



### Einschalten des Automaten

Mit 29, 30 oder 31. Anzeige der Spielzeit in Minuten bei 26.

### Spielart einstellen

Spielart nach 10 - 13 wählen und entsprechende Taste drücken (Indikator leuchtet). Bei 13 zusätzlich Kegelbild mit Bildvorwahl 1-9 vorwählen und anschließend Taste 37 drücken. Nach jedem Wurf erfolgt bei getroffenen Kegeln ein Aufstellvorgang des Automaten.

### Bilderkegeln mit Abräumen

Taste Bilderkegeln 13 drücken und zusätzlich Abräumen 11 oder Abräumen mit Kranzwertung 12 drücken. Das gewählte Kegelbild muß abgeräumt werden.

### Wurf- und Spielervorwahl

Taste Programmierung "Ein" 33 drücken (Anzeigen in 20 leuchten). Bei Wurfvorwahl Taste 28 drücken (Anzeige in 20 leuchtet) und mit den Tasten 21 und 23 Wurfzahl einstellen. Bei Spielervorwahl Taste 24 drücken (Anzeige in 20 leuchtet) und mit den Tasten 21 und 23 Wurfzahl einstellen. Die Wurf- und Spielervorwahlanzeige in 20 leuchtet jeweils über der entsprechenden Taste. Neben der Wurfvorwahlanzeige werden die Restwürfe angezeigt. Neben der Spielervorwahlanzeige wird der aktuelle Spielerstand angezeigt.

### Korrektur der Restwurfanzeige

Taste 27 drücken (Restwurfanzeige leuchtet) und mit den Tasten 21 und 23 korrigieren.

### Korrektur des aktuellen Spielerstandes

Taste 22 drücken (Anzeige leuchtet) und mit den Tasten 21 und 23 korrigieren.

### infocenter mit Drucker ein - aus

Mit den Tasten 33 und 32 werden auch das infocenter und ein angeschlossener Drucker ein- und ausgeschaltet.

## Korrektur infocenter

Taste "Korrektur" 21 drücken (die Einerstelle bei der Wurfanzeige im infocenter blinkt) und mit der Taste "Korrektur" 23 dann die Ziffer korrigieren. Andere Ziffern können durch wiederholtes Antippen der Taste "Korrektur" 21 angewählt werden.

## Sport ein

Taste Sp 16 drücken, Sportprogramm 20 ist eingeschaltet. Gleichzeitig wird das infocenter und der Drucker eingeschaltet. Im infocenter PO für Probekegeln. Am Ende des Probekegelns nochmals Taste Sp 16 drücken, jetzt wird auf Wettkampfkegeln umgeschaltet. Mit der Freilampe wird der Kegeltimer gestartet. Wird ein anderes Sportprogramm gewünscht, so ist nach der 1. Betätigung der Sp-Taste 16, solange die LED blinkt, mit der Korrekturtaste Einer 21 oder Zehner 23 eine andere Programmnummer einzustellen.

## Gelbe-rote Karte

Mit der "Nullwurf-taste" 36 wird die gelbe und in Folge die rote Karte eingeschaltet. Zur Herausnahme der gelben bzw. roten Karte Taste "Stop" 34 drücken und anschließend die "Nullwurf-taste" 36. Mit der "Stellen-taste" 37 den Stop aufheben.

## Sport aus

Taste "Aus" 32 drücken. Sport, infocenter und Drucker werden ausgeschaltet. Freizeit "Ein" Taste F19 drücken, Gesellschaftsspiel 1 wird eingeschaltet. Wird ein anderes Gesellschaftsspiel gewünscht, so ist mit den Tasten Korrektur Einer 21 oder Zehner 23 eine andere Programmnummer einzustellen (nur möglich, solange die LED bei Taste 19 blinkt).

## Freizeit aus

Taste "Aus" 32 drücken. Freizeit und infocenter werden ausgeschaltet.

## Bildkorrektur im Sportprogramm beim Abräumen

Taste Bilderkegel 13 drücken und anschließend wieder Abräumen 11 oder 12 drücken. Kegelbild mit Tasten 1-9 wählen und nochmals Taste Abräumen 11 oder 12 drücken. Das Kegelbild wird aufgestellt und die nicht aufgestellten Kegel leuchten an der Kegelbildanzeige als "abgeräumt".

## Select (Überraschungskegeln)

Taste 17 drücken. Nach jedem Wurf wird ein anderes Kegelbild aufgestellt (Zufallsgenerator). Voraussetzung: Taste 16 und 19 sind nicht eingeschaltet.

## Automatischer Stop bei Seilentwerrung

Wird die Seilverwirrung mit der automatischen Seilentwerrung nach mehrmaligen Versuchen nicht gelöst, schaltet die Maschine automatisch auf Stop. Nach der manuellen Entwerrung Taste 33 Stellen drücken. Der Automat setzt seinen Stellvorgang fort.