

Návod programu kuželny - pulty

- 1.- Zapnutí napájení – základní obrazovka na čelní stěně a pultu (obr.21)
- 2.- Nastavení hry (obr.22)
- 3.- Korekce hodů (obr.23)
- 4.- Korekce shozencích kuželek (obr.24)
- 5.- Korekce času (obr.25)
- 5.- Nastavení figury (obr.26)
- 6.- Tlačítka rozvicička (obr.21)
- 7.- Zastavení časomíry (obr.21)
- 8.- Tlačítka start (zelená šipka) (obr.21)
- 9.- Tlačítka „STOP“ (obr.21)

Popis ovládání dráhy přes pulty

- 1.- Zapnutí napájení – základní obrazovka na čelní stěně a pultu (obr.21)

1.1 – Zobrazí se na všech pultech základní obrazovka

- 2.- Nastavení hry (obr.22)

2.1 – Po zmáčknutí tlačítka „Hra“ se objeví vyskakovací obrazovka pro navolení druhu hry.
Trening, HS40, 60, 80, 100, 120, 180, 200 a další

- 3.- Korekce hodů (obr.23)

3.1. – V případě nutnosti provést korekci hodů zmáčkneme tlačítka se symbolem koule. Objeví se vyskakovací obrazovka kde můžeme provést korekci hodů + nebo -. Pak změnu potvrďme tlačítkem OK. Vyskakovací okno zmizí.

- 4.- Korekce shozencích kuželek (obr.24)

4.1. – V případě nutnosti provést korekci shozencích kuželek, zmáčkneme tlačítka se symbolem kuželky. Objeví se vyskakovací obrazovka kde můžeme provést korekci shozencích kuželek + nebo -. Vlevo provedeme korekci v kterém hodou došlo k pochybení a vpravo korekce počtu kuželek. Pak změnu potvrďme tlačítkem OK. Změna se projeví jak na zobrazovacím monitoru tak v centrálním počítači. Vyskakovací okno zmizí. Korekci je nutno provádět při zastavené hře a časomíře.

- 5.- Korekce času (obr.25)

5.1. – V případě nutnosti provést korekci času, zmáčkneme tlačítka se symbolem hodin. Objeví se vyskakovací obrazovka kde můžeme provést korekci času + nebo -. Pak změnu potvrďme tlačítkem OK. Vyskakovací okno zmizí. Korekci je nutno provádět při zastavené hře a časomíře.

- 5.- Nastavení figury (obr.26)

5.1. – V poloze trening nebo dorážka, můžeme nastavit figuru pro trening. Korekci je nutno provádět při zastavené hře a časomíře.

- 6.- Tlačítka rozvicička

6.1. Po zmáčknutí tlačítka (černé kolečko olemováno červeným okrajem umístěným vpravo od tlačítka „HRA“) se nám objeví vyskakovací okno kde tlačítkem „-“ ukončíme předčasně rozvicičku

- 7.- Zastavení časomíry (obr.21)

7.1 – Zmáčknutím symbolu hodin vlevo se dvěma písmeny „Z Z“ se zastaví časomíra, symbolem časomíry vpravo se časomíra spustí. Časomíru můžeme také zastavit zmáčknutím tlačítka „STOP“

- 8.- Tlačítka start (zelená šipka) (obr.21)

8.1. – Zmáčknutím tlačítka se rozsvítí červená a kuželky jedou nahoru. Po postavení kuželek na kříž se rozsvítí na table zelená a elektronika je připravena registrovat hody a spadlé kuželky.

- 9.- Tlačítka „STOP“ (obr.21)

9.1.- Zmáčknutím tlačítka „STOP“ uvedeme do klidu stavěč kuželek a zastaví se časomíra

Řízení centrálním počítačem

- 10.- Ikona na obrazovce (obr.01)

11.-Hlavní obrazovka řídícího počítače (obr.01-01)

12.-Nastavení hry na řídícím počítači

13.-Soubory hráčů (obr.02) (uloženy na disku „C“, soubor Hráči)

14.-Soubory družstev (obr.03)

- 15.-Soupiska hráčů v družstvu (obr.04)
- 16.-Výběr družstva (obr.05)
- 17.-Načtení hráčů domácího družstva (obr.06)
- 18.-Načtení hráčů hostujícího družstva (obr.07)
- 19.Uložení hráčů – soupisek do programu (obr.08)
- 20.-Nastavení hry na drahách (obr.09)
- 21.-Nastavení čísla hráčů na drahách (obr.10)
- 22.-Výběr výstupního výkazu (obr.11)
- 23.-Výsledková tabule zápas (obr.12)
- 24.-Výsledková tabule turnaj (obr.13)
- 25.-Tlačítka DATA
- 26.-Vzor zápisu o utkání (obr.14)
- 27.-Tablo na čelní stěně (obr.15)
- 28.-Zastavení a spuštění časomíry na všech drahách (obr.01-01)
- 29.-Centrální stop na všech drahách (obr.01-01)
- 30.-Centrální start na všech drahách (obr.01-01)
- 31.-Centrální spuštění časomíry na všech drahách (obr.01-01)
- 32.-Centrální zastavení času na všech drahách (obr.01-01)

Popis ovládání centrálním počítačem

10.- Ikona na obrazovce (obr.01)

10.1 – Spuštění programu standardně ikonou na obrazovce. Program musí být uložen na disku „C“

11.-Hlavní obrazovka řídícího počítače (obr.01-01)

11.1 – Nejprve zvolme tlačítko „HRA“ pro nastavení požadované hry

12.-Nastavení hry na řídícím počítači např.(viz obr.06)

12.1 – Zvolíme některý z předvolených programů. V horním rádku jsou uvedeny standardní hry. Vybereme příslušnou hru. V dalším rádku vybereme další ukazatele. Pro standardní hru vybereme Standard, Tandem,Sprint,Turnaj nebo Dvojice. Další rádek pro hru platí pro 6-ti dráhu

13.-Soubory hráčů (obr.02) (uloženy na disku „C“, soubor Hráči)

13.1 – Zde vybereme předem připravený oddíl

14.-Soubory družstev (obr.03)

14.1 – Zde vybereme družstvo v oddílu

15.-Soupiska hráčů v družstvu (obr.04)

15.1. – Zde vybereme postupně dvojitým kliknutím myši, podle soupisku nasazení jednotlivých hráčů do programu

15.2. – Zadávání hráčů do soupisku. Připravíme si dopředu sestavy družstva. Nejprve píšeme příjmení, pak mezera a jméno a pak oddělíme čárkou za kterou napišeme registrační číslo hráče

16.-Výběr družstva (obr.05)

17.-Načtení hráčů domácího družstva (obr.06)

17.1 – Zde je již vybraná sestava domácího družstva, vždy oplatí že pro vkládání hráčů (domácí „Ulož D“ nebo hosté „Ulož H“) musí být vysvíceno příslušné tlačítko. Pro opravu v soupisce, výměna hráčů apod. klikneme 2 x na příslušného hráče, který se vymaze a ze sestavy vyberete jiného kráče na jeho místo. Při střídání během hry se nic neupravuje. Střídání hráčů se zapisuje až do Zápisu o utkání

18.-Načtení hráčů hostujícího družstva (obr.07)

18.1 – Stejný postup jako pro domácí

19.Uložení hráčů – soupisek do programu (obr.08)

19.1 – Po vložení všech hráčů zmáčkneme tlačítko „Posli jmena do drah“. Tlačítko se prosvětlí a nyní se posílájí data do dráhových počítačů. Po ukončení přenosu zase tlačítko zešedne a můžeme přikročit k dalšímu kroku

20.-Nastavení hry na drahách (obr.09)

20.1 – Po zmačknutí tlačítka „Nastav hry na drahách“ se objeví vyskakovací okno kde zvolíme tlačítko „Ano“. V případě že nechceme (používá se při nenadálém přerušení hry po výpadku napájení a podobně, kde si počítač pamatuje poslední stav a chceme pokračovat kde byl program přerušen) dáme „Ne“

21.-Nastavení čísla hráčů na drahách (obr.10)

21.1 – Po zmáčknutí tlačítka „Nastav cisla hracu na drahách“ se objeví vyskakovací okno kde zvolíme tlačítko „Ano“. V případě že nechceme (používá se při nenadálém přerušení hry po výpadku napájení a podobně, kde si počítač pamatuje poslední stav a chceme pokračovat kde byl program přerušen) dáme „Ne“

22.-Výběr výstupního výkazu (obr.11)

22.1 – po zmáčknutí tlačítka „XLS“ viz obr.01-01 se objeví vyskakovací menu (Obr.11)

22.2 – Zde si vybereme jaký výstup pro výtisk potřebujeme. Zde jsou předvoleny všechny používané tiskopisy ČKA pro dané hry

Nové – standardní 8 bodové hodnocení

Dorost – hodnocení dorostu

Stare – 16 bodové hodnocení

Special – speciální hodnocení

Turnaj – pro výtisk tabulky pro turnaj

Výstup – zobrazí název souboru

23.-Výsledková tabule zápas (obr.12)

23.1 – po zmáčknutí tlačítka „TAB“ viz obr.01-01 se objeví na výsledkovém monitoru“ Výsledková tabule“ pro zápas, pokud byl zvolen zápas.

24.-Výsledková tabule turnaj (obr.13)

24.1 – po zmáčknutí tlačítka „TAB“ viz obr.01-01 se objeví na výsledkovém monitoru“ Celkový přehled“ pro turnaj, pokud byl zvolen turnaj

25.-Tlačítko DATA

25.1. – Po zmáčknutí tlačítka „DATA“ se vynuluje minulá data v počítačích.

26.-Vzor zápisu o utkání (obr.14)

27.-Tablo na čelní stěně (obr.15)

28.- Zastavení a spuštění časomíry na všech drahách (obr.01-01)

28.1 – Zastavení časomíry tlačítkem se symbolem hodin s písmeny „ZZ“

28.2 – Spuštění časomíry tlačítkem se symbolem hodin“

29.- Centrální stop na všech drahách (obr.01-01)

29.1 - Zmáčknutím tlačítka „STOP“ uvedeme do klidu všechny stavěče kuželek a zastaví se časomíra

30.-Centrální start na všech drahách (obr.01-01)

30.1 - Zmáčknutím tlačítka „START“ uvedeme do pohybu všechny stavěče kuželek.

