



Sistema de
contador de
puntos Wins



Instrucciones para su utilización (Wins versión 6.2)



Steltronic S.p.A.
Via Artigianael 34, 25082 Botticino Sera Brescia - Italy
Tel: +39 030 2190811 fax: +39 030 2190798
Service: + 39 030 2190830
Email: service@steltronic.com

Steltronic USA, Inc.
104 Celveland St. Eugene, Oregon 97402 - 7108
Tel: (541) 607-5960 Fax: (541) 607-5963
Email: service.usa@steltronic.com

www.steltronic.com



Felicidades por haber elegido nuestro proyecto!

Este manual de instrucciones se refiere a la iniciación **WINS 6.2** y existe igualmente en formato pdf para ser consultado en la pantalla sobre la consola central (Dossier PROGRAMAS \ STELTRONIC \ MANUALES \ Manual Wins).

El manual está subdividido en capítulos y funciones de los asuntos tratados:

GENERALIDADES Y GUIA DE LA PRIMERA PUESTA EN MARCHA DEL SISTEMA

Breves especificaciones sobre el material y arquitectura de la instalación Score, como encender y apagar el sistema, Indicaciones sobre la versión, Glosario terminológico y "guía rápida de utilización del PC" para los usuarios directos al sistema.

CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA WINS

Informaciones sobre los parámetros del programa, de las franjas horarias en el cambio de las animaciones, todo lo que hace falta saber para personalizar el programa.

USO DE LAS FUNCIONES

Explicaciones sobre el uso de las funciones de las pistas, juegos a tiempo parcial, bar, etc..

USO DE LOS PROGRAMAS EXTERNOS

Instalación y uso de los programas externos (stel games, Booking, BMP2, Bowling Moviemaker, torneos, etc.)

MANTENIMIENTO

Mantenimiento ordinario del sistema, esquemas eléctricos.

GUIA RAPIDA PARA LA SOLUCION DE PROBLEMAS

Tabla de consulta – solución a problemas

Para toda consulta complementaria o problema técnico, contactar con el Departamento de Servicio al Cliente Steltronic:

Número de teléfono: (+39) 030 2190830

Fax: (+39) 030 2190798

Dirección e-mail: service@steltronic.com

Giovanni Gatta
Responsable Asistencia Clientes

TABLA DE MATERIAS

GENERALIDADES Y ENCENDIDO DEL SISTEMA	1.0	Pg. 6-18
CONFIGURACION DEL PROGRAMA WINS	2.0	Pg. 19-47
UTILIZACION DEL SISTEMA	3.0	Pg. 48-100
UTILIZACION DE LOS JUEGOS CON PREMIO	4.0	Pg. 102
MODALIDAD GRAN PREMIO	5.0	Pg. 103
PROGRAMA RESERVAS (Booking)	6.0	Pg. 104-117
PROGRAMA BMP2 (Advertising)	7.0	Pg. 118-123
PELICULAS PERSONALES (Bowling Moviemaker)	8.0	Pg. 124
PROGRAMA TORNEOS	9.0	Pg. 125-163
UTILIZACION DEL INTERFAZ LIGA	10.0	Pg. 164- 170
MANTENIMIENTO Y ESQUEMAS DE LA INSTALACIÓN	11.0	Pg. 171- 210
GUIA RÁPIDA A LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS		Pg. 208- 211

SUMARIO GENERAL

GENERALIDADES

1.0

Elementos del Score	Pg. 7
Glosario de términos empleados en el manual	Pg. 8
Breves indicaciones sobre la utilización de Windows	Pg. 9
Cerrar las aplicaciones y gestionar las paradas del sistema de explotación	Pg. 10
Elementos de una Consola Principal	Pg. 11
Antes de encender el sistema	Pg. 12
Encendido del sistema Score	Pg. 14
Detener el sistema	Pg. 15
Carga – Apagado de los programas Wins y Winserv	Pg. 16
Identificación y acceso al programa WINS	Pg. 17

CONFIGURACION DEL PROGRAMA WINS

2.0

Introducción	Pg. 20
Añadir-suprimir cajeros y otros usuarios	Pg. 21
Cargar el menú de configuración	Pg. 24
Setup general de caja	Pg. 25
Setup de los juegos a tiempo parcial	Pg. 30
Setup general de tarifas	Pg. 31
Setup de los artículos de bar, restaurantee, pro-shop	Pg. 35
Setup de los cupones	Pg. 36
Setup de las opciones de impresión	Pg. 37
Habilitación de animaciones.	Pg. 38
Selección fondos, animaciones y playlists	Pg. 39
Creación – edición banda	Pg. 45
Mantenimiento y pedidos central Superelex	Pg. 47

UTILIZACION DEL PROGRAMA WINS

3.0

Verificaciones preliminares a la utilización del programa	Pg. 49
Iconos del menú principal	Pg. 50
Acceso al sistema para los usuarios y "otros usos"	Pg. 51
Iconos pistas	Pg. 52
Opciones control pistas	Pg. 55
Comandos múltiples	Pg. 60
Control pista múltiple	Pg. 61
Comando "instant glow"	Pg. 63
Configuración Sciba múltiple	Pg. 64
Apertura – cierre – funciones múltiples disponibles con pistas abiertas	Pg. 65
Selección individual pre/post-pagado, alquiler por partida, tiempo, etc.	Pg. 67
Apertura de una pista (open) o pareja (liga)	Pg. 68
Funciones individuales disponibles en la consola con pistas abiertas	Pg. 69
Cierre de una pista open-liga pre o post-pagada	Pg. 71
Adjuntar partidas o ampliación de tiempo en modalidad prepagada	Pg. 74
Apertura, cierre, parada, juegos a tiempo	Pg. 75
Utilización de las reservas por jornada	Pg. 76
Utilización de la función parada de pistas – juegos a tiempo	Pg. 77
Impresión de las partidas, restauración de juegos, impresión de la última transacción	Pg. 78
Corrección pantalla sobre la consola	Pg. 80
Utilización de las funciones bar, restaurante, pro-shop	Pg. 81
Venta cupones	Pg. 83
Operaciones de reembolso	Pg. 83
Utilización de la función cuentas	Pg. 84
Llamada bar, mecánico y snack-bar	Pg. 85
Archivos de las tarifas	Pg. 86
Transacciones registradas, report diarios, backup, restauración datos, etc.	Pg. 89
Utilización del programa "fichas empleados"	Pg. 95
Funciones sobre la consola (tabla) jugadores	Pg. 97

UTILIZACION DE JUEGOS A PRECIO 4.0 Pg. 102

MODALIDAD GRAN PREMIO 5.0 Pg. 103

PROGRAMA BOOKING 6.0

Ejecución del programa Pg. 105
 Iconos y comandos Pg. 106
 Personalizar el programa Pg. 6.3
 Adjuntar una reserva Pg. 110
 Modificar una reserva existente Pg. 111
 Reservas múltiples – Reservas Open/LIGA Pg. 112
 Datos jugadores – Campo memo – Reservas recurrentes Pg. 113
 Overbooking o reservas superpuestas Pg. 115
 Envío de reserva en pista Pg. 116
 Opciones de impresión y estadísticas Pg. 117

PROGRAMA BMP2 ADVERTISING 7.0

Comandos del programa Pg. 119
 Abrir – editar una imagen personal Pg. 120
 Enviar la imagen sobre las pistas Pg. 123

PELICULAS PERSONALES : BOWLING MOVIEMAKER 8.0 Pg. 124

PROGRAMA TORNEOS 9.0

Introducción Pg. 126
 Menú principal e iconos del programa Pg. 128
 Definición categorías y handicap Pg. 130
 Lista de inventario Pg. 131
 Lista de jugadores Pg. 132
 Lista de equipos Pg. 134
 Indicaciones sobre torneos individuales y de equipo Pg. 136
 Nuevo torneo Pg. 137
 Jornadas, series, torneos Pg. 138
 Torneo individual Pg. 139
 Torneo por equipos Pg. 145
 Exportación datos Pg. 150
 Nueva jornada Pg. 152
 Desarrollo del torneo Pg. 153
 Interfaz torneo Wins Pg. 154
 Desplazamiento de pista, reemplazos, cambio del orden de juego , etc.. Pg. 156
 Operaciones autorizadas después de consola de jugadores Pg. 158
 Importación de datos y de clasificaciones Pg. 159
 Preguntas y problemas frecuentes Pg. 162

UTILIZACION DEL INTERFAZ LIGA 10.0 Pg. 164

MANTENIMIENTO 11.0

Conexión del MÓDEM Pg. 172
 Control de células fotoeléctricas Pg. 173
 Control Sciba Pg. 174
 Cambio y /o calibrado Sciba Pg. 178
 Calibrado pantalla táctil consola de jugadores Pg. 184
 Configuraciones parámetros A.P.I. Pg. 185
 Calibrado pantalla táctil de la consola de trabajo Pg. 188
 Ajuste – cambio placas monitor Pg. 189
 Cambio de una central de pistas Pg. 192

Ciclos de la pantalla

Pg. 194

Esquemas de la instalación

Pg. 196

Guía rápida a la solución de problemas

Pg. 208

Generalidades

1.0

Y primera puesta en marcha del sistema

Elementos de la pantalla	1.1
Resumen de los términos empleados en el manual	1.2
Breves indicaciones sobre la utilización de Windows	1.3
Cerrar las aplicaciones y generar las paradas del sistema de explotación	1.4
Elementos de una Consola Principal	1.5
Antes de encender el sistema	1.6
Encendido del sistema Score - Pantalla	1.7
Detener el sistema	1.8
Cambios – Cierre de los programas Wins y Winserv	1.9
Identificación y acceso al programa WINS	1.10

Elementos del score 1.1

El sistema WINS COMPUTER SCORE está compuesto de diferentes partes electrónicas unidas entre ellas.

**Las partes marcadas con un asterisco son facultativas.*

CONSOLA CENTRAL : “corazón del sistema”, se trata de un ordenador estándar donde están memorizadas las informaciones para el funcionamiento de la pantalla.

La Consola Central esta suministrada de un ratón, de un teclado, de un MÓDEM, de un grupo de continuidad y de una pantalla (d 14/15” estándar o LCD, los dos modelos están disponibles en la versión pantalla táctil).

Se define como "periféricos de la Consola central" diferentes aparatos que pueden estar conectados a: impresora de tickets, display de caja, lector de tarjetas, impresora de pantallas.

Ciertos de estos equipos periféricos son "compartidos", es decir que pueden ser utilizados por varios ordenadores (por ejemplo la impresora de los scores).

Mediante su solicitud, la consola puede estar equipada de una tarjeta cuenta-fichas (para controlar las fichas de software tele-juegos suministradas por el distribuidor) y del interfaz para el “control de los puestos del billar ” (u otro equipo conectado).

CONSOLAS SECUNDARIAS: se trata de estaciones de trabajo añadidas a la Consola Principal. Las consolas secundarias pueden estar dotadas de los mismos equipamientos periféricos independientemente de la dotación de la Consola Central .

NETWORK SWITCH: este dispositivo asegura la comunicación (en red) entre la consola central y las centrales de las pistas y las consolas secundarias eventuales.

MONITOR : pantalla en color sobre la cual se añade el score de los jugadores. El modelo cambia en función del tipo de instalación. Para cada pista, hace falta al menos un monitor

PISTAS CENTRALES: se trata de unidades electrónicas dedicadas para el score. Cada unidad se ocupa del score de un par de pistas. La central de las pistas transmite a los monitores la señal para la visualización del score. La elaboración del score esta efectuada por la máquina interfaz, la cual está conectada a la central de las pistas por línea serial.

INTERFAZ MÁQUINAS (A.P.I.) : se trata de un equipo en interacción con la máquina de bowling. Cada interfaz está preparado para conectarse a un par de pistas.

El interfaz es específico para cada modelo de maquina instalada; si la maquina lo prevé, el score es buscado directamente y transmitido al interfaz, con ello los bolos caídos tienen un seguimiento mediante el equipo Sciba.

SCIBA : Cámara lineal, equipada de células fotoeléctricas, montada sobre el retorna-bolas a 4 metros aproximadamente, de la ultima fila de bolos.

Un Sciba sirve normalmente para captar simultáneamente el score de un par de pistas. El Sciba es instalado UNICAMENTE si la máquina de bowling no esta en medida de suministrar el score directamente al interfaz API.

***CONSOLA JUGADOR** : este equipamiento, dedicado al jugador, puede interactuar con la pantalla (cambiar los nombres, corregir la pantalla, llamar al personal, etc.) mediante el joystick o el teclado. Bajo pedido, la consola puede estar equipada con un monitor de 14" .

***FOTOSTRIKE** : equipo para el control de las reservas, pudiendo estar asociadas a fotos de los jugadores que lo van a utilizar durante el juego.

***SHOEVISION** : equipo para el seguimiento y control de los zapatos de alquiler.

Glosario de los términos empleados en el manual	1.2
---	-----

Consola central : ordenador principal, llamado MAIN DESK o SERVIDOR.

Grupo de auxilio o UPS : aparato eléctrico para el mantenimiento de la alimentación del ordenador en caso de un corte de corriente o desvío de tensión.

Pantalla táctil: Monitor para ordenador, donde el puntero se activa mediante la presión de un dedo sobre la pantalla.

Ratón : dispositivo para el puntuado de la pantalla con la "flecha" típica de Windows. El ratón estándar esta dotado de un botón a la izquierda que sirve para "clickear" y de un botón a la derecha utilizado únicamente en operaciones particulares.

Pulsar el ratón: presionar y soltar el botón de la izquierda del ratón para activar una función o un icono. Si el ordenador está dotado de una pantalla táctil, presionar el icono sobre la pantalla.

Doble-pulsar : 2 presiones rápidas en la tecla de la izquierda del ratón sirven para activar un programa, pulsando sobre el icono correspondiente.

Deslizar-soltar : pinchar un objeto o un icono con el ratón, mantener presionada la tecla de la izquierda hasta desplazarla hasta la posición deseada, después soltar la tecla para validar la nueva posición.

Icono : símbolo grafico representando un programa o una tecla.

Casilla a señalar: casilla de selección, al lado de la descripción correspondiente. Pulsando, ella muestra un punto negro: entonces la función está activa.

Barra de aplicaciones: parte de la pantalla, generalmente en la parte inferior, que sirve para visualizar los programas abiertos.

Menú encendido: arborescencia principal. Para activar este menú, apoyar sobre la tecla START de Windows que se encuentra sobre la barra de aplicaciones.

Indicador simple clic: se trata de un parametraje de Windows que permite lanzar las aplicaciones pulsando una vez, en lugar de doble-pulsar. Con esta selección, la flecha cambia de aspecto y se convierte en una mano con el índice apuntando, cuando ella se encuentra sobre un dossier o un icono para abrir.

Despacho : área de la pantalla de Windows donde se encuentran los diferentes iconos.

Winserv : programa de comunicación entre centrales de pistas y consola central.

Closserv : programa para cerrar Winserv.

Wins : programa principal para la gestión de bowling.

S.A.B.S: programa para la gestión avanzada de reservas, llamado también booking.

FR Torneo: programa para la gestión de torneos.

Daily report : programa que gestiona los informes de caja.

BMP2YUV: programa para la creación de imágenes publicitarias personalizadas.

Stelgames : juego a precios por pistas.

Bowling Movie Maker : programa para la creación y la gestión de películas publicitarias personalizadas.

Live sparemaker : programa para la gestión de películas personalizadas durante el juego.

Breves indicaciones sobre la utilización de Windows

1.3

** Windows 98[®], Windows 2000[®], XP[®] son las marcas depositadas por Microsoft. Ellas son utilizadas en este manual a título puramente indicativo.*

Vuestra consola central está dedicada a la utilización del programa Score.

Esta desaconsejado instalar programas externos (en particular las conexiones automáticas a Internet) susceptibles a alterar las propiedades de la red o los parámetros gráficos

Steltronic S.p.A. se reserva la facultad de revocar la garantía en caso de alteración del software o de instalación impropia de programas susceptibles que puedan alterar la configuración original.

Para más detalles, consultar las cláusulas de la licencia de uso y los límites de garantía.

En caso de necesidades particulares, pedir al momento de la compra la instalación de los packs externos deseados; usted se podrá beneficiar de nuestra asistencia y nuestras ventajas.

Moverse en el entorno de Windows

El sistema Score WINS gira sobre una plataforma Windows (98[®], 2000[®], XP[®].)

Este entorno de trabajo permite ejecutar simultáneamente muchos programas (llamados también aplicaciones).

Los programas activos están sobre la barra de las aplicaciones, como muestra el ejemplo a continuación.



Pinchando sobre la tecla de encendido de Windows, podremos abrir el menú start aunque haya otras aplicaciones abiertas.

La aplicación principal ocupa generalmente un panel o toda la pantalla, con lo que las otras aplicaciones son reducidas al estado de icono (= en servicio pero no visualizada bajo forma de panel) en la barra de las aplicaciones.

Para pasar de una aplicación abierta a la otra: pulsar sobre el botón correspondiente sobre la barra de aplicaciones o bien servirse de las teclas ALT + TAB.

Los botones presentes sobre el cuadro del panel, permiten ejecutar un cierto número de comandos rápidos:

 **Reducir al estado de icono** la aplicación o el panel

 **Cerrar** la aplicación o el panel

 **Reducir la ventana** de la aplicación

En ciertos menús de Windows, utilizamos las teclas de la flecha o el cursor de la **barra de desfilamiento** (situada a la derecha y/o en la parte inferior de la pantalla) para hacer desfilarse el contenido del panel.

Para abrir las **casillas de selección**, pulsar sobre la flecha a la derecha de la casilla, de forma a poder abrir el menú alistado.

Para **subrayar** una línea de texto o el contenido de una casilla, pulsar al inicio de la línea o directamente sobre el texto: el fondo del texto se pondrá de color azul.

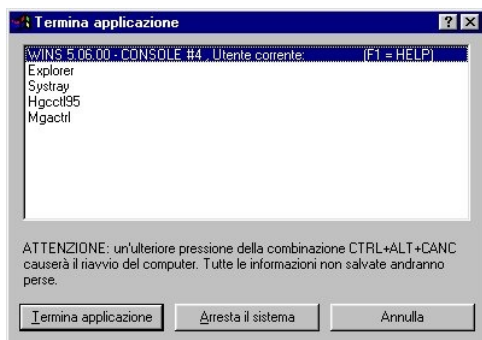
Cerrar las aplicaciones y gestionar las paradas del sistema de explotación	1.4
--	-----

Cerrar un programa bloqueado

PRESIONAR simultáneamente y una sola vez las teclas **CONTROL ALT** y **SUPR** del teclado.

Windows 98: la ventana “Acabar aplicación” se activa

Windows 2000: la ventana “Protección de Windows” se activa. Pulsar sobre la tecla TASK MANAGER



Señalar el programa que queremos finalizar.
Pulsar sobre la tecla TERMINAR APLICACION.

ATENCIÓN !!
NO SELECCIONAR EXPLORER, ES EL
SOPORTE DE WINDOWS. SI PONEMOS FIN A
EXPLORER, WINDOWS EMPEZARA EL
PROCESO PARA CERRARSE

Si el programa bloqueado no responde a los comandos, es posible que el sistema pida una nueva confirmación de la operación o que sea necesario (en los sistemas Windows 98) reiniciar el ordenador.

Parada forzada de la Consola Principal

Las centrales de pistas están preparadas para operar, aunque la consola este parada durante toda la partida en curso. Es posible reiniciar la consola SIN apagar las centrales de las pistas.

Si es necesario reiniciar la consola principal responder NO cuando el sistema lo pida, a la salida de WINS, si queremos APAGAR LAS PISTAS.

Puesta en marcha en modalidad provisional (windows 98)

No encender las centrales de las pistas.

Esperar que la Consola cargue Windows y validar la ejecución en modalidad provisional.

Cerrar la sesión de Windows desde que el despacho este disponible, después reiniciar el ordenador.

La consola se pone en marcha en modalidad provisional cuando ella ha sido apagada de forma errónea o que si operaciones ilegales han sido efectuadas. Windows 2000 no prevé la modalidad provisional al menos que haya problemas graves de material o conflictos en los programas. Contactar el servicio de asistencia para la solución de los fallos.

Modalidad Scandisk (windows 98)

Completar la operación de Scandisk validando las opciones.

Tomar nota de los ficheros eventualmente dañados (si estos están indicados) y comunicarlo al servicio de asistencia.

La consola inicia en modalidad Scandisk, cuando ha sido apagada de forma errónea o se ha bloqueado durante la parada de Windows.

Elementos de una consola principal 1.5



- 1 Base ordenador:** contiene todos los módulos para el funcionamiento (disco duro, tarjeta de red, etc..)
- 2 Monitor :** muestra el programa. Puede ser suministrado en versión pantalla táctil.
- 3 Teclado :** se usa para entrar los datos; las teclas más utilizadas son las ENTREE, TAB, ECHAP.
- 4 Ratón :** dispositivo que sirve para pilotar el cursor sobre la pantalla . La tecla de la izquierda activa la selección, la de la derecha sirve únicamente para las propiedades o para opciones en particular.
- 5 *Impresora Score:** impresora predefinida del sistema. Se utiliza para los scores, la impresión de los torneos y el report diario.
- 6 *Cajón caja :** cajón automático para la entrada de dinero en efectivo. Se abre por un mando o automáticamente cuando se efectúa una transacción de caja.
- 7 *Lector de tarjetas :** dispositivo para la lectura de las tarjetas de descuento.
- 8 *Impresora de ticket :** impresora (sin valor fiscal) para la emisión de ticket de caja; usa un papel térmico de 24 a 32 columnas.
- 9 *Display caja :** dispositivo para visualizar el importe de la transacción.
- 10 Grupo de seguimiento :** equipo anti black out que alimenta en electricidad el ordenador de base.

**Elementos facultativos*

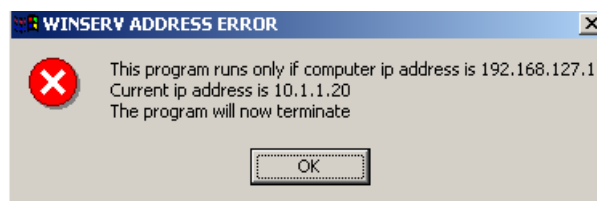
INTERRUPTOR DE RED

Su instalación del score presenta uno o mas equipos llamados interruptores SWITCH (o HUB) de red.

Este equipo está generalmente situado en el falso plafón, en la zona "monitor", cerca del primer monitor o del que corresponde a la mitad de las pistas (por ejemplo: instalación de 16 pistas, el switch puede estar montado cerca de los monitores de las pistas 7-8).


El interruptor de red esta casi siempre alimentado por una línea eléctrica dedicada; es necesario que el personal elegido para la utilización del Score sepa identificar los interruptores necesarios.

Es necesario encender el interruptor de red ANTES de encender la consola principal, sino el programa Winserv no aparecerá automáticamente y el programa WINS no será cargado. Si aparece el siguiente error → pulsar sobre OK para cerrar automáticamente el programa.

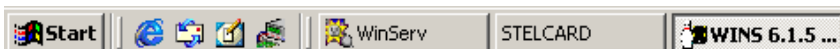


NOTA : Si el interruptor de red esta apagado, las consolas secundarias no pueden tampoco cargar el programa.

SOLUCION DEL PROBLEMA :

1. Evitar encender las consolas secundarias.
2. Verificar que el interruptor de red está encendido; si sigue encendido cuando el resto del sistema esta apagado, podría ser necesario reinicilizarlo (es suficiente apagar el interruptor de red y volverlo a encender).
3. Sobre el Panel principal, pulsar la tecla START y después sobre el icono WINSERV .

Si el interruptor de red ha sido encendido de nuevo y funciona correctamente, el programa Winserv será cargado "reducido al ESTADO de icono" en la barra de las aplicaciones. Ahora es posible acceder a otras consolas.



ARRANQUE DE LAS CENTRALES DE PISTAS SUPERELEX

Durante el encendido, las centrales de pistas necesitan de uno a tres minutos para efectuar las verificaciones del disco y el cambio del programa. El tiempo es variable y depende del número de pistas instaladas. Durante la operación de cambio, es importante no cortar la línea eléctrica con el fin de no comprometer la lectura de los ficheros.

Si el interruptor de red esta apagado o la consola central no esta encendida, las centrales de pistas no pueden comunicarse al Panel Principal. El programa Wins no podrá cargarse hasta que no estén conectadas en línea.

En este caso, apagar las centrales de pistas (esperar al menos 5 minutos después de la primera tentativa, de forma a estar seguro que el sistema no esta cargando), controlar que el interruptor de red esta encendido, REINICIAR el ordenador central y después encender las centrales de pistas.

SI APAGAMOS INVOLUNTARIAMENTE EL INTERRUPTOR DE RED DURANTE EL JUEGO

El programa WINSERV se bloquea automáticamente y muestra el mensaje "WINSERV ADDRESS ERROR". **Repetir las operaciones de los puntos 2 y 3 del párrafo precedente "solución del problema"**.

NO UTILIZAR EL PROGRAMA WINS A PARTIR DE CONSOLAS SECUNDARIAS. EL PANEL PRINCIPAL NO ESTA DISPONIBLE Y EL PROGRAMA GENERA UN ERROR! ESPERAR A QUE EL PANEL PRINCIPAL TENGA DE NUEVO LINEA.

Las centrales de pistas continuarán la partida en curso hasta el final y bloquearán el score sobre el panel "para empezar una nueva partida, tirar" .

Para activar la siguiente, hará falta reactivar la comunicación con la consola central (programa Winserv). Los datos de la partida en curso serán registrados automáticamente sobre la consola central, en el momento en que la comunicación con las centrales haya sido restablecida.

ENCENDIDO ERRONEO DE UNA CONSOLA SECUNDARIA (Panel Principal fuera de línea)

Cuando la Consola Central no está disponible, recibimos un mensaje de Windows: "la conexión permanente no esta disponible".

Cerrar la sesión de Windows de la consola secundaria, verificar que la consola principal está disponible y el interruptor en funcionamiento, reiniciar la consola secundaria.

ENCENDIDO - PARADA DE LOS PERIFERICOS DEL SISTEMA

LA IMPRESORA DE TICKETS Y EL DISPLAY CAJA no prevén procesos particulares para encenderse y apagarse; Es recomendable conectarlas a una línea pilotada por un sólo interruptor.

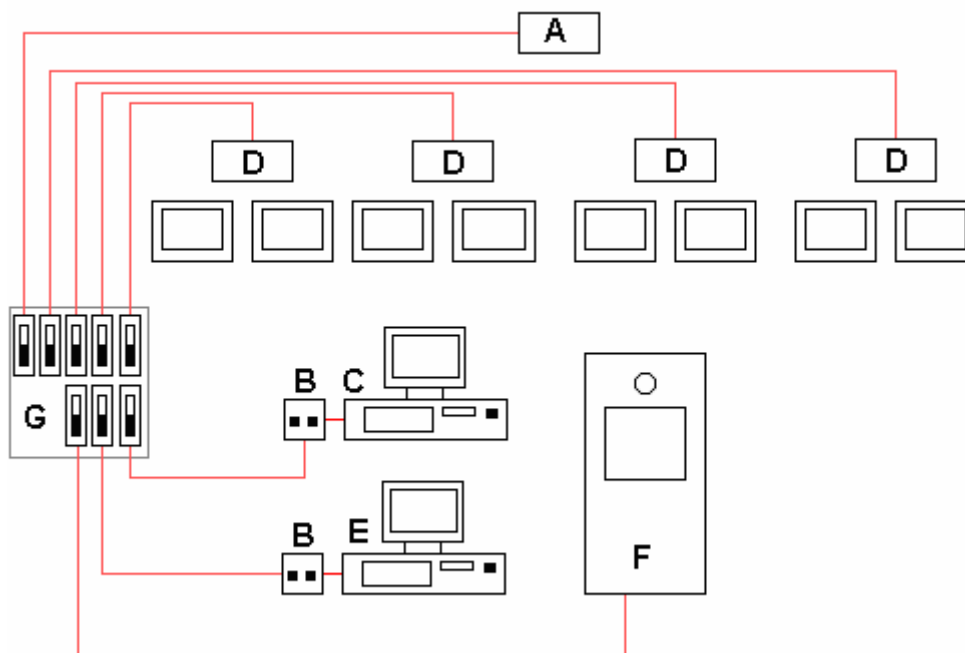
Monitores VGA PANTALLA TÁCTIL, tanto si están enchufados a la consola principal o a consolas secundarias, deben estar alimentadas en paralelo con relación al ordenador al cual están enchufados; No es necesario apagar el monitor en activo, sobre el interruptor situado en la parte anterior. La función Stand-by de numerosos monitores utilizados, asegura la extinción del monitor cuando la señal del ordenador no está presente.

Si el monitor con pantalla táctil esta apagado después de la carga de Windows en el ordenador, los pilotos no serán cargados y la pantalla táctil no funcionará. En este caso, volver a poner el ordenador en marcha.

NOTA PARA LOS USUARIOS WINDOWS 2000© : Ciertos modelos de impresora y de MODEM serial, deben necesariamente estar encendidos y en línea durante la ejecución de Windows; viceversa, estos periféricos serán desactivados por el sistema de explotación.

En este caso, es necesario reiniciar Windows. Es recomendable dejar los periféricos en stand-by o alimentarlos mediante un interruptor único, bajo el cual se encontrara el ordenador en el que se encuentran enchufados.

Encendido del sistema Score 1.7



Esquema de conexión eléctrica Score (ejemplo)

- A INTERRUPTOR DE RED** : dispositivo que permite la comunicación entre el ordenador y las centrales de pistas.
- B Grupo de continuidad** : dispositivo para la protección y la alimentación eléctrica de un ordenador.
- C Consola principal**: ordenador central para el control del Score
- D Central de pistas** : unidad para el control de un par de monitores
- E Estación de trabajo** : consola secundaria; su numero varia según las necesidades*
- F Fotostrike**: dispositivo para reservas automáticas con la fotografía del jugador *
- G Tablón eléctrico**

* dispositivos facultativos

①

Encender el dispositivo **INTERRUPTOR DE RED (A)** para activar la comunicación de red.

②

Encender el **Grupo de continuidad (B)** de la Consola Principal apoyando sobre la tecla ON situada sobre el panel frontal durante alrededor de 3 segundos.

③

Encender la **Consola principal (C)** con la ayuda del botón de encendido que se encuentra sobre la base del ordenador, verificar que el monitor se enciende.

 **Esperar.....**

El ordenador necesita unos minutos. Los procesos de carga, varían en función del perfil del usuario y del sistema de explotación (por ejemplo, Windows 2000 prevé operaciones en el teclado antes de lanzar el sistema; seguir las instrucciones).

El programa WINS se carga automáticamente; para acceder a los comandos, el usuario debe identificarse (consultar el próximo capítulo “primera identificación”).

④

Ahora ya es posible encender las **Centrales de pistas (D)**, las **Consolas Secundarias (E)** y el **Fotostrike (F)**.

El sistema esta preparado para ser utilizado.

Cerrar el sistema Score 1.8

①

Consolas Secundarias : salir del programa WINS*, cerrar todas las aplicaciones y cerrar Windows.
**si el backup automático esta activado, esperar que el proceso finalice.*

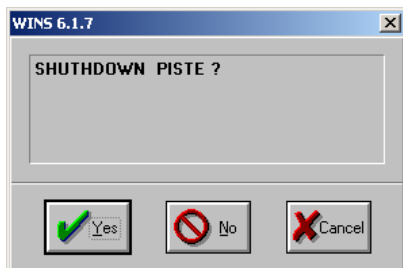
②

Consola principal: verificar el cierre de las pistas y de los juegos al mismo tiempo. En caso de necesidad, efectuar el informe diario y los procesos de backup. Proceder al punto 3 cuando esté preparado a parar el sistema.

③



Pulsar en la tecla **ECHAP** para salir del programa WINS.



El sistema pide confirmar la operación de CIERRE DE PISTAS.

Validar con **OK**.

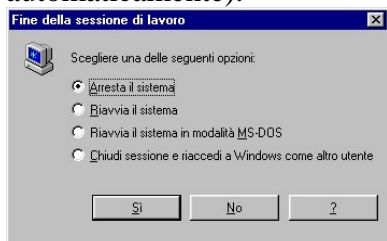
Esperar el mensaje de validación..

④

Ahora es posible apagar las **Centrales de Pistas** y (si está presente) el **Fotostrike III**.

⑤

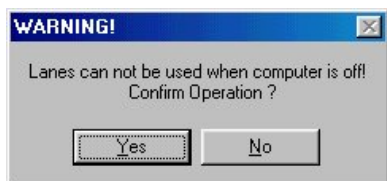
Cierre Consola Central: cerrar las aplicaciones eventuales activadas (Winserv se cerrará automáticamente).



Pulsar sobre **START** .

Seleccionar la opción **PARADA DEL SISTEMA**

Pulsar sobre la tecla **SI** para validar.



Este es el mensaje de aviso que aparecerá.

Validar la operación pulsando en **YES**.

El ordenador de base de la consola central se apagará automáticamente al término de cierre de Windows.

⑥

Encender el **GRUPO DE SEGUIMIENTO** manteniendo pulsada la tecla OFF sobre el panel frontal durante 3 segundos.

⑦

Encender el **INTERRUPTOR DE RED** accionando el interruptor correspondiente.

Carga – Cierre de los programas WINS y Winserv 1.9

Cuando encendemos la Consola Principal, los programas **Winserv** y **Wins** se activan automáticamente.

- **Winserv** es el programa de comunicación entre la consola central y las centrales de pistas.
- **Wins** es el programa de trabajo del score.



El programa WINSERV debe estar siempre activo durante el funcionamiento de las pistas

El programa WINS puede ser reducido a icono o cerrado si no se está utilizando, debe SIEMPRE estar abierto durante los torneos o ligas.

DESACTIVAR WINSERV (únicamente para la puesta al día del programa)


Lanzar el programa **CLOSERV** a partir del menú de encendido (tecla START) y validar la operación.

Cuando debemos apagar el ordenador, el programa WINS cierra automáticamente Winserv (cf. parágrafo parada y encendido del sistema).

REACTIVAR WINSERV

Para **reactivar** el programa WINSERV, es suficiente pulsar sobre el icono correspondiente sobre el menú de arranque. Otra alternativa, es reiniciar el ordenador: el sistema recargará Winserv en ejecución automática.

CERRAR EL PROGRAMA WINS (SIN APAGAR LAS PISTAS)

Para salir del programa (a condición de estar autorizado), pulsar sobre la tecla  o sobre la X arriba a la derecha. Después de haber salido del programa, nos encontramos en la zona llamada **DESPACHO**.

UNICAMENTE PARA LA CONSOLA PRINCIPAL: Al momento del cierre de WINS, el sistema pide validar el “cierre de las pistas”. **PULSAR SOBRE LA TECLA NO.**

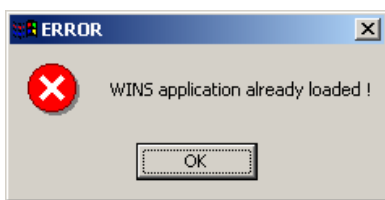
RECARGAR EL PROGRAMA WINS

Para reactivar WINS, pulsar sobre el icono del programa (una o dos veces según el aspecto del puntero).



ITWINS = versión ITALIANA
 USWINS = versión AMERICANA (USA)
 UKWINS = versión INGLESA (UK)
 FRWINS = versión FRANCESA
 GRWINS = versión ALEMANA
 SPWINS = versión ESPAÑOLA
 SVWINS = versión SUECA
 NLWINS = versión HOLANDESA
 SUWINS = versión FINLANDESA
 CZWINS = versión CHECA

El icono de Wins del país escogido esta disponible en el área Despacho de la pantalla o en el dossier PROGRAMAS\ \ Steltronic.



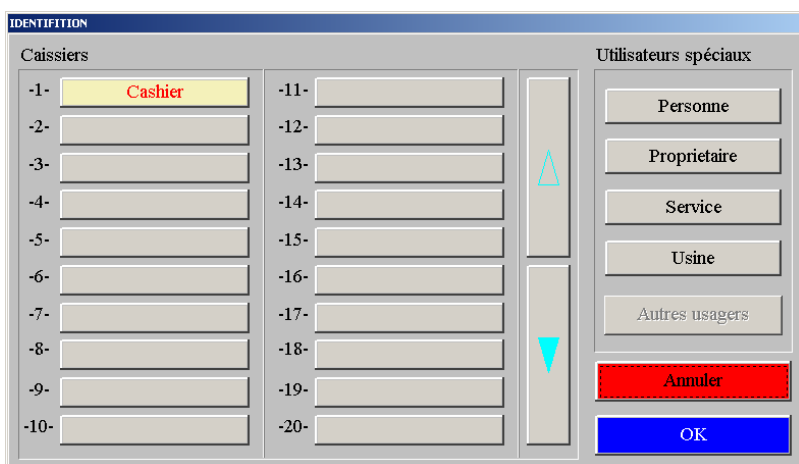
ATENCIÓN ! Si por error pulsamos mas de dos veces sobre el icono WINS, el programa adjuntará el mensaje “wins aplicación already loaded” .

El mensaje señala que el programa está en curso de ejecución. Pulse sobre OK para validar.

Identificación y acceso al programa WINS 1.10

El programa WINS pide la **identificación del usuario** en cada encendido. Este mecanismo ha sido establecido con dos objetivos principales:

- a) CONTROLAR EL ACCESO AL SISTEMA e impedir su uso a las personas no autorizadas.
- b) GRAVAR LAS TRANSACCIONES asociándolas al usuario para poder seguir sus movimientos.



La figura de al lado representa el panel de IDENTIFICACION.

Cada botón corresponde a un usuario.

Los usuarios Cajero están disponibles en la parte izquierda de la ventana.

Para hojear la lista de los cajeros, servirse de las dos teclas de flechas ▲ ▼ situadas a la derecha.

Los usuarios especiales se encuentran en la parte derecha de la ventana.

Los usuarios Cajero, pueden ser personalizados con el nombre propio del cajero. Cada usuario puede tener derechos de acceso específicos, independientemente de los otros.

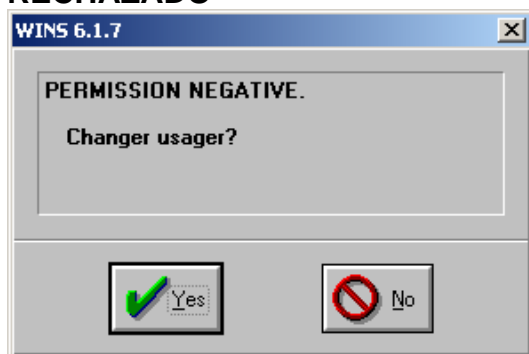
ACCESO AL PROGRAMAMA WINS

- Pulsar sobre el botón correspondiente al usuario.
- Introducir la contraseña (la cual ha sido definida).
- Validar pulsando en **OK**.

Si el usuario dispone de una tarjeta personal, no es necesario pulsar el botón de usuario, es suficiente pasar la banda en el lector para efectuar la identificación.

Si alguien no pulsa el botón correspondiente al usuario, el programa será ejecutado con el acceso NINGUNO, prohibiendo prácticamente toda operación.

ACCESO RECHAZADO



Cuando intentamos utilizar el sistema sin haber activado un usuario habilitado, el programa rechaza el acceso y pide la identificación.

Es suficiente pulsar sobre la tecla **YES** para abrir la ventana de identificación.

CONTROL USUARIO



El programa WINS muestra constantemente el nivel de usuario durante su utilización, arriba en la barra azul de la ventana de Wins y debajo con un botón icono específico (ver imagen de la izquierda).

El botón icono cambia según el usuario en curso:



PROPIETARIO



CAJERO



NINGUNO (Acceso rechazado)

Para cambiar el usuario en cualquier momento pulsar sobre el icono "Llave" situado abajo, para recordar la ventana de identificación del usuario.

NIVEL DE USUARIO

Los niveles de acceso al sistema están disponibles en orden jerárquico:

El **PROPIETARIO** se sitúa en la cumbre de la jerarquía y tiene la posibilidad de controlar completamente el programa; Puede acceder a todos los menús y personalizar los usuarios cajeros y otros usuarios. *La habilitación de la tarjeta propietario, debe ser efectuada por los instaladores (usuario Service).*

El nivel **CAJERO** puede cumplir las operaciones que han sido autorizadas por el propietario. El cajero no puede acceder al nivel propietario ni modificar sus propias opciones; el nivel cajero está autorizado únicamente a modificar su propia contraseña.

El nivel **OTROS Usuarios** limita el acceso al sistema, al simple control de la ficha de presencia. Este nivel de usuario es utilizado generalmente por el personal que no esta encargado de la caja; con este nivel de usuario, **NO ES** posible usar WINS.

El acceso al nivel de usuario SERVICIO esta reservado a los instaladores, el nivel FABRICA es para el servicio de asistencia de Steltronic.

Es recomendable a cada usuario proteger su acceso con una contraseña. Si el usuario emplea su insignia personal, no tendrá la necesidad de introducir la contraseña para identificarse y el acceso será inmediato. **NOTA:** el nivel de usuario propietario **DEBE** estar protegido por una contraseña. Para personalizar los usuarios, consultar el capítulo "AÑADIR-SUPRIMIR LOS CAJEROS Y OTROS USUARIOS"



ATENCIÓN ! NO OLVIDAR SU PROPIO USUARIO HABILITADO.



Para **BLOQUEAR EL ACCESO AL PROGRAMA**, pulsar sobre el icono "llave", **recordar la ventana de identificación**, pulsar sobre el botón **NINGUNO** y validar con **OK**.

CAMBIO DE USUARIO AUTOMATICO

La versión 6.2 permite unir el uso de WINS de forma automática, obligando al usuario a identificarse aunque sea por una sola operación.

El cambio del usuario automático debe efectuarse por el propietario. Según el tipo de selección efectuada, el acceso al sistema puede ser rechazado tras un tiempo preestablecido o en cada operación.

Para más detalles, consultar el capítulo "CONFIGURACION GENERAL DE CAJA"

Configuración del programa WINS

2.0

Introducción	2.1
Adjuntar-suprimir cajeros y otros usuarios	2.2
Cambiar el menú de configuración	2.3
Configuración general de caja	2.4
Configuración de juegos a tiempo parcial	2.5
Configuración general tarifas	2.6
Configuración artículos bar, restaurante, pro-shop	2.7
Configuración cupones	2.8
Configuración opciones de impresión	2.9
Habilitación películas	2.10
Selección fondos, animaciones y playlist	2.11
Creación – edición de banda publicitaria	2.12
Mantenimiento y comandos central Superelex	2.13

El programa Wins esta configurado por los instaladores en función de un cierto número de parámetros predefinidos como el número de pistas, el uso o no de juegos a tiempo, etc..

La personalización del sistema debe ser decidido por el propietario o por el director del centro, los cuales deben decidir los precios a definir, las franjas horarias que componen la jornada, los diferentes usuarios, etc..

La sección Configuración de este manual suministra las informaciones para personalizar la configuración. Está recomendado prestar una atención particular al uso y a la habilitación de los usuarios: el programa Wins verifica quién va a utilizar el ordenador y traza cada transacción en el informe diario.

Las insignias magnéticas son suministradas por Steltronic, con un código predefinido que asocia el tipo de uso (PROPIETARIO, CAJERO, OTROS USUARIOS y CLIENTES).

Para personalizar el menú de configuración, es recomendable proceder progresivamente:

- Crear los usuarios habilitados al uso del sistema: cajero, empleado, etc..
- Definir el menú general de caja, para definir las franjas horarias, moneda, tipo de redondeo y parámetros generales de caja.
- Crear los grupos para los juegos a tiempo.
- Crear las tarifas a asociar a bowling y juegos a tiempo.
- Configurar el calendario para las festividades especiales.
- Crear y configurar los artículos para bar, pro-shop, restaurante y juegos a precio.
- Crear y configurar las opciones especiales del sistema como cupones, impresión de tickets, playlists para animaciones, mensajes publicitarios, etc..



El acceso a la creación y/o modificación de las tarifas, a la configuración de caja, en festividades, etc.. está reservado al propietario o a un usuario equivalente.

AÑADIR-SUPRIMIR cajeros y otros usuarios

2.2

Las operaciones descritas solo están disponibles para el usuario **PROPIETARIO**.



- Acceder al sistema como **PROPIETARIO**.
- Pulsar sobre el icono "llave" para mostrar la ventana de identificación.

ADJUNTAR – SUPRIMIR – MODIFICAR CAJEROS

Pulsar directamente sobre el botón del usuario a adjuntar o modificar.



CHECKBOX ON = Función activa



CHECKBOX OFF = Función inactiva

ATENCIÓN! Las funciones de configuración para caja, tarifas y juegos a tiempo, si están habilitadas, permitirán al usuario modificar los parámetros de precio. Es recomendable activar únicamente las funciones estrictamente necesarias.

ANULAR USUARIO

Suprime un cajero de la lista.

ANULAR TARJETA

Elimina la tarjeta personal si ha sido introducida.

En la casilla **Nombre usuario**, introducir el nombre del cajero.

Introducir la contraseña en la casilla correspondiente **PASSWORD** (letras y/o cifras) y validar en la casilla **VERIFICAR PASSWORD**.

Para habilitar una tarjeta personal, pasarla por el lector.

Pulsar sobre **OK** para validar las opciones y volver a la página-pantalla precedente.

Repetir las operaciones para otros cajeros eventuales.

Al finalizar, pulsar **OK** para terminar los parámetros. A la pregunta **“LOS DATOS HAN SIDO MODIFICADOS. GUARDAR ANTES DE SALIR?”** Pulsar sobre **YES** para validar.

Una tabla ha sido reproducida en la página siguiente para ayudar al propietario a habilitar aquellas funciones o no, según el tipo de uso. Bien seguro, esta tabla no es obligatoria, se trata de una simple sugerencia. El director corresponde a "cajero jefe" y posee, en tanto lo sea, las habilitaciones especiales correspondientes al responsable del centro, en caso de ausencia del propietario.

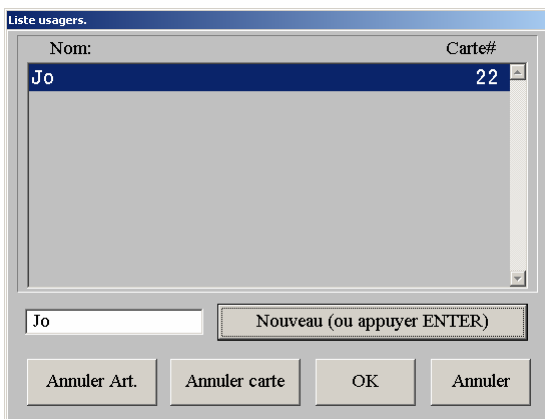
Habilitaciones aconsejadas	Cajero	Mecánico	Director
Cierre pistas Permite abrir y cerrar las pistas de bowling	X		X
Otras funciones pistas Desplazamiento, aparcamiento, uso blind, añadir JUGADORES, etc.. cuando la pista esta abierta.	X		X
Cierre juegos a tiempo Apertura y cierre de los billares, ping-pong, y juegos a tiempo.	X		X
Otras funciones a tiempo Parking, consumo con juego a tiempo abierto.	X		X
Recetas generales Uso de las funciones bar, restaurante e ingresos generales.	X		X
SYUP: Caja/Tarifas/Juegos a tiempo "bar y recetas generales / recibo Programación de precio, franjas horarias, juegos a tiempo, importes bar			X
Parámetros I-retro Configuración de los parámetros de la máquina (parada, tiempo de lectura score)		X	X
Informe diario Acceso al cierre de la caja por la noche	X		X
Anulación y gestión informes Borrado de los datos acumulativos			X
Acceso archivos tarjetas Consulta de los archivos de los inscritos	X		X
Gestión archivos tarjetas Creación – borrado – modificación de los archivos de los inscritos			X
Gestión cuenta Uso de la función "cuenta a crédito"			X
Gestión torneo Uso del interfaz programa torneo	X	X	X
Imprimir todos los informes Acceso completo a la impresión del report diario			X
Apertura caja Activar / desactivar la tecla para la apertura del cajón-caja	X		X
Pago por cobro libre Pago "forfait" de las transacciones			X
Syup Cupones Creación – modificación borrado de los bonos descuento– bonos regalo			X
Cobro cupones Habilita al usuario a descontar los bonos de descuento tipo "cupón"	X		X
Cupones para juegos gratis Habilita al usuario a descontar partidas contra los cupones regalo.	X		X
Anulación Juego Habilita el borrado de puntos en la corrección de los scores	X		X
Modificación control empleado - Ajuste reloj Añadir / modificar los datos sobre el programa "ficha de presencia"			X
Edición programa presencia Modificación – consulta de los rapports del programa "fichas de presencia empleados"			X
Instalación películas Habilita al usuario a validar las licencias para las películas animadas			X
Acceso funciones CNT Ventana de parámetros de control de las pistas	X	X	X
Parámetros máquinas			X
Parámetros juegos a precio – activación juegos no-bowling			X
Gráfico pistas – Arranque pista	X		X
Modificar funciones pupitres – repuesta llamadas bar, mecánico	X		X
Reset total datos pistas Acceso al programa de mantenimientos de los datos de la central			X

Grabación de los datos (salvaguardar)	X	X
Recuperación de los datos (restauración)		X
Gestión temas, banda, lista de espera	X	X
Salir del programa	X	X

AÑADIR – SUPRIMIR A OTROS USUARIOS

Por "otros usuarios", entendemos el personal de servicio, que no tiene acceso al programa Wins, solo que para utilizar el lector de consignas (que graba las entradas y salidas en el programa Ficha de presencia).

- Para AÑADIR, SUPRIMIR o modificar los "otros usuarios", acceder al sistema como PROPIETARIO.
- Pulsar sobre el icono "llave" para mostrar la ventana de identificación.
- Pulsar sobre la tecla **OTROS USUARIOS**



Pulsar sobre la barra azul para activar la tecla **NUEVO**.

Introducir el nombre del empleado en la casilla blanca y presionar la tecla **Nuevo (o apoyar ENTER)** para validar.

Pasar la consigna del empleado a asociar; veremos añadirse el número a la izquierda.

Para AÑADIR otro usuario, pulsar sobre una línea vacía en la casilla "lista usuarios", la línea quedara subrayada en azul. Repetir las operaciones precedentes.

Pulsar sobre **OK** para validar y salir la operación.

Cargar el menú de Configuración 2.3



Menu principal



Menú de Configuración

Antes de empezar a utilizar el sistema Score, conviene realizar la configuración general, de caja, de tarifas, etc..

El acceso a todos los parámetros de caja, parámetros de interfaz máquina, edición de textos publicitarios, se hace a partir del menú de configuración.



Pulsando sobre el icono DOCTOR, cambiamos de página y accedemos al **MENU DE CONFIGURACIÓN**.



Pulsando sobre el icono BOLA, volvemos al **MENU PRINCIPAL DE USO**.

En casi todas las ventanas de parametrage, la tecla **OK** sirve para salir de la función; si modificamos los datos, el programa pedirá si lo queremos grabar. A la pregunta *“LOS DATOS HAN SIDO MODIFICADOS. GUARDAR ANTES DE SALIR ? “* pulsar sobre **YES** para validar.



Atención !! Efectuar todas las operaciones de configuración únicamente sobre la consola principal.
 Iniciar el programa Wins sobre las consolas secundarias únicamente, después que las modificaciones hayan sido efectuadas.

LEYENDA DE LOS ICONOS DEL MENU DE CONFIGURACIÓN



Setup general caja



Setup artículos bar



Setup artículos restaurante



Setup artículos Proshop



Setup tarifas



Setup juegos a tiempo



Setup temas y playlist



Creación – modificación textos publicitarios



Setup impresora tickets



Setup cupones



Habilitación movies



Edita fichas de presencia empleados

BILLETE: casillas para la introducción de los billetes mas utilizados a fin de facilitar la introducción del resto.

RESET TICKETS: pone a cero el número progresivo del ticket de caja.

PUESTA A CERO INFO BATERIA: *únicamente para centros de bowling equipados de consolas jugador sin hilos.* Borra las informaciones sobre la duración y el estado de las baterías.

UMBRAL RELACION ZAPATOS: Parámetro utilizado en las instalaciones con aparatos Shoevision permitiendo la comparación entre estadísticas de los zapatos.

TIEMPO PARA LLEGAR A LA PISTA: tiempo acordado (en minutos) con los jugadores; esta opción es utilizada para desfalcar "el tiempo muerto" necesario para llegar a la pista, quitarse los zapatos antes de empezar a jugar. El parámetro es utilizado para los bowlings a tiempo.

TARIFA COBRO LIBRE – TARIFA ZAPATOS / CALCETINES – TARIFA POST-PAGO: gestión de las tasas desmembradas del total. Para visualizar una lista de tarifas a partir de esta ventana, es necesario instalar el programa [Quickbooks©](#) o un fichero de tarifas específico.

Seleccionando una tarifa en la lista (para cada sección), obtendremos un ticket donde el importe y las tasas aparecerán separadas.

El importe de las partidas debe ser introducido neto de impuestos.

FRANJAS HORARIAS

Tranches horaires		
	De	A
Tranche #1	09:00	12:00
Tranche #2	12:00	17:00
Tranche #3	17:00	20:00
Tranche #4	20:00	09:00

El programa WINS permite dividir la jornada en 4 franjas horarias.

Cada franja horaria puede ser utilizada para diversificar los precios.

Otra posibilidad de división consiste en definir los precios diferentes en función del horario de la semana: de lunes a jueves, viernes, sábado, domingo.

La subdivisión de las franjas horarias, es tan interesante para el bowling, como para los juegos a tiempo. Las franjas horarias deben ser introducidas progresivamente de la primera a la última.

La subdivisión de las franjas horarias es común para todas los días; es preciso configurar como PRIMERA FRANJA HORARIA, la primera en el orden temporal, independientemente del día de la semana.

Por ejemplo, si el centro abre a las 18 horas durante la semana, a las 14h00 horas el sábado y a las 10h00 horas el domingo, la primera franja a configurar es a partir de las 10h00 horas de la mañana.

IMPORTANTE! La primera franja horaria determina el principio del ciclo de 24 horas, que es utilizado para sumar las transacciones. Por ejemplo, si la primera franja horaria empieza a las 10 horas de la mañana, TODOS los cobros registrados de 10h00 del lunes a 9h59 del martes serán tomados en cuenta en la jornada del lunes.

LOGOUT AUTOMATICO

Por **LOGOUT**, entendemos RECHAZO DE ACCESO AL SISTEMA.

Esta función sirve para configurar automáticamente el tiempo del nivel de usuario (ver parágrafo "identificación") en función de los parámetros efectuados.

Hay 3 opciones posibles para cada tipo de utilización del programa (BOWLING, COBROS GENERALES, BAR, RESTAURANTE).

The dialog box is titled "Options de logout utilisateur pour chaque terminal". It contains four sections, each with three radio button options and a numeric input field for the "Automatique après" option:

- Bowling:** Manuel (selected), Automatique à chaque opération, Automatique après 30 selon.
- Encaissements généraux:** Manuel (selected), Automatique à chaque opération, Automatique après 0 selon.
- Bar:** Manuel (selected), Automatique à chaque opération, Automatique après 0 selon.
- Restaurant:** Manuel (selected), Automatique à chaque opération, Automatique après 0 selon.

Buttons for "OK" and "Annuler" are at the bottom.

MANUAL: la operación de logout debe ser cumplida voluntariamente por el usuario, pulsando sobre el icono usuario y sobre la tecla "Ninguno". Si no efectuamos ninguna selección, la opción MANUAL está predefinida.

AUTOMÁTICA PARA CADA OPERACION: Cada vez que deseemos utilizar el programa, una validación de la identificación será solicitada.

AUTOMÁTICA DESPUÉS ...: Si definimos un tiempo limite (en segundos), el terminal calcula una "cuenta atrás" a partir de la última vez que hemos utilizado el programa; Una vez este tiempo finaliza, el acceso a las funciones se bloquea y el sistema pide al usuario identificarse para acceder.

MODALIDAD POR JUGADOR

La función MODALIDAD por JUGADOR es un modo de alquilar las pistas de forma forfait, especialmente útil en las franjas horarias cruzadas, cuando deseamos fomentar la practica del bowling a través de un precio especial.

Esta modalidad se aplica durante un periodo de tiempo determinado de la jornada. El jugador que alquila la pista según la modalidad "POR JUGADOR" paga una suma fija y juega hasta el final del periodo de tiempo programado.

The dialog box is titled "Heures fermeture mode paiement pour joueurs". It features a table with two rows: "De" (start time) and "A" (end time). The columns represent the days of the week: Lun, Mar, Mer, Jeu, Ven, Sam, Dim. Each cell contains a time selection dropdown menu.

	Lun	Mar	Mer	Jeu	Ven	Sam	Dim
De	04:15	00:00	08:15	00:00	00:15	00:00	00:00
A	23:30	00:00	23:30	22:15	23:45	00:00	00:00

Buttons for "OK" and "Annuler" are at the bottom.

La limitación de uso de la modalidad "por jugador" es establecida para la definición de un horario inicial y final que lo podemos variar para cada día de la semana.

No es posible aplicar varios periodos en el interior de la misma jornada.

La tarifa a pagar debe ser definida dentro del Setup tarifas. **Atención! La modalidad "por jugador" no puede ser utilizada para el alquiler de pistas prepagadas.**

PARÁMETROS AVANZADOS

CÓDIGOS QUICKBOOKS

La sección de los códigos contables es utilizada exclusivamente en conjunto con el programa Quickbooks© para la gestión de la contabilidad y de los impuestos.

OPCIONES APERTURA PISTAS

INICIO NOMBRE JUGADOR: cuando esta opción esta habilitada, desplaza el cursor automáticamente en la casilla del nombre del primer jugador. Si no, el cursor es colocado en la casilla del número de jugadores. Es posible efectuar diferentes opciones por open y liga.

AÑADIR AUTOMÁTICAMENTE ZAPATOS: Añade automáticamente el alquiler de zapatos a cada jugador. *Es posible SUPRIMIR el alquiler de zapatos después del pago de la pista a excepción de la modalidad pre-pago.*

MODALIDADES GESTION TRANSACCIONES

MANUAL : el usuario verifica el raport diario a través de la función correctamente y efectúa manualmente la grabación o borrado de los datos económicos.

ANULAR DESPUES: Aconsejado para los usuarios que no utilizan el programa de raport diario. Las transacciones económicas son puestas al día automáticamente en el día programado.

AUTO IMPORT DIARIO A: el programa de rapport diario se activa automáticamente en la hora programada y ejecuta la copia de seguridad de los datos automáticos.

GESTION BONOS (UNICAMENTE PARA LA MODALIDAD PREPAGO)

Entendemos por bono un ticket, provisto de número de serie, expedido a un jugador que ha interrumpido el juego pagado por adelantado y que tiene un derecho a un reembolso. Las selecciones siguientes están unidas a la elección de utilizar o no, los bonos como forma de devolver el importe, en lugar de restituirlo por dinero en efectivo.

IMPRIMIR BONO POR LA CAJA: Cuando un jugador entrega un bono de importe superior a la suma que se debe pagar en efectivo, el programa pide imprimir el bono del mismo valor al importe de la bonificación. El bono impreso podrá ser introducido en caja para una verificación al final de la noche.

IMPRIMIR TASAS SOBRE RECIBOS: Habilita la impresión del importe desmembrado sobre el ticket para el cliente, en el caso donde la función tasas sea utilizada.

DAR RESTO EN BONOS: Cuando la función está habilitada, ella permite emitir un nuevo bono, cobrando la diferencia entre el bono entregado y la transacción a pagar, en lugar de restituir la diferencia en dinero efectivo.

UTILIZACION DE LA MONEDA SECUNDARIA

Esta función permite utilizar dos monedas simultáneamente, mostrando el total de la divisa secundaria (por ejemplo, euro y lira). Para habilitar la función, es preciso pulsar la casilla UTILIZAR CONTRA VALOR.

VALOR : utilizar este campo para el símbolo de la segunda moneda. UTILIZAR SIEMPRE EL PUNTO COMO SEPARADOR DECIMAL.

Ciertas impresoras no están programadas para utilizar los símbolos; para indicar el número de la moneda secundaria, introducir los dos o tres primeros caracteres.

CAMBIO : campo para introducir el valor equivalente de la moneda principal <> secundaria.

LA IMPRESORA RECIBOS SOPORTA EL SIMBOLO: pulsar la casilla si queremos imprimir el símbolo utilizado para la moneda secundaria.

INVERTIR LAS TASAS DE CAMBIO: habilitar esta casilla para obtener la tasa de cambio de la moneda secundaria > moneda principal.

DECIMALES : indica el número de decimales redondeados durante la inversión de tasas de cambio.

AÑADIR UN NUEVO JUGADOR

Los jugadores que deseen añadirse a los que estén ya en pista, pueden ser adjuntados en un segundo tiempo según la modalidad seleccionada en esta sección.

AÑADIR INMEDIATAMENTE: los jugadores añadidos son adjuntados automáticamente en la partida en curso. El juego de los otros jugadores, será interrumpido hasta que los jugadores lleguen a la misma tirada. A partir de este momento, la partida continuará normalmente alternando los jugadores.

AL PRINCIPIO DE LA PROXIMA: los jugadores añadidos son puestos en espera automáticamente hasta el inicio de la partida siguiente a la que está en curso.

PEDIR CUANDO AÑADIR (elección recomendada): el programa pide cuando AÑADIR los nuevos jugadores a los que ya están en pista. Si respondemos NO a la pregunta, los jugadores serán adjuntados INMEDIATAMENTE; en el caso contrario, lo sabrán inmediatamente.

ATENCIÓN ! Si vemos parpadear sobre la pista el aviso "PARA EMPEZAR UNA NUEVA PARTIDA, TIRE ...", AÑADIR los jugadores a partir de la partida siguiente; si no, los jugadores entrantes deberán completar en su turno la partida que acaba de terminar.

GUARDAR DATOS

Utilizando el programa WINS, personalizamos las coordenadas del sistema – tanto económicas que de configuración. Estas modificaciones están escritas en los ficheros que solo el programa esta capacitado para entender.

WINS esta dotado de una función de copia de seguridad que permite grabar los datos "vitales" del sistema (configuración de caja, precios, archivos, etc.) de forma a poder recuperarlos si llega a perderlos accidentalmente.

La función de copia de seguridad, puede ser ejecutada de diferentes formas según la configuración escogida.

MANUAL : el salvaguardar debe ser realizado voluntariamente por un operador sobre el botón Backup.

AUTOMATICO : la copia de seguridad es efectuada automáticamente y ligada a la selección "Cuando realizar el backup".

DEL TERMINAL: indicar al ordenador habilitado a la operación de backup (copia de seguridad).

EN CADA SALIDA: la copia de seguridad es realizada automáticamente por el terminal dedicado al salvaguardar, cada vez que salimos del programa WINS.

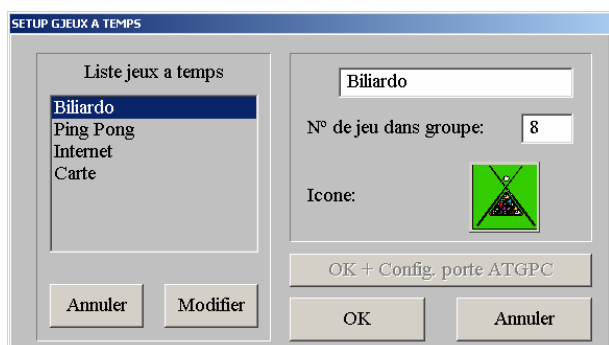
EN CADA SALIDA DESPUES. : cuando el tiempo programado se agota y que salimos del programa WINS, el programa cumple la copia de seguridad sobre el terminal dedicado.

DONDE PONER EL FICHERO DE SALVAGUARDAR:

Disco del servidor - el fichero de copia de seguridad, es grabado únicamente sobre Main Desk.

COPIA EN []- el fichero de copia de seguridad, es copiado tanto sobre el Main Desk, que sobre la unidad local del terminal a partir del cual nosotros efectuamos una copia de seguridad (C= disco duro, A = disquete)

PONER EN – el fichero de copia de seguridad es desplazado exclusivamente sobre la unidad local del terminal a partir del cual efectuamos la copia de seguridad (C= disco duro, A = disquete)



Los juegos a tiempo se dividen por grupos según el tipo.

En cada grupo, introducimos el número de juegos.

AÑADIR UN NUEVO GRUPO DE JUEGOS

Pulsar sobre la tecla **MODIFICAR**. *El programa adjunta un nombre "ficticio" al grupo.*

Entrar el nombre del grupo en la casilla blanca y pulsar sobre el nombre "ficticio" resaltado para validar.

AÑADIR el número total de juegos en la casilla correspondiente.

Escoger un icono a asociar pulsando sobre el botón **?**. Ojear las páginas con la ayuda de las teclas **<<>>**

Seleccionar el icono pulsando debajo (el cuadro se pone rojo) y validar con **OK**.

Para AÑADIR un nuevo grupo, pulsar de nuevo sobre la tecla MODIFICAR y repetir las operaciones; al final validar con **OK**.

ELIMINACION – MODIFICACIÓN DEL GRUPO DE JUEGOS

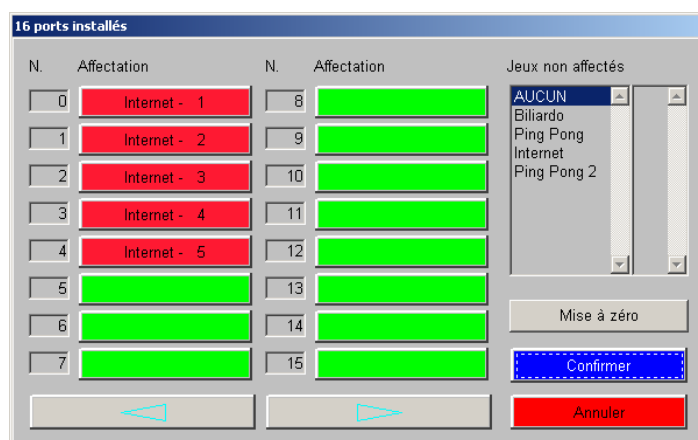
Resaltar el numero del grupo en la lista de los juegos a tiempo.

La tecla **ANULAR** esconde el grupo, la tecla **MODIFICAR** permite cambiar los parámetros.

CONFIGURACIÓN DE TARJETAS ATGPC (únicamente para centros con tarjeta de control de luces en los billares)

Operar a partir de la consola donde esta instalada la tarjeta ATGPC después de haber creado los juegos a tiempo.

En la ventana de Setup de los juegos a tiempo, pulsar sobre la tecla **OK+config. Puerta ATGPC**



Subrayar el grupo de Juegos a tiempo pilotados por la tarjeta en la ventana "Juegos no afectados".

Subrayar el número del juego deseado, después pulsar sobre el botón de la asignación.

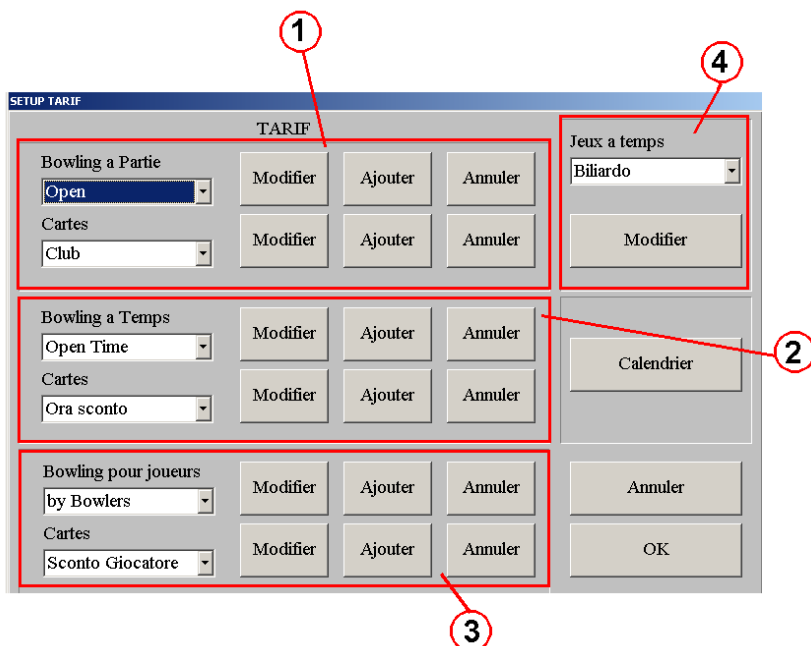
El botón de la parte afectada se pone roja y muestra el número del juego correspondiente.

Ejemplo : la parte cero de la tarjeta corresponde al billar 1. La salida del relé pilotado por la parte Cero encenderá o apagará la lámpara situada sobre el billar número 1.

El numero de partes esta decidido por los instaladores; Si es superior a 16, utilizar las teclas flechadas para hacerlas desfilas.

La tecla **PUESTA A CERO** anula todas las selecciones; la tecla **CONFIRMAR** sirve para grabar y salir, la tecla **ANULAR** sirve para salir sin grabar.





La ventana de las Tarifas está dividida en 4 partes.

[1] BOWLING A PARTIDA

Creación – modificación - anulación de tarifas y de tarjetas para el alquiler del bowling a partida (o a juegos, en función de la Configuración del setup general de caja).

[2] BOWLING A TIEMPO

Creación – modificación - anulación de tarifas y de tarjetas para el alquiler del bowling a tiempo.

[3] BOWLING POR JUGADOR

Creación – modificación - anulación de tarifas y de tarjetas para el alquiler del bowling en la modalidad "por jugador".

[4] JUEGOS A TIEMPO

Creación – modificación de tarifa horaria por juegos a tiempo.

La tecla **CALENDARIO** sirve para gestionar automáticamente las tarifas especiales para los días festivos (consultar el parágrafo "Calendario" para mas detalles).

Una vez creadas, las tarifas son introducidas en las casillas. Para seleccionar una, abrir el menú alistado, pulsar sobre la flecha, después hacerlas desfilas pulsando sobre la flecha o utilizando el teclado.

Los números de tarifa son obligatorios; el numero máximo para cada tipo es treinta

Las tarifas bowling serán usadas tanto en pre-pago como en post-pago; la tarifa "Por jugador" solo se utiliza en alquiler pre-pago.

En la sección **TARJETAS**, creamos las tarifas a asociar a las tarjetas, utilizando el programa Listas Inscritos.

Las teclas presentes en las diferentes secciones poseen las mismas funciones: la tecla **AÑADIR** crea una nueva tarifa, **MODIFICAR** varia el tarifa seleccionada, **ANULAR** la esconde.

Las modalidades de Configuración para tarifas normales y/o tarjetas son las mismas. La parte Tarjetas es aplicable, si el fichero para el desmembramiento de las tasas en los totales o en el interfaz Quickbooks®, están activados.

Recordamos definir las **FRANJAS HORARIAS** antes de configurar los precios de la partida
CONFIGURACIÓN DE UNA TARIFA

[1] NUMERO TARIFA

Campo obligatorio que describe el numero de la tarifa.

[2] FRANJAS HORARIAS

El programa divide la jornada en 4 franjas horarias comunes a todos los días de la semana. La definición de las franjas horarias depende del setup general de caja (cf. capítulo 2.4) y es obligatorio. Si los precios no varían de una franja a otra, introducir el mismo precio.

[3] DIAS DE LA SEMANA

Los parámetros de las tarifas pueden variar según los días de la semana: un sólo precio desde el lunes al jueves, precios diferentes para el viernes, el sábado y el domingo. La diversificación de los precios en función del día de la semana puede ser aplicada, así como el alquiler de los zapatos y calcetines.

[4] TARIFA PREDEFINIDA

TARIFA aplicada por defecto por el programa en el momento de la transacción económica.

[5] TASA

Campo reservado a la introducción de las tasas aplicables con el programa Quickbooks® o el fichero de tasas equivalente. Si es utilizado, el precio del alquiler es entendido neto de tasas.

[6] [7] CASILLA IMPORTE

Introducir el importe del alquiler, introduciendo las unidades en la casilla [6] y los decimales en la casilla [7].

CONFIGURACIÓN ALQUILER PARA BOWLING POR PARTIDA (normal y tarjetas)

Entrar el importe correspondiente al precio de UNA SOLA PARTIDA; El programa dividirá automáticamente por cada tirada completa, cuando esto sea necesario.

CONFIGURACIÓN ALQUILER PARA BOWLING A TIEMPO (normal y tarjetas)

Introducir el importe correspondiente al precio de UNA HORA DE JUEGO; El programa dividirá automáticamente el alquiler por cada minuto, cuando esto sea necesario.

CONFIGURACIÓN ALQUILER BOWLING POR JUGADOR (normal y tarjetas)

Introducir el importe por cada PERIODO DE JUEGO anteriormente configurado (ver página 27).

TARIFAS DE LOS JUEGOS A TIEMPO

Tarif jeu a temps PAR HEURE:Biliardo					
	09:00-12:00	12:00-17:00	17:00-20:00	20:00-09:00	Minimum
Lun-Jeu	50 00	50 00	50 00	50 00	50 00
Vendredi	50 00	50 00	50 00	50 00	50 00
Samedi	50 00	50 00	50 00	50 00	50 00
Dimanche	50 00	50 00	50 00	50 00	50 00

Taxe %
Personne 0.00

OK Annuler

Los juegos a tiempo tienen una sola tarifa aplicable; para las reducciones, utilizar las tarjetas magnéticas en las Listas Inscritos, la reducción se aplica bajo la forma de porcentaje.

La tarifa de los juegos a tiempo corresponde a UNA HORA DE ALQUILER. Las franjas horarias y las divisiones hebdomadarias son idénticas a aquellas que son utilizadas para el alquiler de bowling.

El importe **MINIMO** establece un umbral, al cual el precio de alquiler, será adaptado si el pago es inferior.

CALENDARIO

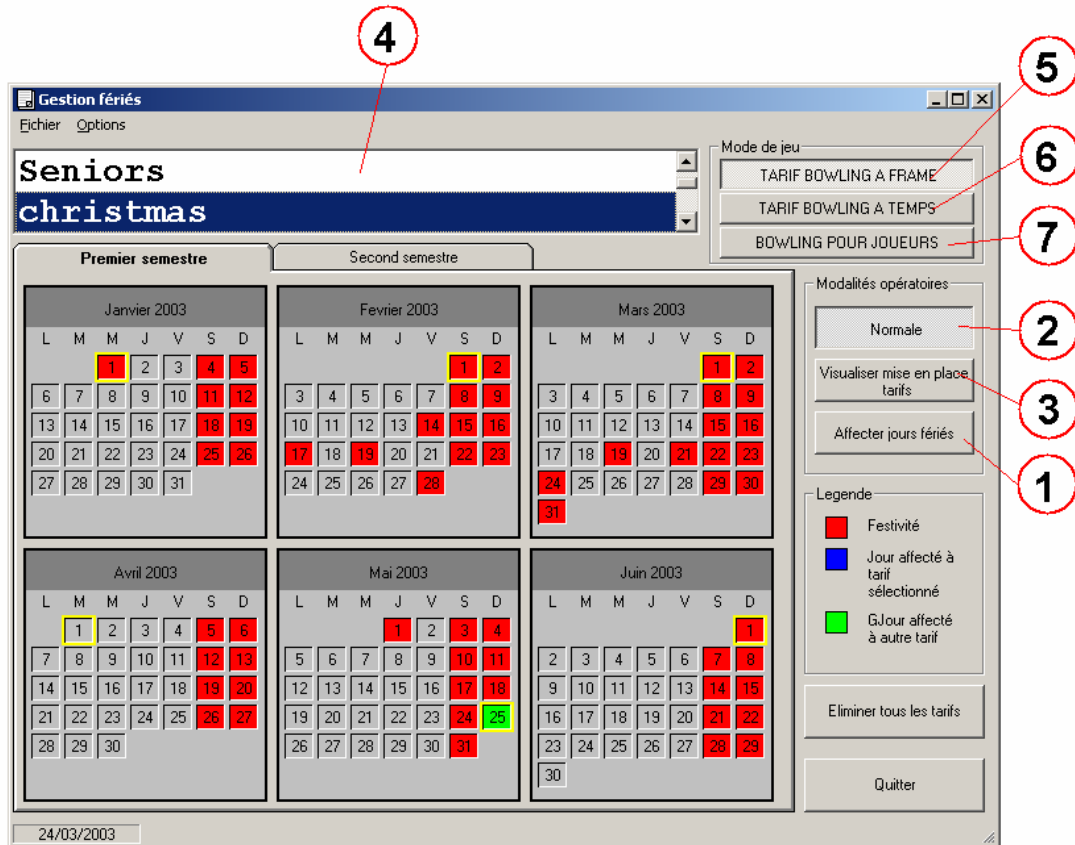
Pulsando sobre la tecla **CALENDARIO**, activamos el programa para la gestión de las "jornadas a tarifa especial" que se utiliza generalmente durante los periodos de Navidad, Semana Santa, Festivos y otras festividades nacionales.

