

**Handbuch
für
*case-standard***

mit CPU 8936 - ab Software-Version S 6.2
zul. akt. 21.01.2005 – **V S 6.78E**
mit CPU 8737 - ab Software-Version S 4.73
zul. akt. 1.10.2001 – **V 4.76E**

EG-Konformitäts-Erklärung für elektrische Geräte

nach der EG-Richtlinie 89/336/EWG,
geändert durch die EG-Richtlinie 93/68/EWG

Das elektrische Gerät

Fabrikat **Ball-Timer Billarduhr** Typbezeichnung **case-standard**
stimmt überein mit den Anforderungen der EG-Richtlinien 89/336/EWG u. 93/68/EWG in alleiniger Verantwortung der

Firma **Ball-Timer Zeitabrechnungs-Systeme GmbH, 64732 Bad König**

Folgende harmonisierte Normen sind angewandt:

EN 55011; EN 50081-1 u 50081-2; EN 50082-1 u.50082-2

Grenzwertklasse **B**

Zeitpunkt der CE-Kennzeichnung (Jahr) **1995**

Bad König, 8. Januar 1996

Heinrich Dölp

Geschäftsführer

Inhalt

	Einleitung
	Allgemeines
1.	Installation und Inbetriebnahme
1.1	Elektrischer Anschluß.....
1.2	Installation
2.	Geräte- Beschreibung
2.1	Bedien- und Anzeige-Elemente
3.	Ausführliche Beschreibung
3.1	Master-Reset/Reset
3.2	Inbetriebnahme
3.3	Parametereingabe in den Editor
3.4	Bedeutung der Fehler-Code
3.5	Gebührenzählung
3.6	Netzwerk
3.7	Programmierung d. Zeitzonesteuerung (Opt)
4.	Abrechnung
4.1	Chefabrechnung
4.2	Schichtabrechnung
5.	Hinweise
5.1	für das Personal
5.2	für den Techniker
6	Lieferumfang und Optionen.....
7.	Technische Daten und Anschlüsse ab CPU 8936-5, Software S 6.7
8.	Software-Neuerungen

Einleitung

Sehr geehrter Kunde,

dies ist ein echtes **BALL-TIMER** Produkt, das wir mit viel Sorgfalt gefertigt haben.

Lesen Sie bitte in Ruhe diese Beschreibung durch, damit Sie alle technischen Details, die wir in über 10-jähriger Erfahrung erworben und in diesem Gerät vereint haben, auch erfolgreich nutzen können.

Beachten Sie besonders die Sicherheitsfunktionen, mit denen sich Manipulationen durch Personal oder Spieler erkennen bzw. verhindern lassen.

Wir wollen, daß Sie zufrieden sind und wünschen Ihnen viel Erfolg mit **BALL-TIMER**.

Allgemeines

Der **Ball-Timer case-standard** hat in einer Schublade 1 kompl. Satz Billardkugeln die er ständig alle überwacht. Wird die Schublade mit den Billardkugeln entnommen, erkennt dies die Ballkontrolle und startet die Gebührenzählung. Die sich aus dem Stundentarif ergebende Spielgebühr wird ständig aktuell auf dem Display angezeigt. Wird die Schublade mit allen Billardkugeln in das Gerät zurückgeschoben, erkennt dies die Ballkontrolle und stoppt die Gebührenzählung. Der angezeigte Betrag ist die Spielgebühr, die der Gast für die Dauer der Benutzung der Billardkugeln zu zahlen hat.

Die elektron. Steuerung des **case-standard** ist mit Accu's gegen Manipulationen gesichert, sodaß auch bei "NETZ AUS" jede Entnahme von Billardkugeln erkannt und auch berechnet wird. Im "Editor" lassen sich verschiedene Funktionen einstellen, die eine optimale Anpassung an individuelle Bedingungen am Aufstellplatz erlauben.

Die Summe der Spielgebühren wird elektronisch addiert und gespeichert und kann zur Abrechnung manuell zur Anzeige gebracht und gelöscht oder optional mit diversen Auslesegeräten ausgelesen bzw. ausgedruckt werden. Zusätzlich ist ein mechanischer Zähler zur sicheren Gegenkontrolle installiert. Schichtabrechnung ist manuell oder mit dem Minidrucker möglich.

Optionen sind:

Zeitzonesteuerung
Ext. Anschluß f. Minidrucker
zur Schichtabrechnung

Zubehör sind:

Adapter für Auslesegerät
Minidrucker
Gebührentafel
Tischnummern-Aufkleber

1. Installation und Inbetriebnahme:

1.1 Elektrischer Anschluß

Vor Inbetriebnahme vergewissern Sie sich, daß die Spannung des Stromnetzes der unter Punkt 7 (Technische Daten) angegebenen Betriebsspannung entspricht.

Der Anschluß des Gerätes an eine vorschriftsmäßig installierte Steckdose ist gesetzlich vorgeschrieben. Der Hersteller übernimmt keine Verantwortung oder Haftung für Schäden an Personen oder Gegenständen, die aufgrund der Missachtung dieser gesetzlichen Vorschrift entstehen.

Eingriffe und Reparaturen am Gerät dürfen nur vom Fachmann vorgenommen werden. Vor jedem Eingriff ist unbedingt der Netzstecker aus der Steckdose zu ziehen, bzw. bei festem Elektroanschluß ist dieser spannungsfrei zu machen.