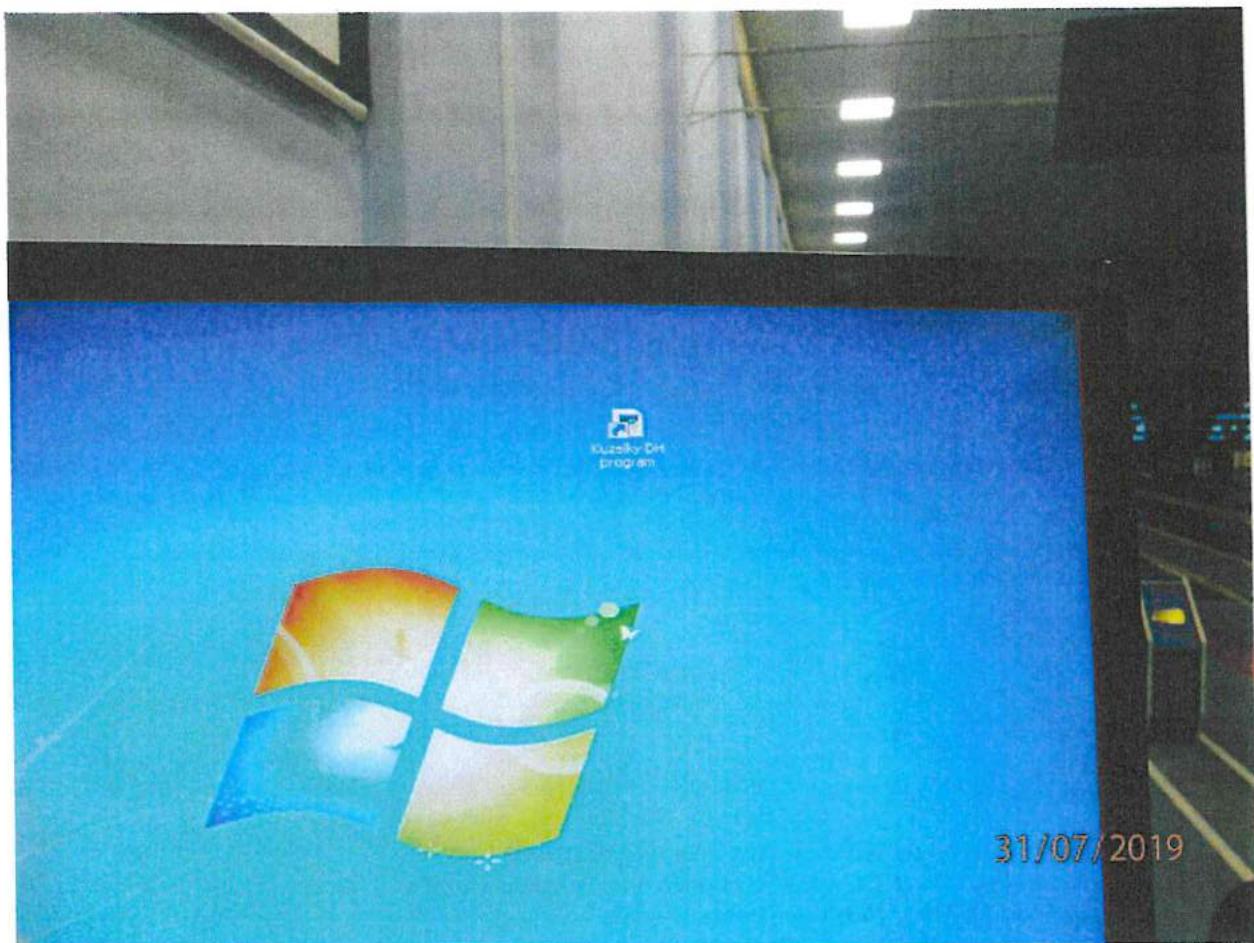
31 .-Centrální spuštění časomíry na všech drahách (obr.01-01)

31.1 - Zmáčknutím tlačítka se symbolem hodin spustíme časomíru na všech drahách

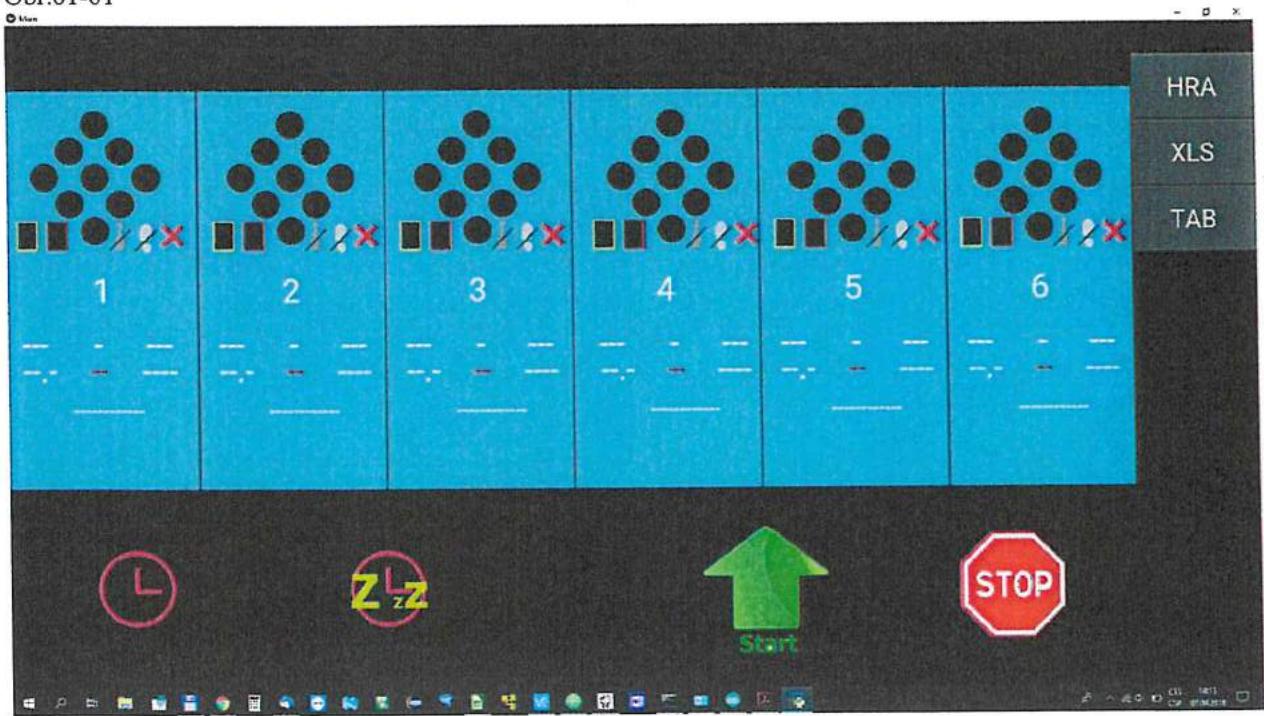
32.- Centrální zastavení času na všech drahách (obr.01-01)

32.1 - Zmáčknutím tlačítka se symbolem hodin s písmeny „ZZ“ zastavíme časomíru na všech drahách

Obr.01



Obr.01-01



Obr.02

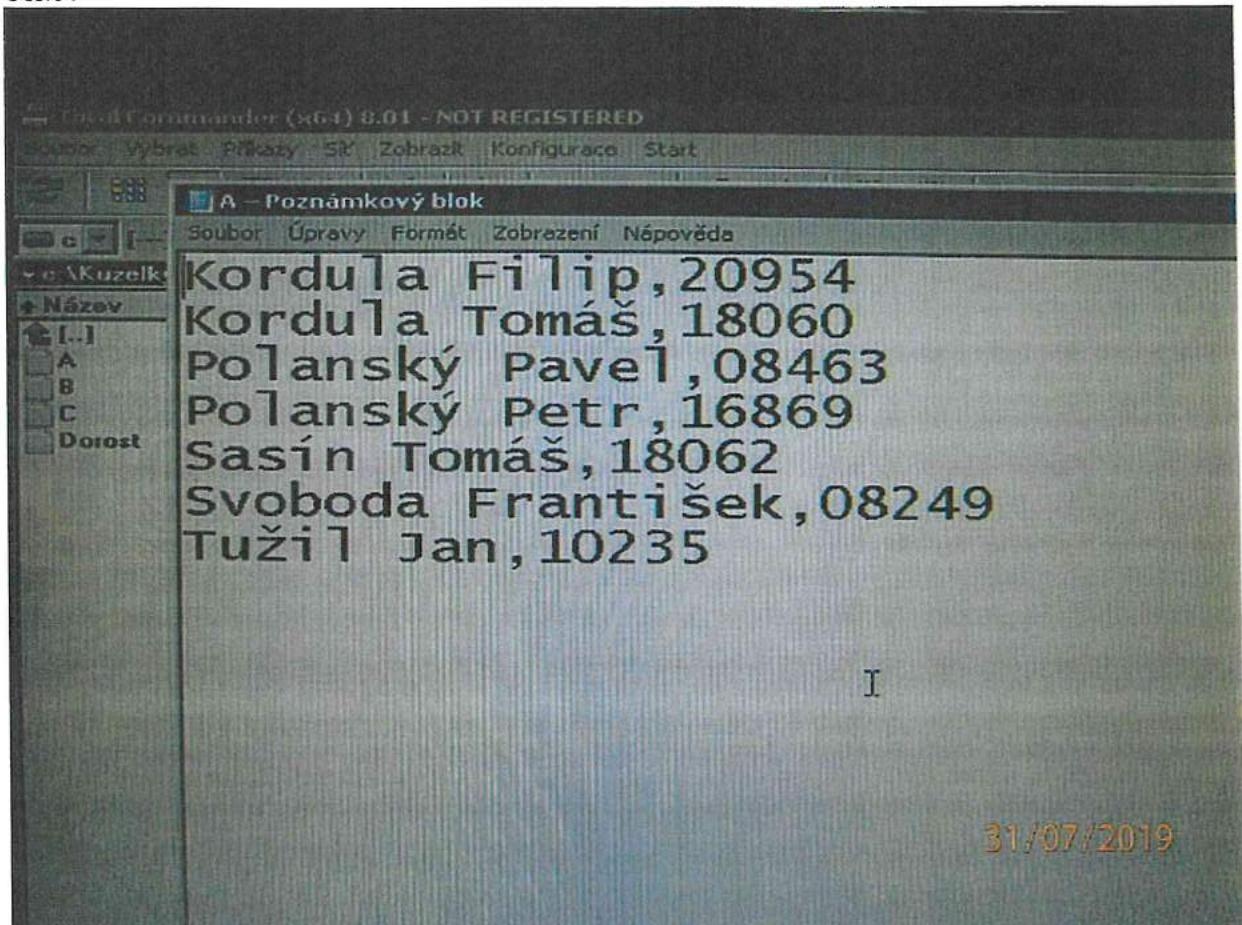
Název	Příp. Velikost	Datum
[-]	<DIR>	08.06.2019 09:59
[HKK Olomouc]	<DIR>	11.09.2018 18:46
[U Čejkovice]	<DIR>	12.10.2018 17:50
[KC Hodonín]	<DIR>	23.11.2018 17:56
[KC Zlín]	<DIR>	20.01.2019 09:59
[KK Blansko]	<DIR>	10.03.2019 09:36
[KK Moravská Slavie Brno]	<DIR>	22.09.2018 09:23
[KK Rěna Ivančice]	<DIR>	24.02.2019 09:47
[KK Slovan Rosice]	<DIR>	05.04.2019 17:02
[KK Sokol Litenčice]	<DIR>	09.11.2018 17:44
[KK Výškov]	<DIR>	12.04.2019 19:29
[Kvalifikace JMK]	<DIR>	06.01.2019 08:46
[Mistrovství ČR dvojice 2019]	<DIR>	09.06.2019 07:30
[Mistrovství JM kraje]	<DIR>	26.01.2019 16:07
[PPMN 2019]	<DIR>	03.02.2019 08:56
[SK Beník Ratíškovice]	<DIR>	15.03.2019 17:27
[SK Kutelky Dubňany]	<DIR>	22.02.2019 17:44
[SK Podlužec Prusáňky]	<DIR>	20.01.2019 08:47
[TJ Jiskra Kyjov]	<DIR>	01.02.2019 19:21
[TJ Lokomotiva Valtice]	<DIR>	04.11.2018 11:26
[TJ Slovan Komencice nad Lipou]	<DIR>	31/07/2019
[TJ Sokol Dětmarovice]	<DIR>	11.01.2019 10:30
[TJ Sokol Husovice]	<DIR>	22.03.2019 08:17
[TJ Sokol Chvalíkuvice]	<DIR>	11.09.2018 16:41

