HLAVNÍ MENU

1. Hlavní menu programu Conqueror

Veškeré sekce systému Conqueror jsou přístupné prostřednictvím hlavního menu, které může být upraveno tak, aby zcela vyhovovalo veškerým specifickým požadavkům každého bowlingového centra. Různé možnosti přístupu do systému Conqueror Vám umožní otevřít některé sekce systému velmi rychle.

Prostřední část hlavního menu je rozdělena do tří sloupců, ve kterých jsou seřazeny veškeré informace a funkce podle důležitosti. Na levé straně jsou uvedeny obecnější informace a směrem doprava naleznete specifičtější informace. Při výběru jakékoliv funkce z prvního sloupce se moduly obsažené v této sekci zobrazí v pravé části sloupce.

Příklad: obsluha si přeje prodat některé výrobky. Otevře sekci **POS** (Místo prodeje) v prvním sloupci, poté zvolí **Příjmy** v druhém sloupci a vybere si některou z mnoha nabídek ve třetím sloupci.

Vnější rámeček hlavního menu je během práce v systému Conqueror vždy zobrazený a jsou na něm uvedeny obecné informace (např. čas, datum atd.). Dále jsou zde umístěna tlačítka rychlého přístupu, která můžete použít pro mnoho užitečných funkcí. Tlačítka rychlého přístupu jsou zobrazena bez ohledu na pozici uživatele v programu a mohou být snadno přizpůsobena podle individuálních potřeb a přidělena buď specifickému uživateli anebo terminálu prostřednictvím modulu Nastavení terminálu.

V rámci každé sekce je možné nechat otevřené moduly, i když s nimi zrovna nepracujete, a opět je aktivovat v případě potřeby podle instrukcí uvedených v sekci Úkoly v záloze.

2. Hlavní moduly

2.1 Modul rychlého přístupu

Funkce, které jsou na terminálu používané nejčastěji, mohou být přidány do modulu **Rychlý přístup** , který se nachází v horní části prvního sloupce.

As an example, when there are numerous lanes or when lanes are on different levels in the Center, it is possible to subdivide the lanes into different Lane Status windows: one module may be set for the first lanes and another for the next lanes or a module for each level, etc.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

To add a module to the **Quick Access** menu, right click on the desired module in the Main Menu and select the **Add Module to Quick Access** option.

It is also possible to customize the menu icon display, by choosing the **Add Module to Quick Access and Customize** option: personalize the name and the picture of the menu item.

*In the appendix of this manual there is a list of pictures with corresponding number to be entered in the **Icon Number** field.*

To delete a quick access item, right click on it and choose the **Remove Module from Quick Access** option.

Pro použití funkcí rychlého přístupu místo nastavení terminálu odkazujeme na modul Různá uživatelská nastavení.

2.2 Front Desk

Sekce **Front Desk** obsahuje moduly, které jsou nezbytné pro každodenní řízení a správu běžných aspektů bowlingového centra a které se týkají přímo zákazníků, např. funkce "stav drah", díky které obsluha provozuje a spravuje dráhy a provádí běžné operace, jako je např. otevírání a zavírání drah atd.

Prostřednictvím této sekce může obsluha kontrolovat moduly týkající se různých lig, turnajů, časově omezených her, pronajímatelných skříněk, častých hráčů (členů bowlingového centra), směn, zasílat a zobrazovat různé zprávy a obrázky na dráhách.

2.3 POS - Místo prodeje

Sekce **Místo prodeje** obsahuje veškeré moduly, které mají co do činění s platbami (můžete ji otevřít prostřednictvím modulu **Příjmy** , např. zvláštní položky, bowlingové boty, ponožky, občerstvení a nápoje), se zálohami a s vrácením peněz. Sekci Místo prodeje můžete otevřít také prostřednictvím jiných modulů systému Conqueror, jako např. Stav drah anebo Rezervační systém.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

2.4 Back Office

Sekci **Back Office** používají zaměstnanci centra, kteří pracují s rezervacemi, zprávami (celková správa a řízení centra), směnami, záznamy systému anebo se systémem lokalizace chyb a havarijních volání (práce spojená s technickými zásahy na dráhách).

2.5 Nastavení

Tato sekce je určena pro veškerá nastavení systému Conqueror, tj. nastavení jednotlivých terminálů, přizpůsobení programu Conqueror tak, aby byl vhodný pro řízení celého bowlingového centra atd. Technické nastavení a také nastavení týkající se cen položek, které bowlingové centrum nabízí k prodeji, a předmětných daňových sazeb může být změněno a přizpůsobeno pomocí různých modulů obsažených v sekci **Nastavení** .

2.6 Obslužné programy (Utilities)

Systém Conqueror nabízí několik obslužných programů, které umožňují provádět různé operace týkající se zálohování dat, řešit nouzové a mimořádné situace, které znemožňují jakoukoli činnost v bowlingovém centru, a uvést systém znovu do provozu.

Většinu těchto funkcí mohou použít pouze kvalifikovaní technici, kteří mají na starosti instalaci systému Conqueror anebo jeho aktualizaci. V každém případě je nutné, objeví-li se nějaké technické problémy, aby obsluha bowlingového centra postupovala podle instrukcí poskytnutých telefonicky pracovníky technického oddělení společnosti Qubica a použila přitom moduly **Obslužné programy** .

Přístup do prostředí Windows

Obslužné programy (Utilities) > Windows

Prostřednictvím tohoto modulu je možné otevřít aplikace systému Windows jako **Kalkulačka** , **Poznámkový blok** , **Prohlížeč webu** , **Zaslat e-mail** , **Ovládací panely** , **Nastavení tiskárny** a **DOS Prompt.** Tyto aplikace otevřete jednoduchým stisknutím příslušné funkce (nemusíte vyjít z programu Conqueror a aktivovat příslušnou funkci).

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

2.7 Ostatní funkce

Zaznamenávání pracovní doby

Pomocí funkce Zaznamenání pracovní doby systém umožňuje zaznamenat pracovní dobu zaměstnanců bowlingového centra s tím, že zaznamenává přesnou dobu příchodu a odchodu každého zaměstnance centra.

Odhlášení / Ukončení programu Conqueror

Pro ukončení směny v případě, že je aktivovaná funkce Bezpečnostní systém, stiskněte tlačítko **Log Off.** Pomocí tohoto kroku docílíte toho, že systém Conqueror zůstane otevřený a na obrazovce se objeví přihlašovací okno **Log on.** V této chvíli je program připravený pro přihlášení se nového uživatele.

Jestliže chcete zavřít program Conqueror, stiskněte tlačítko **Exit Conqueror** .

HLAVNÍ MENU > Hlavní moduly > Ostatní funkce

3. Vnější rámeček

Na vnějším rámečku okna Hlavní menu jsou neustále zobrazovány obecné informace a to nezávisle na pozici uživatele v programu.

Tento rámeček může být přizpůsoben podle specifických potřeb uživatele nebo terminálu prostřednictvím modulu Nastavení terminálu.

HLAVNÍ MENU > Vnější rámeček

3.1 Informační lišta

Informační lišta, kterou naleznete v horní části obrazovky, znázorňuje přesnou pozici uživatele v programu Conqueror; dva otazníky slouží k otevření okna Kontextový průvodce a Uživatelský manuál (ve výše uvedeném pořadí).

Jestliže je aktivována funkce Bezpečnostní systém, na horní liště je zobrazeno jméno uživatele přihlášeného do systému. Kliknutím na tuto sekci dojde k odhlášení tohoto uživatele s tím, že se na obrazovce objeví přihlašovací okno Log on, které umožňuje dalšímu uživateli, aby se přihlásil do systému.

HLAVNÍ MENU > Vnější rámeček > Informační lišta

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

3.2 Čas a datum

Hodiny v horním pravém rohu znázorňují čas systému a jsou používány jako společný parametr pro veškeré připojené terminály systému Conqueror. Díky tomuto sjednocení se zamezí problémům, které mohou být způsobeny při synchronizaci systému.

Můžete si vybrat zobrazí digitálních hodin a to v sekci Nastavení terminálu.

Pod hodinami je zobrazené datum.

HLAVNÍ MENU > Vnější rámeček > Čas a datum

3.3 Okno Směny

Barva tlačítka pod hodinami znázorňuje stav právě probíhající směny (anebo jiných směn); zelené tlačítko udává, že je směna otevřená, a červené, že směna otevřená není.

Jestliže chcete otevřít okno **Směny,** klikněte na příslušné tlačítko; v tomto okně je možné otevřít, zavřít a zaparkovat směny, zobrazit informace a vytvořit výkazy o určitých směnách.

HLAVNÍ MENU > Vnější rámeček > Okno Směny

3.4 Herní režim

Tato sekce udává současný Herní den a Herní režim, který je právě aktivní.

Pro rychlý přístup k funkci **Herní režim** klikněte na toto pole.

HLAVNÍ MENU > Vnější rámeček > Herní režim

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

3.5 Tlačítka rychlého přístupu

Můžete si vybrat až pět programovatelných tlačítek, která budou zobrazena v pravé části obrazovky. Tato tlačítka Vám umožní přizpůsobit systém buď pro uživatele či terminál a zpřístupnit funkce, které jsou nejčastěji používány.

3.6 Úkoly v záloze

Hlavní menu a Navigační tlačítka

V pravé části obrazovky jsou zobrazena dvě navigační tlačítka.

Stisknutím tlačítka M systém přejde zpět do hlavního menu, zatímco šipka zpět umožňuje uživateli, aby se vrátil na předchozí obrazovku.

Tlačítka pro úkoly v záloze

Můžete nechat otevřených až 7 různých modulů současně, které mohou být znovu obnoveny pomocí tlačítek, která jsou umístěná v levé části obrazovky.

Každé tlačítko má odlišnou barvu a ikony pro jeho rychlé a snadnou identifikaci.

Chcete-li dát do zálohy nějaký úkol, stiskněte tlačítko **M** s tím, že se musíte nacházet uvnitř modulu, který chcete nechat otevřený. Tímto způsobem se vrátíte zpět do hlavního menu bez toho, abyste museli zavřít modul, který jste právě opustili.

3.7 Tlačítko STOP

Tlačítko STOP na ploše obrazovky je vestavěný bezpečnostní mechanismus systému Conqueror. Toto tlačítko můžete kdykoliv stisknout, jestliže chcete přerušit přívod elektrické energie ke stavěčům kuželek. V nouzových situacích tak můžete zastavit hru a nechat ji přerušenou až do chvíle, kdy nedojde ke stisknutí tlačítka **Reset** .

Dítě, které vběhne na dráhu, může představovat riziko. Obsluha by měla v tomto případě zastavit hru na příslušné dráze a to stisknutím tlačítka **STOP** .

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Chcete-li aktivovat tlačítko **STOP** během provozu systému Conqueror, zvolte funkci **Tlačítko Stop** v modulu Nastavení terminálu.

Jestliže není aktivována funkce **Zavřít tlačítko STOP** v modulu Nastavení terminálů, ikona tlačítka **STOP** zůstane znázorněna na obrazovce počítače i po zavření systému Conqueror. Jestliže je tato funkce aktivována, ikona tlačítka **STOP** se zavře společně se zavřením systému Conqueror.

Existuje také tlačítko STOP, které je možné použít stejným způsobem na dráze. Hráči mohou použít toto tlačítko v případě, že dojde k nějaké nebezpečné situaci na dráze.

---

4. Pomoc on-line

Pomoc on-line poskytuje uživateli veškeré dostupné informace týkající se určité otázky a to pomocí velmi přesně organizovaných odkazů na příslušné sekce, indexu vyhledávání a seznamu oblíbených sekcí.

Kontextový průvodce (Tooltip) nasměruje uživatele do té části manuálu, která se týká předmětného problému. Na obrazovce se zobrazí kompletní a jasné instrukce.

4.1 Tooltip

Žlutý otazník označuje kontextového průvodce systému Conqueror.

Klikněte na žlutý otazník a poté na položku či funkci, o které potřebujete získat bližší informace. Poté můžete volně navigovat na ploše průvodce a procházet si text.

Použitím šipek ve spodní části stránky anebo kliknutím na odkazy (podtržená slova) se může obsluha přemístit ze sekce průvodce, kterou právě používá, do jiné relevantní sekce.

Jestliže chcete změnit velikost zobrazeného průvodce, můžete použít metodu "drag and drop".

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

4.2 Manuálu on-line

Kliknutím na zelený otazník se otevře uživatelský manuál Conqueror týkající se té části systému Conqueror, kterou právě používáte.

V uživatelském manuálu Conqueror můžete navigovat nezávisle na modulu, který právě používáte.

Použití uživatelského manuálu on-line

Uživatelský manuál on-line je snadno použitelný díky stromové struktuře obsahu, kterou naleznete v levé části obrazovky.

Hlavní okno uživatelského manuálu může být prozkoumáno pomocí šipek, které jsou umístěné ve spodní části obrazovky, anebo pomocí odkazů (stisknete-li podržené slovo, dojde k otevření příslušné části manuálu).

- Pomocí tlačítek Obsah dojde k zobrazení různých sekcí manuálu Conqueror ve tvaru přehledné stromové struktury, která usnadňuje jejich identifikaci. Sekce mohou být otevřeny samostatně kliknutím na předmětný název.
- Kliknutím na aktivní odkazy dojde k otevření specifických částí manuálu, které se týkají předmětného problému či otázky.

V levé části hlavního okna jsou umístěna další tři tlačítka, která umožňují přímější navigaci v uživatelském manuálu Conqueror.

- Seznam klíčových slov, tlačítek/kláves a označení je možné najít pod tlačítkem **Obsah** . Dvojím kliknutím na některé slovo dojde k zobrazení té části textu, která obsahuje právě toto slovo.
- Chcete-li najít specifickou sekci nebo klíčové slovo, stiskněte tlačítko **Hledat** a zadejte klíčové slovo do vyhledávajícího pole a stiskněte buď klávesu **Enter** na klávesnici anebo **Témata seznamu** . Dojde k zobrazení veškerých nalezených elementů, které odpovídají kritériím zadaným pro vyhledávání. Vyberte si sekci tak, že na ni dvakrát kliknete, anebo ji vyberte a stiskněte tlačítko **Display** .
- Tlačítko **Oblíbené sekce** umožňuje uložit několik nejdůležitějších a nejpoužívanějších sekcí manuálu tak, že nejdříve musíte tyto sekce otevřít pomocí jednoho z výše popsaných postupů a poté stisknout tlačítko **Přidat,** které naleznete ve spodní části obrazovky. Pro obnovení jedné z existujících sekcí ji vyberte a stiskněte tlačítko **Display** (postupujte stejným způsobem i v případě, že chcete některou sekci ze seznamu **Odstranit**).

Chcete-li zobrazit uživatelský manuál na celé obrazovce, stiskněte tlačítko **Skrýt** a tlačítka a stromová struktura v levé části obrazovky zmizí. Poté dojde k zobrazení tlačítka **Zobrazit,** jehož pomocí můžete stromovou strukturu opět obnovit.

Stisknutím tlačítka **Tisk** vám bude nabídnuta možnost vytisknout pouze vybrané téma anebo vybraný nadpis a veškeré body obsahu. Proveďte příslušnou volbu a stiskněte tlačítko **OK** .

5. Uživatelské zprávy

Systém Conqueror je schopen poslat uživateli užitečné informace a upozornit ho na situace, které si vyžadují nějaký zásah.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Pro komunikaci s obsluhou systém nabízí zprávy, které jsou znázorněny na obrazovce podle naléhavosti:

- Ve spodní části obrazovky je zobrazeno sdělení (ve chvíli připojení anebo podle naléhavosti), které informuje uživatele o jakýchkoliv nových/nezobrazených zprávách, které jsou určené pro uživatele a týkají se systému Conqueror. Obsluha poté přejde do modulu **Uživatelské zprávy,** aby si mohla tyto zprávy zobrazit.
- Jestliže je zpráva velmi důležitá, modul se otevře automaticky a na konci zprávy bude zobrazen vykřičník.

V každém případě je možné veškeré zprávy zobrazit pomocí modulu **Uživatelské zprávy,** který můžete otevřít následujícím postupem: **Back Office > Uživatelské zprávy**

5.1 Označení / Odstranění označení uživatelských zpráv

Poté, co obsluha zaznamená zprávu a přečte si její obsah, tato zpráva bude kliknutím na tlačítko **Přečteno** označená jako přečtená; čas a datum budou zobrazeny v pravé části okna, pod zprávou a vedle uživatelského jména.

*Jestliže není aktivována funkce Bezpečnostní systém, systém není schopen rozpoznat uživatele; zpráva bude označena termínem **Dokončeno** bez uvedení uživatelského jména.*

Chcete-li se vrátit a zrušit označení zprávy, vyberte zprávu a opětovně klikněte na tlačítko **Přečteno** ; pod zprávou bude znázorněna informace **Neoznačeno** a čas a datum zásahu budou zobrazeny pod zprávou.

5.2 Vymazání uživatelské zprávy

Stisknutím tlačítka **Vymazat** trvale smažete vybranou zprávu.

*Pro provedení tohoto úkonu je vyžadováno právo na **Přístup do protokolu systému a vymazání uživatelských zpráv.***

5.3 Tabulka

V tabulce (spodní část obrazovky) jsou zprávy seřazeny chronologicky a to podle následující logiky: důležité zprávy, které ještě nebyly přečteny, důležité zprávy, které již byly přečteny, a veškeré ostatní zprávy.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

- Jestliže je zpráva zatržená, znamená to, že již byla přečtena.
- Jestliže je zpráva opatřená hvězdičkou, znamená to, že ještě nebyla přečtená.
- Jestliže je zpráva opatřená vykřičníkem, znamená to, že je velmi důležitá.

---

6. Obslužné programy

Systém Conqueror nabízí několik obslužných programů, které umožňují provádět různé operace týkající se zálohování dat, řešit nouzové a mimořádné situace, které znemožňují jakoukoli činnost v bowlingovém centru, a uvést systém znovu do provozu.

Většinu těchto funkcí mohou použít pouze kvalifikovaní technici, kteří mají na starosti instalaci systému Conqueror anebo jeho aktualizaci. V každém případě je nutné, objeví-li se nějaké technické problémy, aby obsluha bowlingového centra postupovala podle instrukcí poskytnutých telefonicky pracovníky technického oddělení společnosti Qubica a použila přitom následující moduly.

6.1 O systému Conqueror

Obslužné programy > O systému Conqueror

Modul **O systému Conqueror** zobrazuje data týkající se bowlingového centra a technické informace týkající se systému Conqueror a terminálu, na kterém je Conqueror nainstalovaný.

Tlačítko **O systému** v této sekci obsahuje informace o příslušné verzi programu Conqueror, zatímco tlačítko **Informace o systému** obsahuje informace o systému a hardwaru terminálu, na kterém je Conqueror nainstalovaný. Tuto sekci musíte otevřít v případě, kdy si vyžádáte technickou asistenci; technik se Vás může zeptat na informace, které jsou zde uvedené.

6.2 Zálohování databáze

Obslužné programy > Zálohování databáze

Funkce zálohování dat systému Conqueror v jakékoliv chvíli může být použita při zasílání těchto dat pracovníkům technického oddělení Qubica, aby mohli provést analýzu problémové situace; v případě problému je možné zálohovaná data obnovit pomocí funkce Obnovit.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Často navštěvovaná centra, která si nepřejí, aby se systém zastavil na určitou dobu pro každodenní zálohování dat, mohou tuto funkci spustit manuálně v jim vyhovující dobu.

Pro manuální zálohování dat otevřete modul **Zálohování databáze** a stiskněte tlačítko **OK** .

Jestliže je bowlingové centrum otevřeno 24 hodin denně, optimalizace databáze může trvat příliš dlouho. Tato skutečnost zpožďuje přístup do systému a proto doporučujeme tuto funkci vypnout. V každém případě je občas nutné optimalizaci provést, aby byla databáze aktualizovaná.

*Pro nastavení Automatického zálohování odkazujeme na tlačítko **Zálohování** v modulu Konfigurace centra.*

6.3 Obnovit databázi

Obslužné programy > Obnovit databázi

Pomocí modulu **Obnovit databázi** můžete obnovit veškerá data systému Conqueror, která byla zkopírovaná během posledního zálohování dat.

Pro obnovení záložních dat musejí být veškeré terminály používající systém Conqueror vypnuté. Stiskněte tlačítko **Ano,** chcete-li pokračovat, a otevře se okno, ve kterém si musíte vybrat specifickou záložní kopii, kterou chcete obnovit. Vyberte si příslušnou záložní kopii a stiskněte tlačítko **OK** .

Stisknete-li tlačítko **Ano** v následujícím okně, otevře se další okno, ve kterém si můžete vybrat data, které chcete obnovit: databáze, efekty a reklamy, zprávy, nastavení a fotky členů.

Stisknutím tlačítka **OK** dokončíte celý proces obnovování dat.

Pozor: jedná se o velmi nebezpečnou operaci, protože nahradíte veškeré údaje těmi daty, které byly uloženy při posledním zálohování dat, tj. jestliže byl poslední backup proveden před třemi dny, informace uložené během posledních tří dnů se ztratí.

6.4 Vyčištění databáze

Obslužné programy > Vyčištění databáze

Díky této funkci můžete vymazat nepotřebná data z databáze jako v sekci Odstranit data v modulu **Konfigurace centra > Zálohování**.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

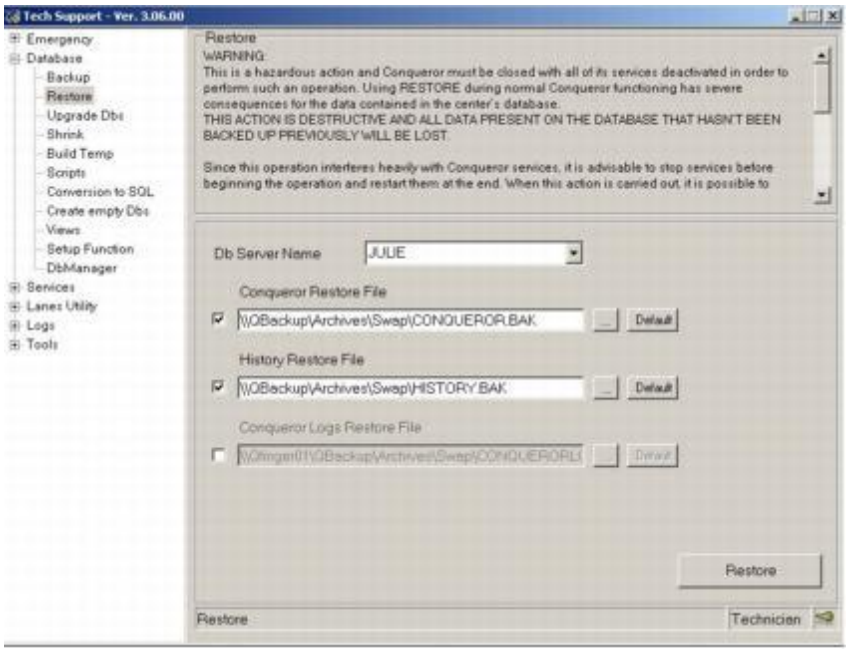
6.5 Technická podpora

Obslužné programy > Technická podpora

Jedná se o externí modul, který slouží k řešení problémů. Může být použit společně s technickou asistencí po telefonu a otevřen nezávisle na systému Conqueror v nouzových situacích pomocí ikony na hlavní desce obrazovky.

Jakmile se telefonicky spojíte s týmem technické podpory, příslušný technik Vás může požádat, abyste otevřeli modul **Technická podpora** a vybrali některé funkce.

Tohle můžete provést výběrem sekcí ve stromové struktuře na levé straně obrazovky a stisknutím tlačítka **+** ; dojde k otevření podsekcí. Podle vybrané sekce stromové struktury se v pravém sloupci zobrazí krátký popis (v horní části) funkcí sekce a různé možnosti (ve spodní části), kterými se musíte řídit při řešení problému.



Všimněte si, že u mnohých funkcí systém požaduje zadání hesla, protože špatným postupem může dojít k závažným poškozením systému (hesla Vám sdělí tým technické podpory).

Po zadání hesla postupujte podle instrukcí technika; funkce je nutné vybrat v pravém okně obrazovky.

Horizontální menu (toolbar) ve spodní části obrazovky obsahuje ikonu s klíčem (napravo); jestliže tuto ikonu stisknete, zvýšíte bezpečnost systému, který umožní přístup pouze těm uživatelům, kteří zadají příslušné heslo potřebné pro provedení určitých kroků a operací.

Vedle ikony s klíčem je znázorněno pole, které vás informuje o požadovaném hesle (dohromady jsou tři): "**Uživatel** ", "**Pokročilý uživatel** " a "**Technik** ". Volba hesla závisí na typu požadovaného přístupu.

V levé části horizontálního menu (toolbar) se zobrazí aktualizace vzhledem k probíhající operaci, např. "Celkové obnovení".

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

7. Zkrácené povely klávesnice

Následné povely, které mohou být provedeny pomocí klávesnice, umožňují obsluze rychlejší práci v prostředí Conqueror.

F1

Stisknutím klávesy **F1** můžete otevřít tu část Uživatelského manuálu, která se týká zobrazeného okna.

Shift + F1

Zobrazí informace kontextového průvodce (Tooltip) týkající se zvolené položky.

F10

Tento povel přesune uživatele zpět do hlavního menu programu Conqueror, kde je "zaparkováno" právě zobrazené okno, které může být obnoveno pomocí příslušného tlačítka.

Ctrl + F1-F5

Otevře příslušné Tlačítko rychlého přístupu v pravé části obrazovky.

Ctrl + 1-7

Otevře příslušné okno umístěné v levé části obrazovky, tj. stisknutím klávesy **Ctrl** a **2** se otevře druhé okno, které je zaparkované v levé části obrazovky.

Tab

Stisknutím klávesy **Tab** může uživatel otevřít další (následující) pole a tlačítko vzhledem k těm, které jsou zobrazená na obrazovce.

Shift + Tab

Stisknete-li současně klávesy **Shift** a **Tab** , můžete otevřít předchozí pole a tlačítko vzhledem k těm, která jsou zobrazená na obrazovce.

Esc

Stisknutím klávesy **Esc** uživatel zavře právě zobrazené okno.

Stisknutím kláves Shift + Esc (nebo Alt + f4)

uživatel zavře systém Conqueror.

Klávesa Windows

Tato funkce zmenší Conqueror na ikonu, která se zobrazí v horizontálním menu (toolbar) ve spodní části obrazovky, a otevře Start Menu prostředí Windows.

Alt + Tab

Určené pro přístup do ostatních otevřených aplikací.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

MÍSTO PRODEJE

1. Přehled

Pomocí modulu **Místo prodeje** (POS) může obsluha prodávat různé položky, které bowlingové centru běžně nabízí (např. hry/hrací čas, nápoje, občerstvení atd.).

Prodej těchto položek a vybírání plateb patří mezi nejdůležitější operace každého bowlingového centra. Pomocí velmi jednoduchého rozvržení systém Conqueror umožňuje bezpečnější, snazší, rychlejší a efektivnější provádění prodejních operací a ekonomických transakcí.

Schéma místo prodeje (POS) je možné otevřít jak prostřednictvím hlavního menu programu Conqueror, tak prostřednictvím jiných sekcí systému jako např. kontrola drah, rezervační systém anebo pronajímatelné skříňky.

Nezávisle na způsobu otevření tohoto modulu zůstanou jeho uživatelské rozhraní i struktura vždy stejné, což umožňuje uživateli použít tento modul i v různých kontextech; např. pro prodej zboží a služeb, pro nákup zboží a položek potřebných pro centrum, pro správu přijatých záloh a pro vrácení peněz klientům atd.

Some of the most important POS functions can be accessed through the Main Menu, for example:

- **Příjmy** je funkce určená pro prodej položek, které jsou rozděleny do několika hlavních kategorií (Snack Bar, Obchod, Položky pro bowling atd.).
- **Výdaje** je funkce, která umožňuje obsluze zaplatit jednotlivým dodavatelům dlužné částky použitím hotovosti v pokladně.
- **Zálohy** je funkce, která umožňuje správu a přijímání záloh.
- **Vrácení peněz** je funkce, která umožňuje opravu veškerých chyb vzniklých při prodeji a také vrácení přijatých záloh atd.
- **Nový tisk pokladní stvrzenky** je funkce, která umožňuje opakovaně vytisknout příjmové doklady v případě jejich ztráty anebo pro jiné účely.
- **Otevřít pokladnu** je funkce, která umožňuje otevřít pokladnu bez toho, abyste museli provést jakoukoliv transakci.

V případě otevření Místa prodeje pro potřeby prodeje z jiných sekcí systému (např. kontrola drah, rezervační systém atd.) se modul POS přizpůsobí novému kontextu a také položkám, které mají být prodány s tím, že zajistí ten nejrychlejší a nejjednodušší způsob použití v dané sekci.

2. Prodej

This window allows the selling of items according to how they have been organized in the Category Setup module.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

The main POS window is divided in main sections: the selection area on the right, the current bill on the left and the control panel comprising the options at the base of the screen.

When opened, the Sales window displays the first category price keys, and when clicking on a sub-category, all price keys belonging to it are displayed.

Each category is given a different color, according to their settings.

*The two **arrows** allow scrolling the price keys.*

2.1 Prodej položek

Select the item to be sold by clicking on it after selecting the category it belongs to. The item selected will then be displayed within the table in the left-hand area of the screen, indicating the name of the **Product** , its **Quantity** and its **Total** price.

As selections are made, the **Total** located straight under the items is automatically updated, displaying the total amount.

Prodej více položek

The system allows the sale of more than one item of the same kind in two quick and easy ways, giving the operator the opportunity to choose the most suitable one.

Chcete-li prodat více než jednu položku stejného typu:

- Click on the item twice to sell 2 items, click on it three times to sell 3 items, etc. In this case every click is a row in the list.
- Press the desired numeric key, then select the item to be multiplied.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

By clicking on **?x** , the **Insert Quantity** window opens. Zadejte počet položek, které chcete prodat. Po zvolení správného množství dojde k znázornění počtu zvolených položek vedle předmětné položky v tabulce, která obsahuje veškeré položky určené k prodeji. **Nakonec** dojde k automatické aktualizaci celkové částky.

To modify the quantity relating to this item, click on the row of the table containing the item to be modified, press **Change Quantity** and insert the new quantity in the **Insert Quantity** window.

Setting Modifiers

Modifiers are displayed when a price key with Automatic modifiers is selected.

To assign a modifier to a price key to which no automatic modifier has been assigned, press **Modifiers** , click on the desired modifier and then press **OK** .

The modifier is added by default. If a modifier has to be removed from a price key, press **Without** before pressing **OK** .

Přiřazení transakce ke členu bowlingového centra

Jestliže má být transakce přiřazena k určitému členovi z následujících důvodů:

- record financial data relating to that specific member (to print reports and to allow the member to collect points as an award),
- pro prodej položek určených Pouze pro členy,
- pro umožnění členovi platit pomocí Qcash
- pro udělení členské slevy,

sejměte kód členské karty (karta FB) a stiskněte tlačítko **Hledat** . This opens a search window where members can be searched for by inserting their name or ID.

Selling Beverages through Berg Dispenser

To sell a beverage through the dispenser, open the Sales window in a Food & Beverage department and then enter the related code on the dispenser keypad: the beverage is automatically added to the bill currently open.

Voiding a Berg transaction row is considered a suspect action and is therefore reported in the Shift Reports.

Inserting a Note

Allows writing a note that can be displayed under the selected line. In the window that opens it is possible to specify whether to print it in receipt and/or in reports.

Deleting a Row

Deletes the selected item or note.

The price key cannot be deleted if it was previously saved in a tab, but it can be voided.

Voiding a Price Key

Voids the selling of the selected price key.

Slevy

Opens a window where the appropriate discount can be selected and applied to the account manually.

Bill

Prints the bill to give to the customer.

This bill is not the receipt. The receipt is printed after payment and it contains payment modes, change, taxes, discounts, etc.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Zrušit

Clears the table.

CoinTech

Opens CoinTech prepaid card management, if installed and configured.

Tips

Opens Tip Management.

Tabs

Opens Tab Management.

The current transaction can also be saved within an existing tab by clicking on **Add to Tab** .

Uložit

Allows saving the tab, assigning it a name and a reference user.

Payment

Opens the Payment window.

---

3. Tabs

POS > Tabs

The tabs currently open are represented by the boxes in the central part of the window.

Only one click on the tab is necessary to display its details (description, operator, bill details). A second click opens it in the Sales window.

Opening a Tab Manually

A tab can be created manually:

- in the Sales window after item selection by clicking on **Save**
- in this window by pressing **New** : in this case the operator is automatically sent to the POS for the sales.

In both cases assign a meaningful name to the tab so it can be easily identified.

If the tab holder is a member, click on the **Member** field and select the FB. By clicking on **OK** the Sales window where items can be assigned opens immediately.

In the Payment window all tabs linked to a specific FB or credit card will automatically be merged.

When created, the tab is associated to the operator who is currently logged in and by default is called "Terminal n - hh:mm".

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

*To operate with a tab belonging to another operator, the **Access to Tabs Pertaining to other Operators** privilege is necessary.*

To operate on the tab, double click on it or select it and press **Choose** . The Sales window is accessed and it is possible to add, modify and delete items (the items saved before are displayed in blue, while the new ones are in black).

A tab can be deleted only if empty.

Operating with Automatic Tabs

Tabs are automatically created when opening a lane or when setting a reservation as Arrived (or Ready).

- Lane tabs can be displayed by pressing **Lanes** on the right-hand side of the window: each lane is represented by a box that can be selected and controlled with the buttons in the control panel at the base of the screen.
- Reservation Tabs can be displayed by pressing **Booking** on the on the right-hand side of the window: incoming reservations and current reservations are represented by boxes that can be selected and controlled with the buttons in the control panel at the base of the screen.

From the POS workstation it is possible to sell items to a reservation without opening the Reservation Sheet or the Lane Control window: simply click on the **Booking** or **Lanes** button, select the desired reservation or lane and press **Choose** .

Incoming Reservation Tabs

It is possible to display and manage tabs for Incoming Reservations.

To create a tab for an incoming reservation click on **Next Bookings** , select the desired incoming reservation and then press **Choose** to add items directly to the tab.

If the incoming reservation is a Provisional or Confirmed reservation, when creating a tab for it the reservation is automatically set as Arrived and the tab is displayed in the Tab window.

Merging POS Tabs with Reservations or Lanes

Reservation tabs and lane tabs can be merged with POS tabs, e.g. customer drinks or meals can be linked to their lane when they start to bowl.

1. Open the POS tab to be integrated in the reservation/lane tab,
2. press **Add to Tab** and select the reservation/lane tab

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

3. press **Choose** and the POS items are automatically moved/added to the selected reservation/lane tab.
4. By pressing **Save** the POS tab disappears and all the items are grouped in the lane/reservation tab.

Credit Card and Member Tabs

Thanks to tabs it is possible to provide customers with a single bill for their entire visit including bowling, restaurant and other items purchased at the snack bar, on the lanes or in any area of the Bowling Center: the operator swipes the customer's credit card at the beginning of the evening and all customer purchases will be added to their tab. When they leave the Center the total tab amount will be automatically charged on the credit card previously swiped.

The name of the tab automatically includes the name of the card holder, the terminal number, the date and the time of tab opening.

All tabs linked to a specific credit card will automatically be merged in the Payment window.

FBT and Tabs

When the tab selected in the payment window pertains to a FB, all tabs related to this FB are automatically recalled to be paid, linked to another tab or split.

All tabs linked to a specific FB will automatically be merged in the Payment window.

3.1 Managing CoinTech Cards

Pressing the **CoinTech** button in the POS main window opens a little window where it is possible to activate CoinTech cards and to recharge them.

To activate a new card simply swipe it and press **Activation** .

To recharge it, enter the recharge amount and press **Recharge** to add it to the current open tab. One or more CoinTech recharges can be added to the tab, allowing the customer to pay for them together with the other price keys in a single bill, e.g. in the case of a family that wants to recharge 2 cards, it is possible to pay for them together with a credit card.

In the Shift Reports recharge payments are listed in the **Trust** (Deposit) department.

3.2 Managing Beverage Dispenser

This interface to Berg allows to sell beverages poured with the beverage gun system through the Conqueror POS module.

To pour beverages through the gun system and manage these sales in Conqueror Pro, it is necessary to:

1. set the device and its port in the Terminal Setup,
2. associate Berg codes to the beverage price keys,

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

3. configure the Berg Dispenser accordingly (carried out by a qualified technician).

To sell a beverage through the dispenser, open the Sales window in a Food & Beverage department and then enter the related code on the dispenser keypad: the beverage is automatically added to the bill open in the Sales window.

Voiding a Berg transaction row is considered a suspect action and is therefore reported in the Shift Reports.

In case of dispenser damage or disconnection it is possible to use the Berg price keys as regular price keys.

---

4. Platby

4.1 Payment Window

The **Payment** window provides a handy and versatile tool that allows various financial operations: a transaction can be paid, paid with receipt or split into two or more transactions.

This window contains a table with a different row for each item sold and the fields above the table are:

- **Total** that indicates the total amount of the current bill including taxes and discounts; by clicking on this box the **Tax Details** window opens, displaying the net total, the different taxes and the receipt total.
- **Total Collected** that indicates the amount already collected.
- **Still Due** that indicates the amount still due if the customer has only paid a part of the total amount using Special Payments; this amount can be paid using another special payment, or cash.
- The **Amount Tendered** is the amount the customer is paying; by entering an amount here, the **Change Due** is automatically calculated.
- Click on **Points** to select the member to whom the points collected through the Players Club feature will be assigned.
- **Special Payment** that indicates the amount paid through Special Payment.

The **Pay** button allows immediate payment collection, without printing a receipt.

Chcete-li vybrat od zákazníka příslušnou částku a vytisknout přitom pokladní stvrzenku, musíte zmáčknout na tlačítko **Pokladní stvrzenka** . V případě, že při tisku dojde k chybě a nedojde k vytištění požadovaného příjmového dokladu, pro Nový tisk pokladní stvrzenky otevřete modul **POS > Nový tisk pokladní stvrzenky**.