El objetivo del programa es remplazar la "Tarifa predefinida" que la utilizamos normalmente durante el año por otra tarifa diferente. El programa calendario **NO IMPIDE** los usos de utilizar otras tarifas, si han sido creadas; se limita a adjuntar como primera tarifa a utilizar, aquella que afecta a ese día.

Las tarifas especiales no deben ser necesariamente superiores al precio estándar; por ejemplo, podemos utilizar Calendario para seleccionar una tarifa aplicable, dedicada a un día particular de la semana.

El programa dispone de un calendario periódico; los parámetros efectuados, que son aplicados al año corriente, quedan activos para los siguientes años, al no ser que efectuemos una modificación voluntaria. Les recordamos que es necesario modificar los parámetros para el periodo de Semana Santa (una de las fiestas que varía cada año).

El programa muestra los días del mes divididos en dos semestres. Las jornadas de SABADO y DOMINGO están señaladas en rojo. El panel del calendario muestra 6 meses a la vez; utilizar las teclas PRIMER SEMESTRE y SEGUNDO SEMESTRE para cambiar.



ATRIBUIR DIAS FESTIVOS

Esta operación sirve para marcar en rojo uno o más días a considerar como festivos o especiales.

Pulsar sobre la tecla **ATRIBUIR DIAS FESTIVOS [1]**, después pulsar directamente sobre la casilla del día a seleccionar.

ATRIBUIR UNA TARIFA A UNO O MÁS DIAS FESTIVOS

Pulsar sobre la tecla **NORMAL [2]**.

Seleccionar el grupo de tarifas usando las teclas **Modo de juego: BOWLING A PARTIDA [5], BOWLING A TIEMPO [6], BOWLING POR JUGADORES [7]**.

Seleccionar una tarifa **[4]**, después pulsar directamente sobre la casilla del día a seleccionar. El día seleccionado cambia de color (**AZUL**).

Variando la selección del modo de juego, es posible asociar otra tarifa para una modalidad diferente.

CONTROL DE ASIGNACION DE LAS TARIFAS

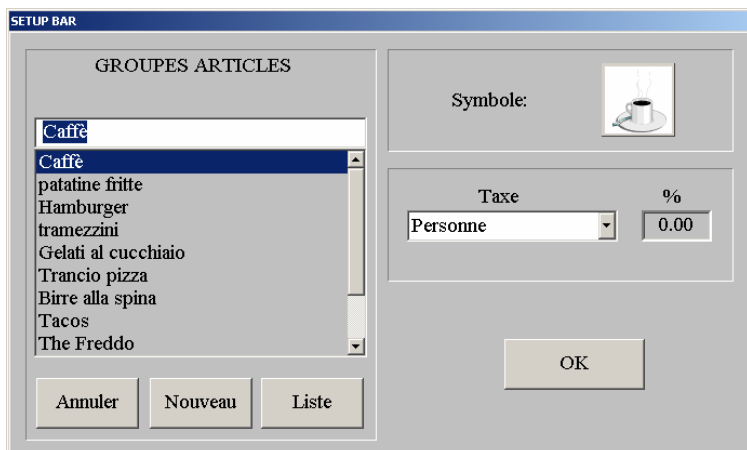
Pulsar sobre la tecla **VISUALIZAR COLOCACION TARIFAS [3]**; Los días afectados a una tarifa serán visualizadas en AZUL si la tarifa correspondiente **[4]** es seleccionada, en VERDE si están vinculadas a otra tarifa.

La tecla **ELIMINAR TODAS LAS TARIFAS** sirve para borrar todos los parámetros efectuados.

La tecla **SALIR** sirve para salir del programa y los parámetros son grabados automáticamente.



Nota : TODOS LOS MENUS (Bar, Restaurante, Pro-shop) son configurados de la misma manera.



La tecla **NUEVO** sirve a crear un grupo de artículos.

La tecla **ANULAR** elimina el grupo seleccionado.

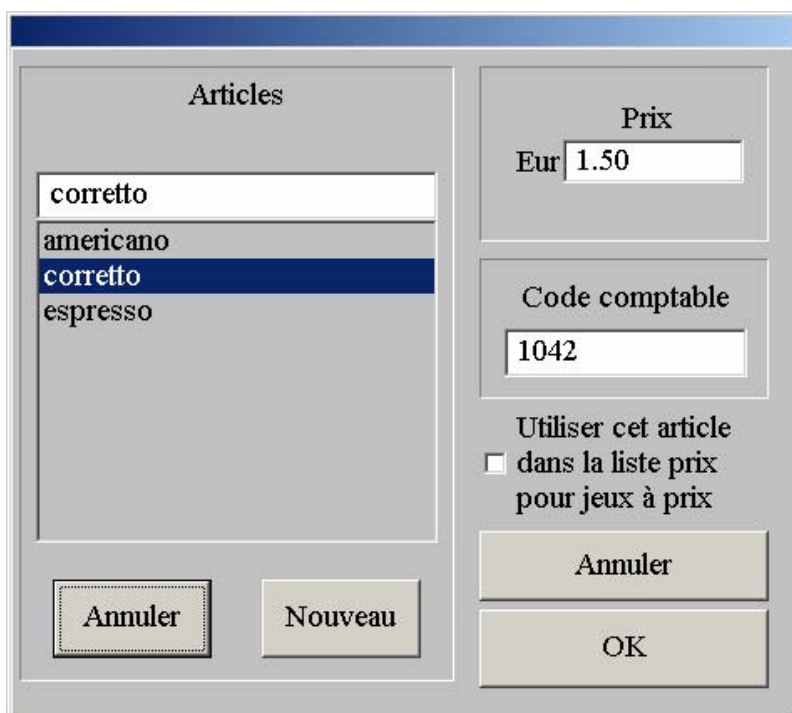
La tecla **OK** sirve para salir.

El panel **TASA** solo esta disponible si el fichero tasas o el programa Quickbooks® están habilitados.

Entrar el número del grupo del artículo, pulsar sobre el número "ficticio" para validar.

Escoger un icono a asociar pulsando sobre el botón **?**, pasar las páginas con la ayuda de las teclas **<>**. Seleccionar un icono pulsando (el cuadro se pone rojo) y validar con **OK**.

La tecla **LISTA** activa el sub.-menú del grupo.



El nombre del grupo es añadido automáticamente como primer artículo.

Para **AÑADIR** un nuevo artículo a la lista, pulsar **NUEVO**.

Introducir el nombre y el precio unitario en las casillas.

ANULAR borrar el artículo seleccionado si es necesario.

El Código Contable es atribuido por WINS y se refiere al interfaz USA Quickbooks.

La sección **UTILIZAR EN LOS JUEGOS A PRECIO** restituye el artículo utilizado para las ganancias sobre pista (ver capítulo **UTILIZACION DE LAS FUNCIONES JUEGOS A PRECIO**).

NOTA : Si el precio del artículo no está especificado, deberá ser introducido a mano, cada vez que el artículo sea utilizado.

Pulsar sobre **OK** para salir.



Por cupón, entendemos los "bonos" o de las "papeletas", impresos físicamente y entregados a los jugadores. Existen dos tipos de cupones:

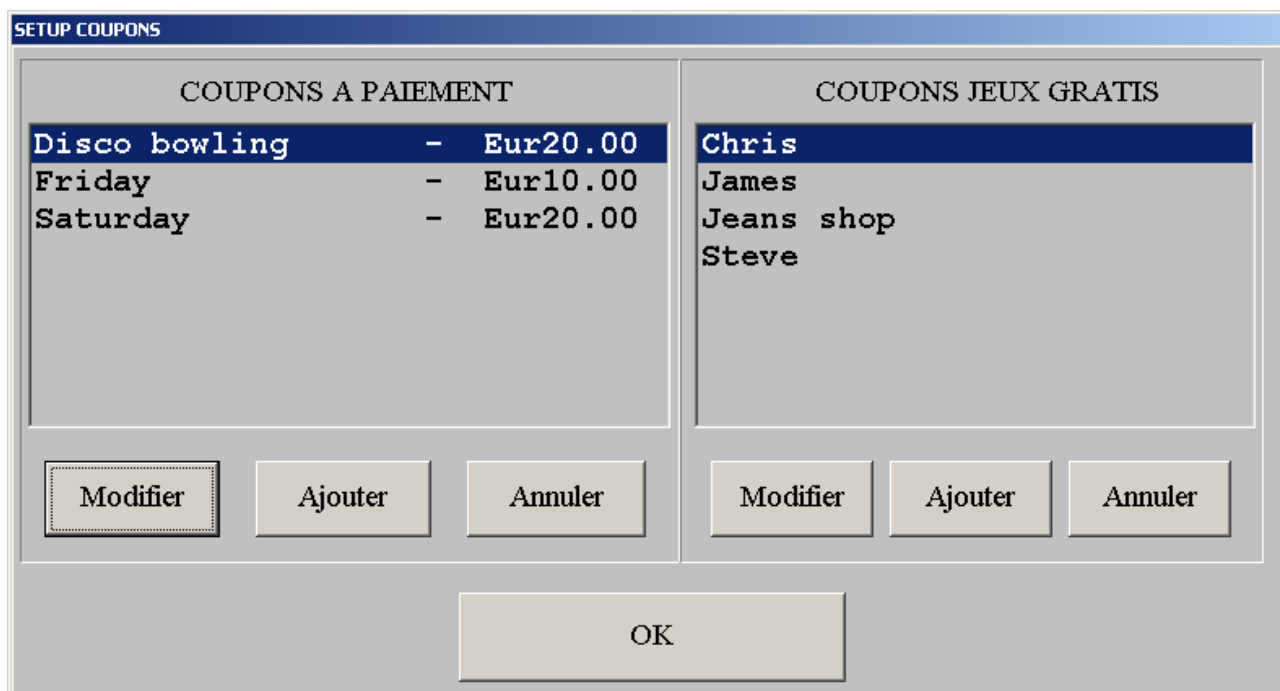
CUPON JUEGOS GRATIS

Los cupones "Gratis" son usados para ofrecer una o más partidas de bowling regalo. Los cupones gratis no pueden ser utilizados, que para las partidas de bowling.

CUPONES DE PAGO

Los cupones pagados son bonos a precio fijo vendidos regularmente y pueden ser utilizados como "efectivo prepagado" en todas las transacciones.

NOTA : El programa WINS no prevé los cupones para gestionarlos e integrarlos en el raport diario; la impresión de cupones no está prevista



COUPONS A PAIEMENT		COUPONS JEUX GRATIS	
Disco bowling	- Eur20.00	Chris	
Friday	- Eur10.00	James	
Saturday	- Eur20.00	Jeans shop	
		Steve	

AÑADIR

Crear un nuevo cupón.

MODIFICAR

Variar los parámetros para el cupón seleccionado.

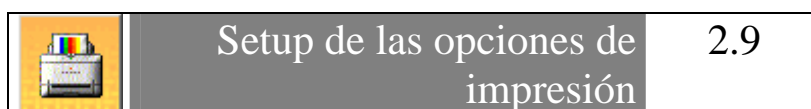
ANULAR

Elimina el cupón seleccionado.

OK

Quita el panel y graba las modificaciones.

En los **CUPONES A PAGO**, se necesita introducir en la casilla el **PRECIO UNITARIO** de cada cupón.



Setup reçus			
Impression reçus	Jamais	Sur	Toujours
Bowling:	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jeux à temps:	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bar:	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Restaurant:	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Enc. Généraux et remb.:	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
imprimante Score			
Images joueurs	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

OK Annuler

IMPRESION DE RECIBO (para impresora tickets)

En la configuración de la impresora de tickets, decidimos la modalidad de emisión del recibo (sin valor fiscal) de caja, al final de la transacción económica. Es posible personalizar las opciones de impresión según el tipo de transacción: Bowling, Juegos a tiempo, Bar, Restaurante, Cobros generales y reembolso.

IMPRESORA SCORE (con imagen jugador)

Esta opción puede ser habilitada en los centros de bowling donde un aparato Fotostrike III, esté instalado.

El jugador debe hacer una reserva utilizando el Fotostrike III, seguidamente el cajero envía los nombres a la pista usando la reserva.

Cuando pedimos la impresión de las partidas, el programa reconoce la foto asociada al jugador y realiza la impresión según la selección que ha sido definida.

Opciones comunes a todos los tipos de impresión:

NUNCA

El recibo no es pedido al final de la transacción.

SOBRE PEDIDO

Al término de una transacción o a la apertura de un juego a tiempo, el programa pide una confirmación para imprimir el recibo.

TODAS

El recibo es impreso automáticamente al final de cada transacción o a la apertura de un juego a tiempo.



Durante los diferentes eventos del juego, las centrales de pistas Superelex muestran a los jugadores las "animaciones" divertidas, bajo forma de dibujos animados en tres dimensiones (o "movies" en el lenguaje técnico).

Los grupos de movies están divididos en "packs" que están normalmente ya instalados con la versión. El CDrom WINS 6.2 presenta actualmente los packs siguientes:

BASIC	pack animaciones de base.
STARBOWL1	comprende una serie de animaciones con los 3 personajes de Star-Bow-Ling
STARBOWL2	segunda serie de animaciones con los 3 personajes de Star-Bow-Ling
STARBOWL3	tercera serie de animaciones con los 3 personajes de Star-Bow-Ling
STARBOWL4	cuarta serie (cumpleaños) con los 3 personajes Star-Bow-Ling
BOWLCANO1	pack de animaciones 1 con personajes Bowlcano isla
BOWLCANO2	pack de animaciones 3 con personajes Bowlcano isla

El uso de los packs "Starbowling" y "Bowlcano" está subordinado a la compra de una licencia que debe ser autenticada por el programa Wins a través de la función descrita en este párrafo.

El pack BASIC es instalado en todos los centros de bowling con Superelex y no pide ninguna validación.


Para pedir las licencias de uso para los packs Starbowling y Bowlcano, dirigirse a su vendedor o rellene el formulario de pedido en el página www.steltronic.com/clipsgen

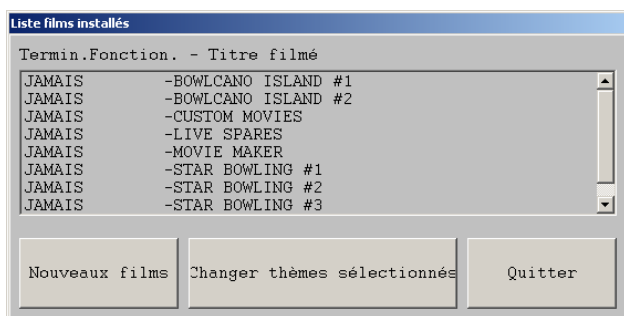
El formulario de pedido sirve también para solicitar la activación de las licencias de uso siguientes:

CUSTOM MOVIES	licencia de uso para filmes publicitarios personalizados sobre pistas vacías.
LIVE SPARES	licencia de uso del pack Live Sparemaker
MOVIE MAKER	licencia de uso para la validación de filmes publicitarios auto-productos.

GRABACIÓN DE LA O DE LAS LICENCIAS DE USO

Aparte de la compra de la licencia, recibirá por correo electrónico (anexo), disquete o por conexión MODEM directo, un fichero que contiene la extensión INI que deberá copiar en el repertorio TCPSEV\DATI_COM.

Pulsar sobre el icono  en el menú de Setup, después sobre la tecla **NUEVOS FILMS**. Usando los comandos de Windows, ojear el contenido del disco C, abrir el dossier **TCPSEV**, el sub.-dossier **DATI_COM**, posicionar el cursor sobre el fichero anexo que ha sido copiado en el repertorio y después pulsar sobre la tecla **ABRIR**

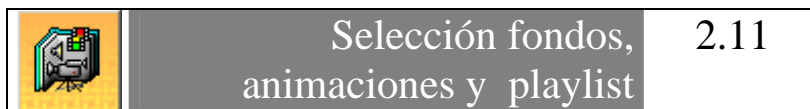


La lista de las películas (o movies) habilitadas están indicadas en la ventana con la fecha de caducidad.

Pulsar sobre la tecla **SALIR** para volver al menú precedente.

HABILITAR LAS LICENCIAS EN MODO DEMO DURANTE 30 DIAS.

Instalar los ficheros **Demo Movie Licencia.txt**. que se encuentran en el repertorio TCPSEV siguiendo la forma de proceder descrita a continuación. Al finalizar los 30 días, el programa bloqueará las animaciones en opción y recordará al operador que el periodo de prueba de los filmes Demo a concluido.



El programa SELECCIÓN TEMAS ha sido creado para gestionar las animaciones y las imágenes estáticas a visualizar sobre las pistas.

Filmes, animaciones estáticas o fondos en rotación han sido divididos por TEMAS para reproducir más rápido las programaciones.

Por ejemplo, todas las animaciones de base sin los personajes Star, Bow y Ling están englobadas en el tema BASICS; las imágenes estáticas utilizadas como fondos en rotación que tienen por motivos, dibujos animados están incluidos en tema PYS.

FUNCIONES PRINCIPALES DEL PROGRAMA

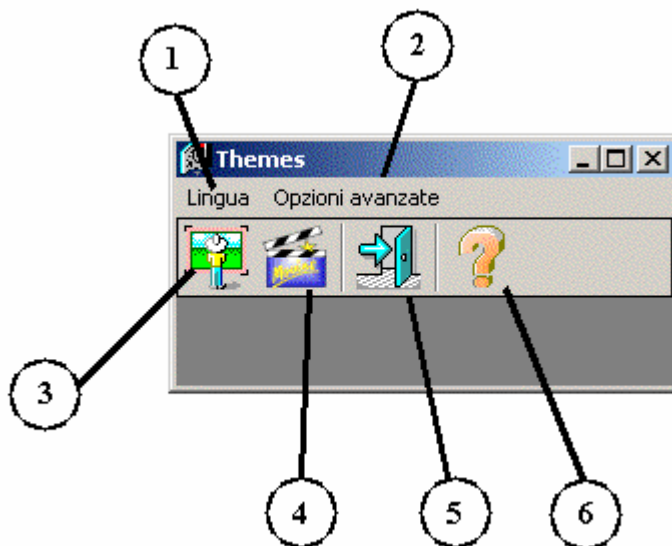
Creación, modificación o borrado de uno o de varios playlists.

- Adjuntar o anular un tema de una o de varias imágenes utilizadas como fondos en rotación.
- Configuración de las opciones de Live sparemaker (cuando está habilitado).

ATENCIÓN ! El programa tema se utiliza exclusivamente para asociar las imágenes o las animaciones a los temas y a los playlists; la indicación sobre los monitores de las pistas depende del comando enviado por el programa principal (Wins).

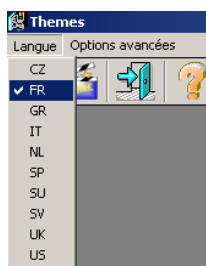
ABRIR EL PROGRAMA DE SELECCIÓN TEMAS

En el menú Setup y Mantenimiento, pulsar sobre el icono para activar el programa y activar la ventana principal.



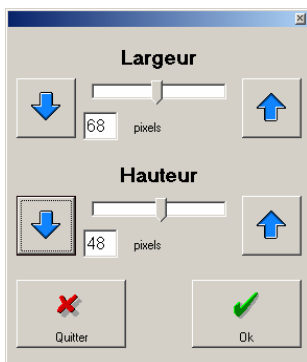
- 1 Selección **IDIOMA**.
- 2 Tecla **OPCIONES AVANZADAS**
- 3 Selección **IMÁGENES ESTÁTICAS**
- 4 Menú **ANIMACIONES**
- 5 **SALIR** del programa
- 7 **INFORMACIONES** sobre la versión.

[1] SELECCIÓN IDIOMA



Abrir el menú listado, seleccionar la nueva lengua de uso del programa si la lengua predefinida no es la que deseamos.

[2] MENU OPCIONES AVANZADAS- DIMENSIONES DE LAS IMÁGENES



En esta ventana, tenemos la posibilidad de modificar las dimensiones de los ICONOS que representan las diferentes imágenes, animaciones o temas.

La unidad de medida está expuesta en píxeles.

Hay diferentes formas de modificar los valores de anchura y altura de los iconos:

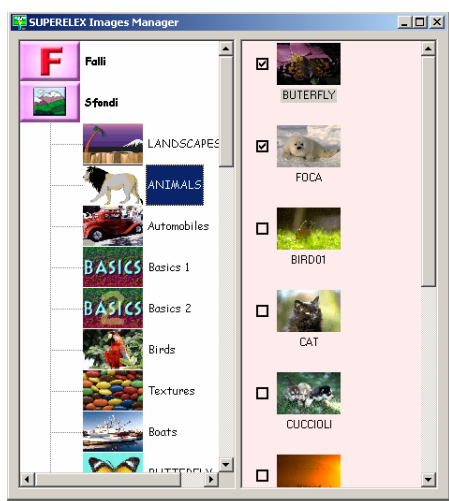
- A) Con la ayuda de las teclas flechadas, modificamos la dimensión de 10 píxeles a cada clic sobre la tecla.
- B) Desplazando el cursor al centro, modificamos los valores por unidades.

Para salir y grabar, pulsar sobre la tecla **OK**.



[3] MENU IMÁGENES ESTÁTICAS

Las Centrales de pistas Superelex pueden también gestionar, las animaciones de las "imágenes estáticas". Las imágenes estáticas pueden ser utilizadas para los FONDOS (imágenes en rotación cuando la pista está vacía) o asociadas a los MOMENTOS DE JUEGO como el Spare, el Strike y la falta.



La parte izquierda de la pantalla está consagrada a "eventos" y temas, la parte derecha muestra su contenido.

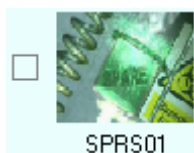
LA MODALIDAD DE SELECCIÓN DE LAS IMÁGENES ES IDENTICA.

Cada RESULTADO como fondos, strike, etc., contiene una elección de temas predefinidos.

Pulsando sobre cada resultado, abrimos el directorio y vemos adjuntarse los temas; pulsando sobre el tema, vemos adjuntarse las imágenes en la ventana de la derecha.

Para habilitar la imagen de un tema, es suficiente pulsar sobre la casilla de selección.

El paramétraje por defecto (predefinido cuando se abre el programa) prevé la selección de todas las imágenes.



**IMAGEN
DESACTIVADA**

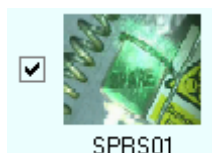


IMAGEN ACTIVA

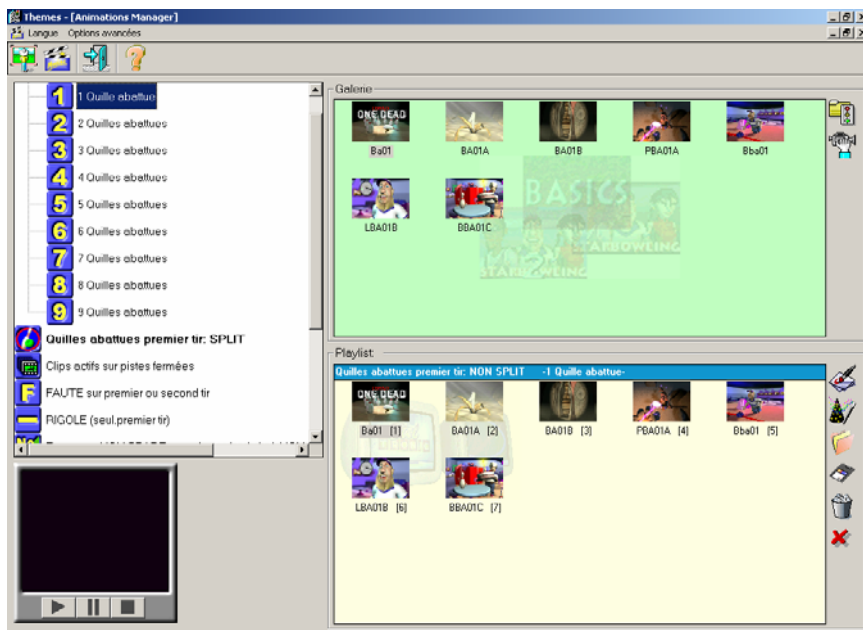
El orden de rotación de las imágenes no puede ser modificado.

Las secuencias para los eventos repetidos de Strike, Spare y Faltas no pueden ser modificadas.



[4] MENU ANIMACIONES

El menú animaciones sirve para crear, modificar o borrar las playlists, utilizar los filmes de producción propia y programar las opciones de Live Sparemaker (estas dos últimas funciones deben ser habilitadas desde el fichero de configuración).



En el panel blanco a la izquierda, vemos adjuntarse los "eventos" de las diferentes fases de juego.

Si la presentación del número de los eventos no es visible, pulsar sobre el cuadro de al lado de la ventana y utilizar la función "drag and drop" para modificar sus dimensiones.

Los eventos marcados con caracteres en negrita contienen otros; por ejemplo, el evento "Bolos abatidos primer tiro: no split" el evento "un bolo (caído)", "dos bolos", etc..

Es posible configurar la animación deseada para cada evento.

La parte derecha de la ventana está dividida en dos paneles, **GALERIA (ARRIBA) Y PLAYLIST (ABAJO)**.

La parte **GALERIA** presenta las imágenes disponibles para el evento; La parte **PLAYLIST** sirve para trasladar las animaciones en la lista, una especie de "dossier de destino".

La zona "pantalla" abajo sirve para tener una "vista local" del film seleccionado.

Un **PLAYLIST** es físicamente un fichero de texto que contiene una lista de animaciones asociadas y de resultados.

El programa Temas permite generar o modificar estos ficheros de forma fácil para el uso mediante comandos simples.

ATENCIÓN ! El programa tema no posee límites para el uso de las animaciones; si hemos seleccionado una animación de un tema no habilitado en el fichero clips.ini, la pista no ejecutará el film.

LEYENDA DE LOS COMANDOS



ABRIR UNA PLAYLIST EXISTENTE



BORRAR UNA PLAYLIST



GRABAR LA PLAYLIST EN CURSO DE USO



CREAR UNA NUEVA PLAYLIST



SALIR DEL MENU



AÑADIR TEMAS A UNA PLAYLIST



SELECCIÓN DE TEMAS



PERSONAL MOVIES (bajo licencia)

CREACIÓN DE UNA PLAYLIST

Existen dos modos para la creación de una playlist:

- manualmente, usando la función "drag and copy" .
- seleccionado los temas que deseamos, adjuntándolos automáticamente.

Sea cual sea el modo escogido, la primera operación a cumplir, es la selección de los temas a adjuntar en la "galería".

SELECCIÓN DE IMÁGENES POR TEMAS



Pulsar sobre el botón **selección temas**



← La barra de arriba muestra los diferentes temas bajo la forma de iconos-botones.

Pulsando directamente sobre los botones de la barra, seleccionamos o deseleccionamos todas las animaciones relativas a este tema.

← Las listas de resultados están dispuestas bajo la forma de título; pulsando encima, abrimos o cerramos la selección de los temas.

Para seleccionar manualmente un tema en el resultado, pulsar en la casilla de selección a la izquierda del tema.

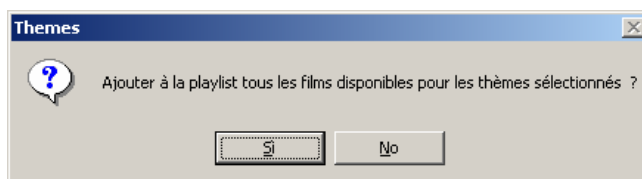
Una vez la selección se ha efectuado, salir pulsando sobre **OK**.

CREACIÓN DE UNA PLAYLIST DE FORMA AUTOMÁTICA (elección recomendada)

Pulsar sobre el botón **AÑADIR temas**

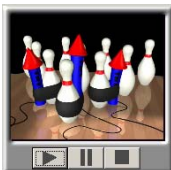


Validar la operación.



Todos los temas (con las imágenes correspondientes) que han sido escogidos precedentemente son adjuntados automáticamente para todos los resultados.

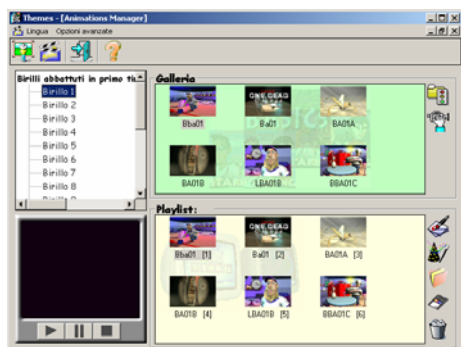
APRECIACION DE LA ANIMACION



Para ver un film, pulsar sobre el icono del film (en esta galería o en la zona playlist) pulsar sobre la tecla flechada ▶.

La tecla de pausa || para momentáneamente el film, STOP ■ lo bloquea.

CREACIÓN O MODIFICACIÓN DE UNA PLAYLIST (manualmente)



Si hemos creado una playlist automáticamente o la queremos modificar o si queremos seleccionar las animaciones manualmente, es suficiente usar la función "desplazar-soltar" de Windows.

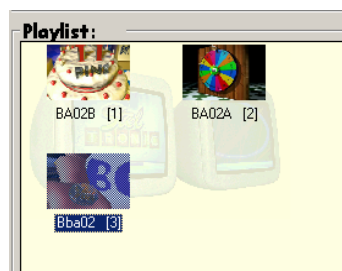
Pulsar sobre el resultado para visualizar las imágenes en la galería.

Les recordamos que los resultados en caracteres negrita contienen en su contorno otros resultados.



Para desplazar una animación de la Galería a la Playlist, pulsar sobre el icono, mantener pulsada la tecla de la izquierda del ratón, arrastrar la imagen a la zona Playlist después, soltar el botón del ratón.

Esta operación consiste en "deslizar-soltar" una imagen (función drag and drop de Windows).



El icono desplazado a la playlist toma un número entre paréntesis, que indica el orden de sucesión durante el evento.

EJEMPLO: en la imagen de al lado, hemos puesto BA02B como primera animación para el evento "Bolos abatidos primer tiro no split, bolo 2". Cuando el evento se repita, la animación será BA02A y así sucesivamente.

Es posible insertar más veces la misma animación en un evento, simplemente repitiendo la operación "drag and drop".

La playlist es usada como secuencia de eventos, independientemente de la partida en curso o de la sucesión de los jugadores; una vez que la última animación del evento ha sido cargada (en secuencia numérica), empezamos a partir de la primera de forma cíclica.

ELIMINAR UN FILM DE LA PLAYLIST

Pulsar sobre la imagen en la playlist y apoyar sobre la tecla **SUPR** del teclado. Los iconos de los filmes en la playlist serán reenumerados para compensar el film eliminado, partiendo de la izquierda.

VARIAR EL ORDEN DE LOS FILMS

Arrastrar los iconos hasta la posición deseada de forma a reelaborar la playlist, los otros iconos se desplazan en consecuencia. Repetir las operaciones en secuencia para todos los eventos.

ADJUNTAR LOS FILMS A ROTACIÓN EN PISTAS CERRADAS

Pulsar sobre el evento "CLIPS ACTIVOS SOBRE LAS PISTAS CERRADAS". Si no introducimos ninguna selección, el programa adjunta el film predefinido.

GRABAR UNA PLAYLIST

Pulsar sobre el icono disquete, introducir el nombre y pulsar sobre **GRABAR**.

CREAR UNA NUEVA PLAYLIST (sin salir del programa)

Pulsar sobre el icono  y continuar.



PERSONAL MOVIES

Les recordamos que el uso de la función esta subordinada a la compra y a la validación de la licencia de uso; la tecla personal movies no es visible si la licencia no esta habilitada.

Los filmes de la galería PERSONAL MOVIES pueden ser proporcionados por Steltronic o instalados por el cliente.

Si dispone de un film (obligatoriamente en formato MPG), usted puede adjuntarlo y visualizarlo sobre las pistas como "sparemaker alternatif" (si usted compra la licencia live sparemaker) u otro evento (si usted compra la licencia Movie maker).

El film debe tener el formato MPG y respetar las características siguientes:

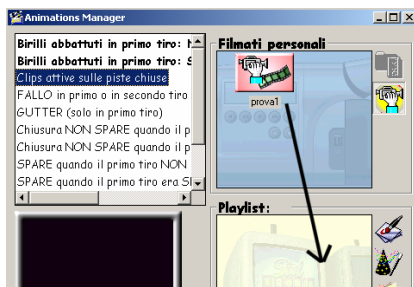
Fotogramas por segundo: 25

Bit Rate : 1.6 mbyte sec.

Dimensiones: 352 X 288 píxeles

Copiar el fichero en el repertorio **TCPSEVIDV_CLIPS** del disco C de la Consola Principal.

UTILIZAR UN FILM PERSONAL (validación Moviemaker)



Seleccionar el evento donde queremos activar el film (en el ejemplo, "Clips activos") .



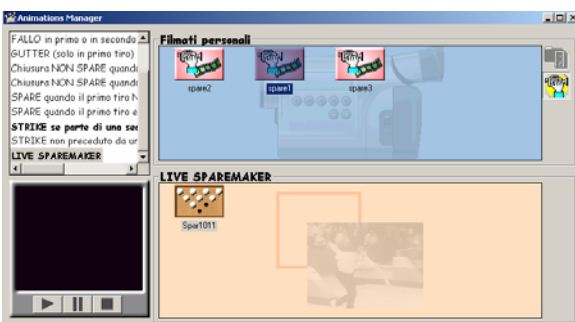
Pulsar sobre el icono

"Desplazar-soltar" el icono en la zona playlist..

Repetir la secuencia de operaciones, si queremos copiar el film en otro evento.

Grabar la playlist.

FUNCIÓN LIVE SPOREMAKER (validación live sparemaker)



Pulsar sobre el icono

Seleccionar la función **LIVE SPOREMAKER**

"Desplazar-soltar" el icono en la zona playlist.

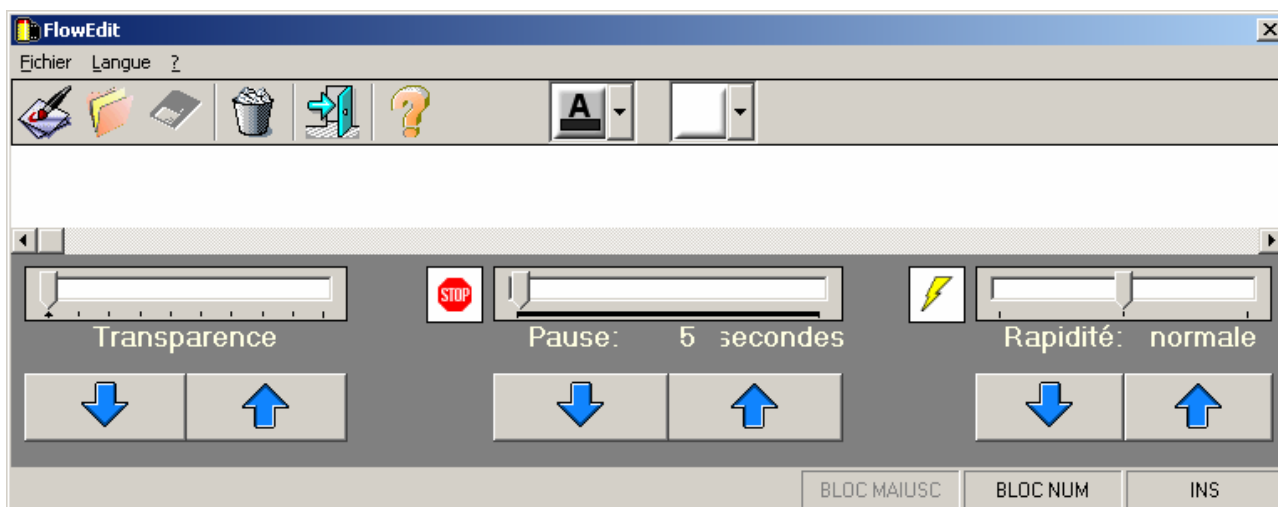


Soltar la tecla del ratón: si vemos abrirse el panel de configuración Live Sparemaker.

Pulsar directamente sobre los bolos abatidos para "vincular" la animación (que hemos llevado precedentemente a la zona Live Sparemaker) a este tipo de evento.

Pulsar sobre **OK** para validar.

	Creación – modificación de una banda publicitaria	2.12
---	---	------



El programa FLOWEDIT permite crear las bandas publicitarias "desfilantes" a adjuntar sobre los monitores de las pistas. Los ficheros son creados bajo el formato de texto (fichero.txt = modo texto) utilizando una fuente y una altura de caracteres predefinidos.

El texto publicitario desfila de la derecha hacia la izquierda, en la parte inferior de la pantalla de las pistas. Es posible parar el texto, en un punto escogido libremente durante un tiempo determinado tras el cual, la banda continuará a desfilarse. La velocidad de desfile puede ser normal, rápida o lenta; el parámetro puede también ser modificado en el interior de un mismo texto.

El fondo para la banda desfilante es única y seleccionable entre 10 colores. La transparencia de la banda puede ser más o menos elevada, el parámetro es común en todo el texto. Las pausas, la velocidad y el color del texto, pueden variar en el interior de la misma banda.

LEYENDA DE LOS COMANDOS



ABRIR UN FICHERO DE TEXTO EXISTENTE



BORRAR UN FICHERO DE TEXTO



GRABAR EL FICHERO EN CURSO



CREAR UN NUEVO FICHERO



INFORMACIONES SOBRE EL PROGRAMA (NÚMERO DE VERSION)



CAMBIAR EL COLOR DEL FONDO



SELECCIONAR EL COLOR DE LOS CARACTÈRES



SALIR DEL MENU

CREAR UN TEXTO DESFILANTE

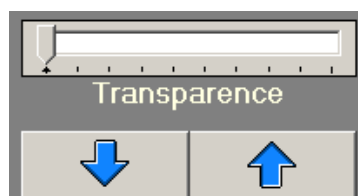
Pulsar sobre el botón para abrir el menú alistado y seleccionar un color para el fondo del texto.

Pulsar sobre el botón para abrir el menú alistado y seleccionar el color del carácter. Introducir el texto. Para modificar el color, escoger uno nuevo y después introducir el texto.

MODIFICAR EL CODIGO DEL TEXTO INTRODUCIDO

Seleccionar la parte del texto a modificar. Pulsar sobre el botón para abrir el menú alistado y seleccionar el nuevo color para el texto.

TRANSPARENCIA



La opción **TRANSPARENCIA** convierte el texto que desfila opaco y permite entrever el fondo.

Para modificar el porcentaje, utilizar el cursor o las teclas flechadas.

PAUSA EN EL TEXTO



Para introducir una pausa, pulsar sobre el icono **STOP**, arrastrar (manteniendo pulsada la tecla de la izquierda del ratón) en la zona de inicio de la pausa, en el interior del texto, después soltar la tecla del ratón.

Señalar el icono en el texto pulsando encima, después usar el cursor o las teclas flechadas para definir la duración.

Introducir las pausas sucesivas de la misma manera.

Para SUPRIMIR una pausa, pulsar el icono **STOP** en el texto después presionar la tecla **SUPR** sobre el teclado.

VARIAR LA VELOCIDAD DE DESFILAMIENTO DEL TEXTO



Para variar la velocidad de desfilamiento, pulsar sobre el icono “FLASH”, arrastrarla (teniendo la tecla de la izquierda del ratón pulsada) en el texto, después soltar la tecla del ratón para fijarla.

Subrayar el icono en el texto pulsando encima, después usar el cursor o las teclas flechadas para definir la velocidad.

Las opciones posibles son: **Lento, Normal, Rápido.**
Repetir las operaciones más veces, si es necesario.

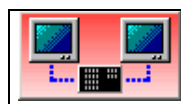


GRABAR UN TEXTO

Cuando hemos acabado el texto, pulsar sobre el icono "DISQUETE" para grabar el fichero.

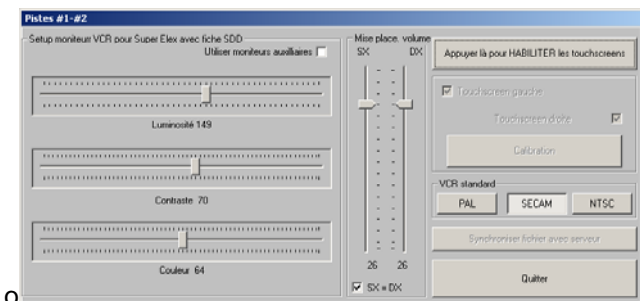
ATENCIÓN ! 8 caracteres máximo para el nombre del fichero.

Cuando abrimos un fichero existente, el icono de grabación no está disponible hasta que no hayamos efectuado la modificación sobre la banda.



Mantenimiento y comandos Central Superelex

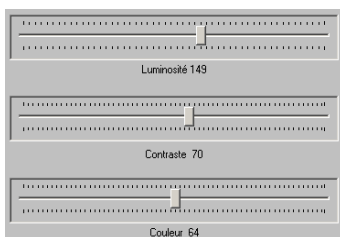
2.13



Ciertos reglajes y operaciones de mantenimiento de las centrales de pistas, pueden ser efectuados directamente sobre la consola usando el Menú de Setup.



REGLAJE IMAGEN VIDEOCOMPUESTO (TV)

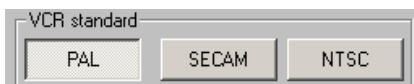


Los parámetros de **LUMINOSIDAD, CONTRASTE, COLOR** permite variar la calidad de la imagen sobre la pista cuando la señal de televisión se adjunta.

Utilizar los cursores correspondientes; La variación se hace en tiempo real.

Los reglajes para la imagen scores son fijos y dependen del reglaje local de los monitores.

STANDARD SEÑAL DE TELEVISION

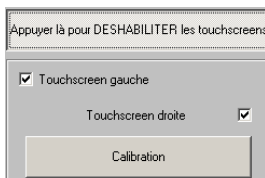


Seleccionar el tipo de señal compuesta:
PAL (Europa, Francia no incluida) SECAM (Francia) NTSC (Usa)

MONITORES AUXILIARES

Validar la casilla **UTILIZAR MONITORES AUXILIARES** únicamente si las consolas jugadores están equipadas de Monitor 14" (a pantalla táctil o no)

CONSOLA JUGADORES 14" PANTALLA TACTIL



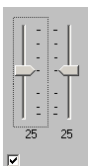
La tecla **Apoyar para DESHABILITAR los touchscreens** se usa **ÚNICAMENTE** en los centros equipados de la consola jugador a monitor de pantalla táctil.

Para **DESACTIVAR las pantallas táctiles**, pulsar de nuevo sobre la tecla.

Las **casillas de selección para monitor izquierdo y derecho**, se activan pulsando la tecla.

Para calibrar los monitores a pantalla táctil de las consolas jugador, pulsar sobre la tecla **CALIBRACION** que está a disposición solo para las pantallas táctiles habilitadas (*cf. instrucciones en el capítulo mantenimiento*).

REGLAJE SONIDO (únicamente para movies)



Los dos **cursores verticales** controlan el SONIDO durante las animaciones para la pista IZQUIERDA y DERECHA.

La casilla **SX=DX** permite ajustar la derecha y la izquierda a la vez.

SINCRONIZACION DE LOS FICHEROS CON EL SERVIDOR

Esta tecla es utilizada EXCLUSIVAMENTE para poner a punto las centrales de pistas, las animaciones, cuando recibimos un nuevo CDrom.

Uso de las Funciones 3.0

Verificaciones preliminares para el uso del programa	3.1
Iconos del menú principal	3.2
Acceso al sistema para usuarios y "otros usuarios"	3.3
Iconos pistas	3.4
Opciones control pistas	3.5
Comandos múltiples	3.6
Control pista múltiple	3.7
Comando "instant glow"	3.8
Configuración Sciba múltiple	3.9
Apertura – cierre – funciones múltiples disponibles con pistas abiertas	3.10
Selección individual pre-post pago, alquiler por partida, tiempo, etc.	3.11
Apertura de una pista (open) o por (liga)	3.12
Funciones individuales disponibles sobre consola con pistas abiertas	3.13
Cierre de una pista open/liga pre o post-pagada	3.14
Añadir partidas o extensiones de tiempo en modalidad prepagada	3.15
Apertura, cierre, estacionamiento, juegos a tiempo	3.16
Uso de las reservas diarias	3.17
Uso función aparcamiento pistas – juegos a tiempo	3.18
Impresión partidas, puesta a cero juegos, impresión última transacción	3.19
Corrección scores sobre consola	3.20
Uso de las funciones bar, restaurante, pro-shop	3.21
Venta cupones	3.22
Operaciones de reembolso	3.23
Uso de la función cuentas	3.24
Llamada bar, mecánico y snack-bar	3.25
Archivos tarjetas	3.26
Transacciones grabadas, raport diario, backup, restauración datos, etc..	3.27
Uso del programa "ficheros empleados"	3.28
Funciones sobre consola (tabla) jugadores	3.29

	Verificaciones preliminares para el uso del programa	3.1
---	--	-----

Antes de utilizar el programa Wins, es conveniente cumplir un cierto número de verificaciones, con el fin de controlar si el sistema está bien configurado:

Los usuarios del sistema (cajero, director, mecánico) han sido configurados. Cada usuario tiene los derechos específicos, su propio passport, si está eventualmente dotado de tarjeta personal.

Para informaciones, ver capítulo 1.10, página 17 y capítulo 2.2, página 21

La contraseña de propietario ha sido configurada, la tarjeta de propietario ha sido validada y funciona.

Para informaciones, ver capítulo 2.2, página 21

Las franjas horarias han sido configuradas.

Para informaciones, ver capítulo 2.4, página 25

Los juegos a tiempo han sido creados.

Para informaciones, ver capítulo 2.5, página 30

Las tarifas bowling y juegos a tiempo han sido creadas.

Para informaciones, ver capítulo 2.6, página 31

Las festividades especiales han sido asociadas a las tarifas específicas.

Para informaciones, ver capítulo 2.6, página 34

Los artículos pro-shop, bar y restaurante han sido configurados y marcadas con un precio.

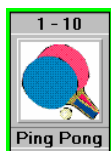
Para informaciones, ver capítulo 2.7, página 35

	Iconos del menú principal	3.2
---	----------------------------------	------------

- | | | | |
|---|---|---|--|
|  | MENU MANTENIMIENTO Y SETUP CAJA |  | MENU PRINCIPAL |
|  | USUARIO EN FUNCIÓN |  | SALIR DEL PROGRAMA |
|  | PÁGINA PRECEDENTE - SIGUIENTE |  | FICHAJE EMPLEADOS |
|  | ARCHIVOS TARJETAS |  | GESTION LIGA Y TORNEOS |
|  | IMPRESIÓN PARTIDAS EN ESPERA |  | IMPRESIÓN TICKET ULTIMA TRANSACCIÓN DE CAJA |
|  | PISTAS PUESTAS EN PARKING |  | JUEGOS A TIEMPO PUESTOS EN PARKING |
|  | GESTION RESERVACIONES |  | LLAMADA SNACK BAR |
|  | LLAMADA MECÁNICO |  | LLAMADA BAR |
|  | MENU BAR |  | MENU RESTAURANTE |
|  | MENU PROSHOP Y RECAUDACIONES GENERALES |  | GESTION CUENTAS CLIENTS |
|  | REEMBOLSO CAJA |  | RAPPORT DIARIO |
|  | FUNCIONES MÚLTIPLES |  | CUPÓN PAGO |
|  | JUEGOS A PRECIO |  | ABRIR CAJON |



PISTA DE BOWLING



JUEGOS A TIEMPO



Acceso al sistema para usuarios y "otros usos"

3.3

Como hemos explicado en el capítulo "IDENTIFICACION" (1.10, pg. 17), la primera operación a efectuar cuando queremos acceder al programa, consiste en validar su propia identidad. Los parágrafos A, B y C se refieren a los usuarios del tipo cajero y propietario, y el parágrafo D explica la identificación "Otros usuarios" por lo que el acceso a Wins esta limitado al control de fla ficha de presencia.

[A] IDENTIFICACION MANUAL CON PROGRAMA EN CAMBIO

Pulsar sobre su propio nombre de usuario. Introducir la contraseña eventual.

[B] IDENTIFICACION PARA TARJETA CON PROGRAMA EN CAMBIO

Pasar la tarjeta en el lector.

[C] IDENTIFICACION CON PROGRAMA CAMBIADO

Pulsar sobre la tecla de usuario (icono "llave") para mostrar la página de identificación.
Proceder a la identificación manual o por tarjeta.

[D] IDENTIFICACION "OTROS USUARIOS"

Si el programa Wins pide la identificación, pulsar sobre la tecla **NINGUNO** para abrir el menú principal.



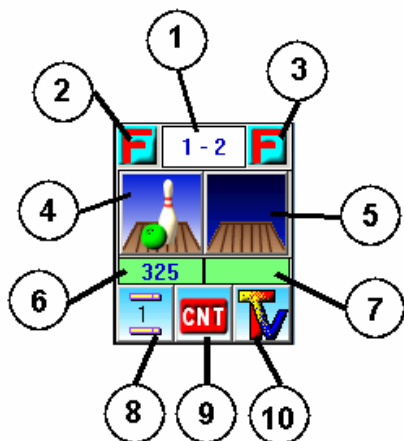
Pulsar sobre el botón **TARJETA EMPLEADOS**



Pasar la tarjeta personal por el lector. El programa graba cada pase de la tarjeta como un evento: la primera vez que pasamos la tarjeta, el programa graba la hora como ENTRADA; la vez siguiente, lo hará como SALIDA.

NOTA: Es posible utilizar la función "Tarjeta Empleados" para los usuarios cajeros si lo deseamos, contabilizando sus entradas y sus salidas en el programa correspondiente.

	Iconos pistas	3.4
---	---------------	-----



Cada **PAR DE PISTAS** del menú principal es mostrado como un rectángulo compuesto de diferentes iconos.

La mayor parte de estos iconos constituyen verdaderas teclas de activación de funciones.

Cuando el icono del par de pistas está en GRIS, quiere decir que la central de pistas NO ESTA DISPONIBLE ya que está a punto de cargar los datos o no está conectada al sistema (apagado o que falla).





















El menú WINS permite visualizar hasta 20 pistas por página de forma clara, si utilizamos una parte de la pantalla para los juegos a tiempo.



Para ver las otras pistas, es suficiente hojear las diferentes páginas usando las dos flechas "página anterior" y "página siguiente".

- 1 NÚMERO de par de pistas (visualización)
- 2 Indicador MODALIDAD ALQUILER pista de la izquierda (visualización)
- 3 Indicador MODALIDAD ALQUILER pista de derecha (visualización)
- 4 Icono PISTA LA IZQUIERDA (tecla activa)
- 5 Icono PISTA DERECHA (tecla activa)
- 6 Indicador ESTADO pista la izquierda (visualización)
- 7 Indicador ESTADO pista derecha (visualización)
- 8 Indicador TOTAL JUGADORES o tecla de selección VIDEO la izquierda (tecla activa)
- 9 CONTROL CONFIGURACIONES par de pistas (tecla activa)
- 10 Indicador TOTAL JUGADORES o tecla de selección VIDEO derecha (tecla activa)

TEXTO ICONO PISTAS [4][5]

 Pista OPEN VACIA	 Pista OPEN VACIA MODO GLOW	 Pista OPEN VACIA con parking activo	 Pista OPEN VACIA modo juego GRAN PREMIO	 Pista OPEN ABIERTO modo juego GRAN PREMIO
 Pista OPEN ABIERTO	 Pista OPEN ABIERTO MODO GLOW	 Pista OPEN ABIERTO con parking activo	 Pista OPEN ABIERTO con Extra Frames	 Pista OPEN ABIERTO MODO TORNEO
 Pista LIGA VIDEO	 Pista LIGA VIDEO MODO GLOW	 Pista LIGA VIDEO con parking activo	 Pista LIGA ABIERTA	 Pista LIGA ABIERTA con Extra Frames
 Pista LIGA ABIERTO con parking activo	 Pista LIGA ABIERTO MODO GLOW	 Pista LIGA ABIERTO MODO TORNEO		 Atención ! Central pistas estropeadas. Encender el par de pistas y contactar el asistente técnico.

INDICADOR MODALIDAD DE ALQUILER [2][3]

La señalización en la casilla cambia en función del tipo de modalidad de alquiler; cada pista puede tener una modalidad diferente.



Alquiler por **PARTIDA O JUEGO** en modalidad **POST-PAGADO**



Alquiler por **PARTIDA O JUEGO** en modalidad **PRE-PAGADO**



Alquiler en modo **POR JUGADOR**



Alquiler por **PARTIDAS INDIVIDUALES** en modalidad **PRE-PAGADO**



Alquiler a **TIEMPO** en modalidad **POST-PAGADO**



Alquiler a **TIEMPO** en modalidad **PRE-PAGADO**



TIROS EXTRA

La señalización **TITAR EXTRA**, se añade cuando efectuamos una corrección del score, mostrando un lanzamiento o cuando el jugador tira con el score desfasado en comparación con la máquina (ejemplo: el score debe grabar la tirada de la primera bola y la máquina está preparada para el segundo ciclo).

INDICADOR ESTADO DE PISTA [6][7]

Si el fondo de la casilla está **VERDE**, la modalidad de alquiler es **POST-PAGADO**. Si está **AMARILLO** la pista está alquilada en modo **PREPAGADO**.

La casilla muestra las informaciones relativas al **NUMERO DE JUEGOS O DE MINUTOS JUGADOS** en tiempo real.

Cuando la pista esta alquilada en modo **PRE-PAGO**, el valor de los minutos o juegos será decreciente.

El indicador de **ESTADO** de pista es utilizado además, como sistema de comprobación (control de calidad), del uso de la pista :

- A) si los jugadores no efectúan tiradas durante un tiempo superior a **SLOW TIME** (ver configuración comandos múltiples), veremos adjuntarse en la casilla la mención **SLOW**.
- B) si los jugadores sobrepasan el **SLOW TIME** y el **WAIT TIME** (ver configuración comandos múltiples), la máquina de bowling se apaga y vemos añadirse en la casilla la señalización **WAIT**.

INDICADOR TOTAL JUGADORES O SELECCIÓN VIDEO [8][10]

EL **INDICADOR TOTAL JUGADORES** indica el número de jugadores presentes sobre la pista. Cuando la pista está vacía, el indicador cambia de aspecto según la **SELECCIÓN VIDEO**.



Pista EN CURSO DE USO



Señal TV activo



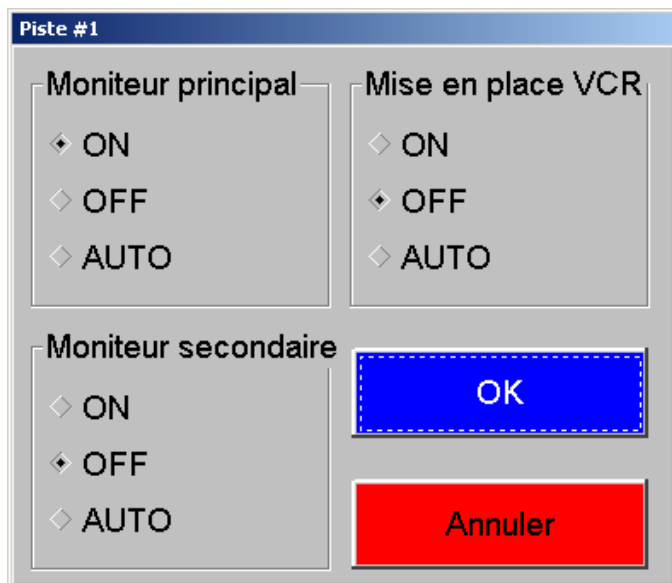
Pista VIDEO fondos en rotación activos.



Monitor apagado.

Para cambiar el **ESTADO** de **SELECCIÓN VIDEO**, es suficiente pulsar sobre el indicador (icono tecla) para abrir el menú individual de cada pista.

La misma selección esta disponible en el menú **CNT** tanto en los comandos simples como en los comandos múltiples.



SELECCIÓN VIDEO MONITOR PRINCIPAL (28")

ON Monitores todos encendidos con scores, películas o fondos en secuencia.

OFF Monitores todos apagados

AUTO Monitores encendido con score, apagados con pista vacía

PARÁMETROS VCR

ON Los Monitores 28" muestran TODAS las señales de TV, mismo cuando los jugadores están en pista.

OFF Señal TV todas apagadas

AUTO Pista vacía sin jugadores = TV, desde que la pista es utilizada los monitores 28" devuelven la imagen a las pantallas.

MONITOR SECUNDARIO (14" en la consola jugador)

ON Monitores todos encendidos

OFF Monitores todos apagados (sí el encendido está pilotado por la central pistas)

AUTO Pista vacía = Monitor apagado. Pista con jugadores = Monitor encendido (sí el encendido está pilotado por la central de pistas)

TECLA DE CONTROL DE LOS PARÁMETROS (POR PAR DE PISTAS) [9]

Cada par de pistas dispone de una **TECLA DE CONTROL DE LOS PARÁMETROS**  para modificar las diferentes configuraciones.

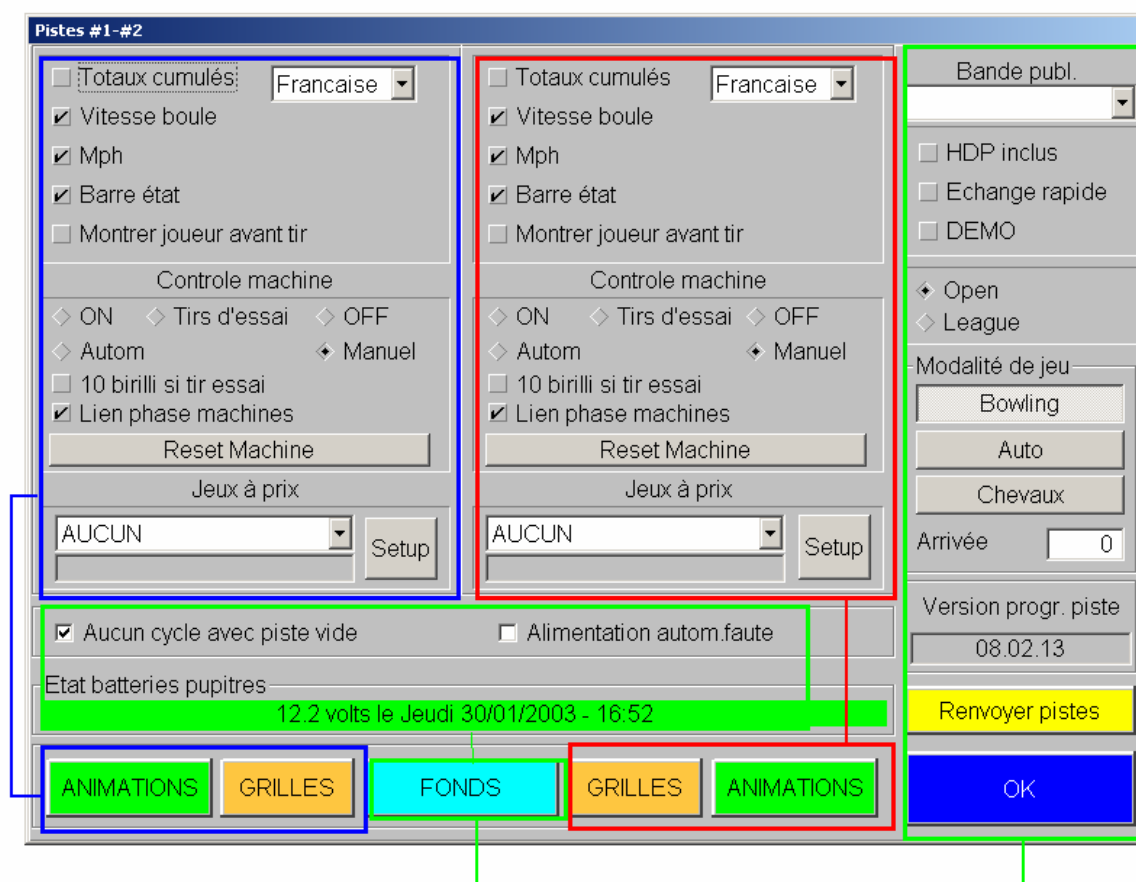
Ciertas de estas operaciones están disponibles también en los comandos múltiples.

Para activar una función, pulsar sobre la casilla a señalar (casilla de selección) situada al lado de la descripción.

EL USO DE JUEGOS A PRECIO ESTA DESCRITO EN EL CAPÍTULO "JUEGOS A PRECIO".

La lista de las funciones de la tecla CNT se encuentra en el capítulo siguiente.

CNT	Opciones control pista(s)	3.5
------------	---------------------------	-----



Los comandos encuadrados en AZUL, controlan los parámetros de la pista de la izquierda, los comandos encuadrados en ROJO, se refieren a la pista de la derecha. Los comandos en la zona encuadrada en VERDE son comunes a las dos.

La ejecución de los comandos (fuera de la función RESET MÁQUINA) no se activa antes que hayamos quitado la ventana CNT (tecla OK) validando las modificaciones de datos con YES.

TOTALES ACUMULADOS

Suma el total de cada partida ya efectuada en la partida en curso.

VELOCIDAD BOLA

Activa-desactiva la presentación de la velocidad de la bola en la pantalla.

MPH

Cuando esta opción es seleccionada, la velocidad de la bola es adjuntada en millas / hora; en el caso contrario, se adjunta en kilómetros / hora.

BARRA DE ESTADO

Adjunta el estado del juego en curso sobre una regla en la parte superior de la pantalla (lanzar, partidas jugadas, etc.).

MOSTRAR JUGADOR ANTES DE TIRAR

Opción válida ÚNICAMENTE para bowlings equipados de FOTOSTRIKE. Adjunta la foto del jugador antes de lanzar sobre la pista.

CONTROL MAQUINA

[ON] máquinas todas encendidas

[OFF] máquinas todas apagadas

[MANUEL] comando para interruptores exteriores.

[AUTOMATICO] máquina gestionada por la pantalla: pista abierta = máquina ON, pista cerrada = máquina OFF

10 BOLOS DE TIRO DE PRUEBA

Durante los tiros de prueba, cumple todo un ciclo de Strike y recarga un nuevo juego de bolos en cada lanzamiento.

La opción solo funciona con ciertos tipos de máquina (Función APS o doble ciclo activado).

HIPER-ENLACE FASE MÁQUINA

Si esta opción está DESACTIVADA, quita el sincronismo score<> máquina, evitando controlar la presencia de la señal de segunda bola. **ATENCIÓN ! Dejar la selección activa, desactivar únicamente para las urgencias (fallo del chasis o máquina de bowling).!**

RESET MÁQUINA

Envía una señal a la máquina de bowling para cumplir el ciclo.



ATENCIÓN ! Asegurarse que ninguna persona, circula cerca de las máquinas de bowling. Es solicitado para validar la operación.

NINGUN CICLO CON PISTA VACIA

La máquina no cumple ningún ciclo si no hemos introducido el número o los nombres de los jugadores.

ALIMENTACION AUTOM. FALSA

Opción válida únicamente en los centros donde la línea de falta ha sido conectada al A.P.I.; Cuando ésta está activa, habilita el uso de las líneas de falta.

HDP INCLUIDO

Adjunta el handicap del jugador (cuando la opción esta activada) a partir de la primera tirada; En el caso contrario, suma el handicap al fin de la partida.

CAMBIO RAPIDO

Habilita el desplazamiento de los jugadores sobre la pista gemela (cuando se juega en liga) si está disponible.

DEMO

Si esta opción está activada, la pantalla avanza automáticamente sin necesidad de jugar sobre la pista. La función es útil para familiarizarse con el programa. La opción Demo no se activa, si la configuración de control de la máquina está OFF.

OPEN/LIGA

Según el tipo de selección, habilita la modalidad de juego sobre pista simple (OPEN) o doble (LIGA).

REENVIAR PISTAS

Esta tecla permite reiniciar la Central de Pistas, en caso de datos erróneos o de bloqueos en las centrales.

BANDA PUBLICITARIA

Selección del texto animado a enviar a un par de pistas.

LENGUA PISTAS

Selección de la lengua para las instrucciones y los comandos mostrados sobre el monitor de la pista. La selección es por pista individual.

VERSION PROGRAMA PISTAS

Indica la versión del software de las pistas utilizadas.

ESTADO BATERIAS PUPITRES

Únicamente para aquellas equipadas de consolas de jugadores sin hilos. Muestra el nivel de cambio de las baterías de las consolas del jugador.

MODALIDAD DE JUEGO

Es posible elegir hasta 3 tipos diferentes de modalidad de juego. Las teclas "**Gran Premio**" "**Caballos**" o "**Auto**" no están disponibles sin la licencia de uso correspondiente al haber sido adquirida. Para más informaciones sobre el desarrollo del juego en modalidad Gran premio, consultar el capítulo "utilización juego Gran premio".

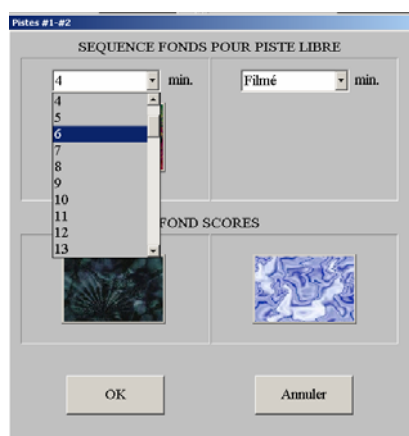
[BOWLING] Modo de juego standard (predefinida).

[CABALLOS] Modo de juego Gran Premio, estilo "carrera de caballos"

[AUTO] Modo de juego Gran Premio estilo "carrera de coches".

FONDOS

Tecla común para un par de pistas. Este menú permite configurar los fondos de la pantalla, el uso o no de las casillas móviles y las imágenes adjuntas, cuando la pista esta vacía: PELICULA (en rotación, asociada a la playlist de la pista) o FONDOS ESTATICOS en rotación.



La selección por **TEMAS A PISTAS LIBRES** y **FONDOS PANTALLAS** es idéntica; es suficiente pulsar sobre el icono para abrir el menú, seleccionar la imagen deseada y validar con **OK**.

Las teclas **<<>>** sirven para explorar las páginas.

La **casilla de los minutos** sirve para programar la duración de cada fondo cuando la pista está libre o para seleccionar la película.

Salir con **OK** para validar la selección.

Nota : las imágenes definidas como FONDOS ESTATICOS pueden ser realizadas mediante composiciones (foto, inscripciones, etc.) de tipo publicitario, es suficiente crear los ficheros BMP (bitmap) apropiados que serán convertidos enseguida bajo el formato YUV leído por las centrales de pistas. Puede utilizar esta forma de "publicidad" para su propio centro o venderlo a terceros; contacte a su vendedor para más de detalles.

ANIMACIONES

Para cada pista, es posible seleccionar una imagen o una película para los eventos de strike, spare, canal, falta, cierre.

Premier tir: Rien	Second Tir: Rien	Liste: default
Rigole: Rien	<input type="checkbox"/> Habiliter live spare maker	
Strike: Rien	Spare: Rien	
OK Annuler		Faute: Rien

Para acceder a la lista de cada evento, pulsar sobre la flecha de al lado de la ventana y seleccionar la acción para el evento (nada, película, big frame o imagen).

[PELICULA] selección predefinida para las centrales de pistas Superelex. Las animaciones que se adjuntaran para los diferentes eventos, son aquellas que están indicadas en el playlist [lista películas] de selección.

La creación de las playlists se hacen mediante el programa SELECCIÓN TEMAS en el menú SYUP (ver capítulo 2.11).

[NADA] el score se añade progresivamente, sin animación u otro.

[SPAREMAKER] únicamente para el primer tiro y canal: imagen gráfica de los bolos restantes con visualización de la bola en la posición ideal para cerrar el lanzamiento.

[BIG FRAME] juego del último tiro efectuado "aumentado" para una mejor visualización.

[IMAGEN] gráfico estático en lugar de la animación. Las imágenes estáticas están divididas en temas, las imágenes son adjuntadas en secuencia.

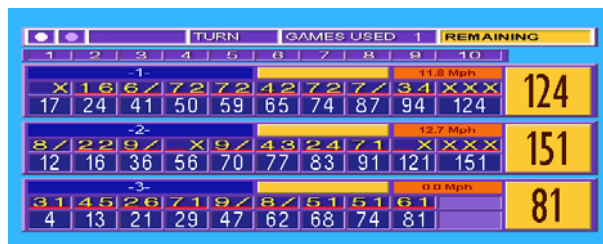
[HABILITAR LIVE SPAREMAKER] únicamente para usuarios en posesión de la licencia "Live Sparemaker". Cuando esta opción está activa, vemos adjuntarse sobre las pistas los filmes personalizados según las diferentes configuraciones de bolos tirados.

ENCASILLADO

Las centrales de pistas del tipo Superelex pueden adjuntar en la pantalla a los jugadores según dos estilos de encasillado: "estático" y "móvil", una especie de encasillado con efectos animados.



Ejemplo de encasillado móvil con el primer jugador en rotación

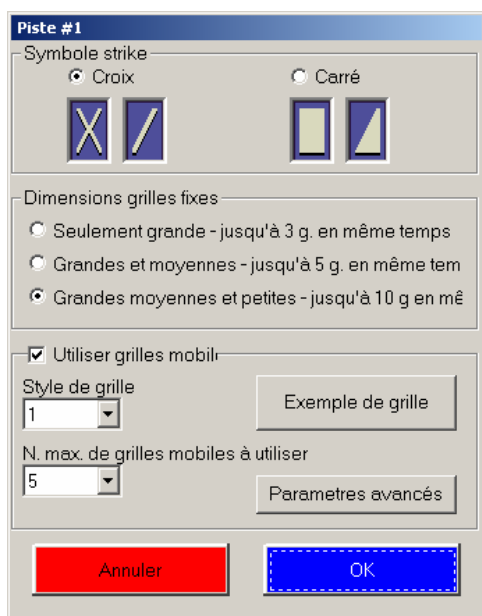


Ejemplo de encasillado estático

Las casillas **MOVILES** permiten escoger entre 3 tipos de estilos diferentes, aumentan (efecto Zoom) el jugador en curso, permiten visualizar simultáneamente hasta 5 jugadores. El fondo de las casillas móviles es fijo.

Las casillas **ESTÁTICAS** están disponibles en una sola versión de color, adjuntan hasta un máximo de 10 jugadores (reduciendo las informaciones en la casilla); el fondo es seleccionable.

Para modificar los parámetros, pulsar sobre la tecla **ENCASILLADOS (grillas)**.



Tecleando sobre la tecla **EJEMPLO DE CASILLA**, es posible visualizar un ejemplo de casilla móvil.

La selección **Cruz** o **Cuadrado** permite cambiar el estilo de Strike y Spare.

La selección **UTILIZAR CASILLAS MOVILES** utiliza las casillas animadas, en lugar de las fijas.

En la casilla **Numero Máximo DE CASILLAS MÓVILES A USAR**, seleccionamos el número de jugadores a visualizar simultáneamente cuando utilizamos las CASILLAS MOVILES. Si el número de jugadores es superior al que está seleccionado, el score mostrará los jugadores desplazándolos hacia arriba en el momento de juego de cada uno.

La casilla **PARÁMETROS AVANZADOS** asegura un nivel más profundo de la selección del uso de las casillas móviles.


En función del número de jugadores, es posible seleccionar o no las casillas móviles.

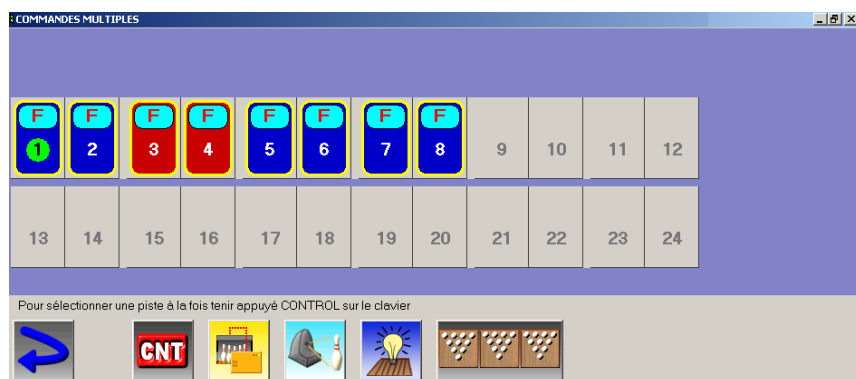
Ejemplo: si seleccionamos NO de la primera a la tercera, la pista mostrará las casillas fijas hasta 3 jugadores sobre la misma pista; si adjuntamos a un cuarto jugador (o más), la pista carga las casillas móviles.

Pulsar sobre **OK** hasta que volvamos al menú principal, para cambiar las modificaciones de las pistas.

Comandos múltiples 3.6

Por “**COMANDOS MÚLTIPLES**”, entendemos la ejecución de uno o más comandos sobre varias pistas simultáneamente. Ciertas funciones **CNT** solo están disponibles utilizando los comandos múltiples.

Para utilizar los comandos múltiples, pulsar sobre el icono  en el menú principal.



Seleccionar la pista inicial y la pista final o aquellas en las que queramos enviar un comando múltiple.

Las pistas serán seleccionadas a continuación.

Para una selección individual presionar, sin soltar, la tecla **CTRL** del teclado, después pulsar sobre las pistas que queremos utilizar.

Las pistas seleccionadas tienen el borde amarillo.

Los botones están azules, cuando la pista está en modo open, rojos cuando esta en modo LIGA.

Una vez la selección ha sido efectuada, usar uno de los botones siguientes:



[1] CONTROL PISTA MÚLTIPLE: habilita y deshabilita las funciones de pista (Open, Liga, control máquina, etc.)



[2] SET SCIBA MÚLTIPLE: utilizado para enviar los comandos a varios Sciba (cámaras) simultáneamente..



[3] INSTANT GLOW: comando múltiple para pasar del bowling “Glow” al juego normal y viceversa.



[4] SET MÚLTIPLE INTERFAZ MÁQUINAS: Permite modificar los parámetros simultáneamente. *Opción utilizada únicamente para el mantenimiento extraordinario. Consultar el capítulo "Mantenimiento del sistema".*



[5] APERTURA – CIERRE MÚLTIPLE: las pistas seleccionadas pueden ser abiertas o cerradas simultáneamente a condición que tengan la misma modalidad de alquiler.



RETURN : tecla para quitar las funciones múltiples.



ATENCIÓN ! Las pistas seleccionadas en modalidad múltiple sobre una terminal son inaccesibles a partir de otros puestos de trabajo; el bloqueo permanece hasta el momento que cerremos la ventana Comandos Múltiples.



Control pista múltiple

3.7

En el caso del comando múltiple, el estado de las casillas a señalar es diferente del estado habitual:



FUNCIÓN NO HABILITADA SOBRE TODAS LAS PISTAS SELECCIONADAS



FUNCIÓN HABILITADA SOBRE TODAS LAS PISTAS SELECCIONADAS



FUNCIÓN HABILITADA ÚNICAMENTE SOBRE CIERTAS PISTAS SELECCIONADAS (selección precedente)

Para cambiar el estado, pulsar directamente sobre la casilla a marcar. La selección cambia en cada clic.

La mayor parte de las funciones ejecutadas con el comando múltiple **CNT** pueden ejecutarse con los comandos individuales de cada par de pistas; hay un cierto número de funciones **EXCLUSIVAS** que pueden ser únicamente programadas en este menú.

El uso de las funciones del pupitre (consola jugadores) está diversificado según la modalidad de juego: Modo **TORNEOS** (o **LIGA**, utilizando el programa **League Secretary**) y Modo **OPEN** (o **Liga normal**, sin utilizar el programa **Secretary**).

FUNCIONES TABLA MODO OPEN – MODO TORNEOS

Cuando esta casilla no está señalada, la tabla es completamente impracticable. Las selecciones siguientes (cambio de nombres, añadir un jugador, etc.) no podrán ser utilizadas, mismo si éstas están activadas.