Obr.03

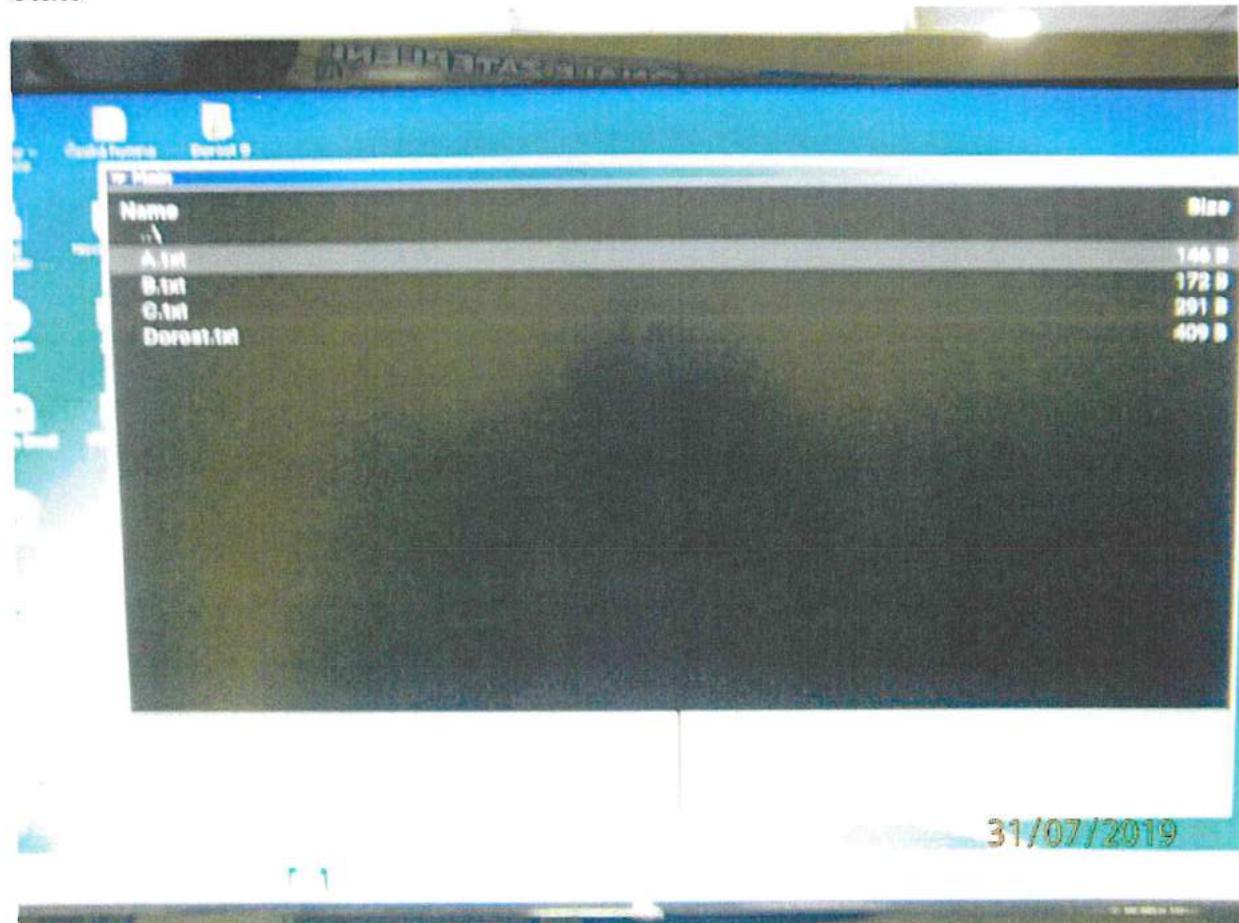
Název	Příp. Velikost	Datum	Stavba
[-]	<DIR>	16.09.2018 08:31	---
[A]	146	06.09.2018 19:30	-o-
[B]	172	06.09.2018 19:26	-o-
[C]	291	12.10.2018 17:47	-o-
Dorost	409	29.07.2019 15:54	-o-

