



VIA BOWLING POLAND

# STELTRONIC

## Foot Bowl

### INSTRUKCJA OBSŁUGI



**VIA**  
BOWLING  
POLAND

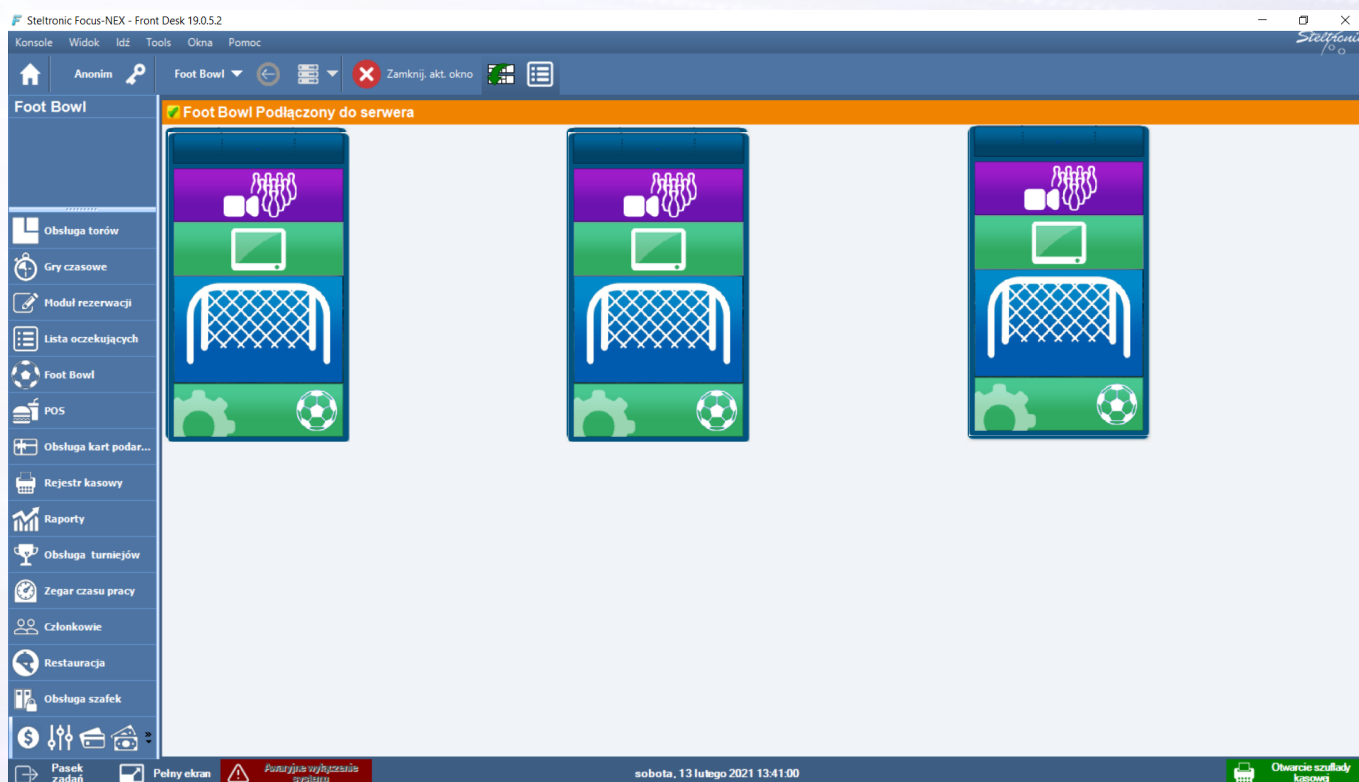
---

# Obsługa systemu Foot Bowl

## Spis treści

<b>Informacje podstawowe .....</b>	<b>3</b>
<b>Pasek narzędzi .....</b>	<b>4</b>
Ikona pola gry .....	4
Status ikon .....	5
<b>Ustawienia .....</b>	<b>6</b>
Ustawienia monitorów .....	6
Ustawienia pola gry .....	7
Obszar punktacji .....	9
<b>Sprzedaż gier .....</b>	<b>12</b>
Sugerowane kroki przy uruchamianiu .....	13
Standardowa gra .....	14
<b>Pobranie należności .....</b>	<b>18</b>
<b>Historia gier .....</b>	<b>27</b>
<b>Lista oczekujących .....</b>	<b>28</b>

## Informacje podstawowe



To moduł systemu **Focus** używana do zarządzania polami gry w Foot bowl. Strona menedżera Foot bowl składa się z ikon pola gry (jedna ikona na każde pole gry) i górnego paska narzędzi.

Moduł Foot bowl umożliwia:

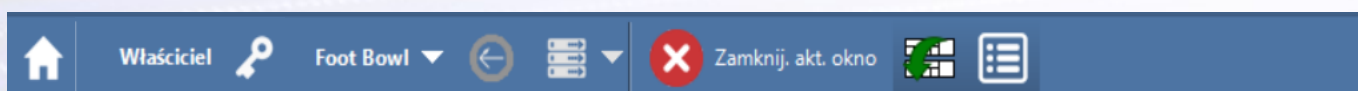
- Uruchamianie i zamykanie pola gry, jako przedpłacone lub płatność po zakończeniu w trybie „na gry, na strzały, na czasu”
- Dostęp do menu Użytkownicy, role i autoryzacja
- Uruchomienie modułu poboru opłaty
- Wydruk wyniku, dostęp do historii drukowania
- Przesłanie dziennej rezerwacji na pola
- Zmiana styl gry Standardowy / Celność
- Korekcja wyników

**Uwaga:** W przypadku gdy pole gry zostało otwarte jako płatność po zakończeniu, cena obliczona za wynajem będzie jedną z dostępnych cen gdy pole gry zostanie zamknięte.

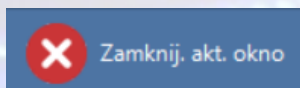


# Obsługa systemu Foot bowl

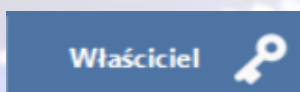
## Pasek narzędzi



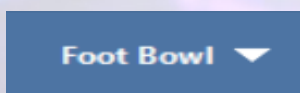
Wyjdź z programu \ przejdź do menu konta użytkownika \ ustawienia menu



Zamknij i wyjdź z aktywnego okna



Bieżący użytkownik \ pokaż - zmień użytkownika \ wyloguj się



Bieżąca wtyczka \ otwórz inną wtyczkę



Powrót do Foot bowl (dostępny w podmenu Foot bowl )



Otwiera „uśpione lub nie zamknięte operacje oczekujące”



Historia gier (kolejność gier)



Rezerwacje dzienne (lista oczekujących)

## Ikona pola gry



# Obsługa systemu Foot bowl

## Status ikon



Pole gry wolne



Pole gry w użyciu



Pole gry nie podłączone



Pole zablokwane  
(rezerwacja)



Gra zakończona



Pole zablokwane  
(serwis)



Pole gry w trybie standard



Pole gry w trybie na czas,  
odliczany jest czas



Pole gry w trybie strzały

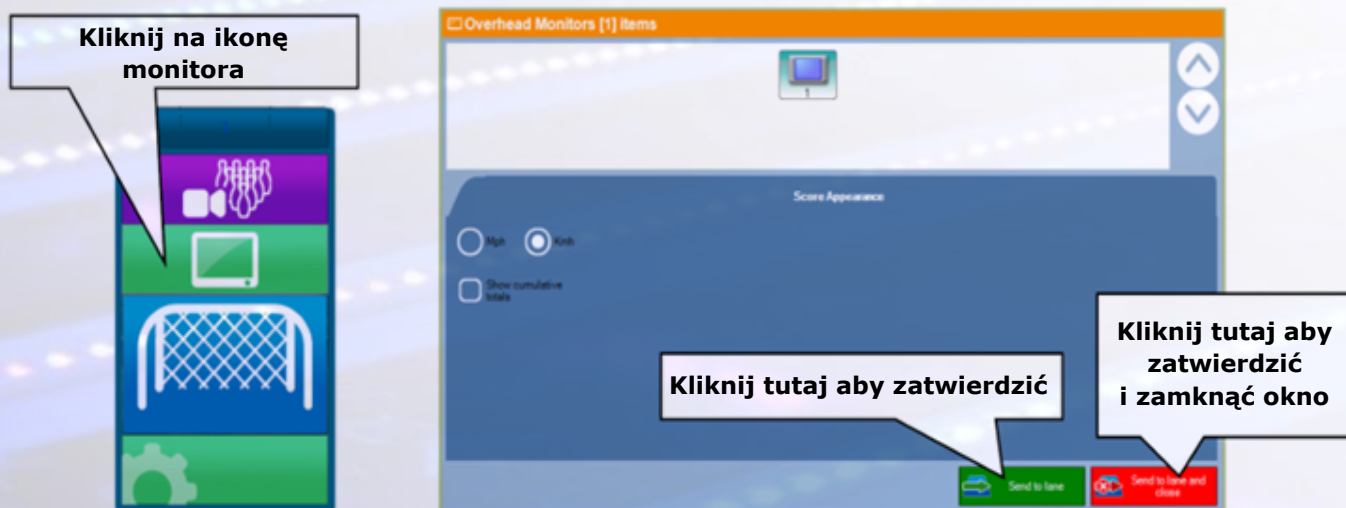




# Obsługa systemu Foot bowl

## Ustawienia

### Ustawienia monitorów



Dostępne są następujące funkcje monitorów:

- Ustawienie prędkości piłki pokazywane na monitorach - Km/h lub Mp/h
- Pokaż / Ukryj łączne sumy gier rozegranych na boisku

# Obsługa systemu Foot bowl

## Ustawienia pola gry

Przycisk Ustawienia pola zmienia się dynamicznie w zależności od ustawień typu gry:

### Typy gier



Pole gry w trybie standard



Pole gry w trybie rzutów

**? Pair Settings 1**

Device Number	I.P. Address	Program Version	Last Update	64bitOs
1	10.11.45.196	1.0.0.26	9/13/2018 3:53:21 PM	<input checked="" type="checkbox"/>

**Main Settings** | **Game Settings 1** | **Score Settings**

**Game Type**

Base game

Target game

Language: **it**

Demo mode

**FootBowl Device**

IP Address: **10.11.43.114**

Port: **31001** [Reset]

**Reboot** | **Shutdown** | **Sync Files** | **Unlock pair** | **Send to lane** | **Send to lane and Close**

full screen | **Emergency shutdown** | Thursday, September 13, 2018 3:53:34 PM | **Open Cash Drawer**

**Demo:** Wynik jest odtwarzany automatycznie.

Tej funkcji można użyć do przetestowania systemu.