If the current transaction is linked to a member, all tabs linked to this specific member will automatically be merged to the current transaction.

When collecting a payment, it is possible to link the current bill to another one previously saved by clicking on the **Link to** . Select the relevant tab then press **Choose** , moving back to the Payment window.

A bill can be split into two or more different transactions, allowing the customer to pay at different stages, or allowing different customers to pay part of the whole amount (e.g. if members of a group decide to have separate bills). To split the bill in parts press **Split** .

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

4.2 Tips

*Only operators provided with the **Manage Tips** privilege have the possibility to proceed.*

Tips are managed only for bills paid by credit card.

Usually the waiter takes the bill to the customer, who gives their credit card to the waiter. The waiter swipes the credit card and gives the customer their receipt. At this point, the customer writes the amount of the tip on the receipt. The waiter goes back to the cash register and inserts the amount of the tip in the **Tips** plugin.

Credit card payments and all the data related to them (**ID** , **Date** , **Amount** , **Tip** , **Total** , **Tip to**) are displayed in the table. Select the bill to which the tip has to be associated, insert the **Tip Amount** and if desired assign it to a different operator (if not currently logged in) by using the **Tip** scroll down menu.

The **Apply** button makes the payment effective and the connection of the credit card transaction starts.

By default the table displays payments already made by credit card for which no tip has been given. To see transactions for which a tip has already been given, enable the **Display all Transactions** option.

Details relating to the transaction selected in the table are found in the box at the bottom of the window.

4.3 Special Payments

Tato funkce umožňuje velmi flexibilní správu jakéhokoliv způsobu platby, který příslušné bowlingové centrum akceptuje na základě předchozích nastavení v **Nastavení > Nastavení ceny > Peněžní hodnoty**.

It is possible to combine various payment modes and to collect money from different customers if desired, allowing customers the freedom to choose the payment solution that best fits their needs. A customer may choose to pay part of the payment due using QCash, part by Credit Card, and part Cash, etc.

Note that for Player Club Cash payments it is not possible to combine different payment types.

On the right-hand side of the screen there are boxes representing the different payment modes previously set (QCash, Credit Card, Check, Voucher, CoinTech prepaid cards, etc.), while the small table contains the description and the amount of the different Special Payments.

Simply click on the desired **Special Payment** , set the amount and click on **OK** .

Platba pomocí QCash

Select the **QCash** box, which opens the Member Search window: swipe the member's card or search and select the member in the database.

Otevře se okno **Platba QCash** , ve kterém budou zobrazena data týkající se vybraného člena. This data is set through **Front desk > Frequent Bowlers** and cannot be modified from this window.

On the right-hand side of the screen the amount to be paid with QCash can be defined (by default, the total amount due is suggested).

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Search allows the operator to change the member through the Member Search window, while **OK** closes the window, calculating the **Special Payment** and the **Total Due** .

Platba kreditní kartou

Selecting the credit card box opens the small **Credit Card** window, where the **Amount** to be paid by credit card can be entered.

The two fields **Card Number** and **Expiry Date** are automatically completed with the relevant information if the card has been swiped; if not, they can be completed manually.

Paying with Player Club Cash

Select the **Player Club Cash** box, which opens the Member Search window: search for and select the member in the database. Selecting the member automatically completes the **Payment Mode** table with the relevant information.

Note that for Player Club Cash payments it is not possible to combine different payment types.

Paying with CoinTech Cards

Selecting the **CoinTech** box opens a small window where the **Amount** to be paid with the CoinTech prepaid card has to be entered.

Swipe the card and press **OK** : the little window will close and the **Payment Mode** table will be automatically completed with the relevant information.

4.4 Paying Separately

Jedna transakce může být rozdělena do dvou či více různých transakcí, což umožní jednomu zákazníkovi zaplatit dlužnou částku v různých fázích anebo více zákazníkům zaplatit část celkové dlužné částky (např. členové jedné skupiny se rozhodnou, že každý zaplatí příslušnou část celkové částky).

To split a transaction, press **Split** that opens a screen where the items to be split can be selected and moved from the table on the left to the one on the right, using the **arrows** in the middle.

After confirming the choice by pressing **OK** , the **Payment** screen opens, allowing the customer to pay their part of the total amount. After the payment has been received, the Payment screen reopens and the transaction can be split again until the full amount has been paid.

4.5 Reprinting a Receipt

POS > Nový tisk pokladní stvrzenky

*Only operators provided with the **Reprint Receipts** privilege have the possibility to proceed.*

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

First select the correct **Date** and **Terminal** followed by the desired transaction: the original transaction is immediately displayed on the left-hand side of the window, while the payment mode details are shown in the right-hand corner.

At this point, press **Receipt** to reprint the receipt currently displayed.

4.6 Opening the Cash Drawer

POS > Otevřít pokladnu

Press here to open the cash drawer without performing a transaction.

*Only operators provided with the **Open the Cash Drawer Outside Cash Operations** privilege have the possibility to proceed.*

Every time the cash drawer is opened from the Main Menu, the event is logged in the System Log for accounting purposes.

---

5. Výdaje

POS > Výdaje

All the various expenses pertaining to a Bowling Center are termed as negative transactions (outgoing funds).

Through this module the system provides a tool allowing the management and recording of all expenses, with the same effectiveness and accuracy devoted to all other financial operations.

Expenses are managed like the normal income is in the "old Sales window".

---

6. Zálohy

POS > Zálohy

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Provádění transakcí výše popsaným způsobem zajišťuje přesné a bezchybné řízení veškerých operací týkajících se placení a vrácení záloh a umožňuje bowlingovému centru kontrolovat a zaznamenávat veškeré transakce týkající se financí a zboží.

The **Trust** module provided by Conqueror is a tool that allows the operator to perform and record all deposit operations. Zálohy mohou být vyžadovány v různých situacích:

- As confirmation of a table reservation, tournament, etc. This deposit will be refunded upon full payment.
- As insurance against damage that is refunded upon conclusion of games, etc. when it is clear that the customer has not caused any damage.

Deposits are collected like the normal income is in the "old POS window", even if they are not to be considered real income, but pending amounts.

From this module, deposits can be managed in a simple way: they are received as deposits and refunded from the Refund module.

Provádění transakcí výše popsaným způsobem zajišťuje přesné a bezchybné řízení veškerých operací týkajících se placení a vrácení záloh a umožňuje bowlingovému centru kontrolovat a zaznamenávat veškeré transakce týkající se financí a zboží.

By clicking on the relevant item to be paid, a window appears where the **Price** can be modified and the **Quantity** of items selected. It is also possible to enter a reason for the deposit in the delegated space, and this **Note** can then be printed in **Receipts** and/or in **Shift Reports** .

Pro přiřazení transakce k určitému členovi stiskněte tlačítko **Hledat** .

The **Reset** button clears the table, while pressing **OK** moves directly to the Payment window to carry out normal transactions (pay, stack, link).

Note that in the Booking System, deposits are managed differently.

---

7. Vrácení peněz

POS > Vrácení peněz

The **Refund** module provided by Conqueror is a tool that allows the operator to perform and record all refund operations. Refunds may be necessary in various situations: if the item required is no longer available although it has already been paid for, or if the customer is for any reason not completely satisfied, or simply if the customer is to be refunded their deposit.

Click on the item to be refunded, modify the **Price** if necessary (e.g. if only part of the price or a larger amount is to be refunded). If desired, a reason for the refund can be entered in the **Note** space and it is also possible to choose to print this note in **Receipts** and/or in **Shift Reports** .

To assign the current refund to a member, press **Search** ; this also allows the refunding of Members Only items and discounted items.

The **Undo** button clears the table, while the **Payment** button allows moving directly to the Payment window to carry out usual transactions (Split, Link Tab, Receipt).

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

8. Transakce s kreditní kartou

Back Office > Kreditní karty

Tento modul obsahuje přehled veškerých transakcí provedených pomocí kreditní karty během probíhajícího bowlingového dne. Zde je možné zkontrolovat stav transakcí provedených pomocí kreditní karty, tisk pokladních stvrzenek, výběr zobrazených a vymazaných transakcí.

In this summary one transaction is displayed per each line and automatically updated as its status evolves.

ID (číslo spojené s určitou transakcí), **Datum** a **Stav** transakce jsou specifikované pro každý řádek (pro každou transakci) a to následovně:

- **E - Executed** : the request has been sent to the bank (or to the international circuit), but the financial transaction is still open, so the operation can still be voided.
- **V - Voided** : the operator has voided the transaction due to an error.
- **C - Closed** : the bank has confirmed the operation, the transaction has been executed and therefore can no longer be voided.

Poté je uvedená **Celková částka** transakce zaplacené kreditní kartou společně s **Číslem karty** , **Datem vypršení platnosti** (mm/rr) a **jménem** pracovníka, který transakci provedl.

Jestliže dojde ke zrušení transakce, je nutné dále specifikovat **Datum zrušení transakce** . Jméno pracovníka, který zrušil transakci, musí být zase uvedené ve sloupci **Zrušil.**

Od...Do...

Tato funkce umožňuje obsluze, aby zobrazila transakce provedené kreditní kartou v určitém časovém období, které obsluha zadá.

Insert the relevant dates in the **From... To...** fields at the bottom left-hand side of the screen to display all credit card transactions performed in that period of time.

Obnovit

Tato funkce umožňuje aktualizovat seznam prostřednictvím zobrazení veškerých nedávno provedených změn, jako např. nové transakce nebo změny stavu, ke kterým došlo po otevření obrazovky anebo po posledním obnovení stavu.

Nový tisk

Tato funkce umožňuje vytisknout kopii pokladní stvrzenky vztahující se k vybrané transakci.

Konec sekce

This option is available for the following credit card payment device: DataTran, Mercury, PCCharge.

The **Close Batch** option starts the completion procedure of financial transactions, i.e. it authorizes the debiting of the amount due. Transakce tedy přejde ze stavu **Provedeno** do stavu **Ukončeno** (doporučujeme provádět tuto operaci každý den). Po stisknutí tlačítka **Konec sekce** není možné zrušit žádnou transakci.

Zrušit

Tato funkce umožňuje zrušit zvolenou transakci.

Bowlingová centra využívající systém DataTran mohou zrušit veškeré transakce až do chvíle, kdy dojde ke stisknutí tlačítka Konec sekce.

Voiding transactions and closing batches require connection to the server that manages credit card transactions. This operation may take time and the module cannot be utilized while the operation itself is in progress.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

9. POS Setup

Credit Cards

To use all credit card providers it is necessary to install the Conqueror Credit Card service on one of the terminals running Conqueror from the installation CD. During the installation it is necessary to specify the computer where the credit card service will run and also specify which Credit Card device will be used by Conqueror to execute credit card transactions.

Select the credit card **Device** present in the Center and specify the **Credit Card Service Address** .

The **Mask Sequence** setting disguises the credit card numbers set with an X and reveals those set with a 9. For example when setting the sequence "XXXXXXXXXXX9999" all numbers are masked except the last four In Standard Receipts and/or In Credit Card Receipts.

When a credit card is necessary as warrantee to open the tab of a customer, it is possible to specify for which minimum amount a check to the customer's bank has to be made. Example: if a customer wants to open a tab in the Center and 1$ is set, the bank's server will be queried to find out if the customer has at least 1$ on their account. A tab will then be opened and payment can be made. In this case, set the **Pre-authorization Amount** to 1.

If a **Mercury** o or **DataCash** credit card device is selected, it is also necessary to specify the Center **Merchant ID** and **Web Merchant ID** (i.e. the customer codes necessary to use Mercury) and the **Host List** (i.e. the Mercury addresses necessary for the center to carry out payments).

If the **PCCharge** credit card device is selected, it is also necessary to specify other values that have to match with the corresponding ones in the PCCharge server. It is essential that the information specified here is identical to the settings specified in the PCCharge Payment Server interface, because if there are any differences all transactions will fail without giving any indication or error message.

These settings are set during installation of the system. It is not recommended that operators modify any of these settings without first having received instructions from a qualified technician of QubicaAMF Technical Support.

Tip Management

Enables all the features regarding tips, in particular the print of the line of the credit card receipt referred to tips.

Use Tabs Screen as POS Main Window

Enable this option to display the Tabs management screen as main screen of the POS Module.

CoinTech

Enables Conqueror to work with the **CoinTech** application.

Define which computer is the server for the **CoinTech** application and enter the **Port** number.

If required enter the specific **Separator** , the **Prefix Length** and the **Suffix Length** .

*These settings are set during the installation of the **CoinTech** system. It is not recommended that operators modify any of these settings without first having received instructions from a qualified technician.*

Kitchen Printer Profiles

It is possible to configure printer profiles of 2 printers and the time ranges each printer will be used in.

Then the printer profile has to be associated to each sub-department pertaining to the Food & Beverage main department.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

To create a new printer profile press **New** , specify a name and select the first printer.

Set the time range this printer will be used in (**Start Time** , **End Time**) and then proceed in the same way for the second printer.

Eventually the printer profiles can be modified by selecting them in the menu and pressing **Modify** .

SPRÁVA DRAH

---

1. Přehled

Správu drah můžete provádět z velké části především prostřednictvím modulů Správa drah a Kontrola drah.

Provoz drah je řízen prostřednictvím nastavení těchto modulů: Konfigurace, Možnosti drah a Herní režimy.

Možnosti týkající se bowlingového centra, jako např. **Způsoby otevření drah,** které jsou nastavené v rámci funkce Konfigurace centra, řídí provoz a funkci celého centra a jsou tedy kontrolovány řídícími pracovníky bowlingového centra.

Můžete také nastavit a v případě nutnosti změnit mnoho standardních funkcí, což Vám usnadní a zrychlí proces otevírání drah.

Můžete standardně nastavit dynamické Sazby, stejně jako Možnosti drah (se standardní konfigurací pro určité situace, např. svátky, děti atd.), Herní režimy (včetně Způsoby otevření drah, Sazeb a Možností drah, které připravují prostřední podle časových pásem) a Možnosti hráče (možnosti samostatného hráče). Čím více hodnot má standardní nastavení, tím rychlejší bude otevírání a zavírání drah.

Pro příklady v této sekci bude herní blok počítán podle odehraných her a ne podle časově omezených anebo neomezených her.

---

2. Klíčové pojmy

2.1 Způsoby otevření drah

Systém Conqueror nabízí řadu způsobů, které mohou být použity pro provedení příslušných plateb. Platba může být založena buď na počtu odehraných **her** (nebo framů), na **čase,** během kterého hráči zaujímají dráhu, anebo na prodeji lístků pro **neomezený** čas/hry.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Hry

Při použití tohoto způsobu otevření drah je hráčům prodán určitý počet her.

Dále je také možné účtovat za odehrané framy, což je alternativní způsob placení. V tomto případě je platba obvykle spojována s dynamickými sazbami (které se mění podle příslušné hodiny/dne), i když dynamické sazby mohou být použity u veškerých způsobů otevření drah.

Při účtování za frame je platba často spojována s poměrnou platbou, což je metoda přesné kalkulace dlužné částky, která je nastavená v modulu Konfigurace centra.

Čas

Jestliže je použit tento platební způsob, hráč platí za čas strávený na dráze. Platba za hru je založená na časových intervalech a (jako u ostatních způsobů) cena se může během jednoho herního bloku měnit a to v závislosti na cenách nastavených pro každé časové pásmo.

Režim Bez omezení

Tento způsob otevření dráhy může být použit jak v souvislosti s dráhou, tak v souvislosti s hráčem (podle nastavení v modulu Konfigurace centra). Jestliže je použit tento způsob platby, jednotlivým hráčům anebo pro určitou dráhu (nezávisle na počtu hráčů) jsou prodány lístky, které umožňují hrát bowling od chvíle, kterou si hráči zvolí.

2.2 Předem / Následovně definovaná hra

Předem definovaná hra

Tento způsob otevření dráhy si vyžaduje, aby si hráč před začátkem herního bloku zvolil délku hry, počet her, které si přeje odehrát, anebo počet lístků pro neomezený bowling.

Vzhledem k tomu, že herní blok je definovaný předem, platba může být provedena před, v průběhu anebo po skončení hry.

U dráhy, pro kterou je hra definovaná předem, je možné nastavit automatické zavření drah, jakmile vyprší stanovený čas anebo jakmile budou odehrány veškeré zakoupené hry. Toto nastavení je však možné pouze za podmínky, že veškeré platby budou provedeny před koncem hry.

Pro hry, u kterých je předem určen herní čas, je možné čas přiřadit buď k určitému hráči anebo ke dráze, zatímco u her definovaných po dokončení hry může být čas přiřazen pouze k dráze.

Následovně definovaná hra

U tohoto způsobu otevření dráhy je předem uvedený minimální počet údajů ohledně herního bloku, a proto je platba provedená až po dokončení hry.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

3. Stav drah

Front Desk / Rychlý přístup > Všechny dráhy

V tomto modulu jsou dráhy znázorněny pomocí ikon, které jsou umístěny v pravé části okna a které mohou být kontrolovány pomocí tlačítek na ovládacím panelu ve spodní části obrazovky. Chcete-li, aby byl výsledek okamžitý, vyberte si některou dráhu a stiskněte příslušné tlačítko na ovládacím panelu.

Příslušné informace (ve formě obrázku) jsou zobrazeny společně s ikonami, které symbolizují dráhy.

Tyto obrázky zobrazené v ikoně jsou detailně popsány v modulu Popis ikon symbolizujících dráhy.

Modul Příští volná dráha/pár drah nabízí okamžité znázornění drah, které se v krátké době uvolní. Zobrazí se také, kdy se tyto dráhy uvolní (jedná-li se o předem definované hry).

Ovládací panel umožňuje okamžitě provést určité operace pro vybranou dráhu a pro hráče/dráhy všeobecně: z této pozice je možné rychle otevřít modul pro vypůjčení bowlingových bot, stejně jako pořadník, moduly používané pro tisk/znázornění výsledků, možnosti drah, výběr skupiny drah, způsoby otevírání drah, provedení změn, zavření/zrušení a "zaparkování" drah, zvláštní funkce a funkce mechanického servisu.

Detailnější informace, tj. jestli je otevřená jedna dráha anebo dvojice drah, typ hry (např. jestli se jedná o předem anebo následovně určenou hru) a přibližnou dobu, kdy bude dráha uzavřena, je možné zobrazit kliknutím na žlutý otazník (nápověda) a poté na příslušnou ikonu.

< >

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

3.1 Ikony symbolizující dráhy

Jak již bylo zmíněno, v modulu **Stav drah** je každá dráha symbolizovaná jednou ikonou, která nabízí informace (ve tvaru obrázku) o současném stavu dráhy, které se mění současně se změnou stavu dráhy.

Obsluha má možnost zvětšit anebo zmenšit velikost ikon drah a optimalizovat tak jejich zobrazení.

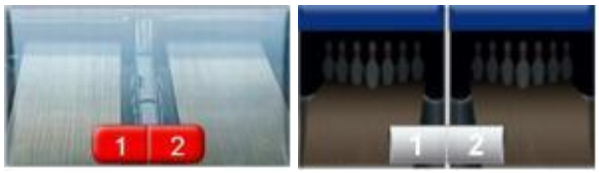
Jestliže si ikony drah vyžadují pro optimální zobrazení více prostoru, Stav drah je automaticky zobrazen do několika rozbalovacích oken. Kliknutím na **šipky** můžete procházet okna Stavu drah.

Dále můžete pomocí Menu rychlého přístupu rozdělit dráhy do různých oken Stav drah. V případě velkého počtu drah anebo drah umístěných na různých patrech centra můžete nastavit jeden modul pro první dráhy a druhý pro další dráhy anebo dráhy na jiném patře, atd.

Popis ikon symbolizujících dráhy

The lane icons in the Lane Status window represent the various statuses of the lanes. They are commented in this section.

*The two different types of graphics (**Sky Blue** and **Pro**) are displayed side by side.*



Tyto ikony drah označují, že dvojice drah je zavřená, zatímco číslo zobrazené v rohu značí číslo dráhy.

Tyto dráhy byly rezervovány na určitou dobu v Rezervačním systému.

Lane 2 above is open in game mode (as indicated by the game card). Game starting time is displayed in the corner of lane icons.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

The game and frame number currently being played are visible in the tag in the center. In this case the players are playing the third frame of the first game (**G1 F3**).

The dollar sign symbol on lane 22 indicates that the lane was opened in pre-assigned mode and the **F-100** label indicates that there are 100 frames still to be played.

The lanes above are open in time mode (as indicated by the clock).

The first two lanes were opened in post-assigned mode and 2 minutes have been played so far.

The other two lanes were opened in pre-assigned time mode, as indicated by the dollar sign. The counter in the center counts backwards, revealing how many minutes of play are remaining (in this case there are 20 minutes and 6 minutes left).

These lanes are open in unlimited mode (sideways 8) and the first game is being played (as indicated by the number 1 in the center).

The prize ribbon indicates lanes opened for a tournament and the tournament name is displayed in turquoise.

The trophy indicates lanes opened for leagues and the league name is displayed in green.

On this lane a reservation is being played: its description is indicated in the central tag.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Okno **Čas na přípravu** značí skutečnost, že hráči začnou brzy hrát. V tomto případě je dráha otevřená v režimu předem definované hry.

Dráha zůstává otevřená, ale stanovený čas již vypršel, což je značeno štítkem **Time Out** .

Blikající přesýpací hodiny značí, že dráhy přešly do režimu Pomalý bowling (nastavený v menu Možnosti drah).

Tyto dráhy byly otevřené v režimu předem definovaných framů; 9 a 20 framů je nutné ještě odehrát.

Jestliže je čtverec uprostřed ikony (značící hru, která se právě odehrává) zabarvený, právě se hraje Klasická hra: růžová barva je pro No Tap, tyrkysová pro 3-6-9, oranžová pro Low Game a žlutá pro Odd/Even.

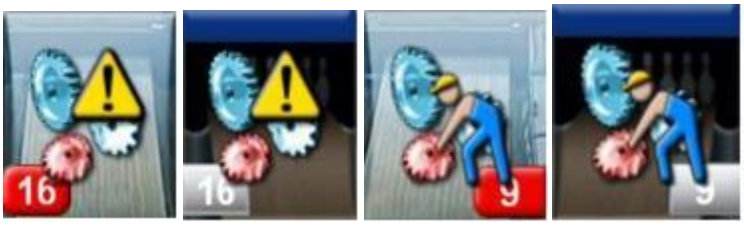
The orange keyboard indicates that players can enter their names from the on-lane keyboard.

Blikající signál **SOS** značí volání z dráhy s VDB do baru, zatímco RDB značí servisní volání.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Na dráhách probíhá zavádění programů a dat (což je označeno prosvětleným symbolem šroubu a označením **Zavádění** - Booting). Jestliže je ovšem zobrazené označení **Boot-1** , znamená to, že zaváděcí proces je téměř u konce.

Prosvětlený šroub značí komunikační chybu, zatímco prosvětlený šroub s klíčem značí, že dráha je v režimu workshop (práce na dráze).



Ozubená kolečka a vykřičník značí, že byl zavolán mechanik. Mechanik a ozubená kolečka značí, že mechanik zareagoval na nouzové volání a pracuje na vyřešení problému.

První ikona obsahující telefon značí, že zvoní interkomunikační telefon Intercom, zatímco sekunda (telefon a zatržení) značí probíhající volání.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Tlačítka na ovládacím panelu ve spodní části okna Stav drah jsou zobrazená podle vybrané dráhy a jejího stavu:

- Funkce **Přesun** může být použita pouze tehdy, je-li dráha volná a může tedy dojít k přesunu hry z jedné dráhy do druhé.
- Tlačítka pro otevření páru drah (dvojice drah) jsou zobrazené pouze v případě, že jsou volné dvě dráhy.
- Modul skóre může být použit pouze tehdy, je-li vybraná otevřená dráha.

Výběr dráhy

Můžete vybrat skupinu drah pro hromadné otevření drah anebo pro aplikaci Zvláštní funkce anebo Nastavené možnosti drah u více než jedné dráhy najednou.

Select the first lane, then press **Add** and select the other lanes by clicking on the lane icons.

Dále můžete provést hromadný výběr drah:

- klikněte na klávesu **Ctrl** na klávesnici a současně klikněte na ikony vybraných drah;
- přetáhněte myš z první dráhy na poslední vybranou dráhu.

Vybrané dráhy budou zvýrazněné a vedle tlačítka **Přidat** se zobrazí přehled hromadného výběru drah.

Next Lane and Next Pair

V případě předem definovaných herních bloků tato funkce zobrazuje, je-li dráha volná.

V případě, že je volných více drah, systém nabídne tu nejméně používanou dráhu.

Jestliže je dráha volná a je možné začít hrát okamžitě, dojde k zobrazení označení **Nyní** a kliknutím na uvedené číslo dráhy dojde k automatickému otevření dráhy v Hlavním režimu (podle nastavení v modulu Konfigurace centra).

Jestliže jsou veškeré dráhy obsazené, dojde k zobrazení čísel samostatných drah anebo dvojic drah, které se v nejbližší době uvolní (společně se zobrazením odhadu, jak dlouho budou ještě trvat hry, které jsou na těchto drahách rozehrané).

Předpokládaný čas je přesný v případě režimu **Čas,** tj. časově omezených her. V případě, že je dráha otevřena v režimu založeném na odehraných hrách, tj. v režimu **Hra,** čas se odhaduje podle rychlosti hry. Odhad délky hry se přizpůsobuje rytmu probíhající hry a je proveden podle nastavení funkce Předpokládaná délka v modulu Konfigurace centra. Příklad: jestliže hráči dokončí první hru za 12 minut, systém odhadne, že další tři hry budou trvat 36 minut; jestliže dojde ke zpomalení tempa hry, předpokládaný čas je příslušně upraven.

Způsoby otevření drah

Tlačítka, která umožňují výběr způsobu otevření jedné anebo dvou drah naleznete v pravé části ovládacího panelu; režimy nastavené v Konfiguraci centra a podporované herním režimem, který je právě aplikován, jsou k dispozici jak pro otevření jedné, tak pro otevření dvou drah (např. jsou zde 2, 4 anebo 6 možností).

- Otevřít/pár drah v režimu Bez omezení
- Otevřít/pár drah v režimu Čas
- Otevřít/pár drah v režimu Hra

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

První způsob otevření drah (nalevo) je nastavený v modulu Konfiguraci centra jako Hlavní režim, tj. způsob otevření drah, který se v daném centru nejvíce používá.

Zvolením volné dráhy a způsobu otevření dráhy se modul Kontrola drah automaticky nastaví pro otevření dráhy ve vybraném režimu.

Stavěč

Toto tlačítko otevře okno, ve kterém je možné aktivovat různé funkce stavěče.

Reset resetuje stavěč a nastaví ho na první cyklus a nastaví všech deset kuželek, zatímco **Cyklus** připraví stavěč na druhý cyklus (po prvním cyklu) a na následující frame (po dokončení druhého cyklu) Vyberte si zvolené kuželky pomocí tlačítka **Nastavit** , jestliže to stavěč umožňuje (určené především pro hráče, kteří chtějí trénovat zvláštní hod, např. použitím čtyř kuželek nastavených do specifické pozice).

Pomocí tohoto panelu můžete také stavěč manuálně zapnout **(On)** anebo vypnout **(Off).**

Tyto funkce jsou znázorněny (anebo vyřazeny) podle příslušného typu stavěče.

Zvláštní funkce

Toto okno nabízí funkce jako zobrazení drah na monitoru, změna hlasitosti, změna nastavení televize, přesun hráčů na jinou dráhu, opětovné otevřené dráhy atd.

Nedostupná dráha

Tato funkce umožňuje nastavit dráhu do režimu **Workshop** (práce na dráze), jestliže se na ní objeví nějaké technické problémy. Dráha je tedy zavřená a není možné ji otevřít až do chvíle, kdy bude příslušný problém odstraněn. Po vyřešení problému použijte funkci **Obnovit herní režim** a resetujte dráhu tak, aby mohla být znovu otevřena.

Odkazujeme na Popis ikon symbolizujících dráhy, kde si můžete prohlédnout jednotlivé ikony, které jsou zobrazeny v modulu Stav drah.

Mechanický servis

Toto tlačítko otevře okno, ve kterém je možné u dané dráhy aktivovat režim Workshop (práce na dráze), anebo je možné aktivovat Volání mechanikovi v rámci Systému lokalizace chyb a havarijních volání (Trouble Call System).

Boty

Funkce **Boty** může být použita pro přímý přístup do okna Prodej pro sekci Boty a ponožky, ve které si můžete vypůjčit boty a zakoupit ponožky; tyto transakce nejsou přímo spojeny s dráhou/hráčem.

Tisk her

All score data related to games can be filtered, displayed and printed (for bowlers who want a written copy of the scores achieved), through the Game Printouts screen.

This window can also be accessed by pressing the **Print Games** button in the Lane Control window or through **Front Desk > Lane Control > Game Printouts**.

Pořadník

Jestliže se hraje na veškerých dráhách, obsluha může zapsat hráče do pořadníku a rezervovat mu první volnou a vhodnou dráhu pomocí funkce Pořadník s tím, že do okna Kontrola drah mohou být zadány méně či více detailní informace při přípravě na otevření dráhy.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Přesun

Tato funkce umožňuje přesunout hráčů z jedné dráhy na druhou (je-li volná) s tím, že budou přenesena i veškeré nastavené parametry, výsledky atd. týkající se příslušných hráčů.

Příklad: tahle funkce může být velmi užitečná, když si početná skupina hráčů přeje hrát bowling na dvou sousedících drahách, ale při jejich příchodu do centra jsou nejsou volné dvě sousedící dráhy. Obsluha může přesunout hráče, kteří hrají na samostatných dráhách jinam a uvolnit tak dvě sousedící dráhy pro tuto skupinu hráčů.

Přesun může být realizován, že přetáhnete myš z čísla dráhy, kterou chcete přesunout, na cílovou dráhu.

Skóre

Zmáčkněte tlačítko **Skóre** a otevře se okno Skóre, ve kterém jsou zobrazeny výsledky právě probíhající hry na vybrané dráze. Tyto údaje jsou zobrazeny v horní části okna, zatímco ovládací panel s různými funkcemi a možnostmi se zobrazí ve spodní části okna.

Možnosti

Tato funkce otevře modul Možnosti drah pro vybranou otevřenou dráhu a umožňuje provést změny podle specifických požadavků hráče.

Změnit

Tato funkce otevře okno Změnit, což je jiná verze modulu Kontrola drah. Zde můžete provést různá nastavení, která budou použita pro určitou dráhu a hráče, kteří na dráze hrají; tato nastavení můžete měnit.

Konzultuje sekci Vrácení peněz pro získání informací, které se týkají snížení počtů a množství.

Zrušit

Tato funkce vám umožňuje Zrušit otevření dráhy, jestliže dojde k nějaké chybě. Tohle je možné provést pouze v případě, že hráči ještě nezačali hrát a dráhu dosud nezaplatili.

Zaparkování

Pomocí tohoto tlačítka je možné obnovit herní blok pomocí funkce Zaparkování anebo prostřednictvím tlačítka rychlého přístupu **Zaparkované dráhy** .

Jakmile je herní blok dokončen (a dochází k uzavření dráhy), obsluha se může rozhodnout herní blok zaparkovat na dobu nezbytnou k tomu, aby mohli hráči opustit dráhu a následovně zaplatit dlužnou částku. Veškeré údaje jsou uloženy. Tímto způsobem je dráha uvolněna rychleji s tím, že veškeré údaje týkající se hry jsou uloženy a obsluha může přidělit dráhu jiným hráčům bez toho, aby ztratila drahocenný herní čas.

Tato funkce může být použita i v případě, že hráči požádají o přestávku na oběd, večeři atd. Dráha je tak během přestávky uvolněna pro jiné hráče a může být otevřena pro původní hráče, jakmile se vrátí zpět na dráhu.

Zavřít

Tlačítko **Zavřít** umožňuje zavření dráhy, příjem dlužné částky a provedení jiných podobných operací.

Okno **Zavřít** je možné také otevřít dvojím kliknutím na otevřenou dráhu.

---

4. Kontrola drah

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Modul Kontrola drah je používán pro zadání nezbytných informací týkajících se různých aspektů bowlingové hry při otevření / změně / zavření dráhy pomocí funkce Stav drah. I když je mezi jednotlivými typy bowlingových her mnoho rozdílů: pár drah, samostatná dráha, časově omezená hra, hra bez omezení atd., okna pro zadání údajů jsou velmi podobná.

Jakmile se nacházíte uvnitř okna pro zadání údajů pro určitou dráhu, můžete zadat více či méně informací podle potřeby: je možné zadat jména a možnosti hráčů, počet her anebo časových intervalů, je možné přijímat celkové nebo částečné platby, je možné prodat rychloprodejné položky anebo položky POS anebo otevřít, změnit anebo zavřít dráhy.

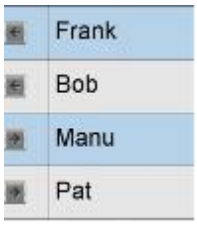
V další části je uveden popis sloupců a dalších důležitých funkcí, které naleznete v tomto okně. Na obrazovce se zobrazují tlačítka, která se mění podle specifické situace na dráhách, což je detailněji popsáno v sekci Správa drah.

Jméno okna

Jméno okna Kontrola drah se mění v závislosti na operaci, která právě probíhá, a je v něm znázorněna operace a ihned poté dráha, která je v dané chvíli v provozu, tj. Otevřít dráhu 1/Zavřít dráhu 1/Změnit dráhu 2, atd.

Informace o hráči

Informace o hráči jsou zobrazeny v levé části obrazovky.



PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Jestliže je dráha otevřena v režimu "dvojice drah", v pomocném sloupci se znázorní šipky, které označují, jakým způsobem jsou hráči rozděleni na těchto dvou dráhách. Kliknutím na šipky můžete hráče přesunout z jedné dráhy do druhé.

Příklad: Pavel a Jirka hrají na jedné dráze a Martin a Petr hrají na druhé dráze.

Dvojím kliknutím na jméno hráče a nastavením určitých Možností hráče se zobrazí nový sloupec, který obsahuje symbol nebo písmeno vedle jména hráče, např. B pro Blind, >> pro Best Frame, V pro Vacant, R pro Rozehrané.

Rychloprodejné položky

Další tři sloupce obsahují Rychloprodejné položky, které si obsluha nastavila v modulu Nastavení ceny. Klikněte na příslušný čtvereček, což vám umožní prodat tyto položky hráči anebo dráze.

Příklad: Pavel a Jirka si koupili bowlingové boty, zatímco Martin a Petr si koupili nealkoholický nápoj.

Ceny

Sloupec **Ceny** obsahuje sazby používané u každého hráče, vedle kterých naleznete standardně nastavené ceny, které jsou označeny symbolem (**d**).

Vyberte si sazbu, kterou chcete použít pomocí tlačítka Nastavit cenu.

Kliknutím na políčko ve sloupci **Ceny** přidělíte vybranou sazbu příslušnému hráči anebo dráze. Dvojím kliknutím přidělíte 2 hry/2 hodiny atd. Sazby jsou seřazeny v sestupném pořadí, tj. od nejvíce do nejméně prodejných položek.

V tomto příkladu byla Pavlovi přidělena Normální standardní sazba, ale byly mu prodány 2 hry za sazbu Senior.

Hry / Čas

Sloupec **Hry /Čas /Framy** obsahuje počet her / počet framů / čas, které byly přidělené každému hráči anebo dráze. V režimu Bez omezení je sloupec označen termínem **Hráči** a obsahuje počet lístků přidělených každému hráči/dráze (v závislosti na příslušném nastavení v modulu Konfigurace centra).

Kliknutím na sloupec můžete prodat příslušnému hráči anebo celé dráze bowlingovou hru anebo čas. V okně Prodej, které se otevře, je automaticky vybrána standardní sazba, ale v případě potřeby můžete vybrat i jinou sazbu.

V tomto případě byly dvěma prvním hráčům přiděleny dvě hry.

Celková částka

V této části modulu je zobrazena **Celková částka,** kterou má zaplatit každý hráč anebo která má být zaplacena za určitou dráhu.

Kliknutím na tuto funkci se otevře okno podobné oknu Platba, ve kterém však transakce pro příslušného hráče anebo dráhu může být znázorněna kompletně, tj. s veškerými rychloprodejnými a POS položkami.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Dlužná částka

Sloupec **Dlužná částka** obsahuje částku, kterou každý hráč/dráha dluží centru. Tato informace je užitečná při částečných a samostatných platbách.

Dlužná částka, která má být centru uhrazena, je znázorněna červenou barvou.

Sloupec výběru

Ve sloupci pro výběr hráčů je možné vybrat veškeré hráče anebo pouze některé z nich.

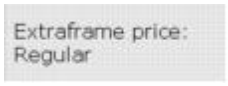
Použitím tlačítka **Vše,** které je umístěno nad sloupcem, můžete vybrat veškeré hráče anebo tuto volbu zrušit. Kliknutím na příslušný řádek tohoto sloupce můžete vybrat také jednotlivého hráče anebo tuto volbu zrušit. Výběr pouze jednoho z hráčů může být užitečný v případě, kdy používáte u hráčů odlišné ceny, jiná časová pásma anebo odlišný počet her anebo jestliže potřebujete některé hráče odhlásit z dráhy.

Údaje uvedené na řádku **Vybrané celkové částky** se mění v závislosti na položkách prodaných hráčům/na dráhách vybraných v posledním sloupci.

Na výše uvedeném obrázku je vybrán pouze první hráč.

Extra Framy

Při změně anebo zavření dráhy, která byla otevřená v předem nedefinovaném režimu Hra, se znázorní následující pole:



Kliknutím na **Cena za extra frame** se otevře okno **Definovat cenu za extra framy** , v kterém můžete přidělit k odehraným extra framům příslušné sazby. Zde je také možné změnit standardní sazbu za extra framy ze "zdarma" na účtovatelnou sazbu.

