

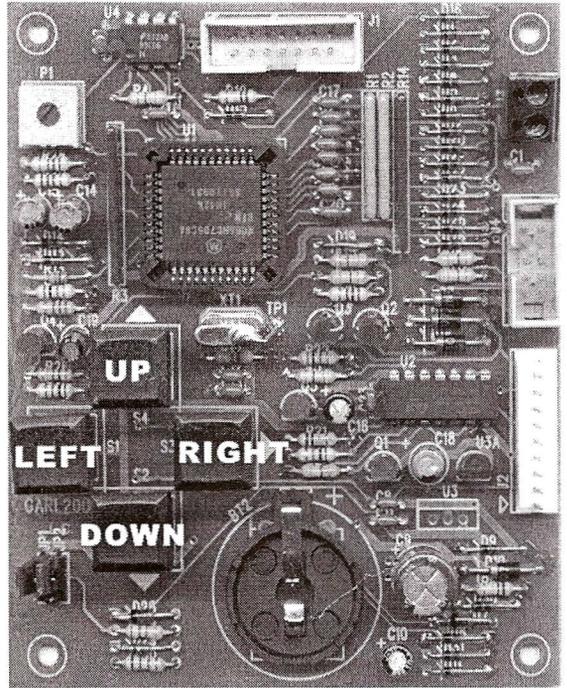
Garlando

Leader in pool and football tables

GARL2001

SYSTEMA FÜR ELECTRONISCHE
MÜNZPRÜFER

EINLEITUNG



Einleitung

Programmierung der Mutterkarte durch 4 Tasten auf der selben Mutterkarte: UP (Obertaste) – DOWN (Untertaste) – LEFT (linke Taste) – RIGHT (rechte Taste). Die Tasten sind leicht identifizierbar im Bild der Mutterkarte.

Die Tasten UP und DOWN erlauben senkrecht die Hauptliste der Optionen (das Menü) zu veranschaulichen (von der ersten Programmierungsstufe bis zur letzten); die Tasten LEFT und RIGHT erlauben die verfügbaren Optionen von jeder Programmierungsstufe (waagerechte Bewegung) zu sehen.

1. Die Programmierung beginnt durch die Taste UP der Mutterkarte. Das Display wird beleuchtet und zeigt die Aufschrift GARLANDO ITALY.
2. Nach einigen Sekunden zeigt das Display automatisch die Aufschrift SPIELE GESPIELT zusammen mit einer Nummer, die der Nummer der gespielten Spielen entspricht.
3. Drücken Sie die Taste DOWN für die folgende Stufe, die mit der Aufschrift SUMME GELDEINWURF und mit einer Nummer identifiziert wird. Die Nummer entspricht dem

Gesamtbetrag, das heißt dem gesamten Wert der Münzen im Münzekasten, wenn dieser Kasten noch nicht ausgeleert und der Wert nicht annulliert worden ist. Die Zahl des Gesamtbetrages hat ein Vorsymbol der gebrauchten Währung, die in einer folgenden Stufe geändert werden kann.

Verborgene Programmierung

Um die Nummer der Gesamtspiele zu ändern, folgen diesen Operationen:

drücken Sie die Tasten auf der Mutterkarte in dieser Folge: LEFT, LEFT, UP, LEFT: die Aufschrift VOREINSTELLUNG DES ZÄHLWERKES erscheint, drücken Sie RIGHT für die Option WÄHLE NUN, geben Sie die Nummer ein und drücken Sie RIGHT zur Bestätigung (Actung: der rechte Pfeil erscheint nicht auf dem Display). Drücken Sie DOWN. Die Aufschrift SUMME GELDEINWURF ANNULLIEREN erscheint, um die Nummer des Gesamtbetrages auf Null einzustellen. Drücken Sie RIGHT für Annullierung und dann bestätigen Sie oder annullieren Sie durch die Tasten LEFT (Annullierung) und RIGHT (Bestätigung).

Die Änderung oder die Nulleinstellung des Gesamtbetrages kann eintreten, wenn, durch die Entleerung des Münzekastens, der Wert auf dem Display dem wirklichen Wert nicht entspricht.

4. Im Fall von einem Kennwort zeigt das Display die Aufschrift KENNWORT EINGEBEN: man muß das Kennwort einfügen, um fortzuschreiten; drücken Sie RIGHT zur Bestätigung.

Wenn das Kennwort richtig ist, das Display erreicht die folgende Stufe. (SPIELPREIS SETZEN).

4.1 Wenn das Kennwort nicht richtig ist, zeigt das Display die Aufschrift FALSCHES KENNWORT und es ist unmöglich fortzuschreiten: drücken Sie LEFT für die vorherige Seite KENNWORT EINGEBEN.