CAMBIAR NOMBRE

Permite acceder al menú jugadores para cambiar el nombre, blind, skip, etc..

AÑADIR JUGADOR – CAMBIO JUGADOR

Estas opciones habilitan el acceso a las teclas para **AÑADIR** y **ESCONDER** un jugador de la tabla. Nota: la opción AÑADIR jugador se bloquea cuando la pista esta alquilada en la modalidad prepago.

CORRECCIONES PANTALLAS

Acceso al menú de corrección de la pantalla.

ANULAR PARTIDAS

Permite borrar la pantalla de la partida en curso sobre la consola del jugador. Si la pista es alquilada bajo el modo post-pago, las partidas ya jugadas serán puestas en espera y pagadas al momento del cierre de la pista. Si la pista es alquilada en modo prepago, el borrado implica que hemos deducido una partida.

LLAMADA BAR (y SNACK BAR) – LLAMADA MECÁNICO

Activa o desactiva la función.

RELECTURA BOLOS

Permite efectuar la corrección de los scores automáticamente sobre la consola del jugador sin tener que utilizar la función de corrección de los scores.

PARTE SET/FULL SET

Permite la reorganización total o parcial de la máquina de bowling sobre la consola jugador. *ATENCIÓN! Este comando no funciona que sobre ciertos tipos de máquina.*

CAMBIAR IDIOMA

Permite al jugador seleccionar un idioma diferente mediante los mandos de la consola.

TEMPORIZACION SLOW

Aviso para los jugadores lentos. Pulsar sobre la casilla para habilitar la función, seleccionar los minutos que deben pasar entre un lanzamiento y otro para definir la pista "SLOW". Si hacemos, durante el juego, una pausa más larga que el tiempo programado, el programa WINS hace parpadear la indicación "slow" bajo el icono de la pista.

TEMPORIZACION WAIT

Tiempo a añadir al slow. Cuando el tiempo programado finaliza, la pista se apaga automáticamente. Para restablecer el juego, dirigirse a la consola central.

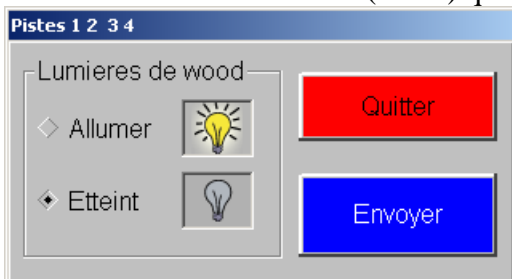


Comando "Instant Glow"

3.8

Lo definimos como "Cosmic bowling" o "Glow in the Dark" el juego efectuado usando la luz Wood, los neones llamados "luz negra".

La luz Wood tiene una intensidad diferente a la "blanca"; es por ello necesario ajustar diferentemente las cámaras (Sciba) que levantan el score.



El comando múltiple **INSTANT GLOW** que utilizamos para pasar instantáneamente del juego tradicional al Cosmic Bowling sobre varias pistas, ha sido creado para simplificar esta operación.

El comando posee dos funciones:

- Encender – Apagar las luces de Wood situadas sobre la máquina de bowling.
- Modificar el parámetro de lectura de la cámara (Sciba) para adaptarla a la luz glow.

Para utilizar la función de encendido-extinción de las luces wood, es necesario conectar los dos neones de la máquina (blanco y wood) a la salida del interfaz A.P.I. (comando a baja tensión). *Para más detalles, diríjase a su vendedor / instalador.*

Enviando el comando "**Luces Wood encendidas**", veremos los neones blancos apagarse y los neones Wood encenderse. Al contrario, enviando el comando "**Luces Wood apagados**" (predefinida), el neon blanco quedará encendido y el Wood apagado.




Los iconos de las pistas cambiarán de aspecto de forma a indicar cuando la función "Instant glow" ha sido activada.

ANTES DE UTILIZAR EL COMANDO "INSTANT GLOW"

El comando habilita el "BANCO 2" de las cámaras (Sciba) que detectan los bolos abatidos. Es necesario configurar el valor del "tiempo de integración" del Banco 2 para una lectura correcta de los bolos.

Cumplir las operaciones siguientes para cada par de pistas donde la luz Wood está instalada:

Encender las máquinas de bowling y colocar 10 bolos en primer lanzamiento. Utilizar los mismos bolos que son utilizados durante el juego "cosmic bowling".

Encender todas las luces Wood. Introducir en el menú Setup, pulsar sobre el icono Sciba .



Seleccionar el banco **2**.

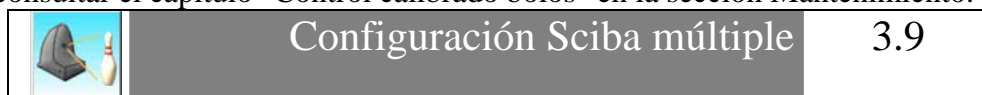
Pulsar sobre **Setup predeterminado** para borrar los viejos parámetros.

Seleccionar un tiempo de integración suficiente para una lectura correcta de los bolos (de 100 a 180, según el tipo de bolos y de luz wood).

Controlar la lectura de los bolos con la ayuda del botón **Calibración**.

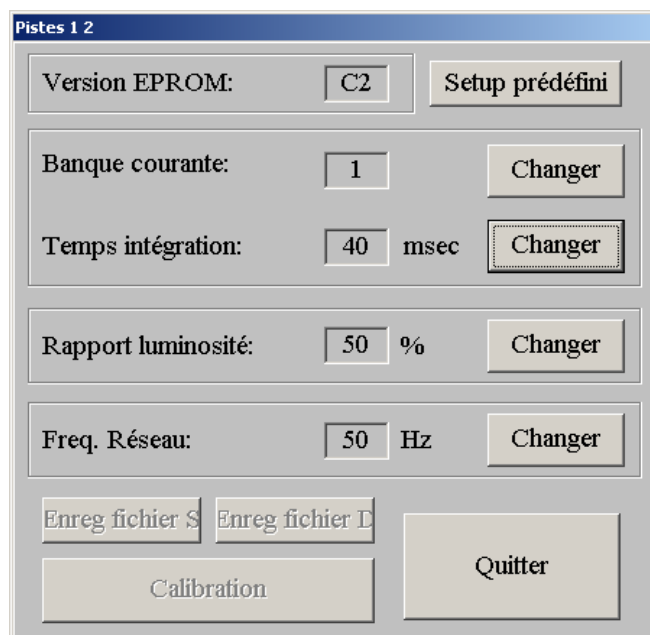
Tras haber verificado el calibrado, continuar con las otras pistas. El valor para el banco 2 ha sido programado y será utilizado cada vez que usemos la función "Instant Glow".

Para más información, consultar el capítulo "Control calibrado bolos" en la sección Mantenimiento.



La función de configuración Sciba múltiple, ha sido creada para poder modificar sobre varias pistas simultáneamente los parámetros de la cámara que lee los bolos.

Según el tipo de bolo utilizado y la luz, puede ser necesario cambiar ciertos parámetros (por ejemplo el tiempo de integración) con el fin de optimizar la lectura. En ciertos casos, es preferible hacerlo con varias pistas simultáneamente.




Pulsar sobre la tecla **CAMBIAR** al lado de **BANCO CORRIENTE**.

Seleccionar en la lista el banco escogido (les recordamos que el BANCO 1 esta consagrado a la lectura de los bolos con la luz normal, el BANCO 2 para los bolos con luz wood).

Subrayar el banco para validar, después pulsar sobre **SALIR**.


NOTA: es probable que para ciertas pistas hayamos escogido un tiempo de integración diferente para el mismo banco.

El comando múltiple no altera el parámetro programado, se limita a enviar a las cámaras el comando "cambiar de banco" de una cámara a la otra, manteniendo igual la selección del tiempo de integración.

	Apertura – cierre – funciones múltiples disponibles con pistas abiertas	3.10
---	--	------

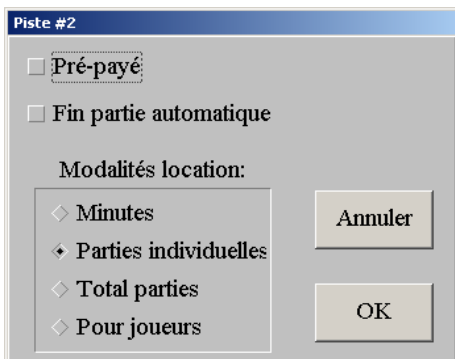
La comando de apertura y de cierre múltiple puede ser utilizada por diferentes funciones:

- Abrir varias pistas simultáneamente.
- Cerrar – poner en parking varias pistas.
- Modificar la modalidad de alquiler sobre varias pistas (pre/post-pago, bowling a partida, por jugador, bowling a tiempo).
- Añadir – quitar “pasar” jugadores sobre varias pistas.
- Modificar los parámetros para Bumpers, Pin tap sobre varias pistas.

Para utilizar la función, seleccionar varias pistas y pulsar sobre el icono 

CAMBIO MODO DE ALQUILER

Pulsar sobre la tecla **CAMBIAR** para seleccionar una de las siguientes modalidades de alquiler:



Pre-pago : la transacción económica debe ser archivada antes que los jugadores puedan acceder a las pistas.

Fin puerta automática: el juego se parará al finalizar el tiempo o el de las partidas programadas.

Minutos : alquiler bowling a tiempo

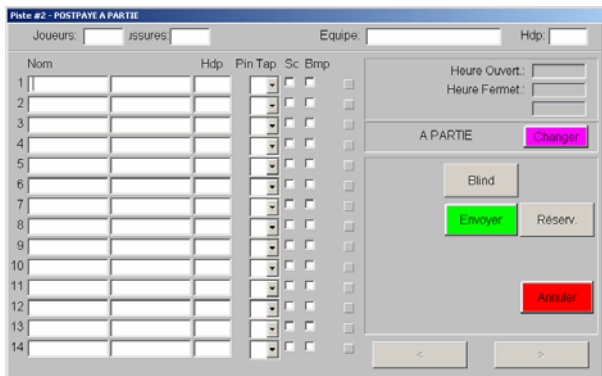
Partidas individuales: alquiler por partida.

Total partidas: alquiler bowling que implica la compra PRE-PAGO de un número de partidas que no están asociadas necesariamente al número de los jugadores.

Por JUGADORES: modalidad de alquiler PRE-PAGO y con vencimiento temporal pre-programado fijo.

REPARTICION AUTOMATICA DE LOS JUGADORES SOBRE VARIAS PISTAS (opción predefinida)

En el panel de configuración de los nombres, la casilla **TODOS** está activa (preselección)



Indicar el número total de los jugadores en la casilla jugadores.

El programa divide el número de los jugadores sobre las pistas libres según la disponibilidad.

Pulsar sobre **ENVIAR** para llevar a término las operaciones.

REPARTICIÓN MANUAL DE LOS JUGADORES SOBRE VARIAS PISTAS

Pulsar sobre la tecla **TODOS** para anular la selección.

Definir el número de jugadores para cada pista y después validar la operación con **ENVIAR**.

FUNCIONES MÚLTIPLES DISPONIBLES DURANTE EL JUEGO

Cuando las pistas han sido abiertas, es posible efectuar un cierto número de operaciones. Estas operaciones son instantáneas y no es necesario parar a los jugadores para que se cumplan. Utilizar las teclas flechadas <> para desplazarse entre las pistas seleccionadas.

PIN TAP – BLIND

Pulsar sobre la tecla **PIN TAP** o **BLIND** según las necesidades; la tecla cambia de función a cada presión.

Para asignar un **NIVEL DE PIN TAP**, utilizar la tecla al lado del jugador y escoger un nivel de 1 a 9. Los lanzamientos efectuados en pin tap valen como Strike si su número es superior o igual al umbral programado.

Nome	Hdp	Blind	Sc	Bmp
1 -1L-		<input checked="" type="checkbox"/>	100	<input type="checkbox"/>
2 -2L-		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

Para aplicar un **SCORE BLIND** a un jugador ausente, pulsar en la casilla a señalar a la derecha de la casilla **BLIND** después introducir el número de bolos asignado en la casilla (ver ejemplo al lado).

SUSPENSION – RESTAURACIÓN JUGADORES

Nome	Hdp	Pin Tap	Sc	Bmp
↓ -1-				<input checked="" type="checkbox"/>
2 -2-				<input type="checkbox"/>
3 -3-				<input type="checkbox"/>

Seleccionar la **CASILLA A SEÑALAR** gris a la derecha del nombre del jugador.

Utilizar las teclas flechadas <> para desplazarse entre las pistas seleccionadas. Para **suspender** los jugadores seleccionados, pulsar sobre la tecla **PASAR JUGADOR**. Los jugadores seleccionados serán puestos en evidencia mediante un icono “flecha” a la izquierda del nombre. Validar la operación con **ENVIAR**.

Los jugadores suspendidos serán evitados en cada turno de juego. Antes del final de la partida, los jugadores suspendidos deberán completar las tiradas que no han jugado precedentemente

Para restaurar los jugadores, repetir las operaciones: seleccionar los jugadores suspendidos, después pulsar sobre **PASAR JUGADOR** y validar con **ENVIAR**.

ANULACIÓN JUGADORES CON FUNCIÓN MÚLTIPLE

	Nome	Hdp	Pin Tap	Sc	Bmp
1	Antonio Rossi		-	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Roberto Varesani		-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Severina Tanzini		-	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Seleccionar la **CASILLA A SEÑALAR** gris a la derecha del nombre del jugador.

Repetir las operaciones para todos los jugadores que salen antes.

Utilizar las teclas flechadas <> para moverse entre las pistas seleccionadas. Pulsar sobre la tecla **CERRAR** para validar la operación.

BORRADO SCORE

El comando **REPETIR** anula el score de la partida en curso, poniendo las tiradas en espera para la transacción económica. Validar la operación con **OK**. *Atención ! Si la pista está alquilada en modo PRE-PAGO, una partida será descontada de aquellas que han sido pagadas precedentemente.*

APARCAMIENTO MÚLTIPLE

Para poner en parking todas las pistas seleccionadas, pulsar sobre la tecla **PARK**, validar la operación con **ENVIAR** y **OK**.

CIERRE MÚLTIPLE

Pulsar sobre la tecla **CERRAR** después validar la operación con **OK**.



Selección individual pre/postpago, alquiler por partida,
por jugador o a tiempo

3.11

Cada pista de bowling puede ser alquilada según las modalidades diferentes.

No es necesario abrir una pista para modificar las modalidades; podemos programar con anterioridad el modo de alquiler que será mantenido hasta la variación siguiente.

Pulsar sobre la tecla pista, después sobre la tecla **CAMBIAR** para abrir la ventana de selección.

PRE-PAGO

Concluye la transacción económica antes de enviar los nombres a las pistas; con esta modalidad, es obligatorio indicar el número de partidas para cada jugador o el número total de minutos de alquiler.

FIN PARTIDA AUTOMÁTICA

Para el score al final de las partidas o de los minutos programados sin pedir el pago anticipado.

MINUTOS

Selecciona el alquiler a TIEMPO.

PARTIDAS INDIVIDUALES

Alquiler por partida para cada jugador. En PRE-PAGO, introducimos el número de partidas por persona.

TOTAL PARTIDAS

Alquiler de número de partidas por pista. El número de partidas introducida en la casilla equivale al TOTAL a repartir entre los jugadores. Si el número de los jugadores no es divisible por el de las partidas: el sistema hace jugar un número igual de partidas a todos los jugadores hasta que el número se acerque lo máximo del total, después se para el juego y se adjunta sobre las pistas el mensaje STOP FIN PARTIDA.

Los jugadores van a la caja y deben escoger una de las dos opciones siguientes:

- a) Un jugador o más abandona el juego y las partidas restantes son jugadas por los jugadores restantes.
- b) La pista se cierra y los jugadores reciben un bono igual al valor de las partidas restantes. El bono puede ser utilizado en otra partida, hasta que el total de la suma sea consumida.

POR JUGADORES

Modalidad de juego disponible ÚNICAMENTE durante los días y las franjas horarias preestablecidas (en el Setup General de caja). En la modalidad "Por jugador", la pista está alquilada a una o varias personas, hasta el fin de la franja horaria o, si es necesario, al cierre anticipado por el cajero. Cada jugador paga por adelantado la suma preestablecida independientemente de la duración del tiempo de juego restante.



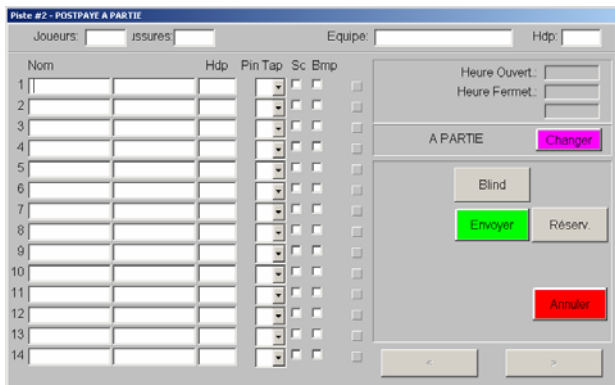
Apertura de una pista (open) o para (liga)

3.12

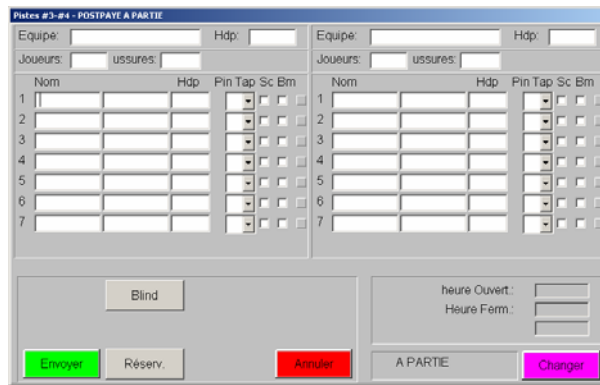
Verificar el estilo del icono de la pista: fondo azul = open, fondo rojo = Liga, después pulsar sobre el icono.

Si queremos cambiar de modo de juego, seleccionar OPEN o LIGA en el menú de control en CNT.

Verificar la modalidad de alquiler (pré/postpago, tiempo, partidas), si es necesario pulsar sobre CAMBIAR par modificarlas.



Alquiler OPEN



Alquiler LIGA

Existen tres modos para introducir los jugadores. Para añadir los zapatos alquilados, podemos introducir el total o seleccionar los jugadores uno por uno, utilizando la casilla **SC**.

INTRODUCIR EL NUMERO TOTAL DE JUGADORES

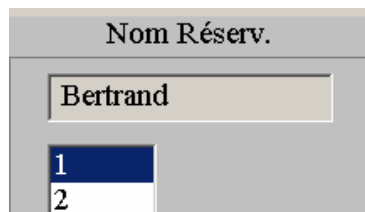
Introducir el número de jugadores en la casilla. Los jugadores introducirán sus nombres directamente en la consola sobre la pista.

INTRODUCIR LOS NOMBRES

Introducir el nombre de los jugadores utilizando las dos primeras casillas. Las dos casillas pueden ser utilizadas para el nombre y el apellido, o bien para los nombres largos.

INTRODUCIR LOS NOMBRES A PARTIR DE UNA LISTA DE RESERVA

Pulsar sobre la tecla **RESERV.**



Seleccionar en la lista, el número de la reserva y pulsar sobre la tecla **OK** para validar.

Las reservas son añadidas en orden progresivo; si queremos, es posible seleccionar un grupo posterior, si el precedente no se puede presentar.

Las reservas acompañadas de un icono "aparato foto" han sido adjuntadas por FotoStrike.

La tecla **ENVIAR** sirve para cerrar la operación.



Funciones individuales disponibles sobre consola con pistas abiertas

3.13

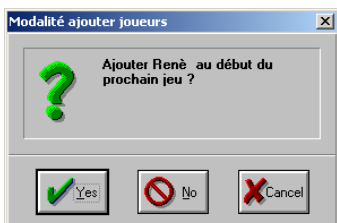
Estas operaciones son parecidas para las pistas alquiladas en Open y Liga. Para utilizar las funciones, pulsar directamente sobre el icono de la pista o de las pistas abiertas. La mayor parte de las operaciones son igualmente posibles con los comandos múltiples.

AÑADIR JUGADORES

Introducir el nombre de los nuevos jugadores en las casillas vacías para aumentar el número de jugadores, después pulsar sobre **ENVIAR** para validar. Los nuevos jugadores se adjuntan a los que están presentes en pista, según el criterio adoptado en el **setup general de caja, parámetros avanzados**:

Si seleccionamos **SIGUIENTE JUEGO**, ponemos a los jugadores en espera: empezaran el juego en la siguiente partida.

Si seleccionamos **INMEDIATAMENTE** los jugadores entran en pista seguidamente y deberán completar las tiradas que les separa de los jugadores ya presentes.



Con la opción **PEDIR CUANDO**, el programa pide indicar en que momento debe **AÑADIR** los jugadores. Si escogemos **SI** (predefinida), el jugador entrante quedará en espera y se introducirá al inicio de la nueva partida; si escogemos **NO**, el jugador empieza inmediatamente y debe recuperar los juegos que le separan de los jugadores ya presentes en pista.



Los jugadores añadidos que han sido puestos en espera para la próxima partida, aparecerán indicados por un reloj de arena al lado de su nombre.

Si la pista ha sido alquilada en **PRE-PAGO**, es necesario proceder a la transacción económica para el jugador adjunto.

ANULACIÓN JUGADORES

	Nome	Hdp	Pin Tap	Sc	Bmp
1	Antonio Rossi		-	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Roberto Varesani		-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Severina Tanzini		-	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

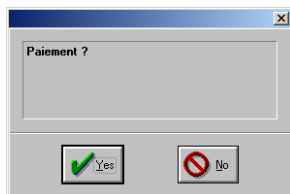
Seleccionar la **CASILLA A SEÑALAR** gris a la derecha del nombre del jugador.

Repetir las operaciones para todos los jugadores que salen con antelación.

Pulsar sobre la tecla **CERRAR**, después validar el cierre respondiendo **YES** a la pregunta. Las operaciones que siguen, dependen de la modalidad de alquiler de la pista que ha sido definida precedentemente.

BOWLING PRE-PAGO: si el jugador que sale, tiene un crédito de partidas, juegos o minutos, la impresión del bono jugador es solicitada (si la función correspondiente a sido activada en el Setup General de caja). *El bono será entregado al jugador y podrá ser gastado como dinero en efectivo para otras transacciones económicas.*

BOWLING POST-PAGO: Después de la validación, el programa pide si queremos efectuar el pago de los jugadores que salen.



Escogiendo **YES**, podemos proceder a la transacción económica.
Si pulsamos sobre **NO**, las partidas jugadas serán restadas al final del juego, tras el cierre de la pista, con los otros jugadores.

INVERSION POR PAR DE PISTAS LIGA (TECLA CAMBIO)

Disponibile únicamente para pistas en Liga: pulsando sobre la tecla **CAMBIO**, cambiamos los equipos, el de la izquierda se desplaza a la derecha y viceversa.

PIN TAP – BLIND

Pulsar sobre la tecla **PIN TAP** o **BLIND** según las necesidades; la tecla cambia de función a cada presión.

Para asignar un **NIVEL DE PIN TAP**, utilizar la tecla al lado del jugador y escoger un nivel de 1 a 9. Los lanzamientos efectuados en pin tap valen como Strike si el número es superior o igual al umbral programado.

Nome	Hdp	Blind	Sc	Bm
1 -1L-		<input checked="" type="checkbox"/>	100	<input type="checkbox"/>
2 -2L-		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

Para aplicar un **SCORE BLIND** a un jugador ausente, pulsar en la casilla a escoger a derecha de la casilla **BLIND**, después introducir el numero de bolos asignados en la casilla (ver ejemplo al lado).



ATENCIÓN ! El programa de caja considera los jugadores marcados **BLIND** como los otros. Si deseamos **NO** cargar desde el punto de vista monetario las partidas realizadas en **BLIND**, pulsar la casilla a señalar "**LOS JUGADORES BLIND NO PAGAN**" ANTES de cerrar la pista.

SUSPENSION – RESTAURACIÓN JUGADORES

Nome	Hdp	Pin Tap	Sc	Bmp
1 -1-		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2 -2-		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3 -3-		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Seleccionar la **CASILLA A SEÑALAR** gris a la derecha del nombre del jugador.

Para **suspender** a los jugadores seleccionados, pulsar sobre la tecla **PASAR JUGADOR**. Los jugadores seleccionados serán puestos en evidencia mediante un icono "flecha" a la izquierda del nombre. Validar la operación con **ENVIAR**.

Los jugadores suspendidos serán evitados en cada turno de juego. Antes del final de la partida, los **JUGADORES** suspendidos deben completar las tiradas que no han jugado precedentemente.

Para restaurar los jugadores, repetir las operaciones: seleccionar los jugadores suspendidos, después pulsar sobre **PASAR JUGADOR** y validar con **ENVIAR**.

BUMPERS AUTOMÁTICOS

Nome	Hdp	Pin Tap	Sc	Bmp
1 -1-		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2 -2-		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Seleccionar el jugador al cual queremos autorizar el uso de los Bumpers pulsado en la casilla **BMP** situada al lado del nombre del jugador.

La función **BUMPERS** prevé la instalación de una interfaz; Si este interfaz no esta previsto en la instalación, el accionamiento será ignorado..

BORRADO PARTIDAS EN CURSO

El comando **REPETIR** anula el score de la partida en curso poniendo las tiradas en espera para la transacción económica. Validar la operación con **OK**. *Atención ! Si la pista esta alquilada en modo PRE-PAGO, una partida será descontada de aquellas que han sido pagadas precedentemente.*

DESPLAZAMIENTO DE JUGADORES (DIVISION DEL GRUPO)

	Nome	Hdp	Pin Tap	Sc	Bmp
1	-1-			-	<input type="checkbox"/>
2	-2-			-	<input type="checkbox"/>

Pulsar sobre la casilla gris situada a la derecha l lado del nombre del o de los JUGADORES a desplazar.

Pulsar sobre la tecla **DESPLAZAR**, escoger una pista o un par de aquellas que estén disponibles, después validar.

Atención! el desplazamiento sobre de las PISTAS YA UTILIZADAS no puede ser efectuado que sobre pistas que tengan una modalidad de alquiler idéntica.

TRASPASO DE PISTA

Pulsar sobre la tecla **DESPLAZAR**, escoger una pista o un par de aquellas que estén disponibles, después validar. *Las pistas disponibles para el traspaso, son únicamente aquellas que tengan una modalidad de alquiler idéntica.*



Cierre de una pista OPEN/LIGA pre o post-pagada 3.14

NOTA: por PRE-PAGO, entendemos que el importe debido es cobrado ANTES de enviar a los jugadores a la pista. Es necesario, antes de la apertura de la pista, definir el número de partidas individuales o el tiempo total de juego.

En el post-pago, los jugadores van a pagar a la caja cuando han acabado. Las operaciones para open o liga, pre o post-pago son similares, con alguna pequeña diferencia.:

- En PRE-PAGO el número de zapatos alquilados debe ser introducido ANTES de empezar la transacción económica.
- Antes del cierre, en OPEN cerramos una pista, en LIGA cerramos dos.
- En PRE-PAGO, no es posible AÑADIR a las pistas los consumos bar, restaurante o cobros generales.
- Una o varias pistas alquiladas en pre-pago se cierran automáticamente cuando el tiempo se ha acabado o las partidas programadas han finalizado. Si es necesario terminar el juego ANTES y cerrar la pista, es posible entregar al cliente un BONUS por el valor equivalente al resto.

Para empezar la transacción económica, pulsar sobre la tecla **CERRAR** (con pistas abiertas) o **ENVIAR** (con alquiler PRE-PAGO después de haber introducido los nombres y los zapatos.



Para anular la operación y volver al menú precedente, pulsar sobre **ANULAR**.

Piste #2 - Fermeture partie postpayée

Joueurs BOWLING	Frames	Tarifs	chaussure	chausset	Total taxé:
Marie	10	Open			3.50
Justine	10	Open			3.50
René	10	Open			3.50

Tarifs: Open [Aucun] [Tous] [Chaussures] [Chaussettes] Total Bowling: Eur10.50

Liste BAR: Seniors, christmas, bowling

ANNULLER ENC. LIBRE OK Total Bar: Eur0.00

Taxe: Eur0.00 TOTAL GENERAL: Eur10.50

El programa aplica la **TARIFA PREDEFINIDA** a todos los jugadores.

En la mayor parte de los casos, si no hay distinción de precio entre los jugadores, es suficiente completar la operación pulsando sobre la tecla **OK**.

Para **MODIFICAR LAS TARIFAS, CAMBIAR EL PRECIO DE LOS CALCETINES, APLICAR LOS BONOS DE DESCUENTO O LOS CUPONES GRATIS**, es necesario antes **seleccionar el o los jugadores**.

Para poner en evidencia a **TODOS** los JUGADORES, pulsar sobre la tecla **TODOS**. Para poner en evidencia uno o varios jugadores individualmente, pulsar directamente sobre la línea del nombre, que aparece en azul (selección).

ATENCIÓN ! Para utilizar una **TARJETA DE DESCUENTO** o un **CUPÓN GRATIS**, seleccionar un **SÓLO JUGADOR** y concluir la operación antes de pasar al siguiente.

APLICAR UNA TARIFA DIFERENTE A UNO O VARIAS JUGADORES

Piste #2 - Fermeture partie postpayée

Joueurs BOWLING	Frames	Tarifs	chaussure	chausset	Total taxé:
Marie	10	Open			3.50
Justine	10	Open			3.50
René	10	Open			3.50

Tarifs: Open [Aucun] [Tous] [Chaussures] [Chaussettes] Total Bowling: Eur10.50

Liste BAR: Seniors, christmas, bowling

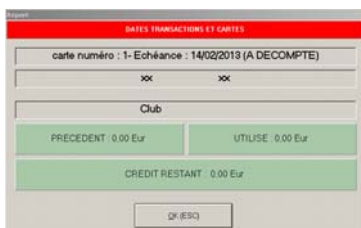
ANNULLER ENC. LIBRE OK Total Bar: Eur0.00

Taxe: Eur0.00 TOTAL GENERAL: Eur10.50

Seleccionar uno o varios jugadores.

Pulsar sobre la flecha para abrir la lista de las **TARIFAS** y pulsar sobre el nombre de la tarifa a aplicar.

UTILIZAR UNA TARJETA DE PRECIO ESPECIAL - DESCUENTO



Seleccionar el jugador inscrito, después pasar la tarjeta por el lector.

El sistema identifica la tarjeta.

Si se trata de una tarjeta de descuento Juegos o dinero, los juegos o el importe serán sustraídos del total de cada jugador hasta agotarse. Si la tarjeta es simplemente de descuento, será utilizada para aplicar la tarifa asociada.

Si otro jugador posee también una tarjeta, seleccionar y repetir la operación.

CAMBIAR EL IMPORTE PARA LOS CALCETINES

Seleccionar uno o varios jugadores y pulsar sobre la tecla **CALCETINES** Para anular la operación, pulsar una segunda vez sobre la tecla **CALCETINES** con los jugadores seleccionados.

UTILIZAR LOS CUPONES GRATIS

Seleccionar un jugador y pulsar sobre la tecla **CUPÓN GRATIS** que está adjunta.



Seleccionar el tipo de cupón que el cliente ha presentado.

Si el cliente ha jugado más de una partida y posee más de un cupón es posible deducir el número en la casilla **PARTIDAS GRATIS**. Completar la operación pulsando sobre **OK**.

El uso de cupones no da derecho a la exención de pago sobre los zapatos y calcetines.

Si otros jugadores presentan cupones, seleccionarlos y repetir las operaciones para cada uno, uno por uno.

PARA ANULAR LAS MODIFICACIONES DE TARIFA, TARJETAS O CUPONES, SELECCIONAR LOS JUGADORES OBJETO DE LA MODIFICACIÓN Y PULSAR SOBRE LA TARIFA PREDEFINIDA.

USO DE COBRO LIBRE

ATENCIÓN ! La tecla solo está visible si el usuario está habilitado.

Una transacción de caja para alquiler bowling, puede ser realizada de forma forfait introduciendo el importe total. El importe correspondiente al cobro libre será sumado en el report diario.

Pulsar sobre la tecla **COBRO LIBRE**, introducir el **IMPORTE TOTAL** en la casilla y validar con **OK**. *Las modificaciones eventuales efectuadas precedentemente para tarifas o tarjetas serán ignoradas.*

CONCLUIR LA TRANSACCIÓN

NOTA: Para BOWLING POST-PAGO: los consumos eventuales de bar, restaurante o cobros generales son sumados al total a cobrar y no son divisibles por el número de jugadores.

Después de haber terminado las modificaciones de los precios, cupones o tarjetas, pulsar sobre el botón



para completar la transacción. Es posible concluir la transacción de diferentes maneras:

Total données	Eur			Eur 1
Total coupons:	Eur			Eur 5
Total:	Eur	7.00	7	Eur 10
Avoirs:	Eur	20.00	20	Eur 20
Reste:	Eur	13.00	13	Eur 50
En Compte	Coupons	Carte de Credit		Exacte
	Bonus	OK		

EFFECTIVO (abonos)

Los jugadores vuelven a poner el importe al cajero. Si queremos utilizar (cuando sea necesario) el CALCULO DE LA MONEDA (resta), pulsar sobre el botón correspondiente a billetes recibidos (o apoyar sobre **EXACTO**); el programa añade la moneda en la casilla. Para terminar la transacción, pulsar sobre la tecla **OK**.

TARJETA DE CRÉDITO

Pulsar sobre la tecla **TARJETA DE CRÉDITO** y si llega el caso introducir el número de la tarjeta en la casilla correspondiente. La transacción será grabada a través puesto de tarjeta de crédito y el importe descontado del contado.

ATENCIÓN ! El sistema WINS no está habilitado para el pago P.O.S. en conexión con los bancos; el uso de la función TARJETA DE CRÉDITO es puramente indicativa para el report diario.

CUPONES (de pago)

Si un jugador presenta un cupón PRE-PAGO, pulsar sobre la tecla **CUPONES**, seleccionar el tipo de cupón en la lista e introducir la cantidad; el programa restará el importe del cupón del total.

EN CUENTA PENDIENTE

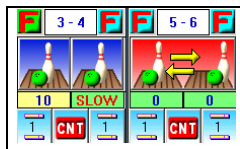
Esta función sirve para cambiar el importe de la transacción sobre la cuenta del usuario en el cual el crédito ha sido creado (ver capítulo "USO DE LA FUNCIÓN CUENTAS").

Pulsar sobre la tecla **CUENTA PENDIENTE**, seleccionar el usuario en la lista y pulsar sobre la tecla **CARGAR**.

BONUS

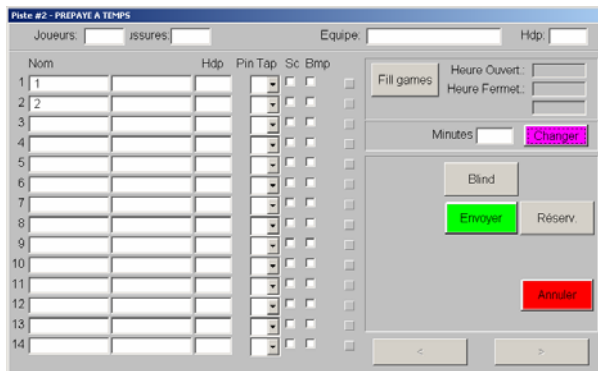
El bonus es un importe a crédito resultante de una transacción precedente, por ejemplo una pista PRE-PAGO cerrada en anticipo. Los clientes con derecho al bonus han recibido un ticket con el valor a restar y un número de identificación.

Introducir en la casilla blanca el número de identificación y pulsar sobre la tecla **BONUS**. El importe del bonus será sustraído del total de la transacción; Si el importe de los bonos es superior al de la transacción, un bono será emitido por el importe restante.



AÑADIR partidas o extensión de tiempo en modalidad PRE-PAGO o fin de partida automática

3.15



Es posible AÑADIR partidas o minutos a las pistas alquiladas en PRE-PAGO o a tiempo, hasta 2 minutos después del fin de la partida.

Pasados estos 2 minutos, la pista se cerrará sola y será necesario, para restablecer el juego, operar en el menú de partidas cerradas.

AÑADIR PARTIDAS

Modificar el número de **PARTIDAS** en la casilla aumentando, según el número de partidas que queremos AÑADIR por persona, después pulsar sobre **ENVIAR** para validar.

Si la pista está alquilada en modo PRE-PAGO, proceder con la transacción económica.

EJEMPLO :

3 JUGADORES han pagado una partida cada uno. Durante la apertura, hemos indicado 3 en la casilla JUGADORES, además 1 en la casilla partidas.

Si los JUGADORES desean hacer otra partida cada uno, reemplazar la cifra 1 por la cifra 2 en la casilla de las partidas.

AÑADIR MINUTOS

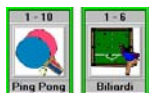
La casilla minutos se anula y se pone en blanco después de que los nombres han sido enviados a las pistas.

AÑADIR los minutos en la casilla, como si se tratara de una nueva apertura de pistas; el programa SUMARA los minutos añadidos a los minutos restantes.

NOTA : en un alquiler POST-PAGADO con FIN DE PARTIDA AUTOMÁTICA, la pista se para cuando el tiempo se ha acabado y el mensaje FIN DE PARTIDA aparece sobre el Monitor. Sobre la consola, el temporizador de los minutos se pone en NEGATIVO para señalar que la pista está parada pero aún ocupada.

 Ping Pong	 Biliardi	<h2 style="margin: 0;">Apertura, cierre, aparcamiento</h2> <h1 style="margin: 0;">JUEGOS A TIEMPO</h1>	3.16
--	---	--	------

APERTURA DE UNO O DE VARIOS JUEGOS A TIEMPO



Pulsar sobre el icono del grupo, para abrir la ventana de la lista de los juegos.



Pulsar sobre el icono del juego a abrir.

Si el juego está habilitado, el programa pedirá la impresión del ticket con el horario de apertura.

El horario de apertura se adjunta sobre el icono del juego a tiempo.

Repetir la operación si es necesario, después salir con la ayuda de la tecla **ESC**.



El borde del icono del grupo juegos a tiempo, cambia en función del número de juegos alquilados:

VERDE = ningún juego ha sido alquilado

AMARILLO = ciertos juegos están alquilados, otros libres

ROJO = todos los juegos a tiempo de este grupo están ocupados.

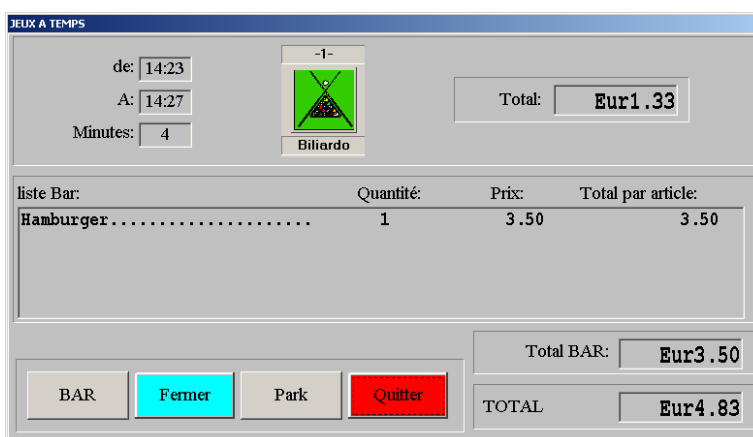
CIERRE - APARCAMIENTO JUEGO A TIEMPO

NOTA : los juegos a tiempo tienen una franquicia de 2 minutos antes del final, de los cuales tenemos la posibilidad de cerrar el juego sin pagar nada.

Pulsar sobre el icono del juego a tiempo a cerrar. Validar la operación.



ATENCIÓN ! Si el cliente posee tarjetas de DESCUENTO o REBAJA válidos para los juegos a tiempo, pasar la tarjeta ANTES de concluir la transacción para CERRAR.



BAR

Abre el panel para cambiar los artículos bar sobre el juego a tiempo.

PARK

Pone en parking el juego a tiempo que podremos cerrar a continuación.

SALIR

Cierra la función grabando los consumos de bar eventualmente cargados.

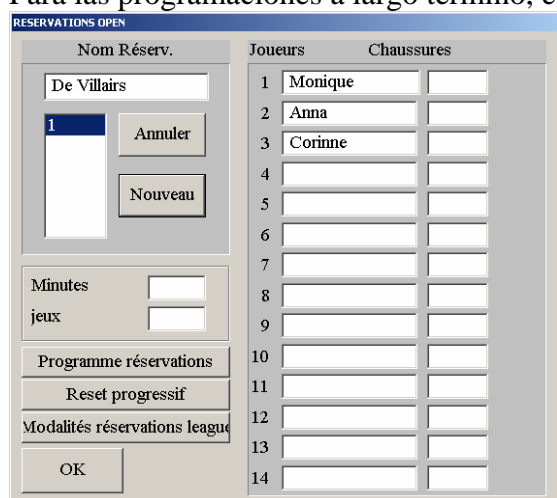
CERRAR

Cierra el juego a tiempo y concluye la transacción económica.



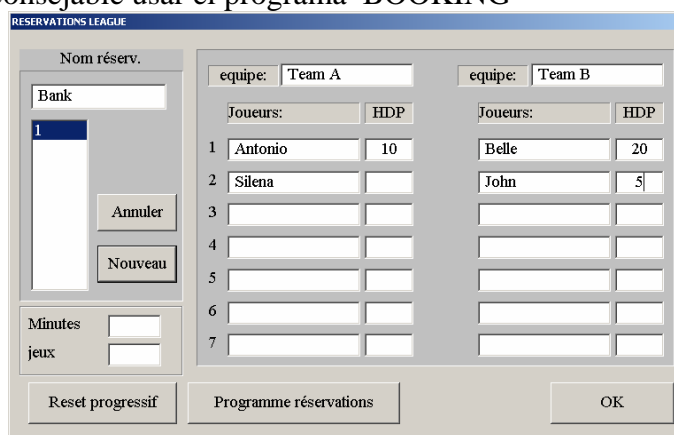
Las reservas "diarias" son utilizadas para hacer rotar las colas de espera y acelerar la introducción de los nombres.

Para las programaciones a largo término, es aconsejable usar el programa BOOKING



The screenshot shows the 'RESERVATIONS OPEN' interface. It features a 'Nom Réserv.' field with 'De Villairs' entered. Below it is a list of 14 numbered rows for 'Joueurs' and 'Chaussures'. The first row is filled with 'Monique' and an empty space. There are 'Annuler' and 'Nouveau' buttons. At the bottom, there are input fields for 'Minutes' and 'jeux', and buttons for 'Programme réservations', 'Reset progressif', 'Modalités réservations league', and 'OK'.

Reserva OPEN



The screenshot shows the 'RESERVATIONS LEAGUE' interface. It has a 'Nom réserv.' field with 'Bank' entered. There are two 'equipe' fields: 'Team A' and 'Team B'. Below these are two columns for 'Joueurs' and 'HDP'. The first row under Team A has 'Antonio' and '10'. The first row under Team B has 'Belle' and '20'. There are 'Annuler' and 'Nouveau' buttons. At the bottom, there are input fields for 'Minutes' and 'jeux', and buttons for 'Reset progressif', 'Programme réservations', and 'OK'.


Reserva LIGA

AÑADIR UNA NUEVA RESERVA

Pulsar sobre la tecla **NUEVO**.

Introducir el **NOMBRE RESERVA** en la casilla e introducir los jugadores. Para las reservas Open, la introducción del número de zapatos es facultativo. En la reserva Liga, podemos igualmente, introducir el nombre del equipo y el handicap de los jugadores.

En las **CASILLAS MINUTOS** o **JUEGOS**, es posible introducir un valor para los casos donde utilizamos la pista en modo PRE-PAGO.

Las reservas introducidas con el aparato Fotostrike son adjuntadas de forma automática y son reconocibles por el icono "aparato foto"  que se adjunta al lado del nombre.

RESERVAS SUCESIVAS

Pulsar sobre **NUEVO** y repetir las operaciones.

ANULACIÓN RESERVA – RESET NÚMERO PROGRESIVO

La tecla **ANULAR** borra la reserva seleccionada.

Las reservas generan un contador progresivo, también si ellas son anuladas o tele cargadas sobre pista. Para poner a cero el contador, pulsar sobre **RESET PROGRESIVO**.

RESERVAS LIGA – PROGRAMA BOOKING (RESERVAS)

La tecla **RESERVA LIGA** abre el panel para la reserva LIGA a partir del panel OPEN.

La tecla **PROGRAMA RESERVAS** activa el programa booking (sí esta habilitado).

Pulsar sobre **OK** para salir del panel.



Uso función aparcamiento pistas – aparcamiento juegos a tiempo

3.18

La función **APARCAMIENTO PISTAS** o **APARCAMIENTO JUEGOS A TIEMPO** “libera” una pista o un juego a tiempo para permitir a nuevos jugadores a utilizarla. Las pistas o los juegos a tiempo puestos en aparcamiento, podrán ser cerrados a continuación.

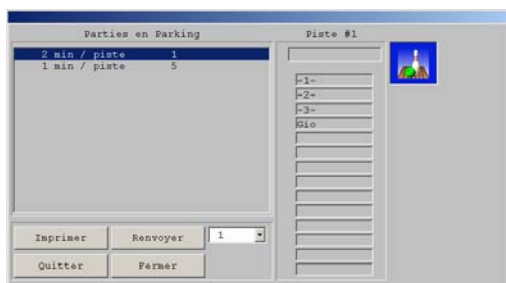
SUGERIMIENTO : la función aparcamiento es particularmente útil en los periodos de gran afluencia; Poniendo en parking una pista que la cerraremos a continuación, tenemos la posibilidad de enviar de nuevo jugadores sobre esta pista, sin tener que esperar que los otros paguen su cuenta. Esto acelera las operaciones de caja.

APARCAMIENTO DE UNA PISTA

Pulsar sobre el icono pista, después sobre la tecla **PARK**, validar la operación con **YES**.

NOTA : el icono de la pista cambia de aspecto (una P al centro) para prevenir al operador que la pista ha sido puesta en parking.

MENU PISTAS PUESTAS EN PARKING



Para acceder a la pista puesta en parking, pulsar sobre el icono en el menú principal.

Las partidas puestas en parking están indicadas por número de pista de procedencia y por el tiempo que ha transcurrido desde la puesta en parking.

Seleccionar las partidas a cerrar pulsando encima, imprimir o reenviar.

IMPRIMIR

Abre el panel para la selección de la impresión.

REENVIAR

Permite reenviar las pistas puestas en parking sobre una pista libre escogida entre las que están disponibles en la casilla que está al lado.

CERRAR

Lanza la transacción económica.

SALIR

Vuelve al menú principal.

LEYENDA DE LOS COMANDOS



PÁGINA PRECEDENTE- PÁGINA SIGUIENTE



PRIMERA PÁGINA – ULTIMA PÁGINA



VISUALIZAR UNA PÁGINA



VISUALIZAR VARIAS PÁGINAS



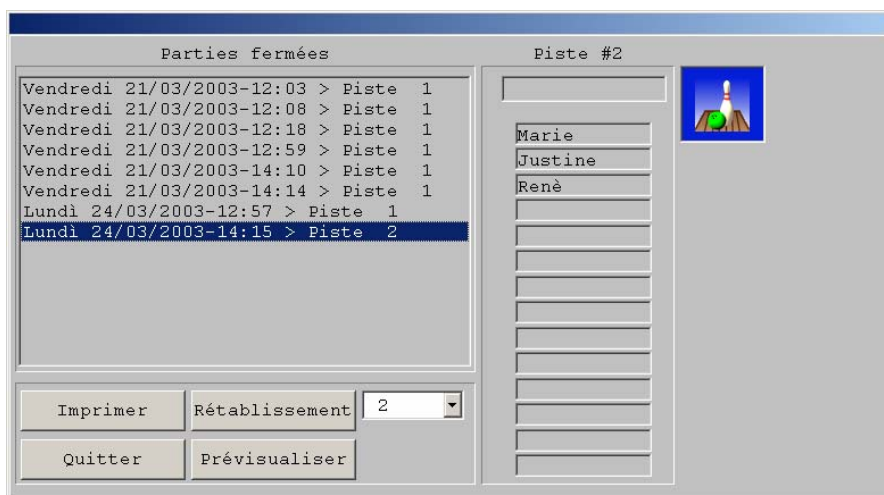
IMPRIMIR



SALIR

IMPRESIÓN Y RESTABLECIMIENTO DE PARTIDAS CERRADAS (espera de impresión)

En el menú principal, pulsar sobre el icono



El programa coloca la selección sobre la ultima partida que sido cerrada.

Para efectuar una operación, es necesario subrayar la partida cerrada deseada.

El programa pone a la cola todas las partidas acabadas (open, liga o torneos) durante 8 días, a partir del momento en el que han sido cerradas.

IMPRIMIR

Da la orden de imprimir las partidas de las pistas seleccionadas.

PREVISUALIZAR

Añade a la pantalla una vista preliminar antes de la impresión.

RESTABLECIMIENTO

El comando envía de nuevo las partidas cerradas a la pista de origen o a una pista diferente según la selección indicada, guardando el score adquirido.

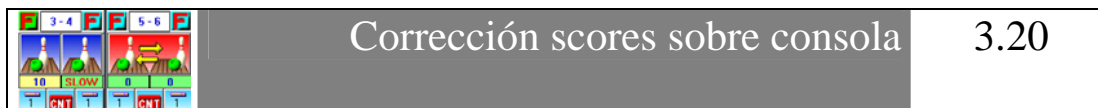
Atención !! El hecho de enviar de nuevo las partidas ya cerradas, no implica el restablecimiento de los datos económicos; las partidas puestas en espera, han sido efectivamente cerradas y el total cobrado. Los jugadores pagaran solo las partidas o los minutos efectuados después de la reapertura de la pista.


Si utilizamos la función de restablecimiento para remediar un cierre erróneo, es necesario: a) restaurar el juego sobre la pista; b) utilizar la función cobros generales y cambiar sobre la pista

abierta el importe a encajar por error; c) utilizar la función de reembolso para sustraer del total la transacción cerrada por error.

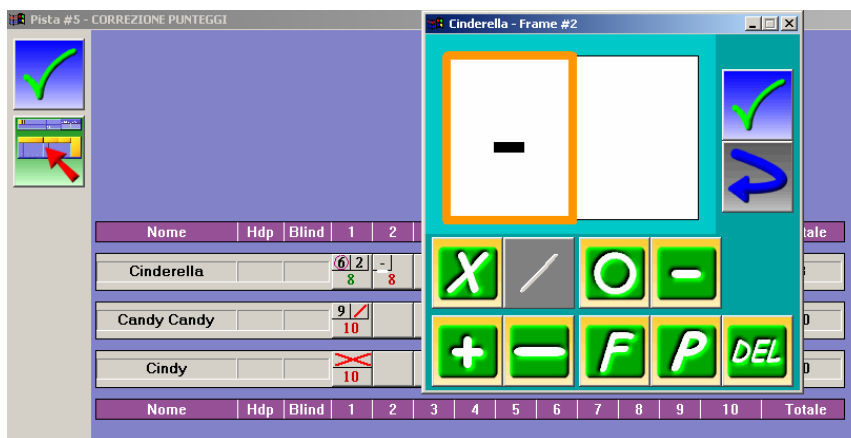
IMPRESIÓN TICKET ULTIMA TRANSACCIÓN

Pulsar sobre el icono **IMPRIMIR ULTIMA TRANSACCIÓN** en el menú principal (icono debajo - derecha).
ATENCIÓN ! El programa no pide ninguna confirmación, la impresión es inmediata.



 La operación de corrección de los scores no para el desarrollo de la partida; Los jugadores pueden continuar tirando, el score será puesto al día en tiempo real.

Pulsar sobre el botón de la pista en la que queremos corregir el score, después sobre la tecla **SCORES**.



CORREGIR O ANULAR UN TIRO

Pulsar directamente sobre la casilla del lanzamiento para ponerla en evidencia, utilizar los botones verdes para la corrección.


AÑADIR UN TIRO


Pulsar sobre la casilla vacía.

LEYENDA DE LOS BOTONES


 **AUMENTAR** el score una unidad.

 **DISMINUIR** el score una unidad.

 Asignar el lanzamiento como **FALTA**

 **ANULAR** el lanzamiento seleccionado.

 **STRIKE**

 Marca el lanzamiento como **SPLIT**



SPARE



PONER A DIA en tiempo real en el panel de corrección de los scores.



GRABAR Y SALIR



SALIR la tirada seleccionada sin grabar las modificaciones.



Marca el lanzamiento como **PROVISIONAL**.

El lanzamiento asignado como provisional será puesto en evidencia en las impresiones y en el programa torneos para los fines del reglamento de competición.

 BAR	 Restaurant	 Proshop	<h2 style="margin: 0;">Uso de las funciones Bar, Restaurante y Proshop</h2>	<h2 style="margin: 0;">3.21</h2>
----------------	----------------	-------------	---	----------------------------------

El sistema WINS dispone de una interfaz "POS" ("point of sale", punto de venta) para grabar las transacciones bar y restaurante e inscribirlas en el raport diario con el fin de tener una contabilidad única.

El mecanismo de uso de la función bar, restaurante y proshop es parecido para los tres tipos.

En el caso de una consumición BAR sobre pista, es posible activar el menú bar, pulsando directamente sobre el icono pista y usando la tecla **BAR**.

Para los consumos a cargar sobre los juegos a tiempo, pulsar el icono del juego abierto y utilizar la tecla **BAR**.



Para abrir los menús Bar, Restaurante o Proshop, pulsar sobre los iconos correspondientes del menú principal.

AÑADIR UN ARTÍCULO

Los artículos a introducir son adjuntados bajo la forma de icono [1] en la parte derecha de la pantalla. El número máximo de iconos que pueden ser añadidos sobre cada página es 10; utilizar las teclas flechadas [3] y [4] para explorar las páginas.

Si el icono representa un grupo, veremos abrirse la lista de los artículos [9]. Para seleccionar un artículo en la lista, subrayar pulsando encima; utilizar las teclas +1 y -1 para modificar la cantidad.

Si deseamos SUPRIMIR un artículo de la lista, seleccionar la rubrica a borrar y utilizar la tecla **RESTA [5]**.

Las teclas **+1 -1 +5 -5 [6]** sirven para variar la cantidad del artículo seleccionado. La tecla **ANULAR** permite salir de la función sin tener en cuenta ninguna modificación.

Cuando adjuntamos un artículo a la lista, remarcaremos que la mención **[10]** "para pagar con tarjeta magnética, pasar directamente la tarjeta en el lector" empieza a parpadear para indicar al operador que es posible utilizar una tarjeta de rebaja o de descuento, si deseamos efectuar inmediatamente la transacción.

Una vez la "lista de consumo" ha sido creada, podemos concluir la transacción de cuatro maneras diferentes:

CIERRE TRANSACCIÓN cargada directamente al cliente o el servicio bar.

CARGO SOBRE PISTA ABIERTA [7] con pago diferido a pagar con el alquiler de la pista.

CARGO SOBRE MESA AREA DE RESTAURACIÓN [8] con opción pago inmediato o diferido.

CARGO SOBRE JUEGO A TIEMPO (ÚNICAMENTE artículos bar) con pago diferido a pagar al mismo tiempo que el alquiler del juego.

CIERRE TRANSACCIÓN

Después de haber cambiado los artículos en la lista, pasar la tarjeta si es necesario, después pulsar sobre **OK** para cerrar la transacción.

CARGO SOBRE PISTA ABIERTA



Seleccionar en la lista la pista escogida y validar con **OK**.

El programa pide la validación de la impresión del ticket (sí esta habilitado). Podemos utilizar el ticket impreso como cupón para el camarero o el cliente quienes podrán verificar que los artículos cargados corresponden.

La transacción será pagada por el cliente al momento del cierre de la pista.



ATENCIÓN ! Si el cliente tiene tarjetas DESCUENTO o REBAJA para restaurante bar o proshop, pasar la tarjeta ANTES de finalizar la transacción mediante OK.

CARGO SOBRE MESA AREA DE RESTAURACIÓN



Seleccionar la mesa escogida en la lista, y validar con **OK**.

El programa pide confirmar el pago instantáneo.

Si respondemos **NO** a la pregunta "PAGO?", la cuenta de la mesa queda abierta.

Para **CERRAR UNA CUENTA ABIERTA A UNA MESA**, entrar en el menú Bar, Restaurante o Proshop, seleccionar la mesa a cerrar, pulsar sobre **OK** y responder **YES** a la pregunta "PAGO?".



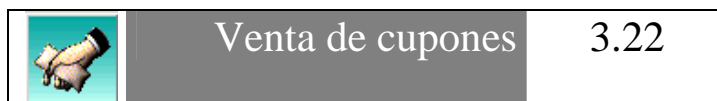
ATENCIÓN! Si el cliente tiene tarjetas DESCUENTO o REBAJA para Restaurante, Bar o Proshop, pasar la tarjeta ANTES de concluir la transacción mediante OK.

CARGO SOBRE JUEGO A TIEMPO



En el menú principal, pulsar sobre el icono del grupo **JUEGOS A TIEMPO**. Entre los juegos a tiempo en uso, seleccionar aquel sobre el cual queremos cargar el consumo bar.

Pulsar sur la tecla **BAR** para añadir el panel de los artículos bar y proceder a la transacción.



Pulsar sobre el icono de cupones del menú principal.

Los cupones de pago retirados con esta función, son tenidos en cuenta en el raport diario.

TRANSACTION AVEC COUPONS

COUPONS A PAIEMENT

Disco bowling	-	Eur20.00
Friday	-	Eur10.00
Saturday	-	Eur20.00

Quantité:

Vente Annuler

Seleccionar en la lista, el tipo de cupón pulsando encima para subrayarlo.

Introducir el número total de cupones vendidos en la casilla **CANTIDAD**.

Pulsar sobre la tecla **VENTA** para validar la operación.



Esta función permite descontar del total, las sumas introducidas por error o el dinero sacado de caja para operaciones de reembolso o de gastos diversos.



Pulsar sobre el botón **REEMBOLSO** del menú principal.

Remboursement

Description: Remboursé piste 8

Total remboursé: Eur 1.50

Motif

Bowling BAR

Jeux à temps Restaurant

Autres Prélèvement caiss

Annuler

Introducir (opción) una breve descripción del reembolso. Introducir el importe total del reembolso. Pulsar sobre el botón específico para afectar el reembolso a un asiento en el report diario.



La función CUENTAS CLIENTES permite crear una lista de débito (o de crédito) para los clientes que queremos privilegiar o para la gestión que facilita los cobros de liga o torneos, que se prolongan en el tiempo o para los anticipos sobre las reservas.

*Al término de cada transacción económica, la tecla **A CUENTA** permite cambiar el importe sobre un cliente inscrito precedentemente en la lista de gestión de las cuentas.*

ACCESO AL MENU

Pulsar sobre el icono de la **GESTION CUENTAS** del menú principal para abrir la función.

GESTION COMPTES

Nom:	Date creation:	Prep	Crédit	Dernière	Bilan:
Manuele	17/02/2003		100.00		70.00-
miriana	17/02/2003				395.00+

Payer Charger Annuler Créer Modifier Quitter

CREACIÓN DE UN NUEVO USUARIO

Fonction gest. compt

En tête: Etienne

Découvert: Compte seul. prépayé: 100

Bilan Credits: Eur 0.00

OK Annuler

Pulsar sobre la tecla **CREAR**, introducir el nombre del nuevo cliente.

Para definir una línea de crédito máximo, introducir el importe correspondiente en la casilla **DESCUBIERTO**.

Si pulsamos en la casilla **CUENTA SÓLAMENTE PRE-PAGO**, no será posible debitar transacciones sobre una cuenta al descubierto, ni introducir una suma al descubierto.

Pulsar sobre **OK** para grabar los parámetros y volver al panel principal.

PAGAR

Esta función sirve para PAGAR dinero en depósito (indispensable para cuenta PRE-PAGO), por ejemplo las pagas y señales para la reserva de una pista.

CARGAR

Adeuda en la cuenta del cliente un pago.

ANULAR

Borra el cliente seleccionado.

MODIFICAR

Permite cambiar el encabezamiento del cliente.

SALIR


Graba las modificaciones y vuelve al menú principal.



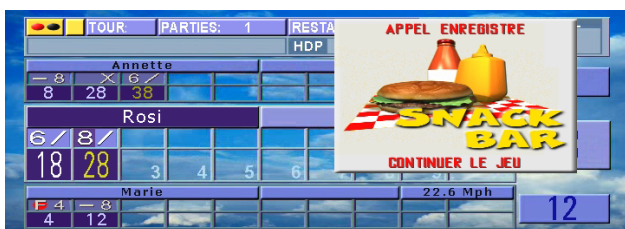
Cuando una llamada BAR, SNACK BAR o MECÁNICO es realizada desde las pistas, vemos activarse los iconos del menú principal de Wins para llamar la atención del operador. Sobre los monitores de la pista, un panel parpadéa para prevenir al camarero o para confirmar al jugador que la operación ha sido efectuada.


LLAMADA BAR



El icono  se activa en el menú principal de Wins.


LLAMADA SNACK BAR



El icono  se activa en el menú principal de Wins.

LLAMADA MECÁNICO



El icono  se activa en el menú principal de Wins.

CONTROLAR – EJECUTAR– IMPRIMIR UNA LLAMADA BAR – SNACK BAR

Pulsar sobre el icono LLAMADA BAR o SNACK BAR que se ha activado. Las llamadas son mostradas en orden progresivo, con el tiempo de espera.

Para **EJECUTAR** una llamada, seleccionar pulsando encima, después pulsar sobre la tecla **HECHO!**

Para **IMPRIMIR** una llamada (sobre impresora a tickets), pulsar sobre la tecla **IMPRIMIR**.

La tecla **ANULAR** sirve para salir de la función.

CONTROLAR – EJECUTAR UNA LLAMADA MECÁNICO

Pulsar sobre el icono LLAMADA MECÁNICO que se ha activado. Las llamadas se muestran en orden progresivo, con el tiempo de espera.

Para **EJECUTAR** una llamada, seleccionar pulsando encima, después pulsar sobre la tecla **HECHO!**

La tecla **ANULAR** sirve para salir de la función

CUANDO TODAS LAS LLAMADAS HAN SIDO EJECUTADAS, LOS ICONOS SE PONEN GRISES. ES POSIBLE BORRAR TODAS LAS LLAMADAS BAR Y SNACK BAR DIRECTAMENTE SOBRE LA CONSOLA JUGADOR: PULSAR ENTER SOBRE LA CONSOLA JUGADOR PARA ADJUNTAR EL MENU, DESPLAZARSE SOBRE LLAMADA BAR O SNACK BAR, SELECCIONAR Y PULSAR DE NUEVO ENTER.



El programa Wins puede estar dotado de un sistema de tarjetas de rebaja, descuento y de tarifas especiales. El sistema de las tarjetas presenta ventajas, nada despreciables:


- 1) El cliente es, un miembro "inscrito" del centro, por lo que las generalidades son conocidas. El programa tarjetas es también útil para crear una base de datos de los clientes.
- 2) Las transacciones registradas con una tarjeta son trazadas; de esta forma es posible conocer los movimientos de un jugador, cuantas veces va al bowling y cuanto dinero gasta.
- 3) El cliente al cual hemos entregado la tarjeta, tiene la seguridad que se puede beneficiar de descuentos o reducciones; de esta forma se le estimulará a frecuentar el centro de bowling del cual ha devenido miembro.
- 4) Utilizando **EXCLUSIVAMENTE** las tarjetas para tarifas especiales, los descuentos están reservados a los jugadores poseedores de estas tarjetas.

Las tarjetas magnéticas utilizadas para el sistema Wins son "pre-grabadas" con un código numérico; la tarjeta número 1 es grabada a nombre del propietario. En caso de pérdida, es necesario pedir un duplicado; no es posible usar las tarjetas teniendo como propietario un número diferente.

Las informaciones relativas a las tarjetas son grabadas en una base de datos; los movimientos y la impresión de los archivos tarjetas, pueden ser utilizados para el programa Rapport Diario.


Usted puede pedir las tarjetas pre-grabadas a su vendedor o contactar el service marketing Steltronic enviando un correo electrónico a marketing@steltronic.com.

INSERTAR – VERIFICAR LOS DATOS DE UNA TARJETA

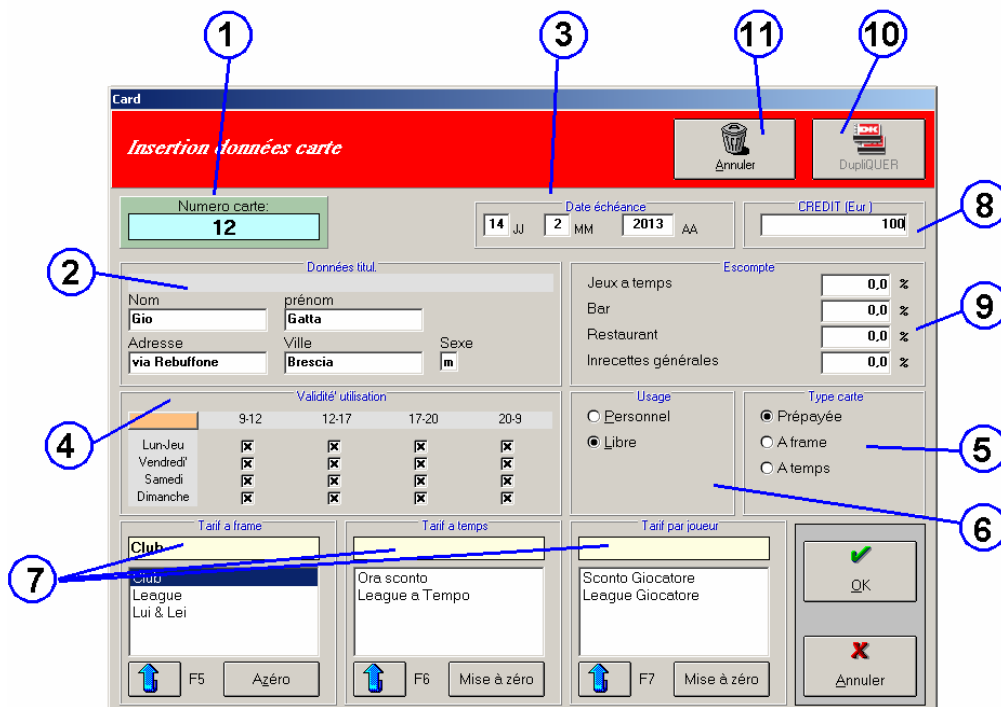
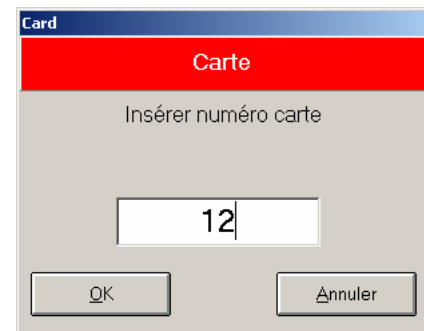
Pulsar sobre el icono TARJETA  del menú principal de Wins. Hay dos formas para verificar y/o validar una tarjeta magnética:



Método A) pasar la tarjeta por el lector

Método B) pulsar sobre el icono  e introducir el número de la tarjeta.

Sugestión: utilizar el número de tarjeta para SUPRIMIR o modificar las tarjetas en posesión de los clientes.



El número de la tarjeta [1] aparece arriba a la izquierda.

INTRODUCCION – MODIFICACIÓN DE LOS DATOS DEL TITULAR [2]

Los datos de identificación son facultativos. Los campos a disposición son el nombre, el apellido, la dirección, la ciudad y el sexo.

FECHA DE BORRADO [3]

Pulsando sobre una casilla de la fecha, el menú calendario se abre. Indicar la fecha de caducidad de la tarjeta. Usar las teclas flechadas para modificar el año y el mes.

VALIDEZ DE USO [4]

Pulsar en las casillas para indicar las franjas horarias y los días de la semana, mediante los cuales la tarjeta es aceptada.

TIPO DE TARJETA [5]

La tarjeta puede ser alquilada según tres modalidades diferentes:

PREPAGO A CREDITO [y/o con tarifa especial] – indicar en la **CASILLA CREDITO [8]** la suma entregada en depósito. La suma será restada cada vez. Si la tarjeta no tiene un importe suficiente para cubrir la transacción, aplicaremos para el cálculo de la suma restante, la tarifa predefinida para la jornada o la tarifa especial que ha sido asociada a la tarjeta.

En una tarjeta prepago, es posible aplicar un CREDITO sin asociar necesariamente una tarifa. Vice versa, podemos aplicar las tarifas especiales, sin necesidad de introducir un crédito.

PARTIDAS [descuento] - indicar en la **CASILLA DE CRÉDITO [8]** el total de las **partidas** a abonar.

TIEMPO (MINUTOS) [descuento] - indicar en la **CASILLA DE CRÉDITO [8]** el total de los **minutos** a abonar.

Atención! Las tarjetas de descuento (partidas o minutos) **NO** pueden ser asociadas a las tarifas especiales. Si la transacción se concluye por un débito de juegos o de minutos, aplicaremos la tarifa predefinida u otra escogida mediante las que estén disponibles.

USO PERSONAL o LIBRE [6]

La tarjeta puede ser utilizada en modo PERSONAL (seleccionando los jugadores cada vez) o LIBRE. Cuando una tarjeta es seleccionada en modo LIBRE, es posible cerrar una pista SELECCIONANDO TODOS LOS JUGADORES y pasando la tarjeta que será utilizada para cerrar la transacción bowling en su conjunto.

APLICAR – BORRAR UNA TARIFA ESPECIAL [7]

NOTA : las tarifas para tarjeta deben ser creadas en el menú Setup – Tarifas.



Para aplicar una tarifa a la tarjeta, es necesario seleccionarla y después pulsar sobre la tecla "Flecha" o apoyar sobre la tecla **F5** del teclado.

El nombre de la tarifa se mostrará en el campo amarillo.

Para SUPRIMIR una tarifa asociada, pulsar sobre la tecla **A CERO**



ATENCIÓN ! El programa tarjetas mantiene la tarifa asociada MISMO si ha sido borrada del SETUP tarifas o modificada.

Para SUPRIMIR la tarifa, corregir con la ayuda de la tecla A CERO; si la tarifa ha sido

modificada pero el nombre se queda, eliminarlo y re-seleccionarlo.
Repetir la operación para todas las tarjetas que tengan la misma tarifa modificada o borrada.

APLICAR LOS DESCUENTOS % PARA BAR, JUEGOS A TIEMPO, RESTAURANTE, PROSHOP [9]

	Escompte	
Jeux a temps	<input type="text" value="0.0"/>	%
Bar	<input type="text" value="0.0"/>	%
Restaurant	<input type="text" value="0.0"/>	%
Inrecettes générales	<input type="text" value="0.0"/>	%

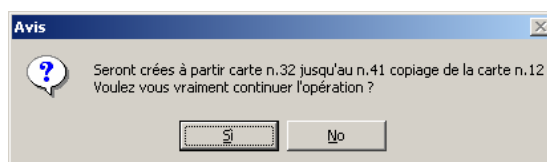
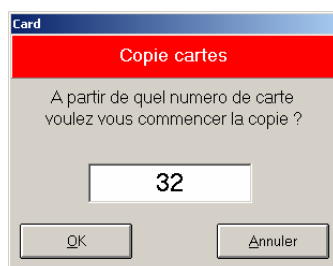
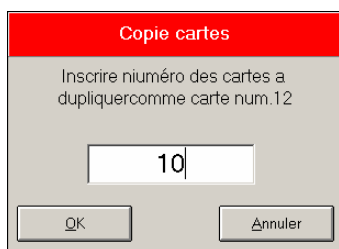
Introducir el PORCENTAJE de descuento en la casilla.

Nota: el uso de la tarjeta de descuento para bar, restaurante, juegos a tiempo, cobros generales (pro-shop), es independiente de la selección de las tarifas y/o del uso rebaja-descuento a crédito o partidas aplicadas a la tarjeta.

DUPLICADO DE UNA TARJETA [10]

El duplicado de una tarjeta es una operación muy ventajosa cuando queremos crear una cierta cantidad de tarjetas "de promoción" (por ejemplo, cargos de partidas gratis o descuentos especiales) sin que sea necesario rellenar la parte "generalidades cliente", operación que puede ser realizada en un segundo tiempo.

Para duplicar una tarjeta, crear los datos de la tarjeta de referencia. Una vez que estemos seguros de los datos introducidos, pulsar sobre la tecla **DUPLICAR [10]**.





Introducir a continuación el número de tarjetas a duplicar y la posición numérica de salida. Las tarjetas serán duplicadas en secuencia. Validar la operación.

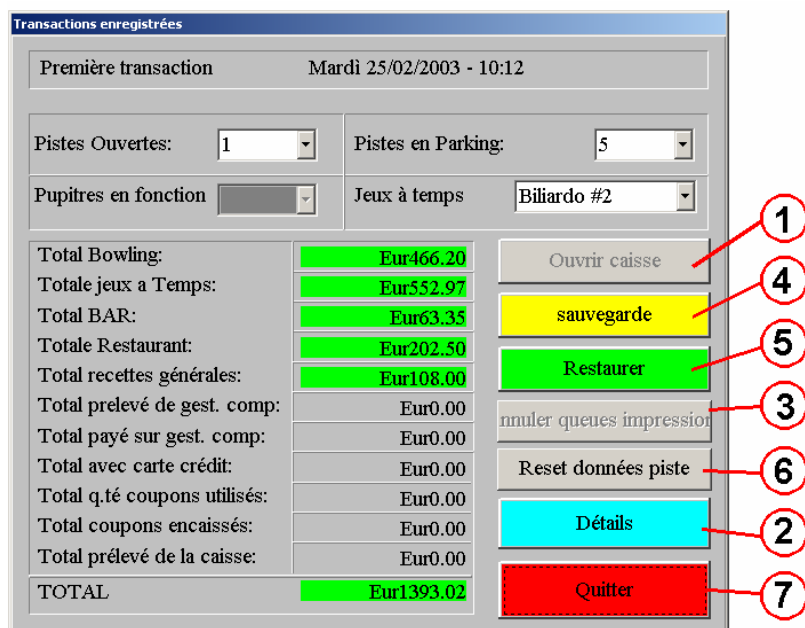
ANULACIÓN DE UNA TARJETA [11]

Utilizar la tecla Anular [11] por borrar la tarjeta de la base de datos.

Recordamos que no es necesario tener una tarjeta para borrarla (o modificar los datos), es suficiente introducir el número. Es por lo que está recomendado imprimir periódicamente la lista de los inscritos, para tener bajo vigilancia las tarjetas emitidas o validadas en la base de datos. Para más informaciones, consultar el capítulo siguiente, sección "Flash económico y rapport diario".

	Transacciones grabadas, rapport diario, backup, restauración, anulación de las colas de impresión	3.27
---	---	------

Teclando sobre la tecla  accedemos sobre el menú de las transacciones registradas y de las opciones guardar y mantenimiento de los ficheros de wins.



Las Tablas área de restauración, las Pistas y los Juegos a tiempo, en funcionamiento o en parking están señalados de forma que el operador sepa que hay transacciones no concluidas que no están aún agregadas al total.

La primera función de este panel consiste a mostrar una visión “ **Flash económico**” que permite controlar el **TOTAL EFECTIVO** a partir de la primera transacción grabada. Las grabaciones son puestas a cero mediante la solicitud "Anular transacciones" a la cual accedemos mediante el programa Rapport diario [3].

Las transacciones seleccionadas en rojo son descontadas del total al contado, porque son pagadas mediante cupón, tarjeta de crédito, descontadas sobre la gestión de cuentas o por operaciones de reembolso.

ABRIR CAJA [1]

La tecla permite abrir el cajón de caja conectado al sistema para el control del efectivo.

ANULAR COLAS DE IMPRESIÓN [2]

Esta tecla está disponible ÚNICAMENTE con las pistas, las mesas y los juegos a tiempo cerrados. El borrado de las colas de impresión, anula todas las partidas cerradas y en espera. La anulación de las colas de impresión es ejecutada de forma automática a los 8 días, en el momento que entre en el programa Rapport diario [3]. El borrado automático es rechazado, si hay pistas o juegos a tiempo abiertos.