**Reboot:** Ponownie uruchomi komputery Foot Bowl (użyj restartu tylko, jeśli wymagają tego komputery Foot Bowl).

**Shutdown:** Wyłącza komputery Foot Bowl. Użyj Shutdown, aby zamknąć Foot Bowl przy zamknięciu. Pamiętaj, aby na końcu wyłączyć wyłącznik prądu w komputerze.

**Send to Field:** Wyślij polecenie do pola gry i pozostaw otwarte okno.

**Send to Field and Close:** Wyślij polecenie do pola gry i zamknij okno.

**Target (Cel):** Gra specjalna. Gdy jest aktywna, schemat bramek będzie zmieniany losowo dla każdego kopnięcia.

**Foot Bowl Device:** Wprowadź adres IP urządzenia Foot Bowl i ustaw port komunikacyjny na 31001.



## Obsługa systemu Foot bowl

Main Settings	Game Settings 1	Score Settings	
Timeout waiting for a throws in seconds	0	Game recap duration in seconds	30
Type of screen saver (0 = static 1 = scrolling 2 = best scores)	2	Image swapping duration in seconds	10
Number of players visible (3 to 6)	6	Enable trace logs	<input type="checkbox"/>
Maximum allowed delay in minutes between lane opening and game's start	5	Show score details	<input checked="" type="checkbox"/>
Time interval in milliseconds between throws (applies to demo mode only)	14300	Show throw speed	<input checked="" type="checkbox"/>
Folder path of images source for first slideshow	C:\VisionSettings\FootBow\Panel\SlideShow1		
Folder path of images source for second slideshow	C:\VisionSettings\FootBow\Panel\SlideShow2		
<b>FootBowl 3D Unity</b> IP Address: 127.0.0.1 Port: 60000 <input type="button" value="Reset"/>			
<input type="button" value="Reboot"/> <input type="button" value="Shutdown"/> <input type="button" value="Sync Files"/> <input type="button" value="Unlock pair"/> <input type="button" value="Send to lane"/> <input type="button" value="Send to lane and Close"/>			

**Timeout:** Gracz ma czas na oddanie strzału, po upływie określonego czasu gracz otrzymuje 0 jako wynik, minutnik jest aktywowany dopiero po pierwszym strzale.

**Screen Saver:** Ustawienie trybu pracy lewego monitora, gdy pole nie jest używane.  
**Jeśli 0 (statyczny):** Lewy monitor pokazuje standardowy obraz stopki.  
**Jeśli 1 (Przewijanie):** Lewy monitor przewija obrazy z VLC Foot bowl.  
**Jeśli 2 (najlepszy wynik):** Lewy monitor pokazuje ranking najlepszych gier.

**Number of player Visible (3-6)** [Widoczna liczba graczy (3-6)]: Liczba graczy pokazana na siatce wyników.

**Maximum allowed delay... (Maksymalne dozwolone opóźnienie...):** Maksymalne dozwolone opóźnienie w minutach między otwarciem pola gry a rozpoczęciem gry, gdy pole jest wynajmowane na gry.

**Game recap duration (Czas trwania podsumowania gry):** Ilość sekund, przez które wynik jest pokazywany na końcu gry. W przypadku gdy rozpoczniesz inną grę (jeśli wykonasz kopnięcie, wynik automatycznie zniknie).

**Image swapping duration (Czas zamiany obrazu):** Czas, przez który każdy obraz jest wyświetlany na monitorze, gdy tryb wygaszacza ekranu jest ustawiony na 1.

**Show score detail (Pokaż szczegóły wyniku):** Pokaż / Ukryj szczegóły wyniku.

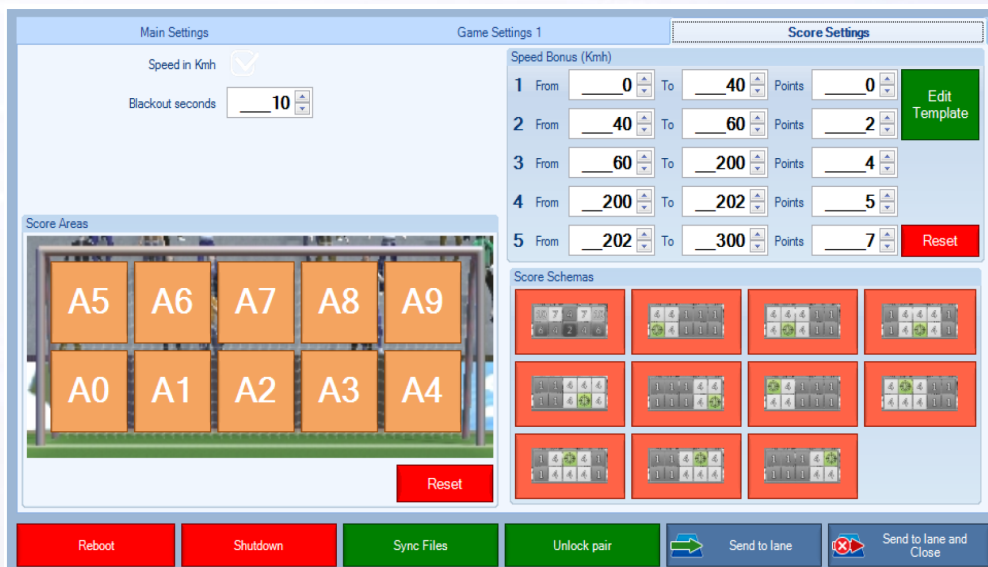
10+3  
13

**Show ball (Pokaż prędkość piłki):** Pokaż / Ukryj prędkość piłki.

13  
60 Km/h

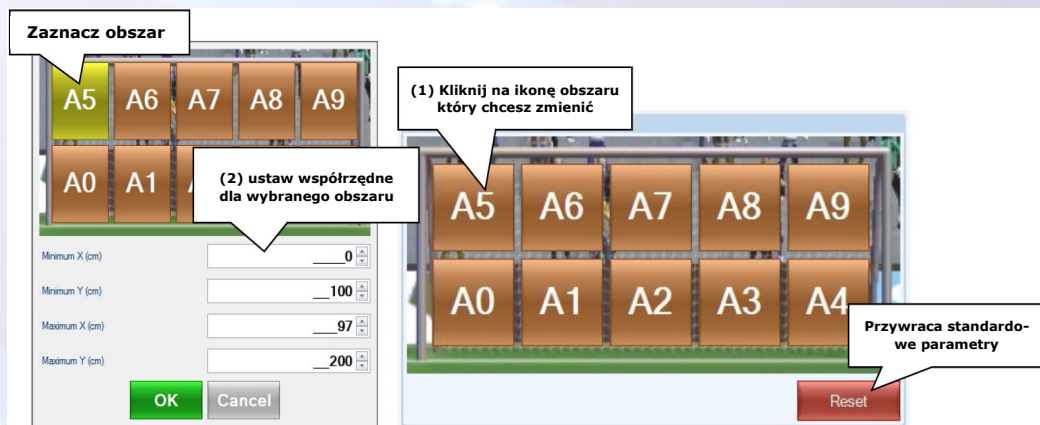


## Obsługa systemu Foot bowl



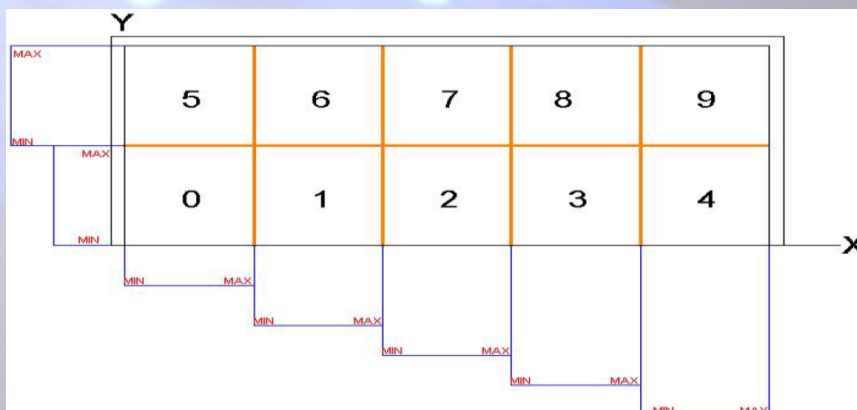
**Speed (Prędkość) w km:** Ustawienie do obliczania premii za prędkości piłki, ustaw ją jak w ustawieniach monitora.

**Blackout Seconds:** Czas, w którym kopnięcie jest odrzucane, jeśli zostanie wykonane natychmiast po kolejnym kopnięciu.



### Obszar punktacji

W sekcji Obszar punktacji można ustawić/zmienić rozmiar punktowych obszarów w bramce. Informacje te zwykle zostały już wstawione przez instalatora, aby gra działała poprawnie. Możesz zmienić współrzędne ręcznie lub zastosować jeden ze wstępnie skonfigurowanych szablonów przez naciśnięcie przycisku **Resetuj** (Cel 3x2m/Cel 4x2m).



