

Kulečnickový karambolový TIMER B4, zónový Timer na 4 karambolové koule je elegantní řešení, jak účtovat zákazníkům peníze za kulečnickovou hru. Na Timeru jsou 2 klíče jeden pro Vás na základní nastavení a druhý pro obsluhu, která Timer pouze otevře a předá zákazníkovi koule. Majitel nastaví kolik si přeje Kč za jednu hodinu hry. Například si nastaví Kč 60. (nebo kolik si sám zvolíte) Po otevření Timeru obsluhou a předání koulí, hned na Timeru začnou naskakovat peníze. První minuta 1Kč, druhá minuta 2Kč, atd. Zákazník nebo obsluha se může kdykoliv podívat kolik je aktuálně nahráno peněz. Po vrácení všech koulí na podnosu obsluze a zavření Timeru se Timer zastaví a svítí na něm konečná částka, kterou má zákazník zaplatit. (musí se vrátit všechny koule jinak nelze Timer zavřít!) Až bude chtít hrát další hráč, začne zase Timer počítat od začátku. Timer si pamatuje součet všech odehraných her. Příklad: odehrálo se za týden 30 hodin a 26 minut. Bude tedy celkový součet peněz $30 \times 60 + 26 = 1826$ Kč Částku Kč 1826 Vám je povinna obsluha vyplatit a Vy svým klíčem Timer vymažete a začínáte od nuly. Jak často budete Timer kontrolovat je na Vás. Obsluha se může kdykoliv za pomoci dvou speciálních tlačítek podívat kolik je prozatím celkem nahráno od posledního vyrovnání a vymazání Timeru. To slouží k předávání vybraných peněz mezi směny. Obsluha však Timer nemůže nikdy vymazat!!! Timer lze napojit i na kulečnickovou lampu. Lampa bude svítit, pouze když **bude Timer otevřen.**

Baterie V Timeru vydrží cca 8 let

Vše o kulečnicku - Nastavení TIMERU

Pro potřebu programování otočíme levým klíčem do polohy „INSTALATIONS“.

Následuje šest možností k naprogramování.

1. Celkový stav
2. Cena jednotky hry
3. Označení měny
4. Minimální inkasovaná částka
5. Hodinová sazba I
6. Hodinová sazba II (klubová)

Pro změnu programů (1 - 6) slouží tlačítko „TARIF“ a pro změny v jednotlivých bodech slouží skrytá tlačítka „+“ a „-“ .

1. Celkový stav (c.....354)

Za písmenem „C“ jsou číslice, které ukazují celkový stav počítadla od posledního vynulování. Stav na počítadle je nutno vynásobit nastavenou „Cenou jednotky hry“. Toto počítadlo si pamatuje 0 - 99999 her. Pro vynulování celkového stavu stiskneme tlačítko „-“.

2. Cena jednotky hry (ooo.....1)

Tímto rozumíme množství peněz na jeden časový interval hry. Možnosti nastavení jsou od 0.09 do 100. Tato hodnota znamená o jakou jednotku (v Kč) se bude zvětšovat odehraná částka. Pro nastavení se používají tlačítka „+“ a „-“. Do bodu 3. se dostaneme zmáčknutím tlačítka „TARIF“.

3. Označení měny (ooo.....P)

Tento symbol je zobrazen na displeji u částky, která se má inkasovat od hráče. K dispozici jsou tyto symboly: C, d, E, F, L, P, S, t, Y nebo se žádný symbol nepoužije. Volba symbolu se provádí pomocí tlačítek „+“ a „-“. Do bodu 4. se dostaneme zmáčknutím tlačítka „TARIF“.

4. Minimální inkasovaná částka (oo.....1)

Je to pevná částka, která se okamžitě připíše na počítadlo. Jakmile je otevřena skříňka s koulemi Zde lze nastavit až 15 různých hodnot. Nejlépe se ovšem osvědčilo , byl-li tento parametr nastaven na stejnou hodnotu, jako je nastavena „Cena jednotky hry“.

5. Hodinová sazba I (o.....50)

Zde nastavíme námi požadovanou sazbu za 1 hodinu hry na kulečnickovém stole. Např. 50,- Kč/hod.

6. Hodinová sazba II (klubová) (o.50)

Tato sazba se používá pro klubové hráče. Může být nastavena na nižší hodnotu než je sazba I. Nemáte-li však důvěru ve váš obsluhující personál, je lepší ponechat tuto sazbu ve stejné výši jako je sazba I.