

ISTRUZIONI INSTALLAZIONE

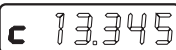
LCD20


PROGRAMMAZIONE


Per la programmazione girare la chiave *INSTALLATION*. Lo stesso per terminarla. Ci sono 6 fasi da programmare in successione:

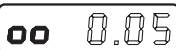
- 1) *CONTATORE TOTALIZZATORE*
- 2) *VALORE DI UNO SCATTO*
- 3) *SIMBOLO MONETARIO*
- 4) *TARIFFA DI INIZIO GIOCO*
- 5) *1a TARIFFA ORARIA*
- 6) *2a TARIFFA ORARIA (CLUB)*

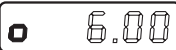
Per passare da una fase alla successiva usare il tasto *TARIFF*. Per modificare il valore di ogni fase usare i tasti (+) e (-) entrando nei fori con la punta di una penna. Si tenga presente che se il tassametro è in conteggio, si può solo azzerare il totalizzatore ma non modificare gli altri valori. Ecco come si presentano in successione le 6 fasi:

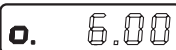
1.  *CONTATORE TOTALIZZATORE.* La lettera "C" seguita da un numero indica il valore del contatore totalizzatore. Il contatore visualizza il numero degli scatti avvenuti e poiché il valore di uno scatto può essere programmato a piacere (vedi FASE 2), per ricavare l'incasso totale in denaro si deve moltiplicare il valore del contatore per il valore di uno scatto. Il totalizzatore conta fino a 99.999 scatti e poi riprende da zero. Per azzerarlo si deve premere il tasto (-) con la punta di una penna. Se non si desidera proseguire con le successive FASI di programmazione si deve rigirare la chiave *INSTALLATION*. Questo sarà utile successivamente alla programmazione, quando si desidera solamente accedere al totalizzatore. Per passare alla FASE 2 premere il tasto *TARIFF*. Nelle programmazioni successive l'apparecchio non deve essere nello stato di conteggio denaro.

2.  *VALORE MONETARIO DI UNO SCATTO.* È il valore in denaro che viene aggiunto all'importo da pagare ad ogni intervallo di tempo. Esso dipende dalla valuta monetaria di ogni nazione. I valori scatto disponibili sono: 0,05 - 0,10 - 0,20 - 0,50 - 1 - 2 - 5 - 10 - 20 - 50 - 100. Ex. per l'EURO 0,05, USA 0,10, RUSSIA 1, GIAPPONE 10. Usare i tasti (+) e (-) per selezionare un valore. Per passare alla fase successiva premere *TARIFF*.

3.  *SIMBOLO MONETARIO.* È il carattere che deve apparire davanti all'importo da pagare. I caratteri disponibili sono: C d E F L P S t Y oppure "nessun carattere". Si può impostare un simbolo usando i tasti (+) e (-). Per passare alla fase successiva premere *TARIFF*.

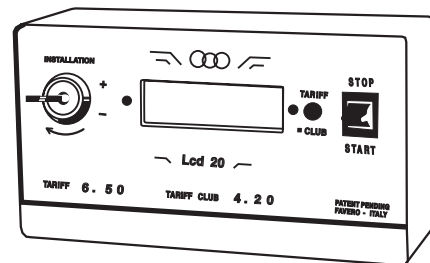
4.  *TARIFFA DI INIZIO GIOCO.* (15 valori selezionabili). È un importo fisso che viene addebitato ad ogni inizio gioco in aggiunta alla tariffa oraria. Usare i tasti (+) e (-) per impostare tale valore. Per passare alla fase successiva premere *TARIFF*.

5.  *1a TARIFFA ORARIA.* (variabile da 10 a 500 scatti ora). Per variarla usare i tasti (+) e (-). Tenerli premuti per variare velocemente. Per passare alla fase successiva premere *TARIFF*.

6.  *2a TARIFFA ORARIA (CLUB).* (da 10 a 500 scatti ora). È identificata dal punto decimale che appare sulla sinistra del display. Per variarla usare i tasti (+) e (-). Per terminare premere *TARIFF* o girare la chiave sinistra.

BATTERIA AL LITIO

La batteria al litio interna alimenta tutta la parte elettronica riguardante il conteggio e la visualizzazione. La sua durata tipica è di 10 anni (minimo 8 anni). Negli ultimi suoi 2-3 mesi di vita si noterà un affievolimento del display e sarà quindi necessaria la sua sostituzione. La sconnessione o l'esaurimento della batteria provoca la perdita dei dati.



ATTENZIONE: Pericolo di esplosione se la batteria non viene sostituita in modo corretto. Sostituire solo con un tipo uguale o equivalente. Non gettare la batteria scarica, ma inserirla negli appositi contenitori per lo smaltimento.