# Obsługa systemu Foot bowl

## Bonusy za prędkość

Speed Bonus (Kmh)

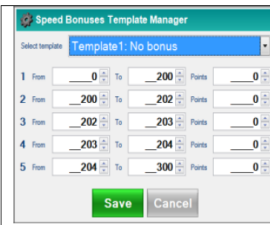
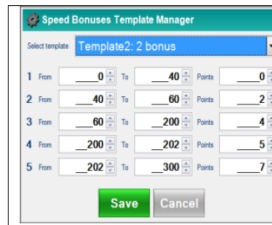
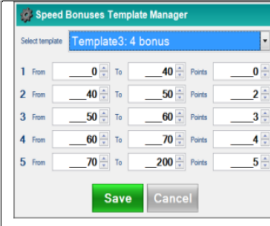

1	From	<input type="text" value="0"/>	To	<input type="text" value="40"/>	Points	<input type="text" value="0"/>	<div style="background-color: green; color: white; padding: 5px; text-align: center; width: 100px; margin: 0 auto;">Edit Template</div>
2	From	<input type="text" value="40"/>	To	<input type="text" value="50"/>	Points	<input type="text" value="2"/>	
3	From	<input type="text" value="50"/>	To	<input type="text" value="60"/>	Points	<input type="text" value="3"/>	
4	From	<input type="text" value="60"/>	To	<input type="text" value="70"/>	Points	<input type="text" value="4"/>	
5	From	<input type="text" value="70"/>	To	<input type="text" value="200"/>	Points	<input type="text" value="5"/>	

**Reset**

Kliknij tutaj aby edytować standardowy szablon

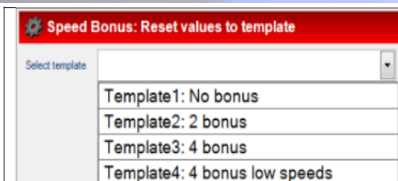
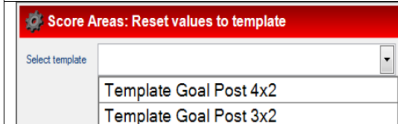
Przywraca standardowe parametry

W sekcji Speed Bonus można ustawić / zmienić punkty przypisane do prędkości. Informacje te zwykle zostały już wstawione przez instalatora, aby gra działała poprawnie. Możesz zmienić współrzędne ręcznie lub zastosować jeden ze wstępnie skonfigurowanych szablonów, naciskając przycisk **Reset**. W systemie są już wprowadzone 4 różne szablony premii za prędkość, możesz je zmienić, klikając **Edit Template**.

	<p>Szablon bez bonusu za prędkość</p>		<p><b>Szablon z 2 bonusami za prędkość</b></p> <p>40Mph &lt; 2 points &gt; 60 Mph 60Mph &lt; 4 points &gt; 200Mph</p>
	<p><b>Szablon z 4 bonusami za prędkość</b></p> <p>40Mph &lt; 2 points &gt; 50Mph 50Mph &lt; 3 points &gt; 60Mph 60Mph &lt; 4 points &gt; 70Mph 70Mph &lt; 5 points &gt; 200Mph</p>		<p><b>Szablon z 4 bonusami za prędkość (zredukowany)</b></p> <p>10Mph &lt; 2 points &gt; 20Mph 20Mph &lt; 3 points &gt; 30Mph 30Mph &lt; 4 points &gt; 40Mph 40Mph &lt; 5 points &gt; 200Mph</p>

### Ustaw parametry za pomocą jednego ze wstępnie skonfigurowanych szablonów

W sekcjach „Score Area” i „Speed Bonus” możliwe jest ustawienie parametrów za pomocą jednego ze wstępnie skonfigurowanych szablonów, klikając przycisk **Reset**.

	<p><b>Speed Bonus</b> Template</p> <p>Szablony z bonusami za prędkość</p>
	<p><b>Score Areas</b> Template</p> <p>Szablony z bonusami za obszar</p>

Kliknij **Reset**, aby zastosować szablon lub **Cancel**, aby odrzucić operację.





## Obsługa systemu Foot bowl

### Status ikon

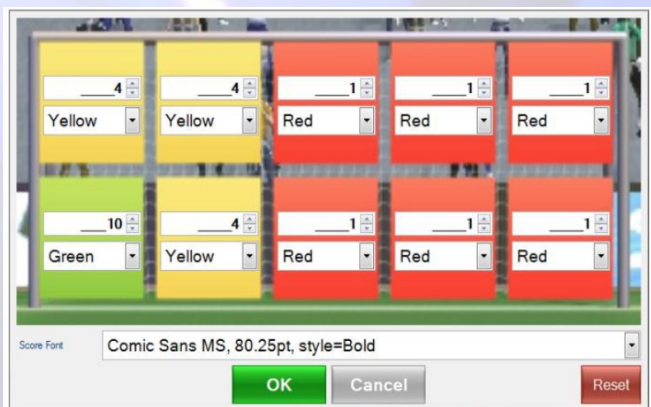


W sekcji Score Schemas wstawiono konfiguracje koloru i wartości obszarów bramek dla gry standardowej i na strzały. Pierwszy schemat jest używany w grze standardowej, kliknięcie na jeden ze schematów spowoduje otwarcie ekranu modyfikacji:



W tym oknie można zmienić kolor i punktację każdego obszaru celu (czcionka jest taka sama dla wszystkich obszarów). Po zakończeniu zmian naciśnij **OK**, aby potwierdzić i zastosować zmiany lub **Cancel**, aby je odrzucić. Naciśnij przycisk **Reset**, aby przywrócić domyślną konfigurację dla wybranego schematu.

Następujące schematy są losowo używane w grze do celu bez określonej kolejności. Sugeruje się zmodyfikowanie wszystkich schematów dla celów przy użyciu tych samych kryteriów (ta sama wartość dla wszystkich obszarów do trafienia, dla obszarów obok i dla obszarów dalekich)



W tym oknie można zmienić kolor i wartość każdego obszaru celu (czcionka jest taka sama dla wszystkich obszarów). Po zakończeniu zmian naciśnij **OK**, aby potwierdzić i zastosować zmiany lub **Cancel**, aby je odrzucić. Naciśnij przycisk **Reset**, aby przywrócić domyślną konfigurację dla wybranego schematu.





# Obsługa systemu Foot bowl

## Sprzedaż pól do gry w Foot Bowl

Podczas sprzedaży dostępne są różne tryby uruchamiania i inne specjalne funkcje, wszyscy gracze w Foot bowl są wprowadzani jako gracze konwencjonalni.

**Gracz konwencjonalny:** gracz konwencjonalny jest graczem tymczasowym i jest „zwykłym trybem” pozwalającym na wprowadzenie gracza do gry. Nazwę gracza można edytować w recepcji.

### Tryby uruchamiania pola gry w Foot Bowl

- **Nieograniczony według gier / strzałów:** Gracze grają, jak chcą; Pod koniec każdej gry gracze są ostrzegani, aby kopnąć, aby rozpocząć następną grę. Pod koniec gry gracze zapłacą za rozegrane gry w recepcji.
- **Nieograniczony przez czas:** Gracze grają, jak chcą; Pod koniec każdej gry gracze są ostrzegani, aby kopnąć, aby rozpocząć następną grę. Pod koniec gry gracze zapłacą za czas, który spędzili na boisku.
- **Według gier z limitem:** Gracze z góry wybierają liczbę gier do zagrania lub liczbę gier zakupionych dla każdego gracza (gra może zostać przedłużona).
- **Według czasu z limitem:** Gracze wybierają z góry, ile minut-godzin chcą zagrać lub ile czasu indywidualny gracz będzie grał. (Czas może zostać przedłużony).
- **Płatność po zakończeniu / bez limitu czasu gry:** Operacja pobrania transakcji płatności zostanie zażądana przy zamykaniu pola gry.
- **Przedpłata:** Po zakończeniu procedury uruchamiania pola gry program Focus natychmiast rozpoczyna operacje pobrania płatności. Aby korzystać z trybu przedpłaconego, należy określić limit gry / czasu.  
*Uwaga: Fizycznie „operacja pobrania należności” może być wymagana w całości lub podzielona między każdego gracza po otwarciu pola gry.*

### Faza pobrania należności

Program Focus używa w operacji poboru należności w dwóch osobnych zdarzeniach, aby umożliwić różne możliwe operacje. Podczas operacji poboru należności można wybrać stawki do zastosowania lub zastosować stawki w innym momencie.

Dostępne operacje w recepcji po otwarciu zgłoszenia

- Modyfikuj pola graczy (imię, nazwisko, limit gry itp.)
- Dodaj graczy
- Usuń graczy
- Zwiększ limit gry
- Korekta wyników i drukowanie
- Rozpocznij pobranie należności
- Zamknij pole gry

## Obsługa systemu Foot bowl

### Sugerowane kroki przy uruchamianiu pól do Foot Bowl

#### Sprzedaż, płatność po zakończeniu bez ograniczeń

- Dodaj graczy **Add Players**
- Wybierz tryb gry (według gry lub czasu)
- Kliknij przycisk **Open Filed**, aby rozpocząć grę
- Zmień nazwę gracza

#### Sprzedaż, płatność po zakończeniu gry

- Dodaj graczy **Add Players**
- Wybierz tryb gry (według gry lub według czasu) i wybierz po zakończeniu gry
- Kliknij przycisk **Open Filed**, aby rozpocząć grę
- Zmień nazwę gracza

#### Sprzedaż, przedpłata pola gry

- Dodaj graczy **Add Players**
- Wybierz tryb gry (według gry lub według czasu)
- Kliknij przycisk **Open Filed**, aby rozpocząć grę
- Wybierz funkcje **Prepaid** (przedpłata)
- Zmień nazwę gracza

The screenshot shows the 'Device 1' interface. At the top, there are controls for 'Play Mode' (set to 'Games'), 'Game Over' (set to '1'), and 'End Time'. Below these are 'Games' and 'Frames' counters, both set to '0', with navigation buttons. A 'Prepaid' button is visible. The main area is a table with columns: 'Selected', 'Lane', and 'Start Time'. The first row is highlighted in cyan, showing '1' in the 'Lane' column and '05:28.05' in the 'Start Time' column. Below this is a table with columns: 'Select', 'First Name', 'Last Name', and 'Position'. It lists 'Player 1' and 'Player 2', both with a '- 1' in the 'Last Name' column and positions '1' and '2' respectively. At the bottom, there are several function buttons: 'F2 - Add conventional player', 'F3 - Remove selected player', 'F4 - Close field', 'F5 - Delete last throw', 'F7 - Park field', and 'F12 - Send to field'.

**Prepaid (Przedpłacone):** Wybranie opcji przedpłaconej rozpocznie pobór należności po kliknięciu przycisku **Open Field**. Płatność odbieramy natychmiast i umieszczamy w kasie.