SALVAGUARDAR - RESTAURACIÓN [4] [5]

La función de **SALVAGUARDAR** sirve para grabar los datos importantes del sistema Wins. Puede ser programado de forma "automática" (opciones a escoger en el menú Setup General de caja, parámetros avanzados) o bien efectuado manualmente, pulsando sobre la tecla.

La opción **RESTAURACIÓN** es utilizada cuando los ficheros son dañados o borrados accidentalmente. Atención! Los datos del sistema serán restablecidos a partir del último salvaguardado. Es aconsejable pedir asistencia antes de efectuar la operación.

RESET DATOS PISTAS [6]



ATENCIÓN ! Esta función sirve **EXCLUSIVAMENTE** para resolver problemas graves; su uso debe estar restringido a personal autorizado (director del centro – cajero jefe).

El programa “Cleaner” ha sido estudiado para resolver problemas asociados a los ficheros de pistas dañados por problemas de comunicación de red o por un disfuncionamiento del Main Desk.

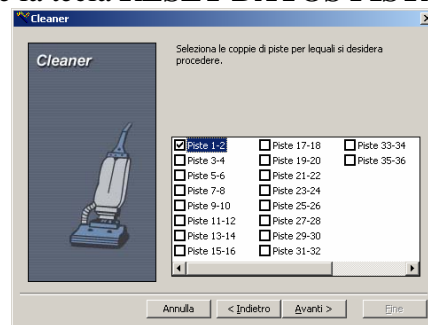
Ejemplos de ficheros alterados: *los iconos pistas parpadean constantemente y no llegamos a efectuar las operaciones a partir del Main Desk – Las centrales de las pistas están conectadas pero los iconos permanecen grises sobre la consola aunque éstas están disponibles en Winserv, el programa Wins graba un error cuando pulsamos sobre las teclas de las pistas.*

Uso del programa Limpieza (Cleaner):

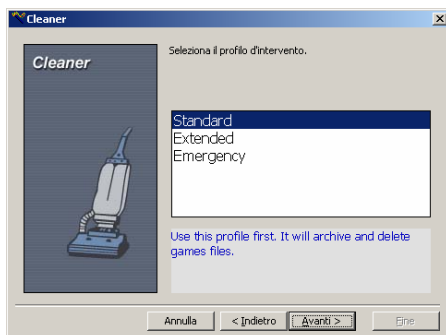
- Encender las centrales de las pistas. Pulsar sobre la tecla **RESET DATOS PISTAS [6]**



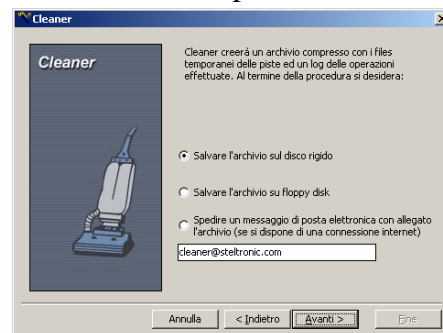
Pulsar sobre **ANTES** para continuar.



Seleccionar las pistas a "poner a cero", pulsar sobre **ANTES** para continuar.

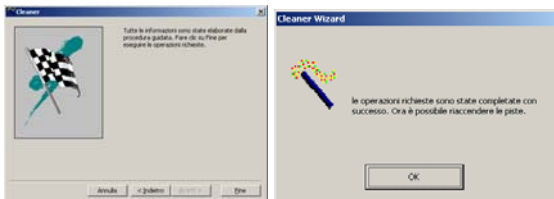


Escoger el procedimiento de urgencia.
Pulsar sobre **ANTES** para continuar.



Seleccionar la opción de salvaguardar de los ficheros "alterados". Si deseamos enviar un correo electrónico, es necesario de disponer de una conexión a Internet.

Pulsar sobre **ANTES** para continuar.



Los paneles siguientes son un resumen de las operaciones y un mensaje de fin de operación. Pulsar sobre OK.

Si la operación no resuelve el problema, repetir los procedimientos usando un proceso de urgencia de nivel "superior".

Proceso standard: suprimir los ficheros de juego. Cumplir el proceso con las pistas cerradas o restaurar los jugadores a continuación.

Proceso amplio: suprimir los ficheros de juego y los parámetros de las pistas (lengua, parámetros encendido máquina, animaciones, etc..). Al término del proceso, pulsar sobre la tecla CNT y reintroducir los datos.

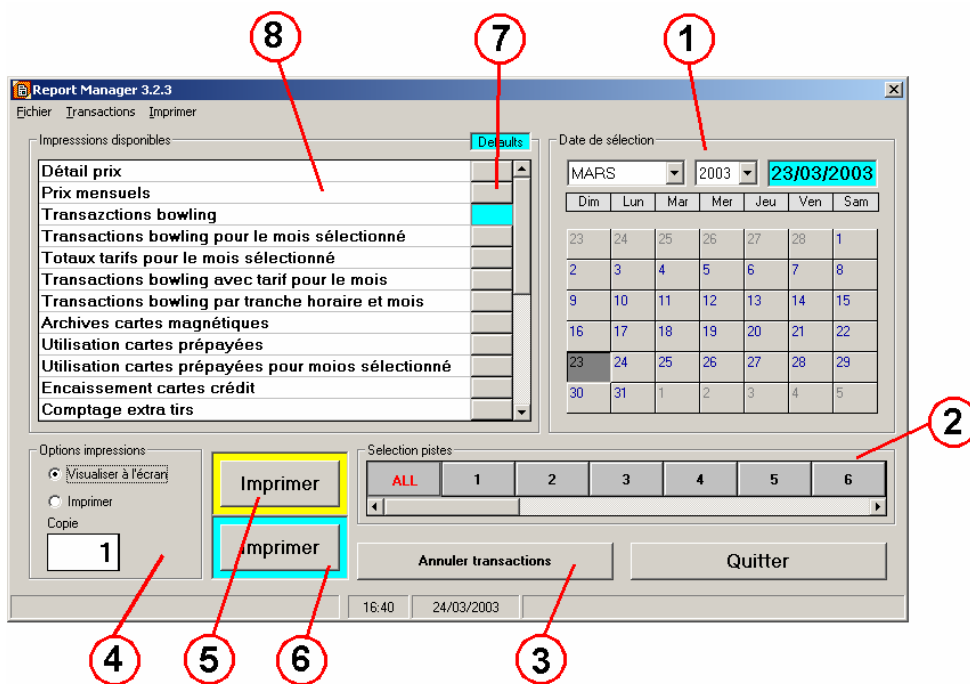
Proceso de urgencia: suprimir los ficheros de juego, de parametrage de la pista y de interfaz de la máquina. Al término del proceso, pulsar sobre la tecla CNT y reintroducir los datos, pulsar sobre la tecla "Doctor", Introducir en el menú Setup para reintroducir los parámetros de interfaz de la máquina.

RAPORT DIARIO [3] – TECLA DETALLES

Nota: la tecla Detalles no está disponible, si no hemos decidido utilizar el "borrado automático" de las transacciones en el Setup General de caja (parámetros avanzados, gestión de las transacciones).

La tecla detalles cambia el programa Raport Diario. Esperar a que el programa lea las transacciones antes de continuar.

LES RECORDAMOS QUE EL PROGRAMA DE RAPORT PUEDE SER PROTEGIDO DIFERENTEMENTE DE UN USUARIO A OTRO, DE FORMA A NO AUTORIZAR QUE CIERTOS USUARIOS PUEDAN ACCEDER A CIERTAS OPERACIONES.



El programa Raport Diario elabora las transacciones ligadas a los ficheros de Wins y produce los "mini-raports" definidos IMPRESIONES [8] y subdivididos en varias rúbricas. Ciertos mini-raports, como por ejemplo el "total de transacciones", son las síntesis de las transacciones realizadas, aunque otras rúbricas están más detalladas. Esto permite controlar los cobros a diferentes niveles según la necesidad.

Por ejemplo, los TOTALES TRANSACCIONES son consultados todos los días, pero las transacciones por tarifas o franjas horaria, son consultadas una vez al mes o por semana.

El programa Raport Diario adjunta las transacciones diarias en una base de datos que "colecciona los datos" hasta el momento donde el operador las borra. *Atención: una vez borradas de la base de datos, los datos no pueden ser recuperados.*

Los mini-raports pueden ser exportados bajo forma de ficheros por otros programas (Excel, Access, etc..).

CALENDARIO [1]

Cada vez que abrimos el rapport diario, el programa desplaza la fecha corriente sobre el **DIA PRECEDENTE**. Esta operación es automática.

El programa funciona sobre un ciclo de 24 horas. El inicio de la jornada corresponde a la hora de la primera franja horaria.

Todas las transacciones grabadas desde el inicio de la franja horaria hasta la misma hora del día siguiente, son grabadas como cobro diario. La mayor parte de los bowlings cierran después de medianoche y las transacciones realizadas de 00h01 hasta el inicio de la primera franja horaria, pertenecen al día precedente.

Normalmente, si realizamos el rapport diario después de la medianoche o al día siguiente, no es necesario desplazar el día del calendario. Si deseamos verificar los cobros a partir de una fecha concreta, cambiar la selección del calendario pulsando sobre la casilla.

SELECCIÓN PISTAS [2]

La selección de pistas es configurada por defecto sobre **ALL** (= todas las pistas). Si deseamos verificar los importes pista por pista, seleccionar caso por caso la pista a controlar. Las rúbricas del rapport mostrarán únicamente las transacciones relativas a la pista escogida.

ANULAR TRANSACCIONES [3]

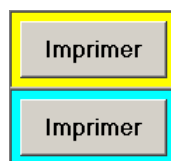
La tecla Anular Transacciones sirve para poner a cero el "flash económico" y a exportar los datos en el programa Quickbooks® (únicamente para usuarios habilitados –versión USA). *NOTA: el borrado de las transacciones no implica la puesta a cero de los datos económicos que quedan grabados en la base de datos del programa.*

OPCIONES DE IMPRESIÓN [4]

Esta selección queda permanente, salvo modificación posterior.

Si seleccionamos **“Visualizar en la pantalla”**, las rúbricas de las transacciones se adjuntan a la pantalla y es posible imprimirlas en un segundo tiempo; si seleccionamos **“Imprimir”**, los datos son enviados directamente a la impresora.

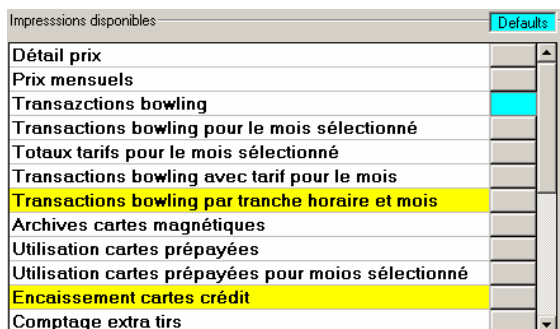
TECLAS IMPRIMIR [5] [6]



Sea cual sea el criterio de lectura de los datos económicos, es necesario utilizar una de las dos teclas de impresión para visualizarlas:





la tecla **IMPRIMIR** con el borde **AMARILLO** lee las rúbricas seleccionadas
La tecla **IMPRIMIR** con el borde **AZUL** lee las rúbricas por defecto.

SELECCIONAR LAS IMPRESIONES O CONFIGURAR LAS IMPRESIONES POR DEFECTO [7]



IMPRESIÓN TEMPORAL: Pulsar directamente la rúbrica interesada para señalarla en amarillo, después pulsar la tecla **IMPRIMIR** con el borde **AMARILLO**. Al finalizar la consulta o la impresión, la selección desaparece. *Este método está aconsejado para las impresiones que consultamos una vez al mes o no muy frecuentemente.*

IMPRESIÓN POR DEFECTO: Llamamos IMPRESIONES POR DEFECTO las rúbricas seleccionadas en permanencia. Por lo que para el siguiente acceso al raport, la selección será mantenida.

Totali transazioni per terminale		Pulsar sobre el botón al lado de impresión.
Totali transazioni per il mese selezionato		
Totali transazioni		El botón pasa de gris a azul.
Totali transazioni per cassiere		

Para ver las impresiones **POR DEFECTO**, utilizar la tecla **IMPRIMIR** con el borde **AZUL**.

En ciertos centros, la impresión del raport diario es efectuada por los cajeros, que remiten el raport impreso al director o propietario. Recomendamos predefinir las impresiones que son efectuadas todos los días (por ejemplo, TOTAL TRANSACCIONES), seleccionar "Imprimir" entre las opciones de impresión y limitar el acceso de los cajeros al raport diario. El cajero que cierra por la noche, pulsara sobre la tecla "Detalles", únicamente sobre la tecla azul Imprimir. Después, una vez el documento esté impreso, pulsará sobre la tecla "Anular transacciones".

CONSULTA EN LA PANTALLA UNA O VARIAS TRANSACCIONES [8]

Seleccionar la impresión deseada pulsando encima (para las impresiones por defecto, pulsar sobre la tecla azul "Imprimir"), verificar que la selección se adjunta a la pantalla, después pulsar sobre la tecla Imprimir.

Las teclas flechadas ◀ ◀◀ ▶ ▶▶ sirven para desplazarse entre las páginas; la tecla **X** cierra el panel, el icono de la impresora activa la impresión de los datos, el icono del sobre ☒ exporta el fichero en otro formato. Para la operación de **EXPORTACION**, el programa pedirá el formato y el soporte (disquete, red, etc..)

LISTA DE LAS IMPRESIONES DISPONIBLES

TOTAL TRANSACCIONES

Calculo diario sintético con bowling, juegos a tiempo, etc.. [SELECCIÓN "RÁPIDO" RECOMENDADO]

TOTALTRANSACCIONES POR MES SELECCIONADO

Mismos datos que para los totales de las transacciones, recapitulados y sumados para el mes en curso.

TOTAL TRANSACCIONES POR CAJERO

Raport diario subdividido por operador.

TRANSACCIONES BOWLING

Detalle diario de los cierres bowling

TRANSACCIONES BOWLING POR MES SELECCIONADO

Detalle mensual de los cierres bowling

TRANSACCIONES BOWLING CON TARIFAS POR MES

Detalle mensual de los cobros del bowling subdividido por las diferentes tarifas.

TOTAL TARIFAS POR MES SELECCIONADO

Suma de cada tarifa por mes seleccionado.

TRANSACCIONES BOWLING POR FRANJA HORARIA Y MES

Detalle mensual de los cobros del bowling dividido por franja horaria durante el mes seleccionado.

TRANSACCIONES NO BOWLING

Detalle diario para bar, restaurante, proshop y juegos a tiempo.

TRANSACCIONES NO BOWLING POR MES SELECCIONADO

Detalle mensual para bar, restaurante, proshop y juegos a tiempo.

TOTAL TRANSACCIONES POR TERMINAL

Total cobros dividido por cada estación de trabajo.

CONTADOR EXTRA TIROS

Suma los lanzamientos "EXTRA" realizados fuera del ciclo (correcciones de score, lanzamientos en ciclo erróneo señalados por un borde amarillo, en el icono pista abierta)

USO TARJETAS PRE-PAGOS

Calculo de las tarjetas utilizadas todos los días. Para las tarjetas a descuento, tenemos también las tiradas utilizadas.

USO TARJETAS PRE-PAGOS POR MES SELECCIONADO

Calculo de las tarjetas utilizadas en el mes seleccionado

ARCHIVOS TARJETAS MAGNÉTICAS

Impresión de las tarjetas adeudadas con número de tarjeta, nombre del jugador, validez, descuentos, tarifas, crédito.

TRANSACCIONES

Adjunta TODAS las transacciones económicas diarias una por una.

ZAPATOS ALQUILADOS

Verifica el número de zapatos alquilados por raport a aquellas indicadas por el aparato **SHOEVISION**

PRECIO MENSUAL

Reagrupa las ganancias de los juegos a precio, por mes seleccionado.

DETALLE PRECIO

Muestra los detalles de las ganancias de los juegos a precio.

TORNEOS JUGADOS

Juegos, partidas y operador para los torneos jugados con el programa T&L Steltronic

COBROS TARJETAS DE CRÉDITO POR MES SELECCIONADO.

Raport separado para transacciones con tarjetas de crédito.

BORRAR BASE DE DATOS –PUESTA A CERO PROGRESIVO DE LAS IMPRESIONES

*La anulación de las transacciones **NO BORRA** los datos económicos, que son conservados en la base de datos.*

*Para una **ANULACIÓN TOTAL DE LOS DATOS**, es necesario **BORRAR LA BASE DE DATOS**.*



ATENCIÓN ! OPERACIÓN IRREALIZABLE! Borrando la BASE DE DATOS, perdemos todos los datos de los cobros hasta la fecha seleccionada.

Seleccionar la fecha deseada en el calendario.



Pulsar sobre **FICHERO**.

Pulsar sobre **BASE DATOS**.

Pulsar sobre **ANULAR DATOS**.

Validar la operación en el primer mensaje de aviso.

Otro mensaje pide seguidamente si queremos **BORRAR TAMBIEN LOS DATOS DE LA TARJETA**.

Si queremos conservar los movimientos de la tarjeta, pulsar sobre **NO**; los otros datos de la base de datos serán borrados.

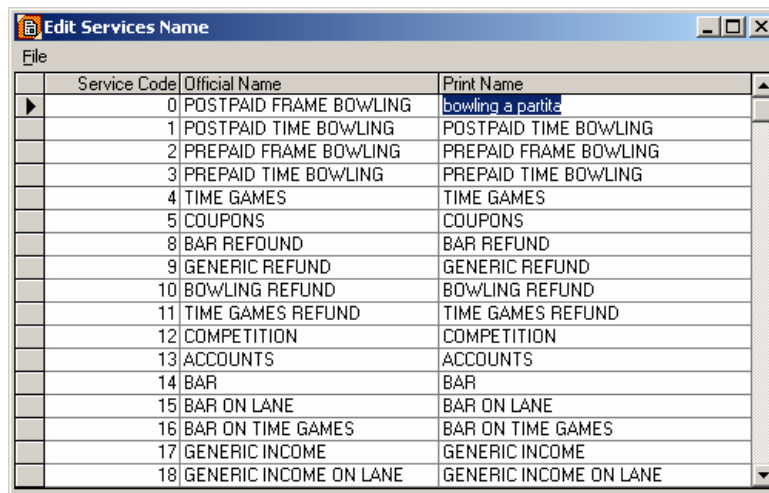
La operación siguiente consiste a validar el **“pack de la base de datos”**. Validar con **SI**.

El programa de Raport diario imprime un número progresivo cada vez que la consulta de una rúbrica es solicitada.

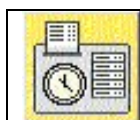
Para **PONER A CERO** el contador de impresiones, pulsar sobre **FICHERO, CONFIGURAR, PUESTA A CERO PROGRESIVO IMPRESIONES**.

PERSONALIZACION DE LAS IMPRESIONES

Es posible modificar el nombre de las rúbricas impresas en los diferentes mini-raports según el método que prefiramos. Para acceder a la función, pulsar sobre **FICHERO, CONFIGURAR, SERVICIOS**. Introducir el nombre deseado en la casilla "imprimir nombre". Salir pulsando sobre **X**.



Service Code	Official Name	Print Name
0	POSTPAID FRAME BOWLING	bowling a partita
1	POSTPAID TIME BOWLING	POSTPAID TIME BOWLING
2	PREPAID FRAME BOWLING	PREPAID FRAME BOWLING
3	PREPAID TIME BOWLING	PREPAID TIME BOWLING
4	TIME GAMES	TIME GAMES
5	COUPONS	COUPONS
8	BAR REFUND	BAR REFUND
9	GENERIC REFUND	GENERIC REFUND
10	BOWLING REFUND	BOWLING REFUND
11	TIME GAMES REFUND	TIME GAMES REFUND
12	COMPETITION	COMPETITION
13	ACCOUNTS	ACCOUNTS
14	BAR	BAR
15	BAR ON LANE	BAR ON LANE
16	BAR ON TIME GAMES	BAR ON TIME GAMES
17	GENERIC INCOME	GENERIC INCOME
18	GENERIC INCOME ON LANE	GENERIC INCOME ON LANE



Uso del programa FICHA EMPLEADOS 3.28

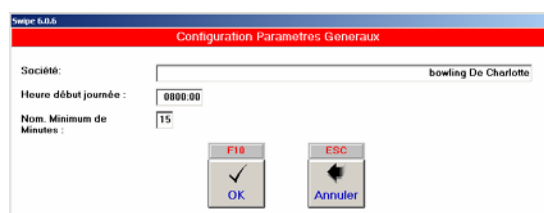
El programa Ficha Empleados se encuentra en el menú mantenimiento. Para acceder, pulsar sobre el icono DOCTOR (setup), después sobre el icono "Ficha".

CONFIGURACIÓN DE LOS PARÁMETROS GENERALES



Pulsar sobre **CONFIGURACIÓN**.

Pulsar sobre **PARÁMETROS GENERALES**.



Introducir el nombre del bowling sobre la línea **SOCIEDAD**.

HORA DE INICIO DE JORNADA: el programa funciona sobre un ciclo de 24 horas.

Introducir la hora de inicio de trabajo, que no es necesariamente la hora de apertura del bowling.

*EJEMPLO : Los empleados empiezan su trabajo a 8h30 de la mañana; Introducir la hora **08:30:00***

La hora de inicio es configurada bajo el formato 24 horas.

El **NUMERO MINIMO DE MINUTOS** tiempo mínimo de diferencia entre entrada / salida para validar el control de la ficha.

Salir del menú con **OK**. *El programa ha sido configurado y puede ser utilizado correctamente.*

AÑADIDO FORZADO CONTROL

Si un empleado ha perdido u olvidado su tarjeta, el propietario o el usuario habilitado puede introducir manualmente la entrada o la salida de la tarjeta.



Presionar la tecla F4 sobre el teclado o pulsar el botón en el Menú



Introducir el número de tarjeta en la casilla, después **la fecha y la hora** del control en el formato previsto.

Ejemplo :

Jor: 15/10/2000 Hora: 19:30:00

Pulsar sobre **OK** para validar.

MODIFICACIÓN DE LOS MOVIMIENTOS DE LOS EMPLEADOS



Pulsar sobre la tecla o presionar directamente F5 sobre el teclado.



Seleccionar el empleado que queremos controlar pulsando encima.

Pulsar sobre la tecla **OK** para validar.

Señalar el movimiento que queremos borrar.

Pulsar sobre la tecla **ELIMINAR** para borrar el movimiento.

La tecla **NUEVO** permite introducir un nuevo movimiento.

Salir con la ayuda de la tecla **SALIR**.

GESTION RAPPORT (REPORT)



Pulsar sobre la tecla o presionar la tecla F3 directamente sobre el teclado.



SELECCIONADO : Permite ver el cálculo por empleado seleccionado individualmente.

TODOS : adjunta el report de TODOS los empleados.

HOY : muestra los movimientos del día presente.

AYER : muestra los movimientos del día precedente.

DESDE INICIO DEL MES: muestra los movimientos desde el inicio del mes.

ULTIMO MES: muestra los movimientos del mes precedente.

DIA : selecciona un día específico (formato dia/mes/año en cifras)

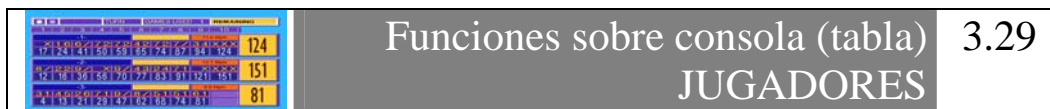
DE / A: muestra un periodo específico

Una vez la selección ha sido efectuada, continuar con **OK**.

El programa muestra las entradas y las salidas de cada empleado, con todos los movimientos y el tiempo total de presencia en MINUTOS.

IMPRIMIR envía los datos a la impresora Score.

SALIR abandonar la función.



El acceso a las funciones de la tabla del jugador depende de la habilitación dada por Wins.

La consola jugadores no está activa cuando la pista está vacía. **NO ES NECESARIO INTERRUPIR EL JUEGO PARA SERVIRSE DE LA TABLA; EL SISTEMA SCORE GRABA DE TODAS MANERAS LOS LANZAMIENTOS EFECTUADOS.**

Para acceder al menú de la consola, presionar la tecla **ENTER** sobre el teclado o sobre el panel joystick.

NOTA: en las instrucciones que siguen, el término "**SERVIRSE DE LAS TECLAS FLECHADAS PARA DESPLAZARSE**" indica el uso de las teclas flechadas o del joystick para desplazar la selección activa (cuadro parpadeante rojo o verde).

MENU PRINCIPAL



INSERCION NOMBRES

Utilizado para modificar los nombres de los jugadores y el handicap, añadir o borrar uno o varios jugadores, variar el nombre del equipo, cambiar el orden de juego, marcar un jugador como blind, remplazante, profesional, pasar, etc..

JUEGO CLAIR

Pone a cero el score de las partidas en curso.

CICLO - REPOSICIONAR

Envía una señal a la máquina que cumple un ciclo de reorganización (ciclo) o, si está habilitado, un reposicionamiento de los bolos (reposición).

LLAMADA BAR

Envía una solicitud "llamada bar" a la consola.

LLAMADA MECÁNICO

Envía una solicitud "de asistencia" a la consola.

SNACK BAR

Envía una solicitud "llamada por comandos snack-bar" a la consola

RECuento BOLOS

Usado exclusivamente después de un strike o un primer lanzamiento, leído por el sistema de forma errónea. La cámara efectúa una segunda lectura y corrige automáticamente el score (si el bolo está en la ventana de lectura)

CORRECCIÓN

Entra en el menú de corrección de los scores.

IDIOMA

Cambia el idioma utilizado para las instrucciones de la tabla.

SALIR

Volver al menú precedente.

INSERCIÓN NOMBRES



Presionar **ENTER** sobre la tabla, desplazarse con la ayuda de las flechas sobre la tecla **INSERCIÓN NOMBRES**, después de nuevo **ENTER**.

Utilizar las teclas flechadas para posicionar el cuadro de selección sobre el nombre del primer jugador a modificar o sobre el nombre del equipo, después presionar **ENTER** para validar.



Verificar la posición del cursor; Si hemos introducido los jugadores en la caja ÚNICAMENTE bajo forma de número, es suficiente, para cambiar el nombre, seleccionando las letras a la vez (para validar, presionar **ENTER**).

Si se trata de una modificación de nombre, borrar los antiguos caracteres con la ayuda de la tecla ←.

Para AÑADIR o cambiar el handicap, utilizar la tecla **HDP/NOMBRE**.

Al finalizar las modificaciones, situarse sobre **ENVIAR** y presionar **ENTER** para volver al menú precedente.

Repetir las operaciones para el jugador siguiente si es necesario, después validar las modificaciones con la tecla **REINICIAR**.

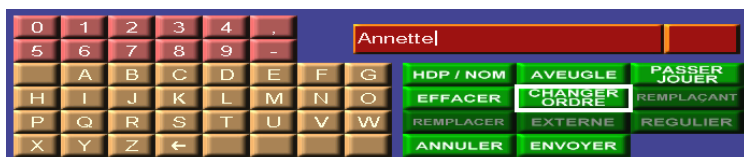
BORRAR UN JUGADOR



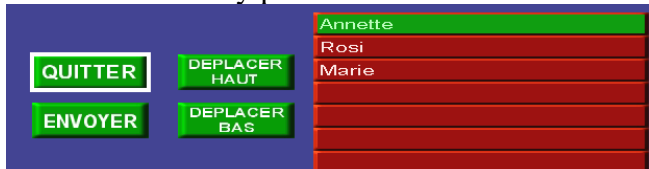
En el menú de inserción de nombres, seleccionar el jugador, entrar en el sub.-menú, situarse sobre la tecla **BORRAR** y presionar **ENTER**.

Presionar la tecla **REINICAR** para retomar el juego, grabando las modificaciones.

CAMBIO DE ORDEN DE LOS JUGADORES



En el menú de inserción de nombres, seleccionar el jugador, entrar en el sub.-menú, situarse sobre la tecla **MOVER** y presionar **ENTER**.



Utilizar las teclas **MOVER ARRIBA - MOVER ABAJO** para desplazar el jugador hasta la posición deseada y salir con la tecla **ENVIAR**. Presionar la tecla **REINICIAR** para retomar el juego guardando las modificaciones.

PASAR UN JUGADOR (FUNCIÓN SKIP)



En el menú de inserción de nombres, seleccionar el jugador, entrar en el sub.-menú, situarse sobre la tecla **PASAR JUGADOR** y presionar **ENTER**. Volver al menú inicial con la ayuda de la tecla **ENVIAR**.

*El jugador "congelado" es puesto en evidencia por una flecha hacia abajo al inicio del nombre. Para reactivar el jugador, repetir la operación. Presionar la tecla **REINICIAR** para retomar el juego guardando las modificaciones.*

MARCAR UN JUGADOR BLIND

*ATENCIÓN ! Para poder ser marcado como blind ("ciego"), un jugador debe tener un score **PRE-ASIGNADO** sobre la consola. No es posible introducir los puntos del jugador sobre la tabla jugador.*



En el menú de Inserción nombre, seleccionar el jugador, entrar en el sub.-menú, situarse sobre la tecla **CIEGO** y presionar **ENTER**, después volver al menú inicial con la ayuda de la tecla **ENVIAR**.

El jugador **BLIND** es puesto en evidencia por una B al inicio del nombre. Para desmarcar el jugador, repetir la operación. La tecla **REINICIAR** permite volver al juego, guardando las modificaciones.

REEMPLAZAR UN JUGADOR O MARCARLO SUBST, PACER, REGULAR



El acceso a estas funciones está activo **UNICAMENTE** durante un torneo o una liga configurados a través de los programas correspondientes (T&L Steltronic, CDE BLS, Perfect Secretary)

En el menú Inserción nombre, seleccionar el jugador y entrar en el sub.-menú.



Las teclas **SUBSTITUTO, REGULAR y EXTERNO** sirven para marcar el jugador **DURANTE UNA LIGA** configuradas con el programa CDE BLS o Perfect Secretary; no son utilizadas para

el programa T & L Steltronic.

SUSTITUTO asigna al jugador el rol de remplazante.

EXTERNO asigna a un jugador el rol de “profesional”.

REGULAR reporta al jugador al rol normal.



La tecla **REEMPLAZAR** sirve para remplazar el jugador titular por una reserva durante un **TORNEO POR EQUIPOS** o una liga.

Desplazarse con la ayuda de las teclas flechadas y, después de haber seleccionado el jugador, situarse sobre **ENVIAR** y **REINICIAR** para validar.

Los jugadores disponibles en la lista son aquellos que son introducidos en la base de datos torneo o liga.

ADJUNTAR UN JUGADOR

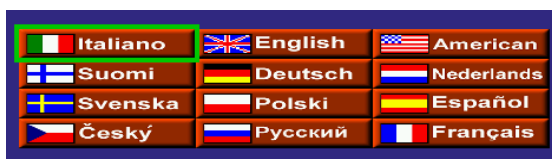


Presionar **ENTER** sobre la consola, después desplazarse sobre **MODIFICAR NOMBRES** con la ayuda de las teclas flechadas y presionar de nuevo **ENTER**.

Utilizar las flechas para colocar el cuadro de selección sobre **AÑADIR**, después presionar **ENTER** para validar. Introducir el nombre del nuevo jugador con los datos correspondientes (handicap, etc..).

Al finalizar las modificaciones, situarse sobre **ENVIAR** y presionar **ENTER**, validar las modificaciones con la tecla **REINICIAR**.

CAMBIO DE IDIOMA DE LA PISTA



Presionar **ENTER** sobre la consola, después desplazarse sobre **IDIOMA** con la ayuda de las teclas flechadas y presionar de nuevo **ENTER**.

Utilizar las flechas para colocarse sobre el idioma deseado, después presionar sobre **ENTER**.

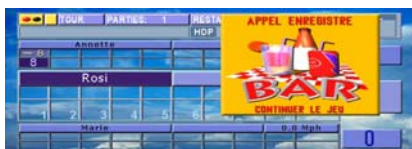
LLAMADA BAR – MECÁNICO – SNACK BAR

Presionar **ENTER** sobre el pupitre.



Con la ayuda de las teclas flechadas, colocarse sobre la tecla **LLAMADA BAR- SNACK BAR – MECÁNICO** (según la necesidad) y presionar de nuevo sobre **ENTER**.

Un panel parpadeante se adjunta sobre la pista para llamar la Atención del personal.



Para **BORRAR LA LLAMADA (BAR O SNACK BAR)**, repetir la operación.

CORRECCIÓN DE LOS SCORES



Presionar sobre **ENTER** sobre la consola, después desplazarse sobre la tecla **CORRECCIÓN SCORES** mediante las teclas flechadas y apoyar de nuevo sobre **ENTER**. Apretando sobre la tecla **CORREGIR**, presionar sobre **ENTER** para empezar la operación.



Utilizar las flechas para colocarse sobre el lanzamiento a corregir. Para **AÑADIR UN LANZAMIENTO**, colocarse sobre la casilla vacía después del último lanzamiento. Tras haber seleccionado el lanzamiento a corregir, presionar **ENTER**.



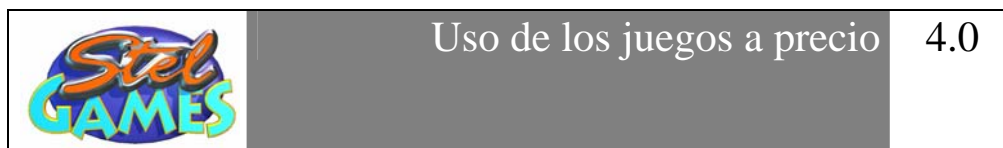
Seleccionar el score usando las teclas flechadas y presionar **ENTER** para validar. Concluir la operación presionando sobre **SALIR**.

Sistema de contador de puntos

WINS

Guía de uso de los packs exteriores





La función "JUEGOS A PRECIO" es una opción del sistema WINS vendido por separado y disponible únicamente si está habilitado. Ninguna instalación particular es necesaria a excepción del fichero de habilitación.

JUEGO A PRECIO ESTILO "STRIKE"

Durante el juego, un mensaje de aviso "HAGA STRIKE Y GANE" se adjunta; el jugador que cierre el primer lanzamiento seguido por un Strike se lleva el premio.

JUEGO A PRECIO ESTILO "CIERRE"

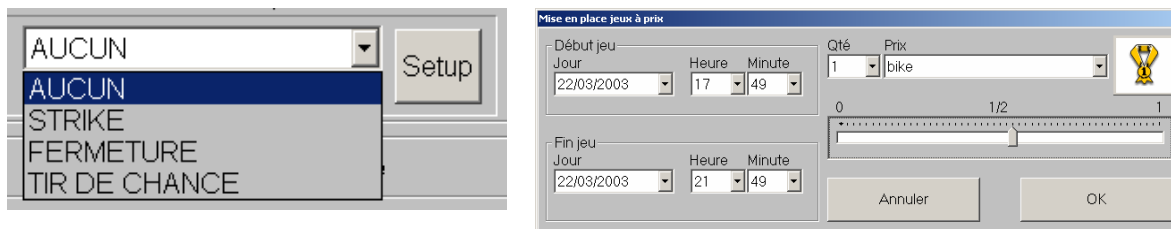
El juego debe ser activado sobre varias pistas simultáneamente. El jugador que efectúa el mayor número de strikes o de spares se lleva el premio.

JUEGO A PRECIO ESTILO "TIRO DE SUERTE"

El programa propone al jugador una configuración de bolos a tirar (por ejemplo, tirar solamente los bolos 6 y 10). El jugador que llega a cerrar el lanzamiento respetando la configuración se lleva el premio.

CONFIGURACIÓN DE LOS JUEGOS A PRECIO

Los juegos a precio se activan PISTA POR PISTA activando sobre la tecla de control **CNT** o con la ayuda de los comandos múltiples.



Seleccionar el día y la hora de inicio del juego.

Escoger el tipo de premio entre los que están disponibles (asociados a los juegos a precio por el menú Setup Restaurante, Bar, Proshop) y la cantidad de premio para cada ganancia.

El cursor sirve a determinar el porcentaje de "propuesta de ganancia" (no operativo en el modo de juego CIERRE).

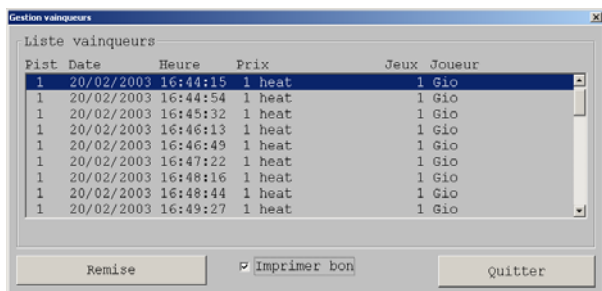
Una vez la selección ha finalizado, validar pulsando sobre las teclas **OK** y **SI** cuando el programa lo pida.

REMISE DE PRECIO

Cuando el jugador gane un premio, un panel de felicitación se adjunta sobre la pista y la consola inserta en una lista el premio ganado.



Pulsar sobre el icono "escarapela" del menú principal para abrir la lista de los premios ganados.



Pist	Date	Heure	Prix	Jeux	Joueur
1	20/02/2003	16:44:15	1 heat	1	Gio
1	20/02/2003	16:44:54	1 heat	1	Gio
1	20/02/2003	16:45:32	1 heat	1	Gio
1	20/02/2003	16:46:13	1 heat	1	Gio
1	20/02/2003	16:46:49	1 heat	1	Gio
1	20/02/2003	16:47:22	1 heat	1	Gio
1	20/02/2003	16:48:16	1 heat	1	Gio
1	20/02/2003	16:48:44	1 heat	1	Gio
1	20/02/2003	16:49:27	1 heat	1	Gio

Seleccionar en la lista el premio a entregar.

Pulsar sobre la tecla **DESCUENTO**.

La ganancia será borrada de la lista y grabada en el report diario.

Para **IMPRIMIR UN BONO PREMIO**, pulsar la casilla a señalar **IMPRIMIR BONO** antes de ninguna otra selección.

Salir de la función con la ayuda de la tecla **SALIR**.



La modalidad **GRAN PREMIO** es un tipo de juego especial, con las reglas diferentes del bowling normal. *Para utilizar el modo "Gran Premio", es necesario disponer de un fichero de habilitación que puede pedir por correo electrónico a www.steltronic.com/clipsgen.*

En la modalidad de juego Estilo "GRAN PREMIO", los jugadores de la misma pista están compitiendo entre ellos, para llegar los primeros a una línea de llegada, que ha sido establecida previamente.

REGLAS DEL JUEGO ESTILO GRAN PREMIO

- El juego se juega en el estilo OPEN.
- Los jugadores tiran cada uno en su turno, todos en primera bola (la máquina es puesta a cero después de cada lanzamiento, como si hiciéramos todos un strike).
- La corrección del score no puede ser efectuada que sobre el último lanzamiento efectuado y únicamente sobre la consola jugadores.
- Cuando un jugador llega el primero a la línea de llegada, debe esperar a que los otros competidores efectúen el mismo número de lanzamientos antes que la partida sea suspendida y el ganador proclamado. De esta forma, todos los jugadores tienen la posibilidad de llegar a la línea de llegada con igualdad de condiciones.
- El juego continuo hasta que el objetivo sea alcanzado; puede ser interrumpido antes por un comando de restablecimiento de la modalidad "bowling standard" o simplemente pulsando sobre la tecla CERRAR.



La modalidad de juego Estilo Gran Premio funciona por par de pistas. Ninguna transacción económica está prevista en la modalidad Gran Premio; Utilizar en caso necesario una rúbrica de los cobros generales.

ACTIVAR LA MODALIDAD GRAN PREMIO

NOTA: las pistas no deben estar en funcionamiento. Pulsar sobre la tecla **CNT** del par de pistas.



Modalité de jeu

Bowling

Auto

Chevaux

Arrivée

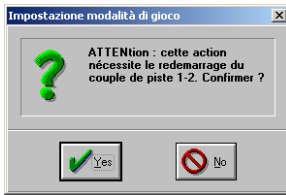
Configurar la línea de llegada, introduciendo el total de los bolos en la casilla correspondiente.

Escoger la modalidad de juego Gran Premio:

AUTO – el cursor de score sobre la pista está representado por un coche.

CABALLOS– el cursor de score sobre la pista está representado por un

caballo



Una vez la modalidad de juego es seleccionada, Wins previene al operador que las pistas van a reinicializarse.

Pulsar sobre **SI** para validar. Es entonces posible cumplir otras operaciones (redefinir el objetivo, encender las pistas, etc.); cuando salgamos del panel **CNT**, pulsando sobre la tecla OK, las pistas serán reinicializadas.

La operación necesita algo más de 1 minuto.



En la modalidad Gran Premio, los iconos pistas cambian de aspecto.

Ahora es posible introducir los JUGADORES. *Les recordamos que los eventuales handicaps definidos serán ignorados durante el juego, mismo si son visualizados por Wins.*

DESACTIVAR LA MODALIDAD GRAN PREMIO

Cerrar las pistas. Pulsar sobre la tecla **CNT** del par de pistas, pulsar sobre la tecla **BOWLING**, validar y reiniciar las pistas quitando la función.



Programa reservas Booking (S.A.B.S.)

6.0

Ejecución del programa	6.1
Iconos y comandos	6.2
Personalizar el programa	6.3
Añadir una reserva	6.4
Modificar una reserva existente	6.5
Reservas múltiples – Reservas Open/Liga	6.6
Datos jugadores – Campo mémo – Reservas recurrentes	6.7
Overbooking o reservas superpuestas	6.8
Envío reserva sobre pista	6.9
Opciones de impresión y estadísticas	6.10



MODALIDADES DE EJECUCION DEL PROGRAMA

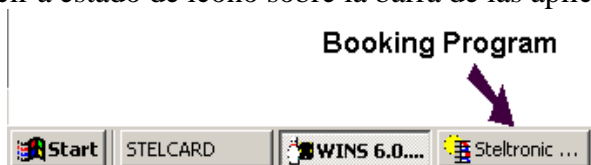
Hay dos maneras para acceder al programa BOOKING:

- A) Acceso a partir del programa WIN, en el menú reservas diarias.
- B) Directamente a partir de la aplicación BOOKING reducida a ESTADO de icono.

Una modalidad excluye a la otra; si hemos escogido AUTOMATIC BOOKING PROGRAM START en el menú **Desk Configuración** (ver parágrafo precedente), el programa BOOKING es reducido al estado de icono sobre la barra de las aplicaciones, la tecla del menú reservas cotidianas, no está disponible.

ABRIR EL PROGRAMA REDUCIDO AL ESTADO DE ICONO (AUTOMATIC BOOKING PROGRAM START)

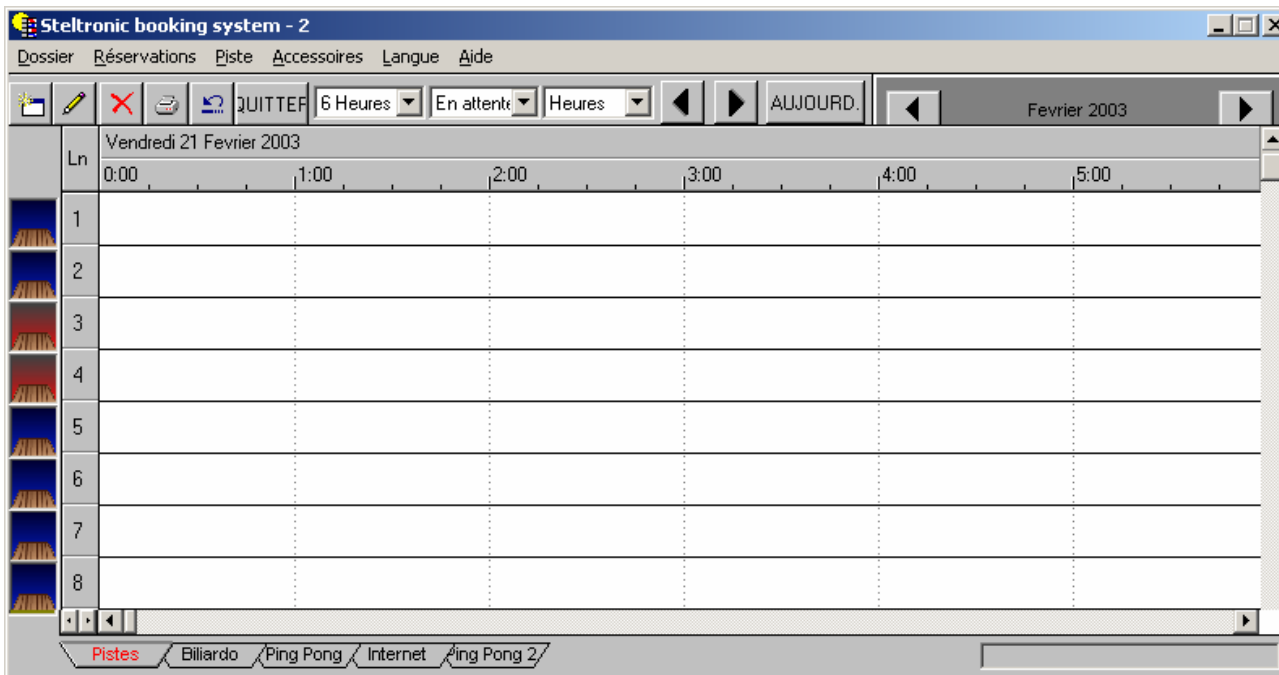
Pulsar sobre el botón reducir a estado de icono sobre la barra de las aplicaciones.



ABRIR EL PROGRAMA A PARTIR DE WINS



Pulsar sobre la tecla RESERVAS, después sobre la tecla **PROGRAMA RESERVAS**.

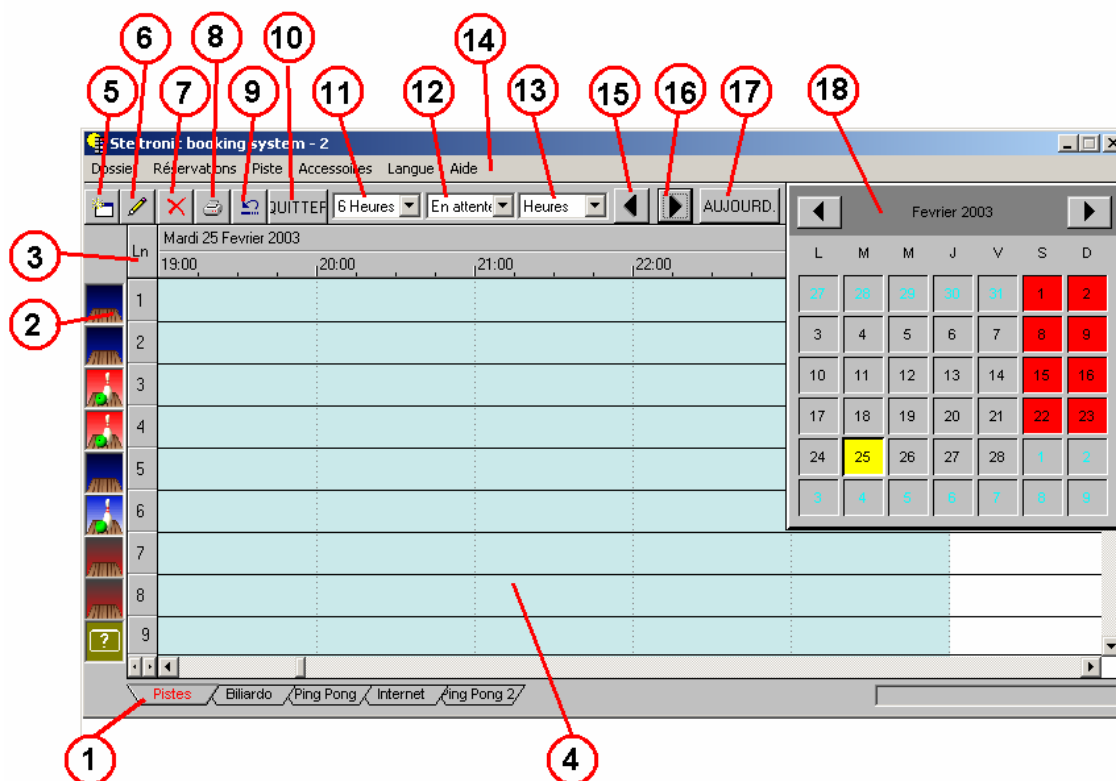


La parte central del panel se parece a una hoja cuadrículada donde las pistas o los juegos a tiempo se cruzan con las diferentes franjas horarias.

Podemos considerar éste área como una página de agenda o un calendario planning.

Modificando la fecha con los comandos del calendario, hojearnos las páginas de la agenda para las prenotaciones hebdomadarias o en los días siguientes.

SABS Iconos y comandos 6.2



- [1] **Seleccionar tipo de reserva** - comando para seleccionar las reserva bowling o juegos a tiempo
- [2] **Icono pista o juego a tiempo**
- [3] **Número de pista o juego a tiempo**
- [4] **Página reserva**
- [5] **Nueva reserva**
- [6] **Modificar reserva seleccionada**
- [7] **Borrar reserva seleccionada**
- [8] **Imprimir plan de las reservas**
- [9] **Anular añadir reservas**
- [10] **Terminar programa**
- [11] **Dimensiones pantalla**
- [12] **Estado de la reserva**
- [13] **División regla**
- [14] **Barra de los comandos** (fichero – reservas – pistas – accesorios – idiomas – ayuda)
- [15] **Retroceder un día**
- [16] **Avanzar un día**
- [17] **Ir a hoy**
- [18] **Calendario**

Piste

Pin Pong

Snooker

[1] SELECCIÓN DE LAS RESERVAS

Pulsando sobre la pestaña, cambiamos el menú de Pistas a Juegos a tiempo.

Cada pestaña corresponde a un grupo de juegos.



[2] ICONOS PISTAS Y JUEGOS A TIEMPO

Cada línea de la página de reservas representa una pista o un juego a tiempo.

EL ESTADO de la pista es visible y puesto a día en tiempo real en el estilo de WINS :
pista azul = pista Open, pista roja = pista en liga.

Las pistas ocupadas, tienen en el icono un bolo y una bola.

Los juegos a tiempo ocupados, tienen en el icono una cruz parpadeante.

El número al lado del icono [3] representa el número de la pista o del juego a tiempo.

Ln	Martedì 16 Gennaio 2001
1	0:00 1:00 2:00
2	

[4] Página reserva

Se trata del área de trabajo del programa; la intersección entre las líneas de las pistas (o juegos a tiempo) y las columnas de las franjas horarias crea una área en la cual introducimos las reservas.



[5] NUEVA RESERVA

Activa inmediatamente la página-pantalla de edición de las reservas.



[6] MODIFICACIÓN RESERVA

Sirve para editar una reserva seleccionada. En alternativa, pulsar 2 veces sobre la reserva.



[7] BORRAR RESERVA SELECCIONADA

Borra la reserva seleccionada. En alternativa, presionar la tecla SUPR sobre el teclado.



[8] IMPRIMIR PLAN RÉSERVAS

Adjunta la ventana de impresión.



[9] ANULAR Y AÑADIR RÉSERVAS

Permite anular la operación y de volver al ESTADO precedente.



[10] SALIR PROGRAMA

Cerrar el programa Booking.

[11] DIMENSIONES PRESENTACION

Permite variar la talla del divisor diario. 3 selecciones posibles: ½ día, 6 horas, todo el día.

[12] ESTADO DE LA RESERVA

Asigna un estado a la nueva reserva.

[13] DIVISION REGLA

Varia la escala de visualización del divisor diario, de horas en días y viceversa.

[14] BARRA DE LOS COMANDOS

Utilizado para los comandos equivalentes a las teclas-abreviadas o para otras opciones.
Pulsando sobre las diferentes rúbricas, vemos abrirse el menú activo con las opciones.

MENU FICHERO

ANULAR RESERVAS	Anular TODO el plan de las reservas. Una confirmación es solicitada.
OPCIONES DE IMPRESIÓN	Abre el menú con las diferentes opciones de impresión.
IMPRIMIR	Envía directamente los datos a la impresora.
SALIR	Cerrar el programa

MENU RESERVAS

UNDO MOVE	Borra el comando con el cual hemos movido la reserva y vuelve a la posición precedente.
NUEVA RESEVA	Adjunta una reserva.
MODIFICAR RESERVA	Modifica la reserva seleccionada.
ANULAR RESERVA	Borra la reserva seleccionada.

MENU PISTAS

ENVIAR A LA PISTA	Envía la reserva a la pista INMEDIATAMENTE.
ANULAR RESERVAS	Anula la reserva seleccionada.

MENU ACCESORIOS

ORDEN	Cambia el orden de las reservas del primero al segundo plan.
OPCIONES	Abre el menú OPCIONES CONFIGURABLES

MENU IDIOMAS

IT,UK, GR, US,	Cambia el idioma en los textos del programa si deseamos un diferente del que está predefinido.
-----------------------	--

AYUDA

INFORMACIONES PROGRAMA	Notas sobre la versión.
-------------------------------	-------------------------

TECLAS-SIMPLIFICACION CALENDARIO

La tecla Flecha ← **[15]** retrasa el calendario de un día.
La tecla Flecha → **[16]** adelanta el calendario de un día.
La tecla HOY **[17]** vuelve el menu al día corriente.

[18] CALENDARIO

Permite cambiar el día, para grabar las reservas en otra fecha.

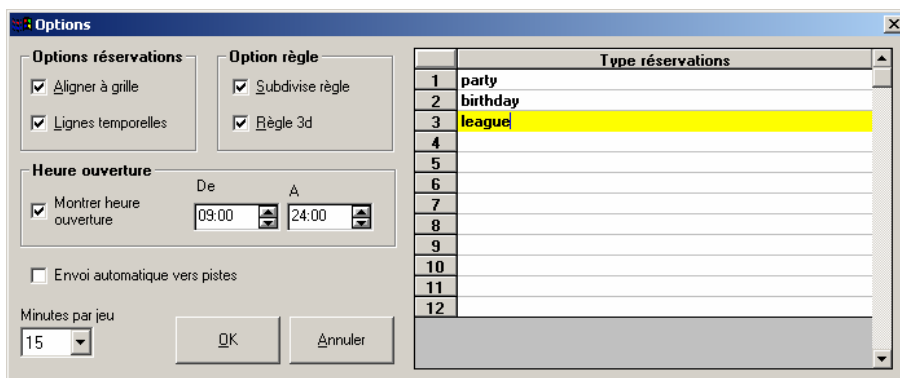
Los días laborables tienen la casilla gris; los fines de semana están en rojo.
Las teclas flechadas ←→ permiten cambiar el mes.

Para seleccionar un día, pulsar directamente en la casilla, entonces el fondo se volverá amarillo.



Para utilizar óptimamente el programa Booking, aconsejamos adaptar las opciones disponibles a sus necesidades.

Pulsar sobre la opción **ACCESORIOS, OPCIONES** en la barra de los comandos.



OPCIONES DE RESERVAS

ALINEAR TABLA

Alinear el horario de inicio de la reserva con la líneas temporales de la tabla.

LINEAS TEMPORALES

Divide el área de selección con las líneas verticales que representan las horas (o ½ día, o un día) de la jornada.

OPCIONES REGLA

SUBDIVISION REGLA

Cuando esta opción está activa, vemos adjuntarse la fecha corriente en la regla del DIVISOR HORARIO DIARIO (lado superior).

REGLA 3D

Estilo de la regla: plana o en 3 dimensiones.

HORA DE APERTURA

MOSTRAR APERTURA

HORA

DE

Subraya en azul el periodo de tiempo comprendido entre la apertura y el cierre del local.

DE A

Definición de la apertura y del cierre del local.

MINUTOS POR PARTIDA

La programación BOOKING es temporal: el cliente reserva las pistas durante un periodo de tiempo estipulado.

La opción Minutos por partida permite introducir un número de partidas ideales en función del tiempo de alquiler.

Ejemplo: Seleccionamos 10 minutos. .

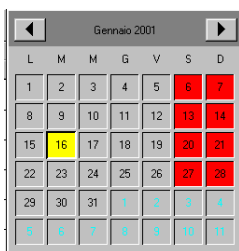
El programa Booking atribuirá a una reserva de 1 hora 6 partidas.

TIPO DE RESERVA

Casilla de texto para introducir los diferentes tipos de reserva (aniversario, liga, etc..) Para diversificarlas únicamente al final de la visualización.

OK cierra la ventana y graba las modificaciones.

ANULAR cierra la ventana sin grabar las modificaciones.



Seleccionar la **FECHA** (si es diferente de la fecha corriente).



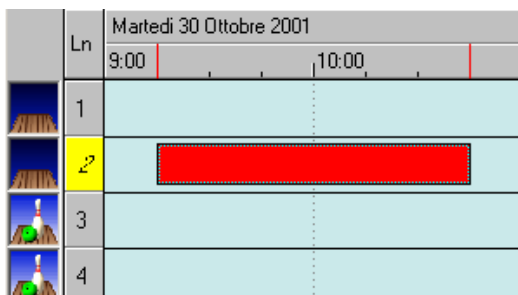
Seleccionar el tipo de reserva: **PISTAS** o **JUEGOS A TIEMPO**.



ATENCIÓN ! Verificar que las reservas se encuentran en el ESTADO **EN ESPERA**

Hay dos formas de introducir las reservas:

MÉTODO "RÁPIDO"



Seleccionar una pista pulsando sobre el número o el icono.

Llevar la flecha del ratón sobre la hora inicial de la reserva.

Mantener pulsada la tecla de la izquierda del ratón y desplazar el cursor hacia la derecha de forma a crear un rectángulo donde el área ocupa todo el tiempo de la reserva.


Una vez la operación finaliza, soltar la tecla del ratón.

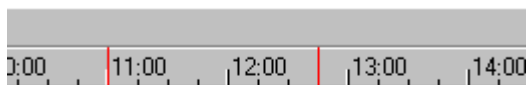
Accedemos a la ventana **DATOS RESERVA**.

SUGESTION : si queremos introducir los datos de la reserva más tarde (o consideramos que no son necesarios), pulsar sobre la tecla **OK**.

Será posible completar los datos más tarde, editando la reserva en un segundo tiempo.

METODO "TRADICIONAL"

Pulsar sobre el número de pista, a la derecha del icono de la pista, a la que queremos atribuir la reserva, después sobre la tecla  **NUEVA RESERVA** para abrir la ventana de los datos de la reserva.



Las reservas están representadas bajo la forma de barra.

Para **SELECCIONAR** una reserva, es necesario pulsar una vez el ratón. La tecla **MODIFICAR** sirve para abrir el panel de edición de la reserva.

Para **MODIFICAR** rápidamente una reserva pulsar dos veces sobre la reserva; el menú de edición se abre inmediatamente.

MODIFICAR LA RESERVA MEDIANTE EL MODO GRÁFICO

Para **MODIFICAR LA HORA DE INICIO O DE FIN**, seleccionar la reserva, después colocarse al inicio o al final del área, sobre los bordes laterales. Pulsar sin soltar el botón del ratón.

El cursor toma el aspecto de una doble flecha ↔.

Desplazar el cursor hacia la derecha o hacia la izquierda presionando la tecla izquierda del ratón, después soltarla en la posición deseada.

DESPLAZAR UNA RESERVA DE UNA PISTA A OTRA

Pulsar la reserva y mantener pulsada la tecla izquierda del ratón.

El cursor toma el aspecto de un visor.

Desplazar la reserva hasta la posición deseada, manteniendo pulsada la tecla de la izquierda del ratón después soltar el ratón.

ANULAR LA RESERVA

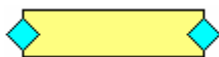
Seleccionar la reserva con un clic, después presionar la tecla **SUPR** sobre el teclado o utilizar el comando ANULAR del panel de edición.

ESTADO DE LA RESERVA

Los colores y el estilo de las reservas cambian en función de las modalidades y del estado donde se encuentran.



Reserva en **ESPERA**



Reserva en **JUEGO**



Reserva en **PASADA**



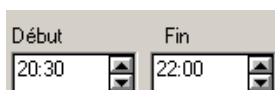
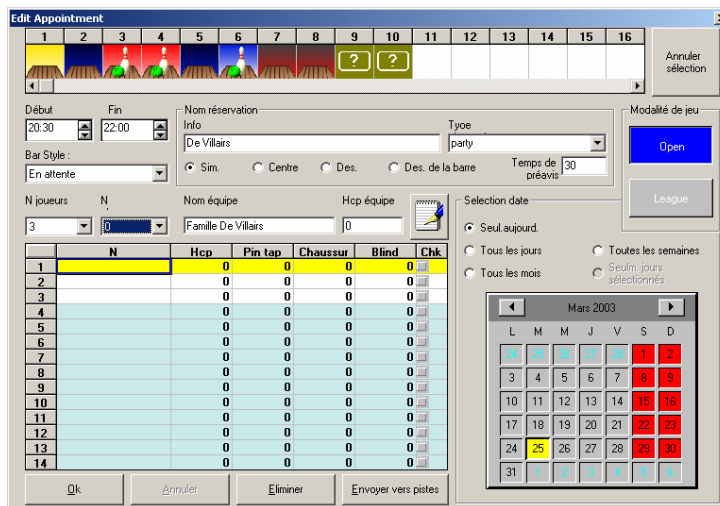
Reserva en **RÉSERVADA**

INTRODUCIR LAS COORDENADAS DE UNA RESERVA

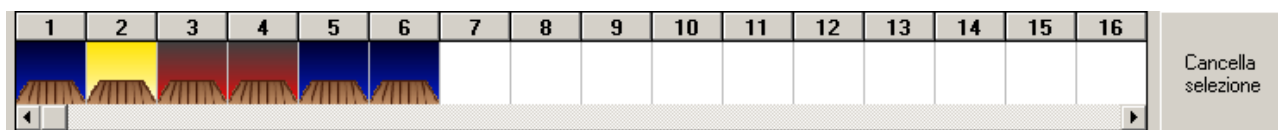
Las coordenadas de la reserva son facultativas. Es posible introducirlas durante la creación de la reserva o más tarde si es necesario.

Si no introducimos las coordenadas, hará falta hacerlo directamente con la ayuda del programa Wins en el momento de la caducidad de la reserva.

SABS Reservas múltiples – 6.6
Reservas Open - Liga



Las casillas **INICIO** y **FIN** muestran la hora de **INICIO Y FIN DE LA RESERVA**.
 Utilizar las flechas para modificar los datos.



La línea de arriba muestra las pistas de bowling (o los juegos a tiempo). La pista seleccionada es puesta en evidencia en **AMARILLO** (ejemplo: pista 2).

RESERVA MÚLTIPLE

Pulsar sobre los iconos para seleccionarlos. El número de jugadores que hemos introducido corresponde a cada una de las pistas.

ANULAR SELECCIÓN

Sirve para deseleccionar las pistas seleccionadas. La pista desde donde hemos partido, para crear la reserva, QUEDA SELECCIONADA.

ELIMINAR

Elimina la reserva (el programa pide confirmación) antes de salir.

ENVIAR HACIA PISTAS

Permite enviar las coordenadas de la reserva a la pista **inmediatamente** (a condición que esté libre) **SIN** tener en cuenta la hora.

RESERVA OPEN –LIGA

Cuando creamos una reserva, es definida automáticamente como OPEN (pista individual). Si deseamos reservar un par de pistas en modalidad LIGA (2 pistas del mismo par), pulsar sobre la tecla **LIGA**, crear la reserva y editarla.

La ventana de introducción de los nombres se dividirá en dos partes: los jugadores en la parte superior de 1 a 7 serán enviados a la pista impar, los jugadores de 1 a 7 en la sección inferior, a la pista par.



DATOS DE RESERVA

Nom réservation
Info De Villairs Type party
 Sim. Centre Des. Des. de la barre Temps de préavis 30

La casilla **INFO RESERVA** permite insertar los datos de la persona que ha efectuado la reserva.

SIN.- CENTRO- DE LAS.- DE LAS. DELLA BARRA (IZQUIERDA-CENTRO-DERECHA-DERECHA DE LA BARRA)

Estas selecciones sirven para definir la sangría del texto en el rectángulo rojo de reserva.

TIPO DE RESERVA

Permite escoger entre las categorías creadas en el Setup Opciones o crearla al instante.

MEMO RESERVA

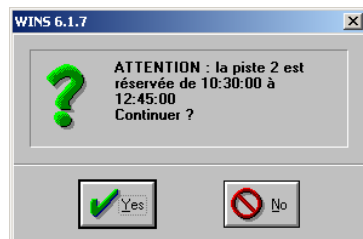


La tecla “memo” sirve para introducir las informaciones a adjuntar a la reserva con la ayuda de un campo de texto; introduciremos, por ejemplo, las coordenadas de identificación, el número de teléfono, etc..

Las reservas acompañadas de notas, serán puestas en evidencia en el programa.



TIEMPO DE PREAVISO



Esta opción corresponde a una ventana de tiempo ANTES DE LA RESERVA a utilizar para reservar la pista.

El programa **WINS** avisará al cajero, que la pista que quiere abrir, está ya destinada a la reserva (*ver ejemplo*).

El tiempo predefinido es de 30 minutos.

RESERVAS RECURRENTE

La sección **SELECCIÓN FECHA** permite repetir la reserva durante varios días según el criterio aplicado.

SOLAMENTE HOY

(predefinida) bloquea la reserva en la fecha corriente.

SOLAMENTE DIAS SELECCIONADOS

Permite seleccionar un día diferente del día corriente.

TODOS LOS DIAS, TODAS LAS SEMANAS, TODOS LOS MESES

Es necesario seleccionar en el calendario la fecha de fin de reserva.

EJEMPLO : reserva creada miércoles 24 octubre 2001.

Seleccionamos como fecha de fin el 24 enero 2002.

Todos los días - repite la reserva todos los días hasta el 24 enero 2002.

Todas las semanas - repite la reserva todos los miércoles hasta el 24 enero 2002.

Tos los meses - repite la reserva el 24 de cada mes hasta el mes de enero 2002.

N JUGADORES N ZAPATOS



Atención !: LOS CAMPOS NOMBRE JUGADOR, ZAPATOS, ETC.. NO SON UTILIZADOS CUANDO LA RESERVA ES SOBRE UN JUEGO A TIEMPO.

Las casillas **N JUGADORES** y **N de zapatos de alquiler** sirven para introducir los datos relativos al número total de jugadores sobre pista y al número de zapatos alquilados.

Si introducimos los nombres directamente en el panel inferior, no es necesario precisar el número de jugadores.

Los campos **Nombre equipo** y **Hdp equipo** sirven para indicar el nombre del grupo deportivo y el handicap del equipo, si es diferente de la suma de los handicaps individuales.

Los números de **1** a **14** son las posiciones de juego de los nombres que van a ser introducidos. *Cuando la MODALIDAD DE JUEGO es Liga, la parte destinada a la introducción de los nombres está dividida en dos cuadrantes de 7 jugadores correspondiendo a la pista impar y a la pista par respectivamente.*

DATOS JUGADORES

Utilizar los campos siguientes para completar los parámetros de la reserva.

PIN TAP

Habilita la modalidad de juego "pin tap" para el jugador seleccionado.

ZAPATOS

Campo destinado a la introducción de la talla de zapatos de bowling alquilados.

BLIND

Casilla destinada a la introducción del score "blind" del jugador ausente; hace falta igualmente habilitar la casilla en la columna **CHK** al lado del jugador.

BAR ESTILO

Definido el tipo de reserva.

El ESTADO predefinido de la reserva esta **EN ESPERA** (la reserva sera creada y añadida en caso de necesidad). Si queremos crear una reserva y "ponerla en parking" hasta un momento preciso, es necesario cambiar de ESTADO y seleccionar "reservado".

Una reserva **RESERVADA** no se muestra automáticamente y queda cerrada hasta el momento donde el operador cambia su estado y la envía directamente a las pistas.

	Overbooking o reservas superpuestas	6.8
---	-------------------------------------	-----

El programa permite reservar más de un cliente sobre la misma pista (función "overbooking").

Bien seguro, no podemos hacer jugar sobre la misma pista más de una reserva, pero podemos desplazar o eliminar la reserva no deseada.

Las reservas en ESPERA están representadas por un rectángulo rojo indistintamente.

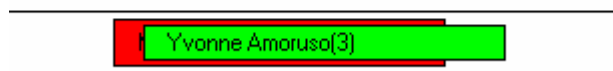
Para superponer las reservas, conviene utilizar el **ORDEN** en el menú **ACCESSORIOS**. La reserva seleccionada pasara en **PRIMER** o en **SEGUNDO PLANO**, lo que permitirá de repertirla rápidamente.

Un método cómodo para superponer las reservas, consiste en crear una en modo **RESERVA**, fácil a identificar por su color verde.

Como hemos dicho anteriormente, una reserva reservada NO SERA mostrada en tanto que el ESTADO no sea modificado.



<- Reservas en **ESPERA** superpuesta.



<- Reservas **RESERVADA** y en **ESPERA** superpuesta.



ATENCIÓN ! El programa BOOKING debe estar en ejecución, igual si esta reducido al estado de icono, para permitir el envío a las pistas.

Cuando la reserva caduca, el programa Booking activa un panel para recordar al cajero que una reserva está a punto de caducar.

La ventana de envío de la reserva indica los datos relativos a la pista, el nombre de la reserva y el número de jugadores (entre paréntesis), la fecha de inicio y la fecha de fin.

El cajero dispone de varias opciones:

ENVIAR HACIA PISTAS

Envía los datos de la reserva directamente a la pista. Los nombres de los jugadores y otros datos podrán ser modificados más tarde.

VOLVER A PEDIR EN UN MOMENTO

Cierra el aviso, que se representará en algunos minutos.

MODIFICAR RESERVAS

Abre la ventana de edición de la reserva. Sera posible modificar la hora de inicio o de otros datos.

ELIMINAR RESERVAS

Borra la reserva a enviar. El programa pide confirmacion.

NO VOLVER A PEDIR

Anula la reserva y la asigna como PASADA. Para restaurar la reserva, editarla y situarla en estado de ESPERA.



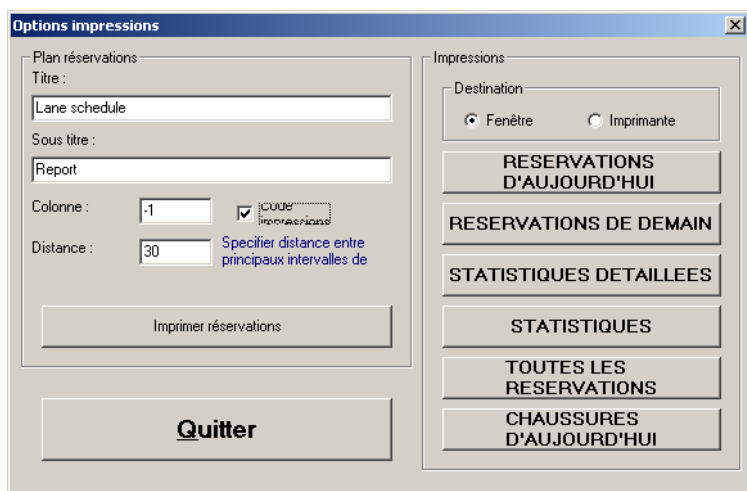
Cuando el programa BOOKING envía las reservas a las pistas, fija automáticamente el ESTADO FIN DE PARTIDA AUTOMATICA.

El límite de juego está calculado en función del tiempo de la reserva o de la conversión minutos-partida, realizada en el tablón de las opciones.

Es posible efectuar las modificaciones seguidamente, a condición que no utilicemos el alquiler PRE-PAGO; en este caso, la página-pantalla de pago se añadirá.



En el menú del programa Booking, pulsar sobre FICHERO y OPCIONES DE IMPRESIÓN.



IMPRIMIR PLAN DE LAS RESERVAS

La impresión del plan de las reservas permite obtener una copia papel de las reservas grabadas en la base de datos. La impresión se refiere sobre todo el periodo de tiempo de la base de datos (un mes).

La opción Distancia temporal, permite imprimir la subdivisión diaria (duracion predefinida: 30 minutos). Si deseamos modificar el parámetro (permite economizar el papel, pero el resumen será menos detallado).

Pulsar sobre la tecla **imprimir reservas** para lanzar la impresión.

RESERVAS DE HOY

Imprime un resumen de las reservas del día en curso.

RESERVAS DE MAÑANA

Imprime un resumen de las reservas del día siguiente.

ESTADÍSTICAS

Imprime un gráfico representando los tipos de reserva.

ESTADÍSTICAS DETALLADAS

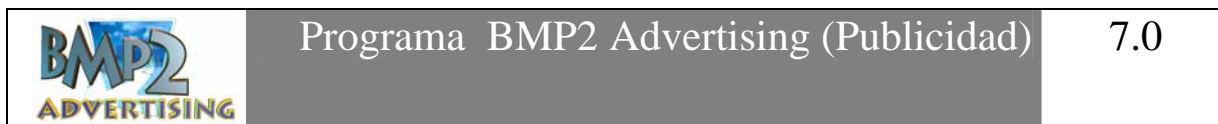
Imprime los gráficos detallados de todos los tipos de reservas y de pistas utilizadas.

TODAS LAS RESERVAS

Imprime todas las reservas de la base de datos.

LOS ZAPATOS DE ALQUILER DE HOY

Imprime los detalles de las reservas con alquiler de zapatos a la fecha del día en curso.

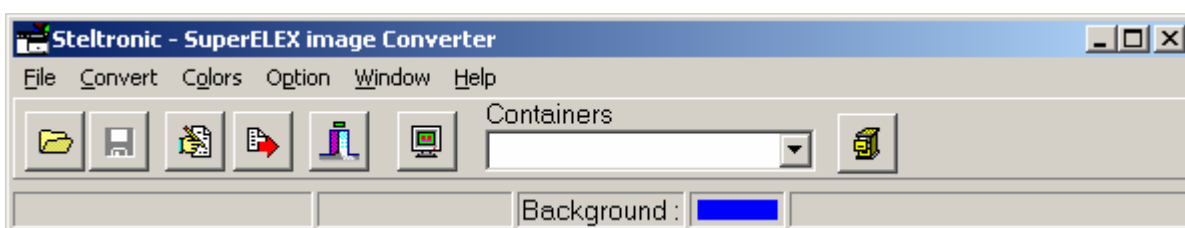


El programa BMP2 es un pack “advertising” suministrado a los clientes que deseen crear personalmente las imágenes publicitarias sobre los monitores de las pistas vacías.

El objetivo del programa consiste en adaptar el formato de las imágenes creadas por el usuario a éste que ha sido usado para las centrales de pistas.

ABRIR EL PROGRAMA

Pulsar sobre la tecla **START**, abrir el dossier **PROGRAMMI\STELTRONIC** y pulsar el icono .



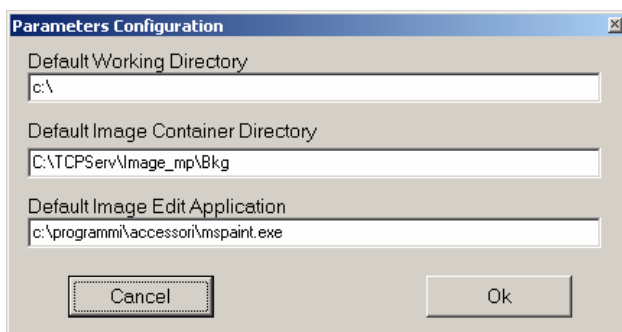
El programa no tiene una ventana propiamente dicha, como las otras aplicaciones, se presenta como una “regla” en la parte superior del despacho.

Para desplazar la aplicación en la zona deseada, llevar la flecha del ratón sobre la línea azul del título, pulsar y mantener la tecla de la izquierda del ratón pulsada. Desplazar la regla hacia la posición deseada y después soltar la tecla. *Esta operación se llama “deslizar-soltar”.*

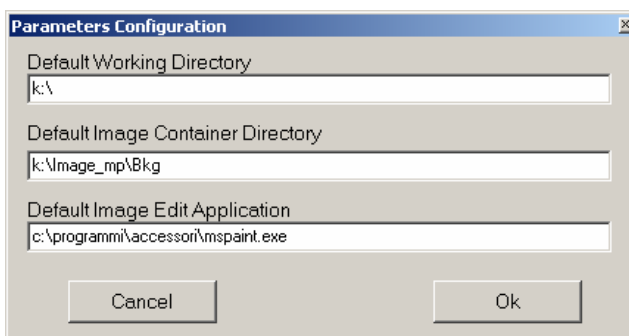
CONFIGURACIÓN DEL PROGRAMA

El programa está configurado normalmente por el programa de instalación.