1.2 Installation

Wir empfehlen: **case-standard** sollte nur hinter der Theke oder Kasse beim Personal aufgestellt werden. Es können mehrere Geräte aufeinander gestapelt werden.

Wichtig: Spieler sollen das Display sehen, sich aber nicht selbst bedienen können!

Öffnen Sie die Fronttür und kleben die beigefügte Klebezahl - von innen her - in das **leere Fenster der Frontscheibe**, rechts. Nehmen Sie dann die Scheibe aus der Frontseite der Schublade heraus und kleben - auch hier von der Rückseite her - die gleiche Klebezahl in das Fenster der Scheibe und schrauben sie wieder fest. Diese Kennzeichnung ist wichtig, nur dann kann man später sicher jedem Gerät seine zugeordnete Schublade zurück geben.

Wenn Sie die Billartischlampe schalten wollen, ist diese jetzt anzuschließen (siehe 7.1)

Wenn mehrere Geräte installiert sind, erstellen Sie nun das Netzwerk gem. Beschreibung, (siehe 3.6) .

Stecken Sie nun den Netzstecker ein und stellen den Schiebeschalter "J 2" auf "B"etrieb,

Führen Sie als Nächstes einen MASTER-RESET aus (siehe 3.1).

Ist eine Zeitzonesteuerung (opt.) vorhanden, stellen Sie nun die Schaltzeiten dort ein (siehe 3.7).

Legen Sie nun die Billardkugeln in die Schublade, alle müssen **gleichgroß** sein, auch die weiße Kugel.

Carambol 3 x 61,5 mm; Pool 16 x 57,2 mm; Snooker 22 x 52,4 mm

und schließen Sie die Schublade.

Führen Sie anschließend einen Funktionstest durch und weisen Sie Ihr Personal ausführlich ein(siehe 5.1).

Der Schlüssel wird für Servicearbeiten oder zur Abrechnung benötigt und sollte nur den dafür zuständigen Personen ausgehändigt werden.

Notieren Sie sich den Stand des mechan. Zählers zur Gegenkontrolle bei der nächsten Auslesung/Abrechnung (siehe 4.1 + 4.2). Löschen Sie den elektron. Zähler im "Editor" auf "0.00".

Sollten bei der Installation weitere Fragen auftreten, zögern Sie nicht, rufen Sie uns direkt vom Gerät aus an, Sie erreichen uns unter Tel. 06063-2051, wir sind Ihnen gerne behilflich.

2. Gerätebeschreibung

2.1 Bedien- und Anzeige-Elemente

In der Fronttür:

rechtes Schloß, Gehäuseschloß,	zum Öffnen des Gerätes/Einschubes.
Roter Taster "CLub" nur wenn SW 7 auf "ON"	zum Schalten auf "Clubtarif", schaltet bei Spielende automatisch auf Normaltarif zurück
das Display zeigt	bei "GAME AUS" = die letzte Spielgebühr bei "GAME ON" = die akt. Gebühr u. den akt. Tarif. im "Editor" = die angewählte Position u. deren Werte
Grüne LED	wenn erleuchtet = Gebühr läuft
Mechan. Zähler, nicht löschar!	zählt in 10 Euro-Cent-Schritten mit auf
Fenster	zum Einkleben der mitgelieferten Geräte Nummer
Auf der Platine im Einschub:	
Grüne Taste, Rote Taste,	zum Erreichen aller Positionen im "Editor" zum Ändern und Löschen der Daten im "Editor"
Buchse 9-pol.	zum Anschluß für Auslese-Geräte (Adapter 4.71 erforderl.)
Schiebeschalter "J2"	in Pos. "T" = Accu's abgeschaltet, Display zeigt: "ACCU" in Pos. "B" = Accu's eingeschaltet, Gerät betriebsbereit
8-DIP-Switch "SW 1"	SW 1 - 4 = Adresseinstellung siehe Netzwerk SW 5, D "OFF" = Tarifeinstellung in EURO SW 6, V "ON" = Zeitzonesteuerung möglich (opt.) SW 7, C "ON" = Clubtarif möglich SW 8, B "ON" = nach 1Std. Spiel, -,50 € Tarifaabsenkung.
RESET-Taster	drücken = einfacher RESET, Daten bleiben erhalten, Display zeigt "CASE" + 6.xx + eingest. Ger. Nr. 1
Steck-Anschluß X2, Pin 1 + 2	für Anschluß der Billardtischlampe
2 Wannenstecker 10-pol	für Anschluß der Netzwerk-Flachkabel 10-pol.

Für weitere Fragen rufen Sie uns an unter 06063-2051.

3. Ausführliche Beschreibung:

siehe auch unter 8. Neuerungen

3.1 RESET/MASTERRESET

RESET,
genügt bei undef. Verhalten.

= drücken des RESET-Tasters oder der roten u. grünen Taste.
Das Display zeigt nacheinander: "CASE" + S 6.xx + nr x
(eingest. Ger.-Nr.) Es werden keine Daten gelöscht!

MASTER-RESET,
er sollte grundsätzlich nach der
Installation oder bei E-PROM
Tausch erfolgen.