FUNZIONAMENTO

Posizionando l'interruttore in *START* inizia il conteggio indicato anche dal lampeggio del display. In qualunque momento si può scegliere fra 2 tariffe orarie con il pulsante *TARIFF*. La seconda tariffa, chiamata tariffa *CLUB*, quando è in funzione si identifica dall'apparizione del punto decimale sulla sinistra del display e può essere utile per le ore di punta o per membri *CLUB*. Se si desidera che ci sia una tariffa unica basta programmare le 2 tariffe uguali. L'arresto del conteggio avviene posizionando l'interruttore in *STOP*. In questo momento l'importo da pagare è addizionato al totalizzatore. Si ricordi che il totalizzatore segnala il numero degli scatti avvenuti, e quindi bisogna moltiplicarlo per il valore di uno scatto per avere l'incasso totale in denaro. Per visualizzare il totalizzatore senza l'uso della chiave *INSTALLATION* premere con le punte di 2 penne su entrambi i fori + e - contemporaneamente.

LCD20/B

Il modello LCD20/B, oltre ad avere tutte le caratteristiche del modello LCD20, ha un alloggiamento per un pallino (Ø 35-40 mm). Levando il pallino parte il conteggio; rimettendolo nel suo alloggiamento il conteggio si ferma e rimane visualizzato l'importo da pagare.

LCD20/L

COLLEGAMENTO PER ACCENSIONE LUCI

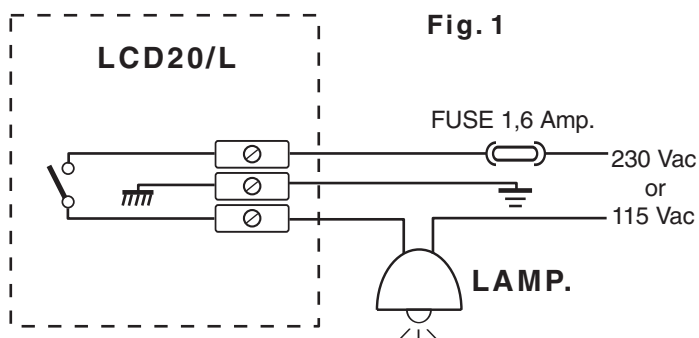
Svitare le 2 viti in alto sul frontale, girare la chiave *INSTALLATION* e tirare a se. Utilizzare i contatti della morsetteria posta vicino all'interruttore come se fossero quelli di un interruttore esterno.

ATTENZIONE. È NECESSARIO collegare la scatola metallica all'impianto di terra.

La corrente sul carico non deve superare 1 Amp. e quindi la max. potenza applicabile è di 220 Watt con 230Vac e 110 Watt con 115Vac. (Max. 2,5 Amp. con carico resistivo).

Per potenze maggiori rivolgersi ad un elettricista per l'installazione di un relè di potenza adeguato.

Far eseguire da un elettricista il seguente collegamento assicurandosi che venga collegata la carcassa metallica a terra. (Fig.1)



INSTALLATION LCD20

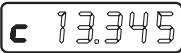
PROGRAMMING


To initiate the programming process, turn the **INSTALLATION** key. Do the same when you wish to end the programming.

There are six stages to be programmed in order:


- | | |
|----------------------|-----------------------------|
| 1) REGISTER METER | 2) PRICE OF ONE CLICK |
| 3) MONEY SYMBOL | 4) START-GAME CHARGE |
| 5) 1st HOURLY CHARGE | 6) 2nd HOURLY CHARGE (CLUB) |

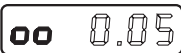
To proceed from one stage to the next, use the **TARIFF** button. To change the price figure in each stage, use the (+) and (-) buttons by placing the point of a pen on the holes. Keep in mind that when the meter is counting, we can only register meter setting, but not modify other figures. Here is how the six stages appear in order:

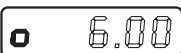
1. REGISTER METER.  The letter "C" followed by a number indicates the total sum on the counter. The counter shows the number of clicks which have run off, and since the charge for one click may be programmed for whatever you yourself decide (see **STAGE 2**), if you wish to determine the total money receipts, multiply the figure shown on the counter by the rate of one click. The counter runs to a total of 99,999 clicks and then returns to zero. To go back to zero, you must push the button with the tip of a pen. If you do not wish to go on to the further stages in programming, you must turn the **INSTALLATION** key again. This will be useful when access only to the counter is required. To continue to **STAGE 2**, push the **TARIFF** button. The device must not be in the cash counting operation during subsequent programming.