Si deseamos modificar los parámetros como el editor de las imágenes o el repertorio de destino, o simplemente verificar los parámetros del programa, pulsar sobre la rubrica **OPCIÓN – PARAMETROS**.

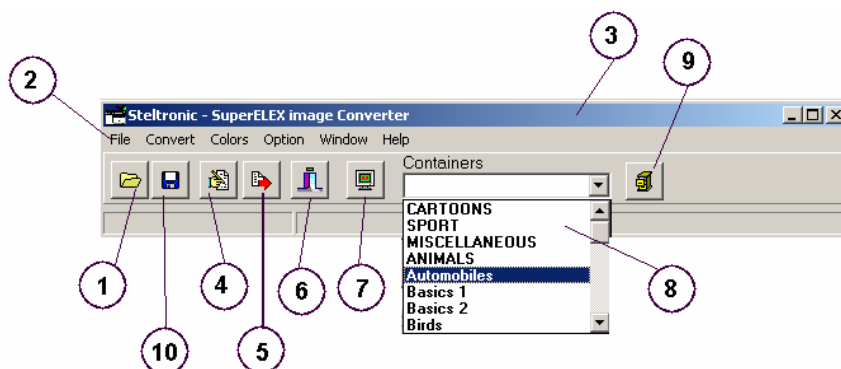


PARÁMETROS PARA PROGRAMA USADO SOBRE CONSOLA CENTRAL



PARÁMETROS PARA PROGRAMA USADO SOBRE OTRA CONSOLA

Grabar las modificaciones y salir con la ayuda de la tecla **OK**, o bien utilizar la tecla **CANCEL** para salir sin grabar.



[1] ABRIR

Comando para abrir una imagen existente a convertir.

[2] BARRA DE LOS INSTRUMENTOS

Los comandos más frecuentes:

File - New – container - Crear un nuevo tema para imágenes

File - Open – abrir una imagen a convertir

File - Save – grabar una imagen después la conversión.

File - Save As – grabar una imagen después la conversión, bajo otro nombre

File - Edit – cambiar la imagen original utilizando un editor (paint, paintshop, etc..)

File - Exit – salir del programa

Convert – Image – convertir la imagen en el formato YUV adaptado para las centrales de pistas

Colors – cambiar el color del fondo en la imagen a convertir; cuando sea necesario, adaptar las dimensiones

Opción – Parameters - cambiar los parámetros de configuración del programa

Window – Show imagen – añadir la imagen cerrada precedentemente

Help – notas sobre la version del programa.

[3] EN-CABEZA DEL PROGRAMA

Pulsando en esta zona y manteniendo la tecla pulsada, es posible desplazar la ventana del programa hasta la zona deseada del escritorio.

[4] EDITAR

Modifica la imagen a convertir con la ayuda de un editor (paint, paintshop, etc..)

[5] CONVERTIR

Transforma la imagen original hacia el formato YUV

[6] SALIR

Cierra el programa

[7] ADJUNTAR LA IMAGEN

Activa la imagen precedentemente cerrada

[8] SELECCIONAR UN TEMA

Permite grabar la imagen convertida en un repertorio.

[9] NUEVO TEMA

Crea un nuevo repertorio estilo “Tema” y graba las imágenes.

[10] GRABAR

Graba la imagen convertida en el tema seleccionado.



Los formatos de las imágenes electrónicas las más comunes son BMP, TIF, JPG, etc. El programa WINS soporta el formato “propietario” YUV para el grafismo de las pistas.

El programa BMP2 tiene por función convertir la imagen deseada en el formato YUV.

La PRIMERA OPERACIÓN a realizar es la CREACIÓN de una o más imágenes de formato adaptado a convertir. La imagen de origen debe respetar dos características:

FORMATO DEL FICHERO : windows Bitmap - OS/2 Bitmap (BMP)

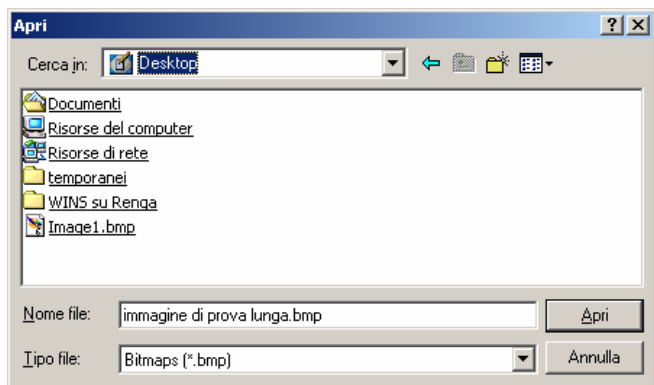
DIMENSIONES MAXI. : 720 x 576 Píxeles

La imagen puede ser creada a partir de fotos, de imágenes pasadas por scanner, etc. No utilizar el formato MAC.

ABRIR UNA IMAGEN

Copiar la imagen a convertir sobre el soporte deseado (disquete, CDrom o disco duro).

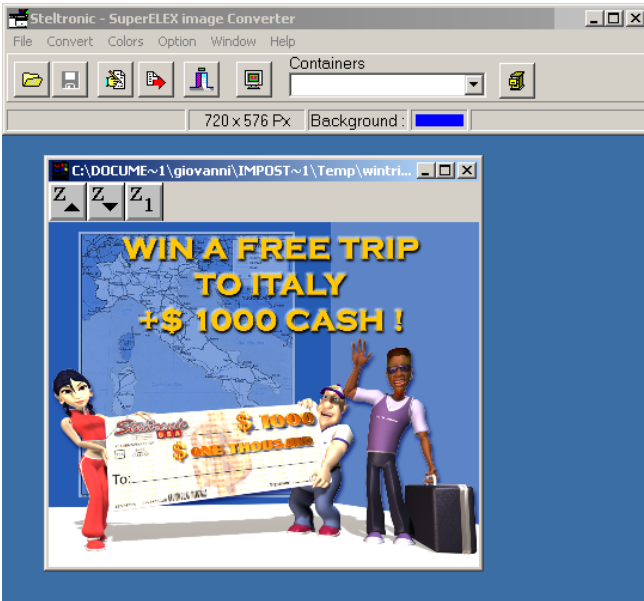
Abrir el programa BMP2, pulsar sobre el icono **ABRIR** del programa.



El programa identifica automáticamente los ficheros BMP en el dossier donde efectuamos la búsqueda.

Si usted ha convertido su instalación WINS de Elex a Superelex, es posible utilizar el programa BMP2 para convertir los ficheros STR (formato “propietario” fondos Elex) creados precedentemente con la ayuda del programa BMP2STR.

Para seleccionar el formato STR, abrir el menú TIPO DE FICHERO y pulsar sobre STR. El programa identificará automáticamente los ficheros STR.




Después de haber seleccionado la imagen, pulsar sobre la tecla **ABRIR** para cambiarla.

La imagen se muestra en una ventana en el interior del área Escritorio.



Las teclas **ZOOM** permiten modificar la visualización de la imagen y la talla de la ventana.


EDITAR UNA IMAGEN

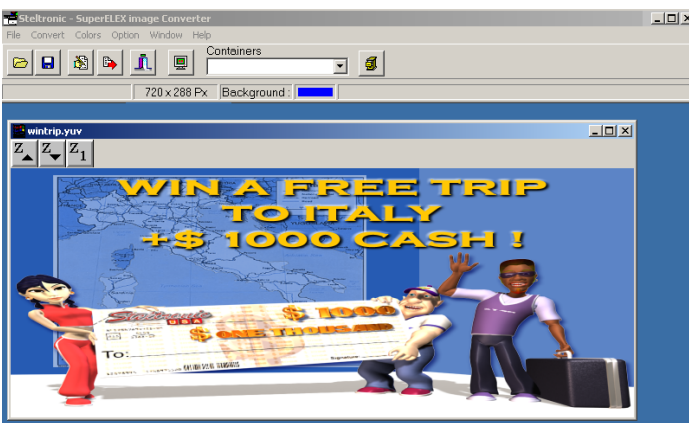
Si deseamos llevar “cambios de última hora” en la imagen que queremos convertir, pulsar sobre la tecla  **EDITAR** para abrir la aplicación gráfico predefinido.



Una vez las modificaciones están terminadas, **GRABAR** y cerrar la aplicación gráfico para volver al programa BMP2.

CONVERTIR LA IMAGEN

Pulsar sobre la tecla  **CONVERTIR** . El programa ejecuta el comando y sube la simulación de la imagen convertida.



Remarcaremos que la imagen convertida está “estirada” (efecto “wide”) en razón de la diferencia entre el formato YUV y BMP, adaptado a la pantalla VGA de la consola.

La muestra sobre el monitor de las pistas mostrará la imagen **CORRECTAMENTE**.

SI LA IMAGEN ORIGINAL ES DE DIMENSIONES INFERIORES A 720 x 576 PÍXELES

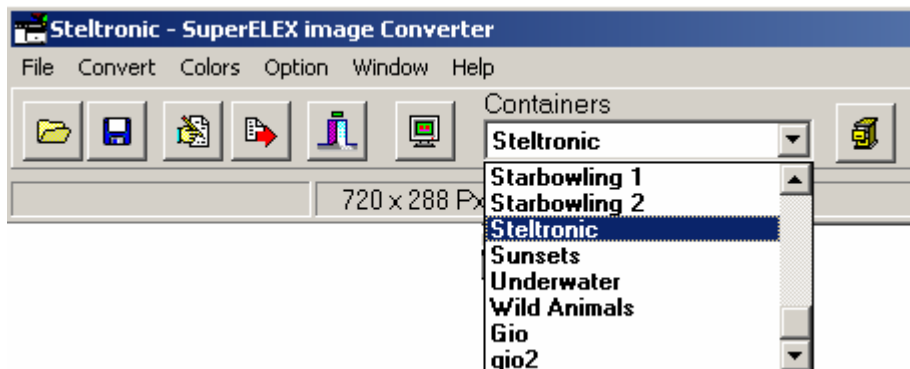


El programa de conversión ADJUNTA automáticamente un cuadro para compensar la parte que falta.

El color del cuadro predefinido es azul.

Para cambiar el color del cuadro, pulsar sobre el comando **COLORES** de la barra de los instrumentos del programa y seleccionar un nuevo color y validar.

GRABAR LA IMAGEN CONVERTIDA

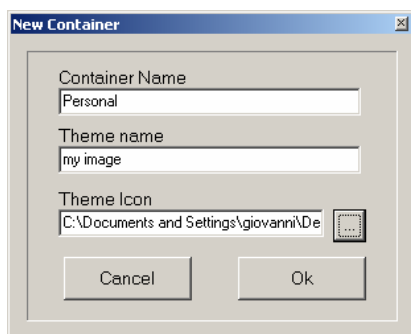


Seleccionar un tema de destino en la ventana **CONTAINERS**.

Pulsar sobre la tecla  **GRABAR** para acabar la operación.


CREAR UN TEMA PERSONAL CON SUS PROPIAS IMÁGENES

Pulsar sobre la tecla  **NUEVO TEMA**.



Introducir un nombre para el CONTAINER personal (máximo 8 caracteres).

Introducir el nombre del tema.

Pulsar sobre la tecla  para seleccionar un icono para el tema.

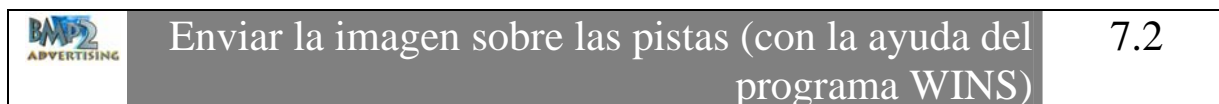
Seleccionar un fichero BMP (aconsejamos el bmp original) que será utilizado por WINS para adjuntar el tema.

PARA GRABAR LAS IMÁGENES CONVERTIDAS EN EL NUEVO TEMA CREADO

Seleccionar el nuevo tema en la ventana **CONTAINERS**.

Abrir la imagen y convertirla.

Pulsar sobre la tecla  **GRABAR** por salvar la operación.

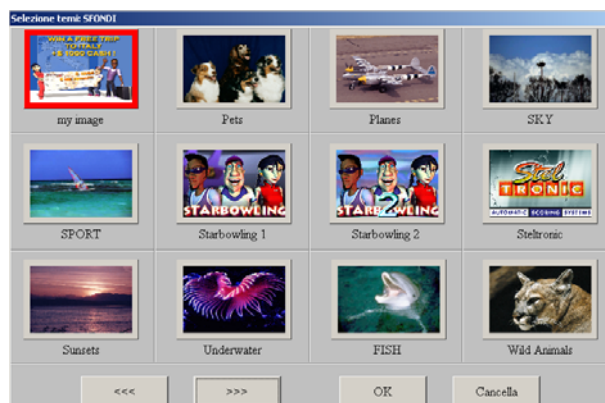


Presionar la tecla CNT de un par o utilizar los comandos múltiples.
Pulsar sobre la tecla **FONDOS**.



Seleccionar **FIXE** o un tiempo de rotación para la **SECUENCIA DE FONDOS PARA PISTAS LIBRES**.

Pulsar directamente sobre el icono para seleccionar un tema.



Seleccionar la imagen deseada y validar con **OK**.



Las teclas **<<>>** sirven para hojear las páginas.

En la **casilla de los minutos**, podemos definir el tiempo que cada imagen-fondo permanecerá sobre la pista libre.

ELIMINAR UNA O VARIAS IMÁGENES DE UN TEMA

El programa BMP2 copia automáticamente la nueva imagen en el tema escogido en el momento de la grabación, de manera a hacerla visible inmediatamente desde que el tema es seleccionado sobre la pista.

Para eliminar una o varias imágenes de un tema, es preciso utilizar el programa **SELECCIÓN TEMA** en el menú de Setup y de mantenimiento del programa WINS.

En el menú de Setup y de Mantenimiento, pulsar sobre el icono  **TEMAS**, después pulsar sobre el icono  para abrir el menú Imágenes Estáticas y Fondos.



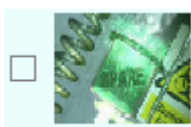
La parte de la izquierda de la pantalla está consagrada a los "eventos" y temas; la parte derecha muestra su contenido.

Pulsar sobre el icono **FONDOS** para abrir la arborescencia.

Pulsando sobre el tema en el panel de la derecha, vemos adjuntarse las imágenes.

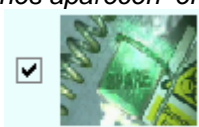
Para habilitar o deshabilitar la imagen de un tema, es suficiente pulsar la casilla de selección.

La orden de rotación de las imágenes no puede ser modificada; las imágenes aparecen en orden alfabético.



SPRS01

IMAGEN DÉSABILITADA



SPRS01

IMAGEN HABILITADA

Salir el programa; la grabación es automática.



Films personales
(Bowling Moviemaker)

8.0

Atención ! Les recordamos que el uso de esta función está subordinada a la compra y a la validación de la licencia de uso. La tecla Personal Movies no es visible si la licencia no está habilitada.

La habilitación MOVIE MAKER permite utilizar sus propias películas (personales), de tipo publicitario o de simple divertimento, durante las etapas del juego o cuando las pistas están cerradas.

FORMATO DEL FICHERO


El audio-visual debe siempre ser producido respetando las características determinadas:

TIPO de fichero: MPEG
Fotogramas por segundo: 25
Bit Rate : 1.6 mbyte sec.
Dimensiones de la pantalla: 352 X 288 píxeles
Audio: Stereo 44.1 kHz bit rate: 64

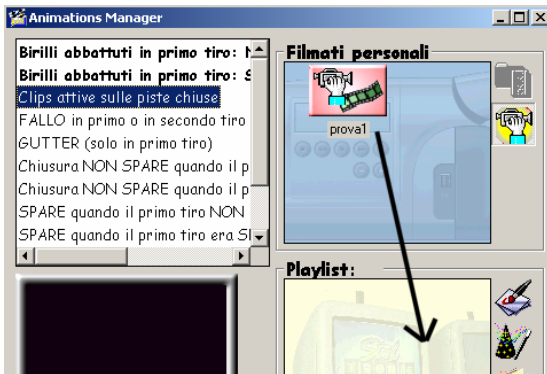
POSICION DEL FICHERO

Una vez producido, copiar el film MPEG (extensión del fichero mpg) en el repertorio **TCPSEVDV_CLIPS** del disco C de la Consola Principal.

UTILIZAR EL FILM PERSONAL (validación Moviemaker)

En el menú Setup y Mantenimiento, pulsar sobre el icono  para activar el programa TEMAS y cambiar el panel principal. .

Cargar el menú animaciones pulsando sobre el icono



Seleccionar el evento sobre el cual queremos activar el film (por ejemplo: "Clips activos")

Pulsar sobre el icono



"Deslizar-soltar" el icono en la zona playlist.

Repetir la operación si deseamos copiar el film en otro evento.

Grabar la playlist.

NOTA : es posible utilizar un film auto-prodelit para los eventos de strike, spare, y para cada lanzamiento. Utilizar el film como una verdadera animación.



PROGRAMA TORNEOS

9.0

	Introducción	9.1
	Menú principal e iconos del programa	9.2
	Definición categorías y handicap	9.3
	Lista de recuento	9.4
	Lista jugadores	9.5
	Lista equipos	9.6
	Indicaciones sobre torneos individuales y de equipo	9.7
	Nuevo torneo	9.8
	Jornadas, series, vueltas	9.9
	Torneo individual	9.10
	Torneo por equipos	9.11
	Exportación datos	9.12
	Nueva jornada	9.13
	Desarrollo del torneo	9.14
	Interfaz torneos Wins	9.15
	Desplazamiento de pista, remplazamientos, cambio de orden de juego, etc..	9.16
	Operaciones autorizadas después consola jugadores	9.17
	Importación datos y clasificación	9.18
	Preguntas y problemas frecuentes	9.19



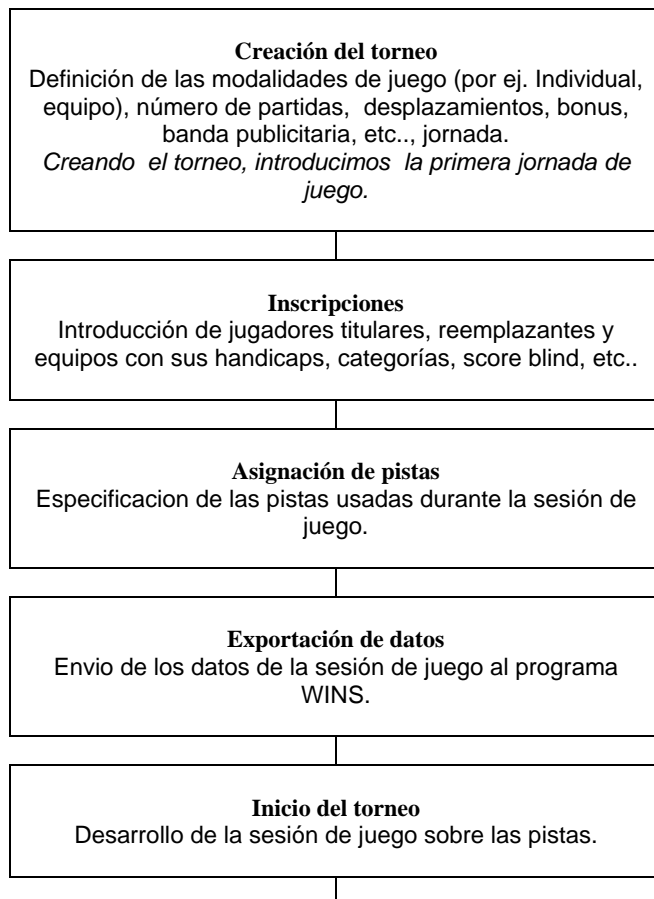
El programa Steltronic Tournament system (FR Tournament) indicado como PROGRAMA TORNEOS en este manual, es una aplicación exterior del programa WINS que es utilizado para gestionar automáticamente los torneos y las ligas, internas o oficiales.

El uso del programa está subordinado a una licencia otorgada en el momento de la compra; si el programa no ha sido grabado regularmente, su ejecución no será posible.

FUNCIONES PRINCIPALES

- LISTAS DE RECUENTO JUGADORES Y EQUIPOS
- CATEGORIAS POR JUGADORES Y EQUIPOS
- SCORES HANDICAP Y SCRATCH, BONUS
- TORNEOS INDIVIDUALES
- TORNEOS POR EQUIPOS
- TOP LIGA SUECA
- FIRST DIVISION LIGA SUECA
- CLASIFICACIONES POR CATEGORIAS, EQUIPOS, INDIVIDUAL Y ABSOLUTO
- BANDA CLASIFICACION EN TIEMPO REAL O EN FIN DE JUEGO.

El programa Torneos es un modulo EXTERIOR con relación a Wins. Para configurar y gestionar los torneos o las ligas, hay un cierto número de operaciones a cumplir **en secuencia**:



Importación de datos

Colecta de los scores y de las clasificaciones.

PERSONALIZACION DEL LOGO

Para introducir las impresiones del torneo con la marca de su centro, crear un fichero el BMP (bitmap) en las dimensiones de 512 X 358 píxeles.

El nombre del fichero debe ser LOGO.BMP ; Copiar el fichero en el repertorio TCPSEV\EXTDATA\IT\TRREP machacando el fichero original.

SEGURIDAD Y MANTENIMIENTO

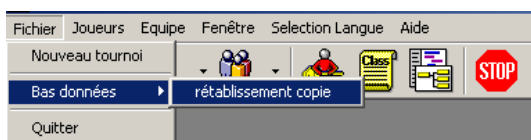
BASE DE DATOS

El programa torneos, funciona utilizando una base de datos (archivos datos) que sirve para el cambio de datos.

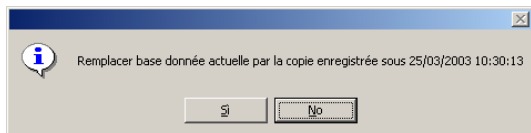
La base de datos de los torneos está comprendida en la lista de los ficheros que son grabados cuando hemos cumplido los procesos normales de backup.

Existe otro proceso de seguridad : todas las veces que abrimos el programa, la base de datos es grabada automáticamente bajo otro nombre, antes que hayamos podido modificarla.

En caso de error o de alteración involuntaria en la base de datos, es posible restaurar los datos con la ayuda del comando correspondiente del programa torneos :



En la barra de los comandos, pulsar sobre **FICHERO – BASE DATOS – RESTABLECIMIENTO COPIA**



Validar el reemplazo pulsando sobre **OI**.

La base de datos del último acceso es remplazada por la base de datos en curso.

IMPORTACION – EXPORTACION DE FICHEROS

El programa Torneos exporta los datos de la sesión de juego en el repertorio TCPSEV\TEMP de la unidad C de la consola principal.

El fichero es único para cada sesión (jornada) que exportamos. Cuando se han realizado las modificaciones ANTES del inicio de la sesión de juego, exportamos de nuevo el fichero destruyendo el fichero precedente.

Cuando importamos los datos de la sesión, podemos desplazar el fichero en un repertorio de backup a la fin del juego (TCPSEV\TEMP\TRBCK).

Está recomendado borrar periódicamente las sesiones de juego dejando los datos del torneo, con el fin de no saturar el repertorio de tránsito (TCPSEV\TEMP).

Para borrar los datos de la sesión, utilizar los comandos del interfaz Wins.

ATENCIÓN! El repertorio TCPSEV\TEMP sirve como repertorio de agenda para otros programas de liga (BLS2001-2-3 o Deluxe Perfect Secretary).

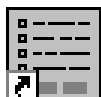
Los ficheros de los torneos pueden ser identificados por el prefijo Tr al inicio de su nombre.



EJECUCION DEL PROGRAMA

El programa Torneos es una aplicación exterior que debe ser ejecutada a través de un comando específico.

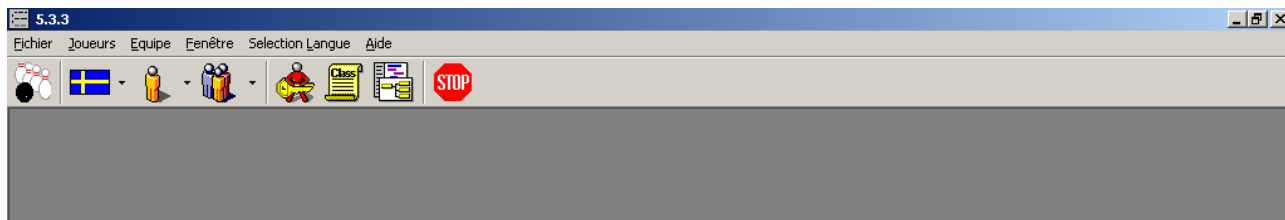
Recomendamos activar el programa Torneos dejando WINS (el programa principal) abierto o reducido al estado de icono “detrás”, con el fin de tener acceso a la agenda de datos entre los dos programas.



Para lanzar el programa, pulsar sobre el icono (ver al lado).

Si el icono no está disponible en el área Escritorio, pulsar sobre START – PROGRAMAS – STELTRONIC y buscar el programa Tournaments (torneos).

La primera operación que el programa cumple, es el test de la base de datos. *La ventana del programa no es utilizable hasta que el proceso no se haya terminado. Si el programa WINS no está en ejecución, un mensaje de aviso se adjuntará.*



El cuadro azul de la ventana indica la versión del programa y muestra los botones “clásicos” de Windows:



Reducir la ventana al estado de icono sobre la barra de Windows; Sistema aconsejado para pasar de Wins al programa Torneos dejando los dos en ejecución.



Abre sobre la pantalla completa



Cierra el programa.

BARRA DE LAS COMANDOS

FICHERO

Nuevo torneo

Activa la ventana para la creación de un nuevo torneo

Base de datos → restablecimiento datos

Comando para restaurar la base de datos (ver parágrafo precedente)

JUGADORES

Listas jugadores

Abre la ventana de las listas de los jugadores

Clases

Accede a la tabla de las categorías (clases) para los jugadores

Importar

Utilitario para el interfaz finlandés

Exportar

Utilitario para el interfaz finlandés

EQUIPOS

Abre la ventana de archivos de los datos del equipo.

VENTANAS

Mosaico horizontal
Mosaico Vertical
Sobreponer
Cerrar todas

Comandos de Windows “típicos” para la disposición de las ventanas del programa.

SELECCIÓN LENGUA

La lengua seleccionada es aquella que ha sido configurada como predefinida en Windows y corresponde generalmente a la región donde el bowling está instalado. En caso de necesidad de modificarla, pulsar sobre la opción **SELECCIÓN LENGUA**, hacer desfilar el puntero del ratón hasta seleccionar la lengua deseada.

AYUDA

Notas sobre la versión del programa.

TECLAS MENU



Nuevo torneo



Archivos torneos suecos



Archivos torneos individuales



Archivos torneos de equipo



Listas jugadores



Tabla categorías (clases)



Listas de los datos de equipo



Salir del programa



Configuración de las categorías y de los handicaps 9.3

Antes de empezar a programar los torneos, la práctica corriente consiste en establecer las categorías (class) y los handicaps correspondientes para los jugadores.

La tabla que es creada en el inicio, será utilizada para todos los torneos. Tenemos la posibilidad de modificar los handicaps durante la configuración del torneo; ellos solo serán válidos para el torneo en curso.

SUGESTION : el uso de las clases permite tener las clasificaciones mas detalladas, incluso si los handicaps no corresponden.



Pulsar sobre el botón **CLASS** para abrir la tabla.

Nom	Hcp	Blind
Masculin A	0	0
Masculin B	4	0
Masculin C	8	0
Masculin D	12	0
Masculin juniors	16	0
Fantome	0	-1
Feminin A	10	0
Feminin B	14	0
Feminin C	18	0
Feminin D	22	0
Feminin juniors	26	0
*		

Quitter

Llevar el puntero del ratón sobre la casilla **NOMBRE** para introducir la categoría.

Recomendamos utilizar las iniciales.

Introducir el handicap de categoría en la columna **HCP** ; para desplazarse, pulsar dos veces sobre la tecla **ENTRADA** del teclado.

Si lo deseamos, introducir el score **BLIND** para la categoría.

Cuando un jugador está ausente en una LIGA por equipos, se debe atribuir un score ficticio llamado BLIND que corresponde a la media del jugador menos un porcentaje preestablecido.

El jugador dotado del score Blind deberá ser "marcado" en la casilla correspondiente con la ayuda del programa WINS.

Para mantener el paso de pista correcto durante un torneo donde los jugadores estan desparejados, utilizamos el mecanismo del "FANTASMA". Por FANTASMA, entendemos uno o varios jugadores INEXISTENTES, la presencia sirve exclusivamente para mantener el ritmo de juego.

En la categoría "Fantasma", el score **BLIND** debe estar **negativo (-1)**.

El o los jugadores que tienen como campo la categoría "Fantasma" no serán adjuntados en los monitores de las pistas, ni en las clasificaciones.

Para utilizar este mismo mecanismo "fantasma" para todo un equipo, consultar el parágrafo Listas Equipos.

Ejemplo: 10 pistas en torneos, 5 jugadores sobre las pistas 1, 3, 5, 7, 9, desplazamiento 3 pistas a la derecha. Para mantener el desplazamiento correctot, será necesrio introducir 5 jugadores ficticios sobre las pistas 2,4,6,8 por lo que el campo de categoria es Fantasma.



Las listas de identificación reagrupan los archivos de datos de los jugadores y los archivos de datos de los equipos.

Las funciones de archivo son muy ventajosas ya que aceleran las operaciones de introducción de los jugadores y de los equipos durante la creación de torneos y de LIGAS; en efecto, los jugadores que participan en los torneos, en particular los internos, son casi siempre los mismos y es poco práctico y al mismo tiempo arriesgado introducir los nombres a mano cada vez.

Los jugadores y los equipos pueden ser añadidos con las funciones correspondientes en las páginas-pantallas de archivos o directamente en la base de datos durante la creación de un torneo.

El uso de los EQUIPOS merece una mención particular.

En la función Archivos, entendemos por EQUIPO una asociación deportiva con sus miembros. Cuando creamos el equipo, introducimos TODOS los miembros, tanto titulares como sustitutos.

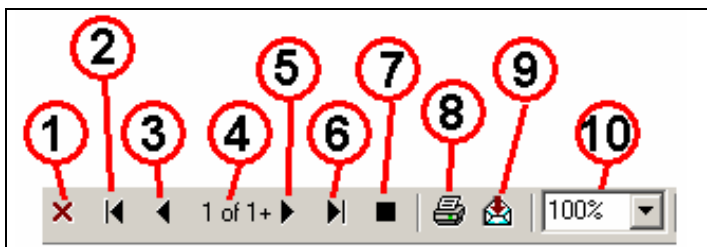
Cuando durante un torneo por equipos, la misma asociación deportiva divide sus jugadores en varios equipos o pistas, podremos proceder de dos maneras:

- a) Utilizar la asignación libre (no por equipos) introduciendo al menos la primera serie a mano. De esta forma, podemos distribuir el equipo sobre varias pistas.
- b) Crear los equipos con nombres ficticios con lo que los jugadores pueden ser buscados en las listas de los jugadores.

En las funciones de archivo, están las teclas de búsqueda para facilitar la identificación o la modificación de los datos; cada lista dispone de una o de varias funciones de impresión personalizadas.

Si añadimos vista preliminar antes de la impresión, utilizar los comandos de la barra comunes a todas las impresiones mostradas en la pantalla.

COMANDOS DE LA VISTA PRELIMINAR ANTES DE LA IMPRESIÓN



[1] CERRAR VENTANA

[2] IR A LA PRIMERA PÁGINA

[3] IR A LA PÁGINA PRECEDENTE

[4] NÚMERO DE LA PÁGINA

[5] IR A LA PÁGINA SIGUIENTE

[6] IR A LA ULTIMA PÁGINA

[7] PARAR

[8] ENVIAR A LA IMPRESORA

[9] REINICIAR LA EXPORTACION EN OTRO FORMATO (Access, Excel, etc..)

[10] ZOOM



Pulsar sobre el icono **Listas jugadores**.

AÑADIR UN JUGADOR

Pulsar sobre la tecla **AÑADIR jugador**, después introducir AL MENOS el nombre y el apellido del jugador en las casillas.

La tecla **AÑADIR nuevo** se transforma en **Confirm** (validar); pulsar sobre la tecla para validar el nuevo jugador añadido.

Completar las notas personales del jugador utilizando los campos **Clase**, [**Hcp**]Handicap (si diferente de la clase) y **Ave** [media].

Si hemos ya creado los equipos, introducir el jugador en la asociación deportiva.

Para introducir el NÚMERO DE TARJETA o el CODIGO DE FEDERADO, introducirlo directamente en la casilla.

Para introducir la **CLASE** o la **CATEGORIA** a la que pertenece, pulsar sobre la flecha situada a la derecha de la ventana, recorrer la lista, seleccionar la clase deseada subrayándola en azul, después soltar la tecla del ratón para validar.

Si hemos introducido un handicap ANTES de introducir la clase, el programa pedirá el reemplazo del handicap si es diferente de la categoría. Pulsar sobre **NO** si tenemos la intención de mantener el handicap original.

Los campos obligatorios son el apellido y el nombre. Las otras informaciones son facultativas y pueden ser introducidas o modificadas más tarde.

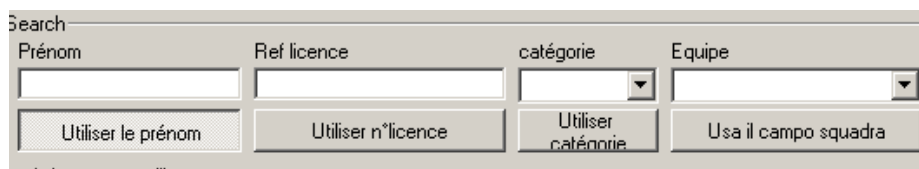
Si debemos **AÑADIR** otro jugador, pulsar sobre la tecla **AÑADIR nuevo**, efectuar todo el proceso de introducción, después pulsar sobre **Salir**.

BORRAR JUGADOR

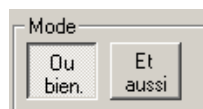
Utilizar la tecla **Anular** para eliminar el jugador de la lista.

BUSCAR JUGADOR

En la sección **Search**, introducimos los datos de los jugadores, cuando debemos adjuntarlos y modificarlos.



The screenshot shows a window titled "Search" with four input fields: "Prénom", "Ref licence", "catégorie", and "Equipe". Below each field is a button: "Utiliser le prénom", "Utiliser n°licence", "Utiliser catégorie", and "Usa il campo squadra".



The screenshot shows a window titled "Mode" with two buttons: "Ou bien." and "Et aussi".

En la ventana **Modo** podemos aplicar los filtros de búsqueda **Y también u O bien** para efectuar la búsqueda usando varios campos (función "Y también") o entre un campo y el otro (función "O bien").

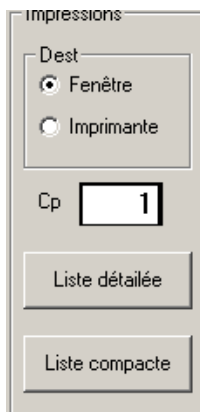


Las teclas **ENCONTRAR EL PRIMERO, ENCONTRAR EL SIGUIENTE, ENCONTRAR EL PRECEDENTE, ENCONTRAR EL ULTIMO**, sirven para llevar más rápida la búsqueda.

La tecla **LIMPIAR BUSQUEDA** borra los parámetros de la ventana.



Las teclas **FLECHA** sirven para revisar las listas de los jugadores a partir del primer jugador, del precedente, del siguiente y del último.



La ventana **IMPRESIONES** define las opciones para la impresora.

VENTANA = muestra una vista preliminar de las impresiones en la pantalla (podemos imprimirlas a continuación)

IMPRESORA = envía directamente los datos a la impresora.

CP = número de copias

LISTA DETALLADA = muestra en detalle todos los datos de los jugadores e incluye aquellas de los campos de dirección, teléfono, etc..

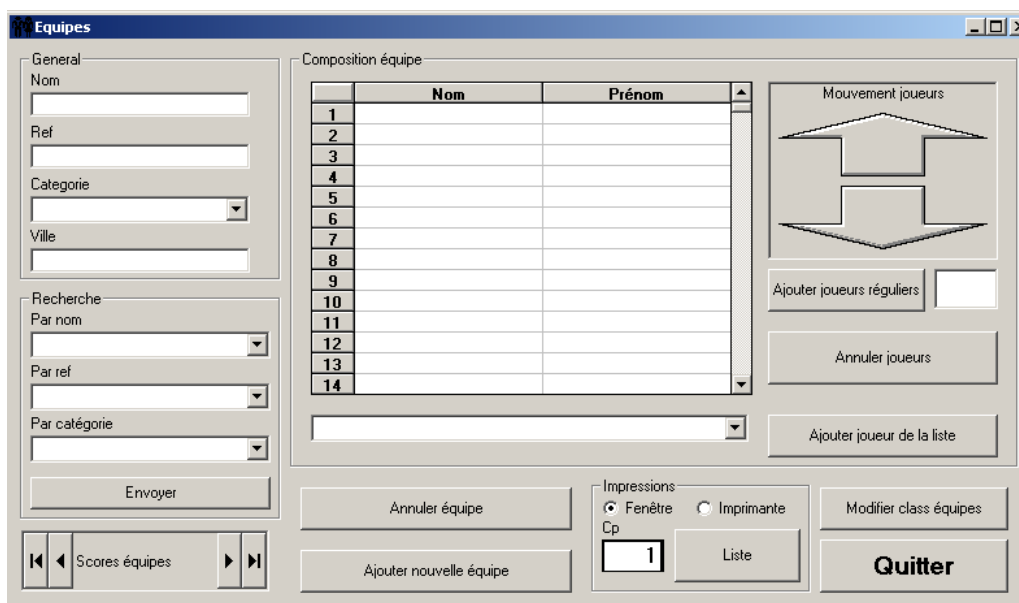
LISTA COMPACTA = limita los datos al nombre, apellidos, iniciales, equipo, categoría, handicap.



Pulsar sobre el icono **Listas Equipos**.

AÑADIR UN EQUIPO

Pulsar sobre la tecla **Add New**, después introducir AL MENOS el nombre del equipo y pulsar sobre la tecla **Confirm** que ha tomado el lugar de Add new.



Justo después de la validación, la ventana **Composición equipo** está disponible: la primera línea está subrayada en amarillo y el cursor se desplaza sobre el campo del nombre del jugador.

Hay tres maneras de introducir los jugadores en el equipo:

AÑADIR LOS JUGADORES DIRECTAMENTE

Introducir el **apellido** y el **nombre** del jugador, uno por línea, en la tabla de composición del equipo. Los jugadores serán adjuntados a la base de datos y los datos que falten podrán ser añadidos a partir de la lista de los jugadores.

AÑADIR JUGADORES CONVENCIONALES

Llamamos jugadores convencionales los datos de los jugadores ficticios (el nombre y el apellido son idénticos al nombre del torneo). Los utilizamos para familiarizarse con el programa o para los entrenamientos. Indicar el número de jugadores convencionales en la casilla, después pulsar sobre la tecla **AÑADIR JUGADORES convencionales**.

NOTA: el nombre de los jugadores convencionales puede también ser modificado durante el torneo.

AÑADIR JUGADORES DE LISTA

Pulsar sobre la flecha para abrir el menú activo de la casilla al lado del botón **AÑADIR jugador de la lista**. Seleccionar el nombre en la lista de los jugadores, después pulsar sobre la tecla **AÑADIR jugador de lista**.

MODIFICAR EL ORDEN DE LOS JUGADORES



Pulsar sobre el jugador a mover, de forma a poner en evidencia en amarillo la línea.

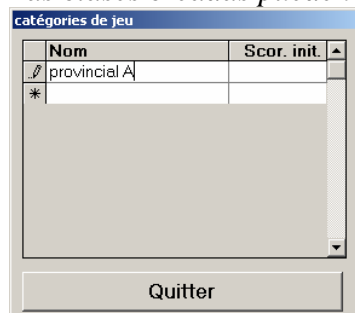
Utilizar las flechas al lado de la ventana Composición de equipo. Los otros jugadores rotarán seguidamente al cambio.

CLASES DE EQUIPOS

La asignación de una clase a un equipo es útil, para la creación de clasificaciones diversificadas (por ejemplo, durante los torneos regionales mixtos).

Para la creación de las categorías (o clases) de equipo, pulsar sobre la tecla **Modificar clases de equipo**.

Las clases creadas pueden ser utilizadas para todos los equipos en todos los torneos.



Introducir el nombre de la clase, después introducir Entrada dos veces para **AÑADIR**, si es necesario, un score inicial.

PARA INTRODUCIR UN EQUIPO FANTASMA, Crear en la clasificación un equipo FANTASMA con un score inicial de -1 (valor negativo).

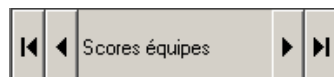
Para asignar la categoría a un equipo, pulsar sobre la flecha del menú activo CATEGORIA y seleccionar la categoría.

Una vez la operación es finalizada, pulsar sobre **SALIR**.

ANULACIÓN DEL EQUIPO SELECCIONADO

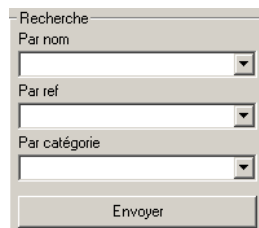
Pulsar sobre la tecla **Anular equipo** y validar la operación.

HACER DESFILAR LOS EQUIPOS



Utilizar las flechas para hacer desfilarse la lista de los equipos archivada.

FUNCIONES DE BUSQUEDA



La búsqueda de equipos prevé los campos de **NOMBRE** o **CODIGO** o **CATEGORIA**.

Una vez seleccionado el campo, pulsar sobre la tecla **Reiniciar** para lanzar la búsqueda.

IMPRESIÓN DE LA LISTA DE EQUIPOS



La tecla **LISTA** permite acceder a la lista de los equipos, jugadores incluidos.

La sección **DESTINACION** define el modo de consola de la lista: vista preliminar antes de la impresión (ventana) o impresora. **Cp** indica el número de copias a imprimir.

Indicaciones sobre torneos individuales y de equipo 9.7

Definimos como “torneos individuales” los torneos o las ligas disputadas por los jugadores a título individual, no unidas a la de los equipos o a la de las asociaciones deportivas para el evento.

Los torneos individuales no admiten reservas. Por lo tanto, no es posible introducirlos durante la programación del torneo. Cada reemplazo implica un “cambio del nombre del jugador” que hereda los scores precedentes, como si efectivamente hubiera jugado.

En los torneos individuales, el campo Equipo es una función puramente informativa y se refiere a la asociación deportiva.

Los torneos por equipos son disputados entre asociaciones deportivas. El score de los jugadores es adicional y corresponde al total del equipo.

En los torneos por equipos, el reglamento prevé que las reservas sean admitidas. Los reemplazos deben ser declarados durante la configuración.

Es posible borrar o reemplazar un jugador accidentado o retrasado, una vez el torneo haya empezado. Estas operaciones pueden ser realizadas entre una partidas y la otra sobre la consola del jugador o sobre la Consola Principal utilizando la función “Reemplazos”.

Los torneos, tanto si son individuales o por equipos, se desarrollan según tres modalidades de juego diferentes:

TORNEO NORMAL

Torneos standard, sin reglas particulares.

TORNEO A BONUS (UMBRAL) SIMPLE O DOBLE

Torneos previsores de los umbrales de score que dan derecho a adquirir puntos extra.

TORNEO PYTERSEN

El Pytersen es un juego a la americana, una especie de "todos contra todos" donde cada jugador o cada equipo encuentra sobre la pista gemela, todos los otros en secuencia. El ganador del encuentro tiene derecho a los puntos, llamados Bonus, a la suma de las partidas.

TORNEO PYTERSEN (+ BONUS SIMPLE O DOBLE)

El Pytersen puede ser configurado con bonus simple o doble, como en el caso de los torneos normales.

En los torneos, si queremos clasificaciones por categorías, es preciso asignar obligatoriamente clase de porcentaje de los equipos o de los jugadores.

Es posible jugar los torneos individuales con varios jugadores por pista, misma categoría y de equipos diferentes y obtener las clasificaciones separadas.

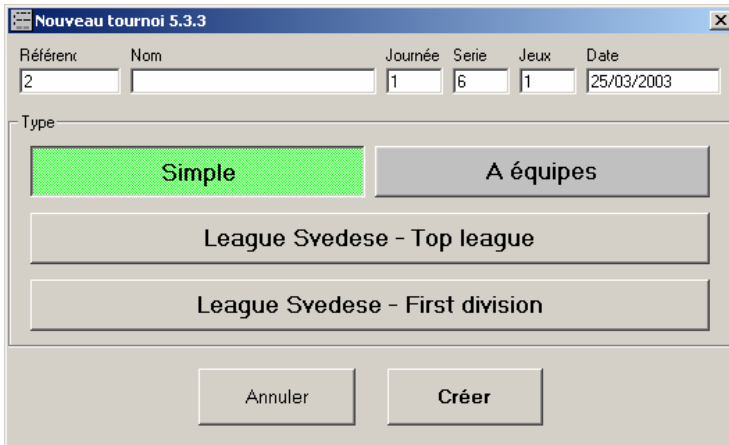
TORNEOS INDIVIDUALES Y TORNEOS POR EQUIPO

Los torneos **INDIVIDUALES** o **POR EQUIPOS** tienen las configuraciones diferentes para la introducción de los jugadores, pero mantienen los mecanismos de base idénticos para las otras funciones.

	Nuevo torneo 9.8
--	------------------



Pulsar sobre el icono **Nuevo torneo** o servirse del comando **Fichero -> Nuevo torneo**.



Référénc	Nom	Journée	Serie	Jeux	Date
2		1	6	1	25/03/2003

Type

Simple A équipes

League Svedese - Top league

League Svedese - First division

CODIGO TORNEO

Número progresivo automático; sirve para identificar el torneo y es útil para marcar la banda publicitaria para la clasificación.

NOMBRE DE TORNEO

Campo obligatorio. **NO UTILIZAR CARACTÈRES ESPECIALES COMO LOS EXPONENTES, LOS SUB-INDICES, LAS COMAS** pues el uso puede comprometer ciertas funciones de impresión.

DIA

Campo progresivo automático; no modificar los datos.

SERIE

Indicar el número de desplazamientos de pista a efectuar durante el torneo. En un torneo Pytersen, el número equivale al total de los jugadores (o de los equipos) menos uno.

JUEGOS

Indicar el número de partidas de cada serie.

Ejemplo : torneo individual donde cada jugador debe hacer 10 partidas en total, a disputar desplazándose 5 veces. Los parámetros son SERIE 5, JUEGOS 2.

FECHA

Memorando. Si no la modificamos, es la fecha de creación del torneo.

SIMPLE (INDIVIDUAL) o EQUIPO

Determinan el tipo de torneo.

LIGA SUECA – TOP LIGA – PRIMERA DIVISION

Estas teclas han sido creadas exclusivamente para los torneos jugados según el reglamento de la federación sueca.

Pulsando sobre la tecla **CREAR**, validamos los parámetros y continuamos. La tecla **ANULAR** permite salir sin grabar.

El programa crea la primera jornada del torneo.

NOTA : el programa Torneos asigna los valores predefinidos por series y por juegos, en el caso de torneos por equipos o individuales.



Es necesario hacer atención a una noción fundamental del programa torneos. La división está en JORNADAS y TORNEOS.

Cuando un nuevo torneo empieza, empezamos evidentemente por la primera jornada.

JORNADA

SESIÓN DE JUEGO DE UN TORNEO.

TOURS (VUELTAS)

DIVISIONES DE LA JORNADA CREADAS AUTOMÁTICAMENTE CUANDO EL NÚMERO DE PARTICIPANTES (EQUIPOS O JUGADORES) ES SUPERIOR AL NÚMERO DE PISTAS DISPONIBLES.

El término JORNADA no se refiere físicamente a la jornada de 24 horas; es posible crear varias jornadas que pueden ser disputadas el mismo día. Cada jornada puede contener varias vueltas

En una nueva jornada, podemos introducir también los jugadores de las jornadas precedentes, score incluido. Al contrario, un jugador NO puede jugar de nuevo en otro TOUR de la misma jornada.

Entre una jornada y la otra, las reglas del torneo pueden ser modificadas; podemos decidir el número diferente de pistas, series, partidas, nivel de bonus y jugar la jornada como Pytersen o rond robin.

Entre un tour y el otro de la misma jornada, las reglas son fijas.

El mecanismo más flexible para un torneo consiste en crear varias jornadas.

Los scores y los jugadores de diferentes jornadas son TODOS utilizados en las clasificaciones; si es necesario, podemos seleccionar las jornadas determinadas para una clasificación parcial..

Es posible exportar por separado los tours y las jornadas. La ventaja de esta operación es dada para tener la posibilidad de modificar los datos de los jugadores, mismo si el torneo ya ha empezado.

La exportación de datos de una jornada implica una importación de datos al final de la sesión de juego. Cuando efectuamos una exportación parcial de la jornada (un tour solamente o ciertas series solamente), es necesario ejecutar la importación de datos ANTES de exportar las series o los tours restantes; en el caso contrario, los totales serán borrados.

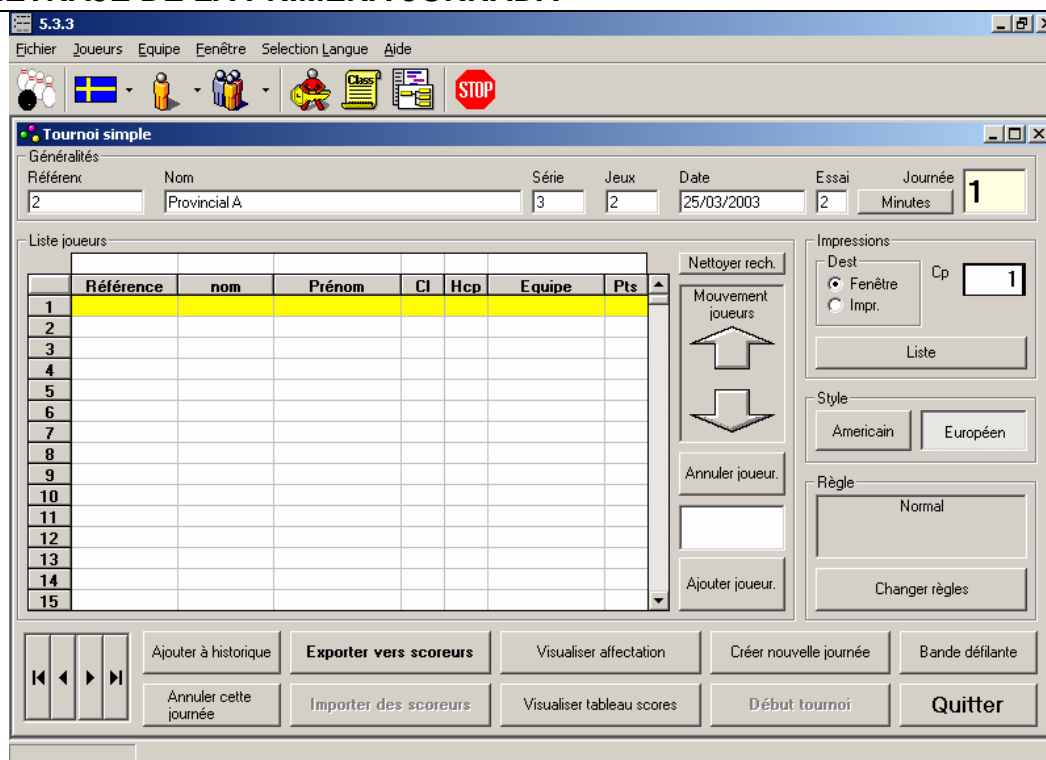
Si modificamos la asignación de pistas de una jornada, es necesario reexportar para que las modificaciones tengan efecto.

La creación de una jornada o de un tour no implica necesariamente su exportación; es posible crear jornadas diferentes y exportarlas a continuación.

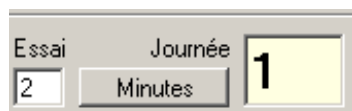
Para evitar errores con las prisas o confusión, aconsejamos exportar la jornada poco antes del inicio del juego.



PARAMETRAJE DE LA PRIMERA JORNADA



La sección **GENERALIDADES** contiene los datos del torneo: código, nombre del torneo, serie, juegos, fecha de inicio. Si es necesario, modificar los datos a la excepción del código del torneo.



Hay dos selecciones para los **lanzamientos de prueba**: cuando la tecla es **Minutos**, el valor en la casilla **Prueba** está expresada en minutos. Pulsando sobre la tecla, pasamos a **TIROS**. Indicar en la casilla el número total de lanzamientos de prueba.

La casilla **Jornada** muestra el número de la jornada que estamos a punto de programar.

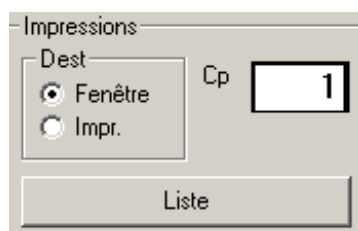


Para tener una vista general de las diferentes jornadas del mismo torneo, servirse de las flechas de abajo.

Las jornadas serán disponibles apenas han sido creadas.

La tecla **Anular esta jornada** elimina la jornada de la base de datos. Borrando todas las jornadas, eliminamos el torneo.

La sección **Estilo** define el tipo de juego: **Americana** (pistas en liga) o **Europea** (pista fija).



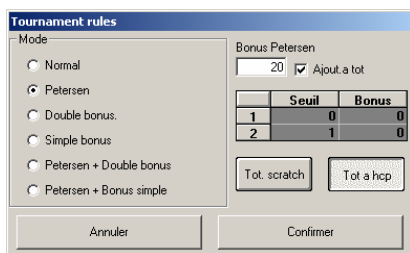
La sección **Impresiones** permite imprimir todos los torneos individuales creados.

De last Ventana = vista previa antes de la impresión

De last Impr. = enviar a la impresora

Cp = número de copias

Lista = activa la impresión de la lista de torneos individuales.



La sección **Reglas** define el modo de juego del torneo.

Para modificar la selección, pulsar sobre la tecla **Cambiar reglas**.

Normal

Torneo standard

Pytersen

Cada jugador se mide con otros. El ganador del enfrentamiento directo coge los puntos de Bonus definidos en la casilla Bonus Pytersen que puede ser adjuntado o no al total según la selección.

Doble bonus

Torneo **a puntos** donde indicar los puntos a alcanzar y el bonus a recibir. La modalidad doble bonus permite indicar dos puntos y dos bonus.

Simple bonus

Torneo a objetivo donde indicar los puntos a esperar y el bonus a recibir.

Pytersen + Doble bonus

Torneo Pytersen con posibilidad de bonus, mas los que han sido ganados en el enfrentamiento. Indicar dos niveles de puntos y los puntos de bonus.

Pytersen + Simple bonus

Torneo Pytersen con un bonus a un punto.

Tot. scratch

indica el score los totales de la partida SIN el cálculo del handicap.

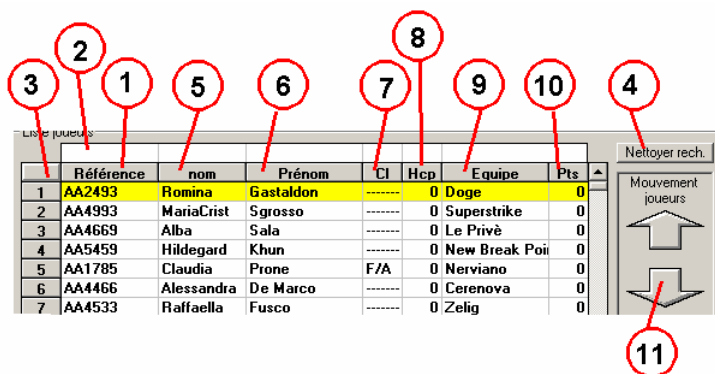
Tot. a Hcp

añade el handicap del jugador a cada partida en el total.

La selección total scratch o handicap es igualmente utilizada para las clasificaciones; puede ser modificada en un segundo tiempo, y el programa redefinira las clasificaciones en función de la nueva selección.

Una vez que hemos definido los parámetros de serie, número de juegos, lanzamientos de prueba, estilo y reglas del juego, es necesario introducir los participantes de la jornada.

INTRODUCCION DE JUGADORES



- 1 Código jugador o número de tarjeta
- 2 Campo de búsqueda de los jugadores en la lista
- 3 Posición de los jugadores

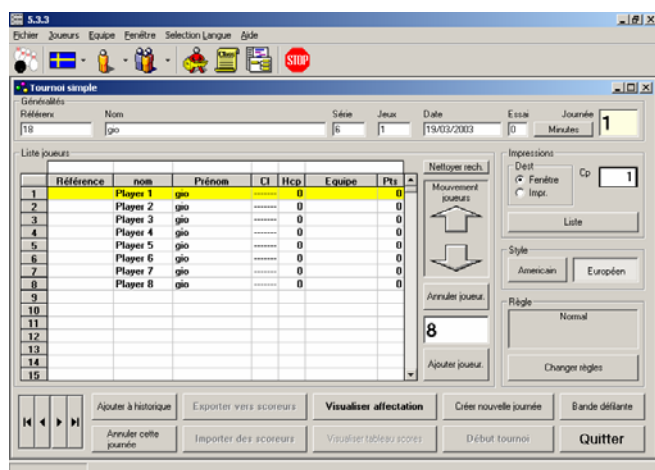
- 4 Tecla Limpiar búsqueda
- 5 Apellido del jugador
- 6 Nombre del jugador
- 7 Clase o categoría (se activa con la tecla derecha del ratón)
- 8 Handicap del jugador
- 9 Equipo o asociación deportiva (facultativo)
- 10 Score inicial, si es diferente de cero
- 11 Teclas para desplazar la posición del jugador seleccionado (subrayar en amarillo)

Hay 3 maneras de introducir los jugadores participantes en un torneo:

- **AÑADIR los jugadores convencionales**
- **Introducción directa**
- **Recordar los jugadores en la lista**

AÑADIR LOS JUGADORES CONVENCIONALES

Los “jugadores convencionales” son nombres creados por el ordenador; pueden ser reemplazados al momento. Este tipo de introducción es utilizado durante los entrenamientos, en los torneos internos o para acelerar la introducción de datos.



Introducir el número total de jugadores convencionales en la casilla, después pulsar sobre la tecla **AÑADIR jugador**.

Los jugadores añadidos son identificados como jugador 1, jugador 2, etc..
Todos los campos quedan editables.

INTRODUCCION DIRECTA

Introducir al menos el apellido y el nombre de los jugadores en las casillas, hasta que todos los datos requeridos estén presentes.

CONSEJO : escribir los nombres y los apellidos en minúsculas, desplazarse de una casilla a otra utilizando la tecla ENTER del teclado. El programa transforma automáticamente la inicial del apellido y del nombre en mayúsculas, lo que indica que el jugador ha sido introducido correctamente.

Para abrir la clase del jugador, utilizar la tecla derecha del ratón, hacer desfilarse la selección y después pulsar con la ayuda de la tecla izquierda para validar.

RECORDAR LOS JUGADORES EN LA LISTA

La forma más rápida para recordar un jugador en la lista, es introducir su código (correspondiente al número de tarjeta) en la casilla y presionar **Enter** sobre el teclado.

Para encontrar un jugador en las listas, pulsar sobre la tecla **AÑADIR jugador** para adjuntar la lista.

	Référence	nom	Prénom	Cl	Hcp	Equipe
1					0	lissone
2					0	lissone
3	b1234	Severino	Agenori	M/D	15	-----
4		G.piero	Anzalone	M/A	0	raggio x team 01
5		Roberto	Anzalone	M/C	8	lissone
6	1111	Fabrizio	Bentivolg		0	-----
7		Errico	Bilardo	M/C	8	mozzo
8		Alberto	Bottan	M/A	0	spider bowl
9		Giuseppe	Colciago	M/D	12	erba
10		G	F		0	lissone
11		Monica	Fratea	F/ES	26	silver hoks
12	a1234	Anna	Frigerio	M/E	20	-----
13	1234	Giovanni	Gatta	M/A	0	-----
14		Kuhn	Hilde	F/A	10	breack point
15	5459	Hildegard	Khun		0	-----

Nettoyer rech.

Mouvement joueurs

↑

↓

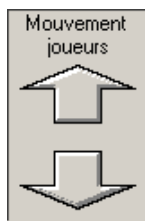
Annuler joueur.

Confirm

Resaltar los jugadores a **AÑADIR** pulsando encima, después pulsar sobre la tecla **Validar**. Los datos de handicap, clase, etc., podrán ser modificados, sin tener influencia sobre la lista.

PARA JUGADORES GRABADOS ...

Las campos Handicap, apellidos y nombre, categoría, pueden ser modificados independientemente de la forma en que han sido introducidos.



Los jugadores son introducidos en el campo de afectación en el orden donde han sido introducidos yendo de arriba (pista 1) hacia abajo.

Si queremos desplazar uno o varios jugadores invirtiendo el orden, seleccionar un jugador y a la vez utilizar las flechas hacia arriba y hacia abajo del cuadro "movimiento jugadores" para el desplazamiento.

Siempre es posible cambiar el orden de juego en la tabla de afectación de las pistas.

Los jugadores temporales introducidos manualmente pueden ser adjuntados a la lista para ser utilizados en el futuro; es suficiente, para ello, pulsar sobre la tecla **AÑADIR a histórico**; así mismo podemos **AÑADIR** los equipos si su nombre ha sido dado.

Un jugador ausente, la posición debe ser mantenida y deberá ser afectada como "fantasma" para no modificar el ritmo de juego.

Las etapas siguientes para completar los datos de la primera jornada son la creación de la clasificación (banda) desfilante (facultativo) y la afectación de pistas. Las teclas indicadas en caracteres negrita sirven para indicar las operaciones en secuencia. La clasificación desfilante es facultativa.

Las etapas que vienen después de la introducción de los jugadores son mostradas en negrita.

CLASIFICACIÓN (BANDA) DESFILANTE

Esta operación puede ser realizada no importa en que momento, **ANTES** de exportar los datos hacia el score.



Escribir un texto inicial y utilizar las teclas de color para modificar el aspecto.

En un torneo Pytersen, es posible visualizar en la banda desfilante los scores por bolos, únicamente los puntos de bonus o las dos.

Para los jugadores y los equipos, es posible añadir las posiciones a visualizar, de “todos” a “los 10 primeros”.

El campo equipo es facultativo y está unido a la introducción del nombre de equipo.

La selección **Tiempo real** pone al día la clasificación, desfilando cada dos minutos, **después de cada juego** lo pone al día, entre una serie y la otra.

AFECTACIÓN DE PISTAS TORNEO INDIVIDUAL

Para la afectación de pistas, indicaremos al programa donde los jugadores disputaran la jornada corriente del torneo. *Podemos asignar y llegado el caso, modificar las pistas en cualquier momento (por ejemplo para un sorteo); recomendamos repetir la operación de exportación de los datos si esta ha sido cumplida precedentemente.*



AVISO : no es posible modificar los datos de los jugadores, las series y las partidas en la ventana de afectación de las pistas.
 Volver a la página-pantalla principal antes de afectar las pistas.

Affectation pistes

Pulsar sobre la tecla **Visualizar afectación** para cambiar la página-pantalla.

The screenshot shows the 'Single lane assignment' window. At the top, it displays 'Informations Tournoi' with fields for Réf/Nom (1), Journ. (1), Date (10/09/2002), and Sér/Jx (4). Below this is a table for 'Mouvement pistes' with columns: Pre pis (5), Der pis (16), Jou/pi (2), Slt (3), and Pis in (5). The main part of the window is a large table listing 20 players with their Réfère, Nom, Equipe, and performance data across lanes Sr 1 to Sr 5. The first row is highlighted in yellow.

Réfère	Nom	Equipe	Cl	Hcp	Trn	Sr 1	Sr 2	Sr 3	Sr 4	Sr 5
1	AA2493 Gastaldon Romina	Doge	-----	0	1	5	8	11	14	
2	AA4993 Sgrosso MariaCrist	Superstrike	-----	0	1	5	8	11	14	
3	AA4669 Sala Alba	Le Privè	-----	0	1	6	9	12	15	
4	AA5459 Khun Hildegard	New Break P.	-----	0	1	6	9	12	15	
5	AA1785 Prone Claudia	Nerviano	F/A	0	1	7	10	13	16	
6	AA4466 De Marco Alessandr.	Cerenova	-----	0	1	8	11	14	5	
7	AA4533 Fusco Raffaella	Zelig	-----	0	1	8	11	14	5	
8	AA4528 Rizzo Giovanna	Zelig	-----	0	1	9	12	15	6	
9	AA5823 Zamuner Ivana	American Bov	-----	0	1	9	12	15	6	
10	AA6667 Cavazzini Laura	Bulldog	-----	0	1	10	13	16	7	
11	AA2489 Donà Serena	Black Panthe	-----	0	1	10	13	16	7	
12	AA8671 Giordano Daniela	Le Privè	-----	0	1	11	14	5	8	
13	AA3477 Esposito Daniela	Black Eagles	-----	0	1	11	14	5	8	
14	AA4639 Pilato Luciana	Le Privè	-----	0	1	12	15	6	9	
15	AA4472 Di Benedetto Stefan	Cerenova	-----	0	1	12	15	6	9	
16	AA3489 Morra Alessandra	Spider Bowls	F/A	0	1	13	16	7	10	
17	AA5169 Bignone Cinzia	Mirage	-----	0	1	14	5	8	11	
18	AA1868 Zampogna Cinzia	Nerviano	F/B	5	1	14	5	8	11	
19	AA4457 Valerio Bruna	Cerenova	-----	0	1	15	6	9	12	
20	AA1395 Rezzonico Monica	Spider Bowls	F/A	0	1	15	6	9	12	

Informations Tournoi

Réf/Nom	Journ.	Date	Sér/Jx
1	1	10/09/2002	4
FINALE ITALIANA WORLD CUP			
			5

La ventana de informaciones sobre el torneo añade un resumen de los parámetros, tales como el código, el número de jornada, la fecha, la serie y los juegos. *Los datos no pueden ser editados a partir de esta ventana.*

Mouvement pistes

Pre pis	Der pis	Jou/pi	Slt	Pis in
5	16	2	3	5

En la sección Movimiento pistas, introducimos los datos para el desplazamiento entre una serie y la otra. Las descripciones son abreviadas :

- Pre pis** primera pista utilizada en la jornada
- Der pist** última pista utilizada en la jornada
- Jo/Pis** indica el número de jugadores para cada pista. Si el número varia de una pista a otra, utilizar los fantasmas para mantener el ritmo de desplazamiento.
- Slt** salto de pista; indicar el número de las pistas a pasar para cada movimiento. Para el torneo Pytersen, dejar el dato introducido; el programa lo calcula automáticamente.

Pis in pista a partir de la cual parte el desplazamiento; indicarla si es diferente de la pista inicial.

Dépla.dr	Petersen
Déla.gau	Round robin

Decidimos el tipo de desplazamiento usando las teclas al lado de la sección Movimiento pistas.

- Despla. dr** desplazar los jugadores de la izquierda hacia la derecha
- Despla. izq** desplazar los jugadores de la derecha hacia la izquierda
- Pytersen** tabla automática de desplazamiento para torneos Pytersen
- Rond robin** tabla automática de desplazamiento para torneos rond robin
- Afectación libre** introducción de tabla de desplazamiento manualmente

Affectation libre
Annuler affectation
Affecter

Para validar la afectación, pulsar sobre la tecla **Afectar**.

La tecla **Anular afectación** anula la asignación precedente.

	Référe	Nom	Equipe	Cl	Hcp	Trn	Sr 1	Sr 2	Sr 3	Sr 4	Sr 5	▲
1	AA2493	Gastaldon Romina	Doge	-----	0	1	5	8	11	14		
2	AA4993	Sgrosso MariaCrist	Superstrike	-----	0	1	5	8	11	14		
3	AA4669	Sala Alba	Le Privè	-----	0	1	6	9	12	15		
4	AA5459	Khun Hildegard	New Break P	-----	0	1	6	9	12	15		
5	AA1785	Prone Claudia	Nerviano	F/A	0	1	7	10	13	16		
6	AA4466	De Marco Alessandr	Cerenova	-----	0	1	8	11	14	5		
7	AA4533	Fusco Raffaella	Zelig	-----	0	1	8	11	14	5		
8	AA4528	Rizzo Giovanna	Zelig	-----	0	1	9	12	15	6		
9	AA5823	Zamuner Ivana	American Bov	-----	0	1	9	12	15	6		
10	AA6667	Cavazzini Laura	Bulldog	-----	0	1	10	13	16	7		
11	AA2489	Donà Serena	Black Panthe	-----	0	1	10	13	16	7		

Atención! Si hemos escogido la afectación Pytersen o Rond Robin, el programa efectúa un control del número de las series. Si el valor no es correcto, el programa adjunta un mensaje de aviso. Salir del panel de afectación de las pistas y corregir el valor sobre la pantalla principal.

Para hacer desfilas las series, utilizar la barra horizontal.

Si los participantes en la jornada, son un número superior a las pistas disponibles, el programa divide los jugadores en varios turnos.

Las columnas turno y primera serie, pueden ser editadas por el usuario. Para desplazar un jugador de un turno al otro, cambiar el número directamente en la casilla.

Si necesitamos variar las pistas en las series, pulsar sobre la tecla **Desplazamiento libre** para acceder a todas las casillas. *Una casilla blanca es editable, una amarilla no.*

Para los sorteos, modificar la primera serie, después pulsar de nuevo sobre la tecla **Afectar** para recalcular las series.

Enreg.	Charger
Charger affectation	
Quitter	

No es necesario grabar la afectación; para salir de la página-pantalla y grabar los parámetros si son correctos, pulsar sobre la tecla **Salir**.

La tecla **Enreg.** permite guardar la afectación bajo forma de fichero; Esto es útil si realizamos otros torneos con la misma tabla.

La tecla **Charge (Cambiar)** sirve para añadir la lista de afectaciones grabadas.

Para imprimir un borrador rápido de la afectación, apoyar simultáneamente sobre las teclas **Shift** y **F12**.

La tecla **Recapitulativo** sirve para imprimir una página para cada jugador, para anotar los totales de las partidas. La tecla **Pistas** sirve para imprimir un resumen global de la afectación.

La etapa siguiente será la exportación de los datos hacia el score.

Torneo por equipos 9.11

Un torneo por equipos es esencialmente idéntico a un torneo individual; sólo se diferencia por algunos parámetros.

PARAMETRAJE DE LA PRIMERA JORNADA

Réf	Equipe	Categorie	Pts	Réf	Nom	Prénom	Cat.	Hcp
1	1 black eagles	-----	0	1	Antonio	Casalinuovo	M/A	0
2	2 black knights	-----	0	2	Roberto	Boscatto	M/A	0
3	3 black eagles	-----	0	3				
4	4 villaguardia	-----	0	4				
5	5 silver hawks	-----	0	5				
6	6 villaguardia	-----	0	6				
7	7 villaguardia	-----	0	7				
8	8 brianteo	-----	0	8				
9	9 cagliero	-----	0	9				
10	10 brianteo	-----	0	10				

La sección **GENERALIDADES** contiene los datos del torneo: código, nombre del torneo, serie, juegos, fecha de inicio. Si es necesario, modificar los datos a excepción del código del torneo.

Essai: 2 Minutes
Journée: 1

Hay dos selecciones para los **tiros de prueba**: cuando la tecla está en **Minutos**, el valor en la casilla **Prueba** es expresada en minutos. Pulsando sobre la tecla, pasamos a **TIROS**. Indicar en la casilla el número total de tiros de prueba.

La casilla **Jornada** muestra el número de la jornada que estamos a punto de programar.



Para hojear las diferentes jornadas del mismo torneo, utilizar las flechas. Las jornadas se vuelven disponibles a medida que son creadas.

La tecla **Anular esta jornada** elimina la jornada de la base de datos. Borrando todas las jornadas, eliminamos el torneo.

La sección **Estilo** define el tipo de juego: **Americano** (pistas en liga) o **Europeo** (pista fija).

La sección **Impresiones** permite imprimir todos los torneos individuales o de equipo con la tecla **Lista**; pulsando sobre la tecla **Inscripciones** permitirá visualizar la lista de los equipos con el torneo correspondiente a aquella que están afectadas.

The screenshot shows a dialog box titled "Tournament rules". On the left, under "Mode", there are radio buttons for: Normal, Petersen (selected), Double bonus., Simple bonus, Petersen + Double bonus, and Petersen + Bonus simple. On the right, there is a "Bonus Petersen" section with a text box containing "20" and a checked checkbox "Ajout.a tot". Below this is a table:

	Seuil	Bonus
1	0	0
2	1	0

Below the table are two buttons: "Tot. scratch" and "Tot a hcp". At the bottom of the dialog are two buttons: "Annuler" and "Confirmer".

La sección **Reglas** define el modo de juego del torneo.

Para modificar la selección, pulsar sobre la tecla **Cambiar reglas**.

Las reglas descritas en el cuadro del torneo individual por Pytersen y bonos se aplican también a los torneos de equipo.

Una vez que hemos definido los parámetros de serie, número de juegos, tiros de prueba, estilo y reglas del juego, es necesario introducir los participantes en la jornada.

INTRODUCCIÓN DE EQUIPOS

Hay diferentes maneras de añadir los equipos al torneo:

- **AÑADIR** los equipos convencionales
- **Introducción directa**
- **Recordar el equipo en la lista**

AÑADIR LOS EQUIPOS CONVENCIONALES

Los "equipos convencionales" son nombres creados por el ordenador; pueden ser reemplazados a continuación. Este tipo de introducción es utilizado para los entrenamientos, para los torneos internos o para acelerar la introducción de datos.

The screenshot shows a dialog box with two buttons: "Déplacer équipe" and "Ajouter équipe". The "Ajouter équipe" button is active. Below the buttons are two input fields: "N. équipes" containing the number "6" and "Comp.équ." containing the number "2".

Introducir el número de equipos convencionales en la casilla **N.equipes**.

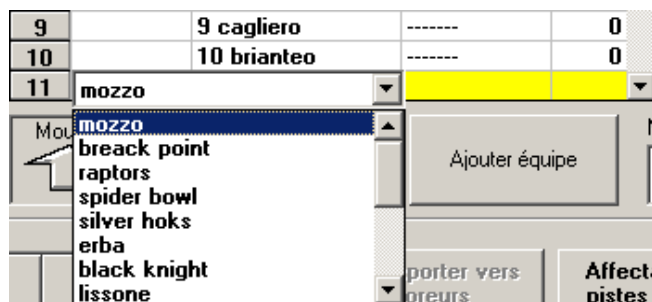
Introducir el número de jugadores para cada equipo en la casilla **Comp.equ.** después pulsar sobre la tecla **AÑADIR equipo**. El programa valida la operación. *Todos los campos de los equipos y de los jugadores son modificables.*

INTRODUCCIÓN DIRECTA

Introducir el nombre del equipo y si es necesario la categoría. Para los torneos con previsión de un equipo fantasma, introducir el campo de los puntos iniciales (**Pts**) como valor negativo (ejemplo-1).

RECORDAR LOS EQUIPOS EN LA LISTA

Por introducir rápidamente un equipo, introducir su **Código** en la casilla, si lo conocemos, después pulsar sobre Enter para añadirlo.



Pulsar sobre la tecla **añadir equipo** para abrir la ventana de la lista, después seleccionar el equipo deseado pulsando encima.

Puede llegar que una asociación deportiva deba repartir sus jugadores sobre varios equipos. Cuando añadimos el equipo, todos los miembros inscritos son afectados automáticamente en la formación.

Para resolver el problema, **BORRAR** los jugadores que se volverán adversarios del equipo utilizando la tecla **Anular jugador**, después crear un nuevo equipo “ficticio” donde introduciremos los jugadores restantes disponibles, recordándolos en la lista.

La modificación es SIN efecto sobre la lista del equipo. EVITAR añadir los jugadores a la base de datos con el fin de evitar duplicados de nombres.