31/07/2019

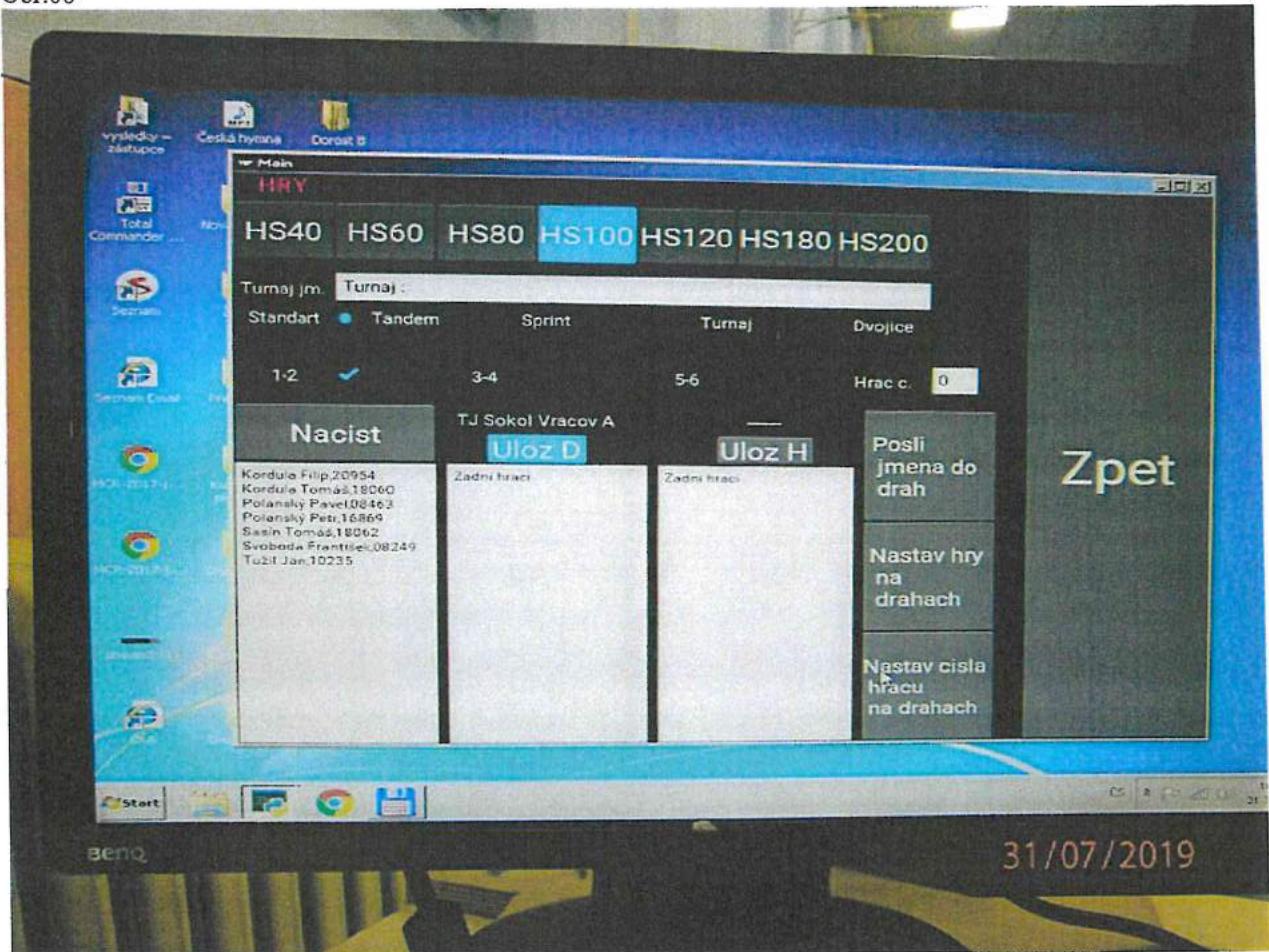
Obr.04



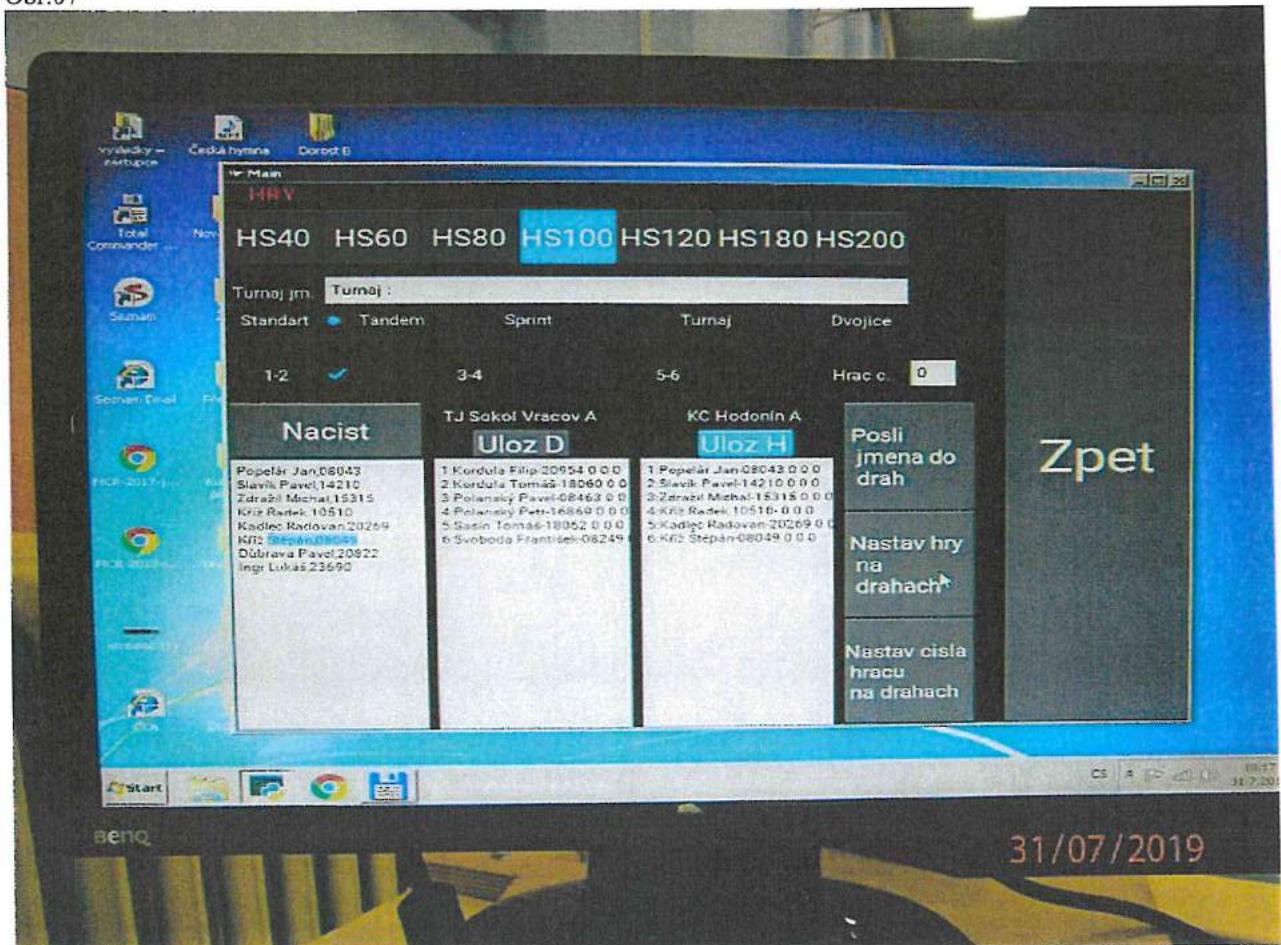
Obr.05



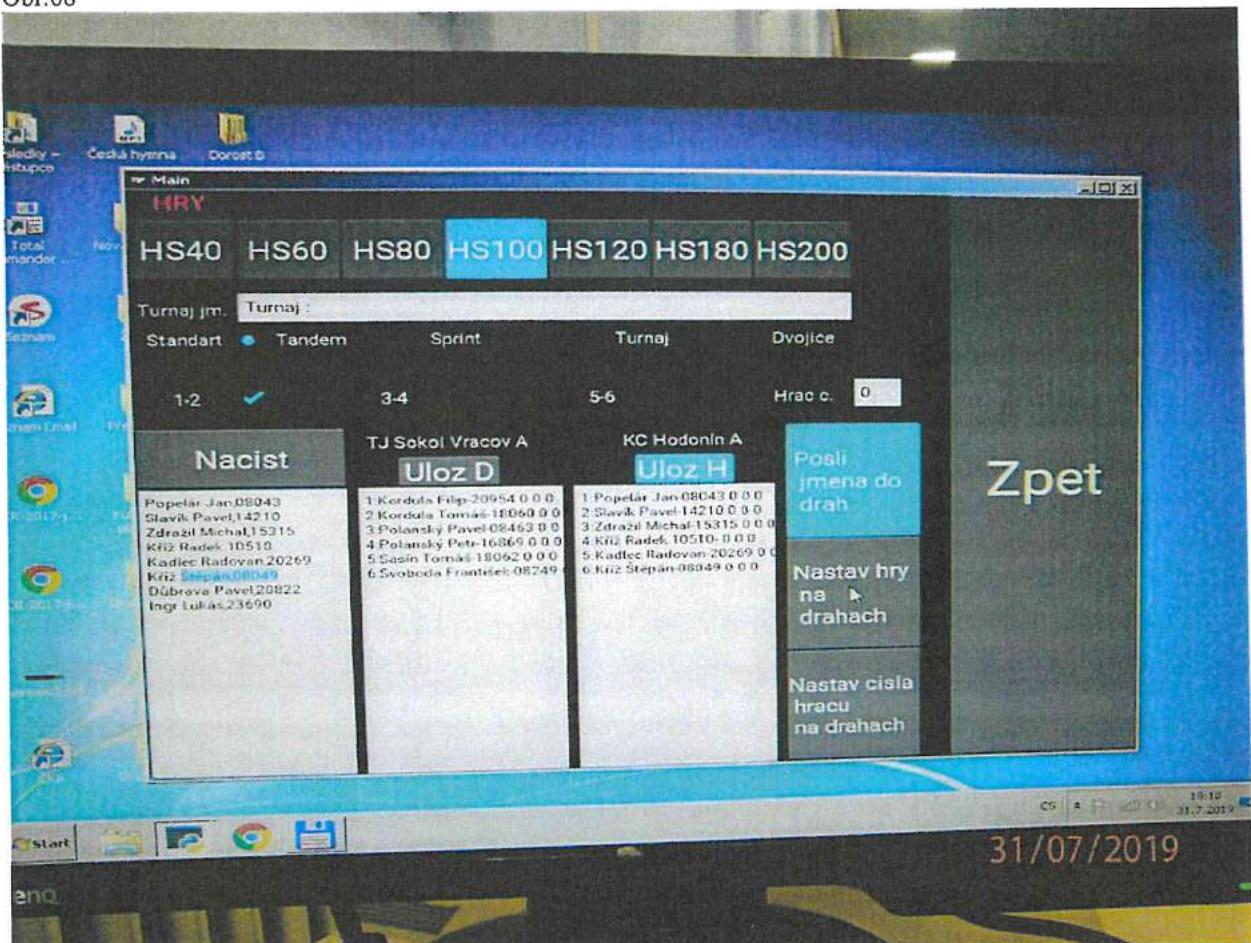
Obr.06



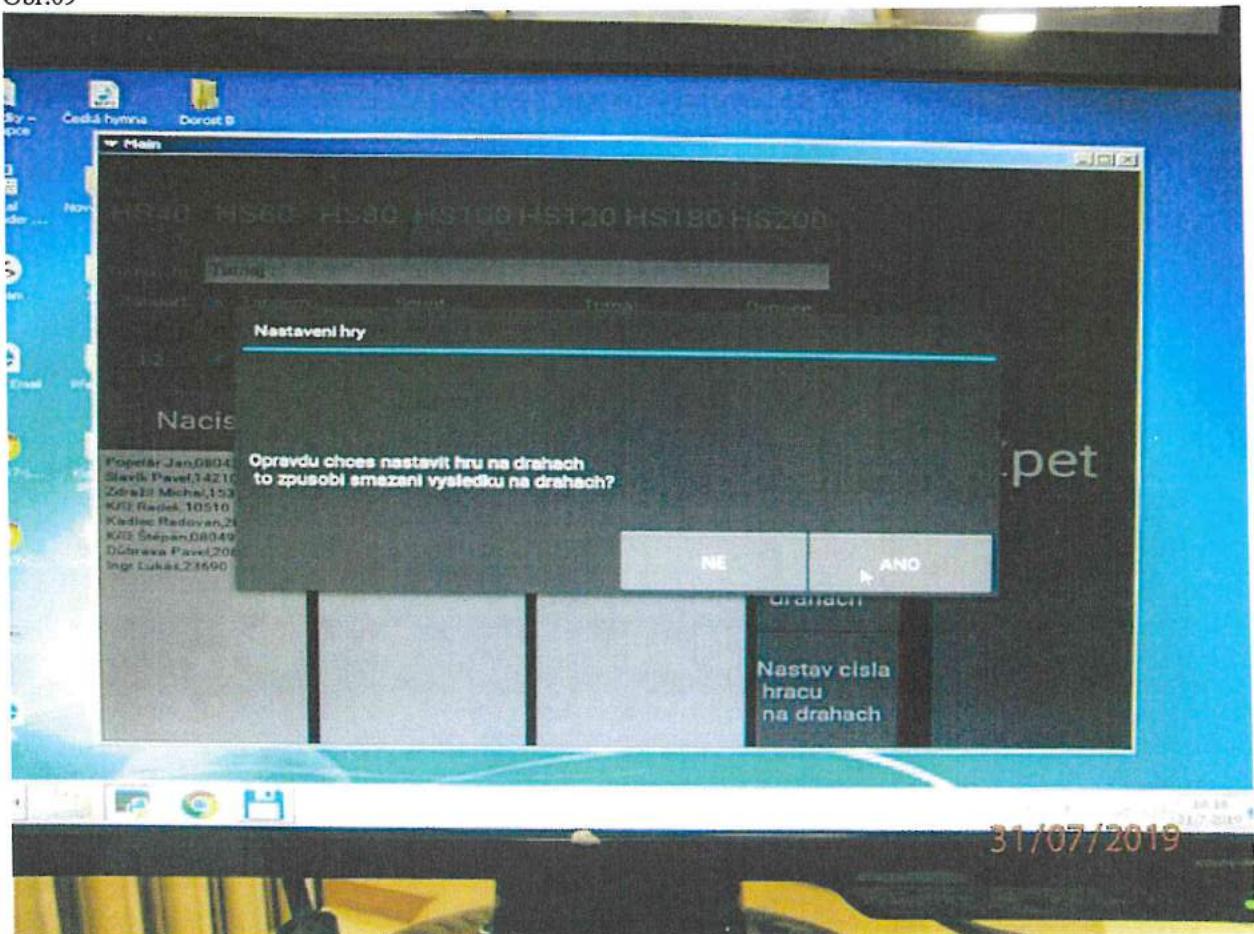
Obr.07



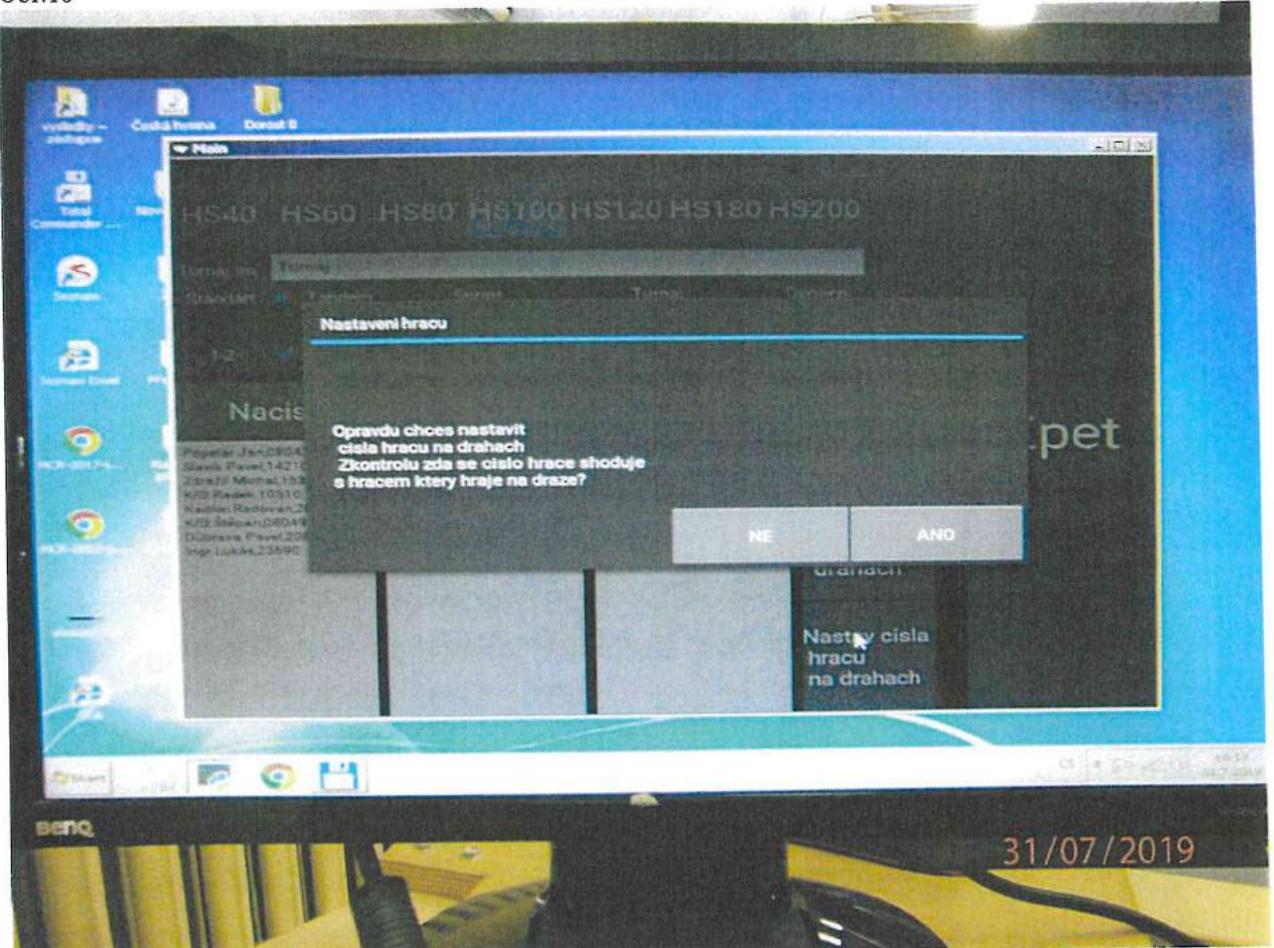
Obr.08



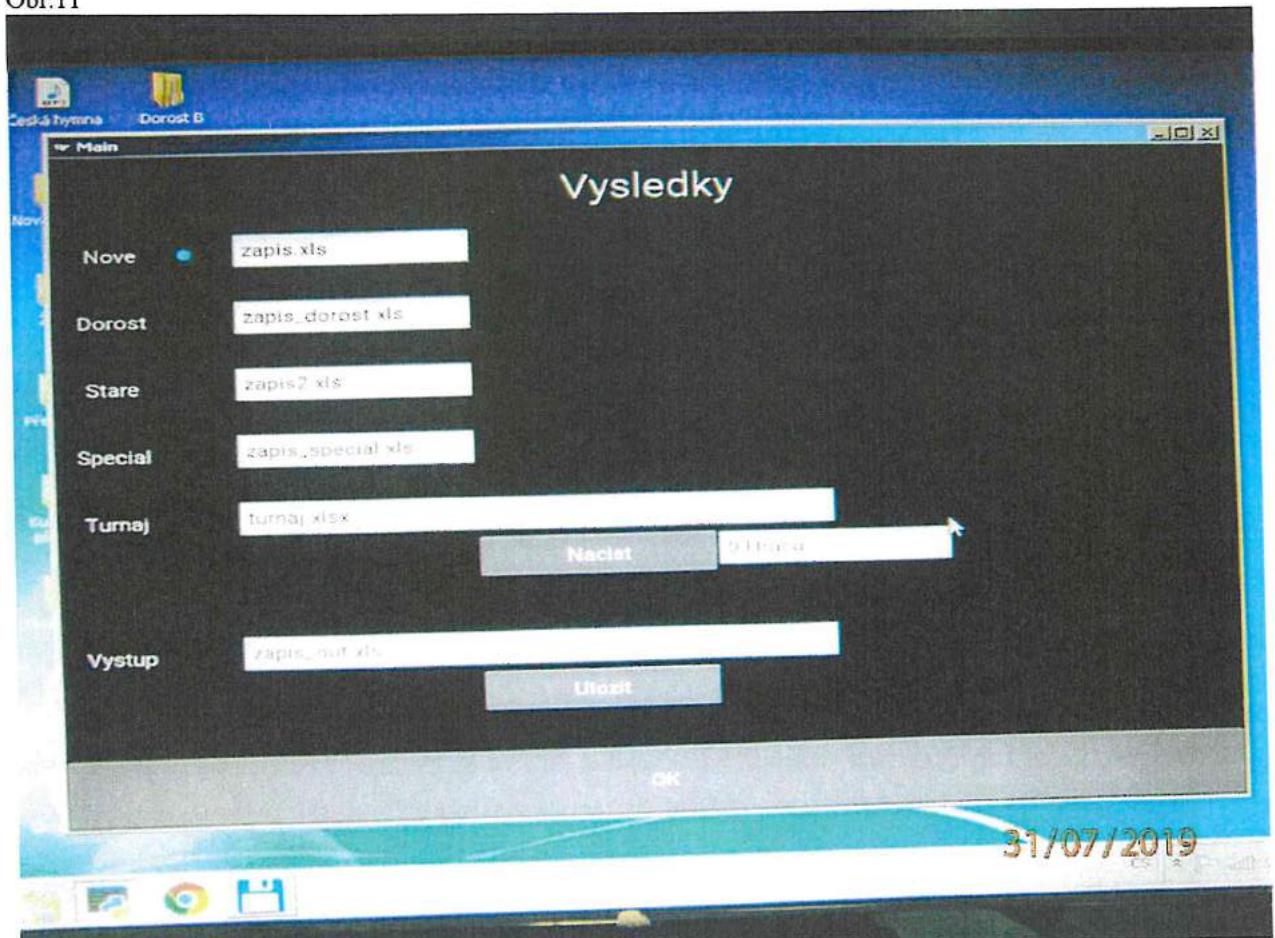
Obr.09



Obr.10



Obr.11



Obr.12

TJ Sokol Vracov A **VÝSLEDKOVÁ TABULE** **KC Hodonin A**

JMÉNO	CEL	P	D	Bp	B	B	Bp	D	P	CEL	JMÉNO
Kordula Filip	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Popelář Jan
Kordula Tomáš	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Slavík Pavel
Polanský Pavel	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Zdražil Michal
Polanský Petr	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Kříž Radek. 10510