= Schiebeschalter "J2" auf "T" stellen und die rote u. grüne
Taste drücken, danach "J2" wieder auf "B" zurück stellen.
Das Display zeigt: "-rES + CASE + S 6.xx + nr x
Achtung: Alle Daten werden gelö. u. auf Grundeinst. gesetzt!

oder, bei case-standard mit der CPU 8936, V 6.74 oder CPU 8737, V 4.74:

RESET, wird ausgeführt durch betätigen und halten zuerst der roten und dazu der grünen Taste.
Danach zeigt das Display nacheinander „CASE – S4.74 – nr-x.
Es werden keine Daten gelöscht!

MASTER-RESET, wird ausgeführt durch betätigen und halten zuerst der roten und dazu der grünen
Taste und dazu noch die rote Club-Taste drücken. Dann alle Tasten loslassen.
Danach zeigt das Display nacheinander „- rES - CASE – S4.74 – nr-x
Alle Daten werden gelöscht u. auf Grundeinstellung gesetzt!

3.2 Inbetriebnahme

Bei "NETZ EIN" zeigt Ihnen das Display des **case-standard** zuerst kurz "CASE", "S 6.74 " oder höher, die
nr 1 oder höher und danach die letzte Spielgebühr an. Wird die Schublade entnommen, muß die grüne LED
unterhalb des Displays aufleuchten, das Display zeigt "0.00" und die Gebührenzahlung wird aktiviert.
Spielende wird erreicht, wenn Sie die Schublade schließen und **alle** Billardkugeln darin sind. Dann muß auch
die grüne Led aus sein. Die dann angezeigte Gebühr ist auf dem mechan. Zähler und dem elektron. Speicher
erfasst und ist beim Spieler zu kassieren.

3.3 Parametereingabe in den Editor

Merken Sie sich die einfache Regel:

**Eingaben oder Änderungen der Parameter im "Editor" sind nur mit den beiden Tasten "GRÜN"
und "ROT" möglich.**

Tippen auf die "GRÜNE TASTE" öffnen des "Editor" und weiter von Position zu Position.
Tippen auf die "ROTE TASTE" löschen oder ändern der jeweiligen Werte.

Erläuterung der Editor-Positionen (Werkseinstellung):

Display	Funktion:	Erläuterung:
1. Edit	Beginn des "Editor"	
2. 0.00	Summe/Abrechnung	dies ist der Umsatz seit der letzten Löschung. Sollte bei jeder monatl. Kassierung gelöscht werden.
3. - 6.00	Grund-Tarif	Einstellung des Stundentarifes.
4. = 4.00	Tarif für Zeitzone "A"	opt.. wenn SW-6 V auf "ON" u. Zeitz.- Strg, vorh.
5. ≡ 5.00	Tarif für Zeitzone "B"	opt.. wenn , " " " " " "

6. c 4.00	Club-Tarif	bei Spielbeginn kann mit der Clubtaste ein Clubtarif für dieses Spiel gegeben werden. Nur wenn SW 7 C auf "ON" .
7. L - 0.0	Limit-Gebühr	die hier eingestellte Gebühr wird grundsätzlich bei Spielbeginn aufgezählt. 0.00 = es wird normal in 0,10 € aufgezählt..
8. SH-n	Schicht-Abre. - nein	"n" = Schichtabrechnung nicht erlaubt. "y"= erlaubt.
9. nE - 1	Anzahl der Geräte im Netzwerk	bei Netzwerk-Konfiguration ist hier die Anzahl der Geräte anzugeben.
10.	Sicherungsspeicher, nicht löschar!	zeigt den Betrag der letzten Löschung des Umsatzspeichers. Wichtig f. jede Kassierung!
11. HAnr	Hallen-Nr., 8-stellig.	wird auf dem Ausdruck angegeben
12. Idnr	Identnummer, 10-stell.	dto. (nur wenn Hallennummer eingegeben wurde)
13. F - 00	Fehlercode-Anzeige	Bedeutung, siehe nachstehende Fehlertabelle
14. Prnt	Drucker - Anschluß	zum Ausdruck der Geräte-Einstellungen
15. EndE	letzte Pos. im "Editor"	danach wird "CASE" + S 6.xx + nr 1 angezeigt , das Gerät ist wieder im normalen Betriebszustand.

3.4 Bedeutung der Fehler-Code

Die angezeigten Fehlercodes haben folgende Bedeutung:

Fehlercode	Bedeutung:	Erläuterung:
F 00	Kein Fehler	Gerät in Ordnung
F 01	Lithium Batterie defekt	Messen Sie die Spannung der Lithium Batterie, sie sollte noch mind. 3.1 V haben.
F 02	Fehler im RAM-Speicher	Überprüfen Sie Ihre Tarif-Einstellungen. Ursprüngliche Vorgaben sind eventuell verändert.
F 03	frei	
F 04	Echtzeit wurde neu initialisiert.	Tritt dieser Fehler häufiger auf, liegt vermutlich ein Defekt im Echtzeituhr-Bereich vor.
F 05	Der elektron. Kassenspeicher ist übergelaufen.	Vermutlich wurde bisher beim Kassieren der Umsatzspeicher in Pos.3 nicht gelöscht. Löschen Sie den Wert mit der "ROTEN TASTE"

Wurde ein Fehler behoben, ist der Fehlerspeicher mit der roten Taste wieder zu löschen.