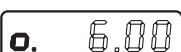
2. PRICE OF ONE CLICK.  This is the cash figure by which the amount to be paid increases with each time interval. That figure depends on the monetary value applicable to each individual country. The click figures available are the following: 0.05 - 0.10 - 0.20 - 0.50 - 1 - 2 - 5 - 10 - 20 - 50 - 100.

Ex. for EURO 0,05, USA 0,10, RUSSIA 1, JAPAN 10.
You may make your choice by using the (+) and (-) buttons.
To go on to the next stage, push the **TARIFF** button.

3. MONEY SYMBOL.  This is the letter that appears before the total sum to be paid. The following letters available are: C d E F L P S t Y or "no letter". The choice can be made by using the (+) and (-) buttons. To go on to the next stage, push the **TARIFF** button.

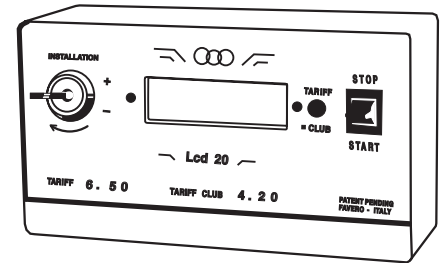
4. START-GAME CHARGE.  (15 figures available) This is a set figure charged at the beginning of every game above and which is not included in the hourly rate. Use the (+) and (-) buttons to register that figure.
To go on to the next stage, push the **TARIFF** button.

5. 1st HOURLY CHARGE.  (varies from 10 to 500 click per hour). To change the figure, use the (+) and (-) buttons. Hold the buttons down if you wish to effect the operation quickly. To go on to the next stage, push the **TARIFF** button.

6. 2nd HOURLY CHARGE (CLUB).  This is shown by the decimal point which appears on the left of the display. To change the figure, use the (+) and (-) buttons. To end the process, push the **TARIFF** button or turn the key to the left.

LITHIUM BATTERY

The internal lithium battery feeds all the electronic parts of the time count and the visualisation. Its normal life is 10 years (minimum 8 years). During its last 2-3 months of life a fading of



the display can be noticed and it will therefore be necessary to substitute it. The disconnection or the running out of the battery will cause a loss of data.

WARNING: There is a danger of explosion if the battery is not substituted in the correct manner. Substitute only with a same or equivalent type of battery. Do not throw the old battery away, put it into the appropriate waste disposal bin.

OPERATION

When you turn the switch to the **START** position, the count begins, as shown by the blinking numbers on the display terminal. By using the **TARIFF** button, one can choose between two hourly rates at any given time. The second rate, called the **CLUB** tariff, can be seen while operating by the appearance of the decimal point on the left of the display terminal. It may be useful for peak hours and for **CLUB** members. If you wish to have but a single tariff rate, you need only program the unit for two equal rates. The count ceases when the switch is turned to the **STOP** position. In that instant, the total sum to be paid is added to the meter. Remember that the meter shows the number of clicks run off, so you must multiply that figure by the unit charge for an individual click in order to obtain the total sum in money receipts. To view the register figure without resorting to use of the **INSTALLATION** key, push the points of two pens on both the + and - holes at the same time.

LCD20/B

The model LCD20/B, other than having all the characteristics of model LCD20 has a housing for a ball (with diameter 35-40 mm).

Extracting the ball counting can start; replacing it in its housing the counting stops and payment total is displayed.

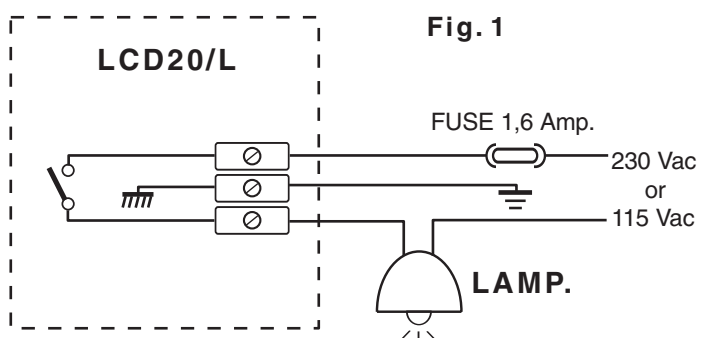
LCD20/L

CONNECTION TO TURN ON THE LIGHTS

Unscrew the two screws on the front, turn the **INSTALLATION** key and pull it towards you. The terminal clamp near the switch is connected to the switch itself, so the hook-up is the same as if there were an outside switch. It is **IMPORTANT** to connect the metal box to the floor terminals. The current should not be greater than one Amp, and thus the maximum power is 220 Watts with 230 Vac and 110 Watts with 115 Vac. (Max. 2.5 Amp. with resistive load).