Sasín Tomáš	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Kadlec Radovan
Svoboda František	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Kříž Štěpán
Celkem	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Celkem
CELKEM DOMÁCÍ				J&R DIGITAL group				CELKEM HOSTÉ			
0			BODY		ROZDÍL		BODY		0		

benQ

31/07/2019

Obr.13

CELKOVÝ PŘEHLED

PORADI	JMÉNO	PLNÉ	DORÁŽKA	CELKEM	PORADI	JMÉNO	PLNÉ	DORÁŽKA	CELKEM
1.		0	0	0	2.		0	0	0
3.		0	0	0	4.		0	0	0
5.		0	0	0	6.		0	0	0
7.		0	0	0	8.		0	0	0
9.		0	0	0	10.		0	0	0
11.		0	0	0	12.		0	0	0
13.		0	0	0	14.		0	0	0
15.		0	0	0	16.		0	0	0
17.		0	0	0	18.		0	0	0
19.		0	0	0	20.		0	0	0
21.		0	0	0	22.		0	0	0
23.		0	0	0	24.		0	0	0

AKTUÁLNÍ VÝSLEDKY

1.	Kordula Filip	0	0	0	2.	Popelář Jan	0	0	0
3.	Kordula Tomáš	0	0	0	4.	Slavík Pavel	0	0	0
5.	Polanský Pavel	0	0	0	6.	Zdražil Michal	0	0	0