INTRODUCIR JUGADORES EN UN EQUIPO

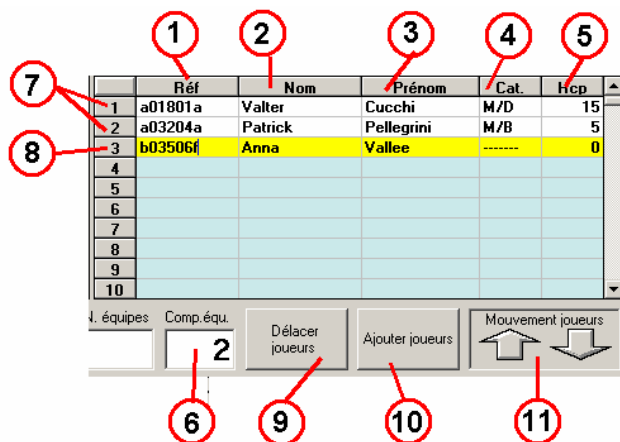
Antes de introducir los jugadores, es útil dimensionar el equipo.

Para ello, introducir en la casilla de Componentes de los equipos (**Comp.equ.**) el número de los titulares para cada equipo.

Esta selección no compromete la utilización de equipos teniendo un número de componentes diferente.

Los jugadores titulares corresponden a las líneas blancas en la sección jugadores; las líneas azules son utilizadas para las reservas. Cuando introducimos un equipo, recordándolo en las listas, los primeros jugadores de la lista son considerados como titulares, los otros como reemplazantes.

INTRODUCIR LOS REMPLAZANTES AUNQUE NO CONOZCAMOS SUS NOMBRES CON EL FIN DE TENERLOS A DISPOSICIÓN MAS TARDE.



- | | | |
|--|--|-------------------------------------|
| [1] código jugador | [2] apellidos del jugador | [3] nombre |
| [4] categoría | [5] Handicap | [6] número de componentes de equipo |
| [7] jugadores titulares | [8] sustitutos (zona azul) | [9] borrar el jugador seleccionado |
| [10] añadir jugadores a partir de la lista | [11] desplazar el jugador seleccionado | |

El modo de introducción de los jugadores en el equipo, es el mismo que ha sido descrito para los torneos individuales.

Para cambiar el orden de juego en el interior del equipo, utilizar las teclas Movimiento jugadores.
Un jugador ausente cuya posición debe ser mantenida, deberá ser afectado "fantasma" para no modificar el ritmo de juego.

Si queremos añadir a la lista los jugadores y los equipos introducidos temporalmente, pulsar sobre la tecla **AÑADIR en la base de datos.**

Las etapas siguientes para completar los datos de la primera jornada son la creación de la clasificación (banda) desfilante (facultativo) y la afectación de pistas. Las teclas indicadas con caracteres en negrita sirven para indicar las operaciones en secuencia. La clasificación desfilante es facultativa.

AFFECTACIÓN DE PISTAS TORNEO POR EQUIPOS

Para la afectación de pistas, indicamos el programa donde los equipos disputaran la jornada corriente del torneo. *Podemos asignar y en caso necesario, modificar las pistas en cualquier momento (por ejemplo para un sorteo); recomendamos repetir la operación de exportación de los datos si esta ha sido cumplida precedentemente.*



AVISO: no es posible modificar los datos del equipo, las series y las partidas en la ventana de afectación de las pistas.
 Volver a la pantalla principal antes de afectar las pistas.

Affectation pistes

Pulsar sobre la tecla **Visualizar afectación** para cambiar la pantalla.

The screenshot shows the 'Affectation pistes' window with the following data:

Informations tournoi						Mouvement pistes				
Cod\Nor	Journ.	Date	Sr/Gms	Comp	équipe	Pr pst	Der pst	Jou/p	Slt	Pis in
16	1	16/03/2003	9	2		1	10	1	0	1
Finale doppio interno										

	Equipe	Nom	Trn	Sr 1	Sr 2	Sr 3	Sr 4
1	1 black eagles	Autieri, Trezzi	1	10	8	5	9
2	2 black knights	Rametta, De Maron	1	8	9	4	7
3	3 black eagles	Casalinuovo, Boscatto	1	9	6	3	1
4	4 villaguardia	Cucchi, Pellegrini	1	4	10	1	5
5	5 silver hawks	Secchi, Kuhn	1	7	1	10	6
6	6 villaguardia	Orlando, Orlando	1	6	4	9	8
7	7 villaguardia	Rizzi, Montorfano	1	5	7	2	3
8	8 brianteo	Passito, Schirone	1	2	5	8	10
9	9 cagliero	Grancini, Tamiso	1	3	2	7	4
10	10 brianteo	Conforto, La Fata	1	1	3	6	2
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

The right-hand control panel includes buttons for 'Déplac. droite', 'Déplac. gauche', 'Affectation libre', 'Visualiser équipes seules', 'Annuler affectation', 'Affecter', 'Impressions', 'Fenêtre', 'Imprimante', 'Col sel', 'Feuille récap', 'Cp' (set to 1), 'Aff. piste', 'Enreg.', 'Charger', 'Recharger affectation', and 'Quitter'.

Réf/Nom	Journ.	Date	Sér/Jx
1	1	10/09/2002	4
FINALE ITALIANA WORLD CUP			
			5

La ventana de informaciones sobre el torneo añade un resumen de los parámetros tales como el código, el número de jornada, la fecha, la serie y los juegos. *Los datos no pueden ser editados a partir de esta ventana.*

Pre pis	Der pis	Jou/pi	Slt	Pis in
5	16	2	3	5

En la sección Movimiento pistas, introducimos los datos para el desplazamiento entre una serie y la otra. Las descripciones están abreviadas :

- Prim pis** primera pista utilizada en la jornada
- Ult pist** última pista utilizada en la jornada
- Jo/Pis** indica el número de equipos para cada pista. Si hay un sólo equipo, dejar uno.
- Slt** salto de pista; indicar el número de las pistas a pasar para cada movimiento. Para el torneo Pytersen, dejar el dato introducido; El programa lo calcula automáticamente.
- Pis in** pista a partir de la cual parte el desplazamiento; indicarlo si es diferente de la pista inicial.

Déplac.droite	Pytersen
Déplac.gauche	Round robin
Affectation libre	

Decidimos el tipo de desplazamiento usando las teclas al lado de la sección Movimiento pistas.

- Despla. dr** desplazar los equipos de la izquierda hacia la derecha
- Despla. izq.** desplazar los equipos de la derecha hacia la izquierda
- Pytersen** tabla automática de desplazamiento para torneos Pytersen
- Rond Robin** tabla automática de desplazamiento para torneos Rond Robin
- Afectación libre** introducción de pistas manualmente.

Visualiser équipes seules	
Annuler affectation	Affecter

Para validar la afectación, pulsar sobre la tecla **Afectar**.

La tecla **Anular afectación** anula la asignación precedente.

Para hacer desfilas las series, utilizar la barra horizontal.

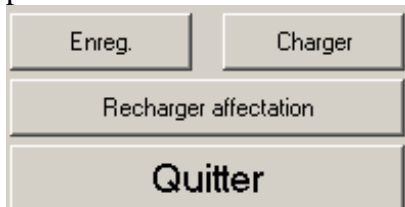
Si los equipos de la jornada son en número superior a las pistas disponibles, el programa las divide en varios turnos.

Las columnas turnos y primera serie, pueden ser editadas por el usuario. Para desplazar un equipo de un turno a otro, cambiar el número directamente en la casilla.

Si tenemos la necesidad de variar las pistas en las series, pulsar sobre la tecla **Desplazamiento libre** para acceder a todas las casillas. *Una casilla blanca es editable, una amarilla no.*

Para “dividir” una asociación deportiva sobre varias pistas, des-seleccionar la tecla Visualizar equipos solos, declarar el número de jugadores por pista y asignar manualmente la primera serie.

Para las **tiradas a sorteo**, modificar la primera serie, después pulsar de nuevo sobre la tecla **Afectar** para el nuevo cálculo de los desplazamientos.



La tecla **Enreg.** permite guardar la afectación bajo formato de fichero; Esta es útil si realizamos otros torneos con la misma tabla.

No es necesario grabar la afectación; para salir de la página-pantalla y grabar los parámetros si son válidos, pulsar sobre la tecla **Salir**.

La tecla **Cambiar** sirve para añadir a la lista, las afectaciones grabadas.

La tecla **Recargar afectación** anula la afectación corriente y recarga la precedente, grabándola al momento donde hemos cerrado la ventana.

Para imprimir un borrador rápido de la afectación, pulsar simultáneamente sobre las teclas **Shift** y **F12**.

La tecla **Hojas recapitulativo** sirve para imprimir una página para cada jugador a utilizar para anotar los totales de las partidas. La tecla **Afectación pistas**, sirve para imprimir un resumen global de la afectación dividida por equipos.

La etapa siguiente será la exportación de los datos hacia el score; consultar el parágrafo siguiente.



La exportación de datos es un proceso que sirve para transferir los parámetros del torneo al programa WINS.

El hecho de exportar los datos hacia el score no significa que se empiece un torneo, pero si que hemos puesto los datos a disposición, en el formato de juego correcto.

Antes de proceder a la exportación, es preciso cumplir un cierto número de verificaciones:

- **Los equipos y/o los jugadores por jornada serán introducidos, los datos son correctos, los reemplazos introducidos.**
- **La afectación de pistas es correcta, la banda publicitaria ha sido configurada.**

Si uno de los datos no coincide, recomendamos efectuar la corrección ANTES de la exportación.



AVISO : es posible exportar una jornada todas las veces que queramos. Bien seguro, la exportación siguiente borra los datos de la precedente.

Una vez que la exportación ha sido efectuada, la tecla de exportación del score se vuelve invisible para evitar errores. Si una nueva exportación es necesaria, es suficiente modificar un dato, sea cual sea.

Exporter vers
scoreurs

PULSAR SOBRE LA TECLA Exportar hacia scores para cambiar la ventana de exportación de los datos.

Sélection exportation vers scoreurs

Informations tournoi

Ref: 16 Nom: Finale doppio interno Journ.: 1 Date: 16/03/2003 Serie: 9 Jeux: 1 Comp. équipe: 2

	Equipe	Nom	Cl	Hcp	Trn	Sr 1	Sr 2	Sr 3	Sr 4	Sr 5	Sr 6
1	1 black eagles	Filly Autieri	F/A	10	1	10	8	5	9	1	4
2	1 black eagles	Fabio Trezzi	M/A	0	1	10	8	5	9	1	4
3	2 black knights	Salvatore Rametta	M/C	10	1	8	9	4	7	5	2
4	2 black knights	Angelo De Maron	M/C	10	1	8	9	4	7	5	2
5	3 black eagles	Antonio Casalinuovo	M/A	0	1	9	6	3	1	10	8
6	3 black eagles	Roberto Boscatto	M/A	0	1	9	6	3	1	10	8
7	4 villaguardia	Valter Cucchi	M/D	15	1	4	10	1	5	7	3
8	4 villaguardia	Patrick Pellegrini	M/B	5	1	4	10	1	5	7	3
9	5 silver hawks	Carmen Secchi	F/A	10	1	7	1	10	6	2	5
10	5 silver hawks	Hilde Kuhn	F/A	10	1	7	1	10	6	2	5
11	6 villaguardia	Stefano Orlando	M/D	15	1	6	4	9	8	3	7
12	6 villaguardia	Massimiliano Orlando	M/A	0	1	6	4	9	8	3	7
13	7 villaguardia	Roberto Rizzi	M/B	5	1	5	7	2	3	9	1
14	7 villaguardia	Marco Montorfano	M/A	0	1	5	7	2	3	9	1
15	8 brianteo	Elena Passito	F/B	15	1	2	5	8	10	4	6
16	8 brianteo	Francesco Schirone	M/B	5	1	2	5	8	10	4	6
17	9 cagliero	Maurizio Grancini	M/B	5	1	3	2	7	4	6	10
18	9 cagliero	Luciano Tamiso	M/A	0	1	3	2	7	4	6	10
19	10 brianteo	Carmine Conforto	M/C	10	1	1	3	6	2	8	9
20	10 brianteo	Marcello La Fata	M/C	10	1	1	3	6	2	8	9

Buttons: Désélectionner tout, Sélectionner tout, Sélectionner tour, Charger, Exporter, Quitter

La tabla de exportación muestra los jugadores y los datos de los equipos, con turnos y series. Normalmente, todas las series y los turnos, son seleccionados y el operador no debe llevar a cabo ninguna acción particular para habilitarlas.

ATENCIÓN !! Los jugadores definidos como FANTASMA no aparecen en la ventana de exportación.

EXPORTACION STANDARD

Si el desarrollo de la jornada es normal, los jugadores estarán presentes o serán modificados o a continuación bajo Wins (ver parágrafo REMPLAZOS); pulsar sobre la tecla **Exportar** para enviar los datos al score.



Al finalizar la operación, el programa confirma su ejecución.

Pulsar sobre **OK**, después salir del programa.

Cada vez que una MISMA jornada es exportada, el programa pide validar la operación de machacar.

EXPORTACIONES PARCIALES, RECUPERACIONES Y CASOS PARTICULARES

Durante el desarrollo de un torneo o de una LIGA, ciertos jugadores o ciertos equipos no se presentan a su turno de juego o, simplemente, las series se juegan en varias sesiones, aunque hayamos creado una sola jornada.

Un caso particular: un Pytersen con un gran número de jugadores a jugar en varias sesiones, mismo semanales. Para mantener la tabla de los desplazamientos automática, el Pytersen debe ser creado en una sola jornada.

Creando una sola jornada, podemos exportar cada vez únicamente las series que van a ser jugadas, o bien interrumpir el torneo al final de una serie usando las funciones específicas de Wins y relanzar las series siguientes manualmente.

Si efectuamos una exportación parcial, la banda desfilante adjunta los totales y los puntos de los jugadores implicados cada vez. Si interrumpimos el torneo a mano, la clasificación desfilante sobre los monitores es global.

Sea cual sea el método adoptado, las clasificaciones del programa torneos comprenden **TODOS** los participantes.

En ciertos casos, hay jugadores que recuperan mas tarde. En lugar de crearlas en varias jornadas (del mismo torneo), es preferible NO exportar los datos hasta que la recuperación haya sido efectuada.



Cuando hacemos una EXPORTACIÓN PARCIAL, el nombre de la jornada queda el mismo. En el momento donde exportamos las recuperaciones, el fichero debe ser destruido. ANTES de exportar los datos que faltan, hay que estar seguro de haber IMPORTADO los scores de los jugadores exportados precedentemente. Los scores importados no son borrados.

EXPORTACIÓN PARCIAL

Hay diferentes formas de seleccionar los jugadores. Les recordamos que los cuadros seleccionados en amarillo están seleccionados.

Deseleccionar todo

anular la selección para todos los jugadores.

Seleccionar todo

marcar todos los jugadores como exportables.

Cargar

anular toda modificación y recarga los datos iniciales, deseleccionando todo.

Seleccionar el turno en el menú alistado; Con la ayuda de la tecla **Seleccionar turno**, lo marcamos como exportable. **NOTA : exportando turno por turno, podemos modificar los datos entre un turno y el otro.**

	Equipe	Nom	Cl	Hcp	Trn	Sr 1	Sr 2	Sr 3
1	1 black eagles	Filly Autieri	F/A	10	1	10	8	5
2	1 black eagles	Fabio Trezzi	M/A	0	1	10	8	5
3	2 black knights	Salvatore Rametta	M/C	10	1	8	9	4

Para las selecciones individuales de series o de jugadores, pulsar sobre **Deseleccionar todo** y después sobre las casillas a exportar.

Pulsando sobre las teclas **índice de las series** [2], seleccionamos la serie señalada para todos los jugadores. Pulsado sobre el **índice jugadores** [1], seleccionamos todas las series para el juego señalado.

Al finalizar la operación, pulsar sobre la tecla **EXPORTAR**, esperar la confirmación, después salir con la ayuda de la tecla **Salir**.

Ahora es posible empezar la sesión de juego del torneo o jugarla a continuación, o bien crear una nueva jornada o sesión de juego.

Les recordamos que toda modificación de la jornada pide una nueva exportación de datos para que sea eficaz.



Por jornada, entendemos una sesión de juego del torneo. Para más detalles, consultar el capítulo "JORNADAS, SERIES y TURNOS". Una nueva jornada, es una nueva sesión de juego del mismo torneo. Hay dos formas para programar una nueva jornada:

- Crear una nueva jornada de nuevos jugadores.
- Utilizar los jugadores de las jornadas precedentes, con la posibilidad de importar los scores ya obtenidos y en caso necesario, unir de nuevo jugadores o nuevos equipos.

Sea cual sea el método utilizado, una vez que la nueva jornada ha sido creada, las funciones de introducción de los datos, de exportación, etc... son idénticas a aquella que han sido utilizadas en la jornada precedente.

	Equipes	Tot
1	1 black eagles	0
2	2 black knights	0
3	3 black eagles	0
4	4 villaguardia	0
5	5 silver hawks	0
6	6 villaguardia	0
7	7 villaguardia	0
8	8 brianteo	0
9	9 cagliari	0
10	10 brianteo	0

Nueva jornada torneo por equipos

	Noe	Prénom	catégorie	Hcp	Equipe	Tot
1	Ariel	Ariola	M/C	0	loreto	3209
2	G. franco	Mauri	M/D	0	martesana	3121
3	Roberto	Corradini	M/C	0	martesana	3099
4	Fabiano	Fontolan	M/D	0	garbagnate	3080
5	Peeter	D'Avolio	M/C	0	naviano	3070
6	Nicola	Spinelli	M/C	0	black knights	3043
7	Axel	Blume	M/C	0	the angels	3025
8	Giuseppe	Ferraina	M/C	0	naviano	3022
9	Claudio	Ripamonti	M/D	0	garbagnate	3013
10	Stefano	Orlando	M/D	0	loreto	2954

Nueva jornada torneo individual

Cuando hemos creado una nueva jornada, vemos adjuntarse a la pantalla, no seleccionados, los equipos y los juegos de la jornada precedente.

Si los jugadores o los equipos de la nueva jornada son NUEVOS, es suficiente pulsar sobre la tecla **Confirmar** para abrir una nueva jornada.

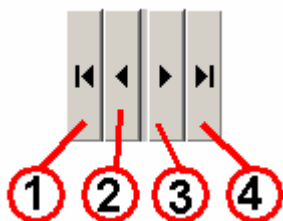
Para utilizar los equipos y/o los jugadores de la jornada precedente en la nueva jornada, utilizar las teclas de selección:

Todos los equipos
Todos los jugadores

selecciona todos los equipos en la ventana
 selecciona todos los jugadores en los equipos

Introduciendo un valor en la casilla y pulsando sobre la tecla **Primeros** – **Primeras** solo seleccionamos los jugadores o los equipos hasta la posición indicada; Para una selección directa, pulsar sobre los nombres de los jugadores o de los equipos para señalarlos en amarillo.

Es posible, usando el cursor, definir el porcentaje de score a importar para los jugadores o los equipos seleccionados de 0 (casilla vacía, ninguna importación) a 100 (importa todos los scores).



Para consultar las diferentes jornadas de un torneo, utilizar las teclas flechadas sobre la base de la derecha:

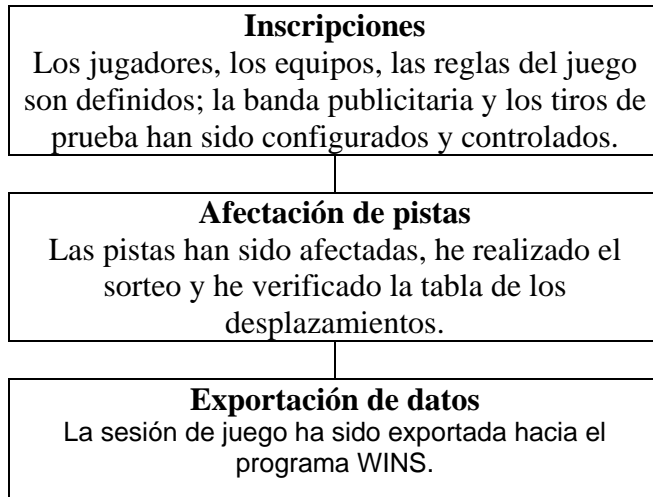
- [1] IR A LA PRIMERA JORNADA
- [2] IR A LA JORNADA PRECEDENTE
- [3] IR A LA JORNADA SIGUIENTE
- [4] IR A LA ULTIMA JORNADA

El número de la jornada se añade en la casilla de arriba.



VERIFICACIONES

Antes de comenzar la sesión de juego, conviene efectuar un control rápido de las operaciones a realizar con el fin de evitar todo error :



INICIO DEL TORNEO

Hay dos maneras de comenzar una sesión de juego:

- **Inicio del juego a partir del programa torneos** (método recomendado)
- **Abrir el interfaz torneos y LIGA del programa Wins**



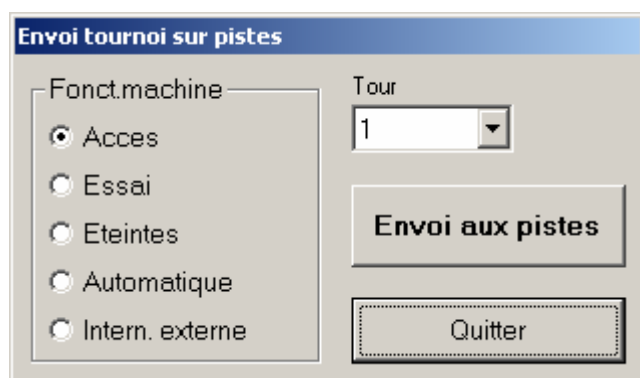
Esta recomendado dejar el programa WINS abierto durante el desarrollo de la sesión de juego;el cierre del programa no permite el avance automático del torneo.

INICIO DEL JUEGO A PARTIR DEL PROGRAMA TORNEO

Se trata del sistema más rápido para empezar una sesión de juego, a condición que los datos de los jugadores y de los equipos sean correctos y que no sea necesario efectuar una verificación suplementaria antes del juego.

Début tournoi

Pulsar sobre la tecla **Inicio torneo** que será visible después que hayamos exportado los datos hacia el score.



Decidir el ESTADO de las máquinas DESPUÉS de los tiros de prueba sobre la tabla **Func. Máquinas**.

La selección de las máquinas pueden TODAS ser modificadas utilizando los comandos del menú de control (CNT) de las pistas o con la ayuda de las funciones múltiples.

Seleccionar el turno (si hay más de un programa) a enviar.

Pulsar sobre la tecla **Envío a las pistas**.

La sesión de juego empieza; los nombres han sido enviados a las pistas.

Cerrar el programa torneos; Reabrirlo en caso necesario al final de la sesión de juego para la importación de los scores. Para modificar los datos o abortar el torneo, utilizar el interfaz wins.



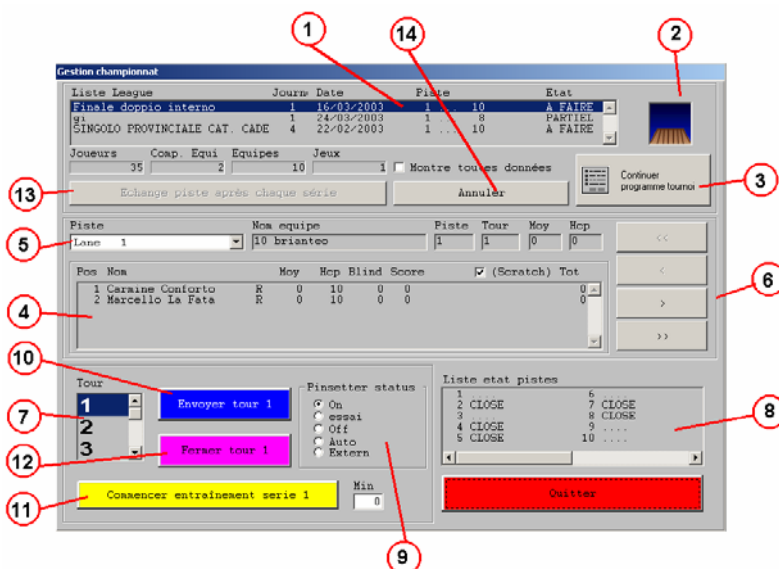
Interfaz Torneos Wins y clasificación desfilante 9.15



En el programa Wins, pulsar sobre el icono “copa” para abrir el interfaz.



El interfaz torneos es un modelo desarrollado para varios programas, CDE, PSD (programas de liga americanos); Ciertos campos no están disponibles cuando lo utilizamos para los torneos.



JORNADAS DISPONIBLES [1]

Las jornadas exportadas se adjuntan en la sección arriba de la ventana. Para ver también las jornadas ya jugadas, pulsar en la casilla **MOSTRAR TODOS LOS DATOS**. Para empezar o verificar el desarrollo de una jornada, seleccionarla en la lista.

ESTILO DE TORNEO [2]

El icono representa el estilo del torneo: Americano - liga (icono rojo doble) o Europeo – Open (icono simple azul).

EJECUCIÓN DEL PROGRAMA [3]

La tecla Ejecutar programa (Continuar programa) sirve para recordar y para activar el programa torneo rápidamente, para efectuar los controles o las modificaciones. Les recordamos que toda modificación de la jornada del torneo implica una nueva exportación. La tecla de ejecución del programa cambia de estilo según el tipo de jornada (Torneos o Liga CDE).

DATOS JUGADORES [4]

Esta sección muestra los datos de los jugadores de la pista seleccionada. Durante el desarrollo del torneo, los datos funcionan en tiempo real. La selección Scratch modifica la visualización del total incluyendo o excluyendo (Scratch) el handicap. Mediante los comandos de selección de pista [5] y de serie[6], podemos verificar los parámetros de los datos de los jugadores para una nueva pista y una nueva serie.

SELECCIÓN DE PISTA [5]

En esta sección, tenemos la posibilidad de hacer desfilar las pistas utilizadas en la sesión de juego y ver los jugadores.

SERIE SIGUIENTE – PRECEDENTE – PRIMERA / ULTIMA SERIE [6]

Las teclas sirven para hojear las series (siguientes, precedentes, última y primera serie) y para verificar los datos de los jugadores.

SERIES A ENVIAR [7]

Series disponibles para la sesión de juego. En esta casilla, es posible escoger la serie a enviar o a parar.

LISTA ESTADO PISTAS [8]

Informaciones sobre la marcha del torneo (pistas abiertas, cerradas, series en juego).

PINSETTER STATUS [9]

Estado de la máquina, una vez los tiros de prueba han terminado:

ON = máquinas todas encendidas

OFF = máquinas todas apagadas (podemos encenderlas a continuación con el comando múltiple de CNT)

AUTO = máquinas encendidas únicamente cuando los jugadores están presentes.

MANUAL= máquinas encendidas mediante interruptores manuales a la caja

ENVIAR SERIE [10]

Pulsar sobre la tecla para enviar manualmente la serie seleccionada [6].

EMPEZAR ENTRENAMIENTOS SERIES [11]

Este comando sirve para enviar los tiros de prueba de la serie seleccionada. No es necesario utilizar el comando al inicio de la primera serie; si hemos configurado el tiempo para los tiros de prueba en el programa torneos (o CDE), el entrenamiento (tiros de prueba) empieza automáticamente al inicio de la primera serie.

CERRAR TODO [12]

El comando bloquea la serie seleccionada y cierra las pistas.

Durante el desarrollo normal de la jornada, las centrales de pistas envían y reciben los comandos a través el programa Wins utilizado por el Main Desk. Para economizar el tiempo, las centrales cargan las series automáticamente cada vez, cuando las pistas están libres, sin esperar que todos los jugadores hayan acabado la serie. Si ciertas pistas no reciben la nueva serie a causa de problemas de red o de retraso de espera del juego (pistas paradas, corte de corriente, etc..), Es suficiente seleccionar la serie en juego y enviarla con el comando ENVIAR SERIE [10]. Las pistas donde la serie ya ha comenzado, continúan jugando sin problema; las pistas que no hayan recibido la serie la cargarán.

Para interrumpir una jornada o un torneo (por ejemplo un Pytersen que dura varias semanas), esperar a que las pistas carguen la nueva serie, seleccionarla en la lista, después pulsar sobre el comando CERRAR TODO [12]. Las pistas se cerraran automáticamente. Para volver a empezar el torneo, seleccionar la serie a jugar y utilizar el comando ENVIAR SERIE [10]

AGENDA PISTAS DESPUÉS DE CADA SERIE [13]

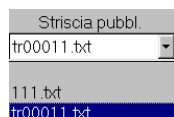
Comando disponible solamente utilizando el programa LIGA CDE.

ANULAR DATOS [14]

ATENCIÓN! Este comando borra la jornada seleccionada. Para restablecerla, será necesario efectuar una nueva exportación a partir del programa CDE.

CLASIFICACIÓN DESFILANTE

Alrededor de 2-3 minutos después del inicio del torneo *si la clasificación desfilante ha sido creada en tiempo real*, al final de la serie *si ha sido creada después de cada juego*, es posible enviar la clasificación desfilante a los monitores, como si se tratara de un texto publicitario. Usando el comando por par de pistas CNT o los comandos múltiples, seleccionar la banda desfilante y salir validando las modificaciones. Una vez el torneo ha acabado, la banda desfilante será eliminada (después de algunos minutos).



La clasificación desfilante es reconocible por su prefijo, que empieza por TR e indica el código del torneo.

9.16

Desplazamientos de pista, reemplazos, cambio de orden de juego después que la sesión de juego ha empezado



Las operaciones siguientes deben ser ejecutadas a partir de Wins pulsando directamente sobre las pistas.

DESPLAZAMIENTO DE PISTA

Durante un torneo, puede ser necesario desplazar una pista o un par del torneo sobre otra. Para hacerlo, utilizar los comandos normales de Wins a partir de la ventana de las pistas. El programa tomara como punto de referencia, la pista nueva para todas las series de la jornada.

AGENDA DE PISTA (SÓLAMENTE LIGA)

Para invertir los equipos o los jugadores, desplazándolos de la pista par a la impar y viceversa, pulsar sobre la tecla **INTERCAMBIAR** sobre la página principal de las pistas.

PASAR UN JUGADOR

Para “suspender” un jugador durante un torneo de forma a pasar su turno y hacer continuar a los otros, pulsar la casilla de identificación correspondiente y la tecla **JUGADOR**.

Para restaurar el jugador, repetir la operación.

CAMBIAR DE HANDICAP Y BLIND

Utilizar las casillas de Wins; Los datos serán reproducidos para todas las series. Para el blind, además para asignar un valor al jugador, pulsar sobre la casilla de al lado.

CAMBIO DE NOMBRE DE JUGADOR

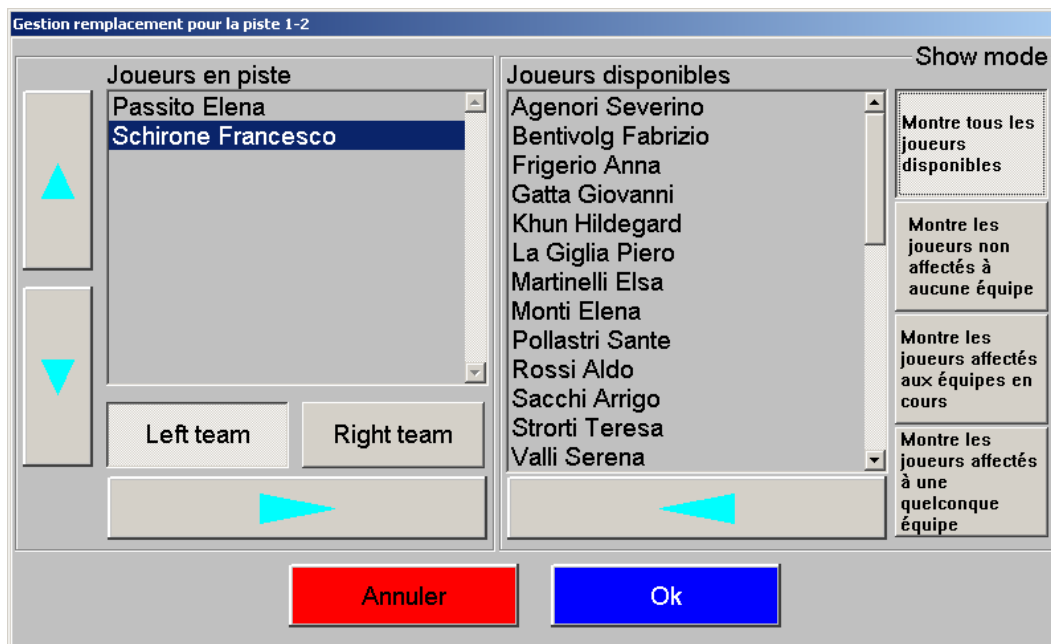
Modificar el nombre y los apellidos del jugador con la sintaxis correcta: Primera casilla para el **NOMBRE**, segunda casilla para los **APELLIDOS**.

ATENCIÓN! El nuevo nombre hereda en su totalidad los puntos y los palos del precedente. *No utilizar este método tan solo para corregir los nombres erróneos.*

REPLAZAMIENTOS



Atención! La sección **AÑADIR NUEVOS JUGADORES** no está gestionada en el programa torneos; su uso está reservado a los programas de **LIGA CDE** o **PSD**. El jugador adjuntado en esta ventana no será tenido en cuenta para el programa torneos en el momento de la importación.



CAMBIO DE ORDEN DE JUEGO

Sobre linear el jugador en pista pulsando encima, después utilizar las flechas $\uparrow\downarrow$ para desplazarse.

ATENCIÓN ! Un jugador solo puede ser cambiado con un remplazante o con un nuevo jugador al inicio de la primera tirada de una nueva partida o serie, NUNCA durante la partida o con un panel parpadeante (para empezar, tirar, ...) sobre la pista.

Si el jugador es cambiado antes, la partida precedente deberá ser vuelta a jugar por el nuevo titular.

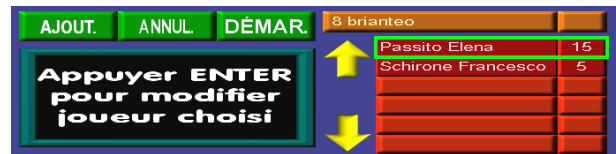
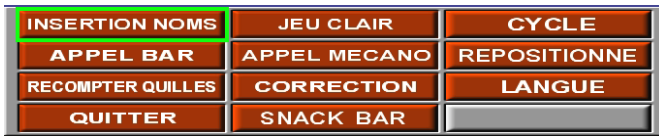
AGENDA TITULAR <> REMPLAZANTE

Para cambiar un titular con un remplazante, usar las teclas "filtro" para ver los jugadores disponibles, después utilizar las flechas $\rightarrow\leftarrow$ para desplazar los jugadores seleccionados.

Para validar las variaciones, pulsar sobre la tecla **OK**.

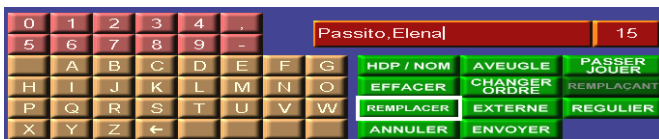
Operaciones autorizadas después Consola JUGADORES 9.17

CAMBIO DE JUGADORES



Presionar **ENTER**, seleccionar la tecla **INSERCIÓN NOMBRES**, después presionar **ENTER** para validar.

Utilizar las teclas flechadas del teclado o del joystick para seleccionar el jugador que sale, después presionar **ENTER**.



Utilizar las teclas flechadas del teclado o del joystick para colocarse sobre la tecla **REEMPLAZAR**, después presionar **ENTER** para validar.

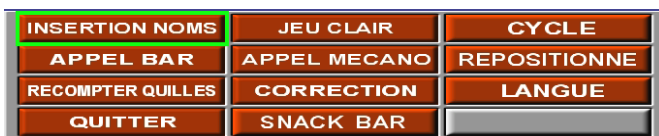


El programa carga la lista de los jugadores. Utilizar las teclas flechadas del teclado o del joystick para seleccionar las teclas y pulsar sobre **ENTER** para validar. El programa retrocede una página.

Para validar la operación, utilizar las teclas flechadas del teclado o del joystick para colocarse sobre la tecla **ENTER**.

El programa vuelve al primer menú, colocarse sobre la tecla **START** para validar y cerrar la operación.

CAMBIAR EL ORDEN DE JUEGO

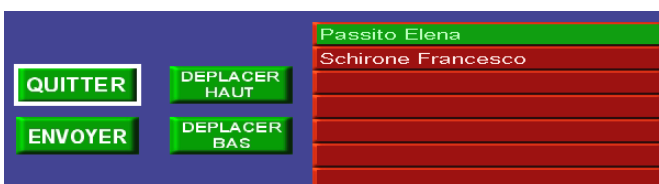


Presionar **ENTER**, seleccionar la tecla **INSERCIÓN NOMBRES**, después presionar **ENTER** para validar.

Utilizar de las teclas flechadas del teclado o del joystick para seleccionar el jugador que sale, después presionar **ENTER**.



Utilizar las teclas flechadas del teclado o del joystick para colocarse sobre la tecla **CAMBIAR ORDEN**, después presionar **ENTER** para validar.



Utilizar las teclas flechadas del teclado o del joystick para colocarse sobre la tecla **DESPLAZAR ARRIBA**, **DESPLAZAR ABAJO**, después presionar **ENTER** para

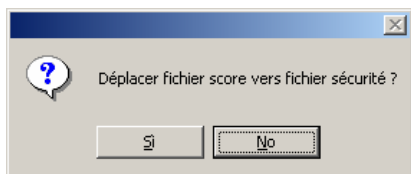
validar el desplazamiento.

El jugador señalado en amarillo se desplaza como queramos; apoyar sobre la tecla **Enviar** para validar.

 **Importación de datos y clasificaciones** 9.18

Al finalizar la sesión de juego, las pistas se cierran ellas mismas y vuelven a la situación de juego precedente.

Entrar en el programa torneos, abrir el torneo y la jornada que ha concluido, después pulsar sobre la tecla **Importar del score**.



Si la jornada ha finalizado y no será necesaria en el futuro, puede ser grabada en un repertorio de seguridad (TCPSEV\TEMP\TRBCK); si no es el caso, introducir **NO** y continuar.

Los scores importados serán desplazados en la tabla de clasificaciones que se abre automáticamente.

- [1] recapitulativo de los datos del torneo
- [2] jugadores
- [3] categorías
- [4] handicap
- [5] total jugador
- [6] media
- [7] total serie
- [8] equipos
- [9] total equipos
- [10] partidas jugador seleccionada
- [11] impresión clasificaciones.

ATENCIÓN ! El modo de calculo de las clasificaciones es decidido en función de las selecciones siguientes, efectuadas en la **página principal de configuración de la jornada**. En caso de necesidad, modificar las opciones:

TOTAL SCRATCH

Indica el calculo de los totales de la partida SIN el cálculo del handicap.

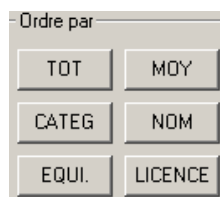
TOTALES HCP

Adjunta el handicap del jugador de cada partida en el total.

AÑADIR A TOTAL.

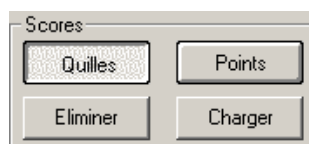
Sirve si la modalidad de juego Pytersen está seleccionada. Cuando esta función está activa, suma los puntos ganados al total del jugador o del equipo. *En caso de empate, el bono está dividido entre los jugadores.*

En función del criterio adoptado, el programa reelabora la clasificación.



La sección "Orden por" sirve para cambiar el modo de añadir de los jugadores ordenándolos por **Nombre, Código, Equipo, Clase, Total, Media (Ave).**

SELECCIÓN SCORES

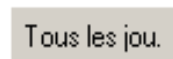


BOLOS = ventana standard (actual)

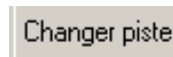
PUNTOS = muestra los puntos ganados en caso de enfrentamiento Pytersen entre los jugadores.

ELIMINAR = borra el score. Una validación es solicitada.

CAMBIAR = efectúa otra importación de datos y destruye los totales.



TODOS LOS JUGADORES = si la función no es seleccionada, todos los jugadores son mostrados; cuando la tecla está seleccionada, su texto se convierte en **FILTRAR JUGADORES** y los jugadores se muestran por orden de categoría.



CAMBIAR PISTA = utilizada para los jugadores que han recuperado sobre pistas diferentes. Es necesario indicar, para el jugador seleccionado, la pista sobre la cual va a jugar (únicamente para liga)

La tecla **Tiradas** imprime las partidas de los jugadores.

Détail jeux											
Modif.		Split		Essais		Chang.		8 / 6 2 4 5 1 7 9 / 1 4 9 / 4 / 9 / X 6			
	Equipe	Nom	Cl	Hcp	Tot	Moy	Gm 1	Gm 2	Gm 3	Gm 4	▲
1	1 black eagle	Autieri Filly	F/A	10	1058	107,6	138	127	95	105	
2	1 black eagle	Trezzi Fabio	M/A	0	1029	114,3	132	98	98	119	
3	2 black knigh	Rametta Salvatore	M/C	10	1155	118,3	174	112	81	110	
4	2 black knigh	De Maron Angelo	M/C	10	1075	109,4	98	108	135	95	

DETALLE JUEGOS

Muestra la partida del jugador seleccionado. En el ejemplo mostrado, la primera partida de la serie (149) por Marco Prevosti.

Es posible modificar la partida TIRADA POR TIRADA; el programa efectúa el recálculo automáticamente.

Para modificar el score, pulsar sobre la casilla. Utilizar las teclas de 0 a 9 para los puntos, X para Strike, / para spare.

El estado del lanzamiento está identificado según el color del score:

ROJO = lanzamiento corregido manualmente o modificado

AMARILLO = Split

AZUL CLARO = lanzamiento codificado provisional.

AZUL OSCURO= indica que no hemos editado el total de la partida y la cadena de caracteres no puede corresponder.

***Sugestion** : es posible introducir o modificar los scores a mano; no es posible modificar el handicap de categoría si es erróneo.*

Para modificar el handicap, colocarse sobre la página-pantalla de la jornada y variar el handicap. La tabla de los scores se vuelven inaccesibles. Entrar en la función de afectación de las pistas y, sin modificar, pulsar sobre la tecla Afectar; salir SIN borrar los scores y entrar en la tabla de los scores.

CLASIFICACIONES



SOLAMENTE HOY= una vez seleccionada, esta función establece las clasificaciones solamente con los resultados de la jornada corriente; no seleccionada, ella utiliza los datos de todas las jornadas del torneo jugadas.

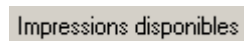
Utilizar las impresiones disponibles para las clasificaciones con las jornadas diferentes.

PARTIDAS = imprime en detalle, las partidas jugadas.

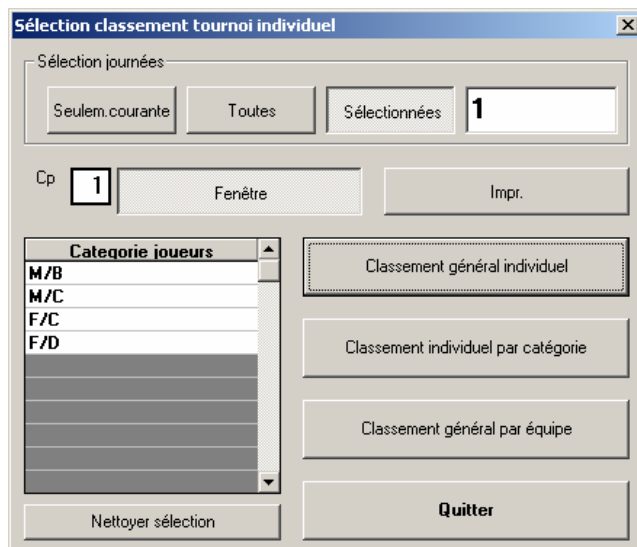
INDIVIDUALES ABSOLUTOS= imprime la clasificación INDIVIDUAL GENERAL de los jugadores, independientemente de la categoría a la que corresponda.

EQUIPOS = imprime la clasificación por equipos

IMPRESIONES DISPONIBLES



Pulsar sobre la tecla **Impresiones disponibles**.



La sección **Selección jornadas** permite indicar cuantas jornadas es preciso integrar en la clasificación que deseamos obtener.

La tecla **Sóloamente corriente** selecciona únicamente la jornada corriente, **Todas** efectúa la agregación de todas las jornadas del torneo.

Para indicar varias jornadas, introducir el número directamente en la casilla, introduciendo una coma como señal de espacio entre un número y otro.

Seleccionando las **categorías equipos o jugadores** (es suficiente para señalarlas pulsado encima), obtenemos un filtro de las clasificaciones en función de las categorías seleccionadas.

ATENCIÓN ! El código del jugador correspondiente al número de tarjeta es impreso únicamente en las clasificaciones individuales.

Los campos que son impresos normalmente en las clasificaciones son: la posición del jugador, los apellidos y el nombre, el equipo, la categoría, el handicap, los puntos iniciales, los bolos (tot. Scratch), los puntos (bonos) totales, el número de partidas (juegos), la media, los totales de cada partida por jugador.

Los comandos de la ventana de vista preliminar antes de la impresión son idénticos a las de las listas.



<<No me acuerdo de la secuencia de operaciones para un nuevo torneo >>

- Crear una nueva jornada introduciendo el nombre del torneo y seleccionado el tipo (equipo—individual), después pulsar sobre la tecla Crear.
- Introducir el número de las series y de las partidas por serie.
- Precisar el tipo de torneo, Americano (Liga) o Europeo (open).
- Introducir el tiempo para los tiros de prueba
- Indicar las reglas del torneo (normal, Pytersen, etc..)
- Introducir los equipos, los jugadores y los reemplazantes.
- Crear la banda publicitaria para la clasificación desfilante
- Afectar las pistas.
- Exportar hacia el score.
- Empezar la jornada.
- Seleccionar la banda desfilante con el código del torneo.
- Al final, importar los datos y establecer las clasificaciones.

- Configurar la jornada siguiente.

<<He enviado la primera serie sobre las pistas y me doy cuenta que las asignaciones son erróneas >>

- Entrar en la ventana de gestión de los torneos pulsando sobre la copa.
- Pulsar sobre la tecla Cerrar todo 1.
- Entrar en el programa Torneos.
- *Entrar en la ventana de asignación de las pistas, corregir la primera serie y pulsar de nuevo sobre la tecla Afectar para recalcular las posiciones*
- Exportar de nuevo la jornada hacia el score machacando los datos precedentes.

<<He enviado la segunda (o tercera) serie sobre las pistas y me doy cuenta que las asignaciones son erróneas. ¿Cómo hacer para no perder los datos de la precedente?>>

- Entrar en la ventana de gestión de los torneos pulsando sobre la copa.
- Seleccionar la serie en curso y pulsar sobre la tecla Cerrar todo.
- Entrar en el programa Torneos, IMPORTAR LOS DATOS DEL SCOREUR. *El hecho de desplazar los datos en el repertorio de seguridad no tiene importancia, la jornada será machacada.*
- Entrar en la ventana de asignación de las pistas, pulsar sobre la tecla Afectación Libre, volver a hacer la asignación a mano, NO pulsar sobre la tecla Afectar y salir de la ventana pulsando sobre SALIR, sin borrar los scores ya introducidos.
- Exportar de nuevo la jornada hacia el score machacando los datos precedentes.
- En la ventana de gestión de torneos, seleccionar la serie a lanzar y pulsar sobre la tecla Enviar serie.

<<La sesión de juego está en curso y el handicap o el nombre de un jugador se ha escrito de forma errónea >>

- Corregir los datos directamente a partir de Wins manteniendo la sintaxis (nombre, comas, apellidos).

<<Como hacer para ver la banda de clasificación durante el torneo ?>>

- Esperar al menos 2 minutos después del inicio del torneo si la banda está en tiempo real, sino al final de la serie.
- Seleccionar las pistas con la ayuda del comando múltiple.
- Pulsar la tecla CNT
- Seleccionar la banda desfilante. El nombre de la banda empieza por TR0, la continuación del texto está dada por el número de código del torneo. *Ejemplo : torneo código 9= banda TR00009.TXT.*

<<Debo reemplazar un titular por un sustituto >>

La operación es posible entre un juego y otro o entre una serie y otra.

Si reemplazo un jugador entre una partida y otra de la misma serie, debo empezar la nueva partida, al menos una tirada (que podré borrar llegado el caso).

Pulsar sobre el icono de la pista.

- Pulsar sobre la tecla Reemplazos.
- Desplazar el titular en la zona de los jugadores disponibles y el reemplazante en pista.
- Validar y salir.

<< Mi torneo individual prevé cambios de pistas particulares, pero los JUGADORES no son un número ajustado al de las pistas y no llego a mantener el ritmo del juego >>

- Crear un torneo con un número de jugadores ajustado (por ejemplo 3 jugadores por pista, 10 pistas = 30 jugadores)
- Afectar a los jugadores “inexistentes” la clase FANTASMA (blind = -1).

- Utilizar la afectación automática o libre indiferentemente.
- Exportar el torneo: Durante la exportación, podemos verificar que los jugadores fantasmas no son visibles.

<< Mi torneo por equipos prevé cambios de pista particulares, pero los equipos no son en número ajustado al de las pistas y no llego a mantener el ritmo del juego >>

- Crear un torneo con un número de equipos suficiente.
- Afectar a los equipos “inexistentes” la clase FANTASMA (inicial = -1).
- Exportar el torneo: Durante la exportación, podemos verificar que los equipos fantasmas no son visibles.

<< Mi torneo prevé los movimientos de pista no previsto en las tablas (desplazamiento derecha, izquierda, rond robin, Pytersen)>>

- Acceder a la función de afectación de las pistas.
- Pulsar sobre la tecla Afectación libre.
- Afectar las pistas manualmente y salir con la ayuda de la tecla de salida.

<< Debo atribuir una o varias asociaciones deportivas sobre varias pistas, pero la afectación por equipos no lo permite>>

- Acceder a la función de afectación de las pistas por equipos.
- Seleccionar las pistas implicadas en el torneo, declarar el número de jugadores por pista y el pase (salto) de pista si es diferente de cero.
- Deseleccionar la tecla “Visualizar equipos solamente” pulsando encima con el fin de recobrar visibles a los jugadores.
- Afectar manualmente la primera serie.
- Pulsar sobre Afectar para las series siguientes o utilizar la afectación libre.

<< Ya he jugado una o varias jornadas, me encuentro en las clasificaciones y debo cambiar el handicap o el nombre del jugador de una o de varias jornadas.>>

- Modificar los datos en la página de configuración de la jornada.
- Acceder a la página-pantalla de afectación de las pistas de la jornada, pulsar sobre Afectar sin modificar nada, salir SIN machacar los scores.
- Repetir la operación para cada jornada a modificar.
- Volver a la tabla de los scores.

<< Quiero modificar una tirada o un total de un jugador >>

- En la tabla de los scores, modificar los datos directamente en la casilla; El programa efectúa el cálculo automático.

<< Los scores están con Handicap; quiero los totales Scratch>>

- Pulsar Cambiar reglas, en la selección de la jornada.
- Seleccionar Scratch.
- Volver a la tabla de los scores.

<< Mi torneo es un Pytersen a jornada única, pero yo lo juego en varias noches >>

Una vez que la última serie haya concluido, las pistas cargan la siguiente.

- Acceder a la ventana de gestión de los torneos, bloquear la serie a no jugar seleccionándola y apoyar sobre la tecla Cerrar todo.

- Para controlar la clasificación, importar los scores en el programa torneos SIN desplazar la jornada en el repertorio de seguridad.
- Por lanzar la continuación del torneo, entrar en la gestión de los torneos de Wins, pulsar sobre la serie a jugar y utilizar la tecla Enviar serie.



El programa BLS X es un programa que controla el bowling en modalidad Liga (una especie de fichero electrónico).

El sistema de control del score WINS ve este programa como una aplicación exterior y la utiliza como tal. Las informaciones sobre la Liga son administradas por el programa CDE, que interactúa con el sistema de score WINS a través de un mecanismo de IMPORTACION/EXPORTACIÓN.

EXPORTACIÓN

El programa CDE transmite los datos de la Liga a WINS (nombres de los jugadores, handicaps, pistas a utilizar y tipo de jornada).

ATENCIÓN! El hecho de exportar los datos hacia el scoreur no significa que empezamos a jugar sobre las pistas. El operador debe enviar la Liga a las pistas utilizando el programa WINS (pulsando sobre la copa Liga y Torneo de la página principal).

IMPORTACION

Al final de la sesión de juego, el programa CDE importa los datos del score y los transfiere a las tablas de grabación del score. *La operación de importación no es automática; el director de Liga debe realizar la importación personalmente, sino las tablas de grabación del score quedan vacías.*

CONTABILIDAD DE CDE BLS X CON EL SISTEMA SCOREUR WINS

El interfaz completo WINS BASE <> CDE BLS X2001 está disponible después de la versión 5.26.03D de WINS; el interfaz para BLS 2002 está disponible a partir de 5.26.99 SR1, BLS2003-2005 y completamente soportado a partir de Wins 6.1

NOTAS SOBRE LA INSTALACIÓN DEL PROGRAMA CDE BLS X El programa CDE solo puede ser cargado sobre un ordenador del centro de bowling. Si el centro tiene un despacho, el programa deberá ser cargado sobre esta estación; sino, sobre el ordenador del front-desk, NUNCA sobre los dos.

En el momento de la compra del programa CDE, deberá registrarse como usuario; Cumpla correctamente los procedimientos de instalación.

Steltronic Srl realiza el interfaz Score <> Liga con la ayuda del fichero INI.

Pedir a su proveedor o al servicio de asistencia Steltronic (+39 030 2190830, e-mail service@steltronic.com) de activar el sistema.

No pruebe forzar o abrir el fichero INI; el uso no autorizado de este fichero bloqueará el sistema automáticamente.

CONFIGURACIÓN DEL PROGRAMA CDE

Para utilizar el programa CDE, es preciso haberlo grabado. Actualmente, el programa CDE utiliza un CÓDIGO DE ACCESO. Si usted posee una versión precedente del programa CDE, usted puede decidir si desea grabar la versión precedente.

Pulsar sobre el botón **GRABAR USING A KEY CÓDIGO**.

Rellenar el formulario MUY CUIDADOSAMENTE indicando todos los detalles pertinentes, después pulsar sobre el botón **CLICK HERE** para validar.

Recomendamos escoger *STELTRONIC* en la lista de sistemas scores.

Un mensaje de aviso pide validar las informaciones pulsando **OK**.

UNA VEZ LA GRABACIÓN HA SIDO REALIZADA, USTED DEBERA ASEGURARSE QUE LOS PARÁMETROS DEL SISTEMA SCOREUR HAN SIDO CONFIGURADOS CORRECTAMENTE

EL PROGRAMA SE ABRE AUTOMÁTICAMENTE.

Atención ! Sólo el instalador esta autorizado a realizar las operaciones descritas a continuación. Una consigna le será solicitada.

Pida la intervención del sistema de asistencia si es necesario.

Ejecutar CDE BLS y abrir la Liga Demo. Acceder la menú Weekly Delties e ir sobre AUTO SCORING.

Un mensaje de aviso (SEVERO PROBLEMA!) previene que es preciso configurar los parámetros de contador de puntos. Pulsar sobre **OK** para continuar.

LIGA HOLANDESA: no olvidar configurar el estilo americano / europeo.

Pulsar sobre la señal **CONFIGURAR AUTOMATICAMENTE SCORING**.



Pulsar sobre el icono candado para modificar los parámetros.

Introducir la consigna y pulsar sobre **V** para validar.

CDE INSTALADO SOBRE EL PANEL PRINCIPAL

Sistema de contador de puntos: **Steltronic** (pulsar sobre la flecha para abrir el menú listado).

Repertorio importación / exportación: **C:\TCPSEV\TEMP**

Localización / nombre del ordenador del front desk : **C:\WINNT\SYSTEM32**

Dejar la configuración por defecto para los otros parámetros y pulsar sobre el botón **Upfecha Opciones File**. Para activar los parámetros, introducir la consigna y validar con **V**.

CDE INSTALADO SOBRE OTRA ESTACION DE TRABAJO

Sistema de contador de puntos: **Steltronic** (pulsar sobre la flecha para abrir el menú listado).

Repertorio importación / exportación: **K:\TEMP**

Localización / nombre del ordenador del front desk: **C:\WINNT\SYSTEM32**

Dejar la configuración por defecto para los otros parámetros y pulsar sobre el botón **Upflecha Opciones File**.

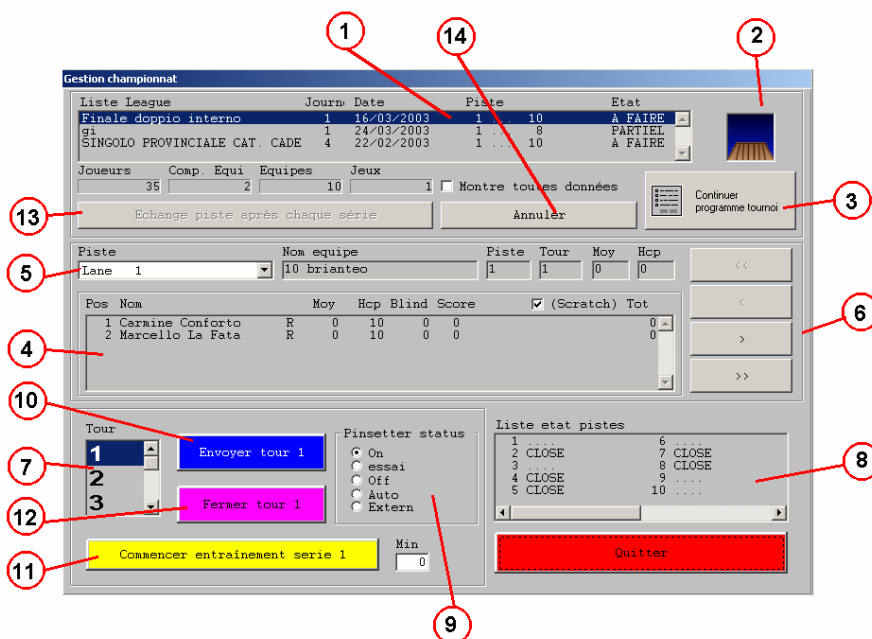
Para activar los parámetros, introducir la consigna y validar con **V**.

USO DEL INTERFAZ WINS CON CDE LIGA



Sobre la pantalla principal de WINS, pulsar sobre el icono COPA LIGA y TORNEO.

La ventana de interfaz Liga se adjunta.



JORNADAS DISPONIBLES [1]

Las jornadas exportadas se adjuntan en la sección de arriba de la ventana. Para ver también las jornadas ya jugadas, pulsar en la casilla **MOSTRAR TODOS LOS DATOS**. Para comenzar o verificar el desarrollo de una jornada, seleccionarla en la lista.

ESTILO DE TORNEO [2]

El icono representa el estilo del torneo: Americano -Liga (icono rojo doble) o Europeo - Open (icono simple azul).

EJECUCIÓN DEL PROGRAMA [3]

La tecla Ejecutar programa (Continuar programa) sirve para recordar y activar el programa torneo rápidamente para efectuar los controles o las modificaciones. Les recordamos que toda modificación de la jornada del torneo implica una nueva exportación. La tecla de ejecución del programa cambia de estilo según el tipo de jornada (Torneos o Liga CDE).

DATOS JUGADORES [4]

Esta sección añade los datos de los jugadores de la pista seleccionada. Durante el desarrollo del torneo, los datos son puestos en tiempo real. La selección Scratch modifica la visualización del total incluyendo o excluyendo (Scratch) el handicap. Mediante los comandos de selección de pista [5] y

de serie[6], podemos verificar los parámetros de los datos de los jugadores para una nueva pista y una nueva serie.

SELECCIÓN DE PISTA [5]

En esta sección, tenemos la posibilidad de hacer desfilar las pistas utilizadas en la sesión de juego y ver los jugadores.

SERIE SIGUIENTE – PRECEDENTE – PRIMERA / ULTIMA SERIE [6]

Las teclas sirven para hojear las series (siguientes, precedentes, última y primera serie) y para verificar los datos de los jugadores.

SERIES A ENVIAR [7]

Series disponibles para la sesión de juego. En esta casilla, es posible escoger la serie a enviar o a parar.

LISTA ESTADO PISTAS [8]

Informaciones sobre el desarrollo del torneo (pistas abiertas, cerradas, series en juego).

PINSETTER STATUS [9]

ESTADO de la máquina, una vez los tiros de prueba han terminado:

ON = máquinas todas encendidas

OFF = máquinas todas apagadas (podemos encenderlas seguidamente con el comando múltiple de CNT)

AUTO = máquinas encendidas únicamente cuando los jugadores están presentes

MANUAL= máquinas encendidas mediante los interruptores manuales en la caja.

ENVIAR SERIE [10]

Pulsar sobre la tecla para enviar manualmente la serie seleccionada [6].

EMPEZAR ENTRENAMIENTO SERIES [11]

Este comando sirve para enviar los lanzamientos de prueba de la serie seleccionada. No es necesario utilizar el comando al inicio de la primera serie; si hemos configurado el tiempo para los tiros de prueba en el programa torneos (o CDE), el entrenamiento (tiros de prueba) empieza automáticamente después del comienzo de la primera serie.

CERRAR TODO [12]

El comando bloquea la serie seleccionada y cierra las pistas.

Durante el desarrollo normal de la jornada, las centrales de pistas envían y reciben los comandos hacia el programa Wins utilizado por el Main Desk. Para economizar el tiempo, las centrales cargan las series automáticamente cada vez, cuando las pistas están libres, sin esperar que todos los jugadores hayan acabado la serie. Si ciertas pistas no reciben la nueva serie a causa de problemas de red o de retraso de espera del juego (pistas paradas, corte de corriente, etc.), es suficiente seleccionar la serie en juego y enviarla con el comando ENVIAR SERIE [10]. Las pistas donde la serie ya ha empezado, continuaran a jugar sin problema; las pistas que no hayan recibido la serie la cambiarán.

Para interrumpir una jornada o un torneo (por ejemplo un Pytersen que dura varias semanas), esperar que las pistas carguen la nueva serie, seleccionarla en la lista y después pulsar sobre el comando CERRAR TODO [12]. Las pistas se cerrarán automáticamente. Para volver a empezar el torneo, seleccionar la serie a jugar y utilizar el comando ENVIAR SERIE [10]

AGENDA PISTAS DESPUÉS DE CADA SERIE [13]

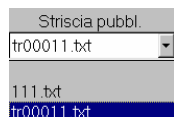
PARA LIGA HOLLANDESA : la Liga debe ser configurada como ALL GAME IN SAME PAIR. Para habilitar el cambio de pista después de cada serie, pulsar sobre el botón **CAMBIO DE PISTAS DESPUÉS DE CADA SERIE**.

ANULAR DATOS [14]

ATENCIÓN! Este comando borra la jornada seleccionada. Para restablecerla, es necesario efectuar una nueva exportación a partir del programa CDE.

CLASIFICACIÓN DESFILANTE

Alrededor de 2-3 minutos después del inicio del torneo *si la clasificación desfilante ha sido creada en tiempo real*, al fin de la serie *si ha sido creada después de cada juego*, es posible enviar la clasificación desfilante a los monitores como si se tratase de un texto publicitario. Usando el comando por par de pistas **CNT** o los comandos múltiples, seleccionar la banda desfilante y salir validando las modificaciones. Una vez el torneo ha acabado, la banda desfilante será eliminada (después de algunos minutos).



La clasificación desfilante es reconocible por su prefijo, que empieza por TR e indica el código del torneo.

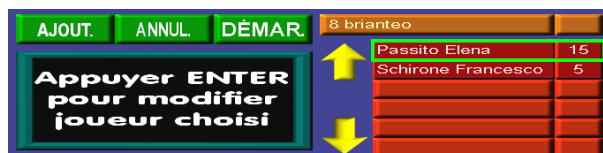
CAMBIAR LOS DATOS DE LA LIGA DEPUES LA CONSOLA DEL JUGADOR

Ciertos parámetros de la Liga pueden ser configurados a partir de la consola del jugador, cuando la Liga es enviada a la pista.

CAMBIO DE JUGADORES



Presionar **ENTER**, seleccionar la tecla **INSERCIÓN NOMBRES**, después presionar **ENTER** para validar.



Utilizar las teclas flechadas del teclado o del joystick para seleccionar el jugador saliente, después presionar **ENTER**.

Utilizar las teclas flechadas del teclado o del joystick para colocarse sobre la tecla **REEMPLAZAR**, después presionar **ENTER** para validar.



El programa carga la lista de los jugadores. Utilizar las teclas flechadas del teclado o del joystick para seleccionar las teclas y apoyar sobre **ENTER** para validar.

El programa retrocede de una página.

Para validar la operación, utilizar las teclas flechadas del teclado o del joystick para colocarse sobre la tecla **ENTER**.

El programa vuelve al primer menú, colocarse sobre la tecla **START** para validar y cerrar la operación.

CAMBIAR EL ORDEN DE JUEGO



Presionar **ENTER**, seleccionar la tecla **INSERCCION NOMBRES**, después presionar **ENTER** para validar.



Utilizar las teclas flechadas del teclado o del joystick para seleccionar el jugador saliente, después presionar **ENTER**.



Utilizar las teclas flechadas del teclado o del joystick para colocarse sobre la tecla **CAMBIAR ORDEN**, después presionar **ENTER** para validar.

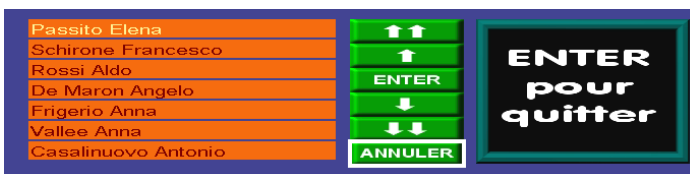


Utilizar las teclas flechadas del teclado o del joystick para colocarse sobre la tecla **DESPLAZAR ARRIBA**, **DESPLAZAR ABAJO**, después presionar **ENTER** para validar el desplazamiento.

El jugador señalado en amarillo se desplazara como deseemos; apoyar sobre la tecla **Enviar** para validar.

AÑADIR JUGADORES

El botón **AÑADIR** carga la **LISTA DE LOS JUGADORES DE LA LIGA** a partir del Panel Principal. **SÓLO** los jugadores añadidos después del panel principal, pueden ser enviados a las pistas.



El primer jugador de la lista es puesto en evidencia en amarillo.

↑↑ Desplazar la selección a la página precedente.

↓↓ Desplazar la selección a la página siguiente.

↓ Desplazar la selección al nombre siguiente.

↓ Desplazar la selección al nombre precedente.

ENTER para validar la selección.

ANULAR para salir sin grabar.

MODIFICAR LOS DATOS DEL JUGADOR

Para modificar los datos del jugador, utilizar las teclas flechadas del teclado o accionar el joystick hacia la izquierda sobre la columna de los jugadores. Para desplazarse entre los jugadores, utilizar las flechas **ARRIBA / ABAJO**.

Los jugadores solo pueden ser editados uno a uno.

Cuando usted esté preparado, presionar **ENTER**.



El cursor blanco parpadea sobre Handicap, el cuadro rojo parpadeante parpadea sobre ENTER.

DESPLAZARSE MEDIANTE LOS BOTONES

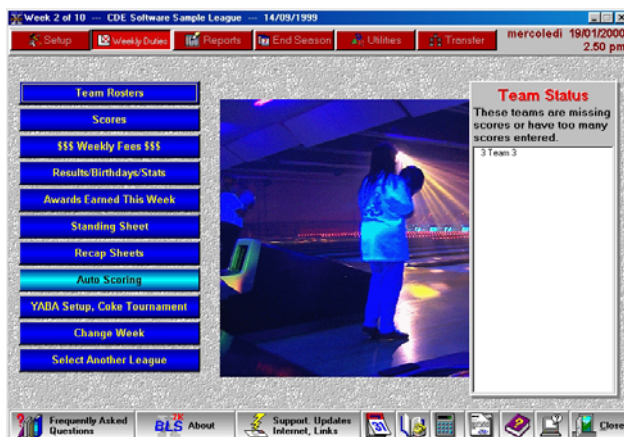
Utilizar las teclas flechadas o accionar el joystick hacia arriba, abajo, a la izquierda o a la derecha. Cuando el cursor se encuentre en la posición deseada, presionar **ENTER** para validar.

ENTER	Para volver a la página-pantalla precedente y validar el cambio
MOVIMIENTO ↑	Para cambiar la posición de juego del jugador hacia ARRIBA
MOVIMIENTO ↓	Para cambiar la posición de juego del jugador hacia ABAJO
REEMPLAZANTE	Para marcar el jugador como REMPLAZANTE (una S se adjuntará al lado del nombre del jugador)
EXTERNO	Para marcar el jugador como PROFESIONAL EXTERNO (una P se adjuntará al lado del nombre del jugador)
REGULAR	Para marcar el jugador como REGULAR
PASAR JUGADOR	Para seleccionar PASAR/NO PASAR el jugador (↓ indica el jugador pasado)
BORRAR CIEGO	Para BORRAR el jugador
←	Para marcar-deseleccionar el jugador BLIND
_+ 0—9	Para BORRAR el HANDICAP seleccionado
REEMPLAZAR	Para CAMBIAR el SIGNO DE HANDICAP SIGN (positivo – negativo)
	Para AÑADIR o CAMBIAR el HANDICAP
	Para REEMPLAZAR el jugador por otro del mismo equipo

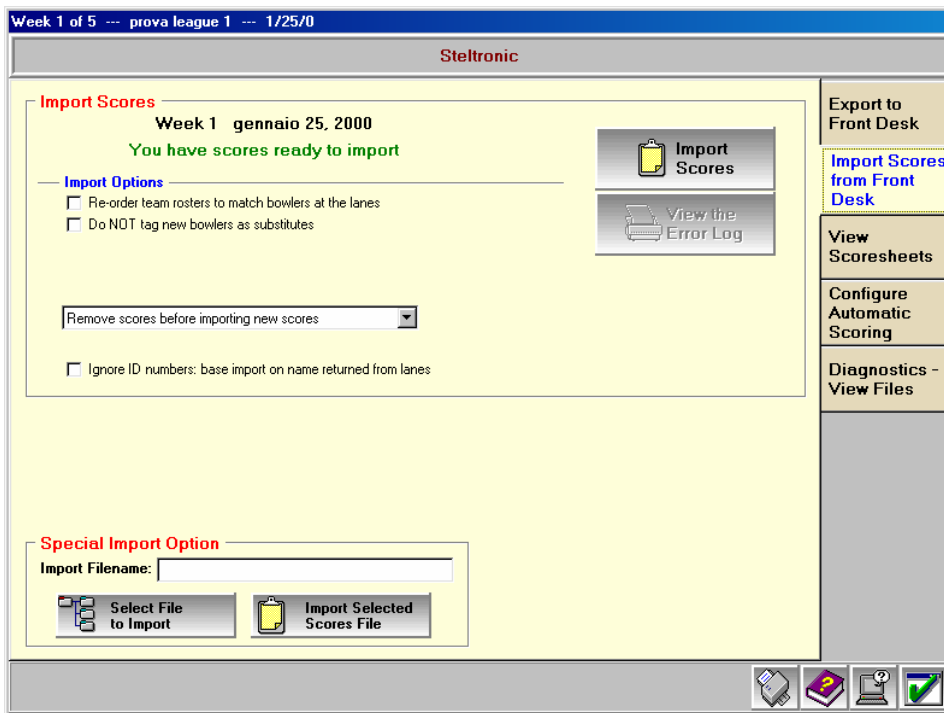
UNA VEZ QUE TODAS LAS MODIFICACIONES DESEADAS HAN SIDO REALIZADAS, PULSAR SOBRE START PARA CONTINUAR EL JUEGO.

IMPORTACION DEL SCORE

Al final de la Liga, es posible importar los datos del juego del programa CDE procediendo de la siguiente forma :




Abrir la LIGA, pulsar sobre WEEKLY DUTIES y sobre **AUTO SCORING**



- Pulsar sobre el botón **IMPORT SCORES**.

Los datos importados pueden ser utilizados en el cálculo de clasificaciones, etc..
PARA MAS DETALLES CONSULTAR EL BLSX MANUAL

	MANTENIMIENTO	11
---	----------------------	-----------

Conexión modem	11.1
Control células fotoeléctricas	11.2
Control Sciba	11.3
Reemplazo y/o calibrado Sciba	11.4
Calibrado pantalla táctil consola jugadores	11.5
Configuraciones parámetros A.P.I.	11.6
Calibrado pantalla táctil consola de trabajo	11.7
Reglaje – reemplazo placas monitor	11.8
Reemplazo de una central de pistas	11.9
Ciclos del score	11.10
Esquemas de instalación	11.11
Guía rápida a la solución de problemas	11.12



Conexión MODEM 11.1

La conexión MODEM permite controlar y si es necesario, intervenir en casos de problemas en una sala de bowling a través de una línea telefónica, así como de efectuar la puesta al día del programa.

La conexión se establece entre el bowling y el servicio de asistencia Steltronic o el vendedor de la zona correspondiente.

La línea telefónica por MODEM debe ser DIRECTA, mas arriba de toda central y A DOBLE DIRECCION. ATENCIÓN! SI SU LINEA TELEFÓNICA ES DEL TIPO ISDN, PIDA UN MÓDEM ESPECIFICO FUERA DE LA COMPRA DE LA INSTALACION.

Si usted no dispone de una línea reservada para el modem, utilice la línea del FAX inhibiendo este ultimo.



Atención! Ciertos módems presentan 2 conectores para las conexiones telefónicas. Enchufe el cable proveniente de la línea telefónica sobre LINE, y el teléfono eventual sobre PHONE.

MODEMS SERIALES EXTERIORES: Asegurarse de encender el MODEM ANTES O AL MISMO TIEMPO que el ordenador. Si el MODEM está apagado, reiniciar el ordenador (Windows 2000 desactiva el MODEM sino está encendido durante la puesta en ruta y detectado por el sistema). Para módems USB o internos, no presenta ningún problema.

Para conectar las consolas secundarias por módem: operar con la consola apagada; Enchufar el módem a la consola secundaria, después encenderla. La manera de proceder es la misma que para la consola principal.

CONEXIÓN MÓDEM DIRECTO EN RÉCEPCION

Cerrar el programa WINS sin dar la orden de cerrar las pistas.



Pulsar sobre el icono **MÓDEM CONSOLA** que se encuentra en el área Despacho o en el menú REINICIAR.

Si usted no encuentra el icono, pulse sobre ARRANQUE, PROGRAMAS, CONEXIONES MÓDEM, pulsar sobre el icono MÓDEM CONSOLA.

Cuando el programa está activo y que el módem responde, vemos aparecer en el centro de la pantalla la ventana "PCANYWHERE WAITING FOR CONNECTION". Conectar la línea telefónica directa al módem.

CONEXIÓN MÓDEM A TRAVES DE INTERNET

Cerrar el programa WINS sin dar la orden de cerrar las pistas. Enchufar el módem a la línea telefónica.

Pulsar sobre ARRANQUE, PROGRAMAS, CONEXIONES MÓDEM, pulsar sobre el icono CONEXIÓN A UN ORDENADOR DISTANTE

Pulsar sobre CONECTAR para activar la conexión a Internet, esperar algunos minutos para que la conexión se establezca.

Pulsar sobre ARRANQUE, PROGRAMAS, CONEXIONES MÓDEM, pulsar sobre el icono MÓDEM CONSOLA DISTANTE.

Cuando el programa está activo y que el módem responde, vemos aparecer en el centro de la pantalla la ventana "PCANYWHERE TCP" indicando dos filas de cifras. Comunicar las cifras al centro de asistencia.

Control células fotoeléctricas 11.2



El número de células fotoeléctricas depende del tipo de máquina: las salas dotadas de Sciba (cámara central, montada sobre el canal) tienen 4 células fotoeléctricas para Sciba integradas en la base; las salas dotadas de A.P.I. (interfaz máquina) con detección del score para la máquina tienen 2 células fotoeléctricas por par de pista. **ATENCIÓN !!** En este último caso, el sistema no contará los puntos si las células fotoeléctricas de velocidad no están alineadas.

