

SKK Walhalla Donaustauf

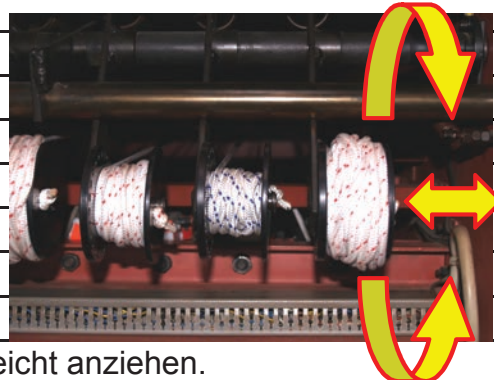
Behebung kleiner Fehler, Einstellungen und Umstellungen am Schaltpult



Achtung bei jeder Störung oder Umstellung während des Spielbetriebs, immer **"Zeit anhalten"**

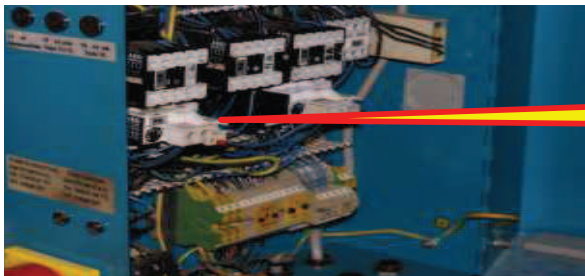
Fehler: Kegel liegt lose am Boden

Ursache:	Schnur abgerissen / Kegel gebrochen
Hilfsmittel:	Werkzeug ist zwischen Bahn 1 und Bahn 2, hinten im Türrahmen im Kugelkammerl liegt ebenfalls Werkzeug. Neuer Kegel ist im Karton im Kugelkammerl Licht für Maschinenbereich Innenseite Anzeigetafel.
Behebung:	<p>Schnurstück aus Kegel entfernen oder neuen Kegel verwenden.</p> <p>Schnur neu einfädeln und verknoten, mit kräftigem Ruck in den Kegel ziehen.</p> <p>Höhe einstellen: Schnurrolle nach rechts ziehen, vor- oder rückwärts drehen (auf/ab) Rolle wieder einrasten. Beim Aufziehen der Kegel, muß die Spannfeder die Schnurrolle leicht anziehen.</p> <p>Kontrolle evtl. nachstellen</p>



Fehler: Kugel kommt nicht

Ursache:	Kugelrücklauf mit Kugeln verlegt
Hilfsmittel:	Stock liegt hinter den Stellautomaten
Beheben:	Kugeln mit Stock in Förderkette schieben
oder	
Ursache:	Kettenantrieb außer Betrieb (Sicherung gefallen)
Hilfsmittel:	Schaltschrank mit Elektrik befindet sich an der Innenseite der Anzeigetafeln (Bild)
Beheben:	Kontrolle ob nichts in der Kugelförderkette eingeklemmt ist, gefallene Sicherung eindrücken.

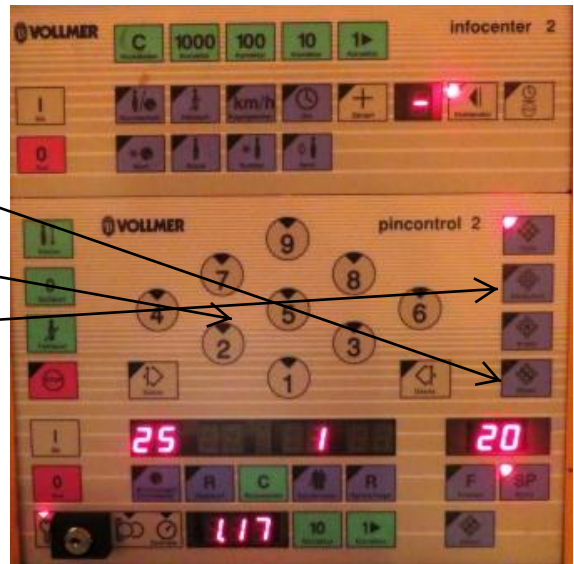


Sicherung

blauer Knopf eindrücken
Schütz (Sicherungen) im Schaltkasten

Kegelbildkorrektur:

1. Taste **Bilderkegeln** drücken
2. Über die **Tasten 1-9** das Kegelbild korrigieren.
Die Kegel, deren zugeordnete Kontrolllampe leuchtet, werden aufgestellt.
4. Nun die Taste **Abräumen** drücken.
5. Nun die Taste **Abräumen** nochmals drücken, die nicht aufgestellten Kegel leuchten an der Kegelbildanzeige als abgeräumt.
6. Ergebnis wird automatisch +/- korrigiert



Wurfb Korrektur:

Eine Wurfbkorrektur kann nur am **Tastenfeld pincontol 2 (unterer Bereich)** vorgenommen werden, die berichtigte Anzeige wird vom Infocenter übernommen.

1. Taste **R** (Restwurf) "Wurfbkorrektur" drücken
(Kontrolllampe im Tastenfeld muß leuchten).
2. Mit der Taste **1** (Korrektur) Anzeige korrigieren.

Achtung "Restwurf"

Die angezeigte Zahl zeigt noch vorhandene Schub an.



Gelbe Karte:

1. Mit der **Nullwurf** Taste wird die "Gelbe" und in Folge die "Rote" Karte eingeschaltet.

Herausnahme Gelbe Karte:

1. Taste **STOP** drücken
2. **Nullwurf**taste drücken, alle Karten werden entfernt.
3. Mit der **Stellen** Taste den Stop aufheben.
4. Wenn nur "Rote Karte" entfernt werden soll, gelbe Karte mit **Nullwurf** Taste wieder eindrücken.



Spielzeit anhalten:

1. **Zeittaste** drücken Spielzeit steht, bei erstem Kugelwurf startet Spielzeit automatisch.
2. manueller Start: **Zeittaste** drücken, Spielzeit läuft.



Spielzeit korrigieren:

1. Taste **Uhr** (blaue Taste) drücken Kontrolllampe brennt
2. Rückstellung der Zeit bei Spielbeginn einfach mit "**C**" korrigieren (=20 Min.)
3. Bei Zeitkorrektur mit Taste 10 (= Min.) nachstellen

Ergebniskorrektur:

Ergebnis im **Infocenter** korrigieren

1. Taste **Summe** (blaue Taste) drücken.
2. Ergebnis korrigieren (1/10/100).

Korrektur wird auch im Gesamtergebnis übernommen



Fehlwurfskorrektur:

Wenn Kugel aus der Laufrinne springt und Kegel fallen:

Taste Fehlwurf drücken.

(drücken ist nur eine begrenzte Zeit möglich)
alle betroffenen Parameter werden automatisch
als Fehlwurf gewertet

Wenn Taste Fehlwurf nicht gedrückt wird:

(Volle) Ergebnis und Fehlerzahl korrigieren
(Abräumen) Kegelbild, Ergebnis und Fehlerzahl korrigieren.



Fehlwurfanzeige Korrektur:

Ergebnis im **Infocenter** korrigieren

1. Taste **Fehlwurf** (blaue Taste) drücken.
2. Anzeige Fehlwurf korrigieren (1/10/100).