



OWNER'S MANUAL



OUTDOOR AIR HOCKEY

www.wik.pl

WIK Sp. z o.o.
ul. Dworska 82
Kostkowice
43-426 Dębowiec
POLAND
tel: +48 33 8577110
email: wik@wik.pl



CONGRATULATIONS!
Gratulacje!

ENG

Congratulations on purchasing your **WIK OUTDOOR air hockey** table- a guarantee of great fun and a high income!

This manual will help you to assemble and use safely your air-hockey table and maintain your machine's maximum earning power and players satisfaction over the years to come.

Thank you for choosing WIK products,

WIK team

PL

Gratulujemy zakupu stołu do gry w air hockey'a marki WIK. Nasze produkty to gwarancja dobrej zabawy i wysokich zysków!

Ten poradnik pomoże Państwu złożyć urządzenie i bezpiecznie je użytkować . Dzięki informacjom zawartym w Instrukcji Obsługi będziecie Państwo mogli dostosować ustawienia swojego urządzenia tak, by graczom zapewnić satysfakcję z gry, a operatorom maksymalne zyski.

Dziękujemy, że wybraliście nasze produkty,

Zespół WIK

INDEX:

- I. Assembly / *Montaż*
- II. How to play? / *Jak grać?*
- III. Warning! / *Uwaga!*
- IV. Maintenance tips / *Czyszczenie i konserwacja*
- V. Software description / *Programowanie*
- VI. Warranty terms and conditions / *Ogólne warunki gwarancji*

I.

ENG: ASSEMBLY SHARK/SKATE/MAGIC WATERPROOF

PL: MONTAŻ WODOODPORNEGO SHARK/SKATE/MAGIC

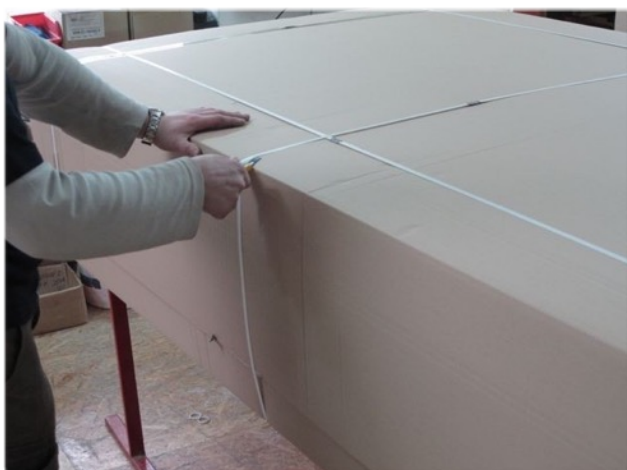
RU: ИНСТРУКЦИЯ СБОРКИ ВОЗДУШНОГО ВОДОУПОРНОГО ХОККЕЯ (модель: ШАРК, СКАЙТ)

Air hockey table must be assembled by minimum 2 persons!
Do przeprowadzenia montażu potrzebne są przynajmniej 2 osoby!

1. ENG: Unpack the machine.

PL: Rozpakować urządzenie.

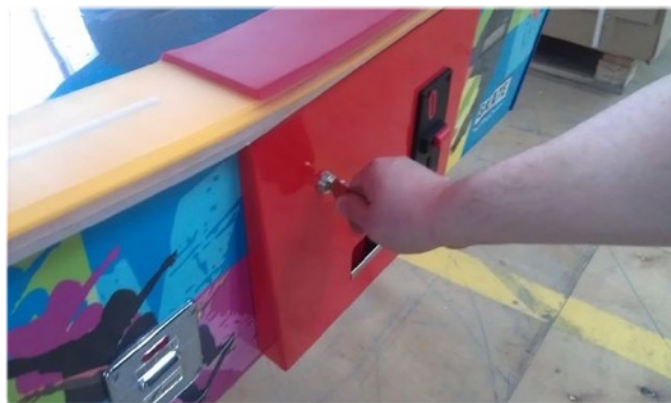
RU: Распаковать стол.



2. ENG: Open metal doors located on the side of the table with the attached keys.

PL: Używając dołączonych do maszyny kluczy, otwórz metalowe klapy znajdujące się na bokach stołu.

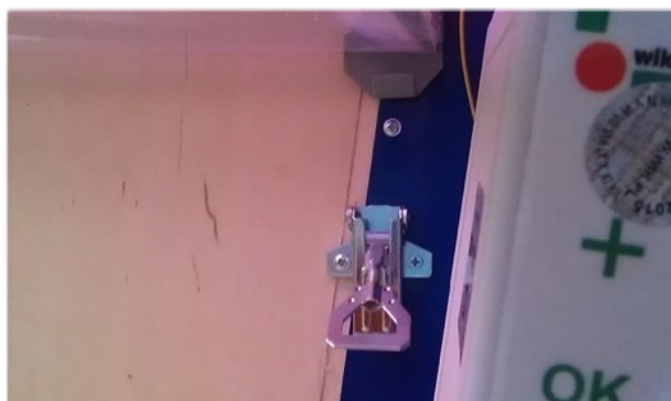
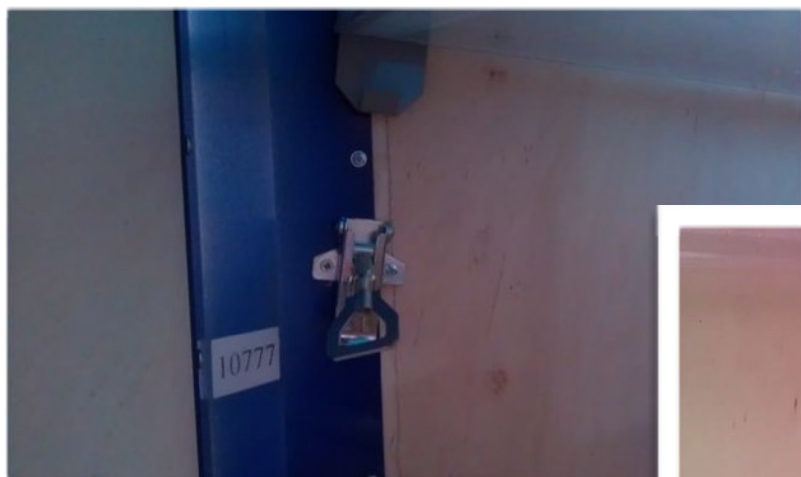
RU: Открыть дверь – ключ прикреплены до жетонприёмника



3. ENG: Unfasten 2 metal clasps located on the inside of the table.

PL: Odepnij metalowe zaczepy łączące blat ze stołem. Znajdziesz je wewnątrz stołu.