benQ

31/07/2019

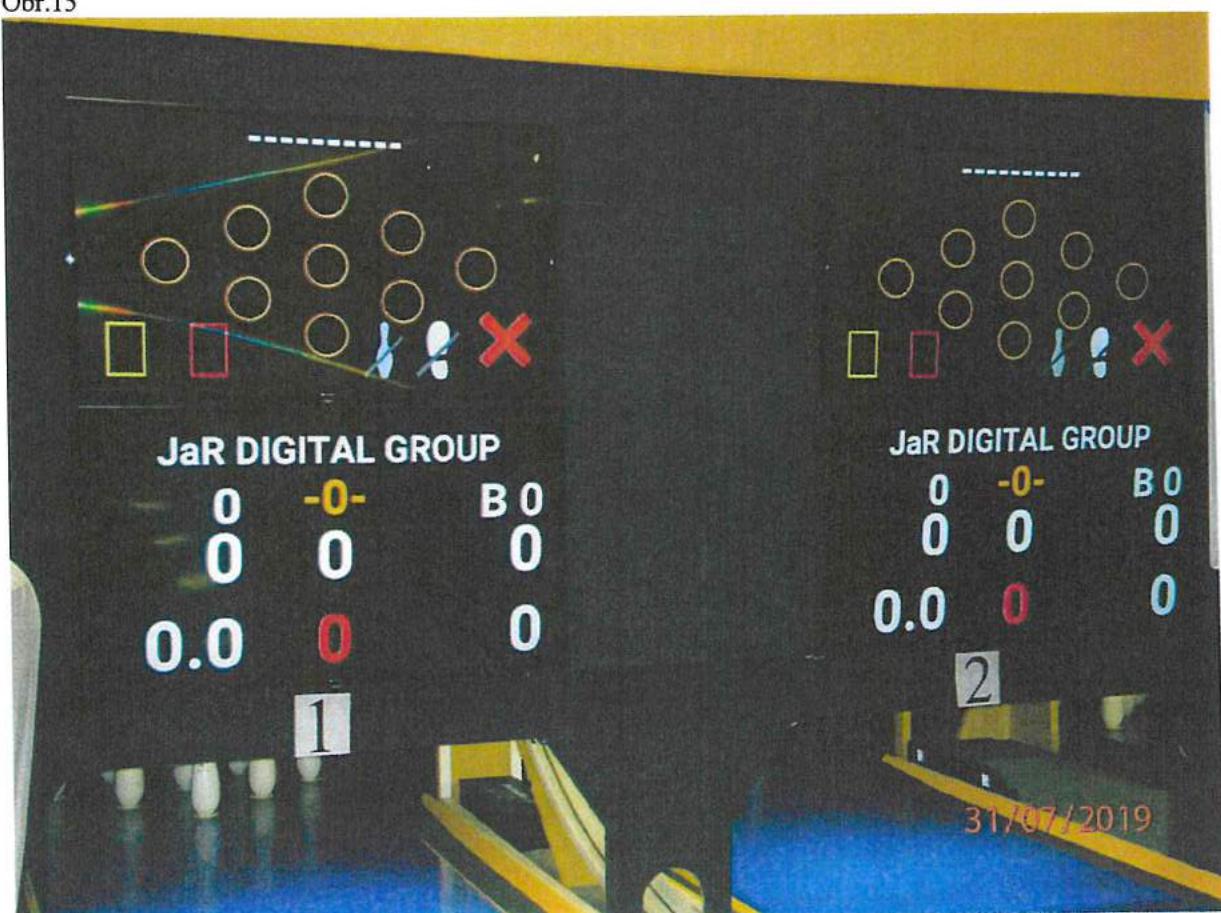
Obr.14

Zápis o utkání

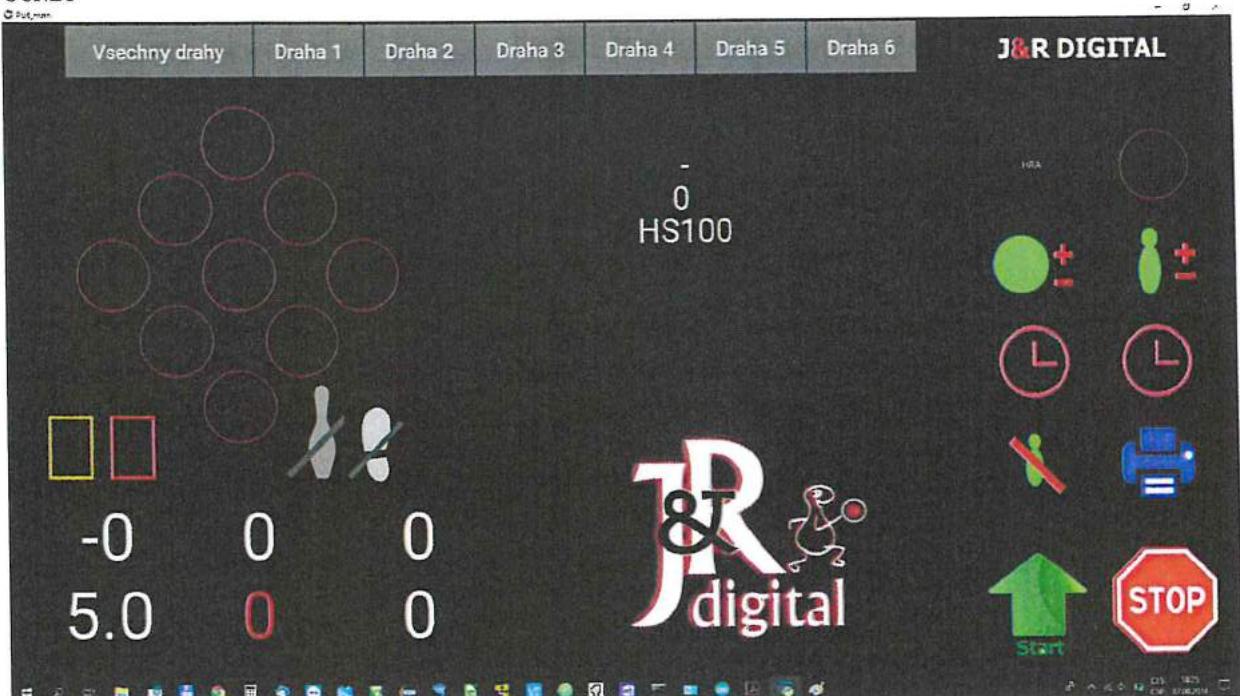
Utkání	TJ Sokol Vracov II	SK Podlužan Pruslany C
Švýcarsko	1 140 142 0 161 0	1 162 161 7 171 1
Anglie	1 140 140 0 160 1	2 142 142 7 174 2
2 17-40	CAN 114 124 0 440 1	2 144 136 7 421 0
Gratifikace	1 140 147 0 209 0	1 142 145 3 244 1
Jam'	2 140 147 0 209 0	2 142 145 3 244 1
DIFOB	CAN 136 133 0 428 1	2 144 138 4 462 1
Kanada	1 140 140 0 217 1	1 143 143 1 231 0
Japonsko	1 140 141 0 230 1	2 142 141 2 230 1
2 12-44	CAN 200 148 5 447 2	1 144 139 6 423 0
Polsko	1 140 149 4 208 0	2 142 141 2 230 1
Francia	2 140 154 5 206 0	1 143 145 4 232 1
07-54	CAN 203 123 7 414 0	2 144 140 6 420 1
Indonésie	1 140 145 6 205 0	1 143 145 1 231 0
JAR	2 140 141 1 210 1	2 142 141 1 231 0
3 12-46	CAN 203 141 7 424 1	1 144 140 2 401 1
Republik	1 140 145 7 220 1	2 143 143 2 401 0
Vietnam	2 140 147 2 210 1	1 144 143 2 230 0
07-55	CAN 203 137 4 444 2	2 144 140 4 420 0
Celkové výsledky	1 129 115 0 2900 7 0	1 129 115 24 3438 5 2
Neplatné	0 0 0 0 0	0 0 0 0 0
Pravidla	0 0 0 0 0	0 0 0 0 0