4.2 Wenn kein Kennwort anwesend ist, diese Seite erscheint nicht und von der Option SUMME GELDEINWURF erreicht man direkt die Option SPIELPREIS SETZEN.

4.3 Um ein Kennwort einzufügen, folgen den Instruktionen im Punkt 12.

5. Drücken Sie noch DOWN für die Option SPIELPREIS SETZEN, drücken Sie RIGHT, benutzen Sie die Tasten LEFT und RIGHT, um sich rechts und links für die Zahländerung bewegen, dann benutzen Sie die Tasten UP und DOWN, um den Wert zu erhöhen oder zu reduzieren: die hervorgehende Nummer ist der Preis eines Spieles.

6. Drücken Sie RIGHT zur Bestätigung der Nummer, die Option SPIELPREIS SETZEN erscheint wieder, drücken Sie DOWN, um die Programmierung fortzusetzen.

7. Die folgende Stufe wird von der Aufschrift KREDITE FÜR 1° BONUS kennzeichnet. Drücken Sie RIGHT, um in die Option zu betreten.

Wenn kein Bonus eingefügt ist, erscheint die Aufschrift KEIN BONUS. Um einen Bonus einzufügen, drücken Sie UP und die Aufschrift 1 BONUS FÜR JEDE ... SPIELE erscheint (von 2 bis zu 9). Nach der Bonuseinfügung ist es möglich, den Wert durch die Taste UP zu erhöhen oder durch die Taste DOWN zu reduzieren. Dann drücken Sie RIGHT zur Bestätigung und DOWN für die folgende Stufe.

Wenn man keinen Bonus programmieren will, drücken Sie sofort RIGHT und dann DOWN für die folgende Stufe.

Gesamtbetrag, das heißt dem gesamten Wert der Münzen im Münzekasten, wenn dieser Kasten noch nicht ausgeleert und der Wert nicht annulliert worden ist. Die Zahl des Gesamtbetrages hat ein Vorsymbol der gebrauchten Währung, die in einer folgenden Stufe geändert werden kann.

Verborgene Programmierung

Um die Nummer der Gesamtspiele zu ändern, folgen diesen Operationen:

drücken Sie die Tasten auf der Mutterkarte in dieser Folge: LEFT, LEFT, UP, LEFT: die Aufschrift VOREINSTELLUNG DES ZÄHLWERKES erscheint, drücken Sie RIGHT für die Option WÄHLE NUN, geben Sie die Nummer ein und drücken Sie RIGHT zur Bestätigung (Achtung: der rechte Pfeil erscheint nicht auf dem Display). Drücken Sie DOWN. Die Aufschrift SUMME GELDEINWURF ANNULLIEREN erscheint, um die Nummer des Gesamtbetrages auf Null einzustellen. Drücken Sie RIGHT für Annullierung und dann bestätigen Sie oder annullieren Sie durch die Tasten LEFT (Annullierung) und RIGHT (Bestätigung).

Die Änderung oder die Nulleinstellung des Gesamtbetrages kann eintreten, wenn, durch die Entleerung des Münzekastens, der Wert auf dem Display dem wirklichen Wert nicht entspricht.

4. Im Fall von einem Kennwort zeigt das Display die Aufschrift KENNWORT EINGEBEN: man muß das Kennwort einfügen, um fortzuschreiten; drücken Sie RIGHT zur Bestätigung.

Wenn das Kennwort richtig ist, das Display erreicht die folgende Stufe. (SPIELPREIS SETZEN).

4.1 Wenn das Kennwort nicht richtig ist, zeigt das Display die Aufschrift FALSCHES KENNWORT und es ist unmöglich fortzuschreiten: drücken Sie LEFT für die vorherige Seite KENNWORT EINGEBEN.

4.2 Wenn kein Kennwort anwesend ist, diese Seite erscheint nicht und von der Option SUMME GELDEINWURF erreicht man direkt die Option SPIELPREIS SETZEN.

4.3 Um ein Kennwort einzufügen, folgen den Instruktionen im Punkt 12.

5. Drücken Sie noch DOWN für die Option SPIELPREIS SETZEN, drücken Sie RIGHT, benutzen Sie die Tasten LEFT und RIGHT, um sich rechts und links für die Zahländerung bewegen, dann benutzen Sie die Tasten UP und DOWN, um den Wert zu erhöhen oder zu reduzieren: die hervorgehende Nummer ist der Preis eines Spieles.

6. Drücken Sie RIGHT zur Bestätigung der Nummer, die Option SPIELPREIS SETZEN erscheint wieder, drücken Sie DOWN, um die Programmierung fortzusetzen.

7. Die folgende Stufe wird von der Aufschrift KREDITE FÜR 1° BONUS kennzeichnet. Drücken Sie RIGHT, um in die Option zu betreten.

