkt. Während des Blinkvorganges kann dann die Anzahl der Spieler (max. 20) mit der Computertastatur eingegeben werden. Die Speicherung der eingegebenen Anzahl der Spieler erfolgt durch das Drücken der Taste "**Anzahl der Spieler speichern**".

Weiter dann die gewünschte Spielart wählen (Spielvorwahl -Volle-Abräumen usw.) mit Tastatur die gewünschten Würfe vorwählen und mit Taste "**Programm speichern**" einprogrammieren. Die Anzahl der Spieler bleibt dann für die künftigen Programme gespeichert und bei Einstellen eines weiteren Programmes wird wie folgt verfahren: Spielvorwahl drücken, mit Tastatur Anzahl der Würfe vorwählen, "Programm speichern" drücken.

Sind alle gewünschten Programme gespeichert, beginnt das Spiel durch Drücken der Taste "**Programm Start**". Die Anzahl der Spieler kann auch für Mannschaften verwendet werden: z.B. 2 Mannschaften : 2 Spieler einprogrammieren, die Anzahl der zu werfenden Kugeln pro Mannschaft und Programm addieren und die Tasten wie vor abspeichern.

Spieler Memory (Voraussetzung eingebauter (Mini-)Totalisator zur Anzeige der Ergebnisse); Der Computer speichert die Ergebnisse der einzelnen Spieler (Mannschaften) und zeigt sie auf dem Totalisator Minitotalisator an. Durch Drücken der Taste „0“ kann jeder Spieler abgerufen werden (Anzeige des Spielers am Display)- Es kann ein abwesend6r Spieler auch übersprungen werden, der dann nachkegelt: Wenn beispielsweise der Spieler 5 abwesend ist, wird mit der Taste "8" der Spieler 6 eingestellt, Spieler 6 usw. kegeln. ist beim zweiten Durchgang (Programm) der Spieler 5 immer noch nicht anwesend, so wieder die Taste „8“ (Abwesend) drücken und auf den Spieler 6 umschalten. Kommt nun der Spieler 5 zurück, so kann er das gesamte versäumte Programm nachkegeln: Zuerst mit Taste „0“ den Spieler 5 einstellen, dann Taste „9“ (Nachspielen) betätigen und der Spieler kann sein Spiel beginnen. (Hat er 6 Kugeln versäumt, so alle 6 Kugeln hintereinander abspielen). Ist er fertig, kann auf den nächsten Spieler durch Drücken der Taste "9" geschaltet werden..

9. UNSERE SONDEREINRICHTUNGEN FÜR DEN SPORT

9.1 Sportprogramme:

25 Volle/25 Abräumen - 25 Volle/25 Abräumen Kranz

Das Sportprogramm wird eingeschaltet durch Drücken der Taste "Programm ein" und anschließend der Taste "Programm Start".

Gut Holz