

Installation

Lieferumfang

- sportCredit Platine
- Distanzbolzen & Schraube M3

Leonhart ohne Balltimer

Entnehmen Sie die vorhandene Steuerplatine und ersetzen diese durch die sportCredit, nachdem Sie den Anschlußstecker von der sportCredit abgezogen haben.

Leonhart mit Balltimer

Um die Balltimer-Platine betreiben zu können, muß die Verkabelung geändert werden. Trennen Sie dazu die Verbindung vom Münzprüfer zum Balltimer. Verbinden Sie Kontakt 2 des Anschlußsteckers mit dem Kontakt der Balltimer-Platine, der mit dem Münzprüfer verbunden war.

übrige Hersteller

Entnehmen Sie die vorhandene Steuerplatine und trennen Sie die Anschlußkabel, um sie, wie in Abb. 1 gezeigt, an den Anschlußstecker der sportCredit anzulöten.

Abruftaste

Sollte noch keine Abruftaste im Gerät vorhanden sein, bauen Sie diese ein. Eine Abruftlampe kann ggf. hinter der Taste platziert werden (siehe dazu Abb. 1 fettgedruckte Linien).

Wakeup-Kabel

Das Wakeup-Kabel verbindet die sportCredit mit dem Wecksensor der Münzprüfer-Blende. Das Kabel ist verpolungssicher und für den Wecksensor von NRI bestimmt.

Stromversorgung

Eine handelsübliche 12V-Gerätebatterie mit 4Ah kann die sportCredit inkl. EMP und Motor im Normalbetrieb bis zu einem Jahr versorgen. Wer möchte, kann auch ein 12V-Netzteil mit mind. 1A einbauen. Dazu wird diese einfach anstelle der Batterie eingebaut und der DIP-Schalter 8 auf ON gesetzt.

Im Batteriebetrieb geht die sportCredit nach einiger Zeit in einen Stromsparmodus, aus dem sie durch Münzeinwurf, Spielstart oder Ausdruck zurückgeholt wird.

Vor dem Austauschen der Batterie oder vorm Abschalten des Netzteils ist zu beachten, daß die Buchhaltungsdaten immer erst beim Abruf des letzten Kredits oder beim Ausdruck gesichert werden.

mechanische Münzprüfer

Sollen mechanische Münzprüfer zum Einsatz kommen, sind diese wie in Abb. 2 anzuschließen. Der 10pol. Anschlußstecker für den elektronischen Münzprüfer bleibt hierfür unbelegt.

elektronischer Münzprüfer

Soll ein elektronischer Münzprüfer eingesetzt werden, empfehlen wir den G13 von NRI. Es können aber auch baugleiche Münzprüfer verwendet werden, solange die Stromaufnahme nicht wesentlich höher ist. Im Zweifelsfall muß dies ausgetestet werden. Auf jeden Fall muß im Batteriebetrieb eine spezielle Frontblende mit Wecksensor eingebaut werden, um die Hardware bei Einwurf einer Münze „aufzuwecken“.

Die Programmierung für den Münzprüfer entnehmen Sie bitte der Kreditierungstabelle.

DIP-Schalter

4er-DIP-Schalter

Nr.	Funktion	OFF	ON
1	Gerätenr.	0	+1
2	Gerätenr.	0	+2
3	Gerätenr.	0	+4
4	Gerätenr.	0	+8

Stellen Sie ein, welche Gerätenr. auf dem Ausdruck erscheinen soll. Laut Tabelle sind Werte von 0 bis 15 möglich.

8er-DIP-Schalter

Die Stellungen der DIP-Schalter 1 bis 4 entnehmen Sie der Kreditmodus-Tabelle.

DIP5 DIP6 Spieltyp

OFF	OFF	Kicker 1 DM
ON	OFF	Kicker 2 DM
OFF	ON	Billard 2 DM
ON	ON	Balltimer 2 DM

DIP7 Tonausgabe

OFF	mit Tonausgabe
ON	ohne Tonausgabe

DIP8 Stromversorgung

OFF	Batterie
ON	Festnetz

Funktionsweise

Inbetriebnahme

Direkt nach dem Einschalten zeigt die LED der sportCredit durch regelmäßiges Blinken ihre Bereitschaft an. Sollte dies nicht der Fall sein, betätigen Sie die Reset-Taste auf der sportCredit.

Bestätigungston

Jeden Münzeinwurf quittiert die sportCredit mit einem kurzen Signalton, damit der Spieler bemerkt, daß die Münze akzeptiert wurde. Der Signalton läßt sich mit DIP-Schalter 7 sperren.

Kreditspeicheranzeige

Sind ausreichend Münzen für ein Spiel eingeworfen worden, signalisiert die sportCredit über die Abruftlampe die Anzahl der abrufbaren Spiele bzw. Kredite (z.B. ein Kredit = einmal Aufblinken oder drei Kredite = dreimal Aufblinken).