RU: Открыть защёлки внутри стола соединительные игровое поле и корпус стола (2 шт.)



4. ENG: Lift the table's play field and block it with a supporting rod.



PL: Podnieś blat i zablokuj go metalową podpórką.

RU: Поднять игровое поле и блокировать его подпоркой

5. ENG: Carefully cut the securing tapes and remove all accessories and elements of the table (legs, side barriers, plexi barrier, pucks and hammers).

PL: Ostrożnie przetrnij taśmy zabezpieczające i wyjmij zestaw montażowy i akcesoria (nogi, przegrody, krążki i odbijaki).

RU: Вынуть оборудование из стола (ноги, перегородки, шайбы и хоккейки)



6. ENG: Close the playfield and secure it by fastening metal clasps.

PL: Zamknij blat i zapnij klamry (2szt) łączące blat ze skrzynią.

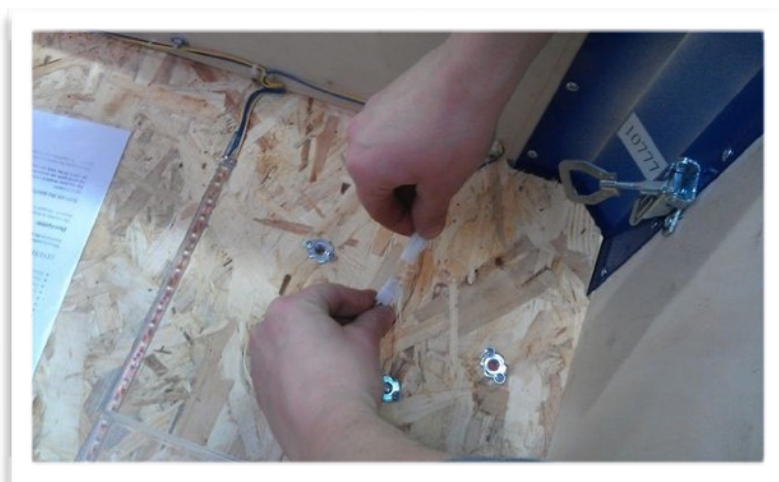
RU: Закреть игровое поле.



7. ENG: Drag the leg's lighting cable through a dedicated hole in the bottom of the table. Connect.

PL: Przeciagnij przewód oświetlenia nogi przez otwór w dnie stołu i połącz z wiązką w blacie.

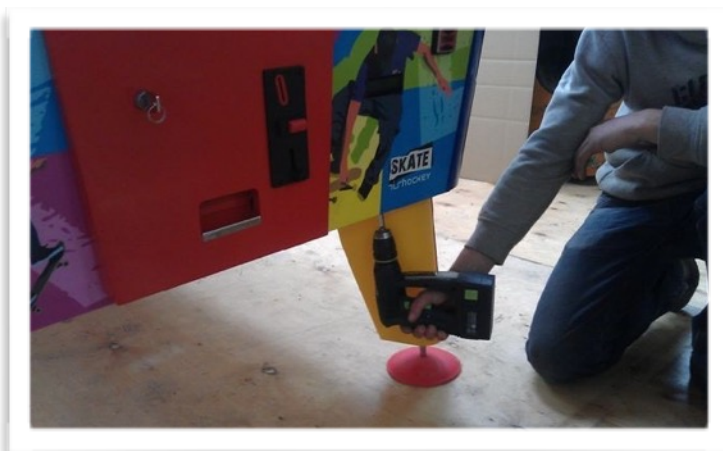
RU: Всунуть через отверстие в дне стола кабель от освещения ног и подключить в связку с игрового поля.



8. ENG: Attach the legs to the table. Use dedicated screws (4 per each leg).

PL: Przykręć nogi używając przeznaczonych do tego śrub (4 na każdą nogę).

RU: Подкрутить ноги.



9. ENG: Attach the right side barrier. Use dedicated screws.

PL: Przymocuj prawą przegrodę boczną, używając przeznaczonych do tego śrub.

RU: Подкрутить боковой барьер справа.



10. ENG: Remove the middle barrier's mounting screws.

PL: Odkręć śruby montażowe środkowej przegrody.

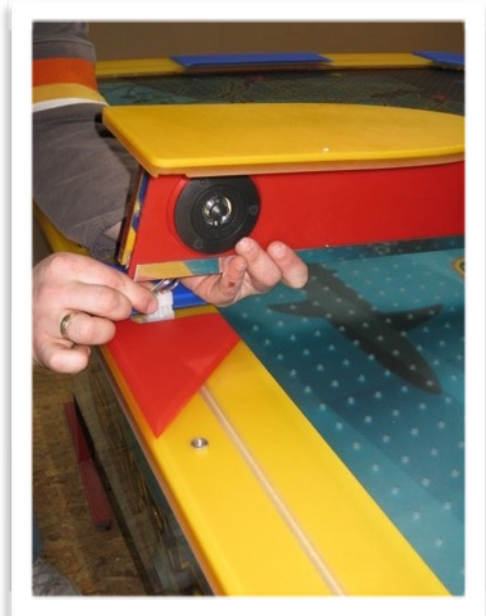
RU: Отвинтить монтажные болты из центральной перегородки.



11. ENG: Connect the middle barrier's plug to the play field.

PL: Podłącz wtyczkę przegrody środkowej do blatu.

RU: Подключить штепсель центральной перегородки с игровым полем.



12. ENG: Place the remaining side barrier. Then screw the middle barrier to the side barriers.

PL: Zamontuj pozostałą przegrodę boczną. Następnie przykręć przegrodę środkową do przegród bocznych.

RU: Установите остальную часть боковой перегородки. Винт все вместе.



13. ENG: Screw the left side barrier to the table tightly.

PL: Lewą przegrodę boczną przykręć do stołu.

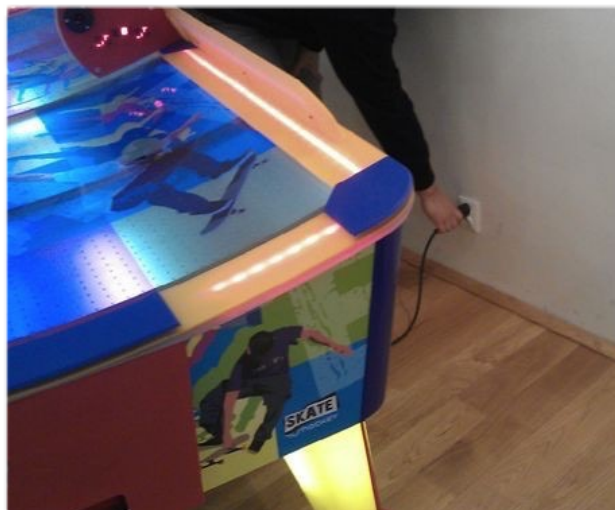
RU: Подкрутить боковой барьер слева.