Wenn kein Bonus eingefügt ist, erscheint die Aufschrift KEIN BONUS. Um einen Bonus einzufügen, drücken Sie UP und die Aufschrift 1 BONUS FÜR JEDE ... SPIELE erscheint (von 2 bis zu 9). Nach der Bonuseinfügung ist es möglich, den Wert durch die Taste UP zu erhöhen oder durch die Taste DOWN zu reduzieren. Dann drücken Sie RIGHT zur Bestätigung und DOWN für die folgende Stufe.

Wenn man keinen Bonus programmieren will, drücken Sie sofort RIGHT und dann DOWN für die folgende Stufe.

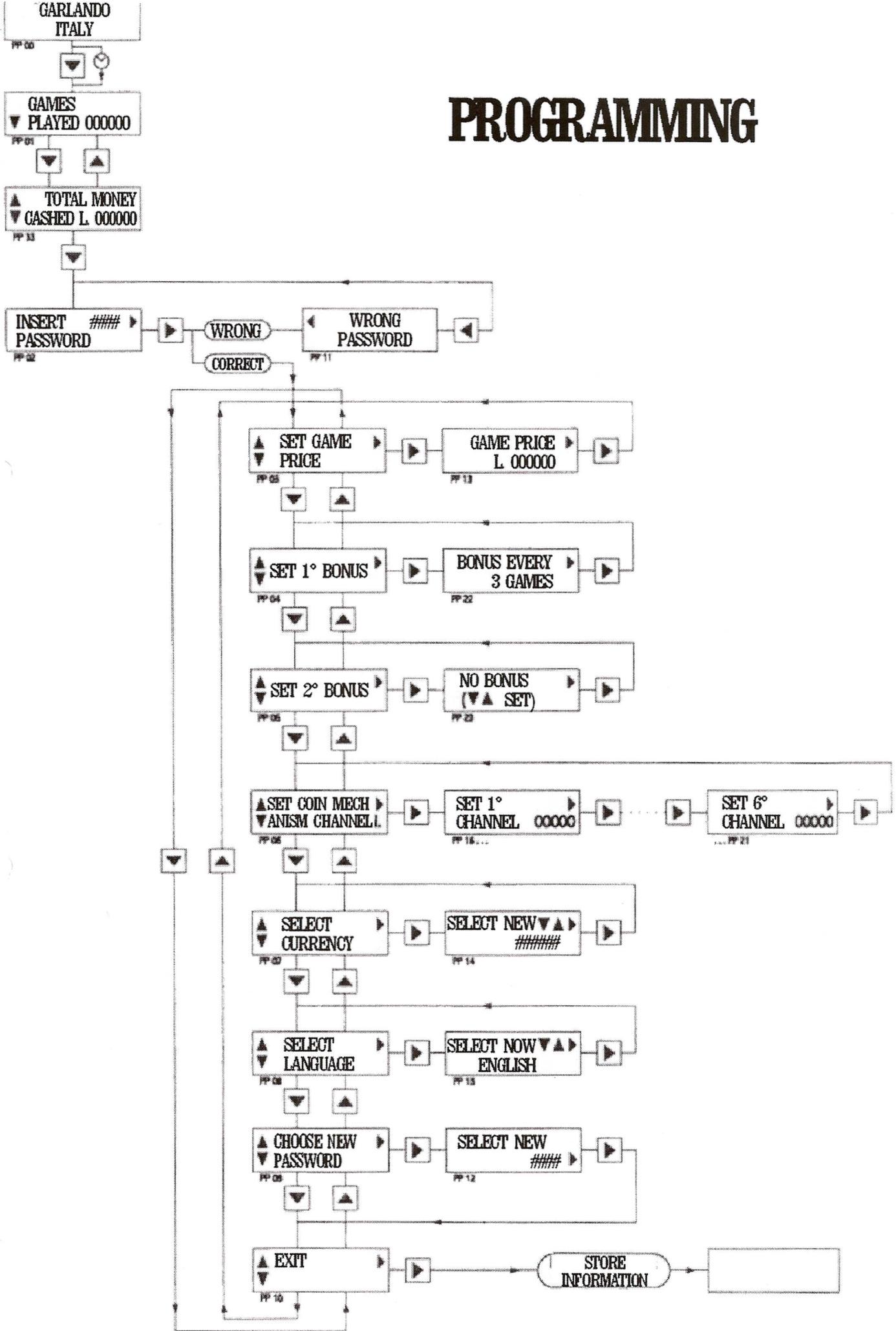
8. KREDITE FÜR 2° BONUS: folgen Sie den Instruktionen des Punktes 2.
Achtung: der Wert des zweiten Bonus muß höher sein als der erste. Wenn man diesem Übergang nicht folgt, drücken Sie RIGHT. Drücken Sie DOWN für die folgende Stufe.
9. SETZE WERTE DER KANÄLE DES EMP: drücken Sie RIGHT für den ersten Kanal. Nach der Einfügung des Münzwertes für den ersten Kanal bestätigen Sie durch die Taste RIGHT.
Wiederholen Sie die Operation für jede sechs Kanäle.
Um einen Kanal unfähig zu machen, geben Sie eine Reihe von Null ein.
10. WÄHLE DIE WÄHRUNG: drücken Sie RIGHT und bewegen Sie sich durch die Tasten RIGHT und LEFT, bis die gewünschte Währung auf dem Display erscheint. Bestätigen Sie die Auswahl durch die Taste RIGHT. Die verfügbaren Währungen sind: Eur (Symbol EUR), Schweizer Franken (Symbol FR) und Dollar (Symbol \$).
Es ist möglich den Münzspeicher nach der gewünschten Währung einzustellen, es reicht ein Symbol unter den drei verfügbaren zu benutzen.
11. WÄHLE DIE SPRACHE: drücken Sie RIGHT, auf dem Display erscheinen die folgenden Sprachen: ITALIANO, ENGLISH, DEUTSCH, FRANCAIS. Benutzen Sie die Tasten UP und DOWN, um die gewünschte Sprache auszuwählen und die Auswahl durch die Taste RIGHT zu bestätigen. Von diesem Moment an sind alle Befehle in der ausgewählten Sprache.
12. Durch die Taste DOWN erreicht man die Stufe für die Einfügung eines neuen Kennworts WÄHLE EIN NEUES KENNWORT, wenn es nicht anwesend ist oder wenn man das vorherige Kennwort ändern will. Das Kennwort muß eine Reihe von 4 Zahlen von 0 bis 9 sein. Um diese Zahlen einzufügen, benutzen Sie die Tasten LEFT und RIGHT und erhöhen Sie oder reduzieren Sie den Wert durch die Tasten UP (erhöhen) und DOWN (reduzieren) und drücken Sie RIGHT zur Bestätigung. Nach der Kennworteinfügung drücken Sie RIGHT zur Bestätigung: das Display zeigt zwei Möglichkeiten: ABBRECHEN (drücken LEFT) oder BESTÄTIGUNG (drücken RIGHT).