El Sciba está dotado en su equipamiento standard de 4 células fotoeléctricas (2 por pista) que sirven a detectar el recorrido de la bola para el CALCULO DE LA VELOCIDAD y para el ARRANQUE DEL CICLO MÁQUINA y SCORE. Las células fotoeléctricas están montadas sobre el Sciba o directamente sobre la el canal del retornabolas; los catadioptricos están montados del lado opuesto.

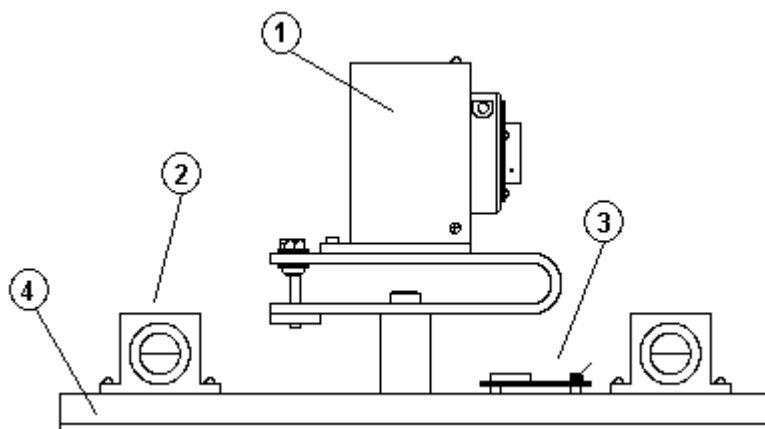
En la instalación, el micro interruptor del tablero está separado de forma a sincronizar la máquina con el sistema de puntos; en efecto, es el score que hace que ARRANQUE la máquina.

Si la máquina no cumple el ciclo o el score no avanza, es probable que la célula fotoeléctrica de arranque o de velocidad está desalineado.



ATENCIÓN ! PONER LAS MÁQUINAS FUERA DE TENSION ANTES DE EFECTUAR LA VERIFICACION DE LAS CÉLULAS FOTOELECTRICAS.

Quitar la tapa del Sciba.

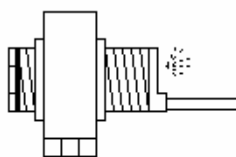


1 = Bloc electrónico +
óptico
Sciba

2 = Células fotoeléctricas

3 = Tarjeta de derivación

4 = Base de soporte



Una LED ROJA se encuentra detrás de cada célula fotoeléctrica: si la luz está ENCENDIDA, el detector está alineado; si ella está APAGADA, es que el detector debe ser alineado de nuevo.

Para una alineación correcta, aflojar los 4 tornillos superiores del soporte orientable y mover la célula fotoeléctrica de forma a centrar el cata foto de la parte opuesta de la pista.

Cuando la LED roja de la célula fotoeléctrica se enciende, quiere decir que el detector ha sido alineado.

Mover el detector en todas las direcciones de forma a centrar exactamente el cata foto; Para un centrado perfecto, aconsejamos marcar el cata foto dejando libre un orificio de alrededor de 2 - 3 cm para la alineación. Repetir la operación sobre las 4 células fotoeléctricas. Después de haber verificado las células fotoeléctricas, testar el funcionamiento A DISTANCIA DE SEGURIDAD

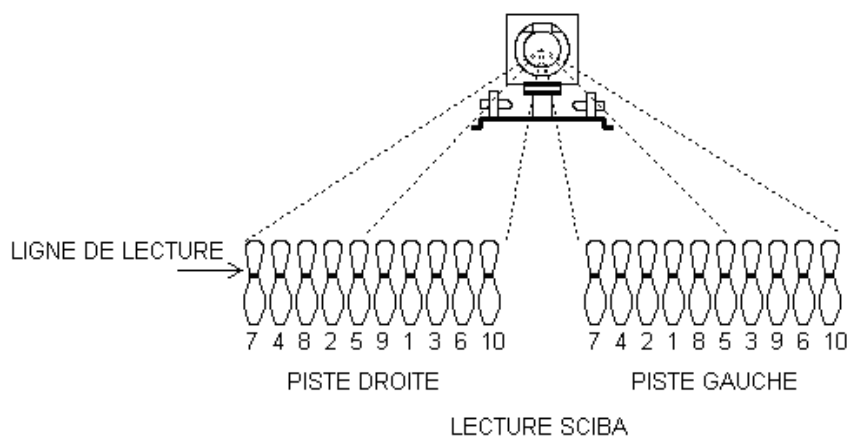
Si la LED de la célula fotoeléctrica se apaga después el pasaje de la boa BIEN QUE ELLA HA SIDO ALINEADA DE NUEVO, el radio es el síntoma de un mala alineación: el radio está alineado después del borde exterior del cata foto.

Si no llegamos de ninguna manera a alinear el radio (LED todas apagadas), intentar acercar manualmente un cata foto del detector y verificar que la LED se enciende; Si no es el caso, remplazar el detector.



Para “control del Sciba”, esperamos la verificación del enfoque del dispositivo Sciba según a la posición de los bolos.

Esta operación es efectuada a través de la Consola, sin ninguna intervención mecánica sobre el Sciba.



El aparato Sciba es una “cámara lineal” que lee una “línea ideal” como lo muestra la figura superior. Los 20 bolos (10 por pista) están comprendidos en esta línea de exploración. La línea de lectura está a la altura del cuello de los bolos, el punto donde – vistos a una distancia de alrededor de 4 metros como si estuvieran en fila india – los bolos están lo mas alegados.

CONSEJOS UTILES PARA UNA LECTURA OPTIMA DE LOS BOLOS

- Remplazar los bolos rotos en la zona del cuello.
- Los néones del par de pistas deben tener la misma luz y la misma intensidad; toda modificación debe ser efectuada sobre el par y no sobre una pista individualmente
- El Sciba esta en medida de leer mismo los bolos off-spot con un cierto degrado de tolerancia. Sea lo que sea, es aconsejable verificar periódicamente las pinzas de la tabla.
- No utilizar bolos que presentan la banda de las coronas negras a la altura del cuello: el Sciba detecta el negro como el fondo.

VERIFICACION DEL CALIBRADO

Encender las máquinas del par de pistas a verificar.

ESPERAR: el néon de las máquinas debe calentarse de forma a asegurar las condiciones de luz óptima.

Las máquinas deben estar en posición de primer lanzamiento, con TODOS los bolos sobre el pin deck.

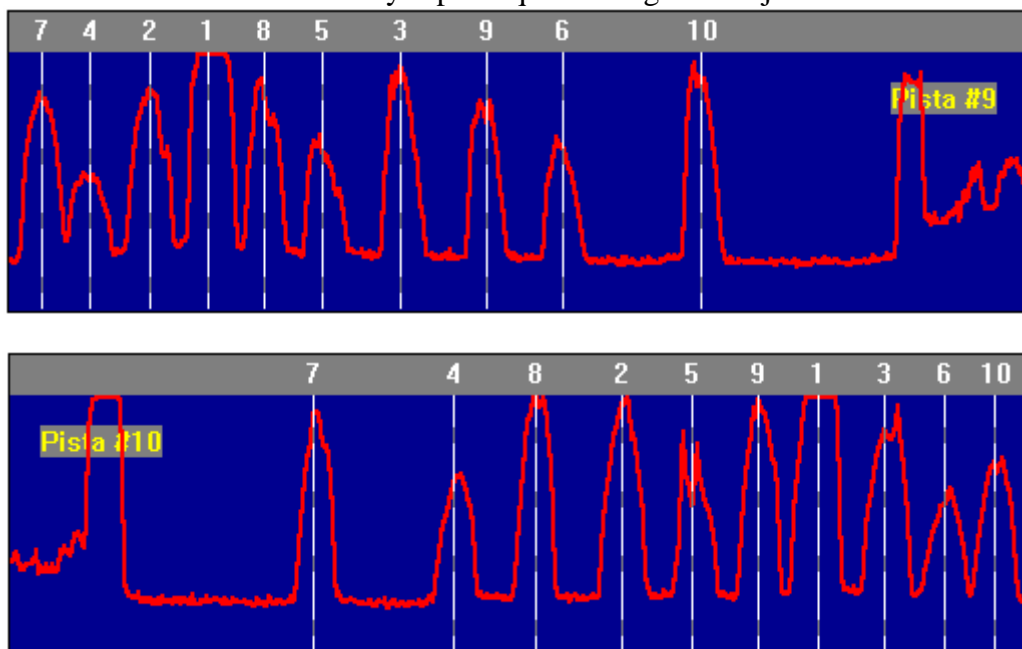
El Sciba esta en condiciones de reconocer el bolo rojo; aconsejamos durante la efectuación del calibrado poner los bolos blancos standard solamente.

Encender las luces de ambiente sobre las pistas de forma a recrear las condiciones exactas de juego; a veces, filas de néon muy cerca de la zona de los bolos, alteran la lectura.



Pulsar sobre el icono de SETUP, después sobre célula del Sciba a verificar.

Pulsar sobre la tecla de **CALIBRADO** y esperar que la imagen se adjunte.



Ejemplo de lectura

COMO MUESTRA EL EJEMPLO, LOS BOLOS ESTAN REPRESENTADOS POR LOS “PICOS” DE ALTURAS DIFERENTES. La altura depende de la distancia de los bolos con relación al néon: los bolos 1,3,2 y 5 están más altos que los otros pues están mas cerca del néon, los bolos 7, 8, 9, 10 están más alejados y reciben menos luz.

Como muestra el ejemplo, el pico del bolo 10 es inferior a la media del bolo 1, pero queda en la horquilla de lectura. Un pico más bajo no será reconocido.

La línea blanca representa el centro de la posición nominal en el interior de la cual el bolo puede ser detectado. Si la línea está sobre el borde del bolo, es necesario centrarla: pulsando sobre la línea con la ayuda de la tecla izquierda del ratón, arrastrarla para situarla en el CENTRO DE LA BASE DE LOS BOLOS.



Al final del trabajo, pulsar sobre el botón de la cámara para transferir los datos en la memoria del SCIBA.

Es importante que los picos de los bolos estén alineados para evitar que no se superpongan en la lectura. Cuando sea difícil obtener una imagen mejor, alejar las líneas de posición nominal.

Mas el pico del bolo es largo, más la punta tiende a aplastarse. Este fenómeno es conocido bajo el nombre de SATURACIÓN DE IMAGEN: cuando el pico de un bolo está demasiado saturado, la cámara lo reconoce siempre, mismo cuando el bolo es abatido.

Regular correctamente la luz que entra en la cámara variando el TIEMPO DE INTEGRACION. Si los picos son demasiado altos y en saturación, la cámara los ve todos. Cuando los picos están bajos, a la cámara le cuesta reconocer los bolos.

Otro parámetro a tener en cuenta es el RAPORT DE LUMINOSIDAD.

QUE ES EL RAPPORT DE LUMINOSIDAD

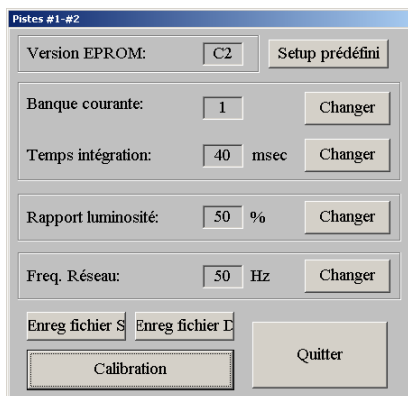
Por raport de luminosidad, entendemos la variación de luz cuando el bolo es abatido. En términos prácticos, cuando el raport de luminosidad es de 50, el Sciba reconoce los bolos abatidos cuando la luminosidad (en la zona donde los bolos estén identificados antes, detectados por una "foto" precedente) varia de 50 %.

QUE ES EL TIEMPO DE INTEGRACION

El tiempo de integración es el valor de luminosidad ambiente/Sciba; en otros términos, modificando (aumento o disminución) el TIEMPO DE INTEGRACIÓN, hacemos introducir más o menos luz en el CIAV como si se tratase del diafragma de un aparato de foto.

VARIAR EL TIEMPO DE INTEGRACIÓN

La primera operación consiste en seleccionar el BANCO de CORRIENTE que sirve para localizar el calibrage. Recomendamos calibrar el Sciba sobre una luz standard, después de cambiar el banco, y de buscar un valor del tiempo de integración que sea correcto para el "glow in the dark".

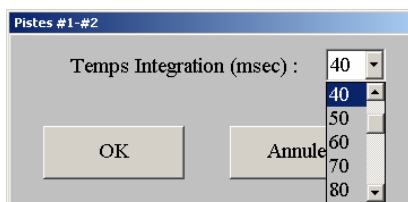


SETUP PREDEFINIDO sirve para instalar los parámetros predefinidos. UTILIZAR ÚNICAMENTE DESDE LA PRIMERA EXPLORACION (CUANDO CAMBIAMOS EL SCIBA).

Seleccionar el **BANCO CORRIENTE**.

El hecho de crear varios bancos permite configurar varios parámetros según el tipo de lectura: con una luz para el "glow in the dark", es necesario un tiempo de integración más largo (de 150 a 200).

Cambiando simplemente de banco, no es necesario cambiar el tiempo de integración cada vez.

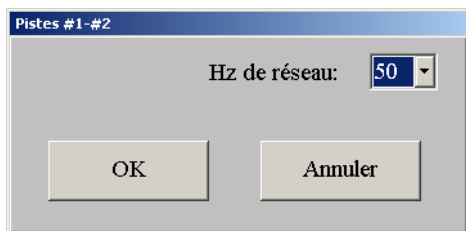


Seleccionar el **TIEMPO DE INTEGRACIÓN** para el banco pulsando sobre la tecla **CAMBIAR** al lado del valor.

Escoger el valor y validar con **OK**.

VALOR MEDIO DEL TIEMPO DE INTEGRACIÓN PARA BOWLING STANDARD = 40

VALOR MEDIO DEL TIEMPO DE INTEGRACIÓN CON BOLOS Y LUZ "GLOW IN THE DARK" = 90



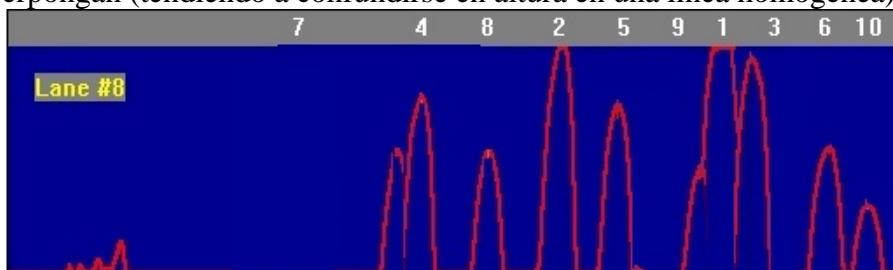
Por HZ DE RED, entendemos el valor de la corriente en Hertz. Este parámetro sirve para evitar los cortes de corriente a causa de la luz néon.

EUROPA = 50 HERTZ
USA = 60 HERTZ
CHINA = 50 HERTZ

VERIFICACION DE LA SEPARACION DE LOS BOLOS

Si la posición del Sciba no es correcta o el foco del objetivo se desajusta, el peligro mayor reside en la superposición de los picos, con el riesgo consecuente que el Sciba lea un bolo abatido tomándolo por un bolo presente sobre la misma línea de lectura.

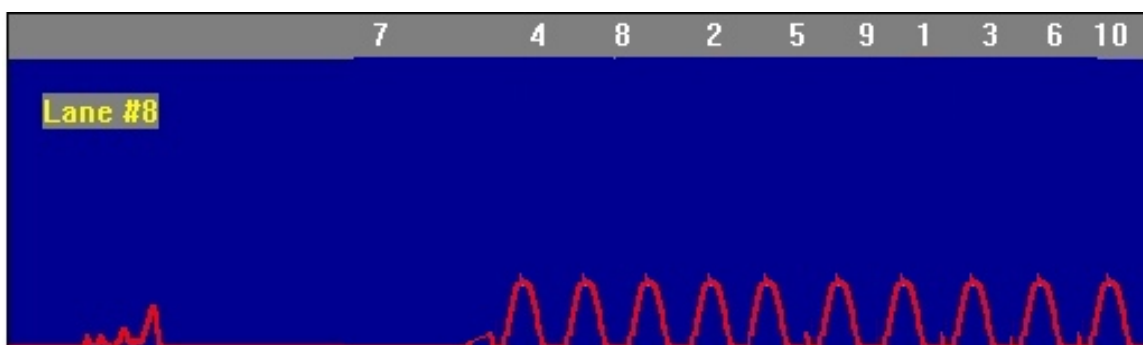
También es posible, cuando el tiempo de integración es muy alto, que la luz saturate el objetivo y que los picos se superpongan (tendiendo a confundirse en altura en una línea homogénea).



EJEMPLO DE IMAGEN CON BOLOS SUPERPUESTOS

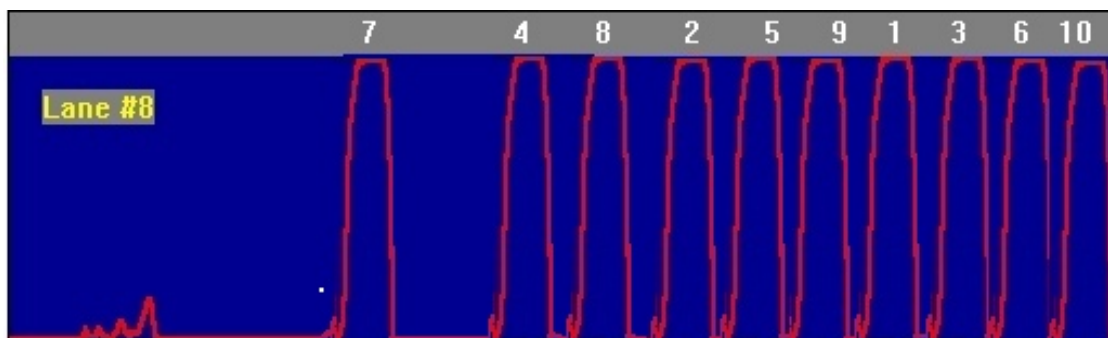
Si no es posible resolver el problema modificando el tiempo de integración, será necesario tener recursos con el CALIBRAJE MECANICO DEL SCIBA. Si la calibración mecánica no es suficiente para poner la imagen al punto, reemplazar el Sciba.

EJEMPLOS DE CALIBRADO INCORRECTO



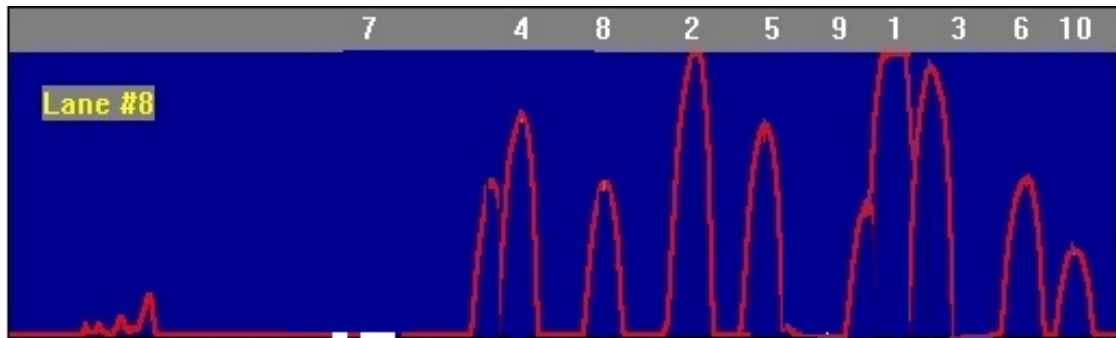
Los picos están demasiado bajos; la luz que entra en el objetivo no es suficiente y el Sciba no reconoce los bolos.

AUMENTAR EL TIEMPO DE INTEGRACIÓN.



Los picos están demasiado ALTOS; la luz que entra en el objetivo no es suficiente; el Sciba ve TODOS los bolos como presentes, incluso si han sido abatidos.

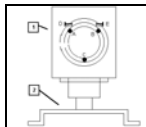
DISMINUIR EL TIEMPO DE INTEGRACIÓN.



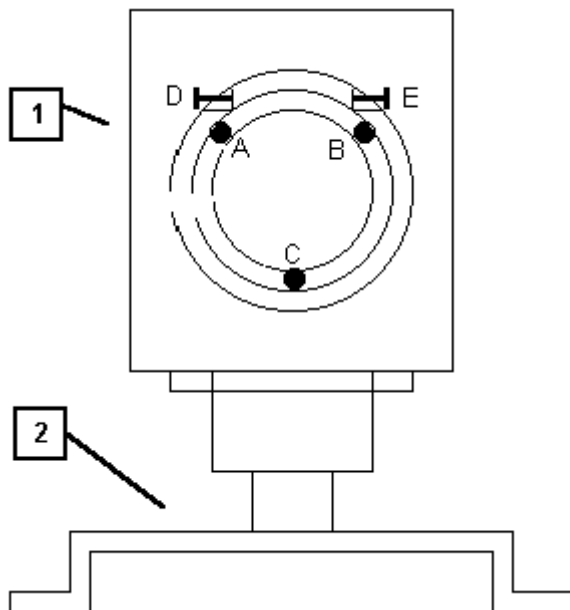
Los picos están SUPERPUESTOS; el Sciba reconoce un bolo por otro, pero aún, ve como presente el bolo de al lado. El Sciba puede también estar flojo.

DISMINUIR EL TIEMPO DE INTEGRACIÓN.

SI LA OPERACIÓN NO HA SIDO POSITIVA, PROCEDER AL CALIBRADO MECÁNICO.



REEMPLAZO y/o calibrado mecánico Sciba 11.4



El aparato Sciba se compone de 2 partes empalmadas:

La **CABEZA [1]** que contiene la óptica y el electrónico, y la **BASE [2]** que soporta las células fotoeléctricas y la tarjeta de derivación.

En la mayor parte de los casos, no es necesario reemplazar todo el aparato, ni toda la cabeza.

Teniendo suficiente cuidado, es posible cambiar el electrónico y la óptica del Sciba SIN tener que recurrir al calibrado mecánico.

PARA REMPLAZAR SOLAMENTE EL ELECTRÓNICO CON LA OPTICA DEL SCIBA



ATENCIÓN ! PONER FUERA DE TENSION LA CENTRAL DE LA PISTA O APAGAR EL EQUIPO I-RETRO (si se trata del modelo con alimentador)

Retirar la cobertura en plástico del Sciba.

Con la ayuda de un destornillador, destornillar los tornillos de fijación del conector de 9 polos que empalma la cabeza del Sciba a la tarjeta de derivación, después levantar el conector de la tarjeta.

Retirar la tapadera en aluminio, destornillando los 4 tornillos laterales.

Quitar los 3 tornillos Allen (A, B y C) que fijan el collar con la óptica. Desapretar LIGERAMENTE uno de los dos tornillos de fijación (D o E). NO DESTORNILLAR LOS DOS PARA NO PERDER LA POSICIÓN DE CALIBRADO.

Coger las dos tarjetas electrónicas del Sciba y extraer el bloque por detrás CON PRECAUCION, SIN FORZAR. Si es necesario, aflojar uno de los tornillos laterales.

INTRODUCIR EL NUEVO BLOQUE (óptico + electrónico), girarlo hasta que llegue al tope sobre el tornillo D o E que se ha quedado en el lugar como señal, después apretar a fondo el tornillo opuesto.

Revisar el collar óptico con la ayuda de tres tornillos Allen: Apretar a fondo, sin exagerar. Revisar los cables y las tapas.



Antes de calibrar el Sciba después de la Consola, pulsar sobre la tecla SETUP PREDEFINIDO (en la caja de dialogo Sciba) para cambiar los parámetros originales.

Proceder al calibrado sobre la Consola para verificar la posición. Si el Sciba se ha movido durante la operación, proceder al calibrado mecánico.

Después de haber verificado que la posición del Sciba es correcta, aconsejamos utilizar barniz para bloquear los tornillos de fijación. No utilizar cianocrilato o cola que pueda estropear el tornillo de forma permanente y que haga que sea imposible reemplazarlos en un futuro.

CALIBRADO MECANICO SCIBA

Este tipo de calibrado es necesario si el calibrado SOBRE LA CONSOLA ha fallado porque no hemos llegado a encontrar una posición ideal (signo que el Sciba se ha movido mecánicamente o tiene necesidad de ser reemplazado).

ANTES DE EFECTUAR ESTE TIPO DE OPERACIÓN, PIDA CONSEJO A SU VENDEDOR O AL SERVICIO DE ASISTENCIA COMPETENTE.

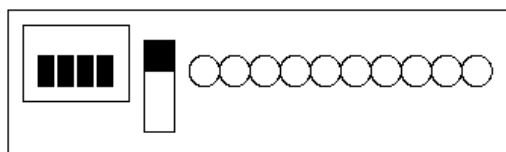
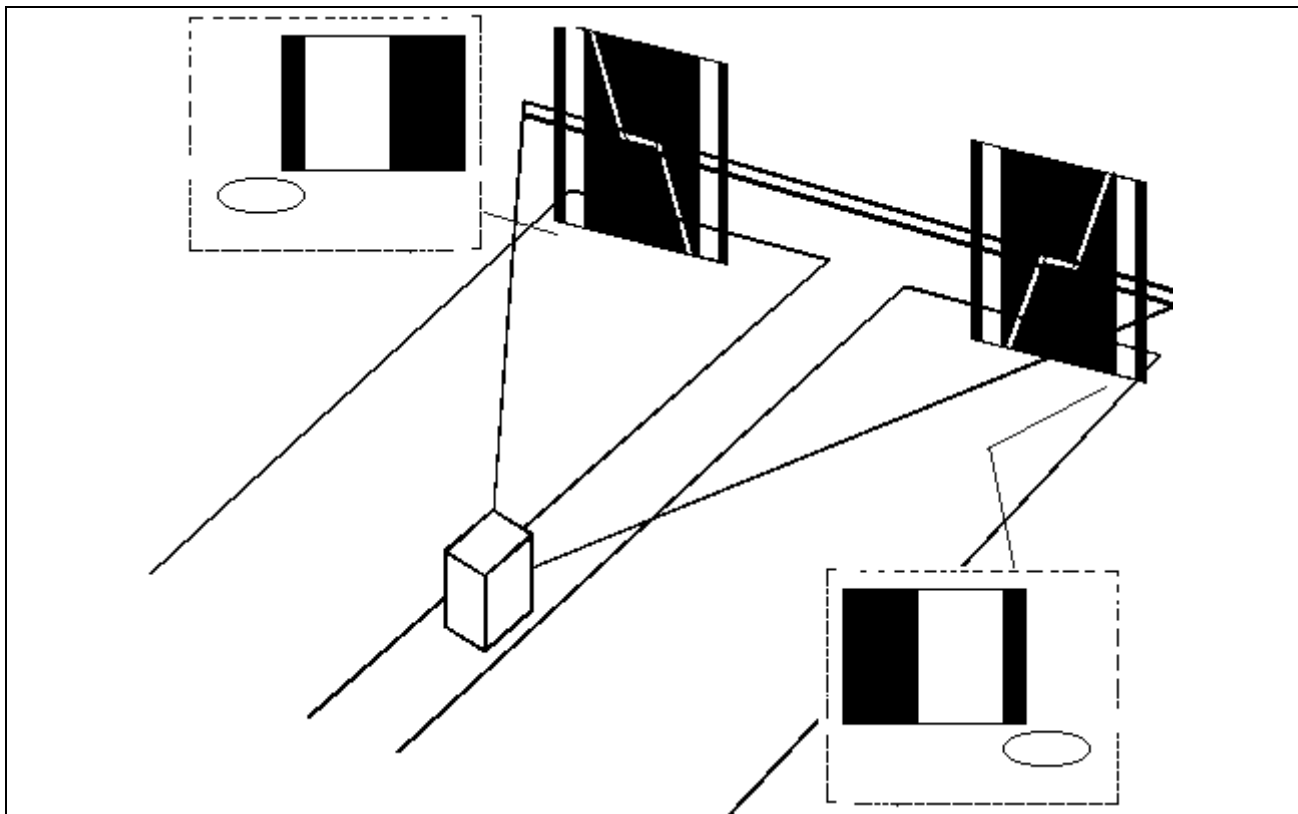
BLOQUEAR LOS MOTORES DE LA MÁQUINA!

Retirar los bolos de la pista y colocar las plantillas metálicas (suministradas con la instalación).

Verificar que el neon de la máquina esta encendido y que las condiciones de luminosidad son idénticas a aquellas de juego. Oscurecer las ventanas, pues la luz podría reflejarse sobre el pin deck (zona bolos).

Estas plantillas deben ser colocadas sobre las pistas de forma simétrica con respecto al centro y en las posiciones indicadas en las figuras de a continuación:

POSICIÓNAMIENTO STANDARD DE LAS PLANTILLAS DE CALIBRADO

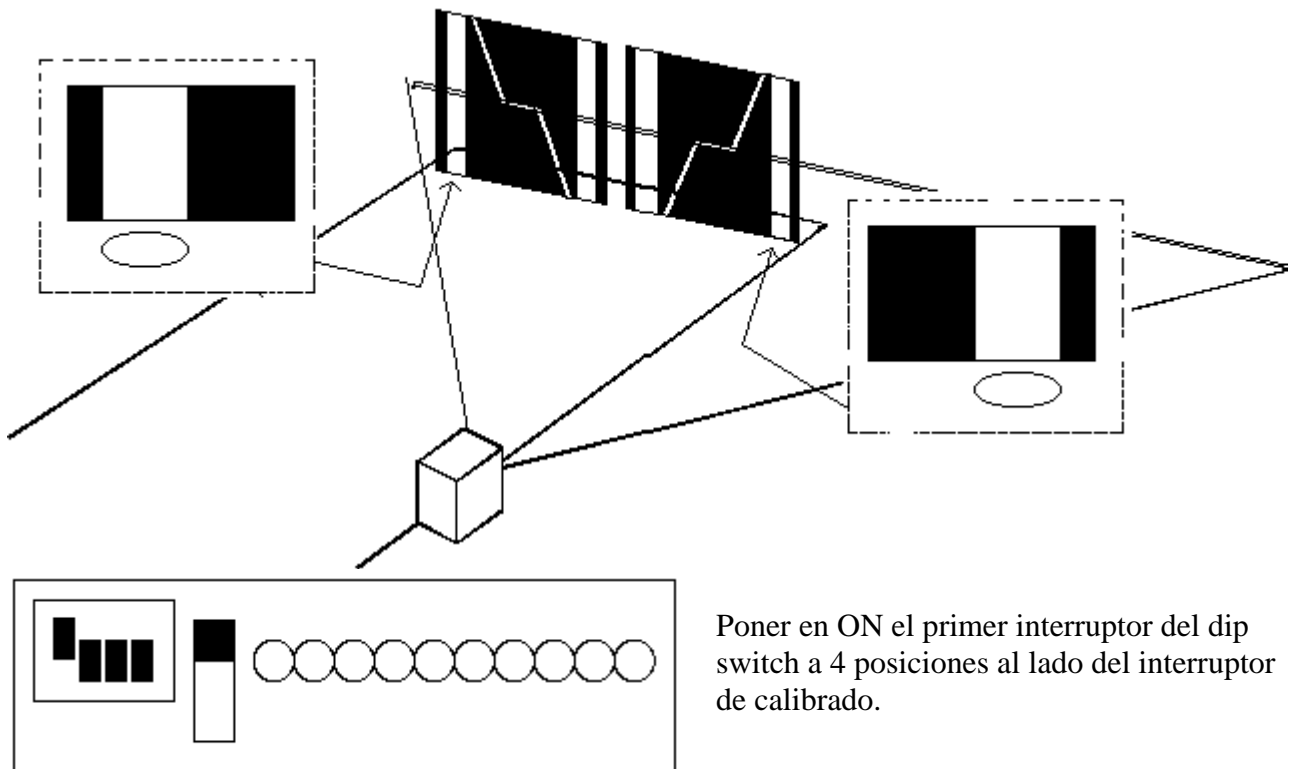


Poner el Sciba en **CALIBRACION**; para hacerlo, colocar la palanca negra sobre la tarjeta hacia **ARRIBA**.

Cuando el Sciba está en **CALIBRADO**, es insensible a los comandos de la consola.

Cuando el Sciba está en calibrado, la led nº10 parpadea, es cuando las otras indican los reglajes a realizar. El enfoque es correcto cuando las 4 LED verdes están encendidas y fijas.

POSICIÓN DE LAS PLANTILLAS CON SCIBA SIMPLE



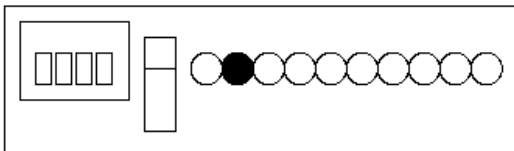
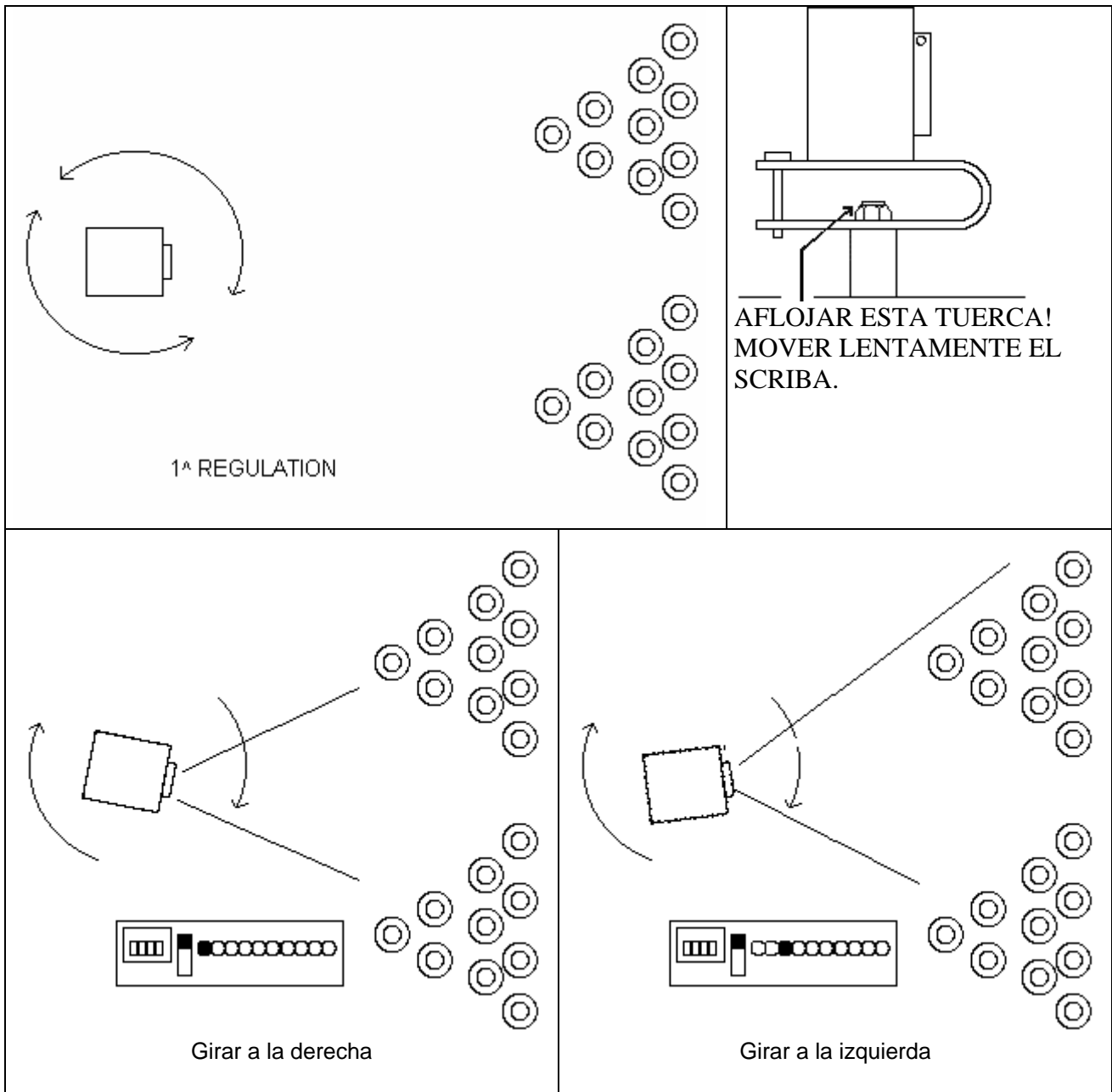
CALIBRADO MÉCANICO

Hay 3 ajustes diferentes para el enfoque del Sciba:

1. ROTACIÓN SOBRE EL EJE VERTICAL
2. ROTACIÓN SOBRE LA OPTICA (horario / contra-horario)
3. SUBIR / BAJAR LA LINEA DE LECTURA.

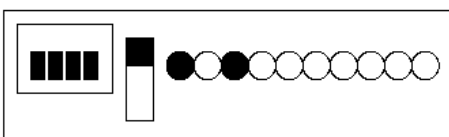
Cuando procedemos al ajuste del Sciba, aflojar los tornillos de fijación uno por uno, según el ajuste. Después de haber ajustado cada posición, es recomendable apretar los tornillos de ajuste.

ROTACIÓN SOBRE EL EJE VERTICAL



OK! La posición es correcta. Apretar la tuerca del soporte de base.

Ejecutar seguidamente el ajuste de la rotación de la óptica.



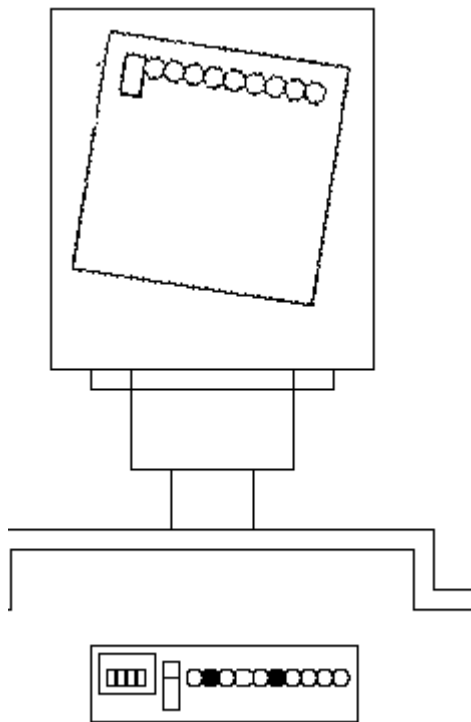
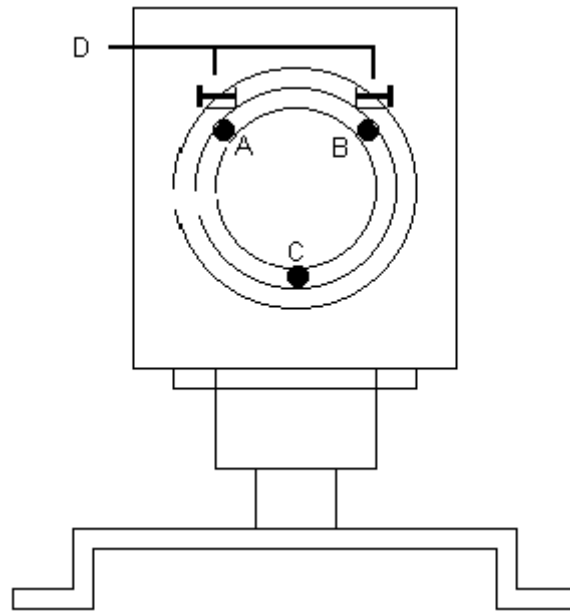
SI LAS DOS LED QUEDAN ROJAS SIN NINGUN DESPLAZAMIENTO:

1. La distancia del Sciba no es correcta.
2. El tiempo de integración no es correcto (demasiado alto o demasiado bajo).

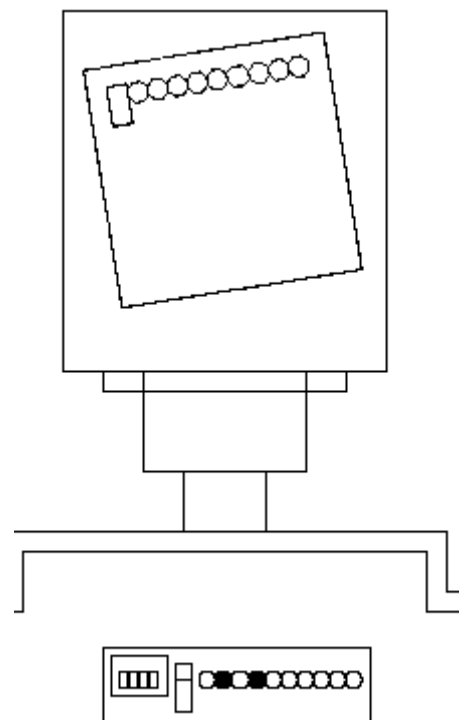
Para modificar el tiempo de integración, volver a poner la palanca de calibrado en posición normal y realizar la operación a partir de la consola.

ROTACIÓN SOBRE LA OPTICA (horario / contra-horario)

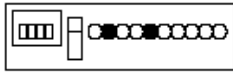
Aflojar los 3 tornillos situados sobre el collar de la óptica antes de proceder. Utilizar los tornillos D para desplazar la óptica.



Girar en sentido de las agujas del reloj

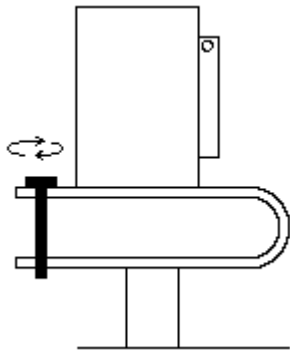


Girar en sentido contra las agujas del reloj

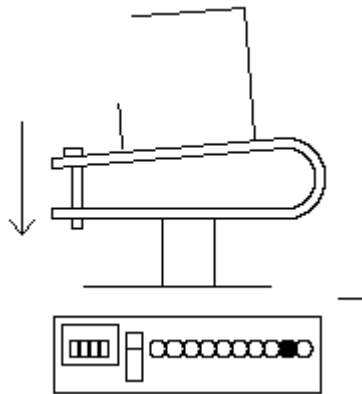


OK! La rotación ha sido ajustada. Apretar los tornillos.

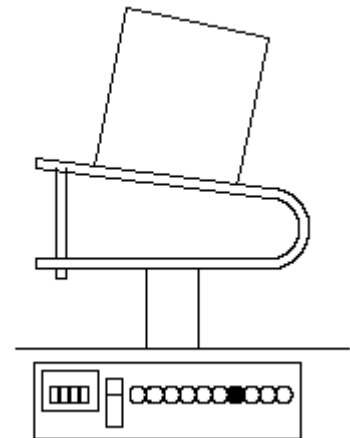
SUBIR/ BAJAR LA LINEA DE LECTURA



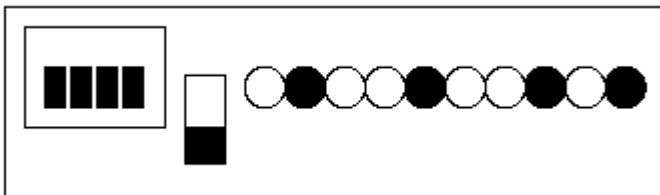
Girar el tornillo para
subir / bajar.



Atornillar para subir



Destornillar para bajar



TODO ESTA OK!

El enfoque del Sciba se ha cumplido. Las 4 led verdes están encendidos.

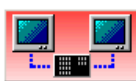
- Subir las plantillas del Sciba.
- Poner barniz sobre los tornillos de ajuste para bloquearlos

NO OLVIDAR DE PONER LA PALANCA NEGRA EN LA POSICIÓN DE JUEGO (ABAJO).
SI USTED DEJA EL SCIBA EN POSICIÓN DE CALIBRAJE, EL MENSAJE ADJUNTARA EL
MENSAJE "TIME OUT" CUANDO USTED PULSE SOBRE EL BOTON DEL SCIBA.

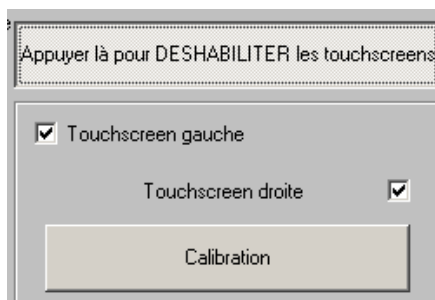


Calibrado pantalla táctil consola JUGADORES 11.5

Cerrar el score sobre las pistas a calibrar, verificar que los monitores están sobre la selección “FONDOS EN ROTACIÓN”.



En el menú SETUP, pulsar sobre el botón según el modelo de central de pista instalada.



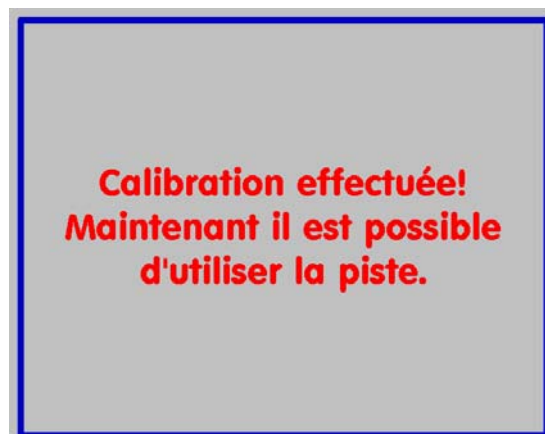
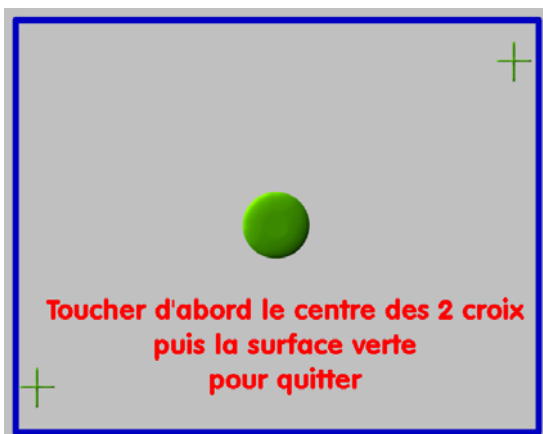
La tecla **Apoyar** para **HABILITAR** los touchscreens activa la selección de la pantalla táctil.

Las **casillas de selección para el monitor de la izquierda y derecha** se activan presionando la tecla correspondiente.

Para **DESACTIVAR** los touchscreens (en caso de error), pulsar de nuevo sobre la tecla.

Para calibrar los monitores de las pantallas táctiles de la consola jugador, pulsar sobre la tecla **CALIBRACION** que solo estará disponible si las pantallas táctiles están habilitadas.

Efectuar el calibrado a partir de la consola jugador.





Configuración de los parámetros interfaz máquina 11.6 (A.P.I.)



Los parámetros de interfaz de la máquina son configurados por los instaladores. No modificar o poner al día los parámetros si no es por necesidad real. Antes de hacerlo, informar el Servicio de Asistencia para que verifique la Configuración.

Pistes #1-#2

Piste gauche	EEPROM	Piste droite
Dist. Fotocell.: 23 cm	D1	Dist. Fotocell.: 23 cm
Ret. Lecture: 3 sec	setup prédéfini	Ret. Lecture: 3 sec

Par. Avancée

COMMUNS

Machine: AMF 8270 uP

Type Connexion

- Mai
- Signal 1[^]-> 2[^] tir
- APS:
- Signal Strike/Rigole
- APS dans 1. et 2. tir

Cycles spéciaux et Retour 10[^] frame:

- Mai
- Cycle modifié:
- Cycle Extra:
- Retard extra cycle 2 tir: 0

1 SCIBA par piste:

Distance Tablier: 396 cm

Retard extinction: 10 sec

Cycle après lecture (1[^] tir):

Cycle après lecture (2[^] tir):

OK

En el menú **SETUP**, pulsar sobre la tecla del par de pistas a verificar. **ESPERAR** la comunicación.

Seleccionar el **TIPO DE MÁQUINA** en la lista, después pulsar sobre la tecla **SETUP PREDEFINIDA** para cambiar los parámetros más comunes. Este tipo de intervención es normalmente suficiente para garantizar el buen funcionamiento del Score. En caso de necesidad, cambiar los parámetros. **CONSEJO:** verificar los parámetros de un par de pistas adyacentes (funcionando) y reproducirlas en el esquema.

DESCRIBIMOS A CONTINUACIÓN LOS PARÁMETROS MÁS SIGNIFICATIVOS.

TIPO DE CONEXIÓN

Seleccionar el tipo de material según el modelo de máquina.

NUNCA instalación con máquinas 8230/3000/45 sin APS, 8270 solid State chasis sin modificación APS, Brunswick A1/A2, 8270 uP SANS circuito APS.

APS máquinas 8270 uP, 8290 First Generation, 8230 con cerebro Steltronic modificados aps

SEÑAL 1^SEGUNDA BOLA instalaciones con máquinas dotadas del botón de cambio de bola, máquinas Vía Bowling,

DISTANCIA CÉLULAS FOTOELÉCTRICAS

Medida en centímetros el espacio entre célula fotoeléctrica de **ARRANQUE** de la máquina y **VELOCIDAD DE LA BOLA**.

En las instalaciones standard (con las dos células fotoeléctricas montadas sobre el Sciba), el valor del parámetro es 23.

RETRASO DE LECTURA

Tiempo en segundos que transcurre entre el pasaje de la bola por la célula fotoeléctrica de **ARRANQUE** y la foto tomada por el Sciba. *Este parámetro no es utilizado en las instalaciones con equipos Strip-Retro sobre máquinas GS10, Vollmer, Vilati, Spellman fili, KF3000.*

DISTANCIA TABLERO

Medida en centímetros del espacio entre la célula fotoeléctrica de **ARRANQUE** de la máquina y **LA ÚLTIMA COLOCACION DE BOLOS (7,8,9,10)**. En las instalaciones standard, el parámetro es 396.

CICLOS ESPECIALES Y REORGANIZACION 10th TIRADA

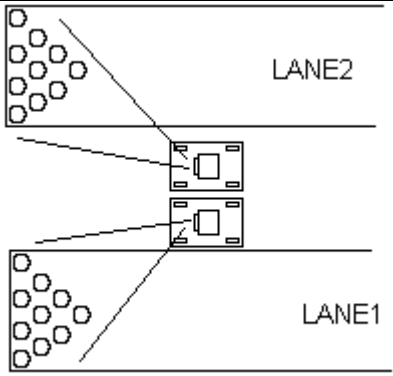
NUNCA ningún ciclo de reorganización en caso de spare + lanzar no-strike siguiente.

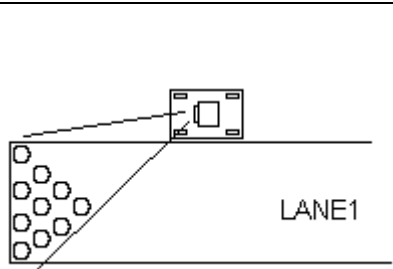
CICLO MODIFICADO es utilizado con APS. Simula un strike y evita un ciclo.


RETRASO EXTRA CICLO SEGUNDA BOLA tiempo en segundos que transcurre en el momento donde la lámpara de 2ª bola se apaga y se enciende y la envía del ciclo a la máquina.

UN SCIBA POR PISTA

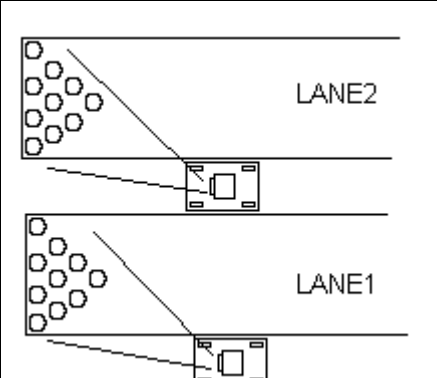
Esta opción debe ser escogida cuando tenemos dos Sciba para un par de pistas o cuando un Sciba controla **SOLAMENTE** una pista (pista impar). Seleccionar la casilla a esconder sobre la base del esquema de abajo.

	<p>IZQUIERDA</p> <p>NUNCA</p> <p>STANDARD</p> <p>CRUZADA'</p>	<p>DERECHA</p> <p>NUNCA</p> <p>STANDARD</p> <p>CRUZADA'</p>
---	---	---

	<p>IZQUIERDA</p> <p>NUNCA</p> <p>STANDARD</p> <p>CRUZADA'</p>	<p>DERECHA</p> <p>NUNCA</p> <p>STANDARD</p> <p>CRUZADA'</p>
---	---	--


	<p>IZQUIERDA</p> <p>NUNCA</p> <p>STANDARD</p> <p>CRUZADA'</p>	<p>DERECHA</p> <p>NUNCA</p> <p>STANDARD</p> <p>CRUZADA'</p>
---	---	--

	<p>IZQUIERDA</p> <p>NUNCA</p> <p>STANDARD</p> <p>CRUZADA'</p>	<p>DERECHA</p> <p>NUNCA</p> <p>STANDARD</p> <p>CRUZADA'</p>
---	---	---

	<p>IZQUIERDA</p> <p>NUNCA</p> <p>STANDARD</p> <p>CRUZADA'</p>	<p>DERECHA</p> <p>NUNCA</p> <p>STANDARD</p> <p>CRUZADA'</p>
---	---	---

	<p style="text-align: right;">Calibrado</p> <p style="text-align: center;">pantalla táctil consola de trabajo</p>	<p style="text-align: center;">11.7</p>
---	---	---

El calibrado de la pantalla táctil de la consola es necesario cuando el cursor no obedece correctamente a la presión del dedo; realizar también el calibrado después de haber desplazado el monitor.

	<p>Atención! Si el monitor con pantalla táctil ha sido encendido DESPUÉS que la consola ha cargado Windows, la función "touch" está DESACTIVADA. REINICIAR Windows para reactivar la pantalla táctil.</p>
---	--

Los modelos de pantalla táctil utilizados son ELOTOUCH o MICROTOUCH. Los dos modelos pueden ser seriales (enchufados sobre COM1) o USB.

Antes de proceder al calibrado, limpiar la pantalla con la ayuda de un trapo ligeramente humedecido con agua, después ajustar las dimensiones de la pantalla de la forma más apropiada.

CALIBRADO MONITOR ELO TOUCH



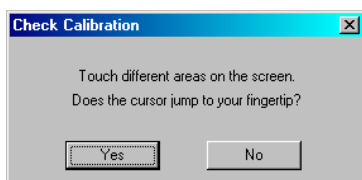
Pulsar sobre el icono **ELO TOUCHSCREEN** presentado sobre el panel de control de Windows (trayecto: ARRANQUE→PARÁMETROS→PANEL DE CONTROL).

Pulsar sobre la tecla **CALIBRATE** para activar el menú.



Tocar el BLANCO manteniéndose, en la medida de lo posible, perpendiculares a la pantalla.

Repetir la operación con el blanco siguiente que se adjunta en otra zona de la pantalla en tanto que el sistema lo pida.



El mensaje siguiente pide tocar diferentes puntos de la pantalla y verificar si cada vez el cursor se desplazar en la zona seleccionada.

Pulsar sobre **YES** para terminar el calibrado, sobre **NO** para retomarlo.

CALIBRADO MONITOR MICROTOUCH



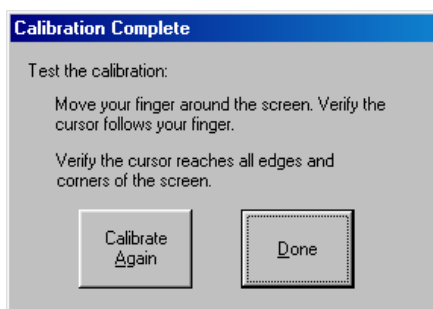
Pulsar sobre el icono **MICROTOUCH TOUCHSCREEN** presentado sobre el panel de control de Windows (trayecto: ARRANQUE→PARÁMETROS→PANEL DE CONTROL) o en el menú PROGRAMAS→MICROTOUCH→TOUCHWARE CONTROL PANEL.

Pulsar sobre la tecla **CALIBRATE** para activar el menú.



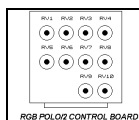
Tocar el BLANCO manteniéndose, en la medida de lo posible, perpendiculares a la pantalla.

Repetir la operación con el blanco siguiente que se adjunta en otra zona de la pantalla en tanto que el sistema lo pida.



El mensaje siguiente pide tocar diferentes puntos de la pantalla y verificar si cada vez el cursor se desplazar en la zona seleccionada.

Pulsar sobre **DONE** para terminar el calibrado, sobre **CALIBRATE AGAIN** para retomarlo.



Ajuste – reemplazo placa Monitores de las pistas 11.8

Los monitores de las pistas son calibrados al momento de la instalación.

Con el tiempo, es necesario ajustar la luminosidad y el contraste y a veces las dimensiones del panel.

Una limpieza periódica de las pantallas y de las partes electrónicas es recomendable.

PARA TODOS LOS TIPOS DE PLACA MONITOR.

Todos los monitores y los televisores se componen esencialmente de 2 partes:

CINÉSCOPE (o “tubo catódico”) donde están fijados los cables para la desmagnetización y las masas y culatas. El cinéscope esta fijado a la armadura mecánica del monitor por 4 tornillos en las esquinas.

PLACA MONITOR: una o varias tarjetas electrónicas.

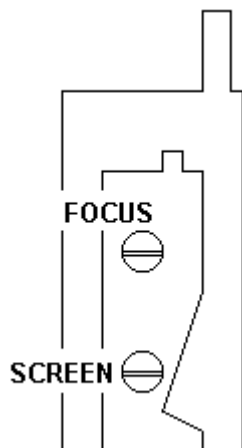
Es muy raro que el CINÉSCOPE se estropee. La parte a remplazar cuando un monitor tiene una avería es casi siempre la PLACA MONITOR.

Existe diferentes tipos de monitor en función del modelo comprado. El presente manual comprende la documentación para monitores Hantarex, modelos Polo y Quadristandard. Para el modelo Sharp Imagen (distribuido en Estados-Unidos), referirse al manual provisto por el fabricante.

Cada vez que cambiemos la placa del monitor, será necesario calibrar el ajuste del SCREEN. La misma operación es necesaria si vemos aparecer con el tiempo líneas blancas transparentes superpuestas al grafismo del juego.



Atención! Para todos los tipos de ajuste, proveerse de un destornillador de plástico. Sacarse los anillos, pulseras, reloj u otros objetos metálicos de las muñecas y de las manos para evitar todo riesgo de corta-circuito.



Los tornillos de ajuste **SCREEN** y **FOCUS (punto focal)** se encuentran sobre un componente llamado **TRANSFORMADOR DE LINEA** montado sobre la placa del monitor.

Para reparar el componente, seguir el hilo que sale de la ventosa sujeta al cinescope.

PARA CALIBRAR LA PANTALLA (SCREEN), proceder de la forma siguiente:

Bajar al mínimo el nivel de luminosidad, contraste y color.

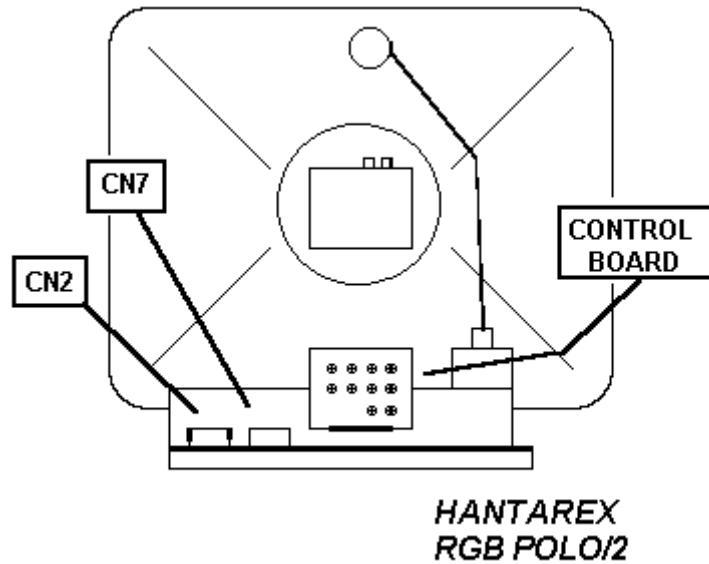
Ajustar el tornillo de la pantalla **LENTAMENTE** hasta que aparezcan líneas horizontales y la imagen (muy oscura).

Girar la pantalla en el sentido **OPUESTO** hasta que las líneas desaparezcan.

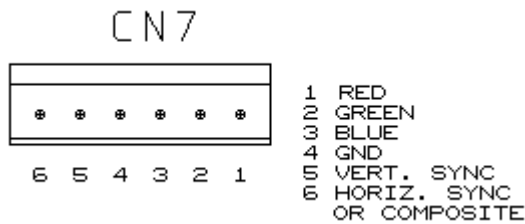
Atención !! Si no efectuamos el ajuste correctamente y continuamos a girar en el sentido de las agujas del reloj, mismo con la presencia de líneas horizontales, el monitor puede apagarse solo (circuito de auto-protección), y será necesario volver a llevar el ajuste al nivel anterior a la modificación, apagar y volver a encender el monitor con la ayuda del interruptor situado sobre la placa.

Ajustar la luminosidad, el contraste y el color y ajustar el PUNTO FOCAL si es necesario.

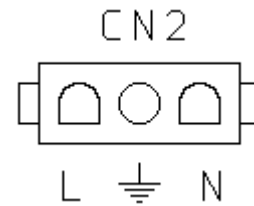
MONITOR HANTAREX POLO 28" y 14"



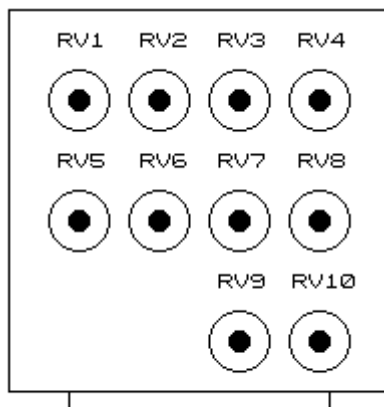
El CONTROLLBOARD es el modulo para el ajuste de la imagen.



connecteur signaux RGB



Connecteur input V AC



RGB POLO/2 CONTROL BOARD

- RV1** = Luminosidad
- RV2** = Trapecio
- RV3** = Amplitud horizontal
- RV4** = Amplitud vertical
- RV5** = Contraste
- RV6** = Almohadilla (efecto "tonel")
- RV7** = Fase horizontal
- RV8** = Desplazamiento vertical
- RV9** = Frecuencia horizontal

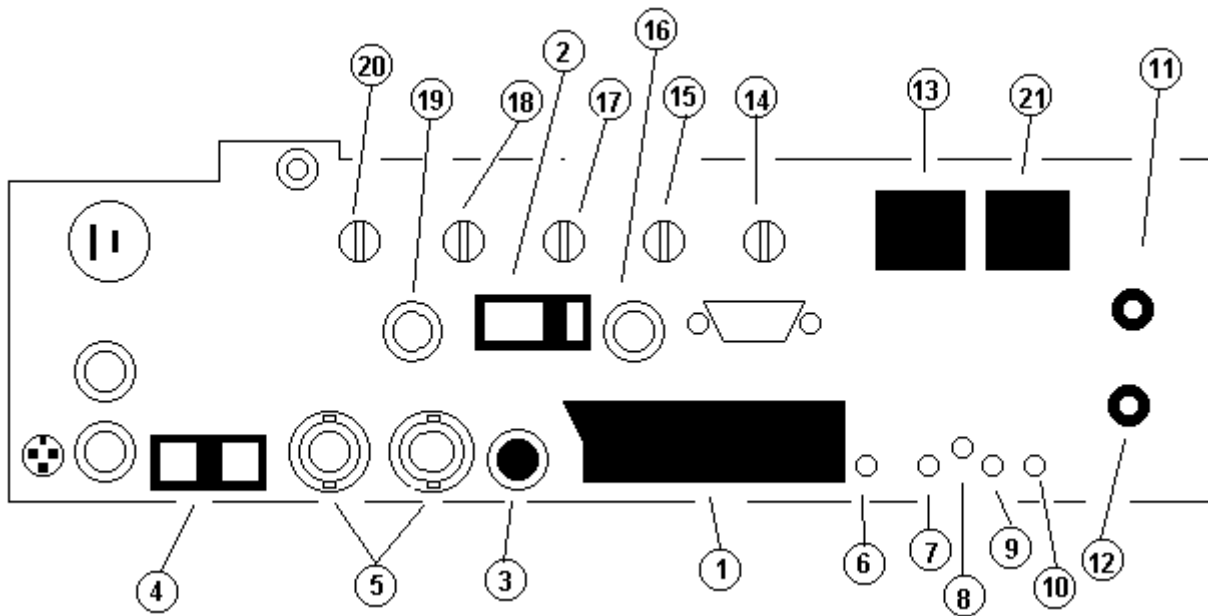
El ajuste del Screen esta sobre la placa monitor.

Los fusibles se encuentran sobre la placa monitor, cerca del conector CN2.

ATENCIÓN! Las placas POLO/2 son instaladas sobre los Monitores 28" y 14" pero no son equivalentes!

Las placas para Monitor 28" llevan componentes diferentes. Precisar el modelo de Monitor (28"o 14") en el pedido de piezas de recambio.

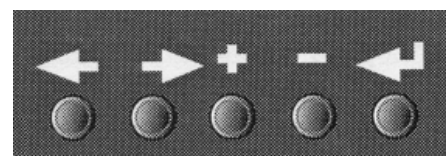
PLACA MONITOR HANTAREX QUADRISTANDARD 28" EQ/2



- 1 Conector EUROSCART
- 2 Selector PRIORITY
- 3 Interruptor 75 Ohm (prensado = presencia de carga)
- 4 Selector S-VHS, RGB, VIDEO
- 5 Entrada - Salida señal video compuesto
- 6 Fase horizontal
- 7 Frecuencia vertical
- 8 Amplitud vertical
- 9 Fase vertical
- 10 Amplitud vertical
- 11 Focus
- 12 Screen
- 13 Interruptor ON/OFF
- 14 Ajuste MATIZ (únicamente sobre NTSC)
- 15 Ajuste COLOR
- 16 Selector ANALOG - TTL (no utilizado)
- 17 Ajuste CONTRASTE
- 18 Ajuste LUMINOSIDAD
- 19 Selector sincronismo positivo-negativo
- 20 Ajuste Audio (no utilizado)
- 21 Entrada AC. Hay en la base, un estuche porta-fusible (T2A 250V)

Las entradas - salidas Audio SVHS - altavoces exteriores no son utilizadas, 2 & 4 = RGB, 19 SYNC negativo

PLACA MONITOR HANTAREX QUADRISTANDARD 28" EQ/3



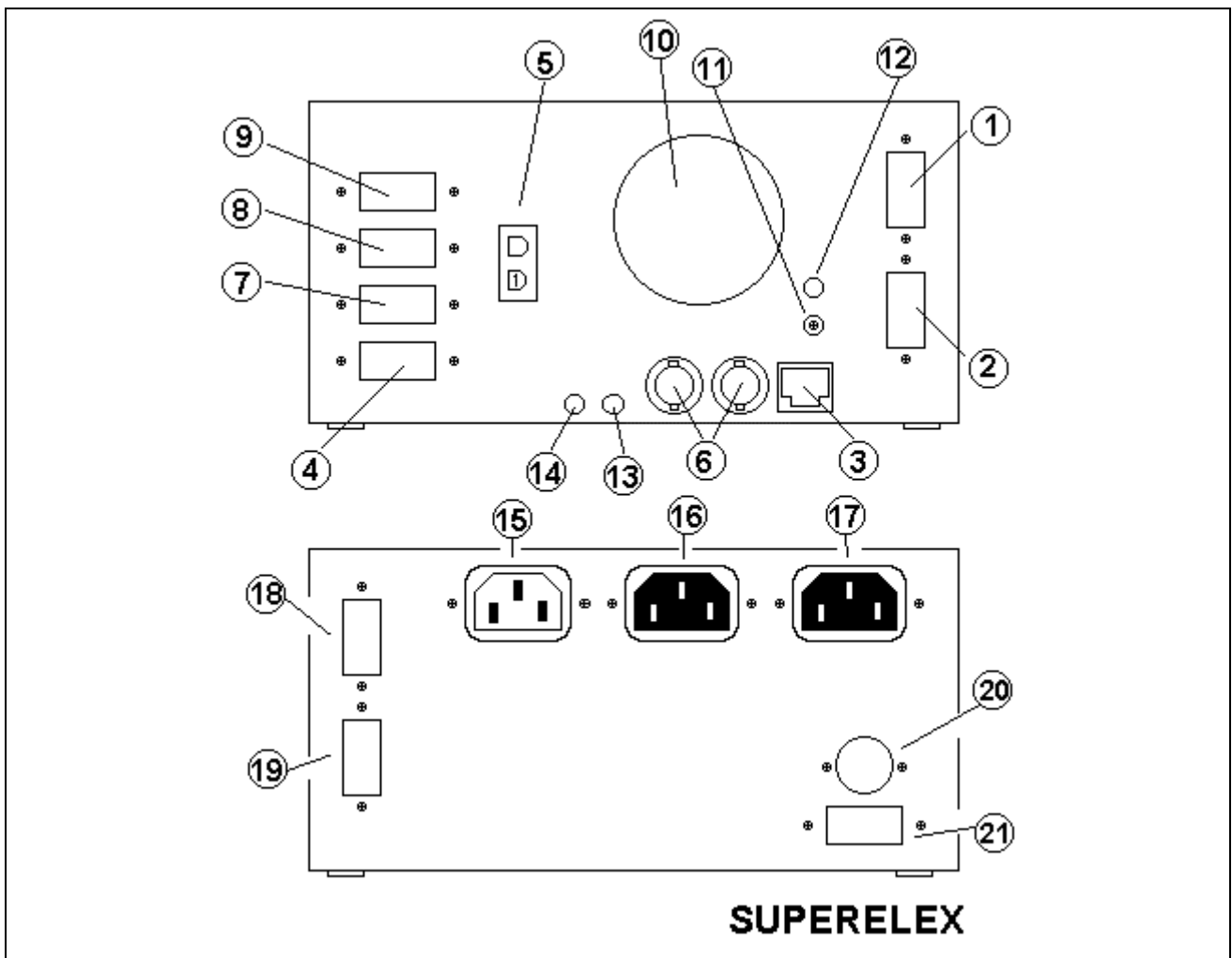
PANEL DE COMANDOS

Presionar la tecla \leftarrow durante 3 segundos para acceder al menú "on screen display"
 Utilizar las teclas $\leftarrow \rightarrow$ para desplazarse de una función a otra
 Utilizar las teclas + - para ajustar los valores.

Atención! Si no efectuamos ningún ajuste durante 30 segundos, el monitor vuelve a las funciones operacionales normales.

Para los ajustes, seguir las instrucciones indicadas en las tablas siguientes junto al manual del monitor.

 Reemplazo de una central de pistas 11.9



- 1 RGB out para Monitor 14" (consola jugador) pista izquierda
- 2 RGB out para Monitor 28" pista izquierda
- 3 Entrada Nywork (red) Rj 45
- 4 COM1 para interfaz máquinas (conectar el cable Ca0092A)
- 5 Salida 12 VDC para interfaz máquinas (conectar el cable Ca0092A)
- 6 Entrada-salida señal vídeocompuesto
- 7 COM2 (facultativo para piloto pantalla táctil)
- 8 COM3
- 9 COM4
- 10 Ventilador de enfriamiento
- 11 LED red
- 12 Reset (facultativo)

- 13 Salida audio pista derecha
- 14 Salida audio pista la izquierda
- 15 Entrada AC 110 240
- 16 Salida AC para monitor pista izquierda
- 17 Salida AC para monitor pista derecha
- 18 RGB out para Monitor 14" (consola jugador) pista derecha
- 19 RGB out para Monitor 28" pista derecha
- 20 Entrada teclado para Mantenimiento
- 21 Salida Vga para Mantenimiento

REEMPLAZO DE LA CENTRAL

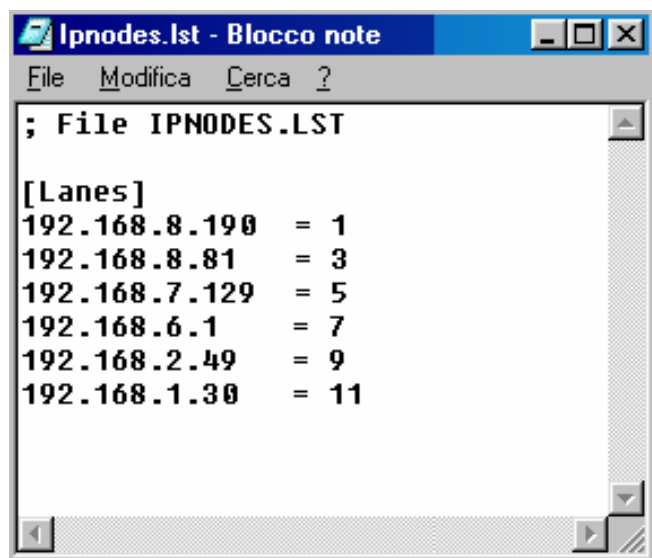
Cada central posee su propio "ID" de identificación llamada IP ADDRESS. Este número es unívoco y no es igual a ningún otro. La etiqueta con el número IP se encuentra debajo del conector de red; de todas formas, puede ser identificado por el número que empieza siempre por 192.168.

Antes de instalar la nueva central, tomar nota del número indicado sobre la etiqueta del IP ADDRESS.

PROCEDER SIEMPRE CON EL SISTEMA APAGADO Desenchufar la vieja central y enchufar la nueva.

SOBRE LA CONSOLA PRINCIPAL

Pulsar sobre ARRANQUE -> PROGRAMAS -> STELTRONIC -> IPADDRESS EDIT para abrir el fichero de los "vínculos".

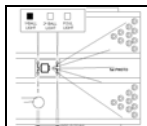


Los vínculos de red están configurados como líneas por lo que la referencia es el número impar de la pista. Por ejemplo, como vemos sobre la imagen, el vínculo de red de la central 1-2 es 192.168.8.190.

Reemplazar el número de vínculo de red correspondiente a la nueva central por el número existente. Recomendamos respetar las sintaxis; después el vínculo de red, debe tener dos espacios, el signo "igual", un espacio y el número impar del par.

Después de haber terminado la edición, pulsar sobre la comando **FICHERO**, pulsar sobre el comando **GRABAR** y **SALIR**

AHORA ES POSIBLE ENCENDER LA NUEVA CENTRAL. ATENCIÓN! LA OPERACIÓN DE PRIMERA CARGA DURA DE 2 A 5 MINUTOS. NO INTERRUMPIR LA ALIMENTACION DURANTE ESTA PRIMERA FASE DE CARGA.



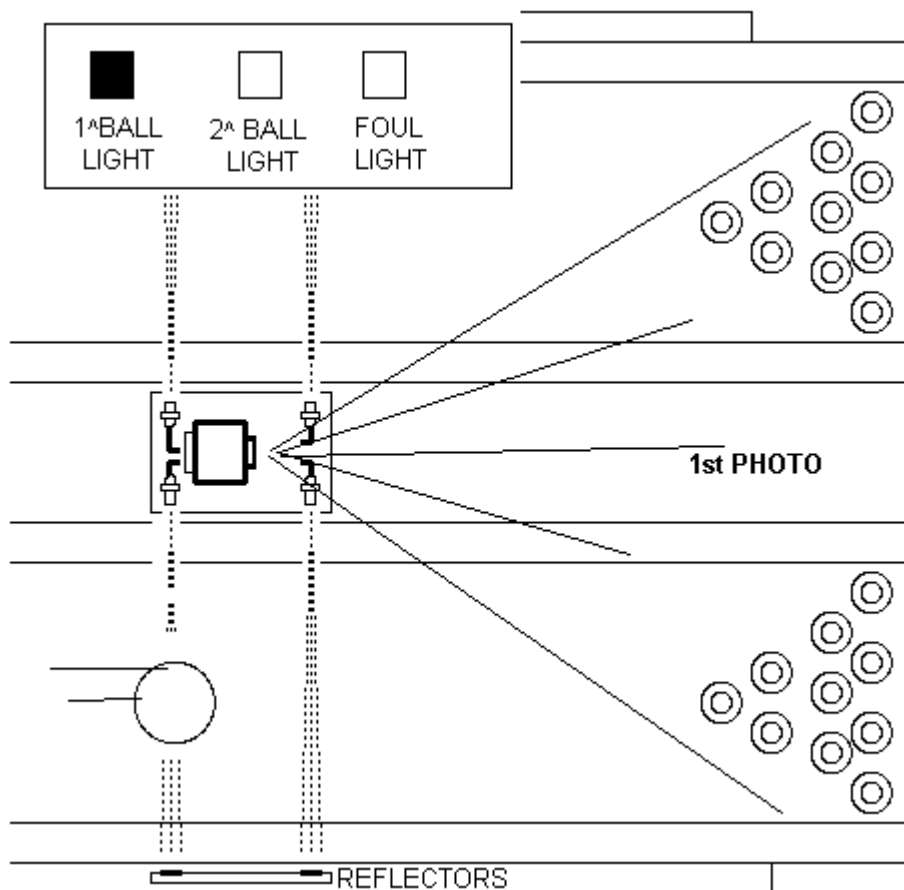
Ciclos del score 11.10

Encontraremos a continuación algunas indicaciones sobre el funcionamiento del score.