**Select All (Wybierz wszystko):** Jeśli ta opcja jest wybrana, stosuje operacje do wszystkich dostępnych graczy. W przypadku indywidualnego wyboru usuń zaznaczenie.

**Play Mode by Games (Tryb na gry):** Pole gry zostanie uruchomione na gry, do każdego gracza zostanie zastosowane przekroczenie limitu gry.

**Play Mode by Time (Tryb na czas):** Pole gry zostanie uruchomione o określonym czasem z zastosowaniem do całego pola, bez względu na liczbę graczy.

**Game Units (Ilość gier):** Ilość gier dla poszczególnych graczy





## Obsługa systemu Foot bowl

**Game \ Time (Gra / Czas) (koniec):** brak wyboru = nieograniczona ilość gier. Gra zostanie zakończona w zależności od stylu trybu gry: gry + strzały lub godziny + minuty. Gra może być ustawieniami jako inna dla każdego gracza, gdy zostanie indywidualnie wybrana.

**Position (Pozycja 1,2,3,4 itd.):** Pozycja gracza na siatce wyników.

**Start Time (Czas rozpoczęcia):** Czas, kiedy pole gry zostało uruchomione.

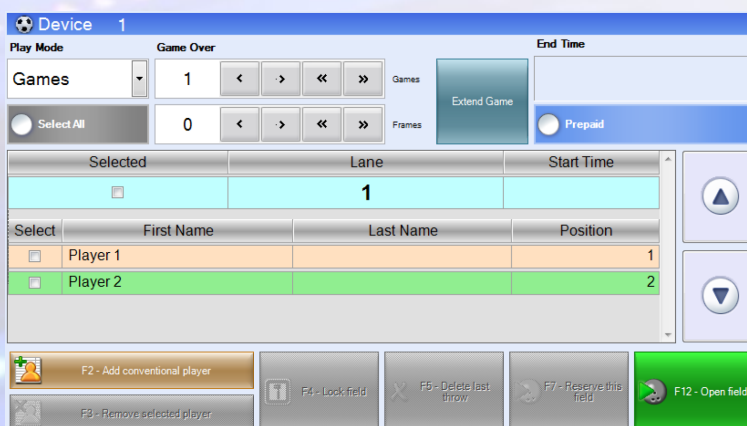
## Standardowa gra

### Dodaj / Edytuj graczy

Gracz standardowy jest graczem tymczasowym, jest „zwykłym trybem” umożliwiającym wpisanie gracza do pola gry.

Gracz standardowy zostanie dodany do pola gry o domyślnej nazwie „Player xx”.

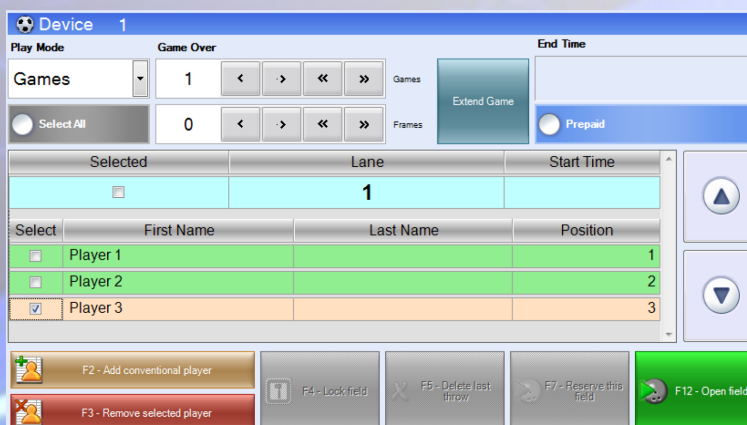
Nazwę gracza można edytować w recepcji.



Aby uruchomić pole gry kliknij na **F2 - Add Conventional player** (Dodaj standardowego gracza), każde kliknięcie doda więcej następujących graczy. Po zakończeniu kliknij **Open Field** (Otwórz pole), aby rozpocząć grę lub edytuj nazwę gracza, po prostu klikając nazwę.

□ Kiedy będziesz gotowy, kliknij **Open Field** (Otwórz pole), aby uruchomić pola gry lub otworzyć ekran płatności (w przypadku wyboru płatność z góry).

### Usuwanie graczy z lity przed otwarciem (w przypadku pomyłki)



Zaznacz gracza i kliknij czerwony klawisz **F3 - Remove selected player** (Usuń wybranego gracza) Kiedy będziesz gotowy, kliknij **Open Field** (Otwórz pole), aby uruchomić pole gry lub otworzyć ekran płatności (w przypadku wyboru płatność z góry).



## Obsługa systemu Foot bowl

### Zmiana trybu gry na „Celność” - przed rozpoczęciem



Kliknij przycisk ustawień pliku i zaznacz pole wyboru **Target Game** (Gra na celność) kliknij **Send to Field** (Wyślij do pola), aby zastosować.

Uwaga: Zmianę trybu gry można wykonać także wtedy, gdy pole jest już otwarte, ale tylko przed wykonaniem pierwszego strzału.

### Zmiana trybu gry na „Standardową” - przed rozpoczęciem

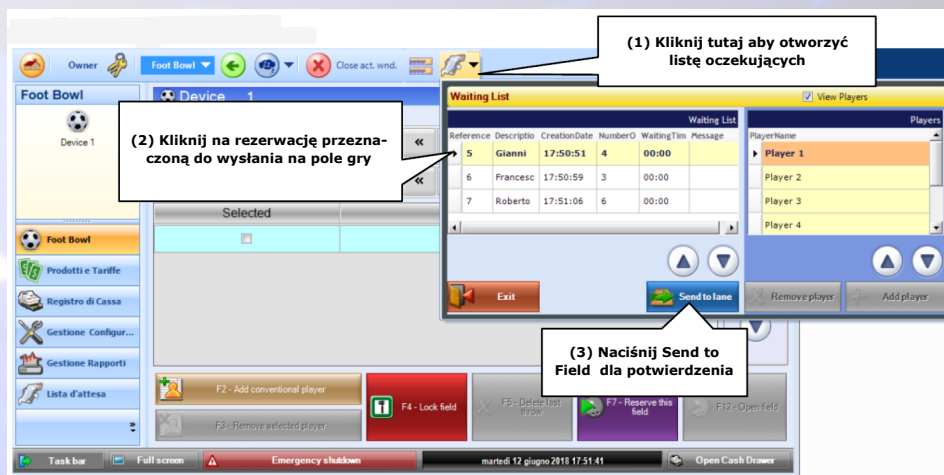


Kliknij przycisk ustawień pliku i zaznacz pole wyboru **Target Game** (Gra na celność) kliknij **Send to Field** (Wyślij do pola), aby zastosować.

Uwaga: Zmianę trybu gry można wykonać także wtedy, gdy pole jest już otwarte, ale tylko przed wykonaniem pierwszego strzału.

### Uruchomienie gier z listy oczekujących

Rezerwacja na liście oczekujących to lista codziennych rezerwacji oczekujących wprowadzona przez operatorów recepcji.



Gracz z listy oczekujących zostanie dodany jako gracz standardowy lub z jego nazwiskiem, jeśli został wpisany podczas rezerwacji.

- W razie potrzeby edytuj konwencjonalną nazwę gracza lub dokonaj innych modyfikacji
- Po zakończeniu naciśnij przycisk Open Field, aby zakończyć

**Uwaga:** rezerwację z listy oczekujących można dodać w dowolnym momencie, nawet do otwartego pola, z innymi graczami. Można dodać lub usunąć w dowolnym momencie, przed otwarciem pola.

## Obsługa systemu Foot bowl

### Dodawanie gracza do uruchomionego pola

W dowolnym momencie można dodać jednego lub więcej graczy do otwartego pola gry jednak tylko jako graczy tylko z ustawieniami „**Active Settings**”

**Active (Aktywni):** Dodany gracz zaczyna grać natychmiast w bieżącej grze, dodani gracze zaczynają natychmiast wykonywać strzały i nigdy się nie przełączają, dopóki nie dotrą do tej samej klatki, co gracze istniejący.

### Dodawanie graczy w Front Desk - recepcji

Wybierz pole klikając na jego ikonę.

Kliknij **F2 – Add a Conventional Player** (Dodaj standardowego gracza), aby dodać gracza. Kliknij **Send to Field** (Wyślij do pola), aby potwierdzić. Aby dodać gracza do następnej gry, konieczne jest, aby poprzednia gra była już ukończona, a nowa gra miała już jedno kopnięcie. Tylko w tym momencie można dodać gracza. Jeśli gracz zostanie dodany przed wykonaniem pierwszego kopnięcia, będzie musiał zagrać natychmiast 10 kopnięć poprzedniej gry.