3.5 Gebührenzählung

Wird die Gebührenzahlung durch Entnahme der Schublade gestartet, ermittelt das **case-standard** aus dem aktuellen Stundentarif einen Zähltakt. Mit jedem Zähltakt wird die im Display angezeigte Gebühr um den, diesem Tarif zugeordneten Wert erhöht. Gleichzeitig wird auch der mech. Zähler um "Eins" erhöht und in den Gesamt- und Schichtsummenspeicher übernommen. So kann man die Einnahmen mit dem Zähler oder über den Datenspeicher sicher feststellen.

3.6 Netzwerk

Das Netzwerk bietet die Möglichkeit zur Kommunikation aller Geräte eines Platzes untereinander. Steuersignale werden vom Gerät Nr. 1 (Master) an alle übrigen Geräte (Slaves) gesendet und Daten wiederum von dort abgerufen.

Dies bedeutet für die Abrechnung mit einem Drucker (Zubehör), daß dieser nur am Gerät Nr. 1 auf der 9-poligen Buchse aufgesteckt wird und von dort aus die gewünschten Daten aller Geräte eines Platzes erhält. Nach dem gleichen Prinzip arbeitet die Zeitonensteuerung (Option). Sie wird nur im Gerät Nr. 1 installiert und steuert von dort über das Netzwerk alle Geräte.

Wollen Sie die beiden Funktionen installieren, verbinden Sie jetzt alle Geräte mit dem beigegeführten 10-pol. Flachkabel. Beginnen Sie bei Gerät Nr. 1 von Stecker **"X4 OUT"** nach Gerät 2 **"X4 IN"** usw. bis zum letzten Gerät (max. 15 sind möglich). Sie finden diese Positionen rechts, hinten auf der Platine.

Stellen Sie auch bei jedem Gerät die Adresse mit dem 8-poligen DIP-Schalter, SW1, vorne links, gem. nachstehender Tabelle ein.

Achten Sie sorgfältig darauf, daß bei allen Geräten die richtige Adresse eingestellt ist, damit Sie keine Auslesefehler verursachen.

Stellen Sie als Nächstes im "Editor" des "Master" unter Pos. "nE" mit der roten Taste die Anzahl der vernetzten Geräte ein und drücken Sie bei allen Geräten den RESET-Taster.

Die Schalterstellungen von DIP-Switch (SW1) bedeuten:

Tabelle 1:

Geräte-Nr.:	Adresse-Nr.:	Bezeichnung:	SW1	1.1	1.2	1.3	1.4
1	0	Master		ON	ON	ON	ON
2	1	Slave		OFF	ON	ON	ON
3	2	Slave		ON	OFF	ON	ON
4	3	Slave		OFF	OFF	ON	ON
5	4	Slave		ON	ON	OFF	ON
6	5	Slave		OFF	ON	OFF	ON
7	6	Slave		ON	OFF	OFF	ON
8	7	Slave		OFF	OFF	OFF	ON
9	8	Slave		ON	ON	ON	OFF
10	9	Slave		OFF	ON	ON	OFF
11	10	Slave		ON	OFF	ON	OFF
12	11	Slave		OFF	OFF	NO	OFF
13	12	Slave		ON	ON	OFF	OFF
14	13	Slave		OFF	ON	OFF	OFF
15	14	Slave		ON	OFF	OFF	OFF

Und so können Sie die Richtigkeit der Einstellung des Netzwerkes überprüfen:

Gehen Sie beim "Master" in den "Editor" bis zur Pos. "nE", muß hier die Anzahl der Netzwerkgeräte stehen. Bei den Slaves stehen hier ihre "nr xx". Diese Nummerierung muß von Nr. 1 bis zum letzten Gerät fortlaufend und lückenlos sein. Ist dies nicht so, müssen Sie dies richtig einstellen.

Bei Ausdruck "NETZWERKFEHLER" wird das betreffende Gerät angegeben und kein Umsatz gelöscht.

3.7 Programmierung der Zeitonen-Steuerung (Option):

Wenn Ihr Gerät Nr. 1 mit einer Zeitonensteuerung (Option) ausgerüstet ist, sollten Sie nun die Zeitonensteuerung programmieren (siehe Pos. 2.2). Stellen Sie sicher, daß der DIP-Switch Nr. 6 (V) auf "ON" steht.

Die **Zeitzonesteuerung** ermöglicht die automatische Umschaltung in bis zu drei verschiedene Tarifzonen. So können beispielsweise umsatzschwache Öffnungszeiten mit einem günstigeren Tarif attraktiver gemacht werden, um damit die Auslastung zu verbessern.

Zur Programmierung empfehlen wir Ihnen zuvor die Erstellung einer Tabelle gem. folgendem Beispiel:

Einstellungen auf der Uhr im Gerät 1		Einstellungen im "Editor" aller Geräte	
Ein- u. Ausschaltzeitpunkt:	Kanal	Pos. im "Editor"	Tarifeinstellung im "Editor"
von 09:00 Uhr bis 14:00 Uhr	Kanal 1	"= 4.00"	4,00 €/Std ?
von 14:00 Uhr bis 20:00 Uhr	Kanal 2	"≡ 5.00"	5:00 €/Std ?