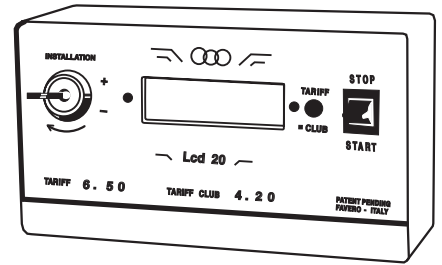
For higher power, consult an electrician and have him install a relay offering suitable power.

Have an electrician carry out the connection indicated below by making sure that the metal frame has been grounded (Fig.1).



INSTRUCTIONS TECHNIQUES

LCD20

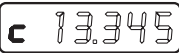



PROGRAMMATION


Pour la programmation, tourner la clef *INSTALLATION*. Même chose à la fin de l'opération. Il y a 6 phases de programmations successives:

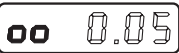
- 1) *COMPTEUR TOTALISEUR*
- 2) *VALEUR D'UNE UNITE*
- 3) *SYMBOLE MONETAIRE*
- 4) *TARIF AU DEBUT DU JEU*
- 5) *1er TARIF HORAIRE*
- 6) *2ème TARIF HORAIRE (CLUB)*.

Pour passer d'une phase à l'autre, utiliser la touche *TARIFF*. Pour modifier les valeurs de chaque phase, utiliser les touches (+) et (-) en pénétrant dans les trous avec la pointe d'un crayon. Attention: si le compteur est en fonction, il est uniquement possible de mettre à zéro le totaliseur, mais on ne peut pas modifier les autres valeurs.

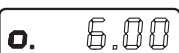
1.  *COMPTEUR TOTALISEUR.* La lettre "C" suivie par un nombre indique la valeur du compteur totaliseur. Le compteur affiche le nombre d'unités consommées et, puisque la valeur d'une unité peut être programmée selon le désir de l'opérateur, (voir PHASE 2), pour avoir la somme d'argent correspondante, il suffit de multiplier le nombre affiché par le compteur pour la valeur d'une unité. Le compteur va jusqu'à 99.999 puis repart à 0. Pour remettre le compteur à zéro, appuyer sur la touche (-) avec la pointe d'un stylo-bille. Si vous ne voulez pas passer aux autres phases de programmation, tournez la clef *INSTALLATION* un autre fois dans le même sens. Cela sera utile après la programmation, quand on ne voudra accéder qu'au totaliseur. Pour passer à la PHASE 2, appuyer sur la touche *TARIFF*. Pour la programmation successive, l'appareil ne doit pas être en train de compter l'argent.

2.  *VALEUR D'UNE UNITE.* C'est la valeur en argent qui à chaque moment augmente ce que nous devons payer. Elle dépend bien sûr de la monnaie de chaque Pays. Les valeurs disponibles pour une unité sont: 0,05 - 0,10 - 0,20 - 0,50 - 1 - 2 - 5 - 10 - 20 - 50 - 100. Ex. pour l'EURO 0,05, USA 0,10, RUSSIE 1, JAPON 10. On peut les sélectionner en utilisant les touches (+) et (-). Pour passer à la phase successive, taper *TARIFF*.

3.  *SYMBOLE MONETAIRE.* C'est le caractère qui doit apparaître devant la somme à payer. Les caractères disponibles sont: C d E F L P S t Y ou bien "pas de caractère". On peut les sélectionner avec les touches (+) et (-). Pour passer à la phase suivante, taper la touche *TARIFF*.

4.  *TARIF EN DEBUT DE JEU.* (on peut sélectionner 15 valeurs). C'est un montant fixe qui est compté à chaque fois qu'on commence à jouer et qui s'ajoute au tarif horaire. Utiliser les touches (+) et (-) pour imposer cette valeur. Pour passer à la phase suivante, taper la touche *TARIFF*.

5.  *1er TARIF HORAIRE.* (variable de 10 à 500 unités à l'heure). Pour la modifier, taper les touches (+) et (-). Maintenir la pression sur la touche pour les changements rapides. Pour passer à la phase successive, taper la touche *TARIFF*.

6.  *2ème TARIF HORAIRE (CLUB).* (variable de 10 à 500 unités à l'heure). Il est indiqué par le point décimal qui apparaît à gauche de l'écran. Pour le modifier, taper les touches (+) et (-). Pour terminer, taper la touche *TARIFF*.

BATTERIE AU LITHIUM

La batterie interne au lithium alimente toute la partie électronique concernant le comptage et l'affichage. Sa durée est normalement de 10 ans (minimum 8 ans). Dans les 2-3 derniers mois on remarquera un affaiblissement de l'affichage, il faudra donc la

changer. Le débranchement ou l'épuisement de la batterie provoque la perte des données.