**Pole otwarte na gry:** Nowy gracz zagra i zapłaci tylko grę, którą gra (na przykład, jeśli pierwotni gracze wynajmują boisko na 3 gry, a nowy gracz wchodzi do gry 2, nowy gracz gra i płaci tylko za 2 gry)

**Pole otwarte na czasu (z limitem czasowym):** Pozostały czas się nie zmienia; Nowy gracz podzieli się czasem z innymi.

### Usunięcie gracza z otwartego pola

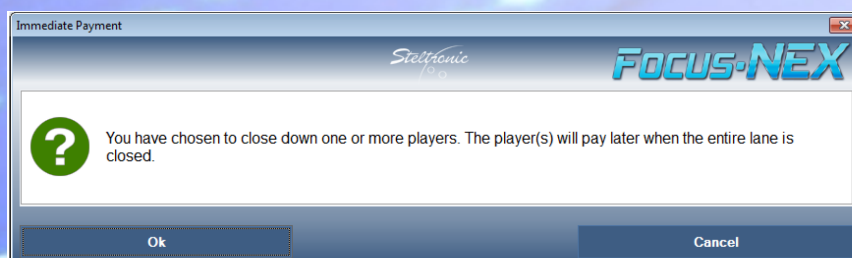
Wybierz pole gry, klikając jego ikonę i wybierz gracza do usunięcia

Zaznacz gracza, którego chcesz usunąć

Select	First Name	Last Name	Position
<input type="checkbox"/>	Player 1	- 1	1
<input type="checkbox"/>	Player 3	- 1	2
<input checked="" type="checkbox"/>	Player 3	- 1	3
<input checked="" type="checkbox"/>	Player 4	- 1	4

F2 - Add conventional player   
 F3 - Remove selected player   
 F4 - Close selected players   
 F5 - Delete last throw   
 F7 - Park selected players   
 F12 - Send to field

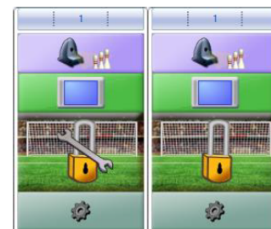
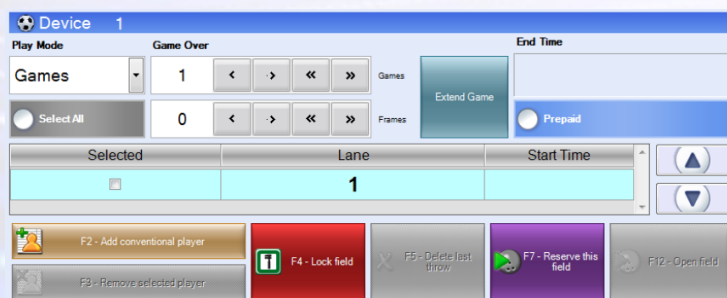
Kliknij przycisk **F4 Close selected players** (Zamknij wybranych graczy), aby usunąć wybranych graczy. Jeśli pole gry zostało otwarte w trybie płatność po zakończeniu system zażąda należności za wykonane kopnięcia przez tych graczy, gdy zostanie zamknięte pole gry.





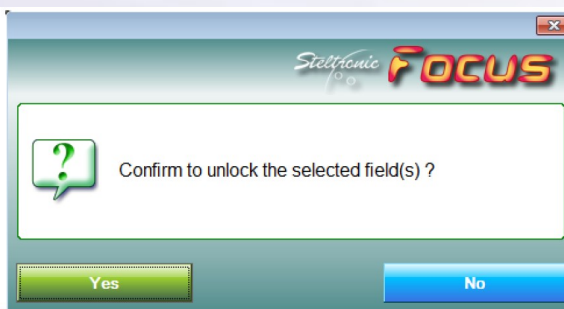
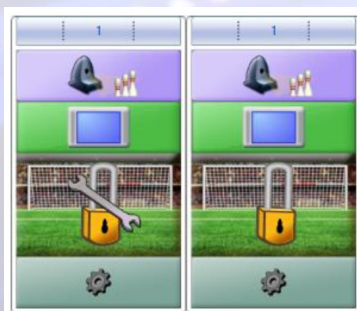
## Obsługa systemu Foot bowl

### Zablokuj / zarezerwuj pole gry



Wybierz pole, klikając jego ikonę, aby je zablokować / zarezerwować. Kliknij **F4 - Lock field** (Zablokuj pole) do innych celów, kliknij **F7 Reserve this field** (Zarezerwuj to pole). Zostaniesz poproszony o potwierdzenie.

### Odblokuj / zarezerwowane pole gry



Wybierz zablokowane / zarezerwowane pole, klikając na jego ikonę. Potwierdź operację odblokowania. Pole jest teraz dostępne do wynajęcia.

### Przedłuż bieżącą sesję gry

Płatność zostanie zażądana po wysłaniu na pole gry, jeśli uruchomione było w trybie przedpłaty. W Foot bowl jest to zwykle rozszerzenie limitu gier. Zmieniając w zależności od ustawień dla wybranego pola gry lub dla wybranych graczy:



**Game Over** dla pola jest wspólne dla wszystkich graczy, można je w dowolnym momencie zwiększyć lub zmniejszyć. Aby dodać gracza do następnej gry konieczne jest, aby poprzednia gra była już ukończona, a nowa gra miała już jedno kopnięcie. Tylko w tym momencie można dodać gracza. Jeśli gracz zostanie dodany przed wykonaniem pierwszego kopnięcia, dodany gracz musi natychmiast zagrać również 10 kopnięć poprzedniej gry

### Zamykanie pola gry

Wybierz pole klikając na jego ikonę, naciśnij **F4 - Close Field** (Zamknij pole) i potwierdź. Faza pobrania należności rozpocznie się w przypadku, gdy pole zostało wynajęte w trybie płatności po zakończeniu gier.



## Obsługa systemu Foot bowl

### Pobranie należności

**Post-paid Mode** (Tryb z odroczoną płatnością): Pobór płatności za gry rozpoczyna się po kliknięciu przycisku **Close Field** (Zamknij pole gry).

**Prepaid Mode** (Tryb przedpłacony): pobieranie płatności za gry rozpoczyna się po kliknięciu przycisku **Send to field** (Wyślij do pola).

Wybór domyślnej stawki automatycznej zależy od trybu gry, ilości gier, daty / strefy czasowej, aktywnych stawek i rankingu stawki (domyślna stawka = ranking zero). Proszę przeczytać „Ustawienia stawek w celu uzyskania dalszych informacji.

Player's Name	Item Description	Qty	Rate	Discount Perc.	Amount
Indywidualna stawka					Lane 1 Amount € 17,50
Player 1	FootBowling	00:00:00 1 g	Weekdays		€ 3,50
Player 2	FootBowling	00:00:00 1 g	Weekdays		€ 3,50
Player 3	FootBowling	00:00:00 1 g	Weekdays		€ 3,50
Player 4	FootBowling	00:00:00 1 g	Weekdays		€ 3,50
Player 5	FootBowling	00:00:00 1 g	Weekdays		€ 3,50
NET:					€ 17,50
TAX:					€ 0,00
ROUNDING:					€ 0,00
<b>TOT:</b>					<b>€ 17,50</b>

Program automatycznie sprawdza datę i godzinę, tryb gry (na gry / na czas), liczbę gier (liczbę gier rozegranych przez każdego gracza lub liczbę minut / godzin) i wybiera spośród odpowiednich aktywnych stawek domyślną stawkę stosowaną dla wszystkich graczy.

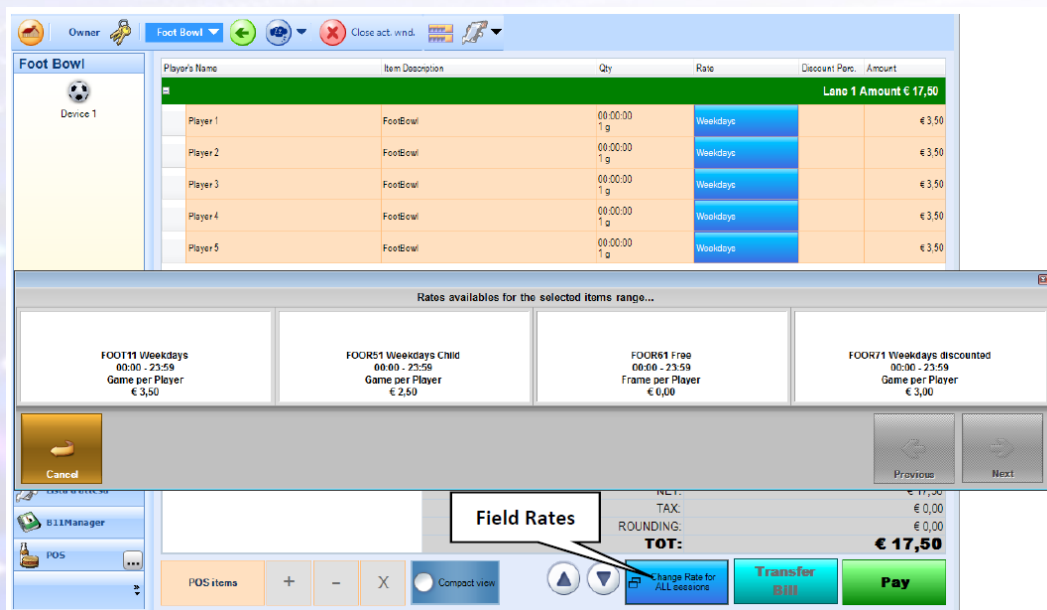
Następne możliwe kroki, aby zakończyć zamknięcie pola gry:

- Jeśli domyślny wybór jest dobry i nie są wymagane żadne zmiany, kliknij Pay (Zapłać), aby potwierdzić płatność.
- Wybierz inną stawkę dla całego pola gry.
- Wybierz inną stawkę dla każdego gracza.



# Obsługa systemu Foot bowl

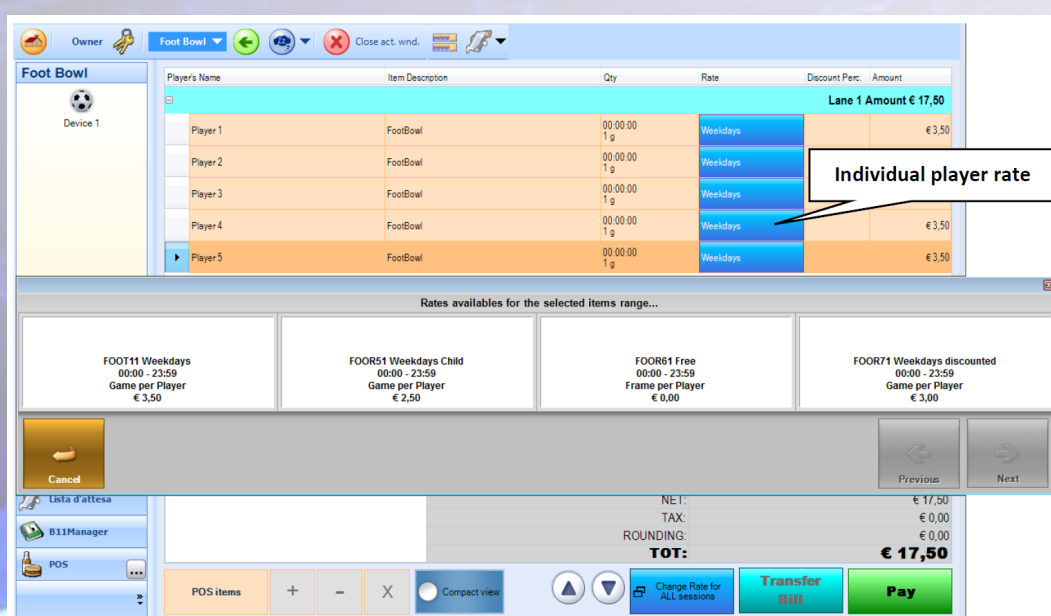
## Wybór stawki pola gry



Domyślnie program pokazuje stawkę do pola gry o najniższym rankingu. Aby zmienić stawkę, kliknij przycisk **Field Rates** (Stawki pola gry), aby załadować strony z stawkami w innej cenie. Kliknij na nazwę stawki, aby ją uaktywnić. Wszyscy wpisani gracze będą korzystać z wybranej stawki. Aby zastosować indywidualną cenę do określonego gracza, wystarczy wybrać go pojedynczo i kliknąć na nazwę stawki.