Die Zeit, die außerhalb der beiden Schaltzeiten liegt, ist immer die "Grundzone", dessen Tarif im "Editor" in der Pos. "— 6.00" einzustellen ist.

Der jeweils aktive Stundentarif wird bei Spielbeginn auf dem Display des **case-standard** kurz angezeigt.

Uhrzeit stellen:

1: Wird die Uhr in der Sommerzeit eingestellt, ist die Taste **±1h** einmal zu drücken.

2: Taste ⊕ dauernd drücken. Mit einer Tagestaste den aktuellen Tag eingeben. Mit Tasten "h" und "m" die aktuelle Zeit eingeben. Taste ⊕ loslassen. Damit ist die Uhrzeit eingegeben und der Doppelpunkt zwischen den Stunden und Minuten sollte blinken. Wenn nicht, liegt ein Eingabefehler vor und der Vorgang muß wiederholt werden.

Schaltzeiten eingeben:

Ein kompletter Schaltbefehl besteht aus der Eingabe:

Taste "S" drücken

Kanal 1 oder 2 auswählen

I = Einschaltzeit oder

O = Ausschaltzeit,

die gewünschten Tage,

die Ein- oder Ausschaltzeit (hh = Stunden und mm = Minuten)

Taste "S" drücken

Einstellbeispiel:

Wir setzen voraus, daß die richtige Uhrzeit bereits eingestellt ist und eine **Zeitzone von 9 Uhr bis 13 Uhr**, ein **Stundentarif von 4,- €**, aktiv an **allen Tagen** eingestellt werden sollen:

Eingabe des **Einschaltzeitpunktes:**

Taste "S" drücken

Taste Kanal 1- I/O auf "I" stellen

Taste h+ auf 09 stellen

Taste m+ auf 00 stellen

Tasten aller Tage drücken

Taste "S" drücken,

damit ist die Eingabe des Einschaltzeitpunktes abgeschlossen.

Eingabe des **Ausschaltzeitpunktes:**

Taste Kanal 1- I/O auf "O" stellen

Taste h+ auf 13:00 stellen

Taste m+ auf 00 stellen

Tasten aller Tage drücken

Taste "S" drücken,

damit ist die Eingabe des Ausschaltzeitpunktes abgeschlossen.

Zur Kontrolle Ihrer Eingabe können Sie die Taste **"L"** betätigen, dann werden Ihnen auf dem Display der Zeitzonesteuerung alle eingestellten Eingabebefehle angezeigt.

Zur Kontrolle des Stundentarifes können Sie die Taste von Kanal 1 **"Handsymbol"** betätigen, dann muß bei richtiger Programmierung das Display den Stundentarif **"= 4,00"** anzeigen.

Abschließend betätigen Sie nochmals die Taste Kanal 1 **"Handsymbol"**, dann ist das Gerät wieder im richtigen Betriebszustand.

Vergessen Sie nicht, in jedem Gerät, für jede Zeitzone den gewünschten Tarif einzustellen und führen Sie abschließend bei jedem Gerät einen RESET durch indem Sie den RESET-Taster drücken.

4. Abrechnung:

Während eines Spieles sollten Sie möglichst keine Abrechnung durchführen, da sich sonst mit jedem Zähltakt Ihr Ergebnis verändert.

Notieren Sie den Stand des mechan. Gebührenzählers, er dient bei der nächsten Abrechnung als Gegenkontrolle.

4.1 Chefabrechnung

Zur Feststellung der Gesamteinnahmen stehen Ihnen drei Möglichkeiten zur Verfügung:

a.) Auslesen mit einem Auslesegerät/Drucker (DATAPRINT/NSM, Turbodruker/Gauselmann, u.a.):
Stecken Sie den 9-poligen Adapter (Best. Nr. 4.71) auf den passenden Stecker des Auslesegeräte-Kabels und danach auf die Auslesebuchse, werden die nachstehend erläuterten Daten automatisch ausgedruckt und anschließend der Umsatz gelöscht.

Folgen Sie der Aufforderung auf dem Ausdruck: **Drucker-Stecker abziehen!**

Der Ausdruck enthält folgende Angaben:

Beschreibung:	Wert:	Erläuterung:
BALL-TIMER CASE-STANDARD		
CHEF-ABRECHNUNG		
BELEG-NR.	00012	die Belege werden fortlaufend nummeriert.
HALLENNUMMER	00000010	wenn im Gerät Nr. 1 im "Editor" eingegeben
GERAETE	1 - 4	Anzahl der Geräte dieses Platzes
HALLE GESAMT (AKTUELL)	11200,00	Umsatz aller Geräte seit der le. Löschung
HALLE GESAMT (LETZTE ABRECHNUNG)	9900,00	Umsatz der le. Abrechnung zur nachträglichen Kontrolle!
GERAET/ADRESSE	1	Gerät Nr. 1 (Master)
SOFTWARE-VERSION	S 6.xx	Software-Version dieses Gerätes
IDENTNUMMER	1234567890	10-stellige Identnummer
EINNAHMEN:		
GRUNDTARIF	3.210,00	Umsatz, detailliert,
ZEITTARIF 1	311,00	" nur wenn Zeitzonestrg.
ZEITTARIF 2	432,00	" "
CLUBTARIF	276,00	" nur wenn SW 7 auf „ON“
GERAET GESAMT	4.229,00	Gesamt-Umsatz
GERAET/ADRESSE USW.	2	analog zu Gerät Nr. 1 werden alle Geräte des Netzwerkes einzeln aufgeführt.
ALLE BETRAEGE GELÖSCHT!		
ENDE		
BITTE STECKER ABZIEHEN		

b.) Chef-Abrechnung, ausführliche Version:

Öffnen Sie das Gerät und starten mit der GRÜNEN TASTE den "Editor", gehen weiter bis zur **Pos. 11, "Sicherungsspeicher"** und vergleichen dort, ob der angezeigte Betrag mit Ihrer letzten Abrechnung/Löschung übereinstimmt. Stellen Sie keine Übereinstimmung fest, ist davon auszugehen, daß dieser Betrag der zuletzt gelöschte Betrag ist und von einer weiteren Person gelöscht wurde. In diesem Falle können Sie den richtigen Umsatz errechnen, indem Sie den Stand des mechan. Zählers der letzten Abrechnung vom jetzigen Zählerstand abziehen. Die Differenz ist der Umsatz dieser Periode.

Stellen Sie fest, wer diese Löschung vorgenommen haben könnte.

Stimmt der Umsatz im Sicherungsspeicher mit Ihrer letzten Kassierung überein, gehen Sie mit der GRÜNEN TASTE weiter zu **Pos. 14, "Fehlercode-Anzeige"**. Wird ein Fehler angezeigt, beheben Sie diesen und löschen anschließend den Fehlerspeicher.

Nun gehen Sie mit der GRÜNEN TASTE weiter bis zur **Pos. 2 "Umsatzspeicher"**, lesen dort Ihren aktuellen Umsatz aus und löschen diesen anschließend mit der ROTEN TASTE.

Das Display muß "0.00" anzeigen.

Sie können nun mit der grünen Taste bis zu **-EndE-** gehen und dabei nochmals die einzelnen Parameter überprüfen. Danach ist Ihr **case-standard** wieder betriebsbereit.

c.) Chef-Abrechnung, schnelle Version:

Öffnen Sie das Gerät und betätigen Sie die GRÜNE TASTE 2 mal, dann wird auf dem Display der Umsatz seit der letzten Löschung/Abrechnung angezeigt. Löschen Sie diesen Wert mit der ROTEN TASTE, verlassen den "Editor" mit der GRÜNEN TASTE und schließen das Gerät wieder zu.

Zur Prüfung Ihrer Abrechnung können Sie noch den mechanischen Zähler vergleichen, indem Sie den Zählerstand der letzten Abrechnung vom jetzigen Stand abziehen. Diese Summe muß mit Ihrer Abrechnung übereinstimmen.

4.2 Schichtabrechnung

a: Manuell, mit der roten Clubtaste, von außen, wenn kein Spiel läuft oder mind. 0,10 € aufgezählt sind.

Sollen bei Personalwechsel bzw. Schichtwechsel oder Tagesende die Einnahmen dieses Gerätes durch Personal festgestellt werden können, ist zuvor im "Editor", in Pos. 8: Schichtabrechnung erlaubt "SH Y(es)" einzustellen.

Ist dies so, wird bei drücken der roten Clubtaste, auf dem Display blinkend "Schi" und danach blinkend die "Schichtsumme" angezeigt. Durch anschließendes 3-maliges drücken auf dieselbe Taste wird dieser Speicher gelöscht. Drücken Sie erneut die grüne Taste, verlassen Sie den Schichtsummenspeicher wieder.

Lassen Sie von Ihrem Personal bei jeder Schichtabrechnung zusätzlich den Stand des mechanischen Zählers zur Gegenkontrolle notieren und von der nachfolgenden Schichtperson mit unterschreiben.

Wichtig!

Der als Schichtsumme angezeigte Betrag enthält nur bereits abgerechnete Spiele, noch laufende Spiele sind nicht erfasst und werden der nächsten Schicht zugerechnet.

Eine Schichtabrechnung ist auch mit dem mechanischen Zähler möglich, dann sollten aber die Gebühren der laufenden Spiele abgezogen werden, denn diese Beträge werden ja erst von der nächsten Schicht eingenommen.

b: Per Schicht-Drucker

Eine weitere Möglichkeit ist, eine Schicht- oder Tagesendabrechnung mit dem Schichtdrucker, Best. Nr. 4.76 durchzuführen. Hierzu wird die Auslesebuchse nach außen verlegt, der Stecker direkt aufgesteckt und es beginnt automatisch der Ausdruck. Abschließend werden alle Beträge autom. gelöscht.