Kreditabruf

Um die Kugeln auswerfen zu lassen, muß die Abruftaste betätigt werden. Ist ein Kredit abrufbar, wird der Motor gestartet und das Spiel kann beginnen. Ist kein Kredit vorhanden, wird dies durch einen

langen Signalton (ca. 1 Sekunde) gemeldet.

Balltimer-Modus

Wenn dieser aktiviert wurde, führt ein Einwurf in Münzkanal 3 zur Aktivierung des Zeitmodus (Zeiteinstellung auf Balltimer-Platine).

Auswurfvorgang

Ist der Auswurf gestartet, flimmert die Abruftlampe solange wie der Auswurfmotor läuft. Tritt dabei ein Fehler auf (z.B. verklemmte Motorscheibe), wird für ca. 30 Sekunden ein pulsierender Alarmton ausgegeben.

Störung bei Auswurfvorgang

Für den Fall, daß nicht alle Kugeln herausgekommen sind, kann der Vorgang innerhalb von 15 Sekunden nach Anhalten des Motors ohne Kreditabzug wiederholt werden. Nach Ablauf dieser Zeit ist die Abruftaste für ca. 30 Sekunden gesperrt, damit möglichst kein Kredit versehentlich verloren gehen kann, denn jedes Spiel benötigt eine gewisse Mindestzeit.

Sonstiges

Haftung

Für eine fehlerhafte Handhabung seitens des Kunden und daraus resultierende Platine- bzw. Geräteschäden übernehmen wir keine Haftung. Es gelten die Allgemeinen Geschäftsbedingungen der «double you hard- / software developments GmbH».

Copyright

© Copyright 2002 double you GmbH | Vervielfältigung oder Veränderung nicht gestattet | Alle Rechte vorbehalten / all rights reserved

[illegible]

DIP 4	DIP 3	DIP 2	DIP 1	Mtznspürer	Kanal 1	Kanal 2	Kanal 3	Kanal 4	Kanal 5	Kanal 6
ON	OFF	OFF	OFF	OFF	1,— DM	-	2,— DM	-	-	-
ON	OFF	OFF	ON	ON	1,— DM	-	5,— DM	-	-	-
ON	OFF	ON	ON	OFF	1,— DM	-	5 + 1 DM	-	-	-
ON	OFF	ON	ON	ON	2,— DM	-	5,— €	-	-	-
ON	OFF	ON	ON	OFF	2,— DM	-	5 + 1 DM	-	-	-
ON	OFF	ON	ON	OFF	2,— DM	-	5 + 1 DM	-	-	-
ON	OFF	ON	ON	ON	2,— DM	-	5,— €	-	-	-
ON	ON	ON	ON	OFF	1,—50 €	-	1,— €	-	-	-
ON	ON	ON	ON	OFF	—,50 €	-	2,— €	-	-	-
ON	ON	ON	ON	ON	1,— €	-	2,— €	-	-	-

Leonhart-Stecker

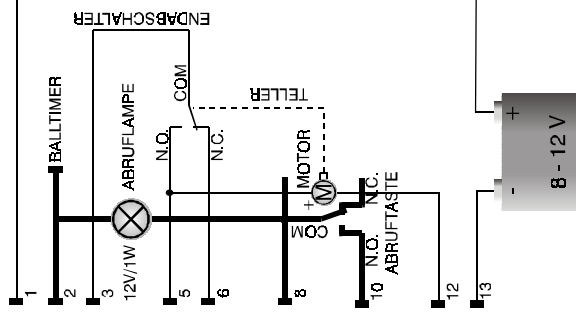


Abbildung 1

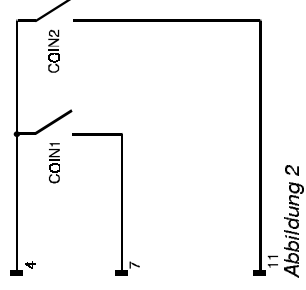


Abbildung 2

NRI-Bestellnummern

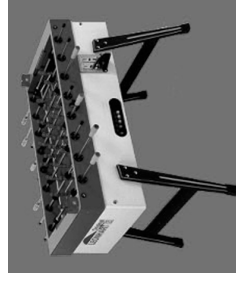
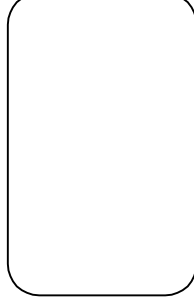
G-13 Münzprüfer

Art.-Nr. G-13.60000

G-13 Blende mit Wecksensor

Art.-Nr. G-44.1305

erhältlich bei:

**bedienungsanleitung**