ATTENTION: Il ya danger d'explosion si la batterie n'est pas changée correctement. La substituer seulement avec une égale ou équivalente. Ne pas jeter la batterie déchargée, mais la mettre dans le conteneur spécial pour l'élimination.

FONCTIONNEMENT

Mettre l'interrupteur sur *START*. L'interrupteur se déclenche et son fonctionnement est indiqué par le clignotement de l'écran. L'il est possible à tout moment de choisir l'un des deux tarifs en appuyant sur le bouton *TARIFF*. Le deuxième tarif, appelé tarif *CLUB*, est appliqué quand le point décimal apparaît à la gauche de l'écran. Il peut être utile pour les heures de pointe et pour les membres *CLUB*. Si on ne veut appliquer qu'un seul tarif, il suffit de programmer les deux tarifs de la même façon.

Pou arrêter le compteur, mettre l'interrupteur sur *STOP*.

A ce moment, le montant à payer est calculé par le totaliseur. Attention: si le totaliseur signale le nombre d'unités, il faut le multiplier par la valeur de chaque unité avoir la somme à encaisser. Pour afficher les valeurs du totaliseur sans avoir à tourner la clef *INSTALLATION*, appuyer, avec la pointe de deux crayons, sur les deux trous + et - en même temps.

LCD20/B

Le modèle LCD20/B, outre à bénéficier de toutes les caractéristiques du modèle LCD20, possède un logement pour un cochonnet (Ø 35-40 mm).

Le retrait de ce cochonnet déclenche le comptage; en le replaçant dans son logement, le comptage s'interrompt et le montant à payer reste affiché.

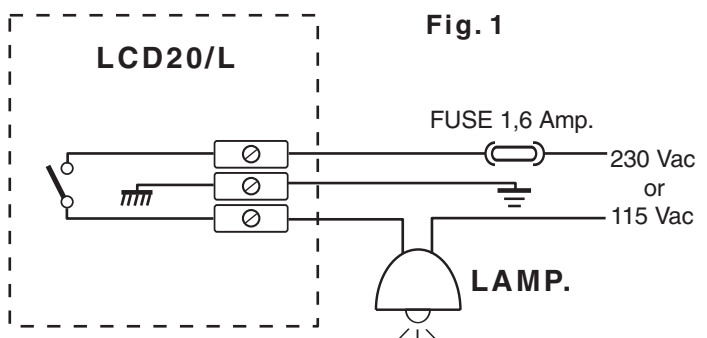
LCD20/L

BRANCHEMENTS POUR ALLUMER LES LUMIERES

Dévisser les deux vis sur le devant de l'appareil, tourner la clef *INSTALLATION* et tirer vers soi. Les bornes près de l'interrupteur sont reliées à celui-ci. Son branchement est donc identique à celui d'un interrupteur externe. Il est **IMPORTANT** de mettre la boîte métallique à la terre.

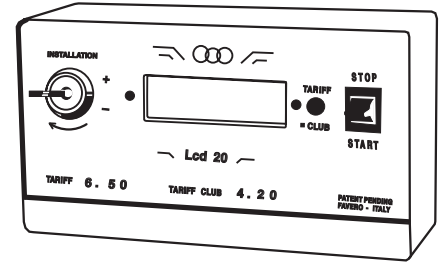
Le courant de l'élément ne doit pas dépasser 1 Amp donc la puissance max. applicable est de 220 Watt pour 230 Vac et 110 Watt pour 115 Vac. (Max. 2,5 Amp. avec élément résistive). Pour des puissances supérieures, adresser vous à un électricien pour installer un relais de puissance convenable.

Appeler un électricien pour faire les branchements indiqués dans le schéma et lui rappeler que la carrosserie métallique doit être reliée à terre. (Fig.1)



MONTAGEANLEITUNG

LCD20

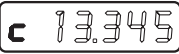



PROGRAMMIERUNG


Zu Beginn und Ende der Programmierung Schlüssel **INSTALLATION** drehen. Die Programmierung erfolgt in sechs Schritten:

- 1) **TOTALISATOR**
- 2) **WERT EINER EINHEIT**
- 3) **WÄHRUNGSSYMBOL**
- 4) **GRUNDTARIF BEI SPIELBEGINN**
- 5) **1° ZEITTARIF**
- 6) **2° ZEITTARIF (CLUBTARIF)**

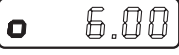
Der Wechsel von einem zum nächsten Programmierschritt erfolgt mit der Taste **TARIFF**. Zur Änderung der Einstellwerte jedes Programmierschrittes dienen die Tasten (+) und (-), Diese sind mit der Spitze eines Kugelschreibers durch die dafür vorgesehenen Bohrungen zu bedienen. Zu beachten ist, dass bei laufendem Zähler nur der Totalisator auf Null gestellt, alle anderen Werte jedoch nicht verändert werden können. Nachfolgend die Erläuterung zu den 6 Programmierschritten:

1. **TOTALISATOR**
 Der Buchstabe "C" gefolgt von einer Nummer zeigt den Zählwert des Totalisators an. Der Zähler zeigt die Summe der Einheiten an, und da der Wert einer Einheit nach Belieben programmierbar ist, muss der Zählwert mit dem Wert einer Einheit multipliziert werden, um den Geldbetrag zu erhalten. Der Totalisator zählt bis 99.999 Einheiten und kann bei null beginnen. Zur Nullstellung Taste (-) mit der Spitze eines Kugelschreibers drücken. Sollen keine weiteren Programmierschritte erfolgen, Schlüssel **INSTALLATION** zurückdrehen, z.B. wenn nur Zugang zum Totalisator gewünscht wird. Zum Übergang auf Schritt 2 Taste **TARIFF** drücken. Zur weiteren Programmierung darf der Zähler nicht laufen.

2. **GELDWERT EINER EINHEIT**
 Bestimmt den Preis einer Einheit, dieser hängt von der Geldstückelung gemäss der jeweiligen Landeswährung ab. Die einstellbaren Stückelungen sind: 0,05 - 0,10 - 0,20 - 0,50 - 1 - 2 - 5 - 10 - 20 - 50 - 100. Z.B. für EURO 0,05, USA 0,10, RUßLAND 1, JAPAN 10. Einstellwert mit den Tasten (+) und (-) wählen. Zum Übergang zum nächsten Schritt Taste **TARIFF** drücken.

3. **WÄHRUNGSSYMBOL**
 Dieses Symbol wird durch einen Buchstaben vor der angezeigten Zahl ausgedrückt. Verfügbar sind folgende Buchstabensymbole: C d E F L P S t Y oder "kein Buchstabensymbol". Die Symbole werden mit den Tasten (+) und (-) eingestellt. Zum Übergang zum nächsten Schritt Taste **TARIFF** drücken.

4. **GRUNDTARIF BEI SPIELBEGINN**
 (15 verschiedene Werte einstellbar) Dieser Grundpreis bei Spielbeginn wird zum Zeittarif hinzugerechnet und wird mit den Tasten (+) und (-) eingestellt. Zum Übergang zum nächsten Schritt Taste **TARIFF** drücken.

5. **1° ZEITTARIF**
 (einstellbar von 10 bis 500 Einheiten je Stunde). Zum Einstellen Tasten (+) und (-) drücken. Zur beschleunigten Einstellung Taste gedrückt halten. Zum Übergang zum nächsten Schritt Taste **TARIFF** drücken.

6. **2° ZEITTARIF (CLUBTARIF)**
 (von 10 bis 500 Einheiten je Stunde). Wird durch einen Dezimalpunkt links am Display angezeigt. Zum Einstellen Tasten (+) und (-) drücken. Zum Beenden der Programmierung Taste **TARIFF** drücken oder Schlüssel nach links drücken.

LITHIUMBATTERIE

Die Lithiumbatterie versorgt alle elektronischen Bauteile einschliesslich Zähler und Anzeige. Die mittlere Lebensdauer beträgt 10 Jahre (mindestens 8 Jahre). Während der letzten 2-3 Monate der Lebensdauer macht sich ein Verblässen der LCD-Anzeige bemerkbar und die Batterie muss ausgetauscht werden.

Beim Entfernen bzw. Bei Erschöpfung der Batterie gehen die gespeicherten Daten verloren.

Achtung: Explosionsgefahr bei unsachgemäßem Batterietausch. Nur durch ähnlichen oder gleichen Typ ersetzen. Gebrauchte Batterien nicht einfach wegwerfen, sondern dem Recycling zuführen.

FUNKTIONSDAUER

Wird der Unterbrecher auf **START** gebracht, beginnt das Zählen, was auch durch das Leuchten des Displays angezeigt wird. Sie können jederzeit mit dem Schalter **TARIFF** zwischen 2 Zeittarifen wählen. Der zweite Tarif, genannt Tarif **CLUB**, wird, wenn er in Funktion ist, durch das Erscheinen der Dezimalstelle an der linken Seite des Displays erkannt und kann in Stoßzeiten oder für **CLUB**-Mitglieder verwendet werden. Wünschen Sie einen einzigen Tarif, ist es ausreichend die 2 gleichen Tarife zu programmieren. Der Zählstop erfolgt indem der Unterbrecher auf **STOP** gebracht wird. In diesem Moment wird der Zahlungsbetrag auf dem Totalisator aufaddiert. Wir erinnern daran, daß der Totalisator die Anzahl der erfolgten Einheiten anzeigt und diese deshalb mit dem Wert einer Einheit multipliziert werden muß, um die Gesamteinnahme in Geld zu erhalten. Um ohne die Verwendung des Schlüssels **INSTALLATION** den Totalisator sichtbar zu machen, drücken Sie mit den Spitzen von 2 Kugelschreibern gleichzeitig in die beiden Öffnungen + und - .