Posunovací šipky

Šipky umístěné v levé části mohou být použity pro posun a prohlížení seznamu hráčů na více stránkách, jestliže je na dráze/dvojici drah více než 8 hráčů anebo násobek osmi hráčů.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

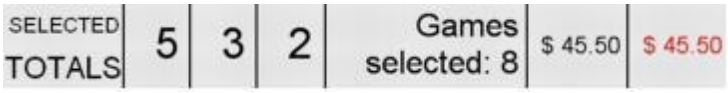
Prodej na dráze

Řádek pod polem hráče je vyhrazen prodeji na dráze (rychloprodejné položky, sazby za hru, přidělené hry/čas, celková částka a celková dlužná částka).

Dále obsahuje celkový počet her/času nezávisle na počtu hráčů.

Vybrané celkové částky

Vybrané celkové částky jsou ty, které se týkají hráčů/drah vybraných ve sloupci určeném pro výběr.



Úhrnné součty

Řádek **Úhrnné součty** je neustále aktualizován a obsahuje celkový přehled součtů týkající se celé dráhy včetně veškerých hráčů.

Informace o Extra Framu

V případě následovně definovaného herního režimu počitado her/framů na řádcích **Vybraná celková částka** a **Úhrnný součet** průběžně aktualizuje počet odehraných her/framů.

Kliknutím na pole **Click-> Detaily XF** umístěné nad tlačítky se otevře okno **Vybrat typy Extra Framů k úhradě,** které umožňuje uhradit následující framy: framy nedokončených her, anonymní hody, hody vymazaných framů, hody provedené ve chvíli desynchronizace stavěče.

Zatímco kliknutím na pole **Click->SCC** se otevře okno **Stanovení celkové ceny,** ve kterém můžete seskupit hry a framy jednotlivého hráče pro celkovou platbu.

---

5. Otevření dráhy

Dráhy mohou být otevřeny velmi rychle, použijete-li standardní nastavení a v modulu Kontrola drah zadáte pouze počet hráčů a ceny (v případě režimu specifikace hry definované před začátkem je nutné zadat také počet her).

Na druhé straně můžete otevřít dráhu i na základě detailního nastavení, které obsahuje podrobné informace počínaje možnostmi hráče až po určení počtu minut potřebných pro trénink (rozhazování).

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

5.1 Rychlé otevření

Klikněte dvakrát na zavřenou dráhu, chcete-li tuto dráhu otevřít v režimu a s parametry, které byly pro daný časový interval nastaveny (Konfigurace centra a Herní režim).

Chcete-li dráhu otevřít v režimu otevření dvou drah anebo v jiném režimu otevření dráhy, vyberte si zavřenou dráhu a stiskněte tlačítko Způsob otevření dráhy (Čas, Hra nebo Bez omezení); modul Kontrola drah se přizpůsobí režimu, který si vyberete.

Příklad: vyberete-li si režim **Hra na dvou dráhách** , okno se automaticky připraví na otevření dvou drah, na kterých se bude bowling hrát v režimu Hra a sazby budou vybrány z těch, které jsou obsaženy v sekci Cena za bowlingovou hru.

V této chvíli můžete přidat a změnit informace, jako např. jména hráčů, sazby, možnosti hráčů atd., v okně Kontrola drah.

Otevřít nyní / Zaplatit nyní / Zaplatit později

V případě her definovaných až po jejich ukončení stiskněte tlačítko **Otevřít nyní** a dráha bude otevřena.

Od chvíle, kdy obsluha přidělí hry, hráče, položky POS atd., tlačítko **Otevřít nyní** bude nahrazeno tlačítkem **Zaplatit později** a bude aktivováno tlačítko **Zaplatit nyní** .

Nyní máte možnost výběru ze dvou možností:

- Vybrat platbu předem pomocí funkce **Zaplatit nyní** , která otevře okno Platba pro vybrané položky. Po obdržení příslušné částky se dráhy automaticky otevřou.
- Vybrat platbu později použitím tlačítka **Zaplatit později**

5.2 Počet hráčů a možnosti hráče

Jedná se o zvláštní postup, které centrum může, ale nemusí svým klientům nabídnout a to v závislosti na úrovni služeb, které centrum poskytuje.

- Klikněte na políčko určené pro vložení jména hráče a zadejte jména veškerých hráčů tak, že jméno každého hráče napíšete do příslušného políčka, zatímco okno Možnosti hráče se otevře automaticky. Stiskněte klávesu **Enter** na klávesnici a zadejte jméno dalšího hráče atd.

*Dále můžete otevřít okno **Možnosti hráče** a to stisknutím klávesy **Insert** na klávesnici; nemusíte použít ani myš a ani dotykovou klávesnici.*

- Sejmutím kódu členské karty dojde k automatickému vložení jména hráče a sazby za hru. Jestliže je aktivována funkce Potvrzující okno FB, po protáhnutí členské karty čtecím zařízením se v modulu Kontrola drah otevře potvrzující okno pro potvrzení údajů před tím, než odešlete hráče na dráhu.
- Stiskněte tlačítko **Počet hráčů** a tím se otevře okno **Vybrat počet hráčů,** ve kterém můžete vybrat počet hráčů, kteří budou hrát na dráze, kterou jste vybrali. Hráči jsou vloženi do okna Kontrola drah s předem

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

definovanými jmény, které byly vybrány v modulu Konfigurace centra. Chcete-li změnit počet hráčů, opětovně stiskněte na tlačítko **Počet hráčů** a změňte jejich počet.

- Je také možné políčka určená pro zadávání jmen hráčů (s automatickým "underscore" v případě, že byla aktivována funkce **Otevřít přihlašovací obrazovku na dráze** v modulu Konfigurace centra) nevyplnit a umožnit tak hráčům, aby svá jména zapsali pomocí klávesnice na dráze (došlo-li však k nastavení klávesnice v souladu s nastavením drah).

Všimněte si, že v režimu otevření dvojice drah systém automaticky rozhodne, na které dráze bude každý hráč hrát, jestliže byla jména hráčů zadána na hlavním počítači (front desk). Dráha je označená malými šipkami, které jsou umístěny nalevo od jmen hráčů. Tuto volbu můžete změnit kliknutím an šipku, která přesune příslušného hráče z jedné dráhy na druhou.

Jména a možnosti jednotlivých hráčů mohou být zadány/změněny kliknutím na políčko určené pro jméno, což způsobí otevření modulu Možnosti hráče.

Rychlé zadání rodin a skupin

Sejmutím kódu karty člena, který má v modulu Kontrola drah spojené kontakty (např. rodinu), dojde k otevření okna, které umožní poslat veškeré hráče spojené s daným členem na dráhy pomocí jediné a velmi snadné operace.

V horní části tohoto okna jsou zobrazeny osobní údaje o daném členovi a také počet her na účtu, počet nasbíraných bodů, kredit QCash, přidělené standardní sazby a fotka člena, aby bylo možné jeho totožnost ověřit.

Ve spodní části okna je zobrazený seznam veškerých kontaktů spojených s daným členem (anebo seznam veškerých komponentů skupiny, jestliže se jedná o skupinu). Došlo již k vybrání veškerých hráče, kteří jsou připraveni na to, aby byli odesláni na dráhy; každý hráč má samozřejmě vlastní standardní sazby.

V této chvíli deaktivujte nepřítomné hráče a stiskněte **OK** .

5.3 Množství

V režimu předem definované hry mohou být hry, čas anebo lístky přiděleny buď k jednotlivým hráčům anebo ke dráze.

V modulu Konfigurace centra je možné standardně nastavit funkce **Pouze dráhy, Pouze hráči** a **Výběr.** Díky tomuto nastavení obsluha nemusí vybírat tyto funkce v posledním sloupci.

Přiřazení celkového počtu her anebo celkové hrací doby k určité dráze je praktické a rychlé řešení v případě, že si veškeří hráči přejí zaplatit stejný počet her anebo stejnou hrací dobu. Zadejte celkový počet her anebo celkovou hrací dobu pro určitou dráhu výběrem řádku **Prodej na dráze** a stisknutím tlačítka **Nastavit hry** / **Nastavit čas** anebo opakovaným kliknutím na sloupec **Ceny** na řádku **Dráhy,** které je nutné provést tolikrát, kolik her anebo hracích časových úseků si přejete nastavit.

Klikněte na příslušné políčko ve sloupci **Ceny,** což vám umožní přidělit hru anebo čas s předem definovanou cenou příslušnému hráči. Klikněte znovu, přejete-li si přidělit více her anebo hracích časových úseků anebo vyberte hráče v posledním sloupci a stiskněte tlačítko **Nastavit hry** / **čas.** Tato funkce vám umožní zvolit počet her anebo hrací dobu, kterou chcete přidělit vybraným hráčům.

Tlačítko **Nastavit hry** / **Nastavit čas** není aktivní v režimu **Bez omezení.**

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

5.4 Sazby

Sloupec **Ceny** obsahuje sazby (cenové klíče), které jsou aplikovány u každého hráče; předem definované sazby jsou označeny symbolem (**d**).

Pro změnu sazby stiskněte tlačítko **Nastavit cenu.** Otevře se okno **Standardní cena pro vybrané položky** a dojde k přidání vybrané sazby opakovaným kliknutím na sloupec **Ceny,** které je provedeno tolikrát, kolikrát je to vyžadováno (např. v předem definovaném herním režimu). V následovně definovaném herním režimu jsou sazby vybrané v modulu Nastavení ceny ty, které budou použity, jakmile hráč bude platit částku dlužnou za odehrané hry.

Příklad: hráč má k dispozici voucher na 3 zlevněné hry. Po odehrání třetí hry se může hráč rozhodnout, že si zahraje ještě jednu hru. Tato funkce umožňuje změnit zlevněnou cenu na běžnou cenu účtovanou za hru bez toho, aby došlo ke změně slev aplikovaných u předchozích her.

Standardní sazby

Toto nastavení se vztahuje k pořadí výběru standardních sazeb.

Standardní sazby jsou uspořádány následovně:

- sazby uvedené na členské kartě hráče,
- sazby stanovené pro určitou kategorii,
- sazby současného herního režimu,
- sazby nastavené v modulu Konfigurace centra.

Jestliže nedošlo k nastavení žádné výše uvedené sazby, systém nastaví první vhodnou sazbu, kterou vyhledá.

Jestliže nedošlo k nastavení žádné sazby, systém si vyžádá vytvoření sazby.

5.5 Možnosti drah

Tato funkce otevře modul Možnosti drah, ve kterém je možné nastavit různé možnosti pro určitou dráhu, stejně jako v modulu Stav drah, a to výběrem otevřené dráhy a stisknutím tlačítka **Možnosti** .

Standardní nastavení možností drah je to, které se vztahuje k současnému hernímu režimu.

5.6 Prodej rychloprodejných položek (POS)

Kliknutím na 3 sloupce umístěné vedle příslušného hráče nebo dráhy můžete prodat rychloprodejné položky nastavené v modulu Nastavení cen.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Pro prodej rychloprodejných položek zvolte hráče nebo dráhu v posledním sloupci a otevřete modul POS pomocí tlačítka **Dráha** ; jestliže jste vybrali některého hráče, na tomto tlačítku je znázorněno jeho jméno. Otevře se okno Prodej, ve kterém je možné vybrat zvolené položky.

V tomto případě byl vybrán hráč jménem Matěj a položky vybrané v okně Prodej jsou tudíž přiděleny jemu.

Tuto operaci můžete provést i při změně anebo zavření dráhy.

5.7 Trénink

The default practice time is that of the current Bowling Mode and is displayed in the **Practice** icon as: P - 5M (5 minutes of practice time remaining) or P - 4B (4 bowls remaining).

Stisknutím tohoto tlačítka se otevře okno Trénink jako v modulu Možnosti drah, kde je možné čas rozhazování změnit nebo vymazat.

5.8 Otevření rezervované dráhy

Jestliže jste nějakou dráhu rezervovali prostřednictvím Rezervačního systému, jakmile se přiblíží definovaný čas, kdy má začít rezervace, na ikoně dráhy se zobrazí čas otevření dráhy.

Jestliže se pokusíte otevřít rezervovanou dráhu téměř v čase, na který byla rezervovaná, objeví se výstražná zpráva. Obsluha se může rozhodnout, jestli otevře rezervaci anebo jestli otevře dráhu pro jiné zákazníky.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Jestliže se pokusíte otevřít dráhu a máte v Pořadníku zaznamenané nějaké zákazníky, objeví se zpráva "Pozor, pořadník není prázdný!". Obsluha se může rozhodnout, že bude zprávu ignorovat stisknutím tlačítka **Zrušit** a pokračovat v otevírání dráhy anebo přidělit dráhu zákazníkům, kteří jsou uvedeni v pořadníku.

---

6. Správa otevřené dráhy

Tato sekce se vztahuje k organizaci pokročilých operací, které mohou být provedeny na otevřené dráze.

Funkce týkající se otevřené dráhy se mohou měnit v případě nutnosti a z různých důvodů, např. přidání/prodej rychloprodejných a POS položek, částečné platby, změna Možností hráče, přidání/odstranění hráčů, přidání nových her/herního času atd. Změňte vybranou funkci a stiskněte tlačítko **Uložit a Konec** .

6.1 Přidání hráče

Chcete-li přidat nového hráče na již otevřenou dráhu, vyberte si příslušnou dráhu v modulu Stav drah, stiskněte tlačítko **Změnit** a klikněte na prázdné místo určené pro hráče; otevře se okno **Zadat jméno a možnosti hráče.**

Vložte jméno a možnosti hráče a specifikujte v posunovacím menu **Start Mode** , v okně Možnosti hráče, které se otevře, jestli má být hráč přidán k **Této hře** , **Příští hře** anebo přímo k probíhajícímu framu (**Auto vyplnění**) (jestliže je skóre za předchozí hry uvedeno jako Žlábek - Gutter).

6.2 Vybírání částečných plateb

Částečné platby mohou být provedeny kdykoliv; při otevření, změně a zavření dráhy; od chvíle, kdy došlo ke specifikaci hry před otevřením dráhy anebo k prodeji položek POS.

Pro provedení částečné platby vyberte hráče, kteří si přejí zaplatit, ze sloupce pro výběr hráče a stiskněte tlačítko **Zaplatit nyní.** Následovně se otevře okno Platba obsahující položky/hry, které mají vybraní hráči zaplatit.

Zaplacená částka a celková zbylá částka jsou automaticky aktualizovány v modulu Kontrola drah.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

6.3 Odhlášení hráče

Abyste mohli některého hráče odhlásit dříve než ostatní hráče a přijmout od něho příslušnou částku, musíte provést zavírací proceduru.

Je možné přijmout částečnou platbu od hráče, který si přeje centrum opustit bez toho, abyste museli zavřít dráhu.

Vyberte si dráhu z okna Stav drah a stiskněte tlačítko **Zavřít** . Vyberte hráče z okna Kontrola drah ve sloupci určeném pro výběr a stiskněte tlačítko **Odhlásit** (v herním režimu určeném před začátkem hry) anebo stiskněte tlačítko **Zaplatit nyní** (v následovně definovaném herním režimu). V obou případech se otevře okno Platba, ve kterém budou obsaženy veškeré položky, které má příslušný hráč zaplatit.

Hráč, který se odhlásil, je automaticky smazán ze seznamu hráčů.

SPRÁVA DRAH > Správa otevřené dráhy > Odhlášení hráče

6.4 Tisk výsledků

The score printing window can also be accessed through the Lane Status module by pressing the **Print** button or through **Front Desk > Lane Control > Game Printouts**.

Stiskněte tlačítko **Skóre** a otevře se okno, ve kterém budou zobrazeny vybrané hry.

SPRÁVA DRAH > Správa otevřené dráhy > Tisk výsledků

6.5 Voiding a Lane Opening

Jestliže při otevírání dráhy dojde k nějaké chybě, může být snadnější zrušit otevření dráhy a ne se pokoušet tyto chyby opravit v okně určeném pro změny; toto rozhodnutí závisí na typu chyby.

Tuto funkci je možné použít pouze v případě, že nedošlo k využití služeb anebo k jejich zaplacení, např: hráči ještě nezačali hrát a položky POS ještě nebyly prodány, protože v tomto případě by bylo nutné hráčům vrátit peníze.

Chcete-li zrušit celou dráhu, otevřete modul Stav drah, vyberte příslušnou dráhu, stiskněte tlačítko **Zrušit** a volbu potvrďte.

Veškerá provedená zrušení jsou zahrnutá v ekonomických zprávách.

SPRÁVA DRAH > Správa otevřené dráhy > Voiding a Lane Opening

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

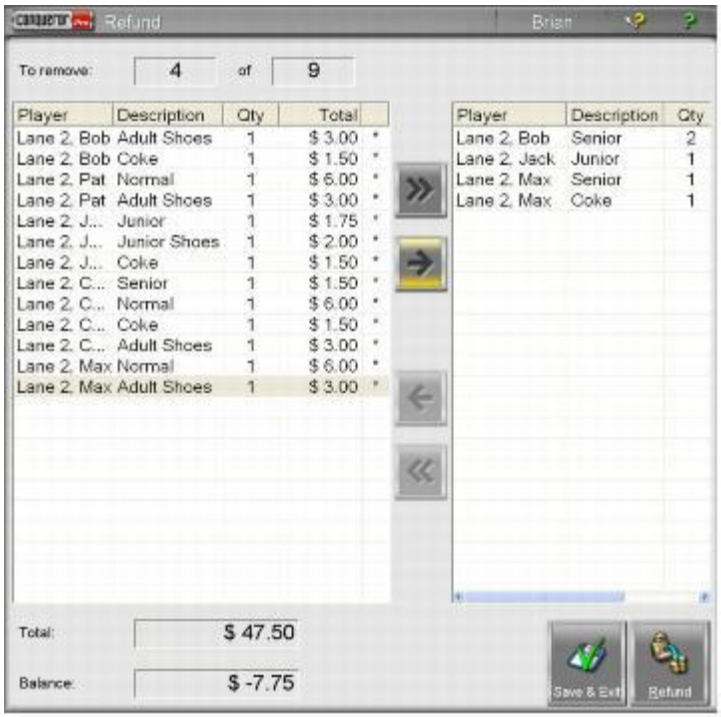
6.6 Refunding a Transaction

Položky/hry, které již byly uhrazeny, ale nebyly využity, musí být proplaceny.

Tuto funkci můžete použít také pro snížení množství (např. počet her/hrací čas) nastaveného při otevření dráhy nezávisle na tom, jestli už byly příslušné částky zaplaceny anebo ne. Postupujte stejně jako u běžného vrácení peněz.

Postup

Pro vrácení peněz za určitou transakci (nebo její část) si otevřete okno Změnit/Zavřít. Prostřednictvím modulu Kontrola drah si vyberte hráče/dráhu ve sloupci určeném pro výběr a stiskněte tlačítko **Vrátit peníze** .



V okénku **Vrátit peníze** můžete vybrat příslušné položky a přesunout je z levé tabulky (veškeré prodané položky) do pravé tabulky (položky k proplacení) použitím šipek uprostřed obrazovky.

V obou tabulkách každý řádek obsahuje jednoho hráče/dráhu, krátký popis položek a celkovou dlužnou částku.

Dvojitá šipka odstraní veškeré elementy týkající se vybrané položky, zatímco jednoduchá šipka otevře řádek, ve kterém je nutné specifikovat částky, které mají být vráceny.

Sekce **Odstranit _ z_** zobrazuje počet herních bloků, které mají být proplaceny, a počet těch bloků, které již byly nastaveny k odstranění.

Celková částka označuje celkovou hodnotu proplatitelných položek, tj. položky v levém sloupci, zatímco funkce **Zůstatek** značí souhrn částek, které mají být vráceny, a přizpůsobuje se výběru v seznamech.

Stiskněte tlačítko **Vrátit peníze** a otevře se okno Platba, ve kterém je možné provést vrácení peněz, anebo stiskněte tlačítko **Uložit a konec** pro potvrzení vrácení peněz bez skutečného provedení transakce, jestliže se hráči rozhodnou zakoupit, například, další položky, které budou kalkulovány společně s proplacenými položkami.

*Pro vrácení peněz se požaduje privilegium **Vrátit peníze za bowling/POS.***

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

7. Zavření dráhy

Poté, co dojde k úhradě částky za dráhu otevřenou v herním režimu určeném před otevřením dráhy, dráha se zavře automaticky poté, co hráči dokončí hru.

Chcete-li zavřít dráhu otevřenou ve výše uvedeném režimu, za kterou ještě nebyla uhrazena celá částka, vyberte si příslušnou dráhu, stiskněte na tlačítko **Zavřít** a vyberte si hráče/dráhu v modulu Kontrola drah. Stiskněte tlačítko **Zaplatit nyní,** čímž se otevře okno Platba v případě, že existují nějaké nedoplatky.

Chcete-li zavřít dráhu, jejíž herní režim není předem specifikován, vyberte si příslušnou dráhu v okně Stav drah a stiskněte tlačítko **Zavřít** anebo dvakrát klikněte na otevřenou dráhu a zavřete ji pomocí okna **Zavřít dráhu** .

Okno **Zavřít dráhu** se přizpůsobuje podle způsobu zavření dráhy; přizpůsobuje se také ovládací panel, kde se zobrazí tlačítko **Skóre,** které umožňuje obsluze vytisknout skóre vztahující se k dané dráze. Veškeré získané výhry mohou být zobrazené pomocí tlačítka Zobrazit výhry a transakci je možné zaparkovat.

Dále je při zavření dráhy možné změnit sazby, byla-li dráha otevřená v režimu her definovaných po ukončení, a to následujícím způsobem:

- seskupením veškerých her/framů všech hráčů a použitím metody Celková platba;
- použitím metody Poměrná platba, u které jsou ceny stanoveny podle jednotlivých časových pásem a ne podle sazeb platných při otevření anebo zavření dráhy.

7.1 Viewing Prizes

Pouze BES

When closing lanes, the **View Prizes** button is activated in the Lane Control and in the Score windows. By clicking on it the names of the customers who have won prizes are displayed and a receipt can be printed:

- for all players who have won prizes

or

- for one specific winner (by using the scroll menu).

Tato funkce je aktivní po zavření dráhy, jestliže na dráze někdo získal nějaké výhry.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

7.2 Global Price Assignment

Tato funkce může být použita pro zavření dráhy, u které není hra předem definovaná, tj. režim Hra (není poměrná), aby bylo možné uhradit částky za hry co nejkorektněji.

SCC seskupuje hry s více hráči na stejné dráze a umožňuje, aby byly veškeré sazby považovány za jedinou transakci s jednou sazbou aplikovanou pro veškeré hry, s odlišnou sazbou aplikovanou pro každou hru anebo za nabídku pro určitý počet her.

Členové se standardně nastavenými sazbami nemohou být zahrnuty do SCC.

Příklad: Patrik je pravidelný hráč (regular), který platí za 3 hry běžnou cenu; Max má voucher na 2 hry za normální cenu pro dospělé a na 1 hru zadarmo; Bob má 3 různé reklamní vouchery na 3 různé ceny; Katka je dítě a má nárok na slevu pro děti, zatímco Julie je důchodkyně a dostane slevu poskytovanou důchodcům. Vidíte, že tohle je celkem komplikovaná situace.

Abychom tuto transakci zjednodušili, veškeré odehrané hry a framy mohou být sdruženy tak, aby vytvořily jedinou transakci o 15 hrách, kde bude za každou z 15 odehraných her stanovena příslušná cena. Tuto charakteristiku můžete získat i kliknutím na políčko **Hry** patřící ke každému hráči. Po otevření okna pro výběr ceny je možné každé hře přidělit příslušnou cenu a zopakovat tento postup u každého hráče.

Postup

Vyberte ze sloupce pro výběr hráčů ty hráče, kteří mají být zahrnuti do této operace, a poté klikněte na **Click-> SCC,** kde se zobrazí detailní informace o hrách a framech na řádku **Vybrané celkové částky** .

V okně **Stanovení celkové ceny** bude zobrazena celková částka za 15 her. Máte možnost použít 1 sazbu pro veškeré hry anebo použít 15 různých sazeb a to podle potřeby.

Zatímco jsou vybrány sazby (stejně jako v okně Prodej), počítadlo **Her** je aktualizováno a zobrazuje počet her, u kterých mají být použity aktualizované sazby.

Dále je nutné vybrat sazbu pro extra frame. Chcete-li použít určitou sazbu pro extra frame, stiskněte **Xf** a vyberte cenu za hru. Systém automaticky vydělí tuto sazbu deseti a použije desetinu hodnoty pro každý frame.

Chcete-li v tomto okně zobrazit původní transakci, stiskněte tlačítko **Zrušit:** budou znázorněny ty sazby, které je možné změnit.

Pro potvrzení operace stiskněte tlačítko **OK** : řádky určené hráčům, kteří jsou součástí SCC, budou zabarveny modře v okně Kontrola drah a přehled SCC bude zobrazen na řádku Prodej na dráze.

Chcete-li zrušit aplikaci Stanovení celkové ceny, klikněte na jakékoliv políčko **Zrušit** ve sloupci **Hry** , kde se zobrazí původní tabulka.

Zaokrouhlení a kombinování

Příklad: Leoš a Bořek si chtěli zahrát dvě hry, ale museli neočekávaně odejít po odehrání osmi framů druhé hry. V tomto případě máte tyto možnosti:

- Účtovat ceny stanovené pro hru za dohrané hry a poté naúčtovat sazby stanovené pro extra framy za nedohrané hry.
- Použít funkci **Kombinovat** pro převedení 2 her a 16 framů na 3 hry a 6 extra framů.
- Použít funkci **Zaokrouhlit a kombinovat** pro převedení 2 her a 16 framů na 3 hry a 6 framů, které jsou následovně zaokrouhleny na 4 hry.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Zaokrouhlení a kombinace jsou dvě nezávislé funkce, které jsou k dispozici v okně **Stanovení celkové ceny** a které umožňují kombinovat a zaokrouhlit samostatné framy (dílčí hry) na hry (například u hráčů, kteří nemohli některou hru dohrát). Běžná cena za hru může být použita pro virtuální hru, která je výsledkem kombinace samostatných framů, čímž se usnadní platební proces.

Stisknutím tlačítko **Normální** je možné změnit status této komplikované situace "hra a frame". Objeví se pole **Typ zaokrouhlení framů,** ve kterém si můžete vybrat příslušnou funkci: **Kombinovat** , **Zaokrouhlit a kombinovat** anebo **Normální** (pro navrácení postupu do původního stavu).

Nyní je možné těmto hrám přidělit sazby stanovené pro regulérní hry.

7.3 Proportional Payment

Poměrná platba je funkce, kterou je možné nastavit pomocí tlačítka Poměrná platba v sekci **Ceny** modulu Konfigurace centra.

Dynamic price keys are price keys that can vary every half hour and are set in the **Price Setup** module. Při tomto způsobu platby jsou použité dynamické sazby, aby mohly být platby kalkulovány podle různých sazeb, které jsou platné během herního bloku, a to následovně:

- U her placených za frame je každý frame zaplacen poměrnou částkou vypočítanou ze sazby, která je platná ve chvíli, kdy je frame hrán. Tímto způsobem je možné provést velmi přesnou kalkulaci.
- U dráhy, která byla otevřená v režimu Hra a na které bylo odehráno 7 framů v jednom časovém úseku a 3 framy v jiném časovém pásmu, se částka za celou hru vypočítá podle sazby určené pro časové pásmo, ve kterém byla odehrána většina framů (tj. časové pásmo se sedmi odehranými framy).
- U dráhy, která je otevřena v režimu Čas (od 2:15 do 3:15 hod), je částka za první čtvrthodinu uhrazena podle sazby stanovené pro časové pásmo 2:00/2:30, částka za další půlhodinu podle sazby stanovené pro časové pásmo 2:30/3:00 a poslední čtvrthodina podle sazby stanovené za časové pásmo 3:00/3:30.

Při zavírání dráhy můžete kliknutím na hru, které se účastní jeden hráč, ve sloupci **Hry** použít, u jedné nebo více drah, jiné ceny než je ta, kterou v té chvíli aplikuje systém a to poměrným způsobem. Sazba aplikovaná systémem může být změněna pro každé časové pásmo použitím jiné dělitelné sazby použitelné pro daný časový úsek. Pro další informace odkazujeme na Nastavení cen.

Chcete-li použít sazbu pro extra frame, stiskněte tlačítko **Xf** a vyberte příslušnou sazbu. Systém automaticky vydělí tuto sazbu deseti a použije desetinu hodnoty pro každý frame.

Chcete-li obnovit původní nastavení, stiskněte tlačítko **Reset** . Pro použití těchto nastavení stiskněte tlačítko **OK** .

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

8. Zaparkování dráhy

Zaparkování dráhy umožňuje snazší a efektivnější využití dráhy a také času, který uběhne od chvíle, kdy hráči opustí dráhu, do chvíle zaplacení dlužné částky.

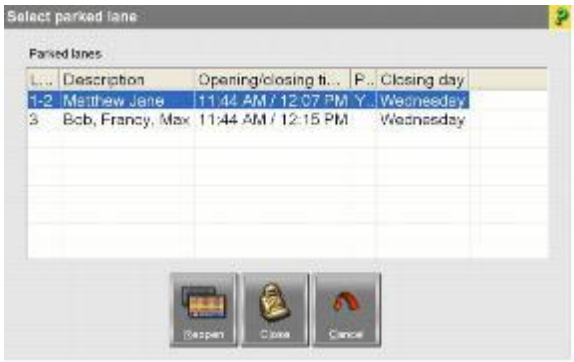
Zaparkování dráhy spočívá v ochraně a uložení veškerých informací týkajících se odehraného herního bloku, který právě skončil, na bezpečném místě a to až do chvíle zaplacení dlužné částky a následujícího zavření dráhy. Toto umožňuje otevřít dráhu pro nové hráče okamžitě po zaparkování předchozí hry bez toho, aby museli noví hráči čekat na zavření dráhy po zaplacení. Jakmile se zákazníci "zaparkovaného herního bloku" dostaví k pokladně, obsluha může obnovit veškeré potřebné informace z registru zaparkovaných her.

Když zákazníci opustí dráhu, vyberte dráhu v okně Stav drah, stiskněte tlačítko **Zavřít** a poté **Zaparkovat** v modulu Kontrola drah. Okamžitě poté je dráha volná pro další hráče.

Obnovení zaparkované dráhy

Jakmile se zákazník dostaví k pokladně, stiskněte tlačítko **Zaparkovat** v modulu Stav drah anebo stiskněte tlačítko **Zaparkované dráhy** (tlačítko rychlého přístupu), které je aktivováno, jakmile dojde k zaparkování některé dráhy.

Následovně se otevře okno **Dokončení nevyřízených zaparkovaných transakcí,** kde si obsluha vybere příslušnou dráhu a stiskne tlačítko **OK** pro dokončení odhlašovacího procesu.



Každý řádek obsahuje číslo dráhy, jména hráčů, dobu otevření a zavření dráhy, jedná-li se o hru na dvou dráhách a také zavírací den.

Tlačítko **Znovu otevřít** umožňuje opětovné otevření zaparkované dráhy pro stejné hráče, jestliže si hráči po přestávce ha oběd přejí pokračovat ve hře. (The **Reopen** feature available only with BES, Bowland, Bowland-X and BOSS.)

Tlačítko **Zavřít** umožňuje otevřít okno, ve kterém je možné zavřít dráhu. Here it is also possible to make final adjustments to prices, print games, etc. and press **Pay Now** to conclude the payment.

Obnovení zaparkovaných drah je v Protokolu systému zaregistrováno jako podezřelá operace.

---

9. Správa skupin drah

Správná správa skupin drah je velmi užitečná v případě, že potřebujete provést příslušné operace velmi rychle. Způsoby otevření dráhy jsou standardní, takže není nutné zadat jména hráčů, a rychloprodejné položky a položky POS jsou spojovány s dráhou. Proces je mnohem rychlejší, když zadáte méně informací.

Operace a nastavení použité při otevírání dráhy mohou být u vybraných drah upraveny a změněny podle potřeby. Chcete-li provést změny u jedné dráhy, dráhu vyberte v okně Stav drah a proveďte veškeré změny (např. vložení jmen hráčů, možnosti drah atd.).

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Tato možnost je také užitečná, chcete-li použít Zvláštní funkce u více než jedné dráhy.

9.1 Otevření skupiny drah

Vyberte si skupinu drah pomocí funkce **Vybrat dráhy** v modulu Stav drah; vybrané funkce jsou zvýrazněny modrou barvou. Klikněte na Způsob otevření dráhy, který chcete použít pro veškeré vybrané dráhy, a otevře se modul Kontrola dráhy.

Toto okno je podobné jako okno Otevření dráhy, ale místo hráčů obsahuje dráhy patřící do skupiny; trénink je zobrazen v samostatném sloupci a extra frame vpravo.

V okně Kontrola drah jsou veškeré hry, položky z baru atd. spojovány s dráhou a ne s hráči.

Přiřazení hráčů

Dráhy patřící do skupiny jsou zobrazeny v prvním sloupci. Stiskněte tlačítko **Počet hráčů,** chcete-li, aby byl ke každé vybrané dráze patřící do skupiny přiřazen stejný počet hráčů.

Jestliže chcete, aby byl ke každé dráze přiřazen jiný počet hráčů, klikněte na příslušný řádek ve sloupci **Hráči** a **Vybrat počet hráčů.**

Nastavení tréninku

Chcete-li, aby bylo u vybraných drah nastaven trénink, stiskněte tlačítko **Trénink** pro přiřazení stejného způsobu rozhazování ke všem dráhám anebo klikněte na políčka příslušného sloupce a zadejte pro jednotlivé dráhy různé typy rozhazování. Okno Definovat tréninkový režim, které se zde otevře, je možné otevřít také prostřednictvím funkce Zvláštní funkce v modulu Stav drah.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Rychloprodejné položky

Chcete-li použít rychloprodejné položky u dráhy, klikněte na příslušný řádek pod položkou, která má být prodána, a vyberte množství, které má být prodáno, pro celou dráhu.

Sazby

Chcete-li změnit standardní sazby u vybrané dráhy anebo přiřadit standardní sazby ke hrám, stiskněte tlačítko **Nastavit cenu** .

Čas / Hry / Lístek Distribuce

Kliknutím na příslušné pole je možné k dráze přiřadit hry anebo čas.

Stiskněte tlačítko **Nastavit hry** / **Nastavit čas,** chcete-li u vybraných drah prodat hry anebo čas.

Celkové částky

Sloupec **Celkové částky** zobrazuje částky, které mají být zaplaceny za každou dráhu.

Klikněte na příslušné pole a zobrazí se přehled transakcí provedených na příslušné dráze.

Částečné otevření dráhy

Současně je možné otevřít pouze několik drah. Příklad: jestliže máte otevřít čtyři dráhy, můžete vybrat dvě dráhy ve sloupci určeném pro výběr a otevřít je bez inkasování příslušné částky; modul Kontrola drah zůstává otevřený a jsou v něm zobrazeny pouze ty dráhy, které ještě nebyly otevřeny; zde je možné vybrat další dvě dráhy a přijmout platbu.

9.2 Zavření skupiny

Zavření skupiny drah se týká zavření vybrané skupiny drah.

Kontrola drah zde nabízí několik možností: **Nastavit cenu** , **Zaparkovat** , **Uložit a konec** a **Zaplatit nyní.**

Zavření skupiny drah

Chcete-li zavřít skupinu drah najednou, vyberte dráhy, které mají být zavřené pomocí okna **Vybrat dráhu** a stiskněte tlačítko **Zavřít** v modulu Stav drah. Zobrazí se modul Kontrola drah a také kompletní informace o veškerých hráčích na dráhách, které mají být zavřeny.

Dráhy otevřené různými způsoby mohou být také zavřené společně a to pomocí funkce **Vybrat dráhu** .

Ve sloupci pro výběr jsou standardně vybráni veškeří hráči a všechny dráhy. Chcete-li přijmout hromadnou platbu (kde nebyly dráhy otevřeny společně a nebyly zaplaceny při otevření), stiskněte tlačítko **Zaplatit nyní** .

V případě zákazníků platících zvlášť vyberte příslušného zákazníka a stiskněte tlačítko **Zaplatit nyní.**

Celkové částky zobrazené na řádku **Vybrané celkové částky** se vztahují k vybraným zákazníkům a částky zobrazené na spodním řádku **Celkové částky** se týkají veškerých hráčů a drah, kterých se zavření dráhy týká.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

10. Pořadník

The waiting list can be accessed by pressing **Waiting** in the Lane Status module or through the Quick Button in the external frame of the main menu (if set).

*In the **Waiting List** Quick Button a label displays the number of items currently present in the waiting list for all the resources.*

Jestliže je bowlingové centrum plné, obsluha může vytvořit pořadník zákazníků, kteří čekají na hru, s uvedením dráhy připravené k pozdějšímu otevření a se zobrazením zadaných údajů. Čím více informací zde bude uvedeno, tím kratší bude doba potřebná pro otevření dráhy, jakmile se dráha uvolní.

All items created for the resource selected in the drop down menu are listed in the table (a label on the right specifies how many items are present in the waiting list for the current resource).

Each item is composed of: **Position** of the item in the waiting list **ID** , **Reference** , **Bowler Number** , **Lanes** (single or pair), **Opening Mode** (Game, Time or Unlimited), **Time** of item insertion, quantity (**Qty**) of time / games / tickets, **Total** and amount **Due** .

Vybráním položky (kliknutím na příslušný řádek) se v tabulce pod řádkem zobrazí příslušné informace s uvedením počtu her / délky hracího času, která byly přiděleny každému zúčastněnému hráči.

Tisk stvrzenky

Funkce **Vytisknout stvrzenku** umožňuje vytisknout stvrzenku pro potřeby zákazníka po uložení položky, které se stvrzenka týká. Stvrzenka obsahující identifikační číslo (ID) je předána zákazníkovi, který ji dále předloží pokladnímu.

Pořadí položek

Dvě šipky ve spodní levé části okna je možné použít, chcete-li změnit pořadí položek: podle toho, kterou šipku stisknete, se vybraná položka pohybuje nahoru anebo dolů. Tahle funkce je velmi užitečná, chcete-li nastavit pořadí podle nejčastěji používaných položek.