Der Ausdruck enthält folgende Angaben:

BALL-TIMER CASE-STANDARD	
SCHICHTABRECHNUNG	
BELEG NR.	00004
HALLENUMMER	00000012
GERAETE 1 BIS 4	
HALLE GESAMT (AKTUELL)	250.00
HALLE GESAMT (LETZTE ABRECHNUNG)	210,00
GERAET NR. 1	140.00
GERAET NR. 2	110,00
ALLE BETRAEGE GELÖESCHT!	
ENDE	
BITTE STECKER ABZIEHEN	

5. Hinweise

5.1 für das Personal

Es ist darauf zu achten,
 eventuelle Störungen sind sofort zu melden,
 daß Personal und Spieler sorgsam mit der Schublade und den Billardkugeln umgehen,
 bei Beschädigungen der Verursacher sofort festzustellen und sofort zu melden ist,
 daß bei Spielende die grüne LED ausgeht, ist dies nicht so, muß dies sofort mit Angabe des
 Zählerstandes gemeldet werden,

Demonstrieren Sie, daß auch bei "NETZ AUS" das Gerät aktiv bleibt und jede Kugellentnahme erkannt und berechnet wird.

5.2 für den Techniker

Vor Eingriff und Reparaturen am Gerät, Netzstecker ziehen bzw. bei einem festen elektrischen Anschluß diesen spannungsfrei machen.

Wenn bei Spielende die GRÜNE LED nicht aus geht,
 prüfen Sie die Positionen der Schalterhebel auf der Ballkontrolle,
 tauschen Sie verbogene Hebel u. U. aus,
 prüfen Sie die Höhe der Kugeln mit einem Lineal: Schublade u. Kugeln müssen gleich hoch sein.
 tauschen Sie kleinere Kugeln aus.

Gehen Sie davon aus, daß fast immer unsachgemäßer Umgang zu Schäden führt. Hier hilft meistens ein sachliches Gespräch mit dem Personal.

Benötigen Sie Hilfe, rufen Sie uns direkt vom Gerät aus an unter 06063-2051.

6. Lieferumfang und Optionen:

Zum Lieferumfang gehören:

zwei Geräte-Schlüssel,
 ein Netzkabel, (ab Ger. Nr. 2)
 ein Bogen Klebezahlen zur Kennzeichnung
 ein Handbuch.

Als Optionen können Sie zusätzlich erhalten:

- 1.) Zeitzonesteuerung, zur autom. Umschaltung auf 3 verschiedene Tarife pro Tag,
 Best. Nr. 6.51

Als Zubehör:

- 1.) Adapter für Auslesegerät (Chefabrechnung)
 Best. Nr. 4.71
- 2.) Minidrucker für Schichtabrechnung
 Best. Nr. 4.76
- 3.) Gebührentafel, zum Aufhängen an der Theke
 Best. Nr. 4.80
- 4.) Tischnummern-Aufkleber
 Best. Nr. 4.82

7. Technische Daten und Anschlüsse

7.1 Beleuchtungssteuerung

Wichtig!

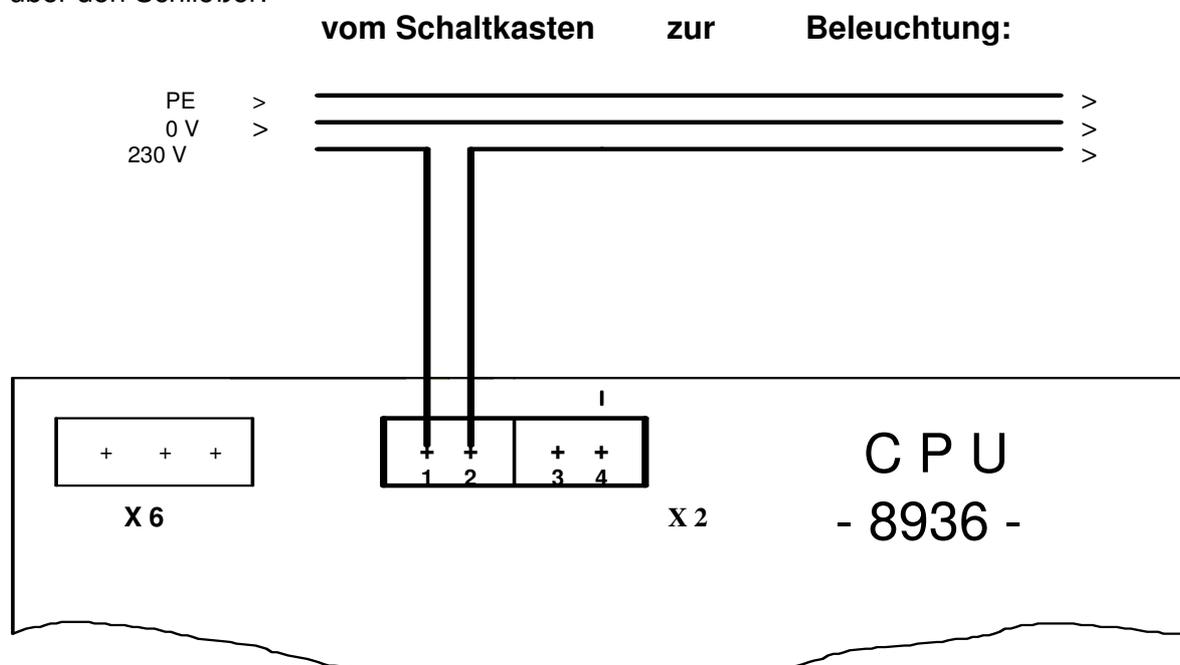
Der Anschluß oder eine Reparatur am Gerät dürfen nur vom Fachmann ausgeführt werden!
Der Hersteller übernimmt keine Haftung für Schäden an Personen oder Gegenständen die durch Mißachtung entstehen.