LCD20/B

Nebst all den Eigenschaften des Modells LCD20, ist das Modell LCD20/B mit einem Sitz für ein Bällchen ausgerüstet (Ø 35-40 mm). Sobald das Bällchen entnommen wird, beginnt die Zählung. Diese stoppt und der zu zahlende Betrag bleibt angezeigt, wenn das Bällchen wieder in seinen Sitz zurückgelegt wird.

LCD20/L

VERBINDUNG FÜR DAS LICHTEINSCHALTEN

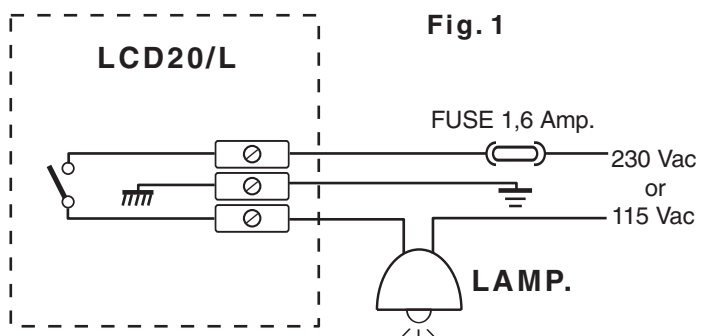
Lösen der beiden Schrauben am Vorderteil, Drehen des Schlüssels **INSTALLATION** und in Körperichtung ziehen. Das Klemmenbrett in der Nähe des Unterbrechers ist mit demselben verbunden und aus diesem Grund ist die Verbindung die gleiche, als würde es sich um einen externen Unterbrecher handeln.

Es ist **WICHTIG**, daß die Metallschachtel mit der Erdanlage verbunden wird.

Der Strom sollte den Wert von 1A nicht übersteigen und folglich sollte auch die Stromstärke des Verbrauchers 220 Watt mit 230 V und 110 Watt mit 115 V. (Maximal 2,5 A mit Widerstand Wert).

Sollten höhere Stromstärken gewünscht werden sollte ein Elektroniker ein entsprechend stärker ausgelegtes Relais einsetzen.

Lassen Sie die folgende Verbindung durch einen Elektriker ausführen und vergewissern Sie sich, daß das Metallgehäuse geerdet wird (Fig.1).



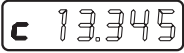
INSTRUCCIONES PARA LA INSTALACIÓN LCD20

PROGRAMACIÓN


Para la programación girar la llave *INSTALLATION*. Lo mismo para terminarla. Están presentes 6 fases a programar en sucesión:

- 1) *CONTADOR TOTALIZADOR* 2) *VALOR DE CADA IMPULSO*
- 3) *SÍMBOLO MONETARIO* 4) *TARIFA DE INICIO JUEGO*
- 5) 1a *TARIFA HORARIA* 6) 2a *TARIFA HORARIA (CLUB)*.


Para pasar de una fase a la siguiente usar el pulsador *TARIFF*. Para modificar el valor de cada fase usar los pulsadores + y - entrando en los orificios con la punta de un lápiz. Hay que tener presente que si el contador está computando, se puede poner a cero el totalizador pero no es posible modificar los otros valores. Las seis fases se presentan con la siguiente sucesión:

1.  *CONTADOR TOTALIZADOR*. La letra "C" seguida por un número indica el valor del contador totalizador. El contador

visualiza la cantidad de impulsos computados y, ya que el valor de un impulso puede ser programado a voluntad (ver FASE 2), para obtener el ingreso total en dinero se debe multiplicar el valor del contador por el valor de un impulso. El totalizador cuenta hasta 99.999 impulsos y luego vuelve a comenzar desde cero. Para ponerlo a cero se debe presionar el pulsador - con la punta de un lápiz. Si no se desea pasar a sucesivas FASES de programación hay que volver a girar la llave *INSTALLATION*. Esto resultará útil tras la programación, cuando se desee acceder solamente al totalizador. Para pasar a la FASE 2 presionar el pulsador *TARIFF*. En las programaciones sucesivas el aparato no deberá estar en cómputo del dinero.

2.  *VALOR MONETARIO DE UN IMPULSO*. Es el valor en dinero que en cada intervalo de tiempo se agrega al importe a pagar. El

mismo depende de la moneda de cada nación. Los valores por impulso disponibles son: 0,05 - 0,10 - 0,20 - 0,50 - 1 - 2 - 5 - 10 - 20 - 50 - 100. Por ejemplo: para EURO 0,05, USA 0,10, RUSIA 1, JAPÓN 10. La selección se puede efectuar usando los pulsadores + y -. Para pasar a la fase sucesiva pulsar *TARIFF*.


3.  *SÍMBOLO MONETARIO*. Es el carácter que debe visualizarse delante del importe a pagar. Los caracteres disponibles son: C d E

F L P S t Y o bien "ningún carácter". La selección se puede efectuar usando los pulsadores + y -.

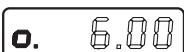
Para pasar a la fase sucesiva pulsar *TARIFF*.

4.  *TARIFA DE INICIO JUEGO* (15 valores seleccionables). Es un importe fijo que será cargado tras cada inicio de juego y que no es

incluido en la tarifa horaria. Utilizar los pulsadores + y - para establecer este valor. Para pasar a la fase sucesiva pulsar *TARIFF*.

5.  1a *TARIFA HORARIA* (variable de 10 a 500 impulsos por hora). Para variarla usar los pulsantes + y -. Mantenerlos apretados para

variar rápidamente. Para pasar a la fase sucesiva apretar *TARIFF*.

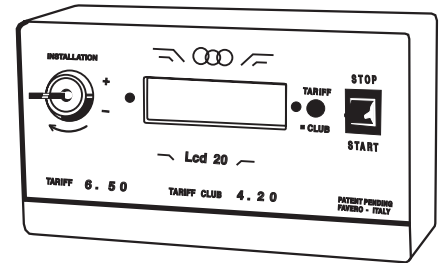
6.  2a *TARIFA HORARIA (CLUB)* (de 10 a 500 impulsos por hora). Se

identifica por el punto decimal que aparece a la izquierda del visualizador. Para variarla pulsar los pulsadores + y -.

Para terminar pulsar *TARIFF* o girar la llave izquierda.

BATERIA DE LITIO

La batería interna de litio alimenta todas las partes electrónicas que tienen que ver con el conteo y la visualización. La duración estándar es de 10 años (mínimo 8 años). En los últimos 2-3 meses de vida se notará una debilitación de la pantalla siendo necesaria sustitución. La desconexión o el agotamiento de la batería provoca la pérdida de



los datos.

ATENCIÓN: Peligro de explosión si la batería no viene sustituida en forma correcta. Sustituir exclusivamente con un tipo igual o equivalente. No botar la batería descargada, introducirla en los específicos contenedores de desecho.

FUNCIONAMIENTO

Poniendo el interruptor en *START* comienza el cómputo, indicado también por la intermitencia del visualizador. En cualquier momento se puede elegir entre dos tarifas horarias con el pulsador *TARIFF*. La segunda tarifa, denominada tarifa *CLUB*, cuando está activa se identifica por la aparición del punto decimal en la parte izquierda del visualizador y eso puede resultar muy útil para las horas de mayor afluencia o para miembros *CLUB*. Si se desea operar con tarifa única, basta programar ambas al mismo valor. La parada del cómputo se obtiene poniendo el interruptor en *STOP*. En este momento el valor a pagar se suma al totalizador. Se recuerda que el totalizador indica el número de impulsos realizados, y que por consiguiente, se debe multiplicar este valor por el valor de un impulso para obtener el ingreso total en dinero. Para visualizar el totalizador sin utilizar de la llave *INSTALLATION* presionar con la punta de dos lápices en los orificios + y - simultáneamente.

LCD20/B

El modelo LCD20/B, además de tener todas las características del modelo LCD20, tiene un alojamiento para una bolita (Ø 35-40 mm).

Sacando la bolita comienza el cómputo; volviéndola a colocar en su alojamiento el cómputo se detiene y se visualiza el importe a pagar.

LCD20/L

CONEXIÓN PARA ENCENDIDO LUCES

Destornillar los tornillos de la parte delantera alta, girar la llave *INSTALLATION* y tirar hacia sí mismo. Usar los contactos de la regleta de bornes cercana al interruptor como si fueran los de un interruptor externo.

ATENCIÓN. Es NECESARIO conectar la caja metálica a la instalación de tierra.

Carga aplicable 200W MAX con 230Vca, 110W MAX con 115Vca. Si es superior, accionar un relé de potencia.

Hacer ejecutar por un electricista la siguiente conexión, verificando que el armazon metálico esté conectado a tierra (FIG.1).