31/07/2019

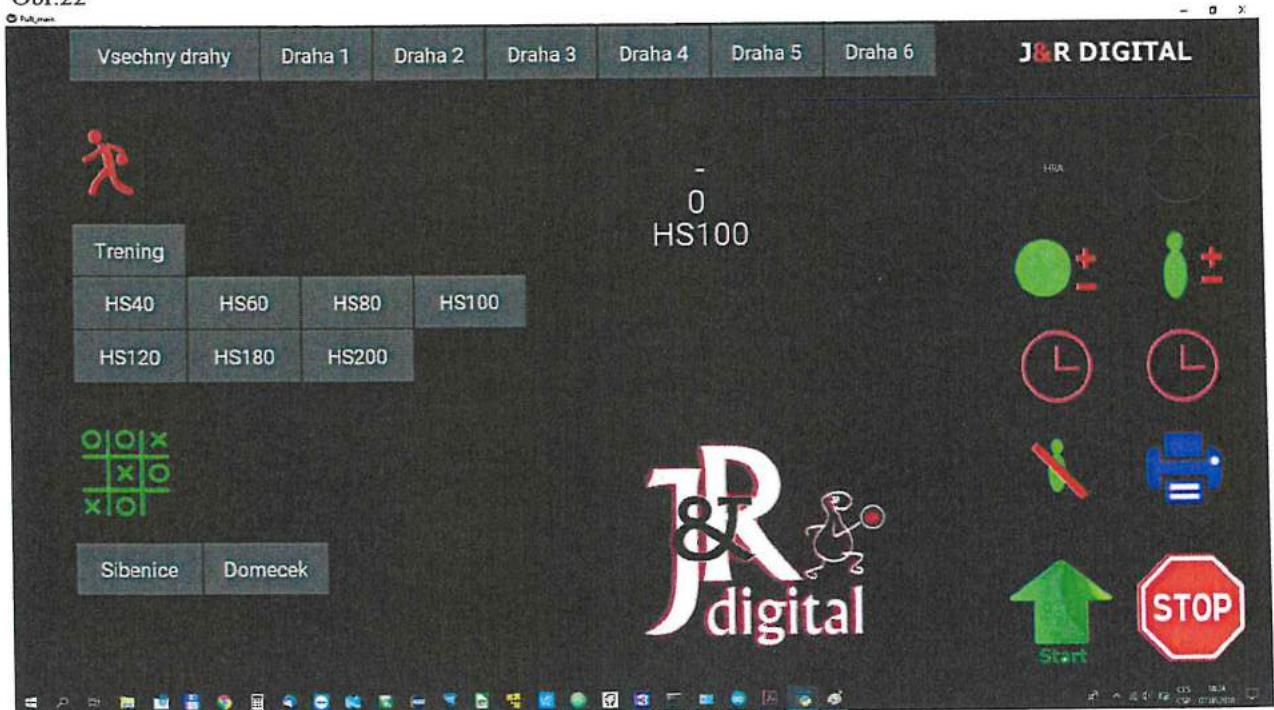
Obr.15



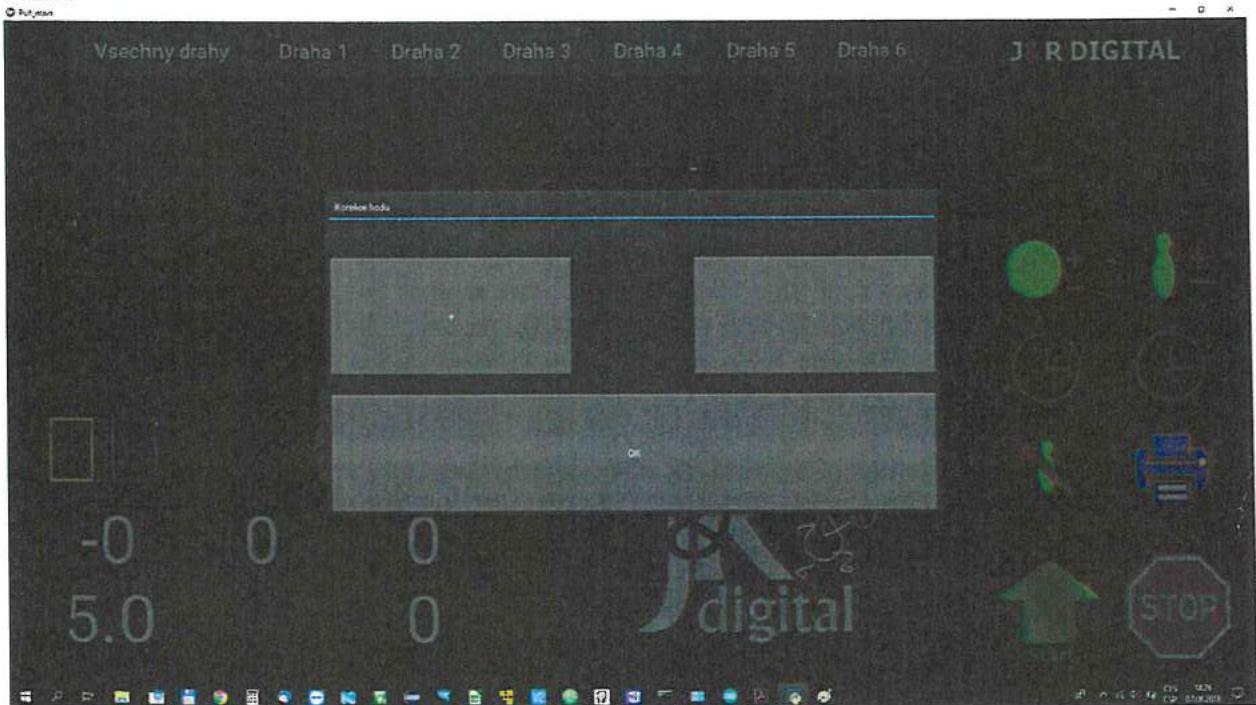
Obr.21



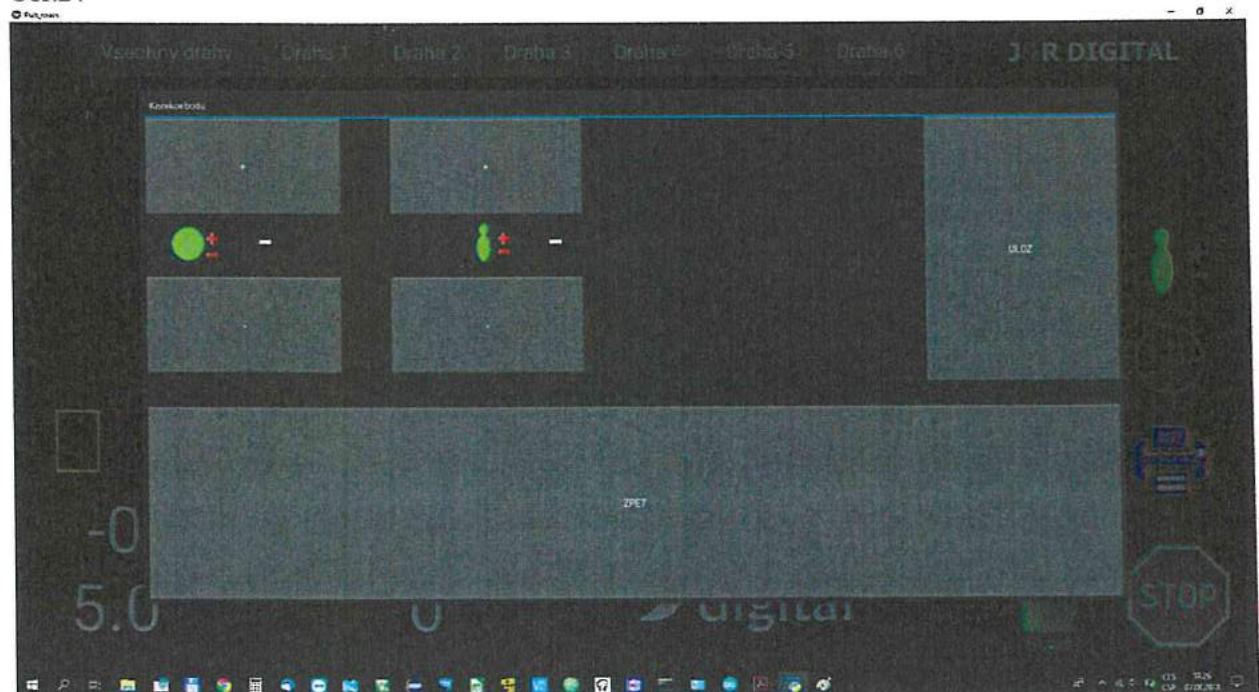
Obr.22



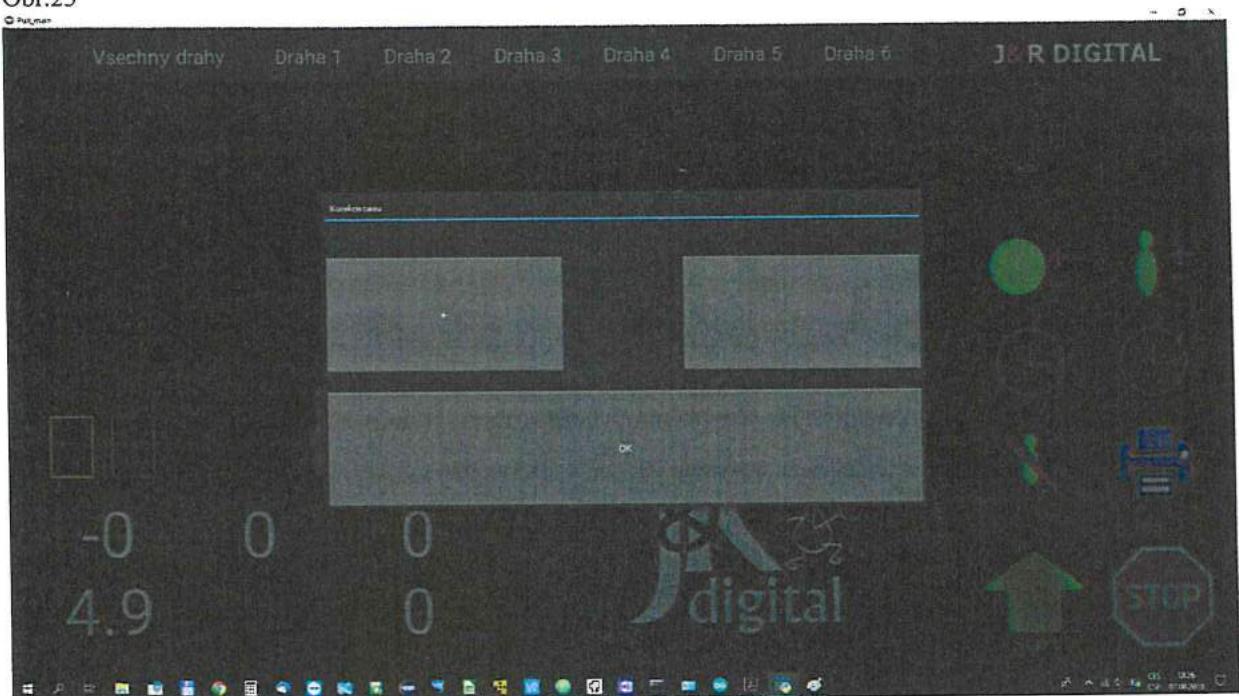
Obr.23



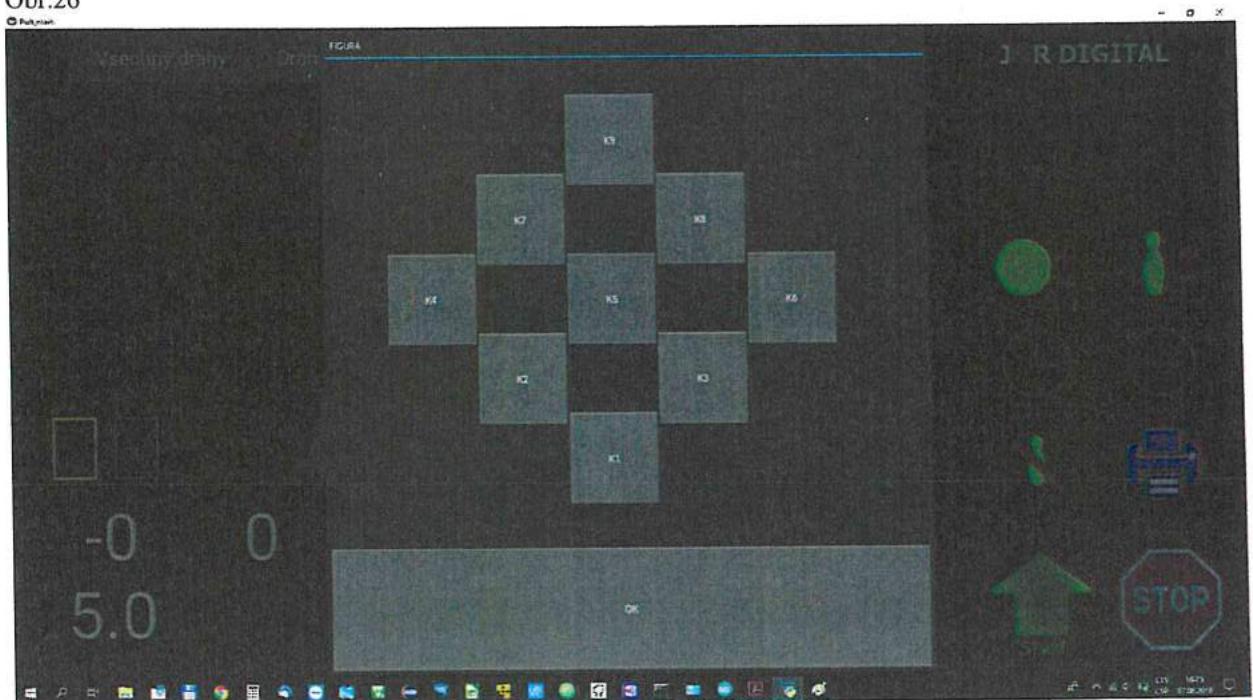
Obr.24

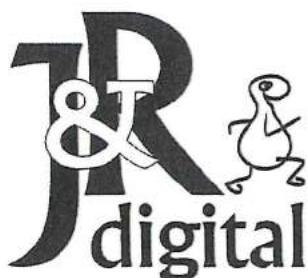


Obr.25



Obr.26





PROVOZ A ÚDRŽBA

TERMO TISKÁRNY

Který termo papír je dobrý?

Tiskárna je určena pro papír 57,5 +/- 0,05 mm, s 60g / m². Jiné papíry můžou způsobit poškození tiskárny a chybný tisk.

Jak rozeznat termografický papír od běžného?



Přejedte nehtem přes papír a na termo citlivé straně papíru se objeví černá čára.

Jak se vkládá papír?

1. Otevřete kryt tiskárny jemným zatáhnutím za víčko tiskárny
2. Odklopte opatrně, nikoliv násilněm víčko tiskárny
3. Odmotejte z role papíru asi 10 cm a papír vložte vnější stranou napřed
4. Zaklapněte víko tiskárny a silněji zamáčkněte

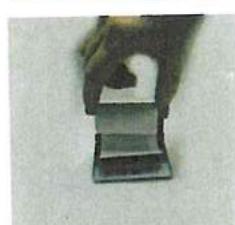
1.



2.



3.

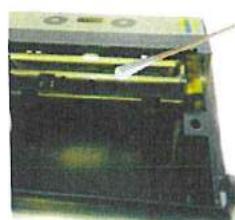


4.



Nikdy nepoužívejte k čištění ostré předměty!

Mohlo by dojít k poškození tiskové hlavy!



Návod ovládání počítače kuželny s monitory

Zadávání hráčů - turnaj:

Soubor hráčů musí být uložen na disku c:\kuzelky\hraci

Vytvoříme adresář s názvem turnaje př. Memoriál Josefa F. atd.

Vytvoříme textový soubor pro zadání hráčů (u vícedenního turnaje nazveme soubor např. dnem a datumem např. Pondělí 1.3.2019 atd)

Do souboru zapisujeme jednotlivé hráče nástupu na hru. Formát musí být: Příjmení (mezera) Jméno, (čárka)

Po zadání hráčů soubor uložíme. Takto si připravíme soupis hráčů na daný den kteří zde budou startovat dle rozpisu nebo přihlášek.

Turnaj 1 den:

- 1.- Hra
 - 2.- Počet HS – Turnaj – Načíst
 - 3.- Zadaní hráčů ze souboru (Pokud potřebujeme změnit hráče, klikneme 2x levým tlč.myši na jeho jméno a ze sestavy vybereme jiného hráče a 2x na něj klikneme)
 - 4.-Pošli jména do drah
 - 5.-Nastav hry na drahách
 - 6.-Nastav čísla hráčů na drahách – Zpět
 - 7.-TAB
 - 8.-ON – (Živý přenos – on-line)
-

Ukončení dne:

9.-XLS(XLSX)

10.-Výsledky – Turnaj – Výstup (změna názvu souboru podle turnaje, Např.

Zl.Kuželka 2019-04-27 s příponou xls (XLSX))

11.-Uložit

12.-OK

Pro zobrazení výsledku v tabulce ze složky\vysledky\ příslušný soubor – (list „seznam dvojic“ nebo list „seznam jednotlivců“)

13.- OFF – (Ukončení živého přenosu) raději několikrát zmáčknout!!!

14.-Ukončit program, ukončit Windows, vypnout PC

Turnaj druhý a další den:

- 1.- Hra
 - 2.- Počet HS – Turnaj – Zpět
 - 3.-XLS(XLSX)
 - 4.-Výsledky – turnaj (načít poslední uložený nebo minulý den. Např.
Zl.Kuželka 2019-04-27 s příponou xls(XLSX))
 - 5.-OK
 - 6.-HRA
 - 7.- Zadaní hráčů ze souboru pro tento den. (Pokud potřebujeme změnit hráče, klikneme 2x levým tlč.myši na jeho jméno a ze sestavy vybereme jiného hráče a 2x na něj klikneme)
 - 8.-Pošli jména do drah
 - 9.-Nastav hry na drahách
 - 10.-Nastav čísla hráčů na drahách – Zpět
 - 11.-TAB
 - 12.-ON – (Živý přenos – on-line)
-

Ukončení dne:

- 13.-XLS(XLSX)
 - 14.-Výsledky – Turnaj – Výstup (změna názvu souboru podle turnaje, Např.
Zl.Kuželka 2019-04-28 s příponou xls(XLSX))
 - 15.-Uložit
 - 16.-OK
-

Pro zobrazení výsledku v tabulce ze složky\vysledky\ příslušný soubor – (list „seznam dvojic“ nebo list „seznam jednotlivců“)

-
- 17.- OFF – (Ukončení živého přenosu) raději několikrát zmáčknout!!!
 - 18.-Ukončit program, ukončit Windows, vypnout PC

POZOR!

Do zařízení se nesmí nijak zasahovat. Každý neodborný zásah může vést k poškození počítače nebo jeho důležitých součástí.

V případě jakékoliv poruchy volejte +420 603 503 158 nebo +420 603 164 566.

Zadávání hráčů zápas:

Soubor hráčů musí být uložen na disku c:\kuzelky\hraci

Vytvoříme adresář s názvem oddílu př. Vracov, Brno 4, Prostějov atd.

Vytvoříme textový soubor pro zadání hráčů příslušného družstva. Př. A,B,C,Dorost A atd.

Do souboru zapisujeme jednotlivé hráče dle soupisky. Formát musí být: Příjmení (mezera) Jméno, (čárka) a číslo průkazu

Po zadání hráčů soubor uložíme. Takto si připravíme dopředu soupis hráčů domácích družstev a hráčů družstev kteří zde budou startovat dle rozpisu

Zápas:

- 1.-Hra
- 2.-Počet hodů (HS) –standard –načíst
- 3.-Zvolit oddíl domácí – načíst soubor
- 4.-Ulož D – vložit hráče domácích dle soupisky
- 5.-Zvolit oddíl hosté – načíst soubor
- 6.-Ulož H – vložit hráče hostů dle soupisky. (Pokud potřebujeme změnit hráče, klikneme 2x levým tlč.myši na jeho jméno a ze sestavy vybereme jiného hráče a 2x na něj klikneme)
- 7.-Pošli jména do drah
- 8.-Nastav hry na drahách
- 9.-Nastav čísla hráčů na drahách
- 10.-Zpět
- 11.-Tab
- 12.-ON (On-line přenos zapnout – raději vícekrát)

Ukončení zápasu:

- 1.- XLS(XLSX)
- 2.-Výsledky (nové.xls (XLSX)a pod) – Výstup – Uložit pod příslušným názvem – OK
- 3.-Zobrazit zápis a do vyplnit a uložit
- 4.-Ukončení vypnutím technologie

Péče o Classic-Kuželkové dráhy s plastovým povrchem „Paulyodur“

1. Při prvním voskování nové kuželkové dráhy a po hlubokém vyčištění dráhy, je doporučeno dráhu rovnoměrně nastříkat cca 0,3 l Pauly-Spray-Vosk. Tento voskový film se potom rovnoměrně rozetře zeleným kotoučem (diskem).
Je doporučeno začít u kříže a postupovat pozpátku k rozběhové části, tak aby stopa stroje (vosková stopa) probíhala napříč dráhou – vždy o cca $\frac{1}{2}$ šířky stroje.

Po zaschnutí vosku stejným způsobem ošetřit (naleštít) bílým kotoučem.
2. Náš speciální vosk obsahuje podíl rozpouštědla, které nepoškozuje plastový povrch. Krok 1. by se měl – jak popsáno výše týdně opakovat s cca 0,2 l Spray vosku. Lehké znečištění je pak z dráhy odstraněno rotací kotoučem stroje do žlábků, kde je nečistota odsáta.
3. Každý 4-6 týden by měla být kuželková dráha nastříkána Pauly čističem na kuželky a koule a vyčištěna zeleným kotoučem.
Potom ošetřit jak popsáno v kroku 1
4. POZOR Platí jen pro plastové kříže! Kříž by měl být čištěn a leštěn stejným způsobem jako dráha!
Ke zlepšení úspěšnosti hodů je dobré nastříkat kuželky a kříž Pauly-křížovým-silikonovým mazadlem. Tímto se zamezí také rychlému znečištění, protože přípravek má po zaschnutí špínu odpuzující účinky!
Pro kříže z materiálu HPL – vysokotlaký laminát platí jiná pravidla.
5. Náhozová deska se také čistí Pauly čističem na kuželky a koule, avšak kvůli nebezpečí sklouznutí se nevoskuje.
6. Koule se čistí Pauly čističem na kuželky a koule a pak se voskují. Po zaschnutí vosku se leští hadrem (leštícím rukávem).
7. Ke snížení nebezpečí uklouznutí v rozběhových částech, je možno tyto povrchy nastříkat Pauly protiskluzovým ošetřujícím sprejem!

Upozornění: Nepoužívat žádné jiné prostředky k ošetření, protože dlouhodobé ošetřování jinými prostředky může dráhy poškodit (vyčerpat/zdrsnit). Výše zmíněné čistící a leštící prostředky byly vyvinuty speciálně pro kuželkové dráhy.

Pozn. Čistící a leštící kotouče se používají u jednokotoučového leštícího stroje. Pro tříkotoučový stroj se používají kotouče s černými chlupy pro rozleštění a filcové pro vyleštění. Pro poloautomatický stroj Cleanmaster platí postup uvedený v návodu stroje.



JaR DIGITAL group s.r.o.

e-mail : Info@jardigital.cz

Za Humny 3309/18c

697 01 Kyjov

Tel: +420 736 541 003

www.jardigital.cz

IČO: 277 36 628

DIČ: CZ277 36 628

VÝVOJ, VÝROBA ELEKTRONIKY, MONTÁŽ KUŽELEN A BOWLINGŮ

Popis nastavení snímače kuželek

- 1.- Červený kontakt – (Red kontakt) – *blok pro bezkontaktní spínání spadlé kuželky*
- 2.- Magnet – *blok pro sepnutí kontaktu spadlé kuželky*
- 3.- Dorazová ploška – *pro nastavení potřebné citlivosti kuželky. Základní poloha je na č.9-10*
- 4.- Zobáček – *aretace nastavovacího kola citlivosti kuželky*

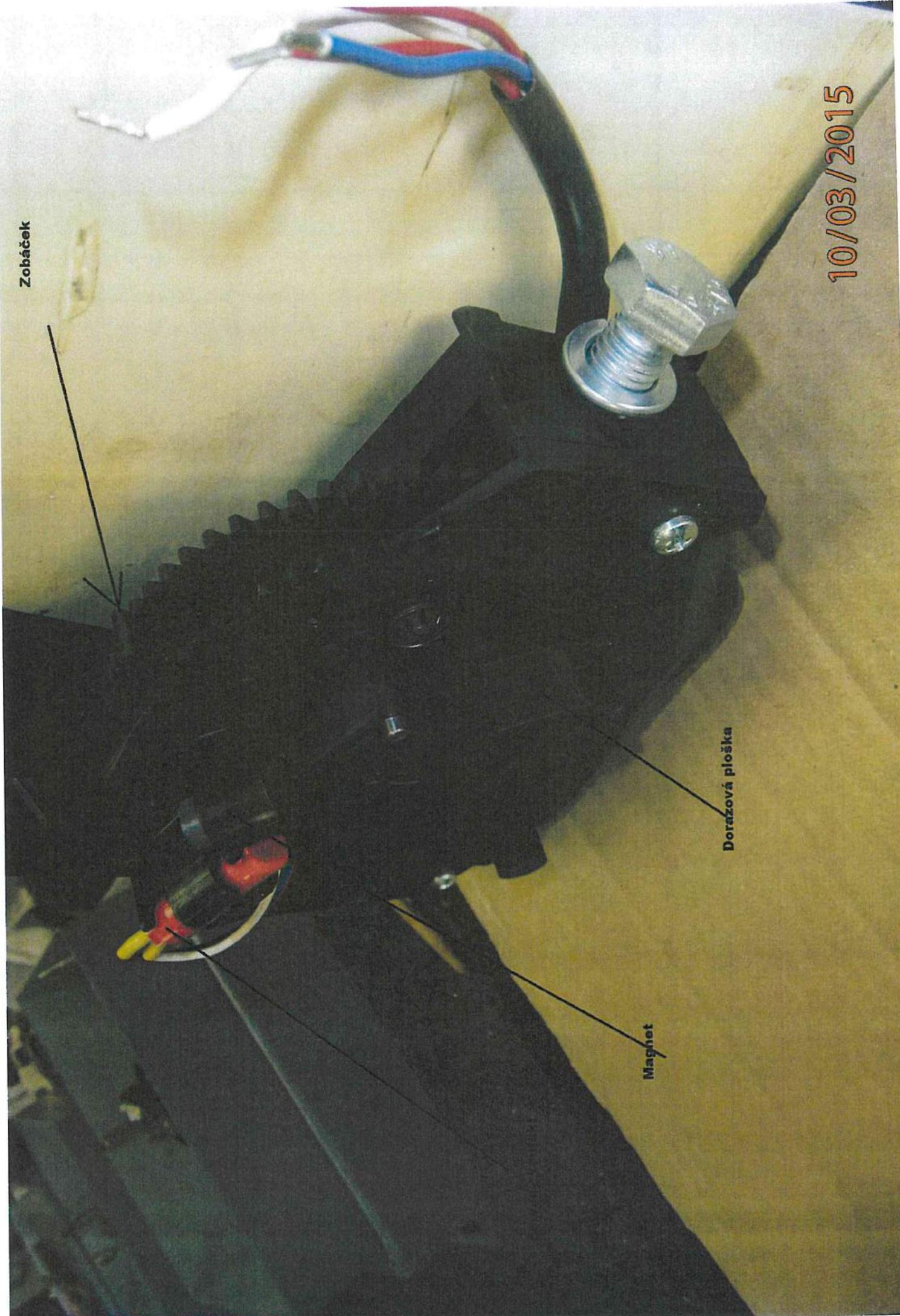
Pro správný chod snímače je nutné dodržet vzdálenost magnetu a červeného válečku 15 – 20 mm při postavení kuželek na pin.deck (ložiskový kříž)!

10/03/2015

Zobáček

Dorazová ploška

Magnet



10/03/2015



Základy údržby a seřizování automatů (ASK)

Pravidelně před každým novým hracím dnem vizuelně prohlédnout celý prostor ASK (nejen mechaniku, ale i dopad kuželek, podavač koulí atd.). Věnovat pozornost správnému napnutí hnacích řetězů a v případě uvolnění řetězy napnout dle proškolení.

Věnovat pozornost kuželkám (porušení jejich celistvosti, zavěšení na šnůrách, vodícím kladkám), šnůram, správnému seřízení délek šnúr. Všechny kuželky musí mít stejně dlouhé šnůry.

Pokud se vyskytne nějaká vůle je nutno ji co nejdříve opravit.

Prohlédnout snímače spadlých kuželek zda nejsou volné nebo mechanicky poškozené. Prověřit jejich správný chod.

Prohlédnout podavač koulí.

ASK může být provozován pouze s ochrannými kryty. Zasahovat do zařízení za chodu je zakázáno.

V případě nesprávného chodu zařízení, závady nebo poruchy nebo při zaúčinkování el.ochrany nebo jiného poškození, je nutno ASK vypnout a závadu odstranit.

Zařízení se nesmí provozovat pokud není plně funkční.

Při provozu zařízení je nutná přítomnost pověřené a proškolené osoby, která ovládá základní funkce nutné pro obsluhu a nastavování zařízení. Je nepřípustné, aby hosté zařízení obsluhovali sami bez znalosti jeho principu chodu. Může dojít k váženému a nevratnému poškození zařízení popřípadě vážnému poškození zdraví.

EXF - syntetický kondicionér
pro HPL desky (vysokotlaký laminát)

otěruvzdorný, chemicky stabilní
vysoce kluzný = pro vyšší skóre

Postup:

1. Desku očistíme pokud je to nutné, nepokračujeme dál pokud deska po čištění není úplně suchá.
 2. Nádobu dobře promícháme
 3. Nastříkáme pomocí aplikátoru (ne aerosolový rozprašovač)
 4. Naleštíme pomocí rotačního leštícího stroje pokud není rotační stroj k dispozici může být použitým čistého měkkého ručníku/hadříku nebo moherového aplikátoru.

Pro nejlepší výsledky doporučujeme používat nejméně každý druhý den, případně denně, pokud je to nutné.

Dodavatel:

JAR DIGITAL group s.r.o. Tel: +420 513 034 401
Za Humny 3309/18c www.jardigital.cz
69701 Kyjov Czech Republic