14. ENG: Drag the power lead through a space in the bottom of the table and plug the machine to the 230V power supply or 110V for USA.

PL: Kabel zasilający przeciągnij przez przeznaczony do tego otwór w dnie maszyny. Podłącz urządzenie do gniazdka zasilającego 230 V lub 110V dla USA.

RU: Вынуть кабель питательный 230 V через отверстие в дне стола и подключить в ток 230 V.



15. ENG: To start the machine press ON/OFF button on the power supply located on the bottom of the table.

PL: Aby włączyć maszynę wciśnij przycisk ON/OFF znajdujący się w dnie stołu.

RU: Включить устройство по кнопку ON/OFF в питателю (через отверстие в дне стола).



II. HOW TO PLAY? / JAK GRAĆ ?

ENG: In order to start a game, insert a coin(s) or bill into the acceptor. A number of credits will appear on the display. To start a game simply press the START button. The game will finish after a set time or after one of the players scores a given number of goals. Each player should aim to place a puck in the opponent's goal. In order to score, a player must hit a puck with a mallet.

PL: Urządzenie jest przeznaczone do gry w air hockey'a (cymbergaja). Gracze uderzają odbijakami w krążek w taki sposób, aby umieścić go w bramce przeciwnika. Krążek porusza się po powierzchni pola gry na cienkiej warstwie sprężonego powietrza. Aby rozpocząć grę należy wrzucić monetę. Na wyświetlaczu pojawi się ilość kredytów. Naciśnij przycisk START. Gra zakończy się, kiedy jeden z graczy zdobędzie wymaganą do zwycięstwa ilość bramek lub gdy upłynie maksymalny czas gry.

III. **WARNING!** / UWAGA!

ENG

- 1. All metal parts are connected and the machine must be plugged into the socket with earthing AC 230 V 50 Hz (or 110 V for US version). Only such assembly makes the game safe and the machine working efficiently.**
- 2. The machine should only be connected to a power supply provided with a differential switch.**
- 3. The machine will only be entirely disconnected from the power supply when unplugged from the socket.**
- 4. Please, make sure the power supply cable does not come in contact with water.**
- 5. Please, do not attempt to extend the power cable on your own. Extension cords should not be used.**
- 6. Should the machine be used within the easy reach of water it must be attached to the basis with a steel cord located on the inside of the table.**
- 7. The appliance must not be used when directly exposed to water (rain, flooding etc.). Should this happen, the machine must be unplugged (the plug removed from the socket). The game can be resumed after the machine dries completely. The drying mode can be enabled by pressing the button on the power cable and the START button together for about 10 seconds. More information on the drying mode can be found in the Software Description in the Manual.**
- 8. The length of the power cord can not exceed the distance between the supplying socket and the closest source of water. However, should this happen, it is highly advised to shorten the cable by dragging it inside the table and blocking it.**

PL

- 1. Urządzenie może być podłączone jedynie do gniazdka z uziemieniem AC 230 V 50 Hz. Tylko takie podłączenie gwarantuje bezpieczną grę i sprawne działanie urządzenia. Po podłączeniu urządzenia do prądu należy włączyć zasilanie (przycisk na zasilaczu).*
- 2. Urządzenie może być podłączone jedynie do sieci wyposażonej w wyłącznik różnicowo-prądowy.*
- 3. Całkowite odłączenie urządzenia od prądu następuje po wyjęciu wtyczki z urządzenia sieciowego.*
- 4. Kabel zasilający powinien być poprowadzony w taki sposób, żeby nie stykał się z wodą.*

5. *Nie wolno przedłużać kabla zasilającego we własnym zakresie. Nie wolno stosować przedłużaczy.*
6. *W przypadku, gdy urządzenie jest użytkowane w pobliżu zbiorników wodnych, musi na stałe zostać przytwierdzone do podłoża przy pomocy stalowej linki zamontowanej wewnątrz stołu.*
7. *Długość kabla zasilającego nie może być większa od odległości pomiędzy gniazdkiem, do którego podłączone jest urządzenie, a krawędzią zbiornika wodnego. Jeżeli długość kabla przekracza tę odległość, należy skrócić kabel poprzez wciągnięcie go i zablokowanie wewnątrz stołu przy pomocy zacisku blokującego.*
8. *Urządzenie nie może być eksploatowane, jeżeli jest narażone na bezpośrednie działanie wody (padający deszcz, zalanie wodą, itp.). W takiej sytuacji należy odłączyć urządzenie od prądu (wyjąć wtyczkę z gniazdka sieciowego). Gra może być ponownie rozpoczęta dopiero po całkowitym wysuszeniu urządzenia. Tryb suszenia zostaje uruchomiony po wciśnięciu przycisku na zasilaczu oraz równoczesnym przytrzymaniu (przez ok. 10 sek.) przycisku START. Dokładny sposób suszenia jest opisany w menu programowania.*

IV. MAINTENANCE TIPS / CZYSZCZENIE I KONSERWACJA

ENG: Playfield should be cleaned everyday with regular cleaning products. It is possible to renovate the table-top and other surfaces by polishing them with P240 and P320 emery paper. It is highly recommended to perform such operation at least once a year. It can also be done frequently and with no harm to the surface's parameters (8mm thickness).

Optic sensors should be checked often. To keep high efficiency they should be clean at all times.

PL: Pole gry powinno być czyszczone codziennie przy użyciu szeroko dostępnych środków czyszczących. Renowacja pokrywy stołu jak i innych powierzchni możliwa jest poprzez polerowanie papierem ściernym P240 i P320. Zaleca się, by wykonać ją przynajmniej raz w roku lub częściej. Nie powoduje to zmian w grubości pokrywy (8mm) czy pozostałych parametrach.

Zaleca się częsty przegląd stanu czujników optycznych. Czujniki powinny być zawsze czyste, aby utrzymać ich wysoką wydajność.

V. SYSTEM SOFTWARE DESCRIPTION / PROGRAMOWANIE

ENG



The machine is pre-set and ready to work.