Wenn man kein Kennwort einfügen will, drücken Sie einfach auf die Taste DOWN.

13. Durch die Taste DOWN erscheint auf dem Display die Aufschrift PROGRAMMIERUNGSENDE, um die Programmierung zu beenden, drücken Sie RIGHT, das Display erlischt.
Um in die Programmierung zu betreten, drücken Sie nicht PROGRAMMIERUNGSENDE, aber benutzen Sie die Tasten UP und DOWN.
Achtung: um den übertriebenen Verbrauch der Batterie zu vermeiden, wenn man die Programmierung für mehr als 15 Sekunden unterbricht, erlischt das Display und es ist notwendig wieder zu beginnen. Die eingefügten Daten werden erhalten.

VORSICHT: es ist besser diese Instruktionen reservat zu betrachten, um die Änderung der eingefügten Daten durch Unberechtigte zu vermeiden.

PROGRAMMING



DECLARATION OF CONFORMITY CE

Company GARLANDO s.r.l.
Zona D3 - Via Regione Piemonte, 5 Pozzolo F. (AL) Italy

declares herebelow that product:

A-82 FOOTBALL TABLE COPERTO WITH LIGHTS

is in conformity with what is provided by the following EC regulations, including all applicable modifications:

Reference No.	Title
73/23/EEC	Low voltage
89/336/EEC	Electro-magnetic compatibility

and that the standards and/or technical details hereunder stated have been applied:

Common (harmonized) rules

N°	Year	Title	Parts (if applicable)
EN 60335-1	1989	Security of the household appliances or similar. General rules (CEI 61-50)	
EN 55014	1994	Limits and methods of measuring the characteristics of radio-disturbance of the electrical appliances	

Other standards and/or technical details:

N°	Year	Title	Parts (if applicable)
64-8	1992	New Cei regulation for electrical plants	

Other technical solutions:

No. 1 Double-insulation transformer from 220V to 24/16V

No. 2 electronic inverters low voltage feeding (24 V)

Other references or information required by the EC regulations, if applicable

The FOOTBALL TABLE COPERTO WITH LIGHTS is in SELV condition (low voltage)

Last two figures of the year in which the mark CE has been attached **2007**
(only when declaring conformity with the Low Voltage rule 73/23/EEC)

Pozzolo Formigaro (AL)

16/07/2007 (date)

GARLANDO s.r.l.

signature