

Bahnvernetzung:

Eigenschaften

- ✓ Programmierung am Spieth-Tableau der ersten Spielbahn
- ✓ automatischer Übergang von Probebetrieb in den Spielbetrieb (vorzeitiger Probe-Abbruch durch die Sport-Taste)
- ✓ Ergebnisübertrag und Grundstellung bei Bahnwechsel
- ✓ Steuerung einer Mannschaftsanzeige
- ✓ auf einer 4-Bahnen-Anlage können zwei Spiele gleichzeitig laufen
- ✓ Anschluß für zentrale PC-Steuerung
- ✓ Anschluß für einen Spielberichtsdrucker

Installation

- ✓ dünnes 4-adriges Kabel von Steuerpult zu Steuerpult
- ✓ keine eigene Stromversorgung notwendig
- ✓ einfacher Anschluß an die vorhandene Spieth-Steuerung

Lieferumfang

- ✓ Platine mit Mikrocontrollersteuerung
- ✓ Übertragungskabel und Anschlußkabel
- ✓ neuer Programmchip für die vorhandene Spieth-Steuerung



Tuning für Spieth-Kegelbahnen:

- vollautomatische Spielführung im Sportbetrieb mit und ohne PC
- Programmierung mit 2 Tasten am Spieth-Tableau der ersten Spielbahn
- restliche Spielbahnen werden automatisch eingeschaltet und programmiert
- automatischer Übergang von Probebetrieb in den Spielbetrieb
- Probe mit Wahlmöglichkeit für 10 Wurf, 5 Wurf, 5 min. und 3 min.
- Probebetrieb kann durch die Sporttaste vorzeitig abgebrochen werden
- Ergebnisübertrag (mit Verwarnung) und Grundstellung bei Bahnwechsel
- Anzeige der Spielernummer bei Bahn- und Spielerwechsel
- Ersatzspielereinsatz durch Taste (automatisches Löschen von Verwarnungen)
- auf einer 4-Bahnen-Anlage können zwei Spiele gleichzeitig laufen
- Spielbericht am Spieth-Streifendrucker mit Ersatzspieler
- Anschluß für einen Spielberichtsdrucker für original DKB-Spielbericht
- Anschluß für zentrale PC-Steuerung
- PC-Programme unter Win95/98 oder Win NT
- Anschluß eines Chipkartenlesegerätes für die Bahnprogrammierung
- schnelle Spielprogrammierung mit einer Mannschafts-Chipkarte
- umfangreiche Verbesserungen an der Spieth-Steuerung
- Steuerung einer Mannschaftsanzeige mit Differenzberechnung
- neue Mannschaftsanzeige 8- oder 16-stellig
- mit der 16-stelligen Anzeige können 2 Spiele gleichzeitig angezeigt werden
- keine Spieth-Tastatur für das Mannschaftszählgerät notwendig
- 3 Jahre Garantie



Bahnen für den Sportbetrieb programmieren:

Es wird an der ersten Bahn des Spiels programmiert !

Modus **Spielarten** wählen

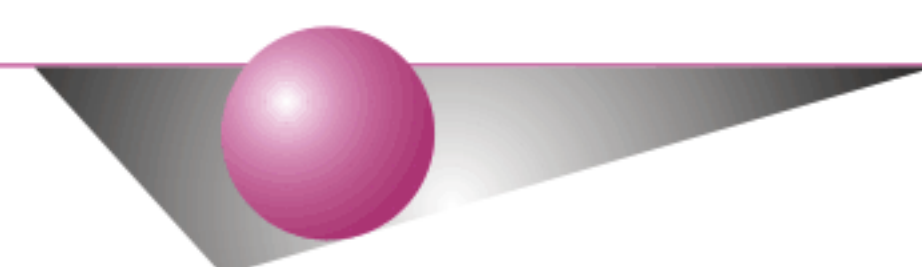
Taste	Anzeige	Modus
	4 (oder letzte Eingabe)	4 Bahnen
Sonderspiele	2	2 Bahnen
Sonderspiele	1	Bahn drucken
Sonderspiele	0	Spiel vor Ende abbrechen
Spiele speichern	110	100 Wurf, 10 Wurf Probe
Sonderspiele	105	100 Wurf, 5 Wurf Probe
Sonderspiele	101	100 Wurf, 5 min. Probe
Sonderspiele	100	100 Wurf, keine Probe
Sonderspiele	130	120 Wurf, 10 Wurf Probe
Sonderspiele	125	120 Wurf, 5 Wurf Probe
Sonderspiele	121	120 Wurf, 5 min. Probe
Sonderspiele	120	120 Wurf, keine Probe
Sonderspiele	210	200 Wurf, 10 Wurf Probe
Sonderspiele	205	200 Wurf, 5 Wurf Probe
Sonderspiele	201	200 Wurf, 5 min. Probe
Sonderspiele	200	200 Wurf, keine Probe
Spiele speichern	6	6 Spieler
Sonderspiele	5	5 Spieler
Sonderspiele	4	4 Spieler
Spiele speichern		Programmierung fertig

Es ist zu beachten, daß nach der Spielereinstellung nochmals **Spiele speichern** gedrückt wird und die Bahneinstellung (Anzahl Bahnen) sichtbar ist!

Zur Überprüfung der Spieleinstellung kann mit **Spiele speichern** die Vorwahl beliebig oft nachgeprüft oder geändert werden, jedoch **nicht** nach Spielstart.



Taste	Stellung	Steuerung
Zeit	Zeit 20	Beim Übergang von Zeit aus nach Zeit 20 wird das Spiel entsprechend der Vorwahl gestartet.
Zeit	Zeit 20	Im Normalfall wird die Sportzeit mit dem ersten Wurf gestartet. Befindet sich kein Spieler auf der Bahn, so kann die Zeit durch Drücken in Stellung Zeit 20 gestartet werden.
Sport	Probe	Durch Drücken in Stellung Probe wird der Probebetrieb vorzeitig abgebrochen und Wettkampf eingeschaltet.
Sport	Wettkampf	Durch Drücken in Stellung Wettkampf wird ein Durchgang vorzeitig beendet. Dies tritt nach einer Wartezeit von 5 sec. ein und kann vorher durch wiederholte Eingabe bis Stellung Wettkampf korrigiert werden.
Fehlwurf		Fehlwurf kann vor oder nach der Wurfauswertung gedrückt werden. Das Druckbild ist übersichtlicher, wenn Fehlwurf nach Wurfauswertung gedrückt wird.
Durchläufer		Es ist keine Korrekturvorwahl Durchläufer notwendig! Durchläufer kann sofort gedrückt werden, auch vor Wurfauswertung. Der Wurf wird jedoch erst nach Bahnfreigabe abgezogen.



Taste	Stellung	Steuerung
Kegel 1	Spielarten	Mit der Vorwahl Spielarten und Betätigen der Taste Kegel 1 kann auf der ersten Spielbahn ein Spielbericht ausgedruckt werden.
Kegel 2	Spielarten	Auf der entsprechenden Bahn kann ein Ersatzspieler eingesetzt werden, dessen Ergebnis im Spielbericht gesondert berechnet wird.
Kegel 8	Spielarten	Testausdruck der Steuerung
Kegel 9	Spielarten	Sollte nach einem Stromausfall eine Bahn nicht korrekt eingestellt werden, z. B. wenn die Spannung dieser Bahn vor der Primärbahn (Bahn 1) wieder anliegt, so kann mit dieser Taste die Bahn nochmals regeneriert werden (20 sec. warten). Bei Stromausfall im Probebetrieb mit Wurfvorgabe wird Probe wieder eingestellt mit max. Wurf Vorgabe. Dies kann mit Semitota beliebig abgeändert werden. Das Spieth-Mannschaftszählwerk wird erst nach einem Wurf wieder korrekt eingestellt.
Löschen	Sport aus	Für Privatkegler wird die Anzeige gelöscht. Die Wurfvorwahl und Bildvorwahl wird auf die entsprechende Einstellung zurückgesetzt.
STOP	DIL-Schalter Stopautomatik	Ist auf einer Bahn STOP für länger als 6 sec. ausgelöst, so wird STOP auf der Nachbarbahn zugeschaltet. Ist ein Wurf auf dieser Bahn noch aktiv, d. h. wird gerade geworfen oder stellt die Maschine nach einem Wurf, so wird STOP erst dann ausgelöst, wenn die Bahn wieder freigeschaltet ist. Ein Wurf auf dieser Bahn beendet STOP. Wird STOP auf der Primärbahn beendet, so wird STOP auch auf der Nachbarbahn beendet, außer am Tableau der Nachbarbahn wurde manuell STOP nochmals betätigt.