To change settings, open the metal door on the coin acceptor's side of the table and take out the keyboard.

You can enter the menu by pressing **A** button for 5 seconds (you will see #'s appear on the screen) until you are asked to enter the PIN code. Enter **factory default PIN code – 1111** (gives you access to the programming menu).

It is recommended to set a new PIN code with your personal numbers in programming position no. 20.

Now you can move to the option you want to set (e.g. 01, 05, 17) by pressing **B** (up) and **C** (down) buttons. To enter and change the option press **#** until the lower line with the position you want to change starts blinking. To change value use **B** and **C** or **0 – 9** numeric buttons. By pressing **#** you confirm the changes and the new values of the chosen option – the number in the first line starts to blink. Use buttons **B** and **C** if you want to go to another option. To confirm all changes and exit from the programming menu press **A** button for 5 sec until "EXITING SETUP" appears on the score display.



Keyboard navigation listed below:
(also found on the back of the keyboard)

KEYBOARD:

- A** – enter/exit to/from programming menu
- B** – navigating in the programming menu (up)
- C** – navigating in the programming menu (down)
- #** – entering and navigating in the submenu (bottom lines with values you want to change)
- D, *** – exit (escape) from submenu

MACHINES WITH TICKET DISPENSERS

When using ticket dispensers you can enter the number of tickets inserted into the ticket dispenser (the machine counts the number of tickets that have been paid out). You can enter this data by using the keyboard:

Push and hold the **A** button for about 5 seconds. The device will prompt you to enter a PIN. **TICKETS PIN is 9 9 9 9**. Then, using the 0-9 numeric buttons please enter the number of tickets inserted in the ticket dispenser and confirm by pushing **#**. Use B and C buttons to chose proper ticket dispenser.

In order to exit the setup menu and save the changes, push and hold A button for about five seconds, until you see > EXITING SETUP <

VOLUME SETTING

- 1** - volume settings in demo mode
- 2** - volume settings in game mode

/VOLUME/	⊕ ⊖	
	#	*

OPTIONS IN THE PROGRAMMING MENU

OP 00	OLD TYPE OP00	SERIAL NUMBER	- mainboard's no. - access Code: 1111
OP 01	-	-	
OP 02	OLD TYPE OP01	TOTAL CASH	- non resettable counter - shows a total number of impulses sent from the coin acceptor to the main board
OP 03	OLD TYPE OP02	DAILY CASH	- resettable counter - shows a number of impulses sent from the coin acceptor to the main board on a current day
OP 04	OLD TYPE OP03	LANGUAGE	- available languages : English, German, Polish - def. English
OP 05	OLD TYPE OP18	GAME COST	- price of a game - amount of impulses sent from coin selector necessary to get 1 credit (game). - options: (01-99) ; 00- free play (coin acceptor doesn't accept any coins!)
OP 06	OLD TYPE OP 21	CHANNEL SETTINGS	- for coin selectors working in a parallel mode - factory settings for PLN CH 01 impulse 01 bonus 00 CH 02 impulse 02 bonus 00 CH 03 impulse 05 bonus 01 - factory settings for EUR CH 04 impulse 01 bonus 00 CH 05 impulse 02 bonus 00 CH 06 impulse 04 bonus 00 1 impulse = 1 game bonus= free game
OP 07	OLD TYPE OP23	COIN SELECTOR TEST	- impulses calculated according to settings in OP 06 - to perform the test put the coin to the coin selector and watch the display
OP 08	-	LED BLINK	- gives the user different combinations and tempo options of LED's blinking - def. tem:2 com:2
OP 09	-	LIGHT LEVEL LED	- allows the user to change brightness of LED lightning - Br_ - sets brightness of white LEDs in the table's bottom, max value: 59 - Br_c - sets brightness of RGB LEDs. - def. Br_:50, Br_c:90
OP 10	-	RESERVED	not active
OP 11	OLD TYPE OP06	TICKETS AMOUNT	- amount of tickets initially put into the ticket dispenser (TK1 or TK2) - def. TK1: 3000 TK2:3000
OP 12	OLD TYPE OP19	TICKET FOR START	- defines how many tickets will be paid out at the start of the game- tickets for credit (independently from OP 35) - if set to 0 no tickets will be paid out at the start of the game (independently from OP 35)
OP 13	OLD TYPE OP35	TICKETS	allows to set the number of tickets to be paid out for a goal and for a game

OP 14	OLD TYPE OP36	TICKETER SETUP	• TK_1, TK_2- shows default quantity of tickets loaded into each of the ticket dispensers. • TK1, TK2- settings for each of the ticket dispensers (sets the dispensing mechanism's rotation time in order to pay out 1 ticket): 0- ticket dispenser OFF 50- ticket dispenser ON (50 is the recommended value for JENOX and CLE ticket dispensers) 1- ticket dispenser ON (recommended value for ENTROPY ticket dispensers)
OP 15	OLD TYPE OP04	GOALS NUMBER	• maximum amount of points (during the game), whose reaching ends the game regarding of time; • multiplied by a 100 (e.g. 10x100=1000 points) • options: 0-99 00- no limit
OP 16	OLD TYPE OP05	GAME TIME	• game's maximum duration time • options: 0-99 minutes 00- no limit
OP 17	OLD TYPE OP14	AUTOSTART TIME	• Time after which new game starts automatically (if there's any credits left) • AUTOSTART option is active when OP 20 is set to AUTO
OP 18	OLD TYPE OP22	PUMP OFF TIME	• time when the pump goes off after the game ends (enables the players to finish the game) • if puck is still on the table the pump stays on • def. 0 min 10 sec.
OP 19	OLD TYPE OP16	DEMO INTERVAL	• time after which demo mode is enabled (when there's no more credits)
OP 20	OLD TYPE OP24	PUCK STORAGE	• allows the user to enable or disable puck storage device • Different options available: • Mode: 0 -OFF • Mode: 1 -ON, pucks MUST be in the Puck Storage • Mode: 2 -ON, pucks in Puck Storage not necessary. • it is recommended to place in the Puck Storage between 6-12 pucks
OP 21	-	RESERVED	not active
OP 22	-	RESERVED	not active
OP 23	-	MENU CREDIT	• option that allows user to add credits without entering the MENU • MODE:0 option off • MODE:1 option on, to add credits press B in the DEMO mode
OP 24	-	RESERVED	not active
OP 25	OLD TYPE OP11	LAMP TEST	not active
OP 26	OLD TYPE OP12	OPTIC SENSOR TEST	• graphic visual test for optic sensors in goals • place an object in front of the sensor to see if it's working
OP 27	OLD TYPE OP10	PUMP TEST	• enter this mode (#) for a pump test

OP 28	OLD TYPE OP09	MOTOR TEST	enter this mode (#) for a motor test
OP 29	-	RESERVED	not active
OP 30	OLD TYPE OP29	DEFAULT SETTINGS	allows the user to restore the machine's default settings
OP 31	OLD TYPE OP30	SOUND FACTORY	allows the user to restore the default sounds
OP 32	OLD TYPE OP08	TYPE OF MUSIC	- type of music played during the game or demo mode - choose from 10 types of melodies (0-10) in the <u>demo mode</u> - choose from 3 types of melodies (0-3) in the game mode - set 0 to play melodies randomly
OP 33	-	RESERVED	not active
OP 34	OLD TYPE OP37	CUSTOMER NUMBER	not active
OP 35	OLD TYPE OP38	SERIAL NUMBER	not active set by the manufacturer
OP 36	OLD TYPE OP40	TIME SETTINGS	allows the user to set time
OP 37	OLD TYPE OP41	DATE SETTINGS	allows the user to set date
OP 38	OLD TYPE OP20	MENU CODE PIN	- user can change factory PIN to a personal code - factory PIN is set to 1 1 1 1 WARNING! After change, restoring to a factory PIN is not possible. In case of losing your personal PIN contact the manufacturer.

ADVANCED MENU OPTIONS

(to enter advanced menu options add 1 to the PIN code's last digit e.g. 1111+1= **1112**)

OP 39	GATE SETUP	
OP 40	VENTIL. TEMPR.	not active (no sensor)
OP 41	VENTIL. TIME	not active • to turn the ventilation on manually turn off the machine, push and keep pressing the START button while turning the machine on. The pump should start after approx. 10 seconds. Ventilation time is set in OP 25.
OP 42	DRYING TIME	• duration of ventilation time (see OP 34) • def. Time:3
OP 43	LIGHT SENSOR	
OP 44	MOISTURE SENSOR	not active
OP 45	LAMP OFF TIME	not active, does not apply to outdoor air hockey
OP 46	LED BLINK MODE	• playfield's backlighting • options: STROBO ON / STROBO OFF
OP 47	LED BELTS	



Urządzenie jest fabrycznie zaprogramowane i gotowe do pracy.

Aby zmienić ustawienia, otwórz metalową klapę z zamontowanym monet i wyjmij Klawiaturę z wyświetlaczem.

Aby wejść do MENU programowania wciśnij i przytrzymaj przez 5 sekund

przycisk **A** (do momentu wyświetlenia # # # #). Urządzenie poprosi o wprowadzenie numeru PIN. Wprowadź fabryczny kod PIN 1 1 1 1. Fabryczny kod pin daje dostęp do menu programowania.

Zaleca się zmianę fabrycznego kodu PIN na w punkcie 20. menu programowania.

Poruszanie się po menu programowania odbywa się za pomocą przycisków B (w górę) i C (w dół). By zmienić wartość wybranej opcji, należy wciśnąć przycisk #, by wybrane pole zaczęło migać. Przyciskami B (góra) i C (dół) lub cyframi na klawiaturze należy wprowadzić pożądaną wartość. Nowe ustawienia zatwierdzamy przyciskiem #, a przyciskami B i C ponownie poruszamy się pomiędzy pozycjami listy opcji programowych.

Aby zatwierdzić wszystkie nowe ustawienia i wyjść z MENU programowego należy wciśnąć przycisk A przez około 5 sekund do momentu wyświetlenia komunikatu >EXITING

	+	-
głośność /VOLUME/	#	*



Skrócona nawigacja po MENU programowania:
(zamieszczona również na tyle klawiatury)

KLAWIATURA:

- A** - wejście/ wyjście z menu programowania
- B** - poruszanie się po menu programowania (w górę)
- C** - poruszanie się po menu programowania (w dół)
- D, *** - wyjście z podmenu programowania
- #** - zatwierdzenie ustawień w menu programowania

WYDAWARKA BILETÓW

Jeśli urządzenie wyposażone zostało w wydawarkę biletów, istnieje możliwość wprowadzenia ilości biletów włożonych do podajnika (dzięki temu urządzenie automatycznie liczy ilość wydawanych biletów). Wartość tą można wpisać za pomocą klawiatury w następujący sposób:

Wyjmij klawiaturę z urządzenia Wciśnij i przytrzymaj przez około 5 sekund przycisk A. Urządzenie poprosi o wpisanie kodu PIN.

Kod PIN dla wydawarki biletów to **9 9 9 9** .

Przy pomocy przycisków numerycznych (0-9) wprowadź ilość biletów wkładanych do podajnika. Wciśnij # by zatwierdzić.

By zapamiętać wprowadzone zmiany i wyjść z MENU programowania należy wcisnąć i przytrzymać przycisk A przez około 5 sekund, do momentu wyświetlenia komunikatu >EXITING SETUP<.

USTAWIENIA DŹWIĘKU

- 1** ustawienia dźwięku w trybie demo
- 2** ustawienia dźwięku w trybie gry

OPCJE MENU PROGRAMOWEGO

OP 00	OLD TYPE OP00	NUMER SERYJNY	• numer seryjny płyty głównej • kod dostępu: 1111
OP 01	-	-	
OP 02	OLD TYPE OP01	LICZNIK NIEKAS.	• nieresetowalny licznik • wyświetla całkowitą liczbę impulsów wysłanych z wrzutnika do płyty głównej
OP 03	OLD TYPE OP02	LICZNIK KAS.	• licznik kasowalny • pokazują liczbę impulsów wysłanych z wrzutnika do płyty głównej danego dnia.
OP 04	OLD TYPE OP03	JEZYK	• dostępne języki: angielski, niemiecki, polski • domyślnie: angielski
OP 05	OLD TYPE OP18	CENA GRY	• cena gry = ilość impulsów wysłanych z wrzutnika potrzebna do uzyskania 1 kredytu (1 gry) • opcje: 0-99 ; 00- gra za darmo
OP 06	OLD TYPE OP21	USTAWIANIE KANAŁÓW	• dla wrzutników pracujących równolegle • fabryczne ustawienia dla PLN CH 01 impuls 01 bonus 00 CH 02 impuls 02 bonus 00 CH 03 impuls 05 bonus 01 • fabryczne ustawienia dla EUR CH 04 impuls 01 bonus 00 CH 05 impuls 02 bonus 00 CH 06 impuls 04 bonus 00 • 1 impuls = 1 gra bonus= gra za darmo
OP 07	OLD TYPE OP23	TEST WRZUTNIKA	• impulsy liczone zgodnie z ustawieniami w OP06 • aby przeprowadzić test, wrzucić monetę do wrzutnika i obserwuj wyświetlacz
OP 08	-	MIGANIE LED	• daje użytkownikowi możliwość wyboru różnych kombinacji i tempa migania oświetlenia LED • domyślnie tem:2 com:2
OP 09	-	POZIOM JASNOŚCI LED	• umożliwia ustawienie jasności oświetlenia LED • Br_ - ustawienie jasności białych LEDów w dnie maszyny (maksymalna wartość: 59) • Br_c- ustawienie jasności LEDów RGB
OP 10	-	ZAREZERWOWANY	nieaktywny
OP 11	OLD TYPE OP06	ILOSC BILETOW	• początkowa liczba biletów włożonych do wydawarki biletów (TK1, TK2) • domyślnie: TK1: 3000 TK2:3000
OP 12	OLD TYPE OP19	BILECIK ZA KREDYT	• liczba biletów wypłacana na początku gry (niezależnie od ustawień w OP35) • jeśli ustawione na 0 żadne bilety nie zostaną wypłacone na początku gry (niezależnie od ustawień w OP35)
OP 13	OLD TYPE OP35	BILECIKI ZA MECZ	• umożliwia ustawienie ilości bilecików wydawanych za mecz i za każdego gola

OP 14	OLD TYPE OP36	BILECIARKA SETUP	• TK_1, TK_2- ilość biletów załadowana do wydawarki biletów • TK1, TK2 TK1, TK2- ustawienia dla każdej wydawarki biletów (ustawia czas obrotu dla wydania 1 biletu): 0- wydawarka biletów wyłączona 50- wydawarka biletów włączona(50 to rekomendowana wartość dla wydawarek JENOX i CLE) 1-wydawarka włączona (zalecane dla wydawarek ENTROPY)
OP 15	OLD TYPE OP04	ILOSC GOLI	• maksymalna liczba punktów, której osiągnięcie zakończy grę bez względu na pozostały czas; • mnożone przez 100 (np. 10x100= 1000 punktów) • dostępne opcje: 0-99 pkt 00 pkt- gra bez limitu punktów
OP 16	OLD TYPE OP05	CZAS GRY	• maksymalny czas trwania gry • dostępne opcje: 0-99 minut 00- gra bez limitu czasowego
OP 17	OLD TYPE OP14	CZAS AUTOSTART	• Czas, po którym nowa gra rozpocznie się automatycznie (jeśli są kredyty do wykorzystania) • 0 0 - manual (włączenie przysikiem START) • wpisanie wartości czasowej- włączenie automatyczne po ustawionym czasie
OP 18	OLD TYPE OP22	CZAS WYŁĄCZENIA POMPY	• czas liczony od zakończenia gry, po którym pompa automatycznie się wyłączy (chyba, że wcześniej krążek wpadnie do bramki); pozwala to graczom np. dokończyć grę) • domyślnie: 0 min 10 sek.
OP 19	OLD TYPE OP16	CZAS DEMO	• czas, po którym uruchomi się tryb demo (jeśli wykorzystano wszystkie kredyty)
OP 20	OLD TYPE OP24	ZASOBNIK KRAŻKÓW	• umożliwia włączenie lub wyłączenia Zasobnika Krążków • dostępne opcje: • MODE:0- zasobnik krążków wyłączony • MODE:1- zasobnik krążków włączony; krążki muszą znajdować się w zasobniku • MODE:2- zasobnik krążków wyłączony; krążki nie muszą znajdować się w zasobniku • rekomendowana ilość krążków w urządzeniu: 6-12
OP 21	-	ZAREZERWOWANY	nieaktywny
OP 22	-	ZAREZERWOWANY	nieaktywny
OP 23	-	MENU KREDYT	• możliwość dodawania kredytu nawet po wyjściu z MENU • MODE:0 opcja wyłączona • MODE:1 opcja włączona, aby dodać kredyty w trybie DEMO wciśnij przycisk B
OP 24	-	ZAREZERWOWANY	nieaktywny
OP 25	OLD TYPE OP11	TEST LAMPY	nieaktywny
OP 26	OLD TYPE OP12	TEST OPTYKI	• umożliwia przeprowadzenie testu czujników optycznych • umieść downy przedmiot przed czujnikiem i obserwuj grafikę na wyświetlaczu.
OP 27	OLD TYPE OP10	TEST POMPY	• wejdź w tę funkcję (#) aby włączyć test pompy

OP 28	OLD TYPE OP09	TEST SILNIKA	• wejdź w tę funkcję (#) aby włączyć test silnika
OP 29	-	ZAREZERWOWANY	nieaktywny
OP 30	OLD TYPE OP29	USTAWIENIA FABRYCZNE	• pozwala użytkownikowi przywrócić ustawienia fabryczne maszyny
OP 31	OLD TYPE OP30	DŹWIĘKI FABRYCZNE	• pozwala użytkownikowi powrócić do fabrycznych ustawień dźwięków
OP 32	OLD TYPE OP08	TYP MUZYKI	• melodia odtwarzana w trakcie trybu demo i gry • dla trybu demo dostępnych jest 10 różnych melodii (0-10), dla trybu gry 3 (0-3) • wartość 0 włącza tryb losowego odtwarzania wszystkich melodii dostępnych dla danego trybu.
OP 33	-	RESERVED	nieaktywny
OP 34	OLD TYPE OP37	NUMER KLIENTA	nieaktywny
OP 35	OLD TYPE OP38	NUMER SERYJNY	nieaktywny , ustalany przez producenta
OP 36	OLD TYPE OP40	CZAS	pozwala użytkownikowi ustawić czas
OP 37	OLD TYPE OP41	DATA	pozwala użytkownikowi ustawić datę
OP 38	OLD TYPE OP20	ZMIANA KODU PIN	• użytkownik może zmienić fabryczny PIN na własny kod • fabryczny kod PIN to 1 1 1 1 • UWAGA! W przypadku zgubienia nowego kodu PIN, <u>przywrócenie fabrycznego kodu PIN nie jest możliwe!</u> W razie zaistnienia powyższej sytuacji należy skontaktować się z producentem!