Niektóre wybrane stawki mają pierwszeństwo przed wyborem poszczególnych graczy: na przykład wybierając stawkę, w której jednostka zawiera „Pole”, cena zostanie zastosowana do całego pola bez względu na liczbę graczy i nie będzie możliwe stosowanie indywidualnych stawek opłat. Wybierając stawkę, w której jednostka zawiera „Gracza”, cena zostanie ustalona dla każdego gracza.

## Wybór stawki dla poszczególnych graczy



Kliknij przycisk **Rate** (stawka) gracza, wybierz odpowiednią stawkę klikając nazwę stawki. Jak zwykle stali gracze mają „specjalną stawkę”. Program sprawdza, czy stali gracze uczestniczący w transakcji mają inną dostępną stawkę i zastosuje ją automatycznie. W każdym razie zawsze jest możliwa zmiana stawki nawet dla stałych graczy.





## Obsługa systemu Foot bowl

### Zakończenie poboru należności

Player's Name	Item Description	Qty	Rate	Discount Perc.	Amount
					<b>Lane 1 Amount € 17,50</b>
Player 1	FootBowl	00:00:00 1 g	Weekdays		€ 3,50
Player 2			Weekdays		€ 3,50
Player 3			Weekdays		€ 3,50
Player 4			Weekdays		€ 3,50
Player 5			Weekdays		€ 3,50
					€ 17,50
					€ 0,00
					€ 0,00
					<b>TOT: € 17,50</b>

Device 1

*Steltonic* **FOCUS**

Do you confirm the payment ?

POS items    +    -    X

Kliknięcie przycisku **Pay** (Zapłać) na ekranie wyboru stawki zakończy fazę płatności (wymagane potwierdzenie), a program rozpocznie operacje poboru kwoty. Jest możliwe aby zmienić stawki również po przejściu do ekranu kasy klikając na **Back to Payment Form** (Powrót do formularza płatności) na ekranie kasy.

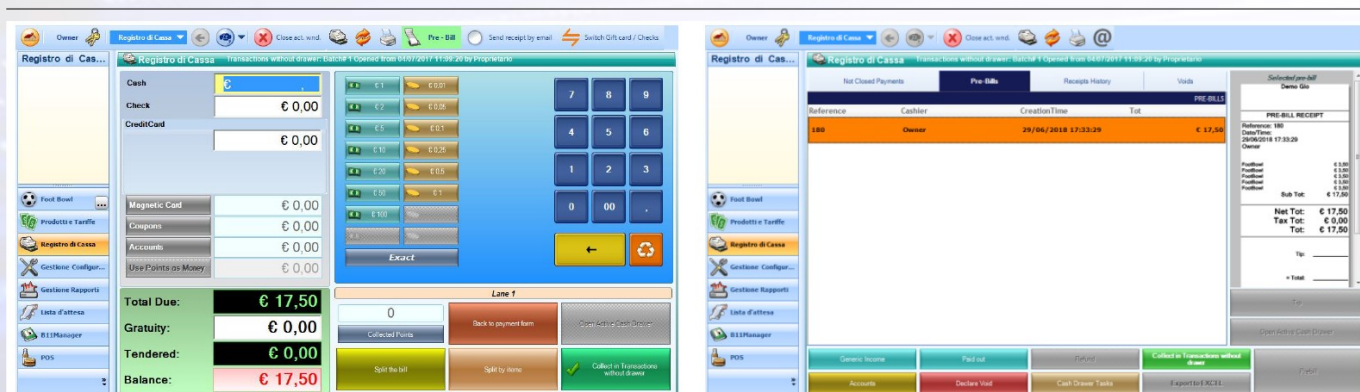
Inne możliwe operacje w ekranie kasy to:

- **Generate a Pre-bill** (Wygeneruj przedpłatę): Wydrukuj przedpłatę i ustaw w kolejce płatność, która zostanie pobrana później.
- **Tender the payment** (Pobierz płatność): Gotówką czekiem, kartą kredytową, obciążeniem rachunku, używaniem innych kart, dodawanie punktów na kartach członkowskich.
- **Split the payment by Amount or Items** (Podziel płatność według kwoty lub pozycji): Służy do podziału płatności między klientów wybierających pozycje lub dzielących kwotę.
- **Queue the payment** (Płatności w zawieszeniu): płatność zostanie oznaczona jako „nieodebrana” którą można odebrać później  
**Uwaga:** Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy funkcja **Wróć** jest wyłączona.
- **Back to Payment Form** (Powrót do formularza płatności): umożliwia powrót do okien wyboru stawek.  
**Uwaga:** Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy włączona jest funkcja **Wróć**.

Opcje opisane powyżej zostaną wyjaśnione w poniższych akapitach. Szczegółowe objaśnienie „funkcji powrotu” znajduje się w rozdziale Kasa fiskalna - odbieranie płatności.

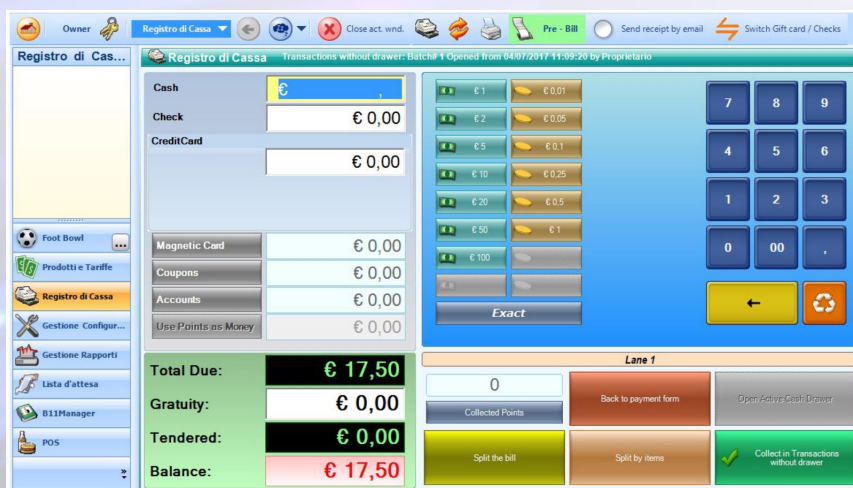
# Obsługa systemu Foot bowl

## Generowanie paragonu przedpłaty



Kliknij przycisk **Pre-Bill** (Przedpłata), program wydrukuje paragon i umieści w kolejce transakcji. Aby pobrać płatność z góry, otwórz wtyczkę **Cash register** (Kasa), przejdź na zakładkę **Pre-Bill** (Przedpłata), wybierz paragon przedpłaty z góry i kliknij **Collect** (Pobierz).

## Pobranie należności



**Payment by Cash** (Płatność gotówką): Wprowadź całkowitą oferowaną gotówkę lub użyj przycisków pieniędzy po prawej stronie, program obliczy saldo. Aby zakończyć transakcję, zamknij szufladę kasową (jeśli jest połączona ze stacją roboczą) lub kliknij zielony przycisk **Collect in Drawer** (Włóż do szuflady...).

**Uwaga:** Jeśli nie chcesz wprowadzać gotówki oferowanej przez klienta, kliknij przycisk **Exact** (Dokładne). Jeśli łączna kwota nie obejmuje całości transakcji i zostanie potwierdzona, program obliczy różnicę jako rabat dla klienta i poprosi o potwierdzenie (opcja tylko dla autoryzowanych użytkowników).

**Payment by Check** (Płatność czekiem): kliknij na pole czek i wpisz kwotę. Jeśli czek nie obejmuje sumy transakcji, przejdź na inne formy płatności, aby wypełnić różnicę (gotówka, konta itp.).

**Uwaga:** pole Czek można zamienić na pole Karta gratisowa, aby zarejestrować płatność dokonaną kartą gratisową niezarejestrowaną w Focus.

**Credit Card** (Karta kredytowa) - manualnie: Kliknij pole Karta kredytowa i wpisz kwotę lub kliknij przycisk **Exact** (Dokładnie) i wpisz kwotę. Jeśli kwota karty kredytowej nie obejmuje sumy transakcji, przejdź na inne formy płatności, aby wypełnić różnicę (gotówka, konta itp.). Gdy przejdziesz do innego pola, kliknij dokładnie, aby wypełnić kwotę.



## Obsługa systemu Foot bowl

**Coupons** (Kupony): kliknij przycisk i wprowadź kwotę kuponów pieniężnych otrzymanych od klienta.

**Accounts** (Konta): transakcja obciąży konto klienta, kliknij przycisk i wybierz konto, na które naliczona zostanie łączna opłata.

**Use point as money** (Zamień punkty na pieniądze): kliknij na przycisk i przesun kartę członkowską, aby wykorzystać punkty lojalnościowe jako pieniądze.

**Collect points** (Zbieraj punkty): kliknij przycisk i przesun kartę / kartę klienta, aby doładować punkty lojalnościowe.

### Podzielenie rachunku według kwoty

Podczas fazy pobierania należności kliknij przycisk **Split the bill** (Podziel rachunek).