Anschluß und Inbetriebnahme:

Mit der **Beleuchtungssteuerung** ist es möglich, automatisch mit der Entnahme der Schublade eine Beleuchtung (Billardtisch-Lampe) ein- bzw. mit der Rückgabe auszuschalten.

Anschlußplan zur Beleuchtungssteuerung:

Der Relaisanschluß < X 2 Pin 1 + 2 > auf der CPU des **case-standart** schaltet die Beleuchtung über den Schließer:



Wichtig!

max. Anschlusswert 300 Watt, ohmische Last.

5.2 Technische Daten

Betriebsspannung:	230 V / 50 Hz (110 V / 60 Hz USA)
Schaltleistung :	max. 300 W (ohmische Last)
Ausgang X2, Pin 1+2	potentialfrei, max. 300 W (ohmische Last)
Außenmaße:	B = 310 mm, H = 200 mm, T = 390 mm
Gewicht:	8 kg

Änderungen vorbehalten!

8. Software-Neuerungen ab Software V - S6.72

ca-so672 zul. akt. 14/2001

* **ab Software V - S 6.73** (CPU 8936) u. 4.73 (CPU 8737) sind die CPU's in ihren Funktionen weitestgehend angeglichen worden und können nun miteinander in einem Netzwerk verbunden werden.
Bei CPU 8737 entfällt der Codierstecker, Abrechnung mit Drucker ist möglich.

* **Null-Tarif Einstellmöglichkeit** wenn eine Zeitonensteuerung im Gerät Nr. 1. Als „HAPPY HOUR“ kann eine Zeitzone mit „00“ DM Tarif angeboten werden.

* **Spielbetrag-Anzeige bei NETZ AUS** Wird bei „NETZ AUS“ (Stromausfall) die Clubtaste kurz gedrückt, wird der aktuelle oder letzte Spielbetrag für 5 sek. angezeigt.

* **Clubtarif aktivieren** nur wenn SW 1.7 auf „ON“ gestellt ist!
Die Vergabe des Clubtarifes ist nur noch in der Zeit bis zum ersten Gebühren-Aufzähltakt möglich.

* **Schicht-Einnahme anzeigen/löschen** nur wenn im Editor „Sh-Y“ es eingestellt ist!
Außerhalb eines Spieles: durch drücken der Club-Taste wird die Schicht-Summe für 15 sek. angezeigt und kann während dieser Zeit durch 3-maliges drücken der Club-Taste gelöscht werden.
Während eines Spieles: wird nach dem ersten Gebühren-Zähltakt die Club-Taste gedrückt, das Display muß höher als „00“ zeigen, wird die Schichtsumme - wie zuvor - angezeigt und kann ebenso gelöscht werden. Die Schichtsumme enthält nur abgerechnete Spiele.

* **Hallennummer 8-stellig** ist jetzt einstellbar und wird auf dem Ausdruck mit angegeben.

* **Sicherungsspeicher im Netzwerk** im Netzwerkbetrieb wird nach dem Auslesen bei *jedem* Gerät der gelöschte Betrag in den Sicherungsspeicher gesetzt.

* **Schichtabrechnung im Netzwerk wurde modifiziert**, Wird die Schichtabrechnung mit der Clubtaste/Tastenmodul am Gerät Nr. 1 aufgerufen (nur bei SH-Y), zeigen alle Geräte ihre Summe blinkend an. Löschung erfolgt vom Master.

Weitere Software- Neuerungen: ab Version S 6.76E (4.76E) ist ein *case-standard* Euro- fertig!

* **Programmierung vorab:** Sie können dieses Gerät auch schon in der Werkstatt einstellen oder gleich hier bei uns. Die Einstellungen bleiben, auch bei "NETZ AUS" für den Aufstellplatz erhalten. Bei NETZ EIN wird kein MASTER-RESET ausgeführt.

* **MASTER-RESET:** Stellen Sie den ACCU-Schalter J2 auf "T" (OFF) und drücken gleichzeitig die beiden Tasten Rot und Grün. Bei Erfolg wird auf dem Display angezeigt:
-res, CASE, Std, 6.76, Euro, nr. 1.

Alle Einstellungen und Werte sind damit auf die Werks-Vorgabe gesetzt, das Progr. neu definiert.
Stellen Sie jetzt den ACCU-Schalter "J2" wieder auf "ON".

* **Ausdruck der Einstellungen:** In der Editor-Position "Prnt" kann mit dem Chef-Drucker ein Ausdruck der Geräte-Einstellungen erstellt werden.

* **Verlassen des Editor:** Durch längeres drücken der grünen Taste oder des RESET-Tasters, links vorn, kann man den Editor in jeder Position direkt verlassen.

* **D/I - Schalter** wird Euro-Umschalter, beim umschalten erf. M.-Reset, Konfig. kann ausgedruckt werden.

"Print"-Erkennung verbessert, DM-Default entfernt, CS-Anzeige korrigiert.

|| Ältere *case-standard* können mit diesen Funktionen nachgerüstet werden.
Bestellen Sie einfach für jedes Gerät eines Platzes einen Update incl. Handbuch.

Wenn Sie Hilfe benötigen, können Sie uns gerne anrufen unter der Tel. 06063-2051.

Ihr Ball-Timer Team.