MENU ZAAWANSOWANE

(aby wejść do menu zaawansowanego należy ostatnią cyfrę kodu dostępowego zwiększyć o 1- np. dla seryjnego kodu będzie to **1112**)

OP 39	BRAMKA SETUP	
OP 40	TEMPERATURA CHŁODZENIA	nieaktywny
OP 41	CZAS CHŁODZENIA	nieaktywny • aby ręcznie włączyć tryb chłodzenia wyłącz maszynę, następnie wciśnij i przytrzymaj przycisk START jednocześnie włączając maszynę, tryb powinien włączyć się po około 10 sekundach
OP 42	CZAS SUSZENIA	• czas wentylacji (OP 34) • domyślnie: Czas: 3min
OP 43	CZUJNIK ŚWIATŁA	
OP 44	CZUJNIK WILGOCI	nieaktywny
OP 45	CZAS WYŁĄCZENIA POMPY	• czas liczony od zakończenia gry, po którym pompa automatycznie się wyłączy (chyba, że wcześniej krążek wpadnie do bramki); pozwala to graczom np. dokończyć grę) • domyślnie: 0 min 10 sek.
OP 46	TRYB MIGANIA LED	• podświetlenie pola gry • ocje STROBO ON/ OFF
OP 47	PASKI LED	

VI. WARRANTY TERMS AND CONDITIONS / **OGÓLNE WARUNKI GWARANCJI**

ENG

a) All of WIK products are designed and manufactured according to best standards and they guarantee high quality, simplicity of use and assembly. In case of any trouble we advise to read the instruction and information published in technical support section on our website: www.wik.pl

b) Warranty rights are entitled to purchasers of WIK products and are based on an invoice or receipt. WIK products are under warranty for:

-24 months starting from the date of purchase made by consumers for non-commercial use

-12 months starting from the date of purchase made by company for a commercial use

c) In case the product appears to be faulty WIK Sp. z o.o. hereinafter called WIK, will organize repair in order to restore the functionality of the product.

d) If any defects due to faulty materials and / or workmanship appears during the warranty period WIK will arrange repair free of charge. Repair in the first place is organized through consultation by telephone or e-mail and sending spare parts to replace defective items. In case of replacement of parts / components the beginning of the warranty period for this part shall be the original date of purchase. WIK warranty covers only products used for their intended purpose according to the information published in the manual.

e) Beneficiary of the warranty is not entitled to claim compensation of the lost benefits for the period in which the unit under warranty fails to operate properly. WIK is not responsible for any damage to property or person caused by improper use of the WIK products.

f) WIK warranty does not apply in the following cases :

- purchasing documents have been altered in any way or made illegible
- model and / or serial number (if available) has been altered, removed or defaced .
- repairs or modifications have been made without consulting WIK service department
- product is used contrary to its purpose
- damage is caused by improper use of the product or environmental conditions do not comply with the recommended operation.
- damage is caused by improper connection of equipment ,additional

equipment or accessories other than those recommended by WIK.

- the damage was caused by an external force (including lightning, surges in the power supply, fire, natural disaster) or during transport.
- the product is defective due to the decline in the quality of items that are subject to natural wear and tear or damage to the parts subject to natural scratching .
- natural wear and tear of consumable parts or accessories such as lighting , gaskets , pucks, mallets, hammers or contacts
- defects or damage caused by accident, rollover, product's fall, mechanical damage caused by the users intentionally abusing physical force in the game
- defects and damage resulting from improper use of accessories to play
- defects or damage due to changes in the original form and/or function of the product specified in the product's manual - defects caused by incorrect connection , use, or storage of the product

g) Any defect should be reported in writing, or via e-mail sent to the WIK service department immediately, not later than seven days from the date of detection. Complaints made of non-compliance procedures and time limits set forth in this warranty will void the warranty and will not be considered.

h) Removal of identified defects must be made within not more than 14 days from the date of notification to WIK service department. If it happens that due to the incorrect diagnose of failures problem remains unsolved, a 14-day period is counted again from the date of re-application.

i) Parts removed as a part of warranty service remain the WIK property and beneficiary of the warranty is obliged to return them immediately (in person at the WIK premises or by sending by a courier at their own cost). Failure to return the exchanged part within 30 days of the dispatch of spare parts / repair will form the basis for the invoice in the sum of the equivalent of spare parts.

j) For warranty repair shall be considered only repair of a defective product made in the warranty period and under the conditions of this warranty. Any other activities such as: maintenance, periodic inspection, adjustment, checking and cleaning of the product will not be treated as a warranty repair.

k) Product is not under the warranty in case of:

- failure to report defects immediately upon discovery, but not later than seven days from the date of detection;
- failure to follow product's manual in the operation, maintenance and adjustment of the product;
- failure to comply with the mandatory terms of guarantee of the product,
- any modification of the Product without the prior consent of the WIK,

j) WIK has the right to refuse warranty service if the purchaser is in arrears with payments, regardless of their title, in

particular default of payment for goods delivered by WIK to the Purchaser or service provided by WIK. In the case referred to in this section, WIK may refuse to perform any services under the guarantee and is exempt from liability to the purchaser under warranty.

k) Only products purchased directly from WIK or its authorized dealers are under warranty. Further disposal of the product does not transfer rights under this warranty to a subsequent purchaser.

1. Wszystkie produkty WIK Sp. z o.o. są projektowane i produkowane zgodnie z wysokimi standardami i zapewniają wysoką jakość działania, łatwość użytkowania oraz instalacji. W przypadku napotkania trudności podczas instalacji lub użytkowania produktu zalecamy w pierwszej kolejności zapoznanie się z instrukcją obsługi lub informacjami w sekcji pomocy technicznej znajdującej się na stronie www.wik.pl

2. Uprawnienia gwarancyjne przysługują nabywcom produktów WIK na podstawie faktury lub paragonu przez okres:

- a) 24 miesiące liczonych od dnia zakupu w przypadku produktów nabytych przez konsumentów do użytku niezwiązanego z prowadzeniem działalności gospodarczej
- b) 12 miesięcy liczonych od dnia zakupu w przypadku produktów nabytych przez przedsiębiorców do celów związanych z wykonywaniem działalności gospodarczej.

3. W przypadku gdy produkt okaże się wadliwy, WIK Sp. z o.o. zwana dalej WIK, zorganizuje naprawę celem przywrócenia funkcjonalności produktu. Gwarancja na sprzedany towar konsumpcyjny nie wyłącza, nie ogranicza ani nie zawiesza uprawnień kupującego wynikających z tytułu niezgodności towaru z umową. Skorzystanie z uprawnień gwarancyjnych przez przedsiębiorcę oznacza zgodę na wyłączenie uprawnień z tytułu rękojmi za wady przy umowie sprzedaży.