**Partial payment**  
Podzielona płatność już pobrana

**Selected partial payment**  
Wybrana płatność podzielona

**Partial payments to collect**  
podzielone płatności do pobrania

**Collect the selected**  
Pobierz wybraną płatność podzieloną

**Summary of**  
Sumarycznie pełen rachunek

	Amnt	Cash	Check	CC	Coupon	MC	Account	Gift car	Tip	Tot
1	€ 3,50	€ 3,50	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 3,50
2	€ 3,50	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
3	€ 3,50	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
4	€ 3,50	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
5	€ 3,50	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
6	€ 3,50	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00

Total due: € 21,00  
Already paid: € 3,50  
TO PAY: € 17,50

Wybierz numer rachunku do podziału i naciśnij przycisk **Divide By ...** „Podziel przez...”, aby utworzyć płatności częściowe. Wybierz jedną z płatności częściowych i rozpocznij pobranie należności, klikając na przycisk **Collect the red grid line split** (Pobierz podzieloną zaznaczoną na czerwono).

**Uwaga:** liczby można zmienić w dowolnym momencie, również jeśli częściowa płatność została już pobrana. Pozostała kwota zostanie podzielona na wprowadzony numer. Pojawi się ekran płatności z sumą wybranej płatności do zapłaty, użyj gotówki, karty gratisowej, karty. Po zakończeniu pobierania płatności ekran płatności wyświetli inne płatności częściowe, które należy pobrać. Powtarzaj kroki do momentu dokonania płatności, a na koniec naciśnij przycisk **Register the whole payment** (Zarejestruj całą płatność), aby zakończyć pobranie należności.



# Obsługa systemu Foot bowl

## Podziel według pozycji

Cash Register Transactions without drawer: Batch# 1 Opened from 04/07/2017 11:09:20 by Proprietario

Cash: € 0,00  
Check: € 0,00  
CreditCard: € 0,00  
Magnetic Card: € 0,00  
Coupons: € 0,00  
Accounts: € 0,00  
Use Points as Money: € 0,00

Total Due: € 17,50  
Gratuity: € 0,00  
Tendered: € 0,00  
Balance: € 17,50

€ 1, € 0.01, € 2, € 0.05, € 5, € 0.1, € 10, € 0.25, € 20, € 0.5, € 50, € 1, € 100, Exact

7, 8, 9, 4, 5, 6, 1, 2, 3, 0, 00, .

←, ↻

Lane 1

17

Collected Points, Back to payment form, Open Active Cash Drawer

Split the bill, Split by items, Collect in Transactions without drawer

Na etapie zbierania płatności kliknij przycisk Podziel według przedmiotów.

Cash Register Transactions without drawer: Batch# 1 Opened from 04/07/2017 11:09:20 by Proprietario

C Product	Qty	Unit	Price	Discount	Amount	TaxPercentage
FootBowl						
<input checked="" type="checkbox"/> P FootBowl	1,00	Game		€ 3,50		€ 3,50
<input checked="" type="checkbox"/> P FootBowl	1,00	Game		€ 3,50		€ 3,50
<input checked="" type="checkbox"/> P FootBowl	1,00	Game		€ 3,50		€ 3,50
<input checked="" type="checkbox"/> P FootBowl	1,00	Game		€ 3,50		€ 3,50
<input checked="" type="checkbox"/> P FootBowl	1,00	Game		€ 3,50		€ 3,50

Select All, Deselect All

M = Paid with member card  
C = Paid with coupon  
G = Paid with gift card

Net Total: € 17,50  
Tax Total: € 0,00  
Rounding: € 0,00  
TOTAL DUE: € 17,50

Cancel, Tender

Odnznacz elementy, które chcesz zapłacić później (aby podzielić płatność) lub użyj przycisków **Select All** (Zaznacz wszystko) lub **Deselect All** (Odnznacz wszystko). Gdy będziesz gotowy na pierwszą płatność, kliknij przycisk **Tender** (Pobierz). Pojawi się ekran płatności z sumą pierwszej

### Ważne

Zamknięcie ekranu płatności z spowoduje dwie różne rzeczy w zależności od funkcji „Go Back”:  
**Go Back Disabled:** Zamknięcie ekranu płatności spowoduje z że kolejka płatności pojawi się na liście „Płatność nieodebrana” i zamknie ekran poboru należności. Aby znaleźć tą płatność, otwórz wtyczkę kasy w zakładce „Niezamknięta płatność”.

**Go Back Enabled:** Zamknięcie ekranu płatności z ponownym wyświetleniem ekranu wyboru stawki.

Płatność musi być zarejestrowana i nie może być w kolejce na liście „Nie zamknięta płatność”

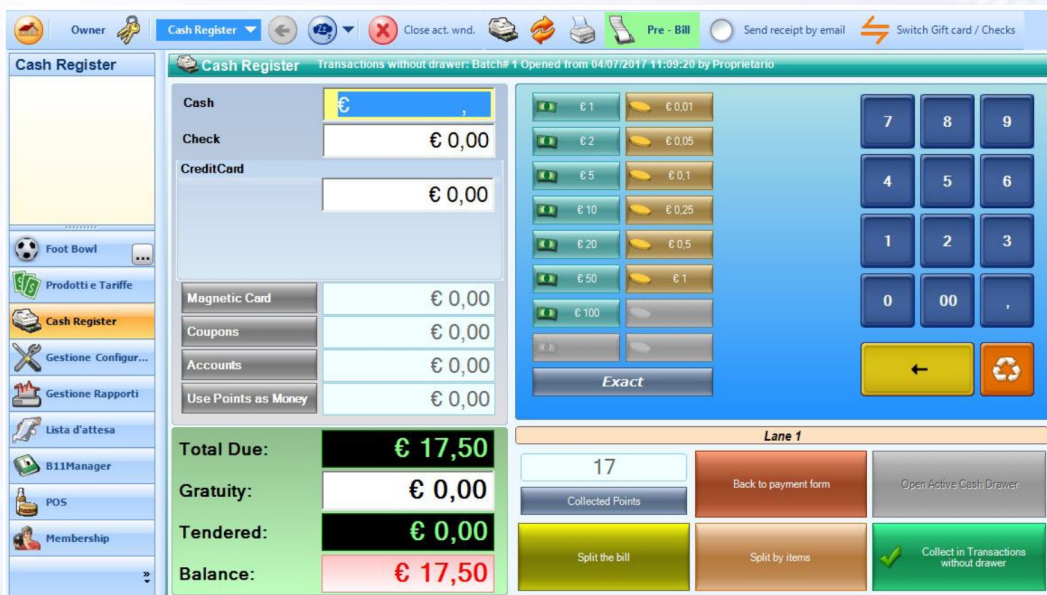





## Obsługa systemu Foot bowl

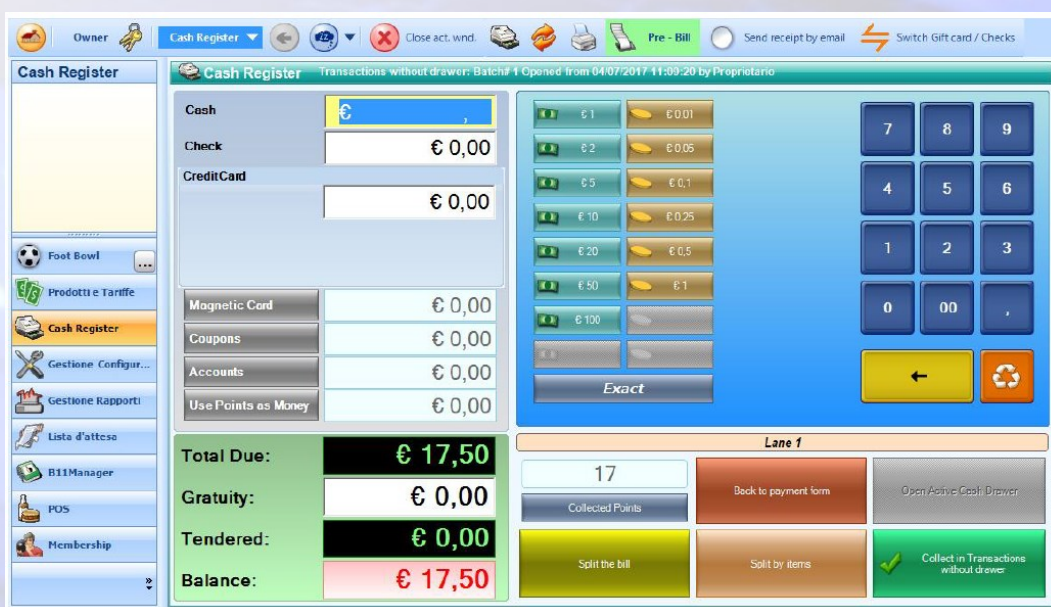
### Kolejka należności do pobrania (Go Back Disabled)


Należności mogą znajdować się w kolejce do pobrania w terminie późniejszym jako samodzielne lub połączone z należnościami (jak np. za Foot bowl + Gry Czasowe).



Na ekranie pobierania należności użyj przycisku , aby zamknąć okno (może to zrobić tylko autoryzowany użytkownik). Płatność pojawi się w kolejce na liście „nieodebrana płatność”. Aby znaleźć oczekującą płatność, otwórz wtyczkę **Cash Register** (Kasa). W zakładce **Not closed payments** (Niezamknięte płatności) zaznacz płatność i kliknij przycisk **Tender\Collect** (Pobierz należność).

### Kolejka należności do pobrania (Go Back Enabled)



Na ekranie pobierania płatności użyj przycisku  do zamknięcia okna lub kliknij przycisk **Back to payment form** (Wróć do formularza płatności). Ekran wyboru stawek wyświetli się ponownie i będzie możliwa zmiana stawki przypisanej do gracza lub pola gry. Po dokonaniu zmiany kliknij przycisk **Pay** (Zapłać), aby rozpocząć pobieranie należności wraz z wprowadzonymi zmianami.



## Obsługa systemu Foot bowl

### Korekta wyników

*Sugestia: Jeśli chcesz poprawić wynik gracza o znanej nazwie, zaznacz jego pole wyboru, program wyświetli gry tylko wybranego gracza, w przeciwnym razie program wyświetli gry wszystkich graczy.*

The screenshot shows the 'Foot Bowl' software interface. At the top, there is a toolbar with several icons, including a 'Kick' icon (a bowling ball) which is highlighted by a callout box labeled 'Korekta wyników'. Below the toolbar, the interface displays 'Lane 1' and 'Game 2'. Two player scorecards are visible:

Name	Tot	Cumul
Player 1 - Game 2	13	143
Player 2 - Game 2	0	0

Below the scorecards, there are buttons for 'Refresh', 'Print Preview', 'Print', and 'Ok - Go back to lane manager'.

Gracze mogą kontynuować grę podczas korekty wyniku. Operator w recepcji może kliknąć przycisk **Refresh** (Odśwież), aby zaktualizować arkusz wyników. Program pokazuje wszystkie gry z sesji gier. U góry znajduje się bieżąca gra. Kliknij **kick** (rzut), aby dokonać korekty wyniku.

The screenshot shows a bowling ball speed adjustment interface. It features a 2x5 grid of colored buttons with numbers: 10 (green), 7 (yellow), 4 (blue), 7 (yellow), 10 (green) in the top row; 6 (orange), 4 (blue), 2 (red), 4 (blue), 6 (orange) in the bottom row. A callout box labeled 'Obszar trafiony przez piłkę' points to the '10' button in the top-left corner. To the right, there is a 'Throw speed' field showing '62.40 km/h' with a callout box labeled 'Prędkość'. Below the grid are 'OK' and 'Cancel' buttons, and a large red 'MISS' button is on the right side.

Kliknij dotknięty obszar trafiony przez piłkę, a jeśli to konieczne zmień prędkość piłki. Kliknij przycisk **OK**, aby potwierdzić i wprowadzone zmiany.



# Obsługa systemu Foot bowl

## Opcje drukowania gier Foot Bowl

*Sugestia: Jeśli chcesz zobaczyć / wydrukować wynik gracza o znanej nazwie, zaznacz jego pole wyboru. Program pokaże gry tylko wybranego gracza, w przeciwnym razie program wyświetli gry wszystkich graczy.*

The screenshot shows the software interface for Lane 1, Game 2. It displays a table of scores for two players. Callouts indicate the 'Korekta wyników' (Correct scores) button, the 'Podgląd wydruku' (Print preview) button, and the 'Wydruk' (Print) button.

Lane 1												
Game 2												
Name											Tot	Cumul
Player 1 - Game 2											13	143
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
60,0 km/h	13											
Name											Tot	Cumul
Player 2 - Game 2											0	0
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

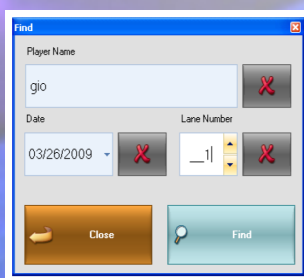
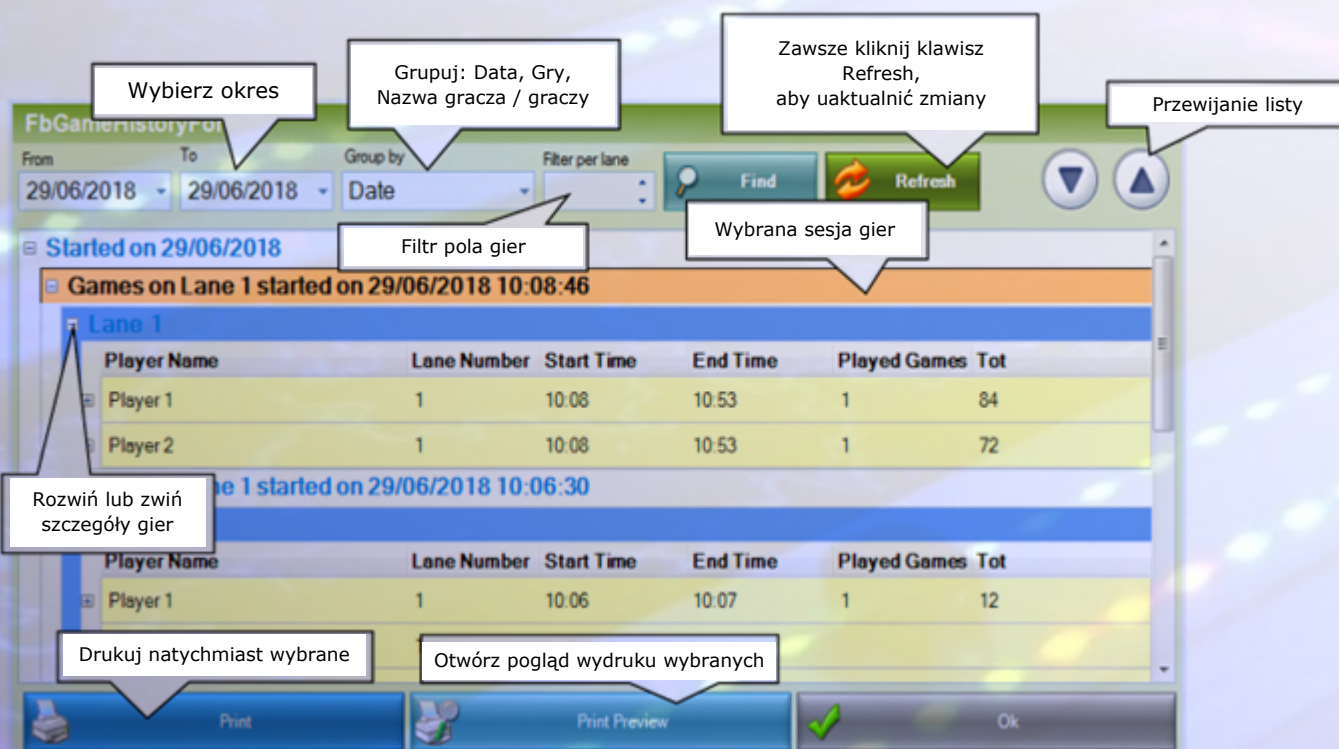
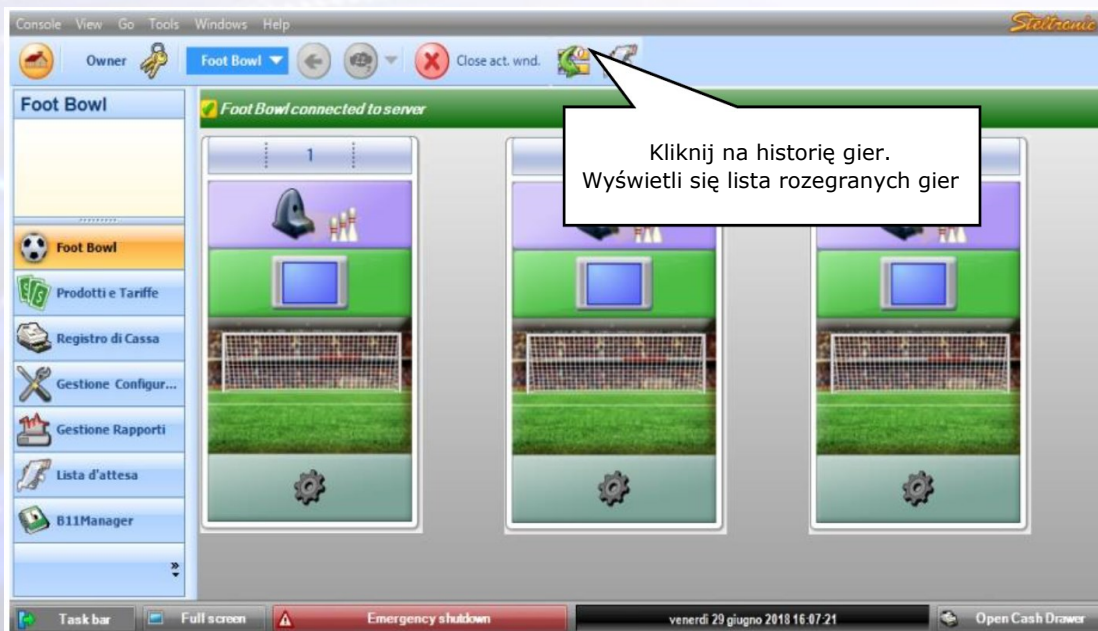
Buttons at the bottom: Refresh, Print Preview, Print, Ok - Go back to lane manager.



# Obsługa systemu Foot bowl

## Historia gier

System Focus zawiera historię gier wszystkich rozegranych gier które rozegrali klienci. W ten sposób można łatwo wydrukować wynik zamkniętej gry, nawet jeśli minie wiele dni



Przycisk **Find** (Znajdź) otwiera małe okno, w którym wpisujesz kryteria wyszukiwania, takie jak nazwa gracza, numer pola lub datę. Po wstawieniu danych kliknij przycisk **Find** (Znajdź), aby rozpocząć wyszukiwanie (wynik pojawi się w głównym oknie historii gry), użyj przycisku **Close** (Zamknij), aby zamknąć okno.



## Lista oczekujących

Console View Go Tools Windows Help

Owner Foot Bowl

Kliknij na listę oczekujących, aby otworzyć kolejną rezerwację

Reference	Description	CreationDateTime	NumberOfPlaye	WaitingTime	Message
5	George	17:50:51	4	22:33	
6	Francesco	17:50:59	3	22:33	
7	Roberto	17:51:06	6	22:33	

Change position

Exit Remove group Add new group Remove player Add player



PlayerName

- Player 1
- Player 2
- Player 3
- Player 4

Task bar Full screen Emergency shutdown venerdì 29 giugno 2018 16:25:11 Open Cash Drawer

**Add New Group** (Dodaj nową grupę): użyj tego przycisku, aby dodać nową codzienną rezerwację, użyj przycisku +, aby dodać liczbę graczy.

**Remove Group** (Usuń grupę): Usuń wybraną rezerwację, uważaj! potwierdzenie nie jest wymagane!

  Przesuń wybraną rezerwację w górę / w dół.

**Exit** (Wyjdź): zamknij okno.

**Add Player** (Dodaj gracza): Dodaj nowego gracza do wybranej rezerwacji.

**Remove player** (Usuń gracza): Usuń wybranego gracza z wybranej rezerwacji.

**Edit the players name** (Edytuj nazwę gracza): wybierz grupę, a następnie podświetl nazwę gracza na prawym wyskakującym ekranie, wpisz nazwę gracza zamieniając konwencjonalną nazwę.





**VIA BOWLING POLAND**