CICLO DE PRIMER LANZAMIENTO

La máquina esta encendida y espera el primer lanzamiento.

SÓLO la lámpara de primer lanzamiento esta encendida. SI LA LAMPARA DE SEGUNDO LANZAMIENTO ESTA ACTIVA, EL SCORE NO CUENTA EL LANZAMIENTO.



El jugador lanza la bola

 La bola traspasa las células fotoeléctricas.

 El Sciba toma la foto de referencia (étalon).

 EL CONTADOR DEL TIEMPO DEFINIDO EN EL PARAMETRO "RETRASO LECTURA" DE LA I-RETRO ARRANCA.

 La I-Retro valida el ARRANQUE de la maquina.

 La bola golpea los bolos

 Cuando el tiempo acaba (y antes que la maquina no coja el resto de los bolos restantes) le Sciba toma la foto de comparación.

 El score es enviado a la central

 La maquina completa el ciclo y enciende la lámpara de 2º lanzamiento.

CICLO RÁPIDO PARA CANAL (SWEEP REVERSE)

En el caso de máquinas con APS o función similar habilitada, el Score esta en medida de no efectuar el movimiento de barrido; En el caso de 8270 o 90 uP, el sistema hace remontar el cepillo que había descendido en posición de guardia. Esto sirve para economizar un ciclo a la máquina, con un menor uso de los elementos y un juego más rápido.

El ciclo rápido es posible en los casos siguientes: UMBRAL bolo 7 abatido – UMBRAL bolo 10 abatido – SÓLO bolos 7 y 10 abatidos – Canal (ningún bolo abatido).

CICLO DE STRIKE

El ciclo de Strike se cumple después del primer lanzamiento. La lámpara de segundo lanzamiento DEBE estar apagada antes de la lectura de los bolos. El Sciba lee STRIKE (=todos los bolos abatidos) y envía el score a la central.

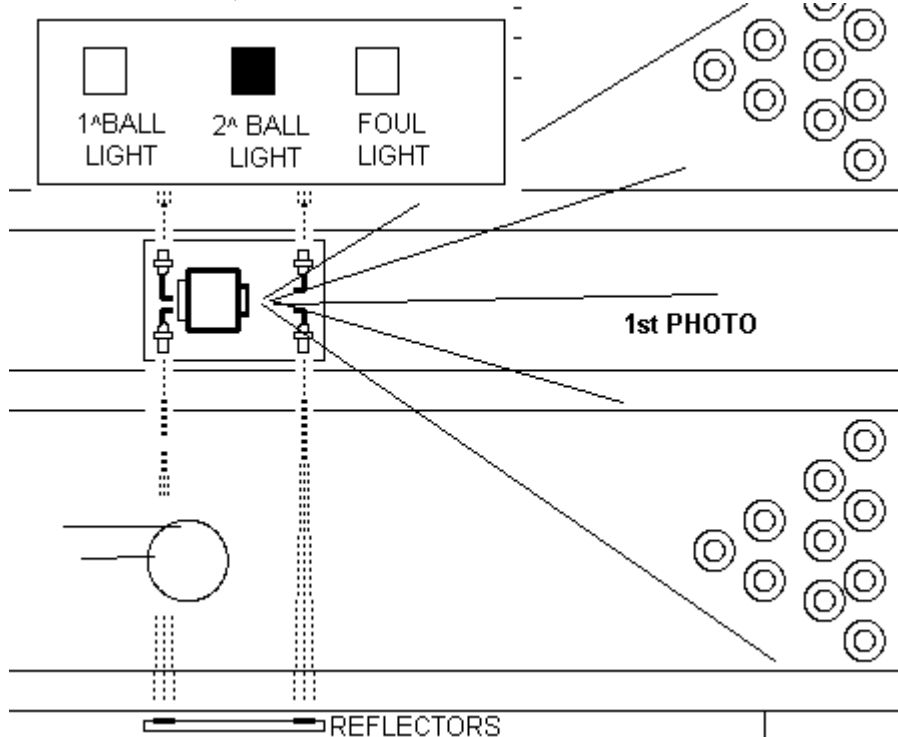
CICLO RÁPIDO DE STRIKE

En el caso de máquinas APS o función similar habilitada, el Score esta en medida de no efectuar el movimiento de la tabla; la barredora pasa y despeja los bolos abatidos, la tabla recarga inmediatamente los 10 bolos.

CICLO DE SEGUNDO LANZAMIENTO

La máquina esta encendida y espera el SEGUNDO lanzamiento.

La lámpara de SEGUNDO LANZAMIENTO ESTA ENCENDIDA Y FIJA. SI LA LAMPARA DE SEGUNDO LANZAMIENTO ESTA APAGADA O SE APAGA ANTES QUE LA FOTO HAYA SIDO TOMADA, EL SCORE NO CONTARA EL LANZAMIENTO.



El jugador lanza la bola

La bola traspasa las células fotoeléctricas.

El Sciba toma la foto de referencia (étalon).

EL CONTADOR DEL TIEMPO DEFINIDO EN EL PARAMETRO "RETRASO LECTURA" DE LA I-RETRO ARRANCA.

La I-Retro valida el ARRANQUE de la maquina.

La bola golpea los bolos

Cuando el tiempo acaba (y antes que la maquina no coja el resto de los bolos restantes) le Sciba toma la foto de comparación.

El score es enviado a la central

La máquina completa el ciclo y recarga los bolos, apagando la lámpara de 2º lanzamiento.

CICLO DE FALTA

Después de lanzar, el jugador pasa la línea de falta y pone en funcionamiento el mecanismo.

La máquina envía la señal al SCORE.

La señal DEBE restar activa hasta que la bola traspase las células fotoeléctricas.

La I-Retro envía un pedido de falta (lanzamiento no valido) a la central.



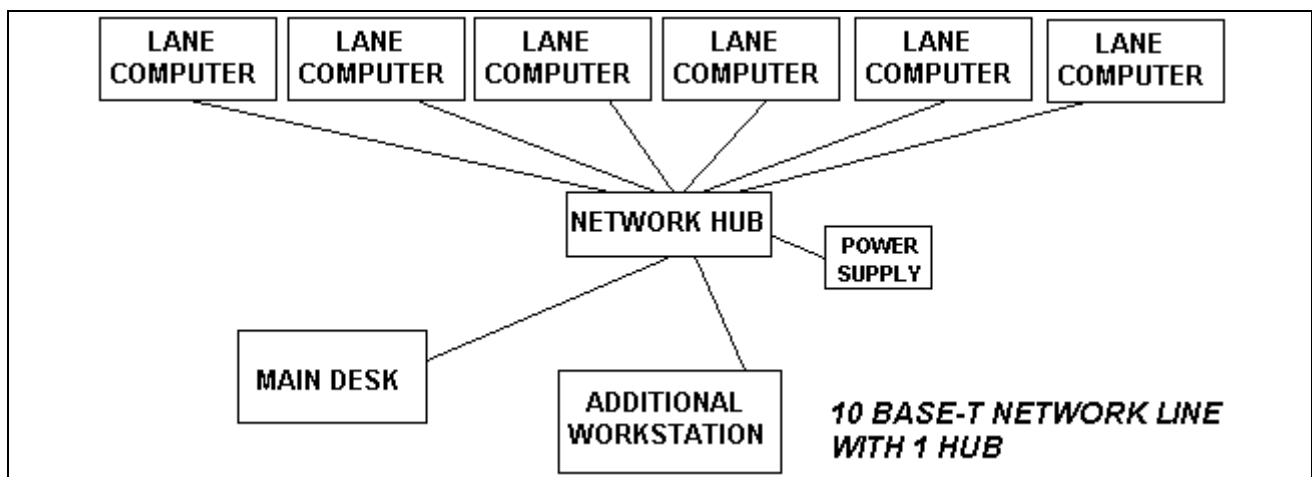
Esquemas de la instalación 11.11

Los esquemas adjuntos se refieren a los tipos de instalación los más comunes. Otras instalaciones o interfaces pueden sufrir variaciones en función del tipo de interfaz utilizada.

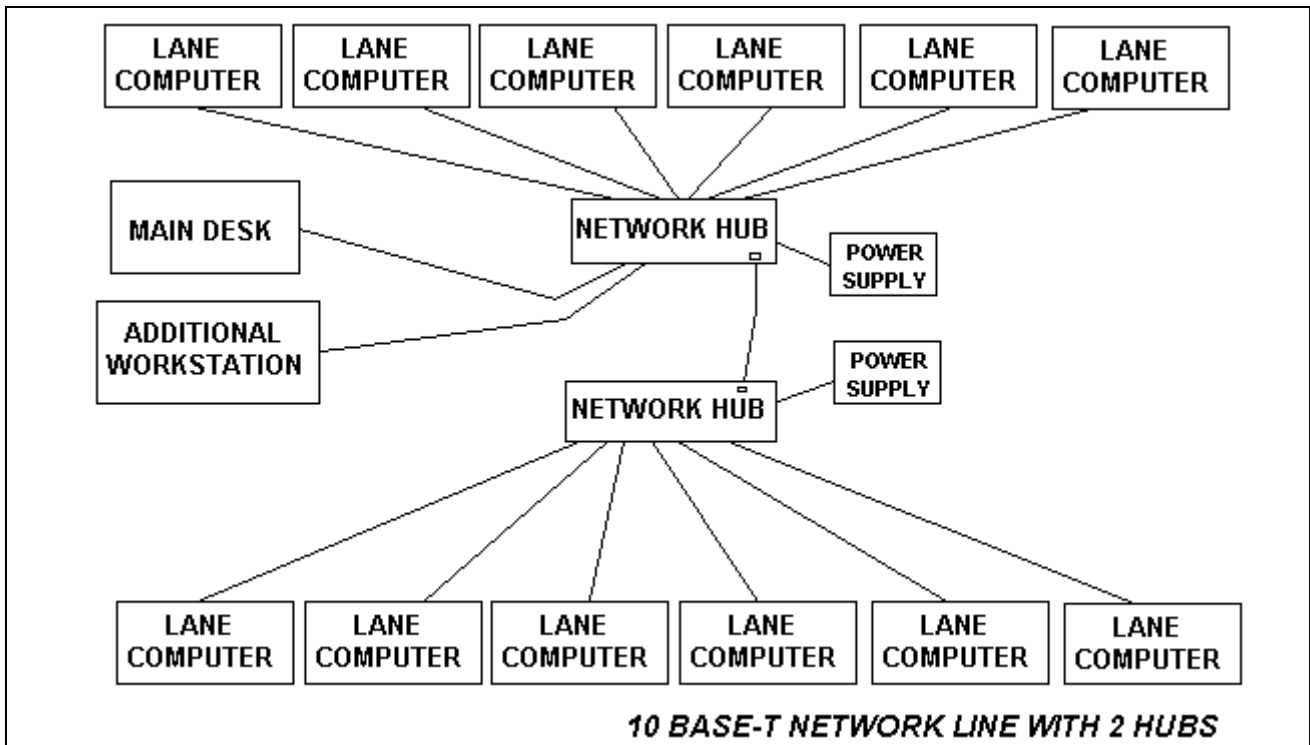
Los términos técnicos y los códigos pueden estar indicados en inglés por simplicidad. Referirse siempre a los códigos indicados para los recambios. En caso de duda, contactar el Servicio de Asistencia local.

NOTA: ciertas partes del manual están reproducidas en inglés con el fin de respetar la tecnología de las instalaciones originales de las máquinas fabricadas por los constructores americanos.

CONEXIÓN RÉD DATOS CON UN HUB/SWITCH

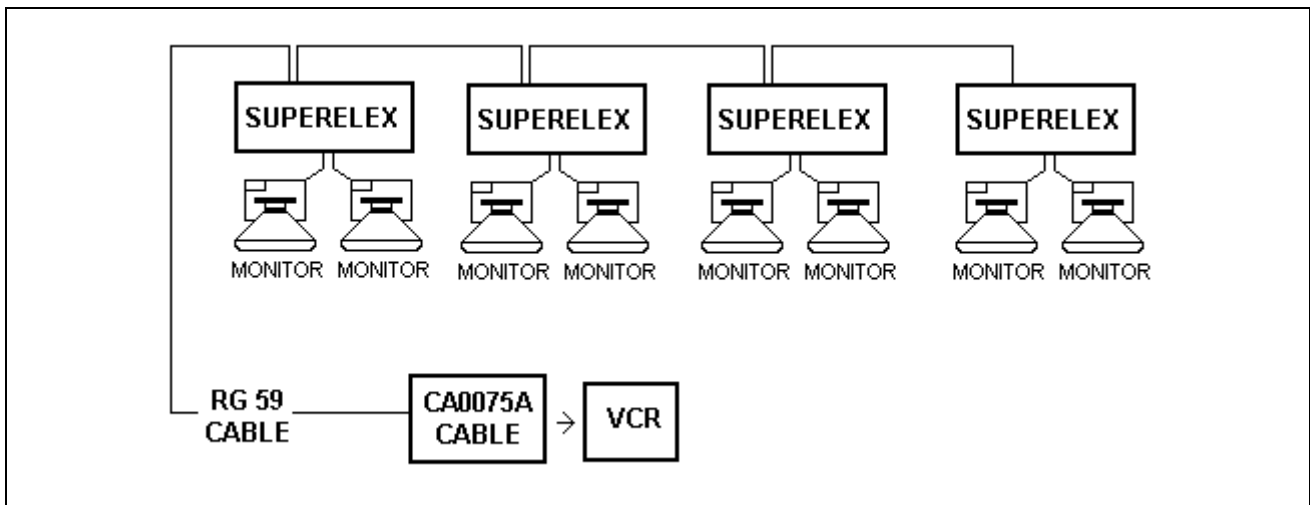


CONEXIÓN RED DATOS CON 2 HUB/SWITCH EN CASCADA

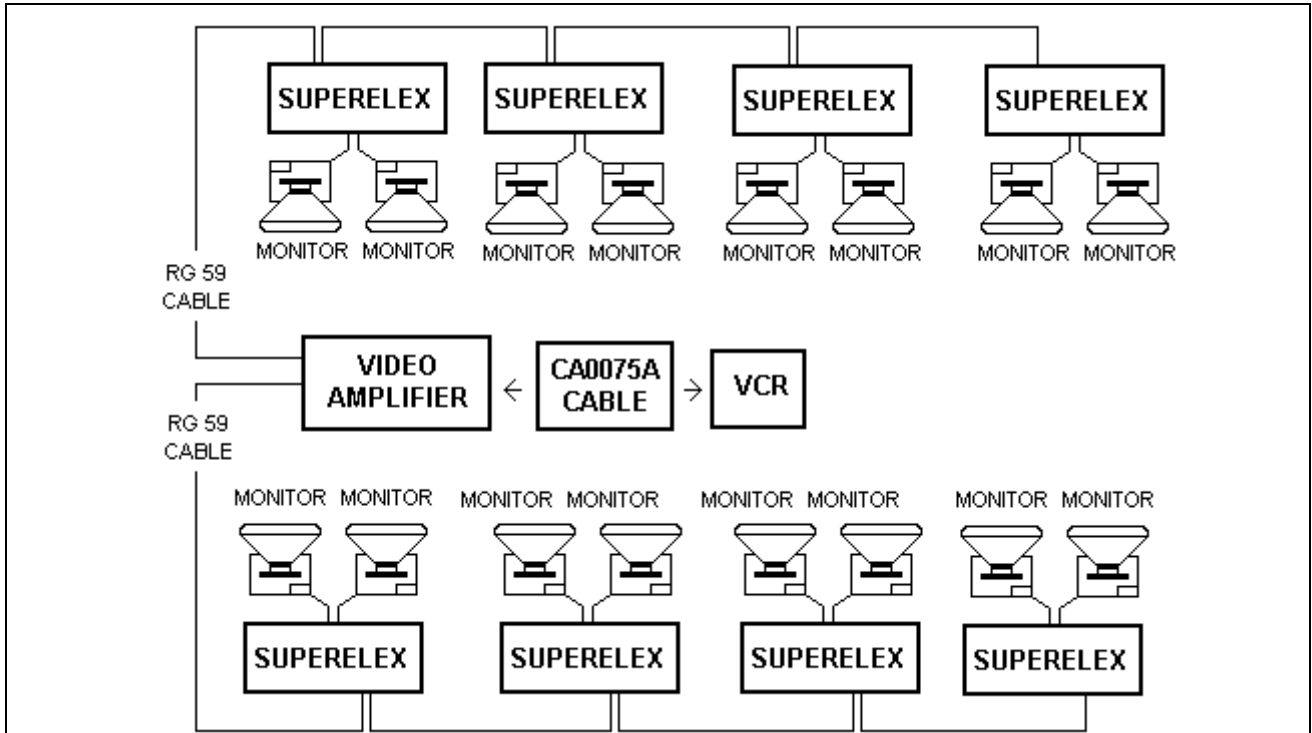


10 BASE-T NETWORK LINE WITH 2 HUBS

LINEA CVBS SOBRE DOS SEGMENTOS. MAX 8 SUPERELEX SOPORTADOS



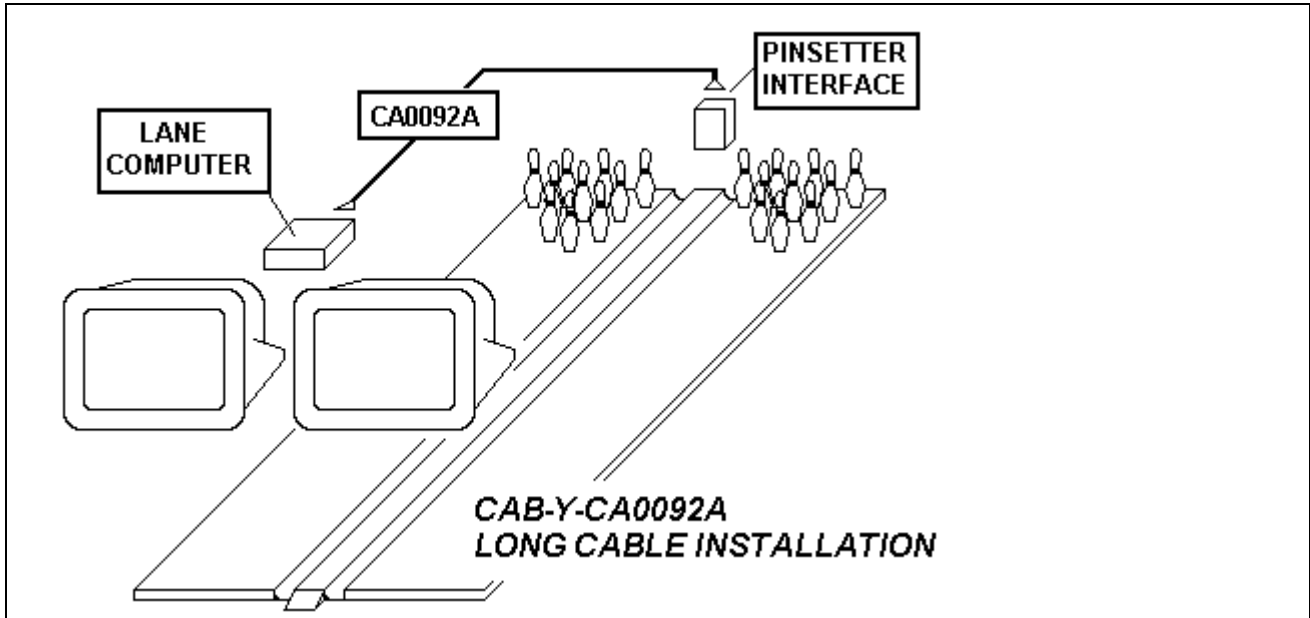
LINEA CVBS SOBRE DOS SEGMENTOS. MAX 16 SUPERELEX SOPORTADOS



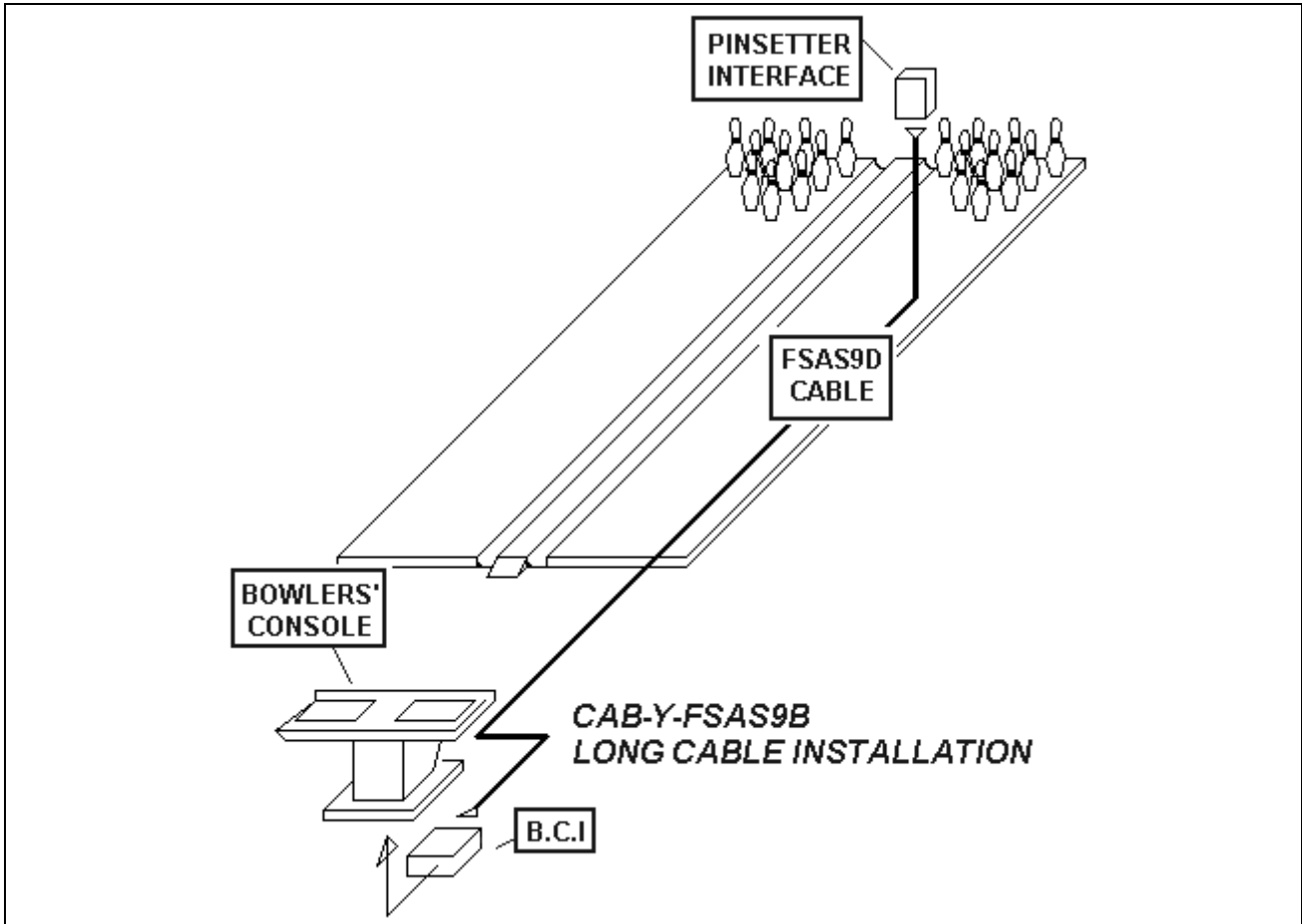
Cerrar con la ayuda de un tapón a 75 Ohm el conectivo Rg59 libre de la última SUPERELEX empotrada.

CABLES “LARGOS” DE EMPALME

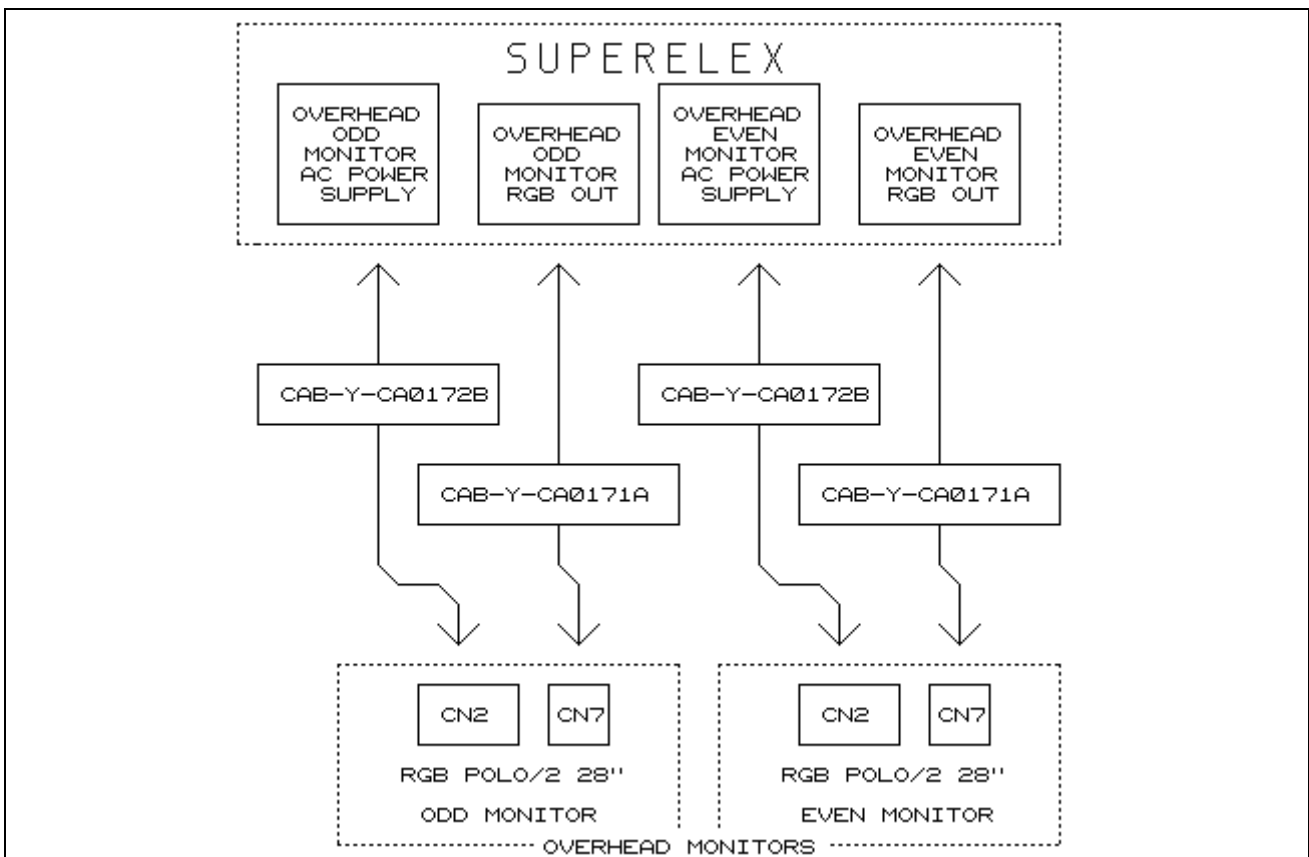
El cableado **CAB-Y-CA0092A** une la central de las pistas, con la interfaz máquinas. Este cable es universal para todos los tipos de central y de interfaz máquina. La largura prevista para el cable es de 30 metros. Si es necesario, podemos prolongar el cable hasta un máximo de 35-40 metros.



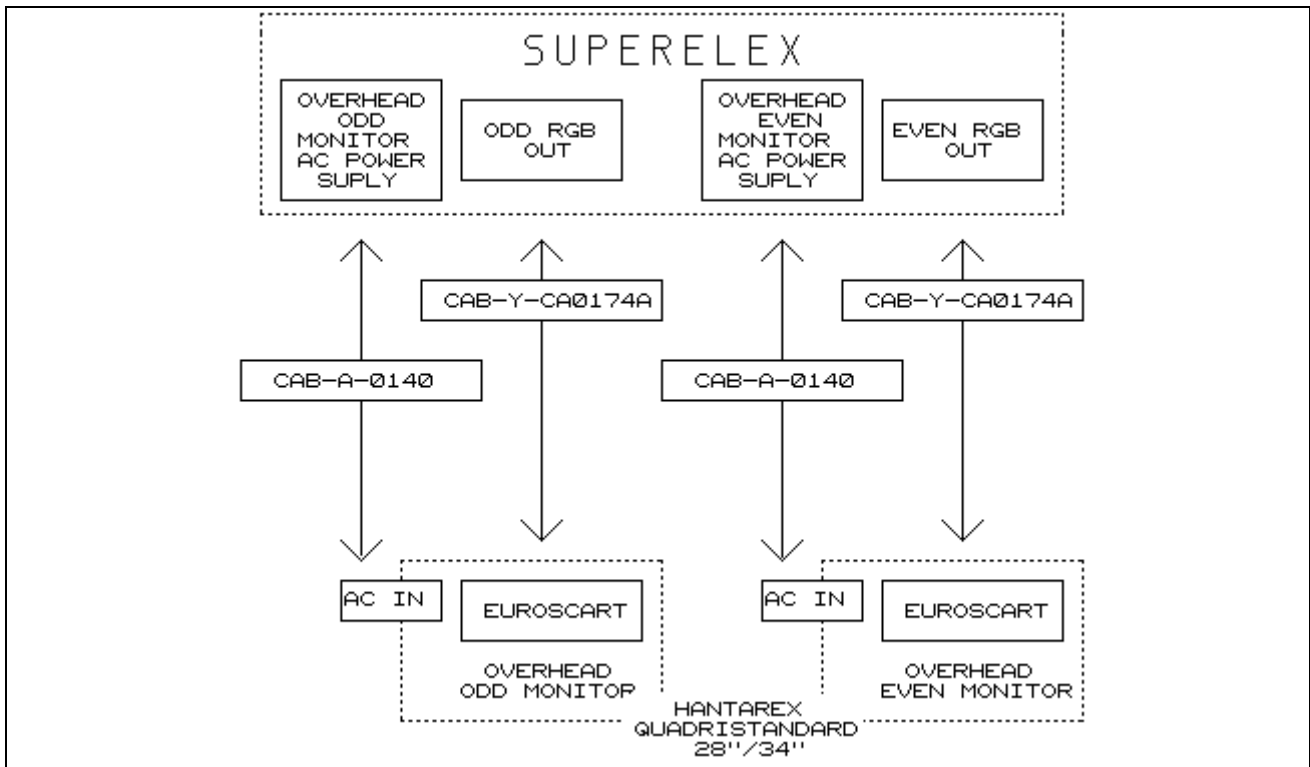
El cableado **CAB-Y-FSAS9A** sirve a unir el interfaz máquina con la tarjeta de control de la tabla (Bowler Consola Interfaz). Es utilizado en las instalaciones con tablas con joystick, boton-possair o teclado. ESTE CABLE NO ESTA PRESENTE EN LAS TABLAS A PANTALLA TÁCTIL O SIN HILO.



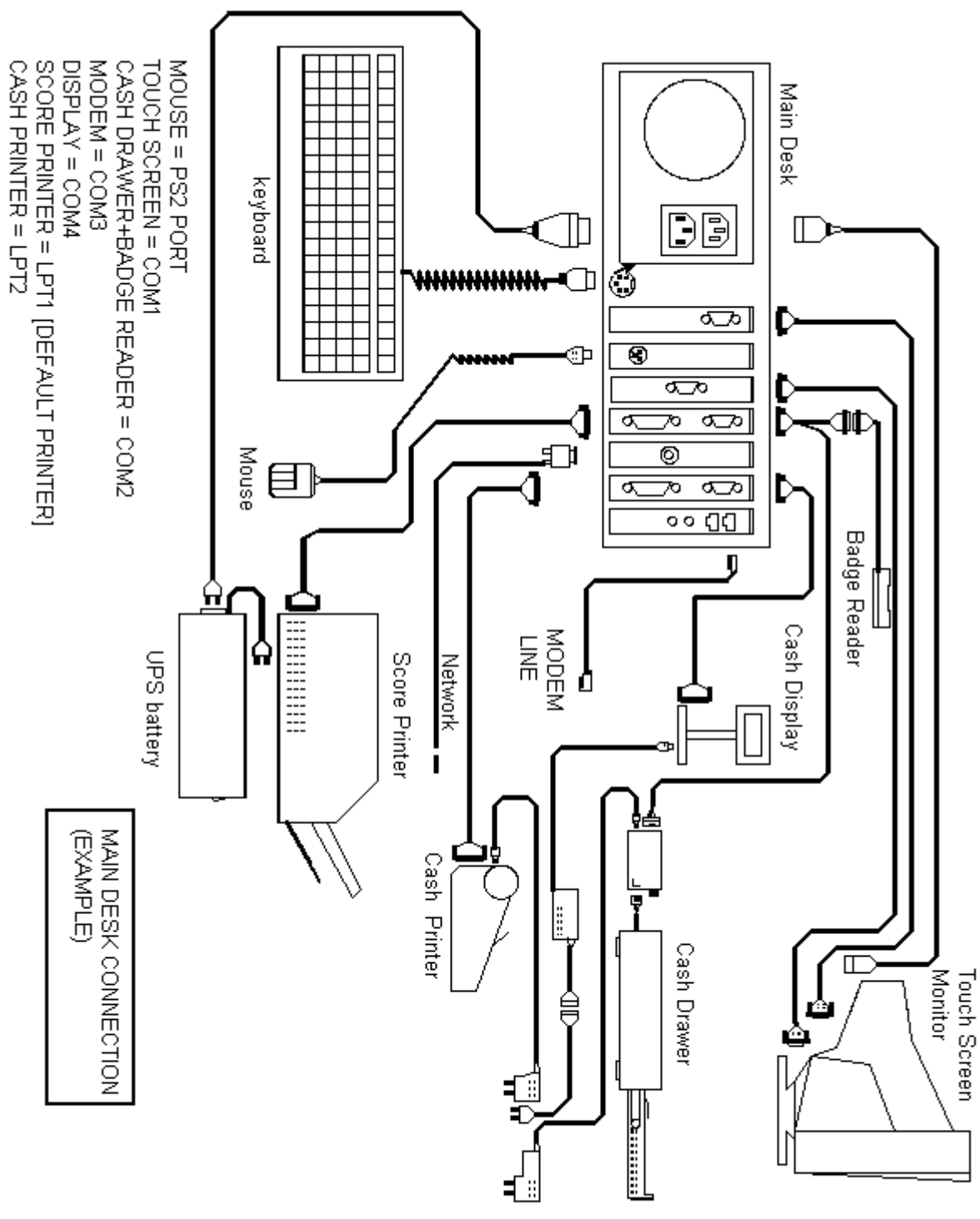
CONEXIÓN CENTRAL PISTAS < > MONITOR RGB POLO/2 28"

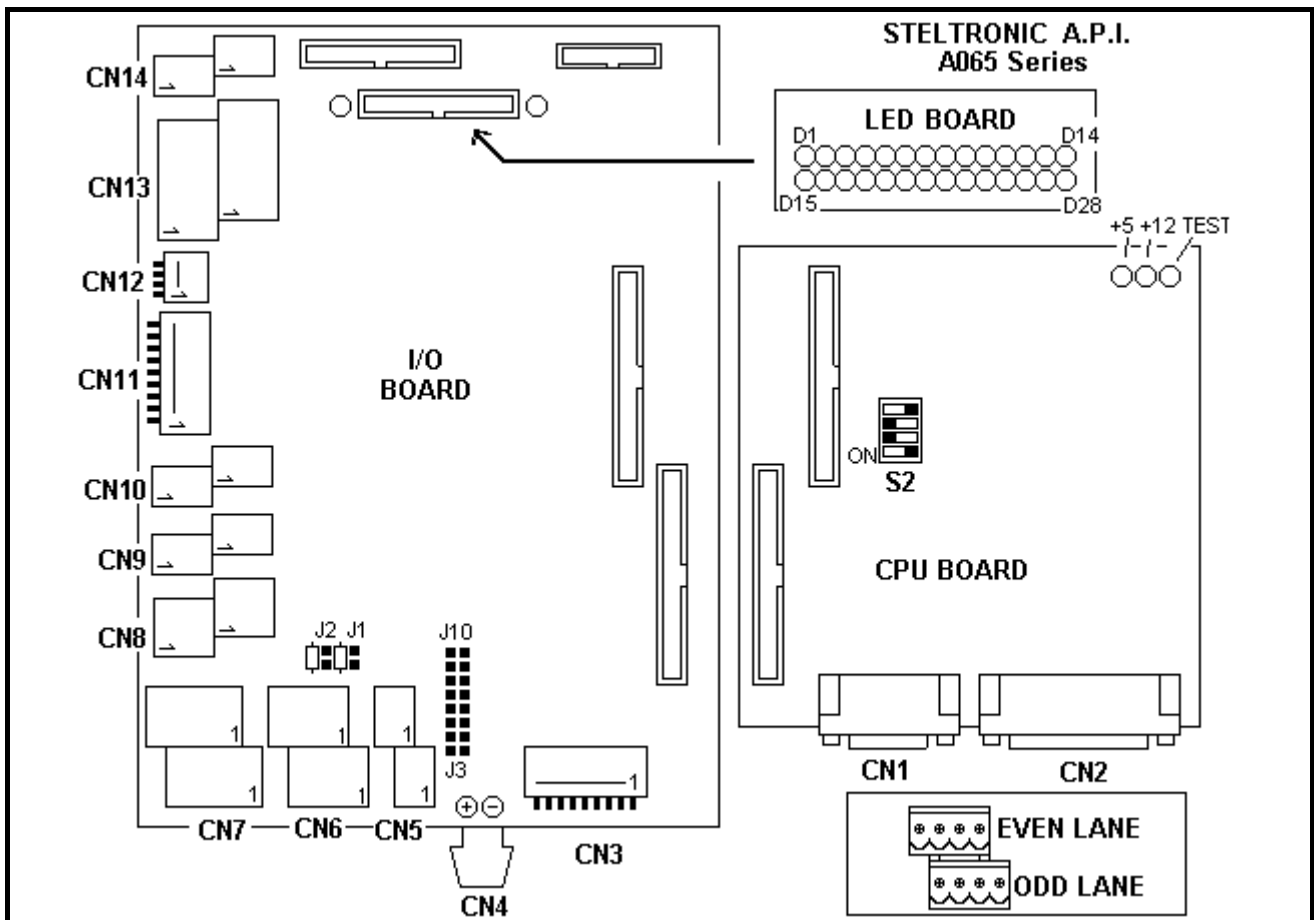


CONEXIÓN CENTRAL PISTA <> MON. HANTAREX QUADRISTANDARD 28"



CONEXIÓN CONSOLA





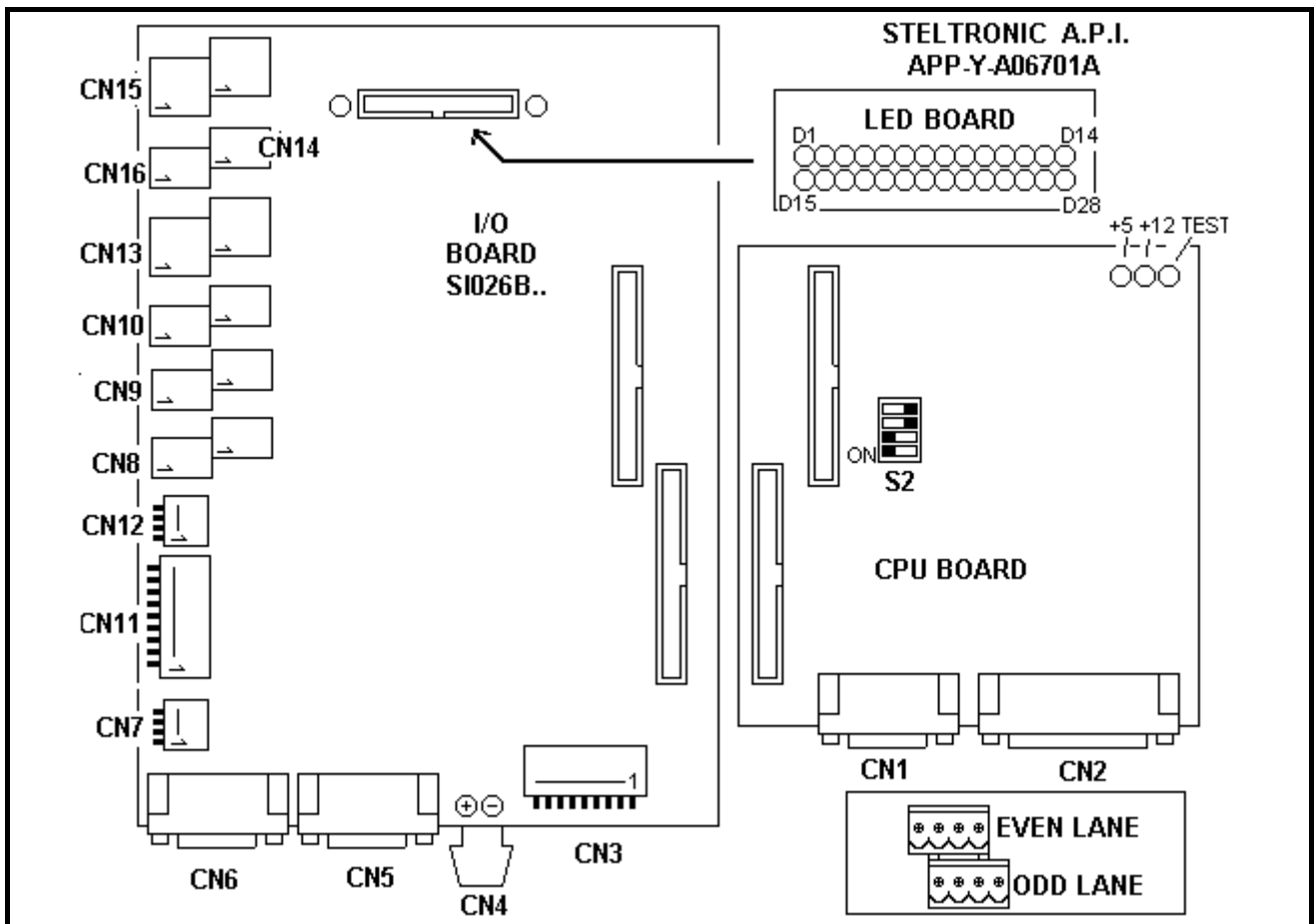
CN1	RS232 to lane Computer	CN2	RS232 to Bowlers Consola	CN3	Sciba with sensors
CN4	VDC in	CN5	Instant glow connector	CN6	2 nd - Fol in (even/odd)
CN7	Ciclo - Mgr (even/odd)	CN8	APS (even/odd)	CN9	Bumper ot (even/odd)
CN10	Maintenance ot (even/odd)	CN11	Auxiliary Sciba	CN12	Shoevision
CN13	Otput On/Off (low voltage) Fol line / Ball ryurn / Back end motor	CN14	1 st 2 nd ball change (even/odd)		

ELD INDICATION

D1	ODD FOL [IN]	D2	ODD SPEED [IN]	D3	ODD TRIGGER [IN]
D4	ODD 2 ND BALL [IN]	D5	ODD CICLO [OT]	D6	ODD CHANGE BALL [OT]
D7	ON/OFF FOL LINE [OT]	D8	ODD BACK-END [OT]	D9	ODD BAR CALL [OT]
D10	ODD MGR ON [OT]	D11	ODD MGR PRACTICE [OT]	D12	ODD BUMPER [OT]
D13	ODD INSTANT GLOW [OT]	D14	ODD MAINT. CALL [OT]	D15	EVEN FOL [IN]
D16	EVEN SPEED [IN]	D17	EVEN TRIGGER [IN]	D18	EVEN 2 ND BALL [IN]
D19	EVEN CICLO [OT]	D20	EVEN CHANGE BALL [OT]	D21	ON/OFF BALL RYURN [OT]
D22	EVEN BACK-END [OT]	D23	EVEN BAR CALL [OT]	D24	EVEN MGR ON [OT]
D25	EVEN MGR PRACTICE [OT]	D26	EVEN BUMPER [OT]	D27	EVEN INSTANT GLOW [OT]
D28	EVEN MAINT. CALL [OT]				

JUMPER SYTINGS

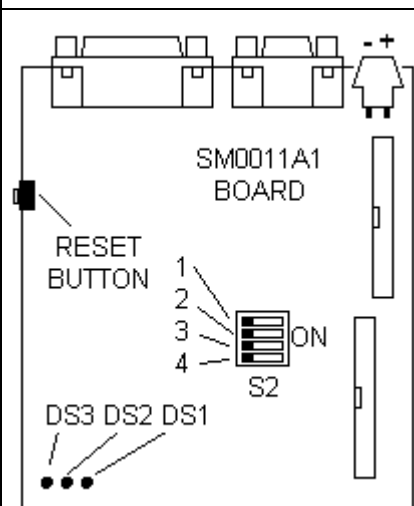
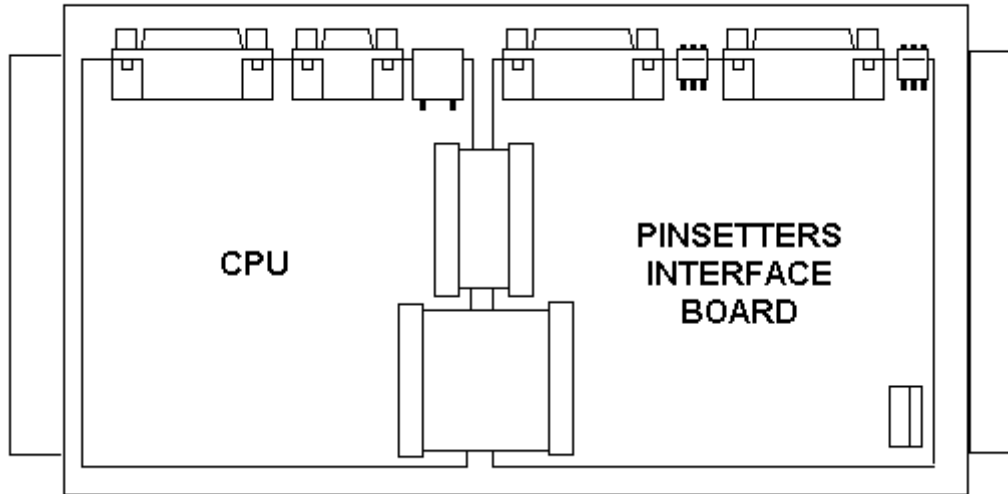
	J1	ODD MGR DIODE	Default OPEN (Diode on)
	J2	EVEN MGR DIODE	Default OPEN (Diode on)
	J3		
	J4	ODD 2nd BALL LIGHT SYTING	
	J5		
	J6	ODD FOL LIGHT SYTING	
	J7		
	J8	EVEN 2nd BALL LIGHT SYTING	
	J9	EVEN FOL LIGHT SYTING	
	J10		



CN1	RS232 to lane Computer	CN2	RS232 to Bowlers Consola	CN3	Sciba with sensors
CN4	VDC in	CN5	To 8290 chassis (SCORING)	CN6	To 8290 chassis (MCU)
CN7	Bumper feedback input	CN8	Pinsyter ciclo (even/odd)	CN9	Bumper ot (even/odd)
CN10	Instant glow (even/odd)	CN11	Auxiliary Sciba	CN12	Shoevision in
CN13	Maint-Bar call (even/odd)	CN14	Ball ryurn switch ot	CN16	Fol line switch ot
CN15	2 nd ball input - Mgr (even/odd)				

ELD INDICACION					
D1	-	D2	ODD SPEED [IN]	D3	ODD TRIGGER [IN]
D4	ODD 2 nd BALL [IN]	D5	ODD CICLO [OT]	D6	-
D7	ODD SHOEVISION [IN]	D8	AUX A [IN]	D9	ODD BAR CALL [OT]
D10	ODD POWER ON [OT]	D11	FOL LINE ON [OT]	D12	ODD BUMPER [OT]
D13	ODD INSTANT GLOW [OT]	D14	ODD MAINT. CALL [OT]	D15	-
D16	EVEN SPEED [IN]	D17	EVEN TRIGGER [IN]	D18	EVEN 2 nd BALL [IN]
D19	EVEN CICLO [OT]	D20	-	D21	EVEN SHOEVISION [IN]
D22	AUX B [IN]	D23	EVEN BAR CALL [OT]	D24	EVEN POWER ON [OT]
D25	BALL RYURN PWR [OT]	D26	EVEN BUMPER [OT]	D27	EVEN INSTANT GLOW [OT]
D28	EVEN MAINT. CALL [OT]				

A.P.I. PARA MÁQUINAS A HILOS



CPU

S2 Dipswitch syting

4 3 2 1 (X = not used - 0= off - 1=ON)

-
- X 0 0 0 VILATI
 - X 0 0 1 SPELLMAN STRING
 - X 1 0 0 VOLLMER STRING
 - X 0 1 0 BRUNSWICK GS10
 - X 0 1 1 AMF 890 XL NEXT GEN.

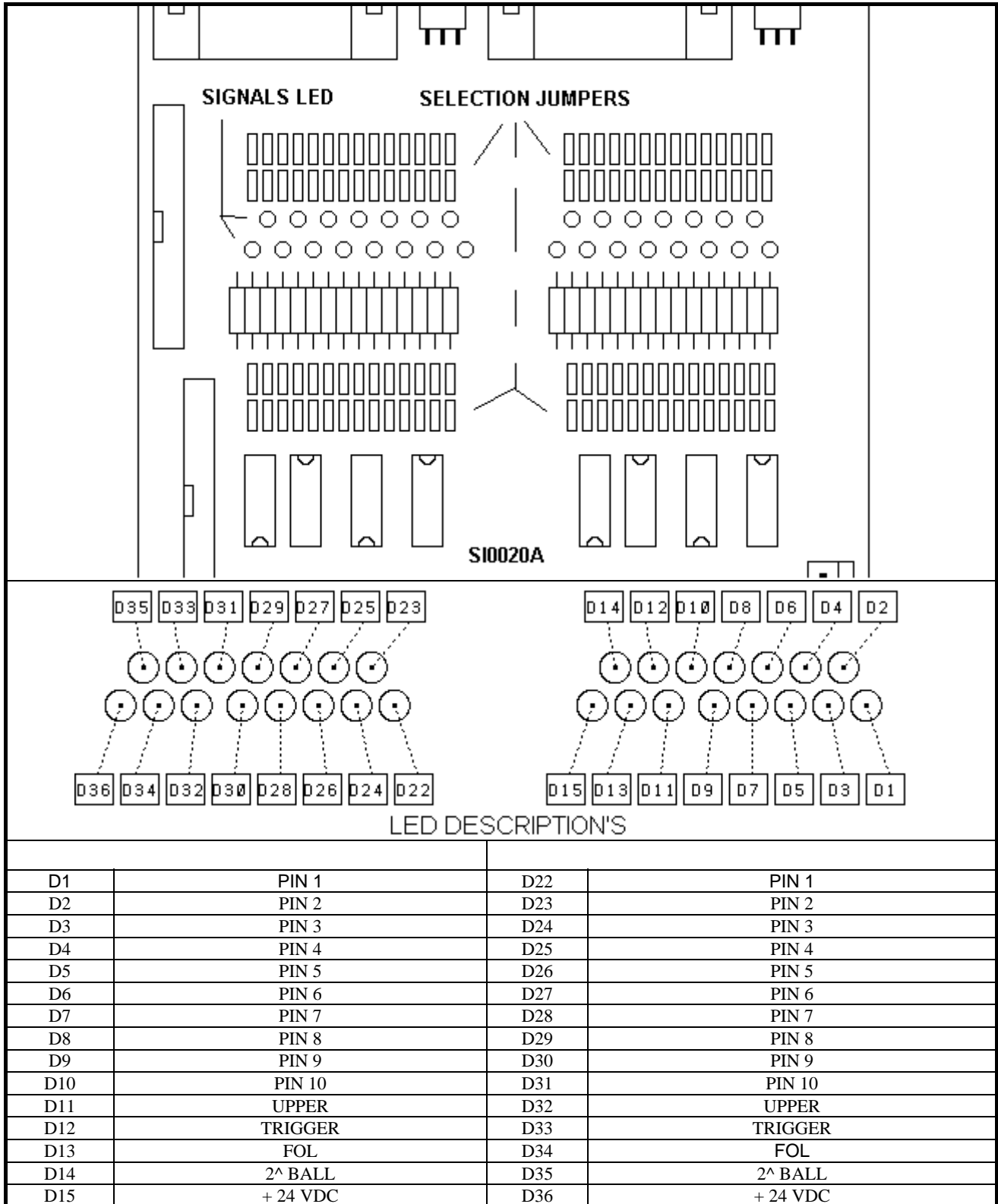
DIP 4 ON = DEBUG MODO

Elds

DS1 ON = 5 V OK

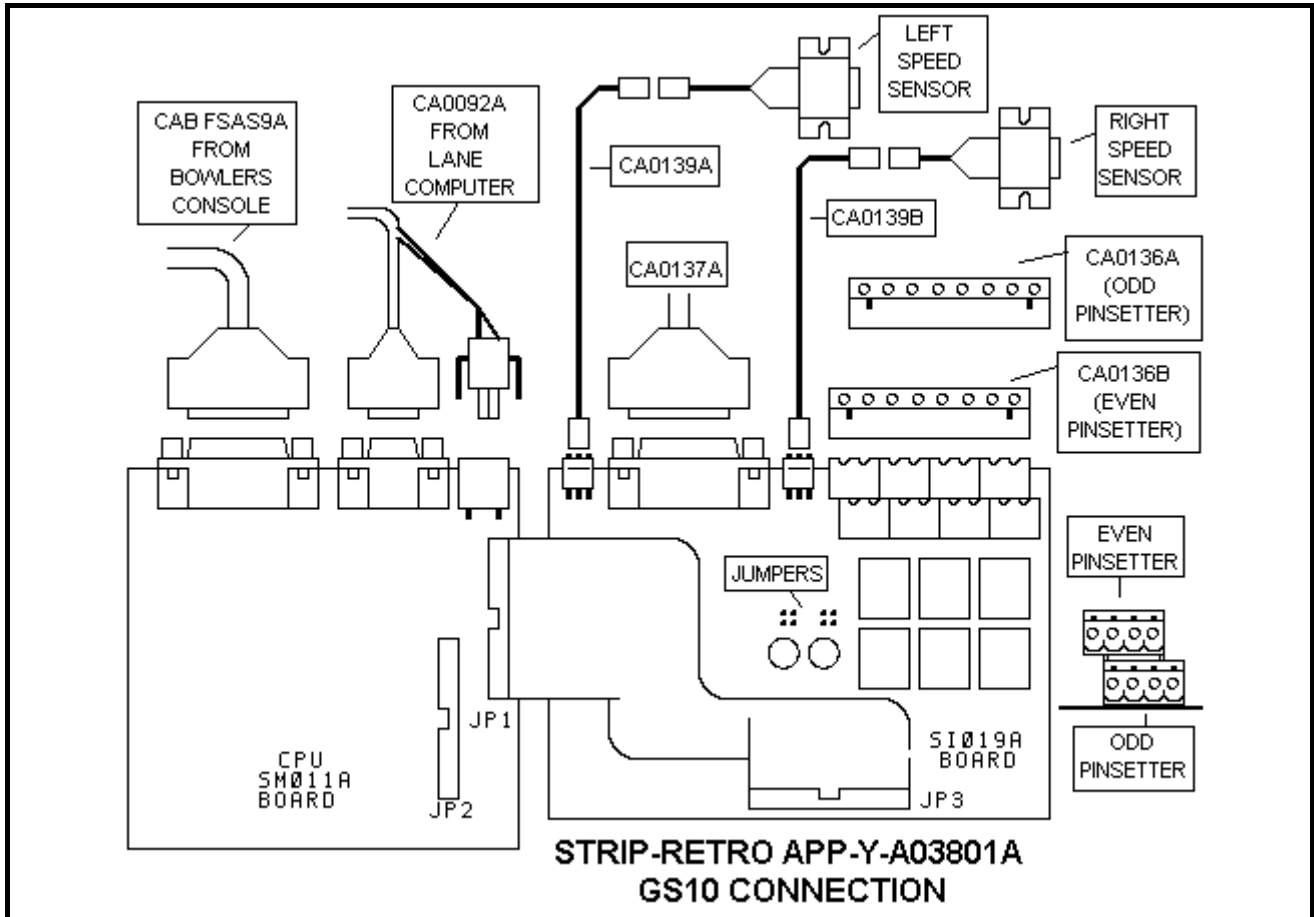
DS2 ON = 12 V OK

DS3 BLINKING = PROGRAM RUN. * Always ON: resy the CPU

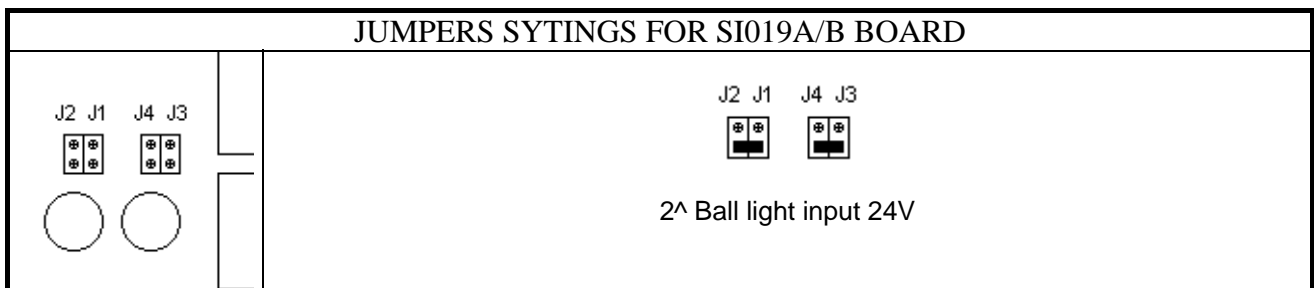


LAS CONFIGURACIONES DE LOS PUENTES SON DIFERENTES SEGÚN EL TIPO DE MÁQUINA.

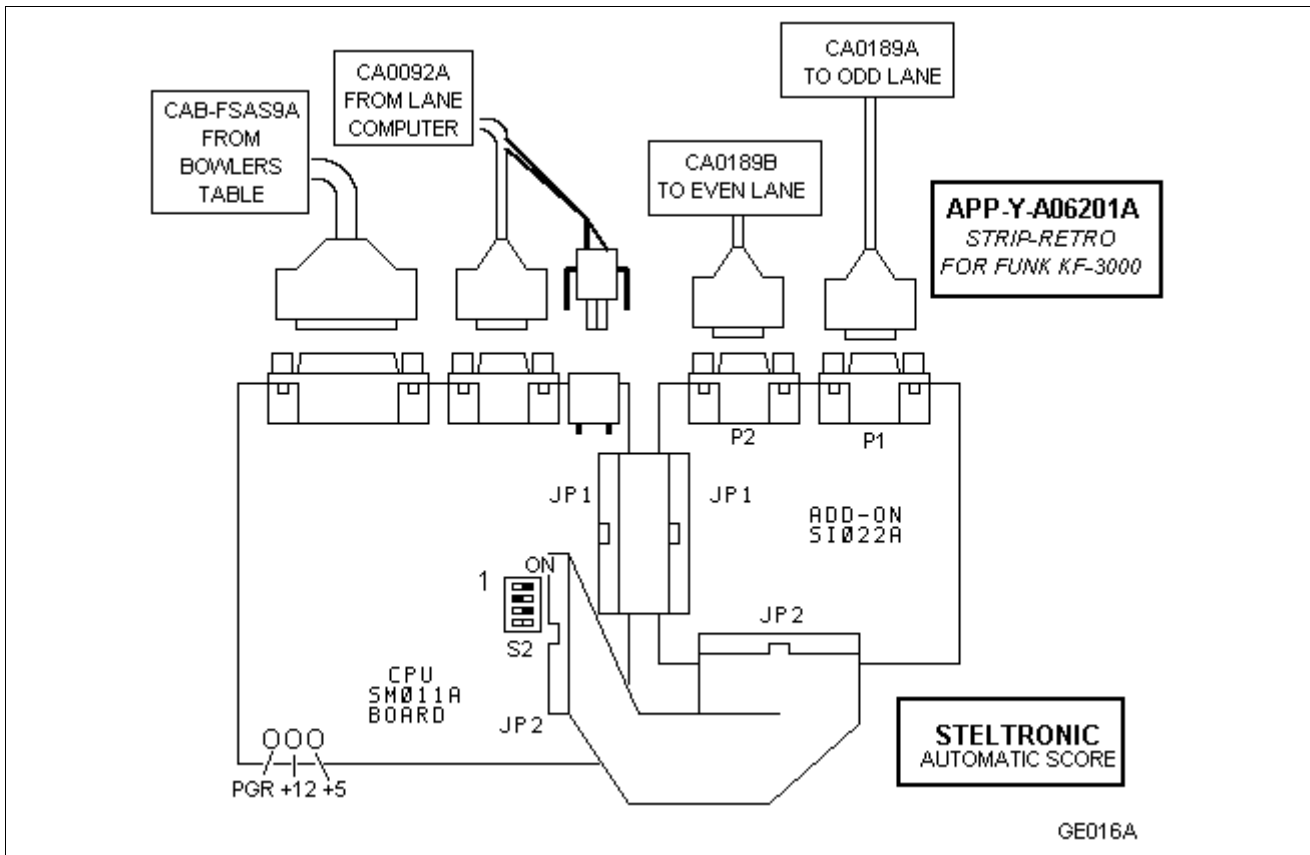
A.P.I. PARA MÁQUINAS GS92-96



S2 DIP SWITCH SELECTION FOR GS10 PINSYTER			
1	2	3	4
OFF	ON	OFF	OFF



A.P.I. PARA MÁQUINAS KF3000



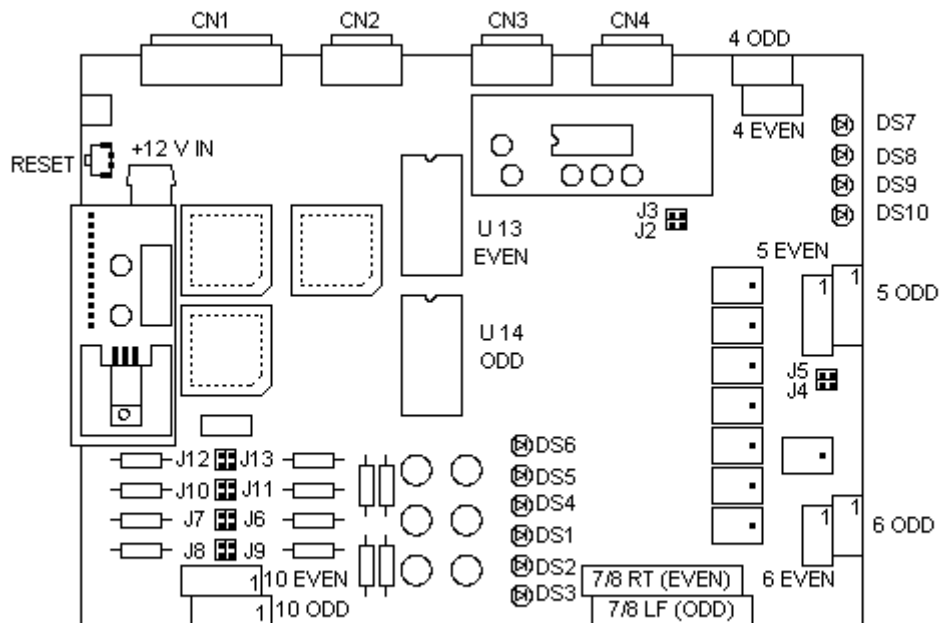
GE016A



FUNK KF 3000 PLC DRIVER

STELTRONIC S.p.A. via Artigianale Botticino Sera (BS) ITALY - *Instructions d'utilisation [Wins ver 6.2]* 236
Tel. +39 030 2190811 Fax +39 030 2190798
<http://www.steltronic.com>

Conexión I-Retro (equipo interfaz máquinas anterior a la A.P.I)



Conectores	Conexión
CN 1	En la tabla
CN 2	Cableado CA0092A (línea serial)
CN 3	Primer sciba
CN 4	Sciba suplementario
4 ODD	APS izquierdo
4 EVEN	APS derecho
5 ODD	MGR izquierdo
5 EVEN	MGR derecho
6 ODD	Ciclo izquierda
6 EVEN	Ciclo derecha
7/8 RT [EVEN]	Células fotoeléctricas Sciba (lado derecho)
10 EVEN	Mask señal izquierda
10 ODD	Mask señal derecha
EId	señales
DS 1	SEGUNDA BOLA izquierda
DS 2	STRIKE izquierda (no utilizado)
DS 3	FOL izquierda
DS 4	SEGUNDA BOLA derecha
DS 5	STRIKE derecha (no utilizado)
DS 6	FOL derecha
DS 7 + DS 8	Power On Auto Test
DS 9	+ 12 V Power Led
DS 10	+ 5 V Power EId
PONTS	CONFIGURACIONES
J3	DÉFAUT = CERRADO
J2	DÉFAUT=ABIERTO
J4	DÉFAUT=ABIERTO O
J5	DÉFAUT=ABIERTO
J6 + J7	PUNTES PARA SEGUNDA BOLA
J8 + J9	PUNTES PARA SEGUNDA BOLA
J10 + J11	NC .
J12 + J13	NC.

ERROR EN LA CONFIGURACIÓN CAJA

PARÁMETROS ERRONEOS PARA ACCESORIOS

Pulsar sobre ARRANQUE, PROGRAMAS, STELTRONIC, DESK CONFIGURACIÓN y desactivar los periféricos. Salvaguardar el fichero y recargar Wins, después habilitar los periféricos uno por uno, para verificar cual es el parámetro erróneo.

ID CONSOLA ILEGAL

ACCESO NO AUTORIZADO

Intentamos acceder a Wins a través de una Consola o un número de usuario no autorizado. Contactar el servicio de asistencia.

AUTORIZACION RECHAZADA CAMBIAR DE USUARIO?

FICHERO DE CONFIGURACION ILEGAL O FORZADA

Contactar el servicio de asistencia.

TODOS LOS MONITORES NO CARGAN EL PROGRAMA

LA CONSOLA ESTA APAGADA O AVERIADA.

Verificar la consola y los cables de red. VERIFICAR QUE EL HUB ESTA ENCENDIDO.

Si TODO ESTA OK, intentar reiniciar la Consola.

LA CONSOLA ESTA OK PERO EL PROGRAMA NO SE CARGA SOBRE LAS PISTAS

LA APLICACION WINSERV ESTA CERRADA.

Verificar la presencia, sobre la barra de las aplicaciones, de un registro que lleva la mención WINSERV. Si no esta presente, reiniciar la consola.

LA CONSOLA ESTA OK, LOS CABLES TAMBIEN, PERO EL PROGRAMA NO SE CARGA SOBRE LAS PISTAS

LA RED HUB ESTA ROTA.

Reemplazar el HUB por un standard a 10Mo.

LA CONSOLA NO PROCEDE

EL GRUPO DE EMERGENCIA ESTA APAGADO O LA CONSOLA ESTA AVERIADA O DESENFUFADA

Verificar el grupo de continuidad; Si es OK, la luz verde esta fija.

Verificar los cables de alimentación de la consola.

Verificar el interruptor de la consola.

LA CONSOLA NO CARGA WINDOWS

ARRANCAR DE LA MODALIDAD PROVISORIA

Ejecutar Scan disk (si Windows OSR2).

Arrancar el sistema en modalidad provisoria para, una vez que se lance, reiniciar.

LAS TABLAS DE LAS PISTAS NO FUNCIONAN

LA FUNCIÓN ESTA DESACTIVADA O LA TARJETA DEL TECLADO FALLA.

Verificar las configuraciones múltiples.

Invertir 2 interfaces teclado de las tablas con el fin de verificar si el defecto es del interfaz.

DEMORA DE ESPERA DURANTE EL DIALOGUE SCIBA Y/O INTERFAZ MÁQUINAS

SCIBA O INTERFAZ MÁQUINAS APAGADAS O CON FALLOS

Verificar que el Sciba no esté en calibrado. Si el fallo persiste, reemplazar el Sciba. Poner a cero la I-Retro con la ayuda del botón correspondiente, reemplazarla si el fallo persiste.

LA MÁQUINA NO CUMPLE EL CICLO Y EL SCORE NO AVANZA

LA CÉLULA FOTOELÉCTRICA DE ARRANQUE ESTA DESALINEADA

Levantar la cubierta del Sciba. Verificar la LED roja de la célula fotoeléctrica. Ajustar el detector.

LA MÁQUINA NO CUMPLE EL CICLO, EL SCORE AVANZA

EL CHASIS FALLA O LA I-RETRO NO FUNCIONA.

Pulsar sobre el botón de ciclo manual. Si la máquina arranca, el chasis esta OK. Verificar los cables yendo del interfaz de la máquina a la pista.

LA MÁQUINA Y EL SCORE AVANZAN SOLAMENTE PARA UN LANZAMIENTO

LA CÉLULA FOTOELÉCTRICA DE ARRANQUE NO ESTA ALINEADA CORRECTAMENTE.

Levantar la tapadera del Sciba. Verificar la LED roja de la célula fotoeléctrica; Esta apagada si la célula esta desalineada. Alinearla atornillando el centro del catafoto.

LA VELOCIDAD BOLA NO ESTA SEÑALADA

LA CÉLULA FOTOELÉCTRICA DE SPEED ESTA DESALINEADA

Levantar la tapadera del Sciba. Verificar la LED roja de la célula fotoeléctrica; Esta apagada si la célula esta desalineada. Ajustar el detector.

LA VELOCIDAD DE LA BOLA ES ERRONEA

LA CÉLULA FOTOELÉCTRICA DE ARRANQUE ENFOCA EL CATAFOTO ERRONEO O ESTA DESALINEADA. Levantar la tapadera del Sciba. Oscurecer el catafoto de arranque.

Verificar la LED roja de la célula fotoeléctrica; Esta apagada si la célula esta desalineada. Ajustar el detector.

LA VELOCIDAD DE LA BOLA ES ERRONEA

LA DISTANCIA PROGRAMADA EN LOS PARÁMETROS I-RETRO ES ERRONEA.

Medir la distancia entre los detectores.

Pulsar sobre SETUP (icono “doctor”) del menú principal. Pulsar sobre I-Retro y corregir la distancia.

LA VELOCIDAD DE LA BOLA ES CORRECTA PARA UN SOLO LANZAMIENTO

LA CÉLULA FOTOELÉCTRICA DE SPEED NO ESTA ALINEADA CORRECTAMENTE.

Levantar la tapadera del Sciba.

Verificar la LED roja de la célula fotoeléctrica; esta apagada si la célula esta desalineada. Alinearla enfocando con cuidado el centro del catafoto.

EL SCORE NO CUENTA CUANDO CUANDO ESTAMOS EN PRIMER LANZAMIENTO

EL CHASIS (DE LA MÁQUINA) MANTIENE SIEMPRE LA LAMPARA DE 2º LANZAMIENTO ENGANCHADO.

Reiniciar la máquina para verificar que la luz de 2º lanzamiento se alterna en pareja con el ciclo de la máquina. Reemplazar el chasis de la máquina en caso de necesidad.

EL SCORE NO CUENTA EL SEGUNDO LANZAMIENTO

EL CHASIS (DE LA MÁQUINA) NO ENGANCHA NUNCA LA LAMPARA DE 2º LANZAMIENTO.

Reinicializar la máquina para verificar que la luz de 2º lanzamiento se enciende. Si es el caso, verificar los cables sobre J10 (I-Retro). Reemplazar el chasis de la máquina en caso de necesidad.

PARA MÁQUINAS BRUNSWICK: controlar la paleta del micro 1st 2nd: ella está probablemente desajustada.

EL SCORE NO AVANZA PERO LOS DETECTORES Y LA MÁQUINA ESTAN OK

EL SCIBA NO FUNCIONA CORRECTAMENTE

Verificar el Sciba; usted puede haber olvidado la palanca de calibrado en ON.
Verificar sobre la consola si en el setup el Sciba da el mensaje de TIME OT.
Apagar y reencender la pista para poner el Sciba en las condiciones iniciales.
Si la operación llega a buen fin, remplazar el Sciba.

EL SCORE AVANZA SÓLO SIN QUE NADIE HAYA LANZADO

LA DÉMO ESTA HABILITADA

Pulsar sobre la tecla CNT. Quitar la casilla a esconder de la línea DÉMO.

EL SCORE AVANZA SÓLO SIN QUE NADIE HAYA TIRADO. EL DÉMO ESTA OFF

EL SCIBA ESTA AVERIADO

Remplazarlo.

EL SCORE DA SIEMPRE FALTA

LA LINEA DE FALTA ESTA ROTA O EL CHASIS DE LA MÁQUINA ESTA ESTROPEADO.

Verificar la línea de falta. Verificar el chasis.

EL SCORE NO ES CORRECTO

EL SCIBA DEBE SER CALIBRADO DE NUEVO. Pulsar sobre la tecla SETUP. Pulsar sobre las teclas SCIBA y CALIBRACION. Corregir la posición de las líneas de marca.

EL SCORE VISUALIZA SIEMPRE EL PALO 1 COMO PRESENTE

EL TIEMPO DE INTEGRACIÓN ES MUY ALTO

Pulsar sobre la tecla SETUP. Pulsar sobre la tecla SCIBA. Cambiar el tiempo de integración reduciéndolo

EL SCORE NO VISUALIZA LA ULTIMA COLOCACION DE BOLOS

EL TIEMPO DE INTEGRACIÓN ES DEMASIADO BAJO O LA FOTO ESTA TOMADA EN UN PLAZO INCORRECTO.

Pulsar sobre la tecla SETUP. Pulsar sobre la tecla SCIBA. Cambiar el tiempo de integración aumentándolo.

Si nada cambia, pulsar sobre I-Retro y aumentar el retraso de lectura.

EL SCORE VE STRIKE O FALLA AL PRIMER LANZAMIENTO

LA ESCOBA CUBRE LOS BOLOS EN LA POSICIÓN DE GUARDIA

Ajustar la escoba.

EL CONTADOR DEL SCORE FUNCIONA MAL Y SE PONE EN FUNCIONAMIENTO JUSTO DESPUÉS DEL PASAJE DE LA BOLA

EL RETRASO DE LECTURA ES NULO.

Pulsar sobre SETUP.

Pulsar sobre I-Retro y corregir el retraso de lectura.

UNO DE LOS MONITORES QUEDA APAGADO

EL INTERRUPTOR ESTA APAGADO O EL CABLE DESEENCHUFADO

Encender el interruptor, verificar el cable yendo de la Central a la placa del Monitor.

UNO DE LOS MONITORES QUEDA APAGADO DE TODAS FORMAS

LA PLACA DEL MONITOR FALLA.

Reemplazar la placa.

UNO DE LOS MONITORES QUEDA APAGADO DE TODAS FORMAS. HEMOS CAMBIADO LA PLACA

LA CENTRAL DE PISTAS FALLA.

Invertir los cables derecho-izquierdo, reemplazar la Central en caso de necesidad.

LOS MONITORES DE UN PAR DE PISTAS ESTAN APAGADOS

EL INTERRUPTOR ESTA OFF O LA CENTRAL AVERIADA.

Verificar los interruptores, los cables de potencia. El caso necesario, reemplazar la central de pistas.