4. Jeżeli jakiegokolwiek defekty wynikające z wadliwości materiałów i/lub wykonania pojawią się w czasie trwania gwarancji WIK zorganizuje naprawę bezpłatnie. Naprawa w pierwszej kolejności organizowana jest poprzez konsultacje telefoniczne oraz wysłanie części zamiennych, mających zastąpić wadliwe elementy. W przypadku obiektywnej niemożności dokonania naprawy w ten sposób, naprawa zostanie przeprowadzona przez mobilny serwis gwarancyjny. W przypadku wymiany części/elementów, za początek gwarancji przyjmuje się pierwotną datę zakupu produktu. Gwarancja WIK obejmuje produkty użytkowane zgodnie z ich przeznaczeniem oraz informacjami umieszczonymi w instrukcji obsługi.

5. Korzystającemu z uprawnień gwarancyjnych nie przysługują roszczenia odszkodowawcze w związku z utraconymi korzyściami za czas, w którym urządzenie objęte gwarancją nie funkcjonuje prawidłowo. WIK Sp. z o.o. nie odpowiada za szkody na mieniu lub osobie powstałe wskutek niewłaściwego użytkowania produktów WIK.

6. Gwarancja WIK nie obowiązuje w następujących przypadkach:

- a). dokumenty zakupu zostały w jakikolwiek sposób zmienione lub są nieczytelne

- b). model i/lub numer seryjny (jeśli dostępny) zostały zmienione, usunięte lub są nieczytelne.
- c). naprawy lub modyfikacje produktu zostały wykonane bez konsultacji z działem serwisowym WIK
- d). produkt jest używany sprzecznie z jego przeznaczeniem
- e). uszkodzenie jest spowodowane niewłaściwym użytkowaniem produktu lub warunkami środowiska niezgodnymi z zalecanymi do działania urządzenia.
- f). uszkodzenie jest spowodowane przez niewłaściwe podłączenie urządzenia , dodatkowy sprzęt lub akcesoria inne niż zalecane przez WIK.
- g). uszkodzenie powstało z przyczyn natury zewnętrznej m.in. uderzenia pioruna, przepięcia w sieci elektrycznej, lub działania ognia, klęski żywiołowej lub podczas transportu.
- h). produkt jest niesprawny z powodu obniżenia jakości elementów, które ulegają naturalnemu zużyciu lub uszkodzenia elementów ulegających naturalnemu zarysowaniu.
- i). naturalnego zużycia części eksploatacyjnych lub akcesoriów takich jak: oświetlenie, uszczelki, krążki, odbijaki, młotki styki styczników,
- j). wad i uszkodzeń powstałych wskutek wypadku, przewrócenia, upadku produktu, uszkodzeń mechanicznych spowodowanych przez użytkowników umyślnie nadużywających siły fizycznej podczas gry
- k). wad i uszkodzeń powstałych wskutek zastosowania niewłaściwych akcesoriów do gry
- l). wad i uszkodzeń powstałych wskutek dokonania zmiany pierwotnej formy oraz/lub funkcji produktu określonej w załączonej do produktu instrukcji obsługi;
- m). wad spowodowanych niewłaściwym podłączeniem, użytkowaniem lub przechowywaniem produktu.

7. Każdą wadę należy niezwłocznie, nie później niż w terminie 7 dni od daty jej wykrycia, zgłosić **pisemnie, lub za pośrednictwem poczty elektronicznej** w dziale serwisowym WIK. Zgłoszenia reklamacyjne dokonane z niezachowaniem procedur i terminów, określonych w niniejszej gwarancji, powodują **ustratę** praw z tytułu gwarancji i nie będą rozpatrywane.

8. Usunięcie stwierdzonej wady w ramach gwarancji nastąpi w terminie nie przekraczającym 14 dni od daty dokonanego zgłoszenia w dziale serwisowym WIK. W przypadku nierozwiązania problemu przez niewłaściwą diagnozę awarii termin 14 dniowy liczony jest ponownie od dnia powtórnego zgłoszenia

9. Części wymontowane w ramach usługi gwarancyjnej pozostają własnością WIK a korzystający z uprawnień gwarancyjnych zobowiązany jest do ich niezwłocznego zwrotu (osobiście w siedzibie WIK Sp.z o.o. lub poprzez odesłanie przesyłką kurierską na własny koszt). Niezwroćenie wymontowanych części w terminie 30 dni od wysłania części zamiennych/ dokonania naprawy stanowić będzie podstawę do wystawienia faktury opiewającej na równowartość części zamiennych.

10. Za naprawę gwarancyjną uważa się tylko i wyłącznie naprawę wadliwego Produktu dokonaną w okresie, o którym mowa w pkt. 4 i na warunkach określonych w niniejszej gwarancji. W szczególności nie stanowią napraw gwarancyjnych konserwacje, okresowe przeglądy, regulacje, sprawdzenia działania oraz czyszczenie Produktu.

11. Nabywca **traci uprawnienia z tytułu gwarancji** w przypadku:

a). niezgłoszenia wady niezwłocznie po jej wykryciu, jednak nie później niż w terminie 7 dni od dnia jej wykrycia; b).nieprzestrzegania „Instrukcji obsługi” w zakresie eksploatacji, konserwacji i regulacji produktu; c).nieprzestrzegania terminów obowiązkowych przeglądów gwarancyjnych produktu, d)dokonywania modyfikacji Produktu bez uprzedniego uzyskania zgody WIK,

12. WIK ma prawo do odmowy wykonania naprawy gwarancyjnej w przypadku, gdy Nabywca zalega w stosunku do WIK z wymagalnymi płatnościami, niezależnie od ich tytułu, w szczególności zalega z zapłatą za dostarczone Nabywcy towary lub świadczone na jego rzecz przez WIK usługi. W przypadku, o którym mowa w niniejszym punkcie, WIK może odmówić wykonania wszelkich świadczeń z tytułu udzielonej gwarancji i jest zwolniony z odpowiedzialności wobec Nabywcy z tytułu gwarancji.

13. Prawa gwarancyjne posiada wyłącznie Nabywca, który nabył produkt bezpośrednio od WIK lub autoryzowanych dealerów WIK. Dalsze zbycie produktu nie powoduje przeniesienia praw przysługujących z mocy niniejszej gwarancji na kolejnego nabywcę.