Nové nastavení identifikačního čísla položky

Tlačítko **Resetovat ID** je aktivní pouze tehdy, je-li horní tabulka prázdná, a je používáno pro to, abyste zajistili, že příští vložená položka bude mít číslo jedna

10.1 Vytvoření položky

Pro vytvoření položky si nejdříve vyberte typ **Zdroje** bowlingu z těch možností, které jsou k dispozici v roletovém menu okna **Pořadník.**

Zadejte jméno **Referenční osoby** (které bude oznámeno, jakmile se přiblíží začátek hry) a stiskněte tlačítko **Enter** na klávesnici pro použití hlavního (primárního) způsobu otevření anebo přímo stiskněte vybraný způsob otevření.

V obou výše uvedených případech se otevře okno Kontrola drah a v levé části budou znázorněny přesýpací hodiny a štítek znázorňující **Referenční osobu** .

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Stejně jako u otevření dráhy zde můžete zadat veškeré nezbytné údaje, jako například jména a možnosti týkající se hráčů, změnit standardní sazby, vybrat částečné nebo celkové platby a prodat položky POS anebo Rychloprodejné položky.

Poté bude položka přidána s veškerými údaji do tabulky pořadníku a dojde k automatickému vytištění stvrzenky, jestliže jste aktivovali funkci Tisk pokladní stvrzenky.

10.2 Změna položky

Vyberte si příslušnou položku z tabulky a stiskněte tlačítko **Změnit.** Otevře se okno Kontrola drah, ve kterém můžete změnit zobrazené údaje.

Jestliže chcete zkrátit hrací dobu anebo snížit počet her, musíte se řídit postupem pro Vrácení peněz.

10.3 Zobrazení informací o položce

Vyberte si příslušnou položku a stiskněte tlačítko **Zoom.** Otevře se okno s různými informacemi o vybrané položce, tj. pozice v pořadníku, počet hráčů, celková částka, celková dlužná částka a způsoby otevření dráhy.

Do vyhrazeného prostoru můžete vložit popis anebo zde změnit či uložit již existující popis; čtyři šipky ve spodní části tabulky umožňují procházet různé položky daného zdroje.

10.4 Odstranění položky

Chcete-li odstranit z pořadníku nějakou položku (za kterou jste ještě nevybrali žádnou částku), vyberte ji z tabulky a stiskněte tlačítko **Odstranit** .

Jestliže jste již obdrželi platbu za příslušný herní blok, ke kterému patří položka, která má být odstraněna, tlačítko **Odstranit** se v tomto případě změní na tlačítko **Vrátit peníze** . Stisknutím tlačítka **Vrátit peníze** se otevře okno Platba s veškerými potřebné detaily. Po vrácení příslušné částky bude položka automaticky vymazána.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Jestliže při odstraňování položky systém zjistí, že některé Rychloprodejné položky anebo položky POS byly prodány, ale nebyly ještě zaplaceny, tlačítko se změní na **Zaplatit a Vymazat.** Stisknutím tohoto tlačítka se otevře okno Platba a vy můžete vybrat platby za tyto položky. Po vybrání příslušné částky bude položka automaticky vymazána.

10.5 Odeslání položky na dráhu

Chcete-li odeslat nějakou položku na dráhu, vyberte ji, stiskněte tlačítko **Otevřít,** vyberte si příslušné dráhy z okna, které se otevře, a stiskněte tlačítko **OK** . V modulu Kontrola drah, který se otevře, můžete dráhu otevřít.

Položka bude poté z pořadníku automaticky odstraněna.

Jestliže otevřete dráhu a v pořadníku je zaznamenána některá položka, zobrazí se následující výstražná zpráva: **Pozor, pořadník není prázdný!** . Obsluha se může rozhodnout, jestli otevře dráhu pro osobu v pořadníku anebo jestli bude zprávu ignorovat (stisknutím tlačítka **Zrušit**) a pokračovat v otevírání dráhy.

---

11. Skóre

Chcete-li zobrazit, vytisknout anebo změnit skóre anebo výhru, vyberte příslušnou dráhu z modulu Stav drah a stiskněte tlačítko **Skóre.** Otevře se okno, ve kterém bude zobrazeno skóre veškerých hráčů probíhající hry.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

V poslední části tabulky je pod skóre zobrazeno číslo hry, která se právě hraje (ve výše uvedeném případě se jedná o první hru).

Zde je možné přidat hráče k určité dráze kliknutím na žluté pole s vlaječkou a číslem družstva (pod jmény hráčů).

Chcete-li otevřít okno Možnosti hráče, klikněte na **Typ** , **Hráč** anebo **Handicap** nad žlutým řádkem. Otevře se modul se zvláštní funkcí, která umožňuje změnit pořadí hráčů pomocí šipek.

V režimu otevření dvojice drah je okno **Skóre** rozděleno vodorovně do dvou částí a šipky ukazují, která skupina hráčů patří k levé dráze a která k pravé dráze.

Změna skóre hráče

Změna skóre je užitečná například tehdy, kdy jeden hráč nechtěně hodí koulí ve chvíli, kdy by měl hrát druhý hráč, a hráči požádají, aby byly tyto body vymazány, anebo v případě chyby stavěče (kuželka spadne o něco později).

Pro změnu skóre klikněte na frame, který má být změněn, a otevře se panel **Změnit skóre** . Nyní je možné změnit skóre dvou hodů: u každého framu je možné zadat skóre nebo změnit stav každé kuželky kliknutím na náčrtek.

Tlačítko **F** může být použito pro označení přešlapu, **-** pro označení žlábku "gutter", **X** pro označení striku a **C** pro vymazání zadaného skóre. Proveďte potřebné změny a stiskněte tlačítko **OK** .

Procházet dráhy

Šipky v levé části umožňují obsluze, aby procházela různé otevřené dráhy.

Stisknutím sekce **Procházet dráhy,** výběrem příslušných drah a stisknutím tlačítka **Start** se budou vybrané dráhy posunovat automaticky.

Zpoždění

Zadejte **Zpoždění** v sekundách a tím zadáte dobu, na kterou bude stránka se skóre zobrazena před tím, než se systém automaticky posune na další stránku.

Zvláštní funkce

Tlačítko **Zaměnit** vymění hráče mezi dvěma dráhami v případě otevření drah ve dvojici (šipky ve žlutém prostoru označují, na které dráze hráči hrají).

Stiskněte tlačítko **Nová hra,** chcete-li přerušit probíhající hru a začít novou hru.

Jedna z možností drah umožňuje převést součty k další hře; tlačítko **Resetovat součet** si vyžaduje resetování výsledku, aby bylo v příští hře skóre počítáno od nuly (původní nastavení).

Trénink

Stiskněte tlačítko **Trénink,** chcete-li u vybrané dráhy nastavit tréninkový čas anebo rozhazovací hody v okně **Definovat tréninkový režim** jako v modulu Možnosti drah.

View Prizes

Displays any prizes won by the bowlers through BES Special Games.

When closing lanes, the **View Prizes** button is activated in the Lane Control and in the Score windows. By clicking on it the names of the customers who have won prizes are displayed and a receipt can be printed:

- for all players who have won prizes

or

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

- for one specific winner (by using the scroll menu).

Tisk

This option prints each player's scores in detail, including bowls, frames, partial and global totals, time and date, etc. providing a comprehensive reference for the bowlers to take home if desired.

The header printed in the score report is the **Score and Mailing Header** previously set in **Setup > Terminal Setup > Print**.

---

12. Možnosti hráče

Možnosti hráče se týkají preferencí každého hráče ohledně různých aspektů hry.

Funkci Možnosti hráče můžete otevřít pomocí různých modulů, včetně modulů: **Kontrola drah** , **Pořadník** , **Skóre** , **Rezervační systém, Liga** a **Turnaj** .

Chcete-li zadat jména hráčů, jejich handicap a preference týkající se hry, klikněte na jméno hráče v modulu Kontrola drah, kde se zobrazí okno **Možnosti hráče** .

Jméno

The name of the player can be entered from the keyboard.

If the player is a member, swipe their membership card or search their details in the database using the **Search** button.

To quickly enter an FB, type their FB ID and press **Enter** from the keyboard.

Hry / Čas

Nastavte počet předem určených her a čas, které budete prodávat za standardní sazbu nastavenou pomocí tlačítka **Nastavit cenu** .

Handicap

Uveďte handicap hráče.

Start mode

Když přidáte hráče na otevřenou dráhu pomocí modulu Kontrola drah anebo Skóre, specifikujte v roletovém menu, jestli má být hráč přidán již k **Této hře** anebo k **Příští hře** či přímo k probíhajícímu frame (**Auto vyplnění**); co se týče neodehraných framů, jako výsledek uveďte nulu (Gutter score).

Vymazat

Tlačítko **Vymazat** umožňuje vymazat nějakého hráče z dráhy, jestliže dráha ještě nebyla otevřena.

Narozeninové foto

Press this button to access the birthday party photo settings.

Hledat

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Tato funkce otevře modul Hledat člena.

Info

Tato funkce otevře okno Informace o členovi, kde si můžete zobrazit veškeré informace, údaje, fotky atd. týkající se příslušného člena.

Cena hráče

Set the bowler default price key to be utilized for the games or time pre-assigned through the Game/Time field.

OK

Stisknutím tohoto tlačítka nastavení uložíte.

12.1 Typ hráče

Podle provedeného nastavení se vedle jména hráče zobrazí symbol nebo písmeno označující typ hráče (v okně Kontrola drah).

Pacer

Zaškrtněte tuto možnost, má-li být ligový hráč nastaven jako Pacer.

Pravidelný hráč (Regular)

Jestliže zvolíte tuto možnost, je nutné specifikovat následující informace;

- **Odstranit** - má-li být hráč zcela odstraněn ze hry a ze všech následujících her.
- **Přeskočit** - jestliže se hráč vzdálil na krátkou dobu a má dohrát veškeré zmeškané framy, jakmile se vrátí.
- Jestli mají být pro tohoto hráče použity **Nárazníky.**
- **Q-View,** jestliže se požaduje zařízení pro filmování hráče
- Jestliže se jedná o **rozehranou hru.**
- **Oslava narozenin** - *Pouze Bowland* - umožňuje poslat fotku oslavence na dráhový monitor po druhém hodu.
- **Zvláštní hry** - tato možnost je vybrána automaticky; deaktivujte ji, jestliže se hráč nechce účastnit zvláštních her nastavených pro určitou dráhu.
- **Levák** - *Pouze BES* - poskytuje animaci Tutor (zvukové efekty) s herními tipy pro leváky.
- **QFlash Level** - enables the interactive laser bowling game combining accuracy with timing (and a Strike or Spare) - select **Auto** for a more challenging game whereby the speed of the flashing beams increases as the score increases
- **No Tap** - jestliže se hráč nechce účastnit klasické hry No Tap, kterou můžete spustit na dráze pomocí modulu Možnosti dráhy, v roletovém menu vyberte **Off** . Hodnota "No Tap" může být pro daného hráče změněna v roletovém menu.

Blind

Specifikujte, jestli hráče **Odstranit** , **Přeskočit** nebo jestli mu přidělit **Blind skóre** .

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Nejlepší hod (Best Ball)

Nejlepší hod je týmová hra, u které systém vytváří virtuální hru s vyšším skóre, které je získané kombinací skóre veškerých hráčů družstva; systém vytváří tuto hru použitím nejlepších hodů hráčů.

Příklad: Robert získá 7 bodů a 1 bod, zatímco Petr 6 bodů a 2 body; hráč nejlepšího hodu tak získá 7 bodů a 2 body!

Zvolením této možnosti je tento hráč stanoven jako Hráč nejlepšího hodu.

Hráč nejlepšího hodu musí být poslední, který bude hrát, aby tato hra fungovala.

Nejlepší frame (Best Frame)

Tato možnost funguje stejně jako funkce Hráč nejlepšího hodu, ale pro vytvoření hry nejlepších virtuálních hráčů je použit nejlepší frame.

Hráč nejlepšího framu musí hrát jako poslední, aby tato hra fungovala.

Vacant

Specifikujte, má-li být hráč odstraněn, přeskočen anebo má-li mu být přiděleno **Skóre Vacant** .

Rozehraná hra

Specifikujte, má-li být hráč odstraněn anebo přeskočen, a dále specifikujte skóre **Probíhající hry** a dalších devíti her.

Toto nastavení se používá při turnajích a ligách, kdy někteří hráči nemohou hrát ve stanovený den, a tak hrají před tímto datem. V této sekci hráči manuálně zadají dosažené výsledky, které pak budou zobrazeny u jednotlivých framů v den, kdy se liga nebo turnaj bude hrát.

Player and Team Attribute

Select the suitable attributes in these scroll menus, at player level and at team level.

If an attribute has already been assigned to the team from Lane Control, it will be present here by default, but can be modified.

---

13. Special Functions - BES & Bowland

Stav drah > Zvláštní funkce

Special Functions are a series of functions that can be applied to a lane or to a group of lanes.

To apply any of the Special Functions, first select the lane and then press **Special Functions** to apply the desired function as follows.

Rozdělit / Spojit

Rozdělí dvojici drah do dvou nezávislých drah; vyberte dvojici drah a stiskněte tlačítko **Rozdělit** .

Join a single lane with its sister lane (if compatible) by selecting it and clicking on **Merge** .

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

These functions are unavailable if lanes are opened in Time mode with the **Charge Double Time** option checked in Center Setup.

Poslední

Stiskněte **Poslední** pro zobrazení poslední fotky kuželek, kterou kamera zhotovila na vybraných dráhách.

TV

Pressing this button will open a window where it is possible to modify the settings of the monitor/TV connected to one or more pairs of lanes.

In the case of the Accuvision monitor, each monitor can be setup separately: both monitors on the pair of lanes plus the central one, when present.

The data source will be different: lane-off picture\advertising, integrated single channel TV, multi-channel TV, AV1, AV2, component input and HDMI.

If the multi-channel TV is selected, it is possible to choose a particular channel on tuner 1 or 2.

If the selection includes lanes with different settings, a question mark will be display on the monitor image.

Opětovné otevření dráhy

Reopens the lane with the same settings (options and players) of the last bowling session (the games played will be put together with those played previously).

Example: the game has finished, the lane is closed but the players change their minds and wish to continue playing.

Přeskočit spouštěcí chybu

Jestliže se u funkce Řídícího panelu drah objeví spouštěcí chyba, je možné zkusit funkci obnovit pomocí tohoto tlačítka (tj. otevřít dráhy) a chybu tak ignorovat.

Jestliže se objeví chyby, které se týkají například TV PIP a nejsou důležité pro průběh hry, tj. zákazník si závady nevšimne, toto tlačítko může být užitečné. Na druhé straně, jestliže se objeví chyba týkající se stavěčů, tato funkce umožní otevření dráhy, ale příkazy pro stavěč budou muset být zadány manuálně na klávesnici, stejně jak tomu je u vložení skóre.

Toto tlačítko je užitečné během turnajů, kdy je souvislá hra velmi důležitá, i když je nutné úkol provést ručně.

Přesun hráčů

BES, Bowland and Bowland-X Only

To transfer players from one lane to another available lane (whether open or closed), click on the **Transfer Bowlers** button, choose the destination lane and press **OK** , then select the player to be transferred and the amount of time (**Time to Transfer**) if the session was opened in Time mode. Jestliže jste dráhu otevřeli v režimu Hra, dojde k automatickému zadání zbývajících framů, které mají být odehrány.

Pogo Pin

Bowland and Bowland-X Only

Stiskněte toto tlačítko, chcete-li aktivovat hru Pogo Pin na vybraných dráhách.

Strike Challenge

BES, Bowland and Bowland-X Only

Stiskněte toto tlačítko, chcete-li otevřít nastavení a správu Strike Challenge.

Lucky Train

Pouze BES

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Press here to activate the Lucky Train global game on the selected lanes.

Zaměnit

Zamění hráče na dvojici drah; tj. přesune hráče z jedné dráhy na druhou a naopak.

Klávesnice

Otevře klávesnici, která simuluje dráhovou klávesnici a umožňuje obsluze (namísto hráčů) poslat na dráhu různé příkazy.

Hlasitost

Funkce **Hlasitost** kontroluje hlasitost na dráhách, zatímco hlasitost **Zvláštních her** , **TV** , animace/reklamy v režimu **Zavřená dráha** anebo pro herní bloky a také animace v režimu **Otevřená dráha** jsou kontrolovány zvlášť. Tlačítko **Mute** vypne zvuk, což může být použito, například, je-li nutné přenést přes reproduktory nějakou zprávu.

Tato funkce je aktivní pouze v případě, že je v modulu Konfigurace centra aktivována funkce Zvuk.

Funkce **Zavřená dráha** a **Hry** jsou přístupné pouze pro centra Bowland.

Obraz monitoru

Zobrazí obraz monitoru vybrané dráhy.

Restore Last Game

Pouze BES

If the player goes to the following game by pressing the keyboard by mistake while the current game is not finished yet, they can ask the operator to restore the interrupted game.

This function is available only to the operators with the **Restore Last Game through Special Functions** privilege.

13.1 Pogo Pin

Bowland and Bowland-X Only

Stav drah > Zvláštní funkce

Qupee animation jumps from lane to lane on the monitors and stops at a random player (or a pre-selected player) who has then won the game. Vítěz je upozorněn prostřednictvím dráhového monitoru, zatímco u ostatních hráčů se zobrazí šipka ukazující na dráhu vítěze.

*Pro aktivaci této hry je nezbytné privilegium **Přístup ke zvláštní funkci Pogo Pin** .*

Nastavení Pogo Pin

Vyberte si skupinu otevřených drah, u kterých byla již zadána jména hráčů, a stiskněte tlačítko **Spustit** v okně **Pogo Pin;** tím se otevře nastavení.

v poli **Vítěz Pogo Pin** se zobrazí jméno vítěze a dráha, na které byla hra odehraná. Kliknutím na toto pole může obsluha otevřít tabulku hráčů a manuálně z nich vybrat vítězce.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

*Pro manuální výběr vítěze se vyžaduje privilegium **Změnit vítěze Pogo Pin** .*

Délka animace může být také nastavena pomocí funkce **Max. délka** , která je vypočítaná podle počtu drah a počtu hráčů.

Hlasitost hry Pogo Pin můžete změnit nezávisle na nastavené hlasitosti drah.

Po nastavení vítěze, délky a hlasitosti stiskněte tlačítko **Start,** čímž bude hra Pogo Pin odeslána na dráhy.

Stiskněte tlačítko **Zrušit,** chcete-li vymazat zobrazení vítěze na obrazovce.

13.2 Lucky Train

Pouze BES

Stav drah > Zvláštní funkce

A bell rings: Lucky Train crosses all lane monitors and then stops, leaving a car in front of each lane. All the car doors open and the player on the lane where Qupee steps down from the car wins, while arrows on the other lane monitors point to the winner's lane.

*The **Access to Lucky Train Special Function** privilege is necessary to activate this game.*

Lucky Train Setup

Press **Lucky Train** in the Special Functions to access the settings.

Select a group of **Lanes** on which the Lucky Train global game will be executed and choose a **Winner** (a random player is proposed but it can be changed with another one).

Set the **Duration** of the Lucky Train trip, i.e. the number of seconds between the moment it starts and the revelation of the winner. The suggested **Range** is calculated on the basis of the number of lanes and the number of players.

The **Volume** of the Lucky Train game can be modified. The suggested volume is by default the one applied to the lanes, but it can be chosen according to the duration of the game.

Once the winner, the duration and the volume have been set, press **Start** to start the Lucky Train on the lanes.

---

14. Special Functions - BOSS

Stav drah > Zvláštní funkce

Special Functions are a series of functions that can be applied to a lane or to a group of lanes.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

To apply any of the Special Functions, select the lane and press **Special Functions** to apply the desired function as described below.

Split/Merge

Rozdělí dvojici drah do dvou nezávislých drah; vyberte dvojici drah a stiskněte tlačítko **Rozdělit** .

Join a single lane with its sister lane (if compatible) by selecting it and clicking on **Merge** .

These functions are unavailable if lanes are opened in Time mode with the **Charge Double Time** option checked in Center Setup.

TV

Okno zobrazující možnosti dálkového ovládání normální TV je k dispozici stisknutím tohoto tlačítka.

Dále je možné zvolit, má-li být **Skóre** zobrazováno na **Levém** , **Pravém** anebo **Obou monitorech** .

Další informace naleznete v technickém manuálu příslušného typu TV.

Opětovné otevření dráhy

Reopens the lane with the same settings (options and players) of the last bowling session (the games played will be put together with those played previously).

Example: the game has finished, the lane is closed but the players change their minds and wish to continue playing.

Klávesnice

Opens a keyboard simulating the one on the lanes, allowing the operator (instead of the players) to control the lanes.

Reboot

Press to restart the lanes saving information.

Monitor On/Off

Press to turn lane monitors on or off.

Reklama

Allows access to the Advertising module.

New Game Button

Enables the button on the lane that allows the start of a new game.

It can be pressed on the lane keyboard or Keyboard plugin.

Hold Lane

This option, enabled only in case of **Time Mode** , stops time on the lanes.

Lanes on hold are highlighted in the Lane Status.

Reset Lane

After downloading all the games, this function allows to restart the lanes deleting all the information regarding games, players, etc.

*It is only possible to proceed for operators with the **Reset Lane through Special Functions** privilege.*

Klávesnice

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Otevře klávesnici, která simuluje dráhovou klávesnici a umožňuje obsluze (namísto hráčů) poslat na dráhu různé příkazy.

Mask Color

Opens a window where the color of the mask can be selected.

If the Color Sequencing Lane Option is enabled, the selected mask will be shown only for the first game. The mask of the following color will be shown for the second game and so on for each following game.

If the Color Sequencing Lane Option is not enabled, the selected mask color will always be used.

Start New Game

Press to start a new game.

Reverse Arrow

Names are not moved from one monitor to the other when swapping and opening lanes in Alternate mode (Swap Lanes). In this case arrows will appear next to the names of the players that are changing direction at the moment of swapping.

This option is used when opening lanes, if the foreseen direction has to be inverted.

---

15. Lane Options - BES & Bowland

Nastavené možnosti drah a herní režimy připravují prostředí pro rychlejší a snadnější otevření dráhy.

Možnosti drah jsou funkce, které kontrolují dráhy a dráhové monitory.

Možnosti drah mohou být seskupeny do předem připravených skupin se standardní konfigurací pro určité situace, např. pro děti, turnaje anebo "třpytivé noci " (glow nights). Tyto skupiny mohou být použity při otvírání drah, je-li dráha otevřena, anebo mohou být spojovány s určitým Herním režimem a mohou být změněny během použití.

Herní režim je komplexní konfigurace standardních hodnot obsahující Možnosti drah, Sazby, Skupiny možností drah, které vytváří určitý režim, jenž může být aktivován podle příslušného naprogramování v určitých časových pásmech nebo dnech (např. sobotní noci) anebo nastaven manuálně, je-li to nutné.

Lane Options can be accessed by pressing **Options** button in the Lane Control, in the Lane Status module and in the Reservation Details window (Booking System).

V modulu, který se otevře, se vlevo zobrazí seznam obsahující vytvořené skupiny a samostatné možnosti, které mohou být vybrány a zaslány na dráhy pomocí funkce **Zaslat na dráhu** .

Chcete-li připravit sadu Možností drah, otevřete **Konfigurace > Konfigurace bowlingu > Možnosti drah**. Modul, který se otevře, je stejný jako ten, který můžete otevřít pomocí modulů Stav drah anebo Rezervační systém a to použitím tlačítek **Nový** , **Zrušit** a **Uložit** místo tlačítka **Odeslat na dráhu** .

V konfiguračním okně je možné vytvořit, změnit a odstranit skupiny možností drah.

Chcete-li vytvořit skupinu možností, stiskněte tlačítko **Nový** , zadejte příslušný název, aktivujte anebo deaktivujte možnosti tvořící skupinu v různých sekcích a stiskněte tlačítko **Uložit** . Můžete uvést i krátký **Popis** skupiny a to do prostoru pod seznamem **Nastavených možností** .

Chcete-li změnit již existující skupinu, vyberte si ji ze seznamu **Nastavených možností** , proveďte potřebné změny v sekcích a poté je uložte.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Chcete-li odstranit zbytečnou skupinu, vyberte ji a stiskněte tlačítko **Vymazat** .

Výše popsané změny mohou být provedeny pouze v případě, že daná skupina není zrovna použitá v některém herním režimu.

15.1 Basic

Environment

Pouze BES

Click on the picture preview to choose the environment to be displayed on the lane monitors during bowling sessions.

In the window that opens, simply click on the environment picture to send it to the lane.

Choose **Custom** to create a personalized grid, to decide its style, colors and mix of animation themes to be displayed.

Suggestion: for a match kids vs. grandpas, combine a simple, easy to read grid with a mix of childish and vintage animations; for an informal competition during Christmas holidays, pick a serious, informative grid style, decorate it with Christmas colors and add Christmas theme animations.

First choose a **Foreground** between those available; use the arrows to scroll and display the second page.

Then choose a **Background** among those available or enable the **Change Grid Color with Game** option to automatically change the grid color at each game (Game 1 is green, game 2 yellow, 3 red, 4 green and so on). In this case **Background** options are disabled.

At last choose one or more **Animation Sets** between those available in the list on the right-hand side and click on **OK** to save your custom grid.

*When setting a **Custom Grid** , the **Environment from Console** option is automatically disabled.*

Trénink

Tato funkce otevře okno, kde je možné nastavit počet rozhazovacích hodů anebo čas potřebný pro rozhazování; toto okno je přístupné také prostřednictvím modulu Kontrola drah.

V roletovém menu **Režim** vyberte některou z následujících možností:

- **Cyklus,** kde bude stavěč fungovat normálně.
- **Žádný cyklus,** jestliže stavěč nemá provádět běžné cykly během fáze rozhazování.
- **Kompletní nastavení,** jestliže chcete, aby byly postaveny všechny kuželky po každém hodu.

Stiskněte **Manuální,** má-li mít hráč možnost rozhodnout, kdy ukončit rozhazování, a to použitím červeného tlačítka.

Stiskněte **Žádný trénink,** mají-li hráči začít hrát bez rozhazování.

Klasická hra

Tato funkce umožňuje volbu mezi třemi klasickými hrami (**No Tap** , **Low Game** , **Odd/Even** anebo **3-6-9**) a nastavení pravidel pro tyto hry.

Zvláštní hry

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Choose the Special Game sessions to be played by clicking here. Objeví se okno, ve kterém můžete přidělit zvolený blok jedné nebo více zvláštních her přiřadit (anebo odstranit) k určité dráze.

By choosing to send a BES **Birthday Party** to the lanes, the **Birthday Photo** button appears in the bottom right hand corner: press it to access the Birthday Party photo settings.

Zvláštní hry pro všechny

Zatrhněte tuto funkci, mají-li být zvláštní hry aktivovány pro veškeré hráče. Poté můžete odebrat veškeré hráče, kteří se nechtějí zvláštních her účastnit; hráče odeberete kliknutím na funkci **Zvláštní hry** v modulu Možnosti hráče.

Zrušte tuto volbu, chcete-li deaktivovat zvláštní hry na dráhách; poté můžete aktivovat tuto funkci pouze pro zákazníky, kteří se chtějí účastnit zvláštních her.

Rychlost

Toto nastavení umožňuje zobrazit rychlost každého hodu na dráhovém monitoru.

Převést celkový počet bodů za hru

Zde je možné sloučit souhrnný počet bodů získaných v předchozích hrách s body získanými v probíhající hře; v průběhu hry dochází k neustálé aktualizaci.

Klávesnice

This option enables the use of the on-lane keyboard.

It activates the **Qubica Key** in Bowland Centers and the **Modifications** tab in BES Centers (which contains the functions available from the lanes).

This option is available if the Keyboards have been previously enabled in Lane Setup.

Environment from Console

Pouze BES

Enable this option to allow the bowlers to choose the animation set from their console.

Animation

Pouze BES

Displays animation for 9 score, Strike, Spare, etc. on the lane monitors.

Efekty

Bowland & Bowland-X Only

Select the effects to be activated on the lane monitors:

- animace pro skóre 9, Strike, Spare, atd.,
- animation set between Toons, Vintage, Energy, etc.,
- audio on lanes,
- junior animation for 7 and 8 scores,
- Spare Finder.

Enable the **Animation from Console** option in order to allow the bowlers to choose the animation set from their console.

Zvuk

Pouze BES

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Activates the audio on lanes.

Spare Finder

Pouze BES

After the first bowl, the **Spare Finder** displays the remaining pins and the bowl necessary to achieve a Spare.

Choose which Spare Finder to activate in the scroll down menu between:

- a **Static** picture,
- an animation,
- a **Tutor** suggestion: in addition to a themed animation, an instruction is displayed, explaining how to throw the second bowl, e.g. "Hit pin 1 on the right side to send it to the 2 pin". This Spare Finder Tutor is also present in a **Fast** version.
- **Statistics** can be displayed for each of the players, regarding the highest score, best score, the number of Strikes, Spares, Gutters, etc...

Nárazníky

Pouze BES

Activates the bumpers for the lane. Choose between **Down** , **Game Only** and **Practice + Game** .

Bumpers / Bumpers in Practice

Bowland & Bowland-X Only

Activates the bumpers for the lane, or only during practice bowls.

Q-View (filmování hráče)

Bowland & Bowland-X Only

Rozhodněte se, jestli má být aktivován systém přehrávání záznamů "Q-View"; aktivaci provedete z roletového menu.

Záměna drah

Select this option so that players bowling on lanes opened in pair mode exchange lanes after a set number of frames played (1,2,5 or never).

Záměna při každé hře

Aktivuje záměnu hráčů na dráhách, které byly otevřeny v páru, na konci každé hry.

Disable Ball Cycle

This option allows the ball cycle function to be disabled, useful in the case of Candle Pin game.

Jazyk

Vyberte si jazyk, který bude používán na dráhových monitorech.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

15.2 Advanced

Zapnutí stavěče a přihlašovací obrazovka

Umožňuje spustit stavěč během zadávání jmen hráčů na dráhové klávesnici.

Tato funkce je standardně deaktivována, tj. stavěč je při zadávání jmen vypnut a to kvůli úspoře elektrické energie: v tomto případě jsou stavěče aktivovány stisknutím **červeného tlačítka,** jakmile jsou zákazníci připraveni hrát (např. po výměně bot a zadání svých jmen).

Begin Practice When First Ball is Thrown

If this option remains selected as by default, practice time starts from the moment the first ball is bowled.

Deselect this option if the practice time is to start from the moment the lane is opened from the front desk.

Tato funkce může být aktivována pouze v případě, že se rozhazování měří na čas a ne počtem hodů.

Výstražná zpráva

Zde si nastavíte výstražnou zprávu, která bude v bowlingovém centru zobrazena před otevřením dráhy.

When the message is displayed on the lane bowlers have to acknowledge it by clicking on the **Red Button** on the keyboard to open the lane.

For Bowland-X Centers, this message is customizable in Center Setup.

Vytisknout skóre po zavření dráhy

Aktivujte tuto funkci, má-li být skóre automaticky vytištěno po zavření dráhy.

Výsledkové listiny jsou vytištěna na tiskárně uvedené v modulu Nastavení terminálu.

Tlačítko Bar

Bowland & Bowland-X Only

This option activates the Lane Orders.

To deactivate it temporarily, for example when bar or kitchen closing time is coming up, use the **Menu Mode** option in the Lane Order Menu Setup.

Stop Key

Bowland & Bowland-X Only

Aktivuje tlačítko **Stop** na dráhové klávesnici.

Stisknutím tohoto tlačítka mohou hráči začít novou hru bez toho, aby museli dokončit hru předchozí.

Jestliže jste v modulu Konfigurace centra aktivovali funkci Vymazat jména hráčů pomocí tlačítka Stop, stisknutím tlačítka **Stop** můžete také smazat jména hráčů.

Zavřít dráhu pomocí klávesnice

Pouze BES

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Tato funkce umožní hráčům, aby zavřeli dráhu z dráhové klávesnice; dojde k vypnutí stavěče a k zobrazení obrázku se zavřenou dráhou.

If all payments have been collected, the lane closes automatically also in the Lane Status module. If there are remaining payments to be made, the lane is automatically parked.

Available for Open play and Tournaments.

Oprava skóre

Toto tlačítko umožňuje hráči, aby si opravil vlastní skóre použitím dráhové klávesnice.

By enabling this option in a BES Center, the Delete Throw option is automatically activated as well.

By enabling this option in a Bowland Center, the Disable Delete Bowl option is automatically activated as well.

Disable Delete Bowl

Bowland & Bowland-X Only

This prevents players to delete bowls using the keyboard.

Tato funkce je aktivní pouze v případě, že jste vybrali funkci Oprava skóre.

Disable Automatic Recap

Bowland & Bowland-X Only

This allows to disable the automatic end-of-series recap sheet displayed on lane monitors.

Delete Throw

Pouze BES

Tato funkce umožňuje hráčům vymazat z dráhové klávesnice poslední dva hody.

Tato funkce je aktivní pouze v případě, že jste vybrali funkci Oprava skóre.

Your Lane Your Way

Pouze BES

This allows bowlers to modify the environments and the upper and lower monitor mode on the lane keyboard.

Kontrolní tlačítko stavěče

Bowland & Bowland-X Only

This allows bowlers to start a new pinsetter cycle.

Volání mechanikovi

Bowland & Bowland-X Only

This allows bowlers to report errors through the Trouble Call System.

QFoul Mode

This option is only visible if Advanced Foul Device has been set in the Center Setup.

Systém Conqueror je schopen řídit tři různé stavy:

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

- **Off** ,
- **On** : jestliže hráč překročí čáru přešlapu, spustí se alarm a ve skóre hráče se zobrazí symbol přešlapu.
- **Pouze upozornění** : hráč překročí čáru přešlapu a spustí se zvuková výstraha, která nemá žádný dopad na skóre.

Kontrola přešlapů

This option is only visible if the Advanced Foul Device has not been set in the Center Setup.

Aktivuje elektronické zařízení, které hlídá, aby hráči nepřekročili přešlapovou čáru

Jestliže hráč tuto čáru přešlápne, v poli skóre daného hráče se zobrazí symbol přešlapu.

Maska

Bowland & Bowland-X Only

Vyberte si mřížku pro zaznamenávání skóre (výsledkovou tabulku) a stiskněte tlačítko **OK** .

Maximální rychlost

Nastavte maximální rychlost, při které bude hod zobrazen na obrazovce. Při překročení tohoto limitu je nutné resetovat počitadlo hlavního počítače.

Tohle odradí hráče od toho, aby se předháněli, čí hod bude nejrychlejší, protože příliš rychlé hody jsou nebezpečné a můžou poškodit dráhy.

Game Eligibility

Set the games played as **For the Center Average** or not, or **Official Games** . This option can be modified after the event has been played in the Game Printouts module.

Klub

Vyberte si minimální konečné skóre (mezi 175, 200, 225, 250, 275, 300), při kterém se na dráhovém monitoru zobrazí zvolená animace.

Jakmile hráč dosáhne stanoveného počtu bodů, na monitoru se zobrazí vybraná animace, např. "Klub 200"!

For 5 pin bowling it is possible to choose between 200, 250, 300, 350, 400 and 450.

Pomalý bowling

Zadejte počet minut pro zastavení hry; hra se zastaví na dobu potřebnou pro zaslání zprávy do hlavního počítače a znázornění animace na dráhovém monitoru. Jakmile je tato operace dokončena, hráči jsou opětovně vyzváni ke hře.

Čas na přípravu

Nastavte dobu, kterou hráči normálně potřebují od chvíle, kdy dojde k otevření z hlavního počítače, na to, aby se mohli připravit na hru a dostavit se na dráhu.

Příklad: jestliže má být dráha otevřena pro určitou skupinu hráčů v 15:30 (na 1 hodinu), **Čas na přípravu** je nastavený na 2 minuty a hodina hry začne v 15:32 hod.

Zvolte čas mezi 1 a 14 minutami; aktivujte tlačítko **Off** , jestliže toto nastavení nechcete použít (např. při otevření dráhy v režimu Hra) a **Bez omezení** , jestliže nechcete specifikovat žádný čas s tím, že herní čas bude běžet od chvíle otevření dráhy.

Čas na přípravu končí, jakmile nějaký hráč zahraje první hod.

Upper and Lower Monitor Mode

Pouze BES

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Vyberte si příslušnou tabulku (mřížku) pro dráhový monitor z následujících možností:

- **Standardní nastavení** - normální rozvržení, kdy je každá dráha zobrazená na příslušném monitoru.
- **Režim 12 hráčů** - aktivujte v případě, že se hry na jedné dráze účastní více než šest hráčů. Aktivováním této možnosti se řádky zmenší, aby se na obrazovku vešlo více hráčů.
- **Režim sdílená výsledková tabulka** - jestliže jsou otevřeny dvě dráhy, informace o obou dráhách mohou být zobrazeny na jedné obrazovce, zatímco na druhé můžete sledovat televizi, reklamu atd.
- **Pip TV** - this option displays the television in the right-hand corner of the monitor *(not available for 3QT hardware)* .
- **Super Wide** - umožňuje, aby bylo skóre rozděleno a zobrazeno na dvou monitorech, tj. prvních pět dvojhodů bude zobrazeno na levém monitoru a druhých pět dvojhodů na pravém monitoru.
- **Sdílený Super Wide** - umožňuje, aby bylo skóre dvou drah rozděleno a zobrazeno na dvou monitorech, tj. prvních pět dvojhodů na levém monitoru a druhých pět dvojhodů na pravém monitoru.

15.3 Bowling and Lane Services

Pouze BES

The **Bowling Services** and **Lane Services** menus allow bowlers to select various functions from the lane keyboard.

První menu nabízí:

- **Service Call** : allows bowlers to call the front desk operator when necessary. When this occurs, the Lane Status module displays the SOS flashing light on the relevant lane.
- **Rekapitulace** zobrazí na dráhovém monitoru přehled her každého hráče.
- **Statistiky** je funkce nabízející statistiky nejvyššího dosaženého skóre a také statistiky ohledně striků, sparů, nárazníků atd. každého hráče.
- **Technician Call** : allows the players to call for technical assistance through the Trouble Call System. Jakmile bude volání zaznamenáno, hráči mohou prostřednictvím animace na monitorech sledovat průběh technického zásahu (zvonění, tým QuPee řešící problém atd.).
- **Pinspotter Functions** : allows

The second menu allows the technical staff to change the settings of the monitor, and the touch screen calibration.

Disable Automatic Recap

Enable this option to disable the automatic end-of-series recap sheet displayed on the lane monitors.

15.4 Modifications

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Pouze BES

*Toto tlačítko je aktivní v případě, že jste zatrhli funkci **Klávesnice** v sekci **Základní nastavení** .*

Tato funkce umožňuje hráčům aktivovat následující funkce přímo z dráhové klávesnice:

Correct Bowler

This activates the **Correct Bowler** function on the lane keyboard, enabling the modification of player information.

Modify Bowler Name

Allows the modification of the name of the current player.

Modify Bowler Handicap

Allows the modification of the handicap of the current player.

Change Line up

Allows the players to change the line-up of the current game.

Edit Blind Score

Allows players to edit a Blind player's score if corrections are necessary.

Skip / Unskip a Bowler

Umožňuje, aby hráč, který se potřebuje vzdálit na několik minut, mohl přerušit hru; je nutné přeskočit frame.

Tato přestávka nesmí přesáhnout probíhající hru; jestliže chcete hru dokončit, je nutné tuto funkci zrušit.

Změnit stav nárazníků

Umožňuje deaktivovat nárazníky.

Modify Bowler Gender

Allows to correct the gender of the player on lanes.

Edit Prebowled Scores

Zde můžou hráči uvést, změnit anebo vymazat celkové skóre rozehraných her.

Select Special Game Bowler

Umožňuje hráčům, aby se rozhodli, jestli se chtějí účastnit zvláštních her anebo ne.

Zaměnit hráče ligy

Umožňuje hráčům nahradit ligového hráče náhradníkem, kterého systém identifikuje pomocí jeho identifikačního čísla (ID).

Změnit hodnoty hry "No Tap"

Umožňuje hráčům změnit hodnoty u klasické hry No Tap.

Add Regular

Zde je možné přidat nového člena družstva.

Remove Bowler

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Zde je možné odstranit člena ligy anebo družstva.

Add Pacer

Umožňuje nastavit Pacera anebo označit jiného hráče jako Pacera.

Add Best Ball Bowler

Umožňuje nastavit virtuálního hráče nejlepšího hodu.

Hru "hráč nejlepšího hodu" systém vytvoří tak, že vybere nejlepší hody hrajících hráčů.

Add Best Frame Bowler

This option functions in the same way as the Best Ball Bowler option, but is utilized for each best frame.

FB Sign in

Enable to allow the members to sign-in from the lane console by entering their FB ID. Members who sign in by themselves from the lanes will be highlighted in the Lane Status so the operator can easily identify them.

Correct Team

This activates the **Correct Team** function on the lane keyboard, enabling the modification of team and player information.

Correct Team Name / Handicap

These options enable the **Correct Team Name** and **Correct Team Handicap** options on the keyboard, allowing players to modify the team name and handicap.

Zobrazit karty

Aktivuje funkci **Poker Hand** na klávesnici; tato funkce umožňuje zobrazit karty, které byly do této chvíle rozdány.

Give / Remove a Card

This option enables the **Deal Card** and **Remove Card** options on the keyboard, allowing the request or removal of a card.

Příklad: zvláštní karta může být požadována v případě, kdy kuželka, která by zajistila dosažení striku, spadla později. Karta může být odejmuta v případě, že náhodně spadne kuželka, díky které hráč dosáhne striku.

15.5 Qubica Key

Bowland & Bowland-X Only

Toto tlačítko je aktivní v případě, že jste zatrhli funkci **Klávesnice** v sekci **Základní nastavení** .

Tato funkce umožňuje hráčům aktivovat následující funkce přímo z dráhové klávesnice:

Zaměnit hráče ligy

Umožňuje hráčům nahradit ligového hráče náhradníkem, kterého systém identifikuje pomocí jeho identifikačního čísla (ID).

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Přidat nového hráče ligy

Umožňuje hráčům přidat nového ligové hráče.

Změnit skóre rozehrané ligy

Zde můžou hráči uvést, změnit anebo vymazat celkové skóre rozehraných her.

Nastavit Pacera

Umožňuje nastavit Pacera anebo označit jiného hráče jako Pacera.

Změnit handicap družstva

Zde mohou hráči změnit handicap družstva.

Vložit / Odstranit člena družstva

Zde je možné přidat nového člena družstva.

Zde je možné odstranit člena ligy anebo družstva.

Změnit skóre Blind

Umožňuje hráčům změnit skóre Blind, je-li nutné provést korekci.

Přeskočit hráče

Umožňuje, aby hráč, který se potřebuje vzdálit na několik minut, mohl přerušit hru; je nutné přeskočit frame.

Tato přestávka nesmí přesáhnout probíhající hru; jestliže chcete hru dokončit, je nutné tuto funkci zrušit.

Change Line up

Allows the players to change the line-up of the current game.

Zobrazit informace o družstvu

Pomocí této funkce mohou hráči zobrazit informace týkající se družstva a hráčů (jméno, průměr, ID a celkové body).

Změnit jméno / handicap hráče

Umožňuje změnit jméno a handicap právě hrajícího hráče.

Zobrazit možnosti hráče

Zobrazí tabulku s popisem současných funkcí a možností, které má každý hráče k dispozici.

Změnit stav nárazníků

Umožňuje deaktivovat nárazníky.

Vybrat hráče zvláštní hry

Umožňuje hráčům, aby se rozhodli, jestli se chtějí účastnit zvláštních her anebo ne.

Edit QFlash Value

Allows the players to modify the level of difficulty of the QFlash game.

Zobrazit karty

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Aktivuje funkci **Poker Hand** na klávesnici; tato funkce umožňuje zobrazit karty, které byly do této chvíle rozdány.

Dát hráči kartu / Odebrat hráči kartu

Tato funkce umožňuje aktivaci klávesnic **Dát kartu** a **Odebrat kartu,** tj. aktivaci žádosti o rozdání anebo odebrání karty.

Příklad: zvláštní karta může být požadována v případě, kdy kuželka, která by zajistila dosažení striku, spadla později. Karta může být odejmuta v případě, že náhodně spadne kuželka, díky které hráč dosáhne striku.

Změnit hodnoty hry "No Tap"

Umožňuje hráčům změnit hodnoty u klasické hry No Tap.

Vybrat hráče nejlepšího hodu

Umožňuje nastavit virtuálního hráče nejlepšího hodu.

Hru "hráč nejlepšího hodu" systém vytvoří tak, že vybere nejlepší hody hrajících hráčů.

Vybrat hráče nejlepšího framu

Tato funkce je stejná jako funkce hráč nejlepšího hodu, ale je použita u nejlepšího framu.

15.6 Score Style

Následující nastavení umožňuje změnit/kontrolovat výsledkové tabulky.

Zobrazit po sobě následující striky.

Zatržením této funkce (jestliže jsou dosaženy po sobě následující striky) je skóre každého striku ve výsledkové tabulce zobrazeno po následujících dvou hodech.

Jestliže tuto funkci nezatrhnete, body dosažené za po sobě následující striky jsou zobrazeny dohromady, jakmile dojde k hodu, při kterém hráč nedosáhne strike.

Zobrazit nedokončené framy

Vyberte tuto funkci, má-li být skóre zobrazeno po každém hodu.

Není-li tato funkce aktivní, skóre je zobrazeno jako obvykle, tj. po provedení druhého hodu (po dokončení framu).

Handicap / frame

Handicap hráče je zahrnut do skóre jednoho framu.

Nedokončené framy v celkovém počtu bodů družstva

Celkový počet bodů družstva se zvyšuje po každém hodu, tj. bez čekání na dokončení framu.

Zobrazit celkový počet bodů hry s handicapem

Handicap je přidán k celkovému počtu bodů hry.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Efekty "Flip" u páru drah

Jestliže si hráči vymění dráhy otevřené v páru, tato funkce zobrazí pomalou animaci, která simuluje výměnu mezi monitory.

V opačném případě (není-li funkce aktivována) dochází k rychlé aktualizaci obrazovek. U Bowland-X šipky zobrazí dráhy, na kterých mají hráči hrát.

Iniciály hráče

Funkce, která umožní, aby byly ve výsledkové tabulce zobrazeny pouze iniciály hráče.

Zpráva v režimu páry

Umožňuje střídavé zobrazování roletových zpráv na jedné a na druhé obrazovce, byly-li dráhy otevřeny ve dvojici.

Jestliže tato funkce není aktivní, zprávy se zobrazují na každém monitoru samostatně.

Zobrazit hod v rozvržení kuželek (Spare Finder)

Bowland & Bowland-X Only

Zobrazí na obrázku rozvržení kuželek (Spare Finder) hod nezbytný pro dosažení sparu.

This setting is only available in the 10 pin score type if the Spare Finder option has been selected in the **Basic** tab.

Pokročilý Spare Finder

Bowland & Bowland-X Only

Displays the score in the upper section of the Spare Finder.

This setting is available for 10 pin score type only if the Spare Finder option has been previously selected in the **Basic** tab.

Změnit barvu výsledkové tabulky s hrou

Změní barvu výsledkové tabulky u každé hry.

Hra 1 je zelená, hra 2 je žlutá, 3 je červená, 4 je zelená atd.

Strike = X - Spare = /

Zobrazí strike a spare ve formě symbolů v tabulce.

Jestliže tato funkce není aktivována, striky jsou zobrazeny jako tmavé čtverečky a spary jako tmavé trojúhelníky.

Zpráva reset

Zobrazí zprávu, která upozorňuje, že po desátém framu je nutné provést reset.

Zobrazit hráče ve středu

Bowland & Bowland-X Only

Jestliže počet hráčů na dráze překročí stanovený maximální počet hráčů, který může být na monitoru znázorněn, právě hrající hráč bude zobrazen ve středu monitoru, aktivujete-li tuto funkci.

Zvýraznit hráče

Bowland & Bowland-X Only

Zvolte si tuto funkci, chcete-li zvýraznit jméno a skóre hráče, jakmile na něj dojde řada.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Zvýraznit předem zaplacené dráhy

Vyberte si tuto funkci, mají-li být zvýrazněny dráhy, za které již byly přijaty příslušné částky. V prostředí BES je použitý symbol dolaru a v prostředí Bowland červený čtvereček.

Počitadlo framů / času

Zobrazí počitadlo framů/minut v rohu výsledkové tabulky; většinou je zde zobrazeno číslo právě probíhající hry.

Jestliže je počet her definovaný předem, číslo zobrazené na počitadle klesá. U her, které nejsou definovány předem, číslo naopak roste.

Zoom 5 Framů

Zvětší velikost skóre právě hrajícího hráče; bude zobrazen pouze 5 framů místo obvyklých 10 framů.

Zoom počet framů

Pouze BES

Tato funkce je aktivní pouze v případě, že jste aktivovali i předchozí funkci. Zvětší velikost čísel framů; bude zobrazeno pouze 5 framů místo obvyklých 10 framů.

Smart Best Game

Jestliže jste aktivovali funkci Hráč nejlepšího framu, systém neumožní ostatním hráčům pokračovat ve hře, nemohou-li překonat dosažený frame; toto urychlí hru.

Příklad: jestliže druhý hráč dosáhne striku, ostatní čtyři hráči nebudou pokračovat ve hře, protože strike nemohou překonat.

U těchto hráčů bude automaticky uvedena nula.

Carry over Best Game

Pouze BES

With this option enabled the Best Ball Bowler game is constructed utilizing the players' best ball/frames of all the games played within the event, and not only the ones in the current game.

Zobrazit prázdný frame

Pouze BES

Zatrhněte tuto funkci, chcete-li zobrazit na monitoru framy, které ještě nebyly odehrány.

Tato funkce není standardně zaškrtnutá a umožňuje tak animaci.

Zobrazit celkový počet bodů hráčů

Pouze BES

Aktivuje zobrazení sloupce se součtem bodů hráčů na dráhových monitorech; tuto funkci můžete zvolit v roletovém menu.

Zobrazit celkový počet bodů družstva

Pouze BES

Zde je možné zadat zobrazení řádku se součty na dráhových monitorech.

Přeměnit split

Pouze Bowland

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Zobrazí split na barevném pozadí.

Zakroužkovat Split

Pouze Bowland

Zvýrazní split pomocí kroužku.

Zobrazit informace o družstvu

Pouze Bowland

Zobrazí řádek se skóre, který obsahuje: celkový počet bodů hry, počet poražených kuželek, veškeré handicapy, veškeré prémie a celkový počet získaných bodů.

15.7 External Devices

V této sekci je rozbalovací menu pro každé externí zařízení nastavené v modulu Konfigurace centra.

Pro každé z externích zařízení může být nastavena jedna z následujících možností:

- **On**
- **Off**
- **Default** - follows the settings of the current Bowling Mode.

15.8 Classic Games

Tento název označuje alternativní bowlingové hry.

Je možné označit dráhy, na kterých se tyto hry mají hrát, a to pomocí barevné ikony v sekci Stav drah.

No Tap

Jestliže je výsledek prvního hodu framu 7 nebo více bodů, 8 nebo více bodů a 9 nebo více bodů (podle příslušného nastavení), dojde k převedení výsledku na strike.

Další pravidla: jestliže hráč dosáhne "převedený split", dojde k přidělení striku; jestliže hráč dosáhne split, dojde k přidělení sparu.

Low Game

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Cílem této hry je dosáhnout co nejnižšího skóre bez toho, aby se koule dostala do svodového žlábku; nejnižší možné skóre je 20.

Z tohoto důvodu je nezbytné, aby se hráči snažili shodit při každém hodu pouze jednu kuželku!

Hráči se musí vyhnout žlábku při prvního hodu, protože žlábek se u prvního hodu počítá jako strike. U druhého hodu se žlábek počítá jako spare, zatímco ostatní výsledky jsou počítány běžným způsobem (např. Strike = Strike, 3= 3, atd.).

Sudý Lichý

U této hry musí hráč shodit sudý počet kuželek, aby mu byl automaticky připočítán strike. Jestliže dojde k poražení lichého počtu kuželek, u hráče je automaticky zapsán spare u druhého framu bez ohledu na skutečný počet poražených kuželek.

3 6 9

Zde nebude odehrán 3. 6. a 9. frame, protože hráčům budou automaticky připočítány tři striky.

With BES, Bowland and Bowland-X, the 3-6-9 default can be changed to any other frame, by using the buttons 1-9.

---

16. BES Birthday Parties

With the BES birthday party package, pictures of the birthday child and their friends can be taken at the front desk and then displayed on the lane monitors while they are bowling.

As bowlers proceed through the game, photos are displayed with every frame in a specially dedicated environment that combines 2D and 3D graphical elements.

An optional setting is available with BES Birthday parties: the Magic Wheel Special Game can appear randomly awarding bowlers with an extra special bonus surprise.

16.1 Enabling a Birthday Party on the Lanes

Birthday Parties are enabled in the Lane Options module, in two different ways:

By Choosing the Default Birthday Lane Option Set

Choose the default **Lane Option Set** (called **Birthday**) in the left part of the screen: it includes the Birthday environment and enables the **Birthday Photo** button, in order to take photos of the party children.

A new Birthday session is automatically created for the current lanes and is easily identifiable thanks to its session ID: Birthday sessions automatically created are called Birthday #1, Birthday #2, etc.

If there is a birthday party already running on the lanes, it is possible to link the lane that is currently being opened to it. A list of the current birthday parties is proposed to the operator, together with the lanes on which they are running: select the appropriate birthday party to join.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

By Choosing a Customized Session

It is also possible to choose a customized birthday session for the lane that is currently being opened by clicking on the **Special Game** field and then select the birthday session in the window that opens.

Customized birthday sessions can be created in Special Game Setup, in the **Birthday** tab, by pressing on **New** .

16.2 Creating the Picture List to be Displayed on the Lanes

This can be done from different modules:

- from **Lane Options** : press on the **Birthday Photo** button,
- from **Special Game Setup** : when the birthday party is running, select it in the table and click in the **Photos** field,
- from the **Bowler Options** : when the birthday party is running, enter the birthday child's Bowler Options and press the **Birthday Photo** button.

In the picture management window that opens, take children photos using the web-cam by pressing **New Photo** and enter a **Title** for each photo, which will be displayed on-screen under the photograph.

When the picture list is complete, press **Close** to exit the photo management.

The photo can also be extracted from the Frequent Bowler database by pressing on **Search Photo** .

---

17. Lane Options - BOSS

Bowler Keyboard

This option is enabled by default because it allows bowlers to start to play.

If a tournament is taking place and only the tournament director is allowed to carry out modifications, this option will be disabled so players cannot control the keyboard.

Action Graphics

By enabling this option, static graphics are displayed on lane monitors when a player scores a **Strike** , a **Spare** , a **Split** , a **Gutter** , etc.

Pindication

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Enables a fixed image on the monitors that shows the throw and the number of pins still standing.

Spare Maker

Option available only if the *Pindication* has been enabled.

Displays the bowl necessary to achieve a Spare.

Color Sequencing

This option allows to change the color of the grid and of the whole background of the screen at the beginning of every game.

Exciter Bumper Lights

Enables the lights on the bumpers that flash after a Strike or Spare.

Nárazníky

Activates the Bumpers.

Bumpers by Player

If the Bumpers option has been activated, it is possible to enable this option that allows to activate Bumpers for single players in Lane Control, through the Bowler Options.

Baker

Through the **Baker** option, the first frame of the game is played by the first player, the second frame of the same game by the second player and so on.

Klasická hra

This option allows to set one of the three Classic Games: **Regular** , **3-6-9** , **9 Pin No Tap** , and **8 Pin No Tap** .

3-6-9 : the 3th, 6th and 9th frames are not played because three Strikes are automatically assigned to players.

No Tap : if the first bowl in the frame scores 8 or more (**8 Pin No Tap**) or 9 or more (**9 Pin No Tap**), it is automatically converted into a Strike.

Záměna drah

Players bowling on lanes opened in pair mode can exchange lanes:

- after every frame: **Alternating**
- never: **No Alternating**
- after every game: **Alternating after Game**

An arrow appears next to the name indicating the lane the player is on at the moment.

Frames per Bowler

This setting defines the number of frames each player has to play before another player's turn.

The possibilities are: **1 frame** , **2 frames** , **5 frames** , **10 frames** .

Jazyk

Select a language to be used on the lanes from the ones available in the scroll down menu.

Trénink

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Practice can be: **On with Pins** , **On without Pins** , **Off** .

Practice Time

Set practice duration in minutes.

Walk Down

Only for Time mode

If disabled, time starts running upon lane opening.

If enabled time starts running only after the first throw.

Vytisknout skóre po zavření dráhy

Aktivujte tuto funkci, má-li být skóre automaticky vytištěno po zavření dráhy.

Výsledkové listiny jsou vytištěna na tiskárně uvedené v modulu Nastavení terminálu.

Game Eligibility

Set the games played as **For the Center Average** or not, or **Official Games** . This option can be modified after the event has been played in the Game Printouts module.

Image Set for Lanes off

Select the set of images to be sent to the lanes at lane closure.

The choices are: **Advertising 1** , **Advertising 2** , **Advertising 3** , **Logo** , **Screen Saver** and **Blank State** (no image).

Advertising sets of images have to be previously set in the Advertising module, while **Logo** , **Screen Saver** and **Blank State** are fixed in the system.

Display Format

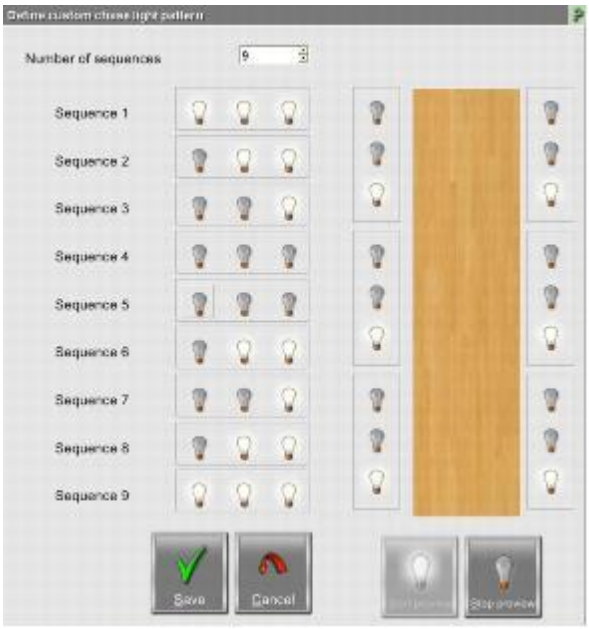
It is possible to choose how to display the score on the lanes between: **10 frames** , **5 frames** , **Tournament format** .

Chase Light Pattern

Choose a default **Chase Light Pattern** in the scroll down menu between: **Reverse** , **Forward** , **All Flash** , **Twinkles** , **All on** , **1-2-3-2-1** , **Forward Dark Spot** , **Reverse Dark Spot** , **10** or define a **Custom Pattern** by choosing the relative option.

A **Custom Pattern** is made up of several sequences of 3 lights, and each sequence is customizable. Choose the **Number of Sequences** the custom pattern is made of, configure each **Sequence** by clicking on the light bulbs (e.g. "on-off-on") and press **Start Preview** to display the custom pattern. The sequences are alternated and a second will pass between a sequence and another.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz



18. Lane Options - AccuScore Plus

Bowler Keyboard

If disabled, bowlers cannot use the **Next Game** function, substitute bowlers from keyboard and modify bowler name and games. If a tournament is taking place and only the tournament director is allowed to carry out modifications, this option has to be disabled so players cannot control the keyboard.

Enabled by default.

Paging/Speaker

Activates the speaker in the overhead monitor, disabled by default.

Next Game Key during Game

Enable to allow bowlers to use the **Next Game** function from the keyboard. The game currently being played will be interrupted and the new game will start.

Lane Viewer

Enable bowlers to view another lane's score from their lane.

Graphics

By enabling this option, graphics are displayed on lane monitors when a player scores a **Strike** , a **Spare** , a **Split** , etc.

Pindication

Enables a fixed image on the monitors that shows the throw and the number of pins still standing.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Spare Maker

Displays the bowl necessary to achieve a Spare.

Klasická hra

This option allows to set one of the three Classic Games: **Regular** , **3-6-9** , **9 Pin No Tap** , and **8 Pin No Tap** .

3-6-9 : the 3th, 6th and 9th frames are not played because three Strikes are automatically assigned to players.

No Tap : if the first bowl in the frame scores 8 or more (**8 Pin No Tap**) or 9 or more (**9 Pin No Tap**), it is automatically converted into a Strike.

Záměna drah

Available configurations:

- after every frame: **Alternating**
- never: **No Alternating**
- after every game: **Alternating after Game**

Display Type

It is possible to choose how to display the score on the lanes between: **10 frames** , **5 frames** and **Tournament** format.

Score Color Sequence

This option allows the user to change the color of the grid and of the whole background of the screen at the beginning of each game. Choose a color for the first game, the second game and the third game; after the third game, the color sequence restarts with the first color.

Trénink

Practice can be: **On with Pins** , **On without Pins** , **Off** .

Practice Time

Set practice duration in minutes.

Vytisknout skóre po zavření dráhy

Aktivujte tuto funkci, má-li být skóre automaticky vytištěno po zavření dráhy.

Výsledkové listiny jsou vytištěna na tiskárně uvedené v modulu Nastavení terminálu.

---

19. Bowling Modes

Termín herní režim označuje skupinu standardních funkcí (včetně způsobu otevření, standardně nastavených sazeb a možností drah), které převládají nad obecnými funkcemi, které jsou nastaveny v modulu **Konfigurace centra > Kontrola drah**.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Pro maximální účinnost jsou herní režimy naprogramovány pro určitá časová pásma a pro určité dny, ale mohou být také nastaveny manuálně, je-li to nezbytné.

Příklad: herní režim může být vytvořen pomocí předem definovaných nastavení pro sobotní noc a poté může být aktivován pro "každou sobotu od 20 do 24 hodin"; tohle nastavení velmi usnadní práci pokladního, protože se vyhne nutnosti vybírat sazby a možnosti drah.

Je možné vytvořit zvláštní herní režim pro školáky pro případ, kdy do centra přijde skupina školáků. Předem nastavený režim "Mládež" může být aktivován manuálně; dojde k automatické aktivaci sazeb pro děti a mládež, k aktivaci nárazníků a deaktivaci dráhové klávesnice.

Tato nastavení je možné uložit použitím vhodného jména, abyste ho rychle a snadno našli.

19.1 Bowling Mode Management

Ve vnějším rámečku (pod hodinami) je sekce zobrazující Herní den a herní režim, který je v danou dobu aktivní.

Klikněte na toto pole pro rychlý přístup do modulu **Herní režimy,** kde je možné provést změny, aktivovat jiné herní režimy anebo vytvořit nový herní režim.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

19.2 Bowling Mode Setup

Nastavení > Konfigurace bowlingu > Herní režimy

Zde můžete vytvořit nové herní režimy a změnit ty existující.

Vyberte ikonu **Herní režim** z roletového menu a dojde k zobrazení příslušného nastavení (**Popis** , **Nastavení možností drah** , **Zpráva** , sazby atd.). Tato nastavení můžete **Vymazat** anebo změnit.

Vytvoření nového herního režimu

Stiskněte tlačítko **Nový** , chcete-li vytvořit nový herní režim; poté zadejte jméno a **Popis** .

Vyberte **Nastavení možností drah** pro jednu anebo dvě dráhy z roletového menu a vyberte Zprávu, která má být zaslána na dráhu pro tento herní režim.

Vyberte si standardní sazbu pro otevření dráhy v režimu hra/čas/bez omezení, pro extra framy a také pro **Časově omezené hry** .

Definujte **Způsob otevření** dráhy pro daný herní režim (Způsoby otevření drah nastavené v modulu Konfigurace centra jsou nabídnuty standardně). Příklad: bowlingové centrum si může přát nastavit, že v sobotu nebude aktivní režim **Bez omezení** ; režimy **Hra** a **Čas** budou nastaveny jako první a druhý způsob otevření dráhy a jako třetí možnost bude nastaveno **Žádný** .

Dále se rozhodněte, jestli mají být Externí zařízení nastavená pro centrum (např. glow lights, snímač přešlapů atd.) aktivována anebo ne (ON nebo OFF) pro příslušný herní režim.

Definujte Časová pásma, u kterých má být aktivován daný herní režim.

20. Scrolling Messages - Bowland and BES

Front Desk > Kontrola drah > Zprávy

V této sekci můžete nastavit až dvanáct roletových zpráv (s použitím různých barev, rozměrů a písem), které budou později zobrazeny na dráhových monitorech v případě zvláštních akcí a událostí bowlingového centra, jako např. prázdniny, zvláštní nabídky atd. Po vytvoření a uložení zprávy můžete tuto zprávu použít, kdykoliv to bude nezbytné. K těmto zprávám můžete připojit i obrázky a poslat je na dráhové monitory.

Pro vytvoření zprávy klikněte na jedno z dvanácti tlačítek (která zastupují dvanáct možných zpráv) v levé části obrazovky a zadejte příslušné **Jméno zprávy** , jako např. "vánoce", čímž zjednodušíte následné použití této zprávy.

Do pole **Text zprávy** uveďte příslušný popis zprávy, který může být zobrazen ve zmenšené podobě pomocí okna "náhled", jakmile jej píšete.

Ve spodní části obrazovky naleznete tabulku barev, kde si můžete vybrat barvu textu a pozadí kliknutím na příslušnou barvu.

Stiskněte tlačítko **Písmo** pod lištou s barvami, kde si můžete vybrat nějaké písmo z velmi pestré nabídky různých písem, velikostí a stylů; stisknutím tlačítka **OK** v okně **Výběr typu písma** potvrdíte provedené volby.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Jestliže chcete zobrazit nějaké logo, např. logo bowlingového centra anebo externího inzerenta, klikněte na prostor s textem zprávy, stiskněte tlačítko **Přiložit** , vyberte zvolený obrázek a poté stiskněte tlačítko **OK** .

Obrázek bude poté zobrazen v poli **Zpráva textu** , mezi symboly < a >. Chcete-li vložené údaje odstranit, vymažte obsah v poli **Zpráva textu** .

New images can be created in the logo file format, which should have the following settings: 16 colors, .bmp format and size 8 x 26. Po vytvoření nového obrázku jej můžete uložit v adresáři serveru hlavního systému **C:\QDesk\Databáze\Zprávy** a tím umožníte přístup k těmto obrázkům prostřednictvím systému Conqueror.

At the top of the screen, choose to which lanes the message has to be sent to by clicking in the **Selected Lanes** field. Otevře se obrazovka **Vybrané dráhy,** kde můžete buď aktivovat anebo deaktivovat veškeré dráhy/dvojice drah.

Po vytvoření vybrané zprávy a vybrání příslušné dráhy stiskněte tlačítko **Aktivovat,** což umožní zaslání zprávy na vybranou dráhu(y). Chcete-li odstranit existující roletovou zprávu z drah, stiskněte tlačítko **Odebrat** .

These messages can also be associated with a Bowling Mode. For example if a bowling mode is applied on Saturday evenings, the scrolling message may be used with it to advertise the Saturday night happy hour or a Sunday special price.

Nedoporučujeme použít prostor pro poslední programovatelnou zprávu, protože systém tuto zprávu přepíše, když bude potřeboval zaslat na dráhy Výsledky.

---

21. Scrolling Messages - BOSS

In this section it is possible to create up to twelve special messages and then display them on open lane monitors for purposes such as special events in the Bowling Center, holidays, package deals, etc.

Once the message has been created and saved, it can be reapplied whenever necessary. K těmto zprávám můžete připojit i obrázky a poslat je na dráhové monitory.

Pro vytvoření zprávy klikněte na jedno z dvanácti tlačítek (která zastupují dvanáct možných zpráv) v levé části obrazovky a zadejte příslušné **Jméno zprávy** , jako např. "vánoce", čímž zjednodušíte následné použití této zprávy.

Do pole **Text zprávy** uveďte příslušný popis zprávy, který může být zobrazen ve zmenšené podobě pomocí okna "náhled", jakmile jej píšete.

Enter the **Message Display Time** , that is the number of seconds that the message is displayed (set it to zero if the message has to be displayed constantly, until lane closure).

Choose the message type between:

- **Scrolling** : the message scrolls on the top part of the screen.
- **Full Screen** : only the message is displayed on the screen, on more than one line.
- **Fixed** : the message does not scroll. It is fixed on the top part of the screen.

At the top of the screen, choose to which lanes the message has to be sent to by clicking in the **Selected Lanes** field. Otevře se obrazovka **Vybrané dráhy,** kde můžete buď aktivovat anebo deaktivovat veškeré dráhy/dvojice drah.

Po vytvoření vybrané zprávy a vybrání příslušné dráhy stiskněte tlačítko **Aktivovat,** což umožní zaslání zprávy na vybranou dráhu(y). Chcete-li odstranit existující roletovou zprávu z drah, stiskněte tlačítko **Odebrat** .

These messages can also be associated with a Bowling Mode. For example, if a bowling mode is applied on Saturday evenings, the scrolling message may be used with it to advertise the Saturday night happy hour or a Sunday special price.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

It is not advisable to use the last programmable message space because the system overrides any message there in order to send Standings to the lanes.

---

22. Efekty

Front Desk > Kontrola drah > Efekty

Pomocí této sekce mohou být na dráhových monitorech zobrazeny statické **Efekty** a to při různých příležitostech; jako např. v případě **Striku** , **Sparu** , **Splitu** , **Gutter** anebo **Převedeného splitu** . Obrázky mohou být zobrazeny i v případě **Přešlapu** hráče anebo oslavy **narozenin;** pro děti a mládež je k dispozici grafika **Junior,** která je zobrazená, jestliže dítě shodí jednu nebo více kuželek. Dále je možné vybrat **Spare Finder** (rozvržení kuželek) obsazující rady, jakým způsobem shodit zbylé kuželky. Dále jsou k dispozici obrázky **Off-lane,** které mohou být zobrazeny z reklamních účelů na dráhách, které jsou zavřené, atd.

Vyberte si jednu z deseti knihoven nalevo, do kterých mohou být přidány jednotlivé obrázky, které jsou poté náhodně zobrazovány na obrazovce.

Použijte pravou a levou **šipku,** chcete-li zobrazit jednotlivé sekce.

Jestliže sekce obsahuje více obrázků, můžete použít levou a pravou **šipku** ve středu obrazovky, což vám umožní zobrazit jednotlivé obrázky.

Nastavit jméno

Pojmenujte zde nastavené obrázky.

On-lane Only / Off-lane Only / Always

In the **Advertising** tab, it is possible to choose if the picture has to be displayed only when the lane is closed, only when the lane is open or always by pressing the **Ctrl** key on the keyboard and contemporarily clicking on the desired picture.

Doba zobrazení obrázků Off-lane

Označuje dobu (v sekundách) zobrazení každého obrázku týkající se určité hry (např. obrázek strike).

Doba zobrazení obrázků Off-lane

Označuje dobu (v sekundách) zobrazení zpráv na zavřených dráhách, které nejsou právě používány (např. reklamní obrázky).

Reklamní čas / frekvence

Značí dobu (v sekundách) zobrazení reklamních obrázků na otevřených dráhách a frekvenci jejich zobrazování (v sekundách).

Dobrý příklad nastavení je reklama, která je zobrazena po dobu pěti sekund (**Reklamní čas**) a zobrazení se opakuje každých 300 sekund (**Reklamní frekvence**).

Historické rekordy

Tato funkce umožňuje obsluze, aby zaslala nejvyšší dosažené skóre (podle nastavení v modulu Rekordy drah) na vybrané dráhy, což je užitečné pro turnaje a podobné akce.

Karty Qubica

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Pouze Bowland

Vyberte si tuto funkci, chcete-li, aby byly na dráhy zaslány Zvláštní karetní hry.

Reklama

Zvolením této funkce jsou na dráhy odeslány obrázky vybrané ze sekce Reklama.

Zvuk

Zatrhněte tuto funkci, chcete-li aktivovat zvuk pro veškeré "Povzbuzující zprávy".

Kopírovat do

Stisknutím tlačítka **Kopírovat do** může obsluha kopírovat obsah jedné skupiny zpráv do jiné.

Paměť

Jedná se o indikátor (týkající se kapacity VDB), který znázorňuje jak tu část paměti, která byla použita pro stažení zpráv zasílaných na dráhy, tak zbylou paměť, která je k dispozici. Tento údaj se mění v závislosti na přidaných a a odstraněných zprávách.

Aktivovat / Odebrat

Aktivovat zašle provedenou volbu na dráhy, zatímco **Odebrat** odstraní současnou volbu z drah. Není nutné odstranit volbu před použitím nové, protože nová volba automaticky přepíše tu současnou.

---

23. Advertising - BES and Bowland

Front Desk > Kontrola drah > Reklama

Reklamní obrázky, které budou zaslány na dráhy prostřednictvím modulu **Efekty,** musejí být vloženy do systému Conqueror a konvertovány v modulu **Reklama** .

Pro stažení obrázků do tohoto modulu je nutné nastavit adresář **Source Path** . Poté jsou **Zdrojové obrázky** zobrazeny nalevo a mohou být převedeny do formátu .imm pomocí funkce **Převést.**

The images loaded into Conqueror must be in .bmp format (16 or 24 bits), maximum size 512 (width) x 286 (height) pixels with BES or 256 height pixels with Bowland.

If the pictures are smaller, they will be centered on the screen, while if the pictures are bigger they will be cut out.

Zobrazit

Tlačítko **Zobrazit** otevře obrazovku, na které si můžete prohlédnout veškeré obrázky v aktuálním seznamu a to vybráním jednoho obrázku po druhém.

Přejmenovat

Funkce **Přejmenovat** umožňuje obsluze změnit název vybraného souboru.

Vymazat

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Funkce **Vymazat** umožňuje vymazat vybraný obrázek.

Vložit

Tlačítko **Vložit** může být použito pro zkopírování obrázku z obrazovky do tohoto modulu. Vybraný obrázek může být přenesen na obrazovku počítače; poté stiskněte tlačítko **Print Screen** na klávesnici a tlačítko **Vložit,** čímž dojde k automatickému uložení obrázku ve formátu .imm. Tento obrázek je tak připravený pro reklamní účely systému Conqueror.

Vše / Žádný

Tlačítka **Vše** / **Žádný** slouží pro výběr anebo zrušení volby veškerých položek seznamu, které budou poté smazány, převedeny anebo zobrazeny.

---

24. Advertising - BOSS

Front Desk > Kontrola drah > Reklama

The plugin is divided in two tabs: **Lane Advertisings** and **Advertising Categories.**

The first thing to do is to define the **Advertising Categories** , then the categories can be filled in with the images saved in the computer.

After setting these **Advertising Categories** it is possible to decide which images have to be sent to the lanes.

24.1 Advertising Categories

Press **New Category** to create a new category and to give it an appropriate name, such as "Restaurant Advertising" or "Saturday Night Packages".

To modify the name of the category, press **Rename** .

To fill in the category with the desired images, press **Add Image** . The image chosen and loaded will be pre-displayed as it will be shown on the lanes. The images loaded into Conqueror Pro must be in Bitmap, Jpg or Gif format, 256 colors, size 640 (width) x 480 (height) pixels. If the images are smaller they will be enlarged on the screen, while if the images are bigger they will be minimized.

Press **Delete Image** to delete an image from the present category.

To remove all the images from the present category, press **Empty Category** while to delete a category with all the images it contains, press **Delete Category** .

Before modifying the **Advertising Categories** it is advisable to press **Refresh** , to quickly synchronize the terminal with the server.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

24.2 Lane Advertisings

The sequence of advertisement images to be shown on the lanes is set in the first tab. It is possible to define maximum 3 sequences, called by default **Advertising 1** , **Advertising 2** and **Advertising 3** .

This set of images can be sent to the lanes at lane closure through the Image Set for Lanes off Lane Option.

The choices are: **Blank State** (no image), **Advertise 1** , **Advertise 2** , **Advertise 3** (from Advertising module), **Logo** and **Screen Saver** .

Select the sequence to customize in the scroll down menu called **Advertising Sequences** , then select a category from which the desired image has to be selected and press **Copy to Lane** .

To remove an image from the sequence, select it and press **Remove Image** .

It is possible to completely empty out the sequence in a single step by pressing the trash button, under the **Advertising Sequences** list.

The two arrows at the base of the **Advertising Sequences** list are used to modify the display order of the images: the selected image is moved up or down according to the arrow pressed.

After selecting all the images and setting their display order, choose the lanes to which the sequences have to be sent to (**From Lane** / **To Lane**) and for how many seconds every single image of the sequence has to be shown (**Display Time**).

Press **Save** to save the sequence and **Send to Lane** to send the sequence in progress to the lane. Press **Play Advertising** to enable the sequence on the monitors.

Press **Stop Advertising** to interrupt the sequences enabled on the lanes.

25. Rekordy drah

Front Desk > Kontrola drah > Rekordy drah

BES, Bowland and Bowland-X Only

Prostřednictvím této obrazovky je možné vybrat nejlepší dosažený výsledek (anebo výherce turnaje) a poté ho odeslat na zavřené dráhy, ať už se jedná o nejlepší výsledek ligy, turnaje anebo běžných her, který byl v centru dosažený.

Je možné vytvořit a uložit různé předem definované zprávy (každou s jiným rozvržením) pro dvojici drah.

Pro přenos těchto výsledků na dráhové monitory zvolte funkci **Historické rekordy** v modulu Efekty a poté stiskněte tlačítko **Aktivovat.**

Nový

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Vyberte ze seznamu v pravém horním rohu obrazovky příslušnou dvojici drah.

Stiskněte tlačítko **Nový,** čímž vytvoříte stránku s výsledky, a rozhodněte se, jak mají být výsledky na příslušné stránky zobrazeny. Vaše rozhodnutí záleží na volbě počtu názvů, které mají být zobrazeny (ze seznamu **Rozvržení).**

Jestliže si vyberete možnost **3 sloupce,** ikony pro první, druhé a třetí místo mohou být spojeny se skóre zatržením funkce **Zobrazit Bitmaps** . Jestliže se rozhodnete pro jiná nastavení, názvy budou zobrazeny na monitorech žlutě.

Poté do ostatních polí uveďte ty informacemi, které mají být zobrazeny na dráhách.

Seznam ve spodní části obrazovky obsahuje zprávy týkající se vybraného páru drah.

Vymazat

Stiskněte tlačítko **Vymazat,** chcete-li smazat vybranou stránku s výsledky.

Náhled

Náhled zobrazí na dráhových monitorech skutečné rozvržení a zobrazení vybrané stránky.

Kopírovat do

Kopírovat do umožňuje zkopírovat stránky týkající se určitého páru drah k jinému páru. Nová stránka bude mít stejný název jako zdrojová stránka, ale může být při kopírování změněna.

Vymazat

Vymazat smaže text současné zprávy.

Uložit

Uložit umožňuje uložit právě provedené nastavení (aktivní pouze v případě, že došlo k provedení nějakých změn).

SPRÁVA DRAH > Rekordy drah

---

26. Výpisy her

Front Desk > Kontrola drah > Výpisy her

All score data related to games can be filtered, displayed and printed (for bowlers who want a written copy of the scores achieved), through the **Game Printouts** screen.

It is possible to choose the type of printout according to the standing and the score, and select additional details to display in the printouts.

This module can also be accessed through Lane Status and Lane Control by pressing **Print Games** .

The data printed in the report header are the official Bowling Center's name and address entered upon activation of the Conqueror license.

SPRÁVA DRAH > Výpisy her

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

26.1 Filtering Events

Můžete vybrat jednu nebo více událostí a provést jejich analýzu na hlavní obrazovce.

If this module is accessed through Lane Control, games that have just been played on the lane will be selected automatically.

The filters can be applied to the **Game** number, **Total** or the **Scratch** total, for example to limit the printout to the best players only.

Choose one or more **Lanes** and insert the time interval (date and time) by completing the **From Date/To Date** and **From Time/To Time** fields.

To select a specific member's games, swipe the membership card or insert the FB ID, filling in the **Frequent Bowler** field.

To select the games pertaining to a specific reservation, put in the **Reservation ID** .

To create a standing based on the team or player attributes, click on the **Player Attribute** /**Team Attribute** field and select one or more of the available attributes.

Then, select a league and/or tournament and press **Apply Filters** to consult all filtered data in the main screen complete with their opening mode, lane number, play date, opening and closing time.

Jestliže chcete začít od nuly, stiskněte **Vymazat filtry.**

26.2 Selecting Events for Printouts

On the right-hand side of the window, the tree structure represents the filtered events, with the games included in the event, and the players that participated in the games along with their scratch, handicap and total.

Vyberte si ze stromové struktury sekce, které chcete vytisknout, a poté stiskněte tlačítko **Skóre** nebo **Výsledky** a to podle zvoleného stylu zprávy. V okně, které se otevře, nastavte Možnosti výpisu.

Export

Select a play event, press **Export** , modify the file name if necessary and choose a folder to save the file in.

Game Eligibility

Through this button it is possible to change the **Eligibility** option previously in the Lane Options, between **For the Center Average** or not, or **Official Games** .

Select at least one event and press **Eligibility** to access the **Eligibility** options.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

26.3 Modifying Game Score before Printing

To modify/correct a game score from this module, select 1 game in Open play from the tree-structure and press **Modify Game** : the **Modify Score** panel will open and for each frame it will be possible to insert the score or modify the status of every single pin by clicking on the picture.

It is also possible to modify player Gender and Attributes for the selected game.

26.4 Managing Team and Player Attributes

Press here to define the list of attributes, at team level and at player level.

The attributes can be assigned to players and teams through the Bowler Options, the league teams and players screen etc.

Thanks to the **Attributes** filters it is possible to create a standing where players with the same team attribute belong to the same "virtual" team.

26.5 Printing Scores and Standings

Skóre Výpisy

Press **Score** to access the score printout setup with the default settings, which have been pre-set trough the **Default Options** button:

Select whether the frames have to be grouped by player, by lane or if game total only is desired.

Rozhodněte se, jestli mají být hráči seřazeni podle **Jména hráče** , **Scratch skóre** , **Celkového počtu** získaných bodů (například pro výběr nejlepších hráčů) anebo podle pozice na dráhách.

The following additional **Print Options** can be selected, to display more information in supplementary rows or columns:

- In the scroll down menu choose between **Display Total Only** and **Display Total and Scratch;**
- **Scratch** zobrazuje jak celkový počet bodů bez handicapů, tak veškeré handicapy.
- **Pin Position Scheme** puts in a graphical scheme of the pin position, if desired;
- **Statistics** adds number of strikes, spares, converted splits, gutters, etc. for each bowler;
- **Celkový počet bodů družstva** obsahuje řádek s celkovým počtem bodů družstva získaných v každé hře,

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

- **Součet bodů** zobrazuje vzrůstající celkové počty: celkový počet je přídán k tomu předchozímu a tím vzrůstá.
- **Prizes** prints a page of the prizes won through Special Games by players included in the printout;
- **Transakce** vloží na konec výpisu součet ekonomických transakcí probíhající události.

Once the appropriate options have been selected, insert the number of **Copies to be Printed** , then press **Print** to print out the report immediately, or press **Preview** to allow the operator to view the report before deciding whether to print it or not.

*Pro Automatické výpisy jsou použity parametry nastavené pomocí tlačítka **Standardní volby** .*

Výsledky

Stiskněte tlačítko **Výsledky** pro otevření nastavení výsledků.

Choose between the individual **Player** standing and the **Team** standing.

Choose if the standing has to be based on the **Total** or on the **Scratch Total** , and afterwards in case of a tie, if the **Low/High Game Difference** has to be considered.

Choose the type of numbering to use in case of ties and select the **Optional Details** .

It is also possible to add to the standing one or more **Optional Sections** based on the **Scratch Total** , the **Total** , or **Both** .

The player standing contains the player position number in the standing, the player name and ID together with his handicap, number of games played, lane number and scratch total; the team standing contains the team position in the standing, the team name, handicap, number of games played, lane number and scratch total.

Once the appropriate options have been selected, insert the number of **Copies to be Printed** , then by pressing **Print** the standing is printed out immediately, while by pressing **Preview** the operator can view the standing before deciding whether to print it or not.

It is also possible to send it to the lanes through a Scrolling Message by pressing **Message** : the **Lane Messages** window will open and the message can be previewed and modified.

---

27. Klávesnice

Front Desk > Kontrola drah > Klávesnice

Tento modul simuluje dráhovou klávesnici; obsluha tak může z hlavního počítače provést různé operace místo samotných hráčů.

Ujistěte se, že je dráha otevřená, otevřete modul **Klávesnice** , zvolte **Číslo dráhy** a stiskněte tlačítko **Qubica** ; na dráhovém monitoru se zobrazí instrukce, které popisují, jak provést příslušný úkol.

Stiskněte tlačítko **Zobrazit monitor** , což vám umožní zobrazit vybraný dráhový monitor (a poté zobrazení aktualizovat).

Níže uvedený řádek znázorňuje zadaný text; použitím tlačítka **Vymazat** můžete zadaný text smazat.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

ŘÍZENÍ SMĚN

1. Přehled

Tato část se týká řízení pracovních směn zaměstnanců centra.

Systém je flexibilní a může být konfigurován podle potřeb jak malých rodinných center, tak velkých center s mnoha zaměstnanci v různých sektorech (např. bowling, restaurace, skříňky, obchod atd.).

Pro malé centra, která nepotřebují řídit práci zaměstnanců, doporučujeme aktivovat funkci Beze směn. Aktivace bezpečnostního systému se doporučuje u bowlingových center, která pracují se směnami a s řízením směn, zatímco menší centra mohou omezit bezpečnostní opatření pouze na Denní/Periodické výkazy a zprávy.

2. Klíčové pojmy

Sektor

Bowlingové centrum může být rozděleno do mnoha různých sektorů, které zastupují různé sekce centra pracující s příjmy peněz.

U každého sektoru je možné nastavit jinou směnu. Příklad: sektory bowling a restaurace mohou mít stejnou otevírací dobu a stejnou směnu, zatímco obchod může být otevřen s omezenou otevírací dobou a proto si vyžaduje nastavení samostatné směny.

Pro ty, kteří si přejí řídit směny v závislosti na sektoru doporučujeme začít nastavením Sektoru v modulu Konfigurace centra.

Směna

Směna systému Conqueror označuje pracovní dobu v rámci prodeje bowlingového centra mezi otevřením a zavřením veškerých pokladen jakéhokoliv sektoru (dráhy, bar, obchod atd.). Veškeré transakce, které pokladníci provedou během pracovní doby, jsou shrnuty v pokladním výkazu vydaném na konci směny.

Doba otevření pokladny

Doba otevření pokladny označuje pracovní dobu jednoho anebo více pokladníků u stejné pokladny.

V každém sektoru může být jedna, ale i více pokladen, které mohou být sdíleny více terminály.

Příklad: v sektoru restaurace je možné otevřít pokladnu baru pomocí dvou terminálů, zatímco pokladna v "pizza" koutku restaurace může být otevřena pouze z jednoho terminálu.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Zprávy a výkazy

Na konci každé pracovní směny je pro každou pokladnu vytvořen výkaz, který popisuje veškeré transakce provedené u této pokladny. Poté, co dojde k vytištění výkazů veškerých pokladen v sektoru, bude vytištěn Pokladní výkaz konce směny, který obsahuje veškeré údaje týkající se jednotlivých pokladen. Pokladna a pokladní výkazy jsou předány vedoucímu centra, který zkontroluje správnost veškerých údajů příslušných sekcí.

Pro ta centra, která nepracují se směnami, je k dispozici Denní výkaz, který poskytuje každý den veškeré informace o správě hotovosti.

Posloupnost směn

Směna je otevřena automaticky, jakmile pracovník otevře na začátku pracovní směny pokladnu. Veškeré pokladny musí být zavřeny anebo zaparkovány před tím, než dojde k ukončení příslušné směny a terminály nemohou být spojeny s žádnou směnou, která je zavřená.

Směny mohou být zaparkovány z důvodu, aby mohla nová směna začít bez prodlení, které by mohlo být způsobeno prováděním účetních operací a kalkulací hotovosti předchozí směny.

Směna je ve stavu **K tisku,** jakmile dojde k uzavření veškerých pokladen a jakmile je Pokladní výkaz konce směny nachystaný k tisku; stav **Vytištěno** je konečný stav směny, který nastane po ukončení směny a vytištění výkazu.

Magické číslo

Jedná se o kontrolní číslo používané pro ověření pravosti údajů, které jsou uvedené ve výkaze.

Toto číslo je vytvořeno kombinací klíčových údajů vztahujících se k příslušnému výkazu (**Datum** /**Čas tisku** , **Přijatá částka** , **Rozdíl** , **Host Number**).

Pro kontrolu výkazu pomocí magického čísla musí mít pracovník manažerský profil. Otevřete modul Řízení směny, zadejte výše uvedené údaje a ujistěte se, že vytvořené číslo odpovídá.

2.1 Režim bez směny

Menší bowlingová centra mohou upřednostnit práci v režimu **Bez směny,** protože nemají mnoho zaměstnanců a nepotřebují tak komplexní zabezpečení centra (tj. tato centra nepracují s profily a s privilegii).

V tomto případě není nutné vytvořit směny a různé časové úseky otevření pokladen, protože obsah pokladny spočítá vedoucí centra na konci pracovního dne; příslušné údaje jsou zaznamenány v Denním výkazu, který můžete vytisknout.

Tento výkaz obsahuje veškeré transakce počínaje tou poslední operací: Tisk a Reset.

Denní výkaz

Front Desk > Denní výkaz

Tento modul se zobrazí místo modulu **Směna** a můžete v něm zobrazit příslušné výkazy pomocí funkce **Náhled** a **Tisk** , ve kterých budou obsaženy veškeré provedené transakce.

Print and Reset

Toto tlačítko se mění podle statutu Funkce tisk v modulu Konfigurace centra.

Press **Print and Reset** in order to clear all data ready for the next day's report data.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

3. Provoz se směnami

Front Desk > Směny

Toto okno je možné otevřít také kliknutím na zelené tlačítko, které naleznete pod symbolem hodin v hlavním menu.

Toto okno obsahuje následující údaje:

- Stavy směn a pokladen
- Možnosti vytištění zpráv a výkazů
- Možnost vložit další informace (pokladníci, kteří pracují s příslušnou pokladnou anebo v dané směně, počasí a jiné faktory, které ovlivňují zisky atd.).

První roletové menu zobrazí **Sektor,** ke kterému patří daný terminál.

Druhé roletové menu zobrazí **Směnu,** se kterou je terminál propojen (včetně začátku směny, čísla a stavu).

Zvolíte-li funkci **Pokladna** v levé části obrazovky, napravo se zobrazí okno **Informace** vztahující se ke směně anebo k pokladně: **Stav** , **Začátek** (čas a datum), **Obsluha** a **Připojení uživatelé** .

Funkce Otevřít, Zavřít a Zaparkovat jsou detailně popsány v následující části.

Stiskněte tlačítko **Info,** chcete-li otevřít okno **Obsluha pokladny** .

Do tohoto okna můžete zadat informace v jakékoliv fázi, i když doporučujeme tyto informace uvést na konci směny, což umožní automatické zpracování informací a vy budete muset uvést pouze ty pracovníky, kteří pracovali prostřednictvím jiných terminálů.

Napravo naleznete seznam veškerých pracovníků, kteří se účastnili směny, zatímco seznam nalevo obsahuje veškeré ostatní zaměstnance.

Použitím šipek můžete ke směně přidat nějaké pracovníky anebo je naopak odstranit.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Obsluha může také zadat povětrnostní podmínky během směny.

Uživatel může také zadat **Poznámku** popisující specifické podmínky dané směny.

Toto okno se automaticky otevře při ukončení směny, jestliže jste v modulu Konfigurace centra aktivovali funkce **Poznámky, Počasí a Zaměstnanci** .

Pokladní výkaz

Stiskněte tlačítko **Pokladní výkaz,** chcete-li vytisknout zprávu týkající se pokladen.

Dojde k otevření okna **Výkazy konce směny** . Tuto funkci můžete také otevřít prostřednictvím Back Office.

Pro aktivaci této funkce je nutné, aby bylo u směny použito více pokladen (více než jedna).

Výkaz

Zde můžete vytisknout/archivovat vybrané Výkazy konce směny.

3.1 Otevření pokladny

Pracovník zahájí pracovní den otevřením pokladny (a tím i směny) patřící do jeho sektoru z příslušného terminálu použitím jednoho z níže uvedených postupů:

- Stiskněte tlačítko **Otevřít** v okně **Směna** modulu Front desk.
- Odpovězte **Ano** na otázku "Chcete otevřít novou směnu...?" při provádění operací vyžadujících si nějakou platbu.

Po provedení jedné ze dvou výše uvedených operací si pracovník, který otevřel pokladnu, zkontroluje, jestli částka v pokladně odpovídá částce, kterou zobrazí systém (standardně nastavená v modulu Konfigurace centra při vytvoření pokladny v sekci Sektory a pokladny).

Jestliže pracovník tuto částku potvrdí, pokladna může být otevřená (stejně jako směna).

Jestliže je částka v pokladně nižší nebo vyšší než je ta, kterou nabídne systém, pracovník musí o této nesrovnalosti informovat odpovědnou osobu a pokladna by neměla být otevřena, dokud se předmětný problém nevyřeší.

3.2 Zavření pokladny

Chcete-li zavřít pokladnu, stiskněte tlačítko **Zavřít** v modulu **Směna** a vytiskněte pokladní výkaz.

Pokladník může pokladnu zaparkovat (má-li k tomu příslušná privilegia), což umožní spočítat částky, které byly vybrány u jiných terminálů, které se nemusí nezbytně nutně vztahovat k předmětné pokladně anebo sektoru.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Při zavření pokladny obdrží veškeré ostatní terminály stejné směně zprávu, která je vyzve, aby se odpojily za účelem ukončení směny; veškerým ostatním uživatelům je znemožněno, aby se připojili.

Jakmile dojde k odpojení veškerých terminálů od pokladny, je možné spočítat přijaté částky.

Po spočítání veškerých přijatých částek se otevře okno **Výkazy konce směny** ; zde je možné vytisknout a/nebo exportovat Pokladní výkaz konce směny (automaticky anebo manuálně) pomocí QuCad a QuickBooks.

QuickBooks je dostupný účetní software, zatímco aplikace QuCad byla vytvořena pro organizaci údajů za účelem jejich exportu ze systému Conqueror do účetního softwaru QuickBooks. Aplikace QuCad není nezbytně nutná pro exportování dat.

3.3 Zaparkování pokladny

Pokladna může být zaparkována po zadání příkazu o ukončení směny a poté, co se všichni pracovníci pracující s pokladnou odpojili s výjimkou jednoho, který se rozhodl odložit ukončení směny.

Poté dojde k zaparkování pokladny, což umožní otevřít novou směnu a dokončit veškeré operace spojené s ukončením směny později.

3.4 Přehled přijatých částek

Okno **Přehled přijatých částek** se zobrazí (za podmínky, že jste tuto funkci aktivovali v modulu Konfigurace centra) při ukončení směny/zavření pokladny.

Toto okno normálně funguje podobně jako okno Prodej, tj. pracovník si zvolí určitou peněžní hodnotu (bankovku) a poté specifikuje počet těchto bankovek, který je v pokladně.

Celková částka je aktualizovaná současně se systémem, který počítá peníze.

Jestliže dojde k chybě při zápisu, stiskněte tlačítko **Reset** a tabulka se vyprázdní.

Stiskněte tlačítko **OK,** jakmile systém spočítá veškeré peníze a částky.

V této chvíli se zobrazí okno **Počáteční pokladní zůstatek** , **Čistá spočítaná částka** , **Celková částka spočítaná systémem** a **Rozdíl** od spočítané celkové částky.

Chcete-li se vrátit zpět do okna **Směna,** abyste mohli opravit výpočetní anebo jiné chyby, stiskněte tlačítko **NE;** chcete-li pokračovat, stiskněte tlačítko **ANO.** V tomto případě budete muset potvrdit částku uloženou pro nové otevření pokladny. Stiskněte tlačítko **OK,** čímž potvrdíte navrženou částku anebo zadejte novou částku.

Po dokončení operace stiskněte tlačítko **OK** a přejdete tak do okna Výkazy konce směny.

Pokladník zadává veškeré údaje před tím, než uvidí výkaz, což zabrání tomu, aby došlo k manipulaci příjmů. Jestliže si však pokladník vyžádá zobrazit výkaz pomocí funkce **Náhled** bez jeho vytištění, tato žádost bude zaznamenána jako podezřelý krok v Protokolu systému.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

3.5 Ukončení směny

Jestliže chcete zavřít pokladnu, je nutné vytisknout výkaz vztahující se k příslušné směně.

Tato operace může být provedena až po zavření veškerých pokladen otevřených v této směně.

Jestliže chcete ukončit směnu, musíte z terminálu provést jednu z následujících operací:

- Stiskněte tlačítko **Zavřít** v okně **Směna** modulu Front desk.
- Zavřete pokladnu a odpovězte **Ano** na otázku "Chcete zavřít celou směnu...?", která bude zobrazena automaticky.

V obou případech pracovníci u ostatních pokladen otevřených v dané směně obdrží instrukce, že mají zavřít anebo zaparkovat probíhající transakci a pokladnu.

Od chvíle, kdy dojde k podání žádosti o zavření směny/pokladny, do skutečného zavření anebo zaparkování veškerých pokladen zůstane směna ve stavu **Zavírání** .

Zatímco pracovník, který požádal o ukončení směny, čeká na skutečné zavření anebo zaparkování pokladen, může doplnit jakékoliv užitečné statistické informace týkající se směny do sekce **Info;** tyto informace mohou být uváděny pouze do chvíle, kdy pracovník obdrží zprávu potvrzující, že může být otevřená nová směna.

4. Zprávy a výkazy směny

Kliknutím na tlačítko pokladní **výkaz** a také na tlačítko **výkaz** konce směny se otevře okno **Výkazy konce směny,** ve kterém si můžete zvolit, jak detailní mají být informace obsažené ve výkazu a jaké doplňující informace mají být použity.

Toto okno můžete otevřít také prostřednictvím menu Front desk a to stisknutím tlačítka **Pokladní výkaz** .

Podrobnost informací

Pracovník, který chce vytisknout výkaz, si může vybrat, jak detailní mají být informace obsažené ve výkazu; vybrané informace budou navrženy i při příštím tisku výkazu.

Ve výkazu mohou být obsaženy následující informace:

- **Hlavní sekce** - Zobrazí celkové částky přijaté v hlavních sekcích, včetně údajů jako je název sekce a čistá hodnota.
- **Podsekce** - Zobrazí údaje o podsekci s názvem hlavní sekce a podsekce. Both this option and the previous option are necessary to provide a high level of data pertaining to the money received in the Center.
- **Sazba** - Zobrazí údaje týkající se každé použité sazby a rozdělení podle sekcí a podsekcí, ke kterým se příslušná sazby vztahuje (transakce týkající se prodaných a uhrazených položek), včetně množství a celkové čisté částky.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

- **Sazba podle hodnoty** - stejně jako u předchozího příkladu, ale zde je sazba zobrazena na řádcích, např. dynamické sazby jsou rozdělené podle různých hodnot použitých v různých časových pásmech.
- **Příjem z jednotlivých transakcí podle sekcí** - zde jsou transakce rozdělené do řádků podle sekce, do které položka patří. Kromě výše uvedených informací jsou zde obsaženy také: číslo stvrzenky, jméno pracovníka, jméno pokladny a informace o členovi centra (jestliže je zákazník členem centra).
- **Seznam transakcí** - obsažené informace jsou stejně podrobné jako ty, které jsou obsažené ve výkazu podsekcí. Tento výkaz je rozdělen do dvou částí; první se týká bowlingové hry a částek přijatých na dráhách a vydělených počtem drah a hráčů, zatímco druhá část obsahuje ekonomické údaje.

Typ skupiny

The **Group by Time Zone** option is enabled if Time Zones for Shifts have been defined in Center Setup (through the **Shift Zone** button).

Tato funkce seskupuje údaje výkazu podle sekcí; každá s vlastním názvem: "**Jméno časového pásma: počáteční čas - konečný čas** ".

Tato funkce může být použita pouze u výkazů **Hlavních sekcí** , **Podsekcí** , **Sazeb** a **Sazeb podle hodnoty** .

Informace o ceně

- **Special Prices** - displays details on price key sales set as Special.
- **Zrušit** - zobrazí informace týkající se zrušených transakcí.
- **Vrátit peníze** - zobrazí informace ohledně transakcí, u kterých byly zákazníkům vráceny peníze.

Volitelné informace

V této sekci můžete přidat do výkazů různé volitelné informace:

Tips - adds a detailed section about tips collected and tips given to operators.

Payment Types - lists the method of payment used by the customer (i.e. credit card, cash, check, etc.) and the amount spent using each method of payment.

Odehrané hry - zobrazuje průměrný počet her podle celkového počtu framů odehraných během směny, které jsou rozděleny podle způsobu otevření dráhy (Normální hráč, Liga, Turnaj...).

People bowling statistics - in this optional section it is possible to display the total number of games sold, the total number of players who bought the games and the total cashed for these games. Only games played and sold in **Game Mode** are considered.

Včetně daně - zobrazuje na samostatném řádku (před uvedením celkové částky) různé daňové sazby aplikované u dané transakce.

Podezřelé činnosti - zde jsou shrnuty veškeré podezřelé činnosti jako zobrazení výkazu vydaného na konci směny bez jeho vytištění anebo změna času a data směny; dále je zde uvedeno, kolikrát se tyto činnosti opakovaly.

Zvláštní hody - zde je zobrazen počet neobvyklých hodů, např. hody na zavřené dráze, rozhazovací hody atd.

Points Handled - displays points added and subtracted manually from members by the operators.

Player Club Cash Payments - displays a section containing information on payments done using the players' points.

Seznam pracovníků - zobrazuje veškeré zaměstnance přítomné v centru během směny.

Bankovky a mince - specifikuje peněžní hodnoty použité při počítání zisku.

Poznámky a počasí - obsahuje poznámky uvedené při zavírání směny.

Export

Použitím této funkce dojde k přepisu informací obsažených ve výkazu do formátu .csv; tyto informace mohou být otevřeny v různých aplikacích včetně Excelu.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

E-mail

Stiskněte tlačítko **E-mail,** chcete-li výkaz odeslat na emailovou adresu uvedenou v modulu Konfigurace centra.

Tato funkce není aktivní v případě, že v modulu Konfigurace centra nebyla definována příslušná adresa.

Tisk

Vytiskne výkaz pomocí nastavené tiskárny.

Náhled

Stiskněte tlačítko **Náhled,** chcete-li výkaz zobrazit před tím, než ho odešlete anebo vytisknete.

QuCad / Zonal

Použijte tuto funkci, chcete-li exportovat výkaz použitím aplikace QuCad anebo Zonal.

Tato funkce je aktivní pouze v případě, že byla nastavena v modulu Nastavení terminálu.

QuickBooks

Exportuje údaje z výkazu do externího řídícího programu QuickBooks.

Toto tlačítko bude zobrazeno pouze v případě, že jste ho aktivovali v modulu Konfigurace centra.

---

5. Řízení směn

Back Office > Řízení směn

Toto okno obsahuje dvě tabulky; horní tabulka se týká směn a spodní pokladen.

Pokladní výkaz je popisná zpráva vztahující se ke každé pokladně a je vytištěná vždy po zavření pokladny, zatímco výkaz vydaný na konci směny je souhrnná zpráva obsahující informace o veškerých pokladnách dané směny.

V tomto modulu je možné provést následující operace:

- Vytisknout údaje z pokladního výkazu a výkazu vydaném na konci směny (i u **otevřených** směn).
- Znovu vytisknout anebo odstranit směny/pokladny označené termínem **vytištěno** .

Jestliže je vytištěný dokument uspokojující, pracovník operaci potvrdí; v opačném případě je možné dokument vytisknout znovu a příslušné informace jsou pak zaznamenány v Protokolu systému.

Výkaz obsahuje:

- Jména zaměstnanců, kteří v centru pracují během dané směny.
- Detailní přehled transakcí
- Čas a datum začátku a konce směny.
- Předpokládaná celková částka.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

- Celková částka přiznaná pokladníkem, který zavřel směnu.
- Jakýkoli rozdíl mezi dvěma výše uvedenými částkami.
- **Magické číslo** a přehled veškerých neobvyklých činností zaznamenaných v systému; přehled musí podepsat vedoucí centra, jestliže to tak bylo nastaveno v modulu Konfigurace centra.
- Údaje na konci směny: zdanitelná celková částka a veškeré daně.

Výkaz

Tlačítko pokladní **výkaz** a výkaz vydaný na konci směny otevře okno Výkazy konce směny, kde můžete zvolit, jak detailní mají být údaje obsažené ve výkazech týkajících se směn anebo pokladen, které je možné pomocí tohoto okna následovně vytisknout, zobrazit, exportovat anebo odeslat pomocí elektronické pošty.

Stav směn a pokladen zůstává nezměněný při použití tlačítka **Výkaz** v tomto modulu.

Vymazat směnu

Pro ruční vymazání směny musí být směna ve stavu **vytištěno** , tj. celkově ukončená směna přenesená do archivu systému a to na základě nastavení v modulu Konfigurace centra.

Po vymazání směny ji můžete konzultovat pouze prostřednictvím archivu systému (došlo-li k jejímu přenosu).

Seřazeno podle

Zde je možné údaje v tabulce seřadit podle **Data** , **Sektoru** , **Pokladny** anebo **Směny** .

Magické číslo

Toto tlačítko otevře okno, kde je možné zadat následující údaje o směně, které mají být zkontrolované: **Datum tisku** , **Čas tisku** , **Přijatá částka** , **Rozdíl** , **Host Number** .

Ve spodní části výkazu naleznete funkci Host Number (Et-Host), která vám umožní zkontrolovat údaje na výkazu, i když se tento výkaz vztahuje k jinému bowlingovému centru.

Pro přidělení Magického čísla ke směně stiskněte tlačítko **Kalkulace** . Toto číslo je použito pro kontrolu toho, jestli není výkaz falešný.

Filtry

Tato funkce umožňuje, aby si pracovník vybral některý z následujících filtrů za účelem pozměnění zobrazené tabulky: **Vše** , **Od** , **Do** , **Mezi** a **Vybrat sektor** , **Směna** , **Pokladna** .

Po zadání příslušných kritérií stiskněte tlačítko **Filtr** , čímž se vrátíte do příslušně změněné tabulky, anebo stiskněte tlačítko **Zrušit,** chcete-li operaci zrušit.

---

6. Historické výkazy

Back Office > Zprávy a výkazy > Historické výkazy

Zde je možné zadat níže uvedené parametry pro vytištění historických výkazů transakcí, které byly provedeny z určitého terminálu.

Specifikujte, do jaké míry mají být informace detailní (**Hlavní sekce** atd.).

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Můžete se zaměřit na specifické časové období použitím funkcí **Od** , **Do** a **Mezi** a volbou funkce **Sektor** a **Směna** .

Můžete si tuto zprávu zobrazit pomocí funkcí **Náhled** , **Tisk** , **E-mail** anebo **Export** .

Jestliže byl export nastaven jako **Funkce tisk** , funkce e-mail, tisk a náhled nemohou být použity.

---

7. Profily a privilegia

Pro kompletní řízení směn je možné nastavit různé úrovně přístupu a to podle odpovědnosti, kterou jednotliví pracovníci v centru mají.

V tomto případě jsou vytvořeny profily a jsou přiřazeny k jednotlivým pracovníkům v modulu Nastavení uživatelských profilů a Nastavení zaměstnanců.

Začít novou směnu

Tlačítko **Otevřít** je aktivováno pro uživatele s tímto privilegiem.

Zavřít směnu vlastního sektoru

Umožňuje uživatelům s tímto privilegiem zavřít směny.

Otevřít pokladnu (s potvrzením pokladního zůstatku)

Umožňuje uživateli otevřít pokladnu a potvrdit částku, která je v pokladně, což však uživateli automaticky neposkytuje privilegium otevření a zavření směny.

Spočítat peníze a zavřít pokladnu

Umožňuje uživateli spočívat peníze inkasované během pracovní doby a poté zavřít vlastní pokladnu.

Vytisknout / Odeslat pokladní výkaz pomocí e-mailu / Exportovat pokladní výkaz

Dává uživateli privilegium vytisknout, odeslat e-mailem anebo exportovat pokladní výkazy s tím, že vedení centra má k dispozici veškeré kopie těchto výkazů.

Vytisknout / Odeslat výkaz konce směny pomocí e-mailu / Exportovat výkaz konce směny

Dává uživateli privilegium vytisknout, odeslat e-mailem anebo exportovat výkazy vydané na konci směny s tím, že vedení centra má i dispozici veškeré kopie těchto výkazů.

Zobrazit a vytisknout historické výkazy

Umožňuje uživateli zkontrolovat veškeré údaje, které byly přeneseny do archívu systému.

Operovat v každém sektoru bowlingového centra

Uživatel má privilegium operovat v každém sektoru centra, otevírat a zavírat směny.

Použít každou pokladnu v sektoru vybraného terminálu.

Umožňuje operovat v centru a použít jakoukoliv pokladnu v jakémkoliv sektoru.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

7.1 Příklady

Zde je uveden příklad toho, jak mohou být výše uvedené úrovně přístupu využity.

Pokladník používá pokladnu a tak potřebuje privilegium pro otevření a zavření pokladny s potvrzením pokladního zůstatku při předání pokladny a s možností spočítat přijaté peníze.

Hlavní pokladník je odpovědný za pokladnu a za veškeré možné neshody a proto kromě výše uvedených operací musí provádět i následující úkony: otevřít a zavřít směnu a pokladnu v rámci daného sektoru a vytisknout pokladní zprávy.

Vedoucí sektoru řídí určitý sektor bowlingového centra (bowling, obchod atd.) a kromě výše uvedených úkolů je zodpovědný také za směny, tisk pokladních výkazů vztahujících se k danému sektoru a za tisk výkazů vydaných na konci směny.

Vedoucí organizuje směny a vybírá úkoly a funkce; vedoucí potřebuje privilegia k tomu, aby mohl provádět následující činnosti: operovat během směn a pracovat s pokladnami veškerých sektorů centra, znovu vytisknout výkazy předchozích směn anebo pokladní výkazy, nastavit funkce a možnosti včetně tisku veškerých pokladních výkazů před vytištěním výkazů konce směny.

8. Nastavení směn

Konfigurace centra > Směny

Směny

Rozhodněte se, jestli si přejete pracovat v režimu Řízení směn anebo ne.

Jestliže tuto funkci aktivovat nechcete, systém bude pracovat v režimu **Bez směn** a s Denními výkazy.

Kalkulace pokladního zůstatku

Aktivujte tuto funkci, jestliže si přejete, aby systém navrhl spočítat pokladní zůstatek na konci směny.

Informace o bankovkách a mincích

Aktivujte tuto funkci, má-li systém na konci směny automaticky nabídnout funkci Přehled přijaté hotovosti, která umožní, aby systém spočítal přijaté bankovky a mince, které tvoří pokladní zůstatek.

Poznámky, počasí a zaměstnanci

Pomocí této funkce systém na konci směny automaticky nabídne okno **Poznámky, počasí a zaměstnanci** .

Potvrzení pokladního zůstatku

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Aktivujte tuto funkci pro potvrzení pokladního zůstatku na konci směny.

Podepsání výkazu vydaného na konci směny

Vyberte tuto funkci, jestli chcete, aby se na výkazu zobrazila sekce **Potvrdila odpovědná osoba** a výkaz tak podepíše nejenom pokladník, ale i vedoucí.

Automatické ukončení směny

Pro centra, která využívají systém automatického každodenního exportu přijaté hotovosti, tato funkce kontroluje, jestli některé pokladny anebo směny nezůstaly otevřené a automaticky je zavřou.

Funkce tisk

Vyberte si potřebnou funkci pro směnu z následujících možností: **Tisk** , **E-mail** , **Export** , **Žádná** .

Jestliže si vyberete funkci **E-mail** , napravo specifikujte adresu, na kterou má být výkaz zaslán.

Automatický export

Vyberte si externí účetní program, např. QCad, do kterého jsou exportována údaje o směně po jejím ukončení.

Zatrhněte také níže uvedený software **QuickBooks,** chcete-li, aby byly možnosti **QuickBooks** a **Oba** zobrazeny v roletovém menu **Automatic Export** .

QuickBooks

Zvolte, má-li být použit řídící software QuickBooks.

Jestliže jste tuto funkci aktivovali, z roletového menu je možné **Exportovat vybrané údaje** ; je možné zvolit, jaké údaje mají být vybrány pro export.

Press **Setup** to access the QuickBooks account settings.

Vynulování čísla výkazu vydaného na konci směny

Zvolte, má-li být číslo výkazu vydaného na konci směny vynulováno **Každý den** anebo **Nikdy** .

Sektor Backtask (Úkoly systému)

Doporučujeme vytvořit "virtuální" sektor, který bude využívat tzv. Backtask systému Conqueror (zvláště při práci s rezervačním systémem), ve kterém je možné zaznamenat transakce jako automatické vymazání rezervace, u které byla zaplacena záloha atd.

Odeslat výkaz na adresu / cc

Specifikujte emailovou adresu, na kterou má být zaslána kopie výkazů.

Tohle je užitečné, když má vedoucí na starosti více než jedno bowlingové centrum anebo když je často mimo a přeje si kontrolovat chod centra.

Časové pásmo směny

Stiskněte tuto funkci pro otevření okna **Definovat na výkazu konce směny časová pásma** .

Zde je možné rozdělit hrací den do různých časových pásem (např. ráno, večer a noc) a přidělit jim určité jméno, aby byla data výkazu uspořádána podle těchto sekcí.

Funkce **Uspořádat podle časového pásma** bude aktivována pro výkaz **směny** .

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

8.1 Nastavení sektoru

Konfigurace > Konfigurace centra > Sektory a pokladny

V tomto okně je možné vytvořit sektory a jejich pokladny.

V levé části obrazovky vytvořte seznam veškerých různých sektorů bowlingového centra (bowling, bar atd.), zatímco v pravé části obrazovky vytvořte pokladny s příslušnými pokladními zůstatky.

Sektory a pokladny mohou být vytvořeny, **změněny** anebo **vymazány** odděleně.

Po provedení kroků nezbytných pro vytvoření sektorů a pokladen nastavte pro každý terminál správný sektor a pokladnu pomocí funkce **Nastavení terminálu > Preference**.

8.2 QuickBooks Account Settings

The account export function is used to join income coming from different price keys or departments all into a single account.

A QuickBooks accounts is composed by an alphanumerical identification code, a description and a type (e.g. NAB 234 Non-Alcoholic Beverages).

The QuickBooks import function works if the file exported from Conqueror contains accounts that are not present in QuickBooks or that are defined in the same way in both Conqueror and QuickBooks.

To make this operation easier it is possible to synchronize the accounts defined in Conqueror with the ones in QuickBooks by following recommended procedure:

- Under **Center Setup > Shifts** press **Setup** to open a dialog window with tabs.
- Set the QuickBooks **Account Code** (alphanumerical identification code) for each price key, department, tax, modifier, payment mode, etc and then **Save** .
- All the defined accounts with a default description and a type (both can be modified) will be displayed in the last tab.
- As all the accounts have to match with the ones in QuickBooks, it is advisable to proceed with the automatic synchronization rather that the manual one.
- Access QuickBooks and export the list of accounts through the following path: **File > Utilities > Export > List to IIF File**. In the small window that opens select **Charts of Accounts,** press **OK** and then select a directory to save the .IIF file (that contains the accounts to synchronize with Conqueror).
- In the **Setup** dialog window of QuickBooks press **Synchronize** , select the file exported from QuickBooks and confirm.

At this point Conqueror will check if all the accounts in the **Account List** tab are defined in the same way in both Conqueror and QuickBooks.

If differences are found, they will be highlighted in a specific window that contains a button for "correcting" the accounts in Conqueror. If a correction is carried out, it is necessary to save before exiting the window in order to make the changes effective.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

The synchronization function is not used to import accounts from QuickBooks (probably in QuickBooks there are many accounts that are not necessary to Conqueror) but it is used for matching accounts defined in Conqueror with the definition present in QuickBooks.

- Select the account export function in the setup dialog window. The export of the file to QuickBooks is carried out automatically (if enabled) upon shift closure or on demand from the Shift Reports.
-

MONITOROVÁNÍ ČASTÝCH HRÁČŮ

1. Přehled

Modul **FBT** (častí hráči) systému Conqueror umožňuje centru, aby si vytvořil členskou databázi podle vlastních potřeb, což zvyšuje rentabilitu centra díky lepší komunikaci se zákazníky.

Modul **FBT** je zcela integrovaný systém, který zaznamenává každou transakci provedenou členy centra a umožňuje tak centru, aby mohlo nabídnout svým zákazníkům více speciálních nabídek (protože díky této funkci je centrum schopné zjistit návyky a chování každého člena), klasifikací (skóre bowlingu atd.) a zvláštní řízení společností prostřednictvím členství ve skupinách.

Efektivní a ne příliš nákladný marketing a reklama mohou být provedeny pomocí modulu Slučování textu a pomocí schématu Sbírání bodů.

Centrum může svým členům poskytnout exkluzivní ceny a slevy podle toho, do které kategorie patří; členové centra si mohou také pronajmout skříňky.

Jakmile dojde k přečtení identifikačního čísla uvedeného na členské kartě, systém okamžitě identifikuje člena, což s sebou přináší mnoho výhod nejenom pro centrum, ale i pro členy centra, například:

- Při otevírání dráhy je jméno člena automaticky vepsáno do okna Kontrola drah.
- U členů centra je možné předem nastavit standardní ceny za bowling (sazby) a slevy, čímž ušetříte čas při provádění jednotlivých transakcí.
- Členové si mohou kupovat hry anebo uložit peníze (QCash) na své účty.
- Členové mohou mít více než jednu členskou kartu s možností nastavit jiné karty (jako například kreditní karty) tak, aby fungovaly jako členské karty.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

2. Správa členů

Front Desk > Častí hráči

Okno **Častí hráči** je rozděleno do sekcí Hledat a Historie, ve kterým můžete provést následující operace:

Nový člen / nová skupina

Přidat nového člena nebo skupinu do databáze a provést různé operace, které jsou nezbytné pro zaregistrování nového člena, např. vyfocení člena, přidělení členských karet atd.

Změnit

Změnit/aktualizovat informace o členovi (nebo informace o skupině); použitím této funkce otevřete modul **Změnit** .

Info

Tlačítko **Info** je používáno pro zobrazení osobních údajů vybraného člena, např. počet her a kredit na členské kartě, datum vypršení platnosti karty a standardní sazby, které byly tomuto členu přiděleny, a kontaktní osobu člena.

Toto okno dále obsahuje fotku člena, díky které můžete ověřit jeho totožnost, je-li to nutné.

Vymazat

Vymažte informace obsažené v sekci Profily člena pomocí tlačítka **Vymazat** .

Hledat

Uveďte v příslušných polích příslušná kritéria a stiskněte tlačítko **Hledat** , abyste nalezli specifického člena, anebo jednoduše stiskněte tlačítko **Hledat** , aby došlo k zobrazení kompletního seznamu členů.

---

3. Hledání člena

Front Desk > Častí hráči

Tlačítko **Hledat** umožňuje obsluze najít jednoho anebo více členů v závislosti na kritériích zadaných do příslušných polí.

Uveďte v příslušných polích příslušná kritéria a stiskněte tlačítko **Hledat** .

*Pro nalezení některého člena můžete zadat pouze část jména, např. Mel místo Melissa, a pro zobrazení všech členů stiskněte tlačítko **Hledat** anebo do políčka Jméno vložte symbol potrhnutí _ a stiskněte tlačítko **Hledat** .*

Hledání je souhrnný proces, během kterého budou nalezeni všichni členové, kteří odpovídají zadaným parametrům.

Po nalezení příslušného člena můžete změnit anebo uložit nalezené údaje stisknutím tlačítka **Změnit** , zobrazit jeho fotku a údaje stisknutím tlačítka Info nebo údaje **Vymazat** a začít hledat znovu.

Vyberte z tabulky člena, čímž dojde k zobrazení historie rezervací a pracovníků odpovědných za přítomné akce v sekci **Historie** .

Vyhledávání člena pomocí modulů Conqueror

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Databáze členů může být otevřena z různých sekcí systému Conqueror (např. Dráhy, POS, Nastavení zaměstnanců atd.) a v ní můžete vybrat člena pro příslušnou dráhu, spojit s členem určitou transakci, přidělit mu skříňku atd.

V každém z výše uvedených modulů můžete otevřít okno **Hledat člena** a to pomocí tlačítka **Hledat FBT** .

For example, when wishing to sell certain items to a member through the Sales window, simply press the **FBT Search** button, enter the search criteria and press **Search** , whereby the **Members Found** table in the lower part of the screen, displays all members found, according to the search criteria entered. Click on the desired member and press **Select** and all items selected will then be attributed to that specific member.

---

4. Registrace nového hráče

Front Desk > Častí hráči

Pro definování nového hráče stiskněte tlačítko **Nový člen** / **Nová skupina** v okně **Hledat člena** a zvolte u nového člena podrobnost informací. Poté vytvořte magnetickou členskou kartu (a uložte na ní příslušnou částku), vyfoťte člena atd. v sekcích, které jsou popsány níže.

Log

Stiskněte tlačítko **Log** pro zadání "log" ohledně nového člena (např. upozornění na zaslání emailu členovi, požadované informace s datem žádosti atd.). Tento log je zaznamenán a může být zobrazen v sekci Historie.

Tisk

Tlačítko **Tisk** otevře okno FBT - Filtry a Výkazy s údaji o vyhledaném členovi, ve kterém je možné vytisknout výkazy, sloučit texty pro korespondenční účely, exportovat informace o členech anebo provést další hledání.

Vymazat

Press **Delete** to eliminate the currently displayed member from the database.

Odstranění člena je možné pouze v případě, že nejsou otevřené žádné ekonomické transakce týkající se člena anebo rezervace. V opačném případě je nutné dokončit veškeré ekonomické transakce a odstranit veškeré vytvořené rezervace.

Jestliže byly smazanému členovi přiděleny některé skříňky (anebo jestliže je člen na čekací listině pro přidělení skříňky), jsou automaticky odstraněny; stejně tak tomu je i u turnajů.

When cancelling a staff member here, they are automatically cancelled from the staff member list.

Funkce **Vymazat** se zobrazí pouze při změně údajů.

Uložit

Stiskněte **Uložit** pro potvrzení a uložení zadaných údajů.

Zrušit

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Stiskněte tlačítko **Zrušit,** chcete-li vyjít z okna **Nový člen** .

4.1 Základní nastavení

Select **Automatic Case Adjustment** on the bottom left hand side of the screen to adjust the first letter of the name entered to upper-case. For example, "meadow" would be automatically adjusted to "Meadow".

Informace žlutých polí jsou povinné.

Informace o členovi

V sekci **Základní nastavení** uveďte jméno člena (jméno, příjmení, přezdívku), adresu, emailovou adresu, telefonní a faxové číslo.

The telephone number types to be inserted for the member can be selected in the scroll down menus between: main, secondary, mobile, work, etc.

Dále uveďte také osobní údaje, např. **datum narození Rodinný stav** a **Datum svatby** . Tyto údaje mohou být užitečné při organizaci různých akcí v centru.

Uveďte, jestli se člen účastní turnajů anebo lig a jestli si půjčuje boty vždy, když hraje.

Enable the **Web User** option for members who want to login to the Center Booking Website. (To login they have to use their e-mail address and the Default Password set in **Web Setup** .)

Poté uveďte **Pohlaví** , **Věková skupina** (dospělá osoba, junioři nebo senioři), jestli je pravák nebo levák, **Velikost bot** a jestli je kuřák anebo ne (toto nastavení je užitečné pro centra, která mají prostory na dráhách vyhrazené pro kuřáky, pro časově omezené hry, pro restauraci atd., neboť při vytváření rezervací pro daného člena je možné tyto informace použít).

Všimněte si, že **Pohlaví** a **Věková skupina** jsou údaje, které jsou importovány do modulu Liga pro řízení Kategorií hráčů.

Informace o skupině

For group creation, enter the **Group Name** , **Location Name** (for example the name of the shopping center where the company is at), **Group Type** (for example: church group, sport association, retired), **Profession/Workplace** (the company's field of activity) and **Number of members** .

*The **Group Types** and **Workplaces** available in this scroll down menu have been previously set in Center Setup.*

4.2 Pokročilé funkce

Již není členem

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Zatrhněte tuto možnost, jestliže si člen přeje zrušit členství; centrum si i tak vyžaduje informace o tomto členovi.

Údaje o bývalém členu centra zůstanou v databázi pro případ, že se zákazník rozhodne členství znovu aktivovat.

Vložit do Mailing Listu / emailu

Aktivujte tuto funkci, mají-li být dopisy vytvořené v sekci Slučování textu zasílány tomuto členovi.

Údaje přístupné pro ostatní

Aktivací této funkce je možné sdílet informace o tomto členovi s externími třetími osobami a to pro reklamní potřeby atd., samozřejmě v souladu se zákony o ochraně soukromí.

Statistiky

Tato sekce obsahuje informace ohledně rezervací, No shows, vymazání a automatických vymazání v určený den.

Stiskněte **Resetovat počitadla** pro vynulování těchto statistik a nastavení na stávající čas a datum.

Datum registrace

Vyberte si datu, kdy došlo k zaregistrování člena.

Datum vypršení platnosti

Zadejte datu, kdy bude ukončeno členství.

Prodloužení o jeden rok

Stiskněte tlačítko **Prod. o jeden rok** pro prodloužení členství o jeden rok.

Tato funkce je aktivní pouze v případě, že jste zadali datum vypršení platnosti členství.

Discover Source

Uveďte místo, kde se člen poprvé dozvěděl o tomto bowlingovém centru (informace užitečná pro reklamní účely).

*The **Discover Sources** available in this scroll down menu have been previously set in Center Setup.*

Národní kód

Zde uveďte daňové číslo člena.

Kód Free Entry

Kód Free entry se vztahuje k ID kódu hráčů federace.

Poznámky

V sekci **Poznámky** můžete uvést jakékoliv další informace týkající se člena.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

4.3 Odkazy

Hlavní člen

Klikněte na toto tlačítko pro vyhledání **Hlavního člena** ; např. jestliže zadáváte údaje o dítěti, jako hlavní člen by měl být uvedený nějaký jeho příbuzný.

Jakmile ho najdete a vyberete, jeho jméno se v tomto poli zobrazí automaticky.

Jestliže chcete odstranit **Hlavního člena** , klikněte na malý křížek vedle políčka.

Představil

Klikněte na toto tlačítko, jestliže chcete najít člena, který do centra přivedl nového člena. Jakmile ho najdete a vyberete, jeho jméno se v tomto poli zobrazí automaticky.

Tento údaj může být použitý pro udělení prémie tomu, kdo do centra přivede nové členy.

Jestliže chcete odstranit tohoto člena, klikněte na malý křížek vedle políčka.

Destination of Statistics

Vyberte místo určení statistik týkajících se tohoto člena z roletového menu - mohou být odeslány hlavnímu členovi, aby byly uloženy s ostatními relevantními údaji o dané skupině nebo rodině.

Destination of Points

Vyberte místo určení bodů, které získal tento hráč, z roletového - mohou být odeslány hlavnímu členovi, což může být užitečné především u dětí, protože je možné jejich body přesměrovat na rodiče.

Odkaz skříňka

Tohle je seznam pronajímatelných skříněk, které byly přiděleny danému členovi.

Pro přidělení skříňky nějakému členovi klikněte na tuto lištu a otevře se modul Skříňky, kde je možné vybrat pro daného člena příslušnou skříňku.

Hlavní kontakt / Aktivní kontakt

Zvolte, jestli má být člen **Hlavní kontakt** skupiny, jestli je ještě **Aktivní kontakt skupiny** a uveďte **Sekci,** do které ve skupině patří.

Ostatní odkazy týkající se členů

Uveďte členy, které mají něco společného s právě vybraným členem; např. jedná-li se o skupinu kamarádů, kteří pravidelně hrají společně atd.

Stiskněte tlačítko **Přidat kontakt** a otevře se okno **Nový člen** zde můžete zaregistrovat nového člena centra..

Vyberte v tabulce nějakého člena a stiskněte tlačítko **Změnit kontakt** , jestliže chcete změnit uvedené údaje. Jestliže chcete vymazat ze seznamu jeho jméno, vyberte ho a stiskněte **Vymazat kontakt** .

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

4.4 Účet

Kategorie / Platby

V roletovém menu vyberte sekci **Kategorie** (nastavená v Nastavení FBT), do které vložíte člena.

Jakmile zvolíte jednu z kategorií členů, dojde k automatickém zobrazení čtyřech sazeb, které byly definované pro danou kategorii, ve spodní sekci **Platby** . Tyto sazby je možné změnit kliknutím na příslušné pole.

The member category can be then modify also from the Filters & Reports module.

V roletovém menu vyberte **Preferovaný způsob platby** , který byl v předchozí fázi nastaven v modulu Nastavení ceny.

Vlastní účet

Check this option to activate the **Account** section of the window, where games, points and QCash can be attributed and managed.

Hry na účtu

Pro vložení předem prodaných her na účet člena, klikněte na pole **Hry na účtu** . Otevře se okno Prodej, ve kterém můžete vybrat sazbu pro prodej těchto her; poté stiskněte tlačítko **OK** a objeví se okno Platba.

Vrátit peníze za hry

Pro vrácení peněz za jednu anebo více předem prodaných her stiskněte tlačítko **Vrátit peníze za hry** , vyberte sazbu a částku, kterou chcete použít nezávisle na sazbě, kterou jste použili při prodeji. Poté stiskněte tlačítko **OK** a **Vrátit peníze** v okně **Vrátit peníze za hry** .

Body na účtu / Použít body

Zde je uvedený počet bodů zaznamenaný na účtu člena. Body se sbírají utrácením peněz v centru podle pravidel definovaných v sekci Nastavení sbírání bodů.

Jestliže chcete manuálně přidat body, klikněte na toto pole a v okně, které se otevře, zadejte požadovaný počet bodů.

Můžete použít body uložené na účtu pro, například, nákup her, triček a jiných položek s tím, že tyto body můžete použít místo hotovosti: stiskněte tlačítko **Použít body** a zadejte **Počet bodů,** které mají být odečteny z celkového počtu bodů na účtu.

QCash na účtu / Vrátit QCash

V tomto poli je možné vložit na účet peníze.

Kliknutím na toto pole se otevře okno Předplacený QCash Prodej, které obsahuje sazby nastavené v sekci **Záloha > QCash**. Vyberte si zvolenou sazbu, stiskněte **OK** a **Zaplatit** v okně **Platba** .

Pro vrácení QCash stiskněte tlačítko **Vrátit QCash** a zadejte částku, která má být vrácena. Poté stiskněte tlačítko **OK** a **Vrátit** v okně **Vrátit QCash** .

Dlužný limit

Zadejte u člena maximální dlužnou částku pomocí jeho účtu.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

4.5 Karty

The card reader/writer device has to be set in ***Terminal Setup > Devices****.*

Two types of cards are managed in this section:

- **QubicaAMF** cards, that can be created as membership cards by writing data onto the magnetic strip of the card,
- any other type of card with a magnetic strip (such as the customer's credit card), that can be used as a membership card.

To create a **QubicaAMF** card, press **Create Card** , swipe/insert it in the card-writing device and then enter the required information (fields are described below).

This action must be performed only on cards used for this specific purpose, because any other information already on them will be overwritten.

To create another type of card for the member (**Generic** or **Credit Card**), press **Add Card** , swipe/insert the card in the reading device and enter the required information, as described below.

To modify any of the details pertaining to a card, select the card from the list of cards belonging to this member and press **Modify** .

Pro vymazání karty ji vyberte a stiskněte tlačítko **Vymazat kartu** .

Typ

Select the type of card to be added between **Credit Card** , **QubicaAMF** or **Generic** .

Stav

Select the status of the card from the scroll down menu, between **To be activated** , **Active** , **Expired** and **No longer valid** .

Popis

Enter the description of the card (for example sanction card, etc.)

Kód Free Entry

Zde je automaticky zadán kód na magnetickou pásku.

When a Credit Card is used, the credit card numbers madding up the **Free Entry Code** are masked as set in Credit Card Setup.

Poznámky

Zde můžete uvést informace týkající se člena.

Datum vydání / Datum aktivace / Datum vypršení platnosti

The date the card was issued, the activation date and the expiry date are entered here automatically upon swiping the card, otherwise they can be entered manually.

Číslo

Tato sekce je aktivní pouze v případě, jedná-li se o kreditní kartu.

The number of the card is entered automatically upon swiping the card, otherwise it can be entered manually.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

The credit card numbers are masked as set in Credit Card Setup.

4.6 Foto

Zde můžete člena vyfotit, je-li připojená web kamera, anebo přidat již existující fotku.

Fotka bude uložená společně s ostatními údaji o členovi a bude zobrazená při každém přejetí karty čtecím zařízení v okně Identifikace člena. It can also be used for the Birthday animation on the lane, which can be activated through the member's Bowler Options.

Stiskněte tlačítko **Vyfotit** a otevře se okno, ve kterém bude zobrazena web kamera. When the member is ready and in the right position, take the photo. If the photo is not satisfactory, press **Take the Photo** again and re-take the member's photo.

To load a picture already present on the computer, press **Load Photo** and select the picture directory.

To clear the current picture and restart the picture procedure from zero, press **Clear Photo** .

It is also possible to save the member's picture on the computer, by pressing **Save Photo** .

4.7 Historie

V toto sekci je zobrazená historie rezervací člena a pracovníci odpovědní za provedené operace; můžete ji otevřít i z okna Informace o členovi.

---

5. Managing Member Accounts, Cards and QCash

Členské účty umožňují použít pokročilé funkce pro předplacené hry, ukládání a zaznamenávání získaných bodů, ukládání peněz na účet a poskytování kreditu spolehlivým zákazníkům.

Použití členské karty při otevírání dráhy nabízí různé možnosti, včetně těch následujících:

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

- Jméno člena je na dráze automaticky uvedeno, což ušetří obsluze mnoho času.
- Sazby a slevy aplikované u daného člena jsou použity automaticky.
- Člen si může zakoupit více her anebo uložit peníze na svůj účet.

Přejeďte kartu čtecím zařízením a otevře se okno **Informace o členovi,** kde:

- Jsou zobrazeny zbylé hry člena i zbylá částka.
- Je zobrazena fotografie člena pro identifikační účely.
- Jsou zobrazeny různé poznámky a informace o členovi, které informují obsluhu o veškerých zvláštních situacích.
- Je zobrazeno datum vypršení platnosti karty.

Jestliže je používána debetní funkce, jsou stanoveny různé odměny apod. pro podporu používání QCash, mezi které patří prémiové programy, extra slevy pri koupi položek (např. zboží anebo služby v hodnotě 220,- Kč se prodává za 200,- Kč atd.).

Q-Cash umožňuje členům, aby si uložili peníze na svůj účet pro budoucí potřeby. Tato funkce je velmi užitečná pro rodiče, kteří mohou kontrolovat útraty svých dětí, protože můžou dát dětem k dispozici kartu místo hotovosti. QCash je možné použít ve veškerých sektorech centra: ve snack baru, v obchodě, při bowlingu atd. Je možné aktivovat také malý poplatek za dobití karty (např. 5,- Kč).

Karty používané pro přístup na účet člena mohou být přiděleny členovi v sekci Karta.

Magnetické členské karty mohou být také přiděleny zaměstnancům centra s tím, že tito budou zaregistrováni jako normální členové centra. Tato registrace bude spojená se zaměstnancem v modulu Nastavení zaměstnanců.

---

6. Zprávy pro členy

Back Office > FBT > Filtry a Výkazy

Individuální a specificky upravené zprávy pro členy je možné použít jako hodnotný nástroj pro hráče, kteří si chtějí zaznamenávat své dovednosti a schopnosti. Tyto zprávy mohou být také vytištěny anebo poslány zákazníkovi emailem pomocí elektrické pošty.

Použijte filtry pro vytvoření zpráv anebo mailing listů pro veškeré události počínaje narozeninami a výročími až po definované skupiny hráčů, četnost návštěv a částek utracených v centru.

Zprávy mohou být vytištěny pro každého hráče uvedeného v databázi FBT centra anebo pro jednotlivé hráče a to na základě informací, které byly uvedeny ve filtrech. Čím více informací zadáte, tím přesnější budou zprávy. Vyberte z individuálních zpráv, hromadných zpráv, spojování textu s daty anebo exportu dat.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

6.1 Třídění zákazníků

Vyberte si filtry, které mají být použity při výběru omezeného počtu členů podle údajů, které jsou u těchto členů stejné.

Příklad: pouze děti, které mají narozeniny příští měsíc anebo "super strikers" anebo zákazníci, kteří v centru utratí nejvíce peněz atd.

Tlačítko **Reset** odstraní z polí na straně vyhledávání veškeré informace, což obsluze umožní provést nové vyhledání se zadáním jiných kritérií.

Tlačítko **Hledat** spustí vyhledávací proces na základě zadaných údajů. Po dokončení procesu dojde k zobrazení okna **Výsledky** , ve kterém budou uvedeni veškeří nalezení členové.

Základní filtry

V prvních dvou sekcích **Základní 1** a **Základní 2** jsou datová pole vytvořená při registraci člena (osobní údaje, vypršení platnosti karty nebo konec pronájmu skříňky atd.). Nastavte parametry pro vyhledávání a stiskněte **OK** .

Pokročilé filtry

Dále máte možnost použít pokročilé filtry v sekci **Pokročilé** . Stiskněte tlačítko **Přidat filtr** a v seznamu, který se zobrazí, klikněte na zvolená pole, např. **Odehrané hry** , **Představení hráč** i, **Striky / hra** , **Celkový počet návštěv** atd. Nastavte parametry pro vyhledávání a stiskněte tlačítko **OK** .

Zde je možné vyhledat členy podle toho, kolikrát v centru hráli, což může být užitečné například při zasílání reklamních materiálů anebo udělování prémií za to, že hráč si zahrál v centru alespoň desetkrát.

Co se týče ostatních filtrů, jako např. **Nákupy** a **Body,** pro vyhledávání je možné specifikovat určité sekce. Vyberte funkci **Vše,** jestliže nechcete výběr omezit pouze na určitý sektor.

Jestliže chcete změnit nebo vymazat filtr, vyberte ho v tabulce a stiskněte tlačítko **Změnit** / **Vymazat** .

Vyhledávání může být také omezeno na určité časové období, například:

- Pomocí funkce **Od registrace** začne vyhledávání od data registrace člena v databázi centra.
- Funkce **Tento rok** zase vyhledávání omezení pouze na poslední rok.
- Pro nastavení zvoleného data zadejte data v sekci **Nastavit časové pásmo** .

Filtr můžete nastavit jak pro hry, tak pro transakce u režimů **Bowling Open** a/nebo **Liga** a/nebo **Turnaj.**

Use the **Game Eligibility** scroll down menu to find the members who played **Official Games** , games assigned to the **Center Average** or not.

6.2 Zprávy a výkazy

Okno pro nastavení výkazů a zpráv je možné otevřít stisknutím tlačítka **Individuální zpráva** anebo **Hromadná zpráva** .

Individual Reports can be created for Personal Profiles, Game Statistics, Game Statistics Summaries and Full Transactions (with the **Open Balance** check activated) each permitting **All Members Found** and **Selected Members Only** options.

Hromadné zprávy mohou být vytvořeny pro Kontakty a Přehledy kontaktů, Určení člena, Vybraní členové, Závazky (hry, body, peníze, dlužný limit) a Statistiky her; tyto zprávy mohou být seřazeny podle **Příjmení** , **Data registrace** , **Celkového počtu. návštěv** , **Bodů na kartě** atd. buď v **vzestupné** m anebo **sestupném** pořadí.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Po nastavení typu zprávy je možné její obsah zobrazit pomocí tlačítka **Náhled** a poté ji vytisknout anebo ji vytisknout přímo.

Stiskněte tlačítko **Slučování** textu a otevře se modul **Slučování** textu, ve kterém můžete vytvořit zprávy, které mají být přiloženy k výkazu.

From this module it is also possible to change the member category by selecting a member in the list and then pressing **Change Category** . A window opens and the new member category can be chosen in the scroll down menu.

---

7. Slučování textu a informací z databáze

Back Office > FBT > Slučování textu

Funkce slučování textu umožňuje zaslat vybrané informace správným zákazníkům při různých událostech jako jsou narozeniny, výročí anebo informační letáky (abychom zmínili alespoň některé). Prostřednictvím modulu **FBT** je možné zaslat emailem dopisy a uložit je pro další použití, abyste je nemuseli psát znovu.

Tato funkce umožňuje zaslat komunikace všem zákazníkům, vybrané skupině zákazníků anebo jen jednomu zákazníkovi, kteří musí být vybráni v modulu Filtry a výkazy.

Prostřednictvím funkce slučování textu je možné zasílat zákazníkům přehledy zůstatků na účtu, připravované akce anebo gratulace při příležitosti narozenin, výročí atd.

Zde je možné vytvořit vzor dopisu anebo emailu, který může být specificky upraven podle potřeb každého zákazníka použitím informací o členovi, data atd., které musejí být vloženy do příslušných polí. V tomto modulu můžete vytvořit i jmenovky a obálky.

*Modul **Slučování** textu a informací z databáze je možné otevřít také prostřednictvím modulu **Filtry a výkazy,** stisknete-li tlačítko **Slučování** v sekci **Výsledky** .*

7.1 Vytvoření dopisu

Otevřete modul Slučování textu přímo z hlavního menu a to následovně: **Back Office > FBT > Slučování textu**.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Klikněte na tlačítko **Upravit** a otevřou se Vám veškeré dostupné nástroje pro vytvoření vzoru dopisu. V centrálním okně napište dopis.

Jednotlivé funkce Wordu můžete vybrat v horní části okna (jak zobrazeno na obrázku):

- Vyberte si typ písma z těch, které jsou nainstalované v počítači.
- Vyberte si, má-li být písmo tučné, použijete-li kurzívu anebo podtržení textu.
- Zde je také možné vybrat také zarovnání stránky - doleva, doprava, do středu.
- Nastavte číslovaný seznam.
- Vložte konec stránky.

Chcete-li vložit údaje do klíčových polí (v závorce), musíte správně umístit kurzor v textu a vybrat si některou z následujících možností v menu **Vložit** : ID člena, adresa, společnost, typ karty, datum registrace, datum vypršení platnosti karty atd.

It is also possible to select an **E-mail Attachment** by clicking on the yellow field.

Můžete také použít tlačítka **Vyjmout** , **Kopírovat** a **Vložit** , chcete-li vložit anebo kopírovat informace z jiného dokumentu ve Wordu.

Můžete uložit každý vzor dopisu s jiným jménem, abyste jej snadněji identifikovali a opětovně otevřeli, má-li být odeslán, vytištěn anebo upraven.

MONITOROVÁNÍ ČASTÝCH HRÁČŮ > Slučování textu a informací z databáze > Vytvoření dopisu

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

7.2 Použití vzoru

Dopis můžete zaslat poštou anebo prostřednictvím emailu jednomu anebo více členům.

Nejdříve musíte otevřít modul **Filtry a výkazy** a vyhledat příslušné členy pomocí různých filtrů.

Klikněte na modul **Slučování** a otevře se okno, v jehož horní části bude zobrazen počet členů a šipky pro prohlížení jednotlivých členů (se zobrazením identifikačního čísla a jména právě vybraného člena).

Ve výše uvedeném příkladu bylo vybráno 440 členů a ten, který je právě zobrazený, je devátý z těch vybraných.

Zavedení vzoru

Pro vložení vybraného vzoru stiskněte tlačítko **Zavést** : na první straně se zobrazí vložené vzory, ve kterých jsou klíčová pole automaticky vyplněna informacemi vztahujícími se k právě vybranému členovi.

Tisk dopisů a štítků

V této chvíli použijte tlačítko **Tisk,** chcete-li provést následující úkony:

- Vybrat všechny členy anebo pouze právě vybraného člena.
- Rozhodnout se, jestli dopis zašlete elektronickou počtou anebo klasickou poštou.

Nastavení formátu stránky (jako rozměry, velikost, záhlaví anebo zápatí atd.) můžete také nastavit stisknutím tlačítka **Nastavit** .

Při tištění štítků se jménem vám tlačítko **Jmenovky** umožní přístup k nastavení, které je pro tisk nezbytné, jako např.

8. Duplicated Members

Back Office > FBT > Duplicated FB

This module is used to put order in the member archive if doubles have been created.

If a member has been registered twice, this module will allow to easily and quickly find the "duplicated" member and to merge them together in a single record.

This module is particularly useful in Bowling centers that use the Booking Website: when members register on the web, they create a second record that has to be bonded to their main one when they get to the center.

Identifying Duplicated Members

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

The first thing to do is to search for the duplicated members, so it is necessary to choose the filters to base the search on (first name, last name, phone number, etc.) and to click on **Search** .

The chart will list all the members who have the data selected in common and each group (couple) of doubles (duplicated members) will have a different color, so it can be easily found.

To exclude members from the chart, select them by pressing the **Ctrl** key on the keyboard and then click on **Exclude** : they will be immediately removed from the list.

Comparing and Merging Two Members

Choose the couple of doubles to be compared:

- by clicking on them and then pressing the **Ctrl** key
- by clicking only on one member: it will automatically be compared with the following of the same group/color.

Then press **Compare** : a window opens where all the data of the **First Member** and **Second Member** are listed and compared in the relative columns.

Between these 2 large columns, in the center, it is possible to choose which data are to be kept. Depending on the data selected, the last column on the right called **Merged Member** adapts accordingly, displaying the result of the merge.

As specified in the legend at the bottom left:

- The data with the light green background are added to the merged member;
- The data in bold type are identical for both members;
- The data in dark green are financial data that will be summed (e.g. Points in Account, QCash in Account etc.).

After analyzing the content of the two columns it is possible:

- to choose the main member to be kept by clicking at the top of the column.
- to choose data one by one. Click next to the datum to keep and a small **v** appears.

When the **Merged Member** column contains the correct data press **Merge** .

Press **Next Member** to compare the selected member with the following of the same group/color.

Press **Next Group** to compare the following couple of doubles.

After putting the first group of doubles in order (the first couple of duplicates), the following couple will be displayed so the whole list of doubles can be quickly finished off.

---

9. Nastavení členů

Back Office > FBT > Nastavení FBT

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

9.1 Member Categories

Zde je možné vytvořit různé kategorie členů, např. typy členů anebo kluby (VIB Club, Hráč ligy, Narozeninový klub, Dětský klub atd.)

Dále je možné nastavit speciální dynamické členské sazby pro veškeré typy bowlingových her, pro půjčování bowlingových bot atd. anebo speciální procentní slevy na veškeré výrobky. Zvláštní sazby mohou být použity automaticky v určité dny a mimo špičku s tím, že během špičky budou používány normální sazby (viz Dynamické sazby).

Pro vytvoření nové kategorie členů stiskněte tlačítko **Nový** a proveďte následující kroky:

1. Uveďte jméno skupiny.
2. Nastavte předem definované sazby pro tuto kategorii členů.
3. V roletovém menu vyberte příslušnou **Slevu** . Sleva je automaticky použita u všech členů, kteří jsou součástí této skupiny.
4. If necessary, customize the default Point Collection program.
5. Enter a customized Currency/Point Conversion value for the Player Club Cash feature.

Nastavení sazeb může být změněno kliknutím na příslušné pole a vybráním jiné sazby z okna, které se zobrazí.

Tlačítka **Změnit** / **Vymazat** mohou být použita pro vybrané kategorie. Kategorie mohou být smazány pouze v případě, že neobsahují žádné členy.

9.2 Point Collection

Members can receive a specific number of points for every given amount spent in the Center in each department.

These points can be:

- redeemed in the form of merchandise or prizes
- used to pay in the Payment window through the **Player Club Cash** feature.

The **Point Collection** tab displays the departments available in the point collection scheme: select a department (a row in the table), press **Modify** and enter the number of **Points** and the **Amount** of money spent to earn that number of points.

For example, it is possible to set that in the Snack Bar department members receive 1 point for each $5 spent. In this case if a member spends $17 in the Snack Bar department, automatically three points are added to their account.

The price keys valid for **Point Collection** are set in the Price Key Setup through the **Point Collection** option.

*The **Reset** button resets the points collected by all Center members to zero, which is a fairly risky operation. Confirmation of the operation is requested before proceeding.*

The default values have already been set in this tab, but they can be customized for each member category: select a member category in the **Categories** tab, press **Modify** and then press **Point Collection** in the modification window that opens.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

9.3 Player Club Cash

Members can use the points received through the Point Collection scheme to pay in the Payment window through the **Player Club Cash** feature.

In the lower part of the **Point Collection** tab it is possible to enable **Player Club Cash Payments** and to set the conversion rate between points and cash. E.g. if in the Center 4 points are needed to pay 1 Dollar/Euro (or 1 unit of the Center currency), set 4 in the **Currency/Point Conversion** field. In this case, to pay 10 Dollars/Euros etc. the member must have at least 40 points on their card.

Set the **Player Club Cash** payment mode in the Denomination Setup to display it in the Payment window and to use it for members.

In the shift reports an optional section displays information on payments made using the players' points.

*Note that for **Player Club Cash** payments it will not be possible to combine different payment types.*

The default values have already been set in this tab, but they can be customized for each member category: select a member category in the **Categories** tab, press **Modify** and deselect the **Default Currency/Point Conversion** in the modification window that opens and then enter a new value in the **Currency/Point Conversion** field.

9.4 Promotions

In this tab it is possible to define limited-time promotions that allow members belonging to a particular category to earn more points than usual.

To create a new promotion:

- press **New** ,
- specify a name for the promotion,
- select when the promotion will be effective (from...to...)
- digit a **Multiplier** for the points collected in the period specified above.

In this way the member belonging to the specified category included in the date range will have their collected points multiplied by the specified **Multiplier** .

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

9.5 Member Formats

Member Format settings open when clicking on **Formats** , at the bottom left hand corner.

Toto nastavení umožňuje centru definovat, jak mají být jména a adresy členů zobrazeny v aplikaci Conqueror (podle různých zemí).

Jméno hráče může být v Conqueroru zobrazeno jako **Celé jméno** , které bude znázorňováno například v okně pro potvrzení rezervace anebo v kompaktní formě, tj. **Zkrácené jméno,** které se používá v modulech jako jsou Družstva a Hráči ligy atd.

The data available to compose the **Full Name** and/or the **Short Name** are: first name, last name, middle name, suffix, title, etc. while the data available to compose the **Address** are: number, street, district, post code, city, state, county, country, etc.

Pro změnu standardního nastavení klikněte na menu **Formát** a vyberte formát, který má být změněn.

To insert an additional option into the combination proposed, it is necessary to position the cursor correctly within the **Format Composition** and select the desired option from the options in the **Tag** scroll menu.

Chcete-li odstranit tag z textového formátu, vyberte ho a stiskněte na **Vymazat** na klávesnici.

Každý formát můžete uložit stisknutím tlačítka **OK** .

MONITOROVÁNÍ ČASTÝCH HRÁČŮ > Nastavení členů > Member Formats

10. Exportovat do BowlerTRAC

Back Office > FBT > Import / Export informací o FB

Archívy častých hráčů pro jednotlivé členy (ne skupiny) mohou být prostřednictvím tohoto modulu exportovány do programu **BowlerTRAC** .

Stiskněte tlačítko **Exportovat do BowlerTRAC** v hlavním menu a otevře se okno **Exportovat informace o členech** . Zde můžete najít přenosovou cestu souboru kliknutím na lištu **Soubor s informacemi o členech** . Systém automaticky nabídne poslední zadanou cestu a jestliže soubor vybraný pro exportování již existuje, požádá si o svolení ho přepsat.

Zvolte **Exportovat veškeré informace o členech** , jestliže chcete exportovat do programu **BowlerTRAC** veškeré údaje. Tuto funkci deaktivujte, mají-li být exportovány pouze aktualizované údaje.

MONITOROVÁNÍ ČASTÝCH HRÁČŮ > Exportovat do BowlerTRAC

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

LIGY

1. Přehled

Modul ligy aplikace Conqueror umožňuje řídit veškeré aspekty mnoha typů lig, např. nastavení ligy, vytvoření družstev a definování hráčů, vytvoření výsledkových listin, správa her na dráhách a tisk výsledků.

Řízení lig je funkce zcela integrovaná s ostatními části programu Conqueror, což usnadňuje nejenom její použití, ale také současné řízení jiných událostí a normálních bowlingových her.

Správa hráčů ligy, účast družstev, náhradníků, hráčů Vacant atd. funguje velmi efektivně díky metodě "drag and drop". Integrace této funkce s archívem členů usnadňuje a zrychluje členství a účast v ligách. Dále je k dispozici řada zkrácených povelů klávesnice, které vše ještě zrychlují.

Zde jsou kombinovány různé handicapy družstev a hráčů (pozitivní i negativní) společně s automatickou kalkulací průměrných hodnot. The USBC schedule is managed through the **League** module.

Match points are automatically issued and can be modified or issued manually.

Vytváření a tisk výsledků a různých výkazů jak družstev tak hráčů je součástí aplikace.

Ekonomické transakce jako platby, vrácení peněz, správa fondů atd. jsou součástí aplikace a dále je možné konzultovat kompletní historii ekonomických transakcí ligy.

2. Řízení ligy

Front Desk > Ligy > Všechny dráhy

Dráhy ligy jsou organizované pomocí okna **Stav drah,** ve kterém je možné otevřít, zavřít a částečně zavřít dráhy.

Otevření drah ligy

Jestliže jste v sekci **Základní nastavení** nastavili rozhazovací čas anebo rozhazovací hody (v modulu Možnosti drah) a jestliže se stavěče zapínají automaticky, tlačítko **Odeslat rozpis** bude zobrazené jako **Začít trénink** a umožňuje začít trénink.

Jestliže jste žádný trénink nenastavili, toto tlačítko bude zobrazené jako **Odeslat rozpis** a stavěče musíte zapnout manuálně.

Jakmile budou hráči připravení ke hře, vyberte funkci **Začít skóre** pro zahájení soutěže. Jestliže jsou klávesnice na dráhách aktivní, hráči mohou tuto operaci provést sami stisknutím červeného tlačítka.

Zadejte do okna, které se otevře, příslušný týden a stiskněte tlačítko **OK** . Automaticky bude nabídnut první týden, který ještě nebyl odehrán.

Zapnutí / vypnutí stavěčů

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Stavěče můžete vypnout anebo zapnout pomocí tlačítek **Stavěč ON** a **Stavěč OFF** .

Zavření drah ligy

Stisknutím **Konec ligy** se otevře okno, které je možné vybrat dráhy, které chcete zavřít, a kde je možné vymazat nedokončené hry zatržením funkce **Vymazat nedokončené hry.**

Tato operace není potřebná, jestliže jste nastavili Automatické zavření drah v modulu **Nastavení ligy** : v tomto případě dojde na konci ligy k automatickému zavření příslušných drah.

Můžete také zavřít pouze některé z příslušných drah, zatímco hráči pokračují v hře na ostatních dráhách: vyberte příslušné dráhy a stiskněte tlačítko **Dráhy OFF** .

If automatic point and handicap calculation has been set for the league, the average calculation is triggered for handicap and points calculation for both players and teams upon lane closure.

Jakmile dojde k zavření veškerých drah ligy, můžete vytvořit kompletní výsledky.

Zmenšení/zvetšení drah

Velikost ikon může být změněna pomocí tlačítek **-** a **+** ; můžete ikony zmenšit anebo zvětšit.

---

3. Nastavení ligy

Front Desk > Ligy > Nastavení

Okno Nastavení ligy můžete otevřít z hlavního menu.

Pro vytvoření ligy stiskněte tlačítko **Nový,** které se zobrazí na obrazovce pro výběr ligy.

Pro změnu existující ligy dvakrát klikněte na řádek seznamu příslušných lig (nebo klikněte jednou a stiskněte **Vybrat**). Otevře se okno, kde je možné změnit informace týkající se dané ligy.

Z obrazovky pro výběr ligy je také možné smazat ligu, která již byla odehrána: vyberte příslušnou ligu a stiskněte tlačítko **Vymazat** .

*Je možné otevřít současně více než jedno okno **Nastavení ligy** , pracujete-li s více než jednou ligou.*

3.1 Vytvoření ligy

In the **League Setup** window, enter the new **League Name** and set all the required details.

Počet družstev / Počet hráčů v družstvu

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Zadejte počet hráčů jednotlivých družstev a počet hráčů pro každé družstvo.

Jakmile nastavíte **Počet týdnů** , systém Vám navrhne odpovídající Počet týdnů podle oficiální tabulky USBC a standardní Nastavení drah.

*The **Number of teams** has to be even, and the maximum **Number of Players per Team** is 6.*

After the league has started, the **Number of Teams** and the **Number of Players per Team** can't be modified.

Maximum No. of Permanent Team Substitutes

Zde si můžete zvolit maximální počet náhradníků pro každé družstvo.

In the Teams and Players module, it will be impossible to set any number of substitutes greater than the amount set here.

Number of Weeks / Games per Week

Systém navrhne počet týdnů jako trvání ligy. Tento návrh je založený na oficiální tabulce USBC a může být změněn, bude-li to nutné.

Poté je nutné nastavit počet her, které mají být odehrány každý týden.

Teams per Pair

Set the number of teams playing on each pair and, for each pair, the number of teams playing on each lane.

For example, to allow 2 teams to play on 1 pair of lanes, set 2 **Teams per Pair** and 1 team on the **Left** lane and 1 team on the **Right** lane.

Nastavení drah

Select the lanes upon which the league will be played.

Click here to modify the default lanes suggested by Conqueror. The Select Lanes window is accessed and the desired lanes can be selected. Poté stiskněte **OK** nebo **Enter** na klávesnici.

Typ schématu

The **Schedule Type** option allows to define how teams will be coupled week by week.

The USBC schedule is used by default, but it is possible to choose how teams have to move throughout weeks: by __ lanes to the right/to the left, crossed by __ lanes, inverted cross by __ lanes.

V každém případě je toto standardní nastavení možné změnit v sekci Schéma ligy.

Play Date and Play Time

The starting date and time of the league have to be set in these fields (**Play Date** and **Play Time Start**).

To allow players to get ready, lanes will open by default half an hour before play time (**Lane Opening Time**), but this amount of time can be modified here.

Přibližná délka zápasu (a tím i rezervace) je vypočítána podle počtu her a počtu hráčů v družstvu. The **Lane Closing Time** can also be modified.

By saving, the Schedule for the league is automatically generated.

Typ kategorie hráčů

Choose the category type to use between **Gender** and **Age Bracket** (or **None** if categories are not to be used).

In the Bowler Category Type page of the **League Setup** , for each category it is necessary to set the rules for calculating the handicap, to assign the vacancy score, the number of pins to subtract from absentee's average, etc.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Pravidla kalkulace

This setting manages the **Base/Percentage** handicap calculation.

The **USBC** handicap calculation rule is selected by default, but the **JPBA** handicap calculation rule can be selected after selecting a **Base/Percentage** handicap in the **Handicap** tab.

The **Calculation Rule** selected the first time becomes the default setting for all the leagues being created, but can be modified.

Automatic Calculation

Tato funkce umožňuje, aby byly při zavření drah přepočítány průměry hráčů a družstev, handicapy a získané body.

Typ skóre

Select the score type for the league between those present in the Bowling Center.

Automatické zavření drah / zpoždění (sec.)

Díky tomuto nastavení dojde k automatickému zavření drah na konci ligy.

Uveďte počet sekund před automatickým zavřením dráhy, tj. dobu, po kterou zůstane skóre zobrazeno na monitoru, aby si mohli hráči naposledy prohlédnout dosažené výsledky.

Jestliže dráhy nemají být zavřeny automaticky, nastavte zde nulu.

Automatické spuštění stavěče při rozhazování

Enables the pinsetters to be turned on while the lane is being opened, as the bowlers start practicing.

Možnosti drah

Tlačítko **Možnosti** otevře okno Možnosti drah, kde je možné definovat veškeré možnosti drah pro danou ligu.

Here a pre-defined set of **Lane Options** is selected by default; it is possible to accept these settings for the league, or to modify and save them through the **Send to League** option.

These changes will be used at the beginning of the next bowling session for that league. In order to make changes on a currently open lane, go to the Lane Status window, select the lane, enter the **Lane Options** window by pressing **Options** and send the **Lane Option Set** to the lane.

Výsledková listina

Press to access the Score module which displays the scores of games that have been played.

Rezervace

Stisknutím tlačítka **Rezervace** otevřete Rezervační tabulkou nastavenou na nynější hodinu dne.

3.2 Setting the League Handicaps

Front Desk > Leagues > Setup > Handicap

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Handicap družstva

Vyberte si **Handicap družstva** pro ligu.

Handicap družstva může být nastaven jako:

- **Deaktivován** : v tomto případě se handicapy nepoužití a nebudou zobrazeny na dráhách.
- **Manuální** : v tomto případě jsou handicapy nastaveny manuálně v modulu Družstva a hráči.
- **Sum of Bowlers' Handicap** : the team handicap corresponds to the sum of the handicaps of the players currently in the team line-up.
- **Opposite Teams' Average Difference** : the team handicap is the difference between the averages of the two teams. Je také možné nastavit, aby byla základě této průměrné hodnoty vypočítána procentní hodnota. For example, if team 1 has 800 pins and team 2 has 600 pins, with a percentage of 50%, the team handicap will be 100 pins for team 2, calculated as follows: (800 - 600) x 50%.
- **Base/Percentage** : the team handicap calculation can be personalized by putting in the base and the percentage on which the calculation has to be performed. It is also possible to set a **Negative Handicap** to subtract when the team average is higher than the set **Base** . By choosing this handicap type, the JPBA option can be selected in the **General Settings** tab.

It is also possible to set a **Handicap Range** , which is the limit that must contain the handicap. If the handicap is more or less than the values inserted here, it will be automatically brought to the maximum or minimum value of the range. Standardní hodnoty **Rozmezí handicapu** jsou navržené podle počtu hráčů v družstvu dané ligy.

Bowler Handicap

Select the type of **Individual Handicap** that controls the league, from either the **Manual** or the **Base/Percentage** (by choosing this rule, the JPBA option can be selected in the **General Settings** tab).

If variable management of handicaps (**Base/Percentage**) is desired, it is necessary to complete the Categories table, in the lower section of the window.

3.3 Setting the Average Rules

Front Desk > Leagues > Setup > Handicap

Set how to establish the player average in the league.

Minimum Number of Games for Establishing League Average

Put in the number of games necessary to calculate the player average.

The player average used before playing this number of games is the **Entering Average** set for its category (in the table above) or specified for that player, in the Teams and Players window.

Apply League Average to Games Already Played

Enable this option if the average established after the number of games set above has to be retrospective. In this case, after establishing the average, a recalculation of points and handicaps of games played until that point is carried out.

Maintain the Same Average for the Entire Series

This option is always active: it means that the player's average is used from the beginning of the series to the end of it (the player's average is not recalculated while playing the series).

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

3.4 Nastavení kategorií hráčů

Front Desk > Leagues > Setup > Handicap

The Bowler Category Type previously chosen in the **League Setup** main page is placed at first place in the table.

In the table columns, set the rules for calculating the handicaps of the different categories. For example, if division category according to age has been chosen, for each player category (**Junior** , **Adult** , **Senior**) set the following:

- values for calculating the **Base** / **Percentage** handicap (**Base Hdcp** and **Hdcp % +**),
- the **Negative Handicap Percentage** (**Hdcp % -**): in this case the handicap is subtracted when the player's average is higher than the set **Base** ,
- the number of pins to be deducted from the absent player's average (**A pins**),
- the **Vacancy Score** : the vacant bowler's default score is 120 but it is possible to change it here,
- the **Handicap Range** : if the handicap should be more or less than the values inserted here, it will be taken to the maximum or minimum value of the range (**Max Hdcp** and **Min Hdcp**),
- the **Entering Average** : is the player's average when he enters the league. The real average will be established after playing a certain number of games, set in the **Average Rules** section.

These values, along with all of the scores pertaining to all of the players, can be modified or corrected in the Teams and Players module.

The category each player belongs to has to be specified in the Teams and Players module.

3.5 Managing the Team Pairing

Front Desk > Leagues > Setup > Schedule

This page allows to define when the league begins, ends, on which days the league is played and how teams will be coupled week by week. Additionally, the lanes for the league are automatically reserved in the Booking System.

By saving the data in the General Settings tab, a complete schedule is automatically generated and it can be modified here.

Each league week in the table is complete with: number of the week, schedule type, date, time of lane opening, time at which play starts, estimated closing time, week type and matches of the week (matches have alternating colors).

If there are weeks that can't be booked in the schedule, the operator is advised of this when saving the schedule: it will then be necessary to modify the highlighted weeks.

Schedule Table Details

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

- League weeks booked successfully are white
- Reservations to modify because they are clashing with others are yellow
- Weeks already open are displayed in italics
- Weeks open but not completed are displayed in italics and red

*To display the name of the team in the match columns instead of the team ID, select the **Show Team Names** option at the bottom of the window.*

Modifying Date and Time of a Week

To modify date and time of a league booking, double click on the desired week in the table in the date and time columns: this opens the window for league bookings where a new time and date can be set. At this point the operator can also modify all the subsequent league bookings in the same way by checking the **Apply Also to the Following Weeks** option.

Modifying Team Pairing for a Week

To modify the team pairing of a week, double click on the desired row in the table, in the **Schedule** column.

In the window that will open, set the **Schedule Type** and the **New Lane Assignment** for the selected week.

First choose the **Schedule Type** , between:

- **Standardní liga** : to je schéma, které bylo v předchozí části nastaveno v modulu Nastavení ligy.
- **Manual** : in this case a customized team pairing is set by overwriting the team number in the **New Lane Assignment** charts.
- **Position Round** : je organizace zápasů podle pozice ve Standardním pořadí ligy. By default, the team in position 1 plays against the team in position 2, team 3 against team 4 and so on, but this can be personalized by overwriting the team number in the **New Lane Assignment** charts. When defining a **Position Round** schedule type it is also possible to choose the lane where the first team of the standing will play (**First Team on Lane** _).

It is also necessary to decide if the new schedule type has to replace/overwrite the schedule that had been forecasted for the week (by enabling the **Replace Current Schedule Type** option) or if it has to be added to the league schedule (by enabling the **Insert New Schedule Type** option), causing the whole league schedule to slide, but keeping the same order.

*To display the name of the team in the match columns instead of the team ID, select the **Show Team Names** option at the bottom of the window.*

Setting a Roll Off Night

By clicking on the **Week Type** column it is possible to set a Roll Off Night, also called **Fun Night** : a week on which the results don't count for the league, statistics, etc. , a week played only for fun.

Printing the League Schedule

It is possible to print the league schedule report by pressing the **Print** button at the bottom of the window. In the window that opens the desired interval of weeks to print can be chosen.

3.6 Setting Point Attribution

Front Desk > Leagues > Setup > Points

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Automatic Points

Tyto body mohou být udělovány buď hráčům anebo družstvům za vyhrané hry a/nebo série a mohou být vypočítány na základě skóre bez handicapu (scratch skóre) a nebo skóre s handicapy.

Vytvořte pravidla pro automatické udělování bodů vyplněním tabulky.

Team Point Attribution Rules

To whom points go in case a regular team plays against a bye team is chosen in these scroll down menus.

To get points when playing against a bye team, it is possible to set that the regular team **Always** gets points, or that it has to satisfy one of the following conditions:

- Score not below its average minus the number of pins set here. So, setting a negative difference of 20 pins, a team with an average of 200 has to score at least 181 to get points. If the regular team scores 180 or less, **Points Remain Unassigned** or **Points are Assigned to the Bye Team** depending on how the scroll down menu is set.
- Score not below the percentage (set here) of its average. So, setting a percentage of 25 %, a team with an average of 200 has to score at least 150 to get points. If the regular team scores 150 or less, **Points Remain Unassigned** or **Points are Assigned to the Bye Team** depending on how the scroll down menu is set.
- Beat the fixed score set here. If the regular team scores the same or less than the one set here **Points Remain Unassigned** or **Points are Assigned to the Bye Team** depending on how the scroll down menu is set.

Player Point Attribution Rules

To whom points go in case a regular player plays against an absent or vacant player is chosen in these scroll down menus.

To get points when playing against a non-regular player, it is possible to set that the regular player **Always** gets points, or that one of the following conditions has to be satisfied:

- Score not below his average minus the number of pins set here. So, setting a negative difference of 20 pins, a player with an average of 200 has to score at least 181 to get points. If the regular player scores 180 or less, **Points Remain Unassigned** or **Points are Assigned to the Vacant/Absent Player** depending on how the scroll down menu is set.
- Score not below the percentage (set here) of his average. So, setting a percentage of 25%, a player with an average of 200 has to score at least 150 to get points. If the regular player scores 150 or less, **Points Remain Unassigned** or **Points are Assigned to the Vacant/Absent Player** depending on how the scroll down menu is set.
- Beat the fixed score set here. If the regular player scores the same or less than the one set here **Points Remain Unassigned** or **Points are Assigned to the Vacant/Absent Player** depending on how the scroll down menu is set.

Regressive Points

Regressive Points is an awarding system that assigns points to teams in function of their position in the standing.

The maximum number of points will be assigned to the team in first position, then one unity will be subtracted for the second team and so on.

First of all, choose if the **Scratch** score or **Handicap** has to be considered, then set the number of points to assign to the first ranked in the **Game** /**Series** .

For example, by setting 10 points for the first team in the standing, the second team will receive 9 points, the third 8 points etc.

At last, decide what to assign **In Case of Tie** between:

- **Assign point average** : both teams receive the average of the summed points, e.g. in case of ties between the second and the third team, they both receive 8.5 points, (9+8)/2.
- **Assign minimum points** : both teams receive 8 points.

Peterson Points

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Peterson points is an awarding system that assigns a certain number of points for "every certain amount of pins knocked down". E.g. In a league, 1 point is awarded every 10 pins knocked down.

The pins remaining can be carried to the next week. In the example above: in week 1 the pinfall is 456 and in week 2 the pinfall is 465: in week 1, 45 points are assigned (456 divided by 10), with 6 pins carried to week 2; in week 2, 47 point are assigned ((465 + 6) divided by 10), with 1 pin carried to week 3.

In this section, set the conversion rules between pinfall and points, for bowlers and for teams.

To assign the Peterson points, the scratch or the handicap will be used, according to the league rules.

3.7 Legal Line up

Front Desk > Leagues > Setup > Legal Line-up

The conditions that have to be respected by teams in order to play are to be set in this box. If a team does not respect these conditions for one game, forfeit is declared for the entire series.

Put in the **Minimum Number of Regular Players** (i.e. neither Vacant nor Absent) that have to be present on the team. If necessary also specify in the chart how these players have to be divided between the different categories.

Example: the teams of the league are composed of 4 players. Here it is possible to set that at least 3 of these 4 players have to be regular. If the league is considering the **Age Bracket** category, in the chart it is possible to set that 2 of these 3 regular players have to be **Adult** and only one a **Junior** .

*When the **Consider Vacant Players as Regular** option is enabled, Vacant players are part of the **Regular** players.*

Point Attribution Rules in Case of Forfeit

To whom points go in case a regular team/player plays against a forfeiting team/player is chosen in these scroll down menus.

To get points when playing against a forfeiting team/player, it is possible to set that the regular team **Always** gets points, or that it has to satisfy one of the following conditions:

- Score not below its average minus the number of pins set here. So, setting a negative difference of 20 pins, a team/player with an average of 200 has to score at least 181 to get points. If the regular team/player scores 180 or less, **Points Remain Unassigned** or **Points are Assigned to the Forfeiting Team** depending on how the scroll down menu is set.
- Score not below the percentage (set here) of its average. So, setting a percentage of 25 %, a team/player with an average of 200 has to score at least 150 to get points. If the regular team/player scores 150 or less, **Points Remain Unassigned** or **Points are Assigned to the Forfeiting Team** depending on how the scroll down menu is set.
- Beat the fixed score set here. If the regular team/player scores the same or less than the one set here **Points Remain Unassigned** or **Points are Assigned to the Forfeiting Team** depending on how the scroll down menu is set.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

3.8 Setting the League Standard Standing

The standing set here determines the winner of the league. Also the Position Round team pairing is based on this standing.

Four criteria in order of importance can be selected for breaking ties: when a tie occurs in team standings, the tie can be broken by using the number of **Games Won** , the automatic **Points** won, the **Total** pinfall with handicap and the total **Scratch** .

Select the main criterion of the standard league standing from the first scroll down menu: for example choose **Points** if the standing is based on the points earned. With tied **Points** , the standing refers to the criterion set in the second scroll down menu: for example, if two teams have the same number of **Points** , the **Games Won** by the teams will be considered in determining the winner, and so on until the fourth criterion.

Další příklad: je možné vytvořit pořadí družstev podle počtu vyhraných her a poté, jestliže dojde k remíze, podle získaných bodů a poté, jestliže opět dojde k remíze, podle celkového počtu poražených kuželek s handicapem a nakonec podle celkového počtu poražených kuželek (celkem máte k dispozici 24 různých kombinací).

How to Display Team Ties in Standings

Here it is possible to choose the type of numbering to use in team standings in case of ties.

Teams that have tied can be positioned in the standing in one of the following ways:

- **1 2 3 4 atd.**
- **1 2 2 3 etc.** - in this case, the 2 teams that have tied in second place in the standing are both placed second and the numbering of the positions then continues regularly.
- **1 2 2 4 etc.** - in this case the 2 teams that have tied for second place in the standing are placed second and third, then numbering will continue from position 4.

3.9 Consulting Modification Logs

An advisory message might appear at lane closure if the operator has to be informed that modifications regarding the league have been done on the lanes. The secretary can then go to the **Logs** window to check the logs.

On this page, all modifications/operations done on lanes are recapped: this is useful for keeping possible suspicious actions under control, like a line-up change inside the team or a player's name change.

In the table, messages include date, time and week number of when the action was carried out. They are sorted out by date/time but can be reordered by clicking at the top of the column.

The unread logs are displayed in red and marked with an asterisk. Additionally, important logs are marked with an exclamation mark.

After the operator has read the message, the log turns to grey.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

3.10 Nastavení ligových plateb

Stiskněte **Platby** pro otevření Nastavení plateb, kde je možné specifikovat **Platby za dráhy** a všechny ostatní platby a kde je možné spravovat finanční nastavení ligy.

Předpokládaný počet hráčů

Zadejte předpokládaný celkový počet hráčů, kteří by se měli zúčastnit ligy.

Linage and Linage Total

By clicking on the table containing **Price** , **Quantity** and **Value** , the **Select Price Key** window opens and it is possible to set the prices of the games for the current league, all of these settings are mandatory.

Pod tabulkou je v poli **Celkové platby za dráhy** zobrazená celková částka za hry ligy.

Prize Fund and Banquet Fund

Zadejte částku, která má být od každého hráče vybraná na výherní fond.

Celková částka na hráče / včetně daní

Tohle je celková částka bez daně, kterou musí každý ligový hráč; existuje také možnost včetně daní.

Počet zapsaných hráčů

Specifikujte počet hráčů, kteří se skutečně zapsali a budou hrát ligu ve vybraný týden.

Guarantee Players

Jestliže je zatržena tato volba, celková částka za ligu je vypočítána na základě fixního počtu hráčů (definovaný v poli Předpokládaný počet hráčů).

Jestliže není počet hráčů specifikovaný a tato volba není zatržená, bude použito pole Zapsaný počet hráčů jako standardní číslo v okně Ligové platby.

Obecný fond

Aktivací této možnosti je možné od hráčů vybrat další částku peněz, která může být použitá pro různé účely (zvláštní výhry atd.).

Cena za jednu hru

Můžete vybrat sazbu za jednu hru, což je užitečné, když je vybraná sazba pro Platby za dráhy sazbou za vícenásobné množství a jeden anebo více hráčů nebudou platit za celkový počet her daného herního bloku.

Příklad: sazba " 3" byla nastavena pro zaplacení her. Jestliže hráč odehraje pouze 2 z předpokládaných 3 her, je nutné použít sazbu "1" pro naúčtování dvou her.

Cena za boty

Toto nastavení umožňuje vybrat sazbu pro prodej bot.

Týdenní / sezónní celková částka

Tohle je částka, kterou musí ligoví hráči celkem zaplatit, např. celková částka od začátku ligové sezóny.

Celková částka včetně daní je zobrazena na následujícím řádku.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

4. Správa družstev a hráčů

Front Desk > Ligy > Družstva a hráči

Okno **Družstva a hráči** umožňuje spravovat hráče a náhradníky ligy a zúčastněná družstva.

Je možné otevřít současně více než jedno okno **Nastavení ligy** , pracujete-li s více než jednou ligou.

*With the **BLS Import** function, it is possible to import teams and players from BLS.*

4.1 Hlavní okno Družstva a hráči

V levé části okna je stromová struktura, která představuje ligu s družstvy (která jsou automaticky vytvořená) a hráči.

Jestliže se chcete ve stromové struktuře přesunout k poslednímu družstvu, stiskněte klávesu **End** na klávesnici. Jestliže se však chcete přesunout k prvnímu družstvu, stiskněte klávesnici **Home** .

Tabulka napravo se mění podle volby provedené ve stromové struktuře (liga nebo družstvo):

Volba úrovně ligy

Zvolením úrovně ligy se na pravé straně zobrazí tabulka, do které můžete vložit hráče ligy.

For each player enrolled, the ID is displayed with the player's name, team, average, handicap and category (to modify these data, type over the existing data in the columns).

Under the panel there are buttons that allow access to the member archive, the player type setup and the removal of a player from the league.

Volba úrovně družstva

Zvolením úrovně družstva se na pravé straně zobrazí tabulka, do které můžete vložit hráče ligy.

U každého zapsaného hráče se zobrazí v tabulce jeho pozice, ID vedle jeho jména, příslušné družstvo, průměr a handicap (pro změnu těchto dat přepište údaje v tabulce). Náhradníky poznáte velmi snadno, protože jsou zobrazeni s šedým pozadím.

The following team information is displayed in the upper section of the window:

- The team name, which can be set and modified here.
- Průměr družstva (**Prm**), což je součet průměrných bodů dosažených hráči daného družstva.
- The team handicap, which is calculated according to the rule set for that league, but can be modified here manually.
- The team attribute, which can be set and modified here.
- The team statistics, which is the number of games won, lost and tied.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Check the **Bye** option to automatically complete the selected team with all vacant players. The players already enrolled in the team set as bye will be automatically moved in the **Temporary Substitutes** .

Pomocí šipky můžete přejít k dalšímu družstvu anebo procházet jednotlivá družstva, dokud nenaleznete hledané družstvo. Stejnou operaci můžete provést pomocí kláves **Page down** a **Page up** na klávesnici.

Pod tabulkou jsou tlačítka, která umožní otevřít Archív členů, změnit hráče zapsaného jako Provizorní náhradník anebo **odstranit hráče** ligy.

If the name of the team is red, it means that it is forfeiting.

4.2 Zapsání hráčů

Hráči (a náhradníci) mohou být do ligy zapsáni jeden po druhém, dokud se nevytvoří kompletní seznam hráčů, kteří mohou být potom rozděleni do různých družstev pomocí metody "drag and drop".

Alternativním řešením je zapsat hráče a náhradníky přímo do příslušných družstev.

Vyberte tedy preferovanou úroveň ve stromové struktuře (liga nebo družstvo), přejděte k tabulce zobrazené vpravo pomocí klávesy → na klávesnici a zapište hráče jednoho po druhém.

Přihlášení hráčů

Existuje několik metod pro přihlášení hráčů:

První a nejrychlejší metodou je přejet kartu FB hráče: nejdříve přejeďte kartu, čímž se zobrazí údaje o hráči ve spodní části obrazovky, poté stiskněte klávesu ↓ na klávesnici a zopakujte tuto operaci i u následujících hráčů.

Pro vložení hráče se objeví řádek pro dalšího hráče.

Druhou metodou je vložení ID nebo jména člena, přezdívky (anebo části jména, např. Mel místo Melissa) anebo kódu Free entry v poli ID, čímž systém začne člena vyhledávat v archívu členů. Jestliže zadanému kritériu bude odpovídat pouze jeden člen, bude automaticky vložen do tabulky. Jestliže včas systém najde více než jednoho člena, který odpovídá zadaným kritériím, otevře se okno **Hledat člena,** ve kterém je možné vybrat hledaného člena. Stiskněte **Vybrat** a klávesu ↓ na klávesnici a zopakujte tuto operaci i u následujících hráčů.

Konečně můžete otevřít archív členů a můžete najít anebo přidat častého hráče kliknutím na **FBT** anebo **F3** na klávesnici. Jakmile došlo k vybrání anebo zaregistrování člena ligy, vyberte člena a stiskněte tlačítko **Vybrat,** čímž ho vložíte do ligy.

Pro přihlášení hráče Vacant ve sloupci **ID** uveďte **V** .

By selecting an enrolled FB either from the tree structure or from the team/league panel, the constantly updated member details and statistics are displayed along with their photograph at the base of the screen. In this section it is also possible to set and modify the attributes, at player and at team level.

Aby nedocházelo ke zmatkům, každý hráč ligy musí mít jinou přezdívku.

Definovaní kategorií hráčů

An additional column is present in the player table if Category Management has been set for the league. Tento sloupec se bude nazývat **Pohlaví** nebo **Věková skupina** a to podle typu vybrané kategorie.

If Gender and/or Age Bracket has been set for the member in the Frequent Bowler archive, the datum is specified here (click on it to modify it). If nothing has been specified in the FBT module for the member, it is possible to set the player category by clicking in the column.

Nastavení typu hráče

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Click here to set the selected player as **Absent** , **Vacant** or **Regular** .

Přesunutí ligových hráčů v družstvech

Jakmile je seznam ligových hráčů kompletní, rozdělte hráče do různých družstev použitím metody "drag and drop": vyberte hráče v seznamu a přetáhněte ho do zvoleného družstva.

Jakmile je první družstvo kompletní, použijte klávesu **F12** na klávesnici a přejděte z prvního družstva na prvního hráče druhého družstva (stisknutím klávesy **F11** se vrátíte k prvního hráči předchozího družstva).

Line up Management

Hráči mohou být snadno přesouváni mezi družstvy použitím metody "drag and drop" v tabulce družstev anebo stromové struktuře: přesunutím hráče k jinému hráči dojde k záměně jejich pozicí.

Dalším řešením je napsat anebo přepsat číslo pozice v sestavě hráčů, přímo v sloupci **P** tabulky družstev (před jménem hráče) a stisknout klávesu **Enter** na klávesnici. Tuto metodu můžete použít pro výměnu náhradníka a hráče v družstvu.

Jestliže vyberete hráče a použijete šipky umístěné pod tabulkou družstev, můžete hráče přesunout dolů nebo nahoru. Jestliže se jedná o posledního hráče družstva a stisknete spodní šipku, dojde k záměně hráče za prvního zapsaného náhradníka.

Správa náhradníků družstev

Náhradníci jsou zapsáni jako regulérní hráči na posledním řádku tabulky družstev; jsou vyznačeni šedou barvou a před jménem mají písmeno **S** .

Před zapsáním náhradníka je nutné dokončit zapsání celého družstva: jestliže je hráč zapsán jako náhradník, jakmile bude družstvo nekompletní, tento náhradník je automaticky přesunut do seznamu regulérních hráčů.

Hráč Vacant nemůže být náhradníkem.

Maximální počet náhradníků je nastaven při vytváření ligy.

Správa náhradníků

Tito náhradníci ligy jsou zapsáni do sekce stromové struktury **Provizorní náhradníci** stejným způsobem jako hráči, kteří jsou zapsáni normálně.

Když jde hrát náhradník, při přesunu hráčů mohou být použity obvyklé metody.

Removing a Player from a Team

To remove a player from the team (to transfer the player back to the **Temporary Substitutes** list), select the player and press – under the player table or on the keyboard.

Vymazání hráče z ligy

Pro vymazání hráče ho vyberte ze stromové struktury (anebo ze seznamu družstev) a stiskněte tlačítko Vymazat (trashcan).

Tuto operaci můžete provést pouze v případě, že hráč ještě neodehrál v lize žádnou hru.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

4.3 Managing a Mid-season Start

The **Mid-season** button allows to put in the totals and statistics of teams and players that enter the league after it has started.

To carry out this operation quickly, pass from a field to another by using the arrows on the keyboard.

The fields that can be specified for teams and players that enter the league are: the number of games that have already been played, the scratch total, the total including handicap, the number of games won, lost and tied, the score of the best game, the score of the best series, the total of the best game including handicap, the total of the best series including handicap.

LIGY > Správa družstev a hráčů > Managing a Mid-season Start

5. Správa skóre

Front Desk > Ligy > Výsledková listina

Jestliže chcete zobrazit výsledky odehraných her, vyberte příslušnou ligu na obrazovce pro výběr lig, čímž dojde k otevření okna s výsledky her posledního týdne ligy.

Tuto obrazovku můžete také otevřít z okna **Nastavení ligy** stisknutím tlačítka **Výsledková listina** .

LIGY > Správa skóre

5.1 Konzultace skóre

Okno **Výsledková listina** je horizontálně rozdělené do dvou sekcí označujících družstva.

Otevře se poslední odehraný týden, ale kliknutím na roletové menu v horní části obrazovky je možné vybrat příslušný **Týden** a zápasy.

Tabulka dole obsahuje veškeré údaje týkající se her hráčů a veškeré údaje týkající se družstva na posledním řádku:

V prvním sloupci je zobrazená sestava hráčů společně s ID a jménem hráčů. Dále jsou zobrazené průměry a handicapy hráčů v družstvu.

Následují tři sloupce pro každou hru: první obsahuje písmeno označující typ hry (např. V pro Vacant), druhý obsahuje celkový počet bodů za hru a třetí celkové body za zápas. Tyto sloupce mají střídavé barvy, aby byly údaje o hře snadno identifikovatelné.

Poslední sloupce obsahují celkové skóre bez handicapu (Scratch skóre), veškeré handicapy (veškeré handicapy hráče pro veškeré hry odehrané hráčem během týdne) a získané body v zápase (**P**).

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Ve spodní části obrazovky je ovládací panel pro přístup do sekcí: stav drah ligy, nastavení družstev a hráčů, nastavení ligy a obrazovka pro výběr ligy (pro výběr jiné ligy).

5.2 Modifying / Entering the Scores Manually

Změna skóre je užitečná například tehdy, kdy jeden hráč nechtěně hodí koulí ve chvíli, kdy by měl hrát druhý hráč, a hráči požádají, aby byly tyto body vymazány, anebo v případě chyby stavěče (kuželka spadne o něco později).

Klikněte na hru, kterou chcete změnit: otevře se panel **Změnit skóre** , kde můžete změnit/zadat skóre dvou hodů každého framu. U každého framu je možné zadat skóre anebo změnit stav každé kuželky kliknutím na obrázek.

It is also possible to modify player **Gender** and **Attributes** for the selected game.

Symbol **F** můžete použít pro označení přešlapu, **-** pro označení žlábku "gutter", **X** pro označení striku a tlačítko **C** pro vymazání zadaného skóre (aktivní pouze v případě, že byl vybrán pouze poslední odehraný frame). Proveďte potřebné změny a stiskněte tlačítko **OK** .

V tomto dialogovém okně je také možné smazat celou hru stisknutím tlačítka **Vymazat** .

Jakmile dojde k uložení provedených změn, systém automaticky přepočítá veškeré body, skóre, průměry atd.

Entering the Scores in Quick Edit Mode

Enable the **Quick Edit Mode** option to quickly and directly put the scores in the grid, moving easily from a field to another with the arrows on the keyboard.

5.3 Manuální přidělení bodů

Body mohou být změněny na úrovni hráče anebo družstva jak pro hry, tak pro série her.

To access the modify/assign window for a player's match points at game level, double click on the player row in the correct column (**P1** , **P2** , etc.), whereas to modify a player's match points at series level, click on the player row in the last column called **P** .

Stejně postupujte u družstva: klikněte na poslední řádek příslušného sloupce.

Tímto dojde k otevření panelu **Manuální přidělení bodů** , kde je možné zadat anebo změnit body kliknutím na šipky a každým kliknutím snížíte anebo zvýšíte body vždy o půl bodu.

Proveďte veškeré potřebné změny a stiskněte tlačítko **Uložit.**

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

5.4 Printing Score Sheets / Recap Sheets

Stisknutím tlačítka **Tisk** se otevře okno, kde můžete zvolit buď **Rekapitulace** nebo **Výsledková listina** .

Ve specifickém místě může zapisovatel napsat zprávu, která bude vytištěna v záhlaví rekapitulace anebo výsledkové listiny.

Jakmile jste vybrali příslušné možnosti a zadali zprávu, uveďte **Počet kopií** , které chcete vytisknout. Poté stiskněte tlačítko **Tisk** pro okamžité vytištění výkazu anebo **Náhled** pro prohlédnutí výkazu před tím, než se rozhodnete, jestli ho vytisknete nebo ne.

5.5 Přepočítání ligového skóre

Stisknutím na tlačítko **Přepočítat** se otevře dialogové okno, kde můžete zadat číslo týdne, od kterého má systém začít s přepočítáním.

---

6. Printing Standings

Front Desk > Leagues > Reporting

Tato obrazovka umožňuje vytvořit a vytisknout výsledkové listiny/rozpisy a různé záznamy a zprávy.

Tento modul otevřete z obrazovky pro výběr ligy. Once the league has been selected, a classification of **Players** or **Teams** can be produced by selecting the desired option.

Vybrat

Stiskněte tlačítko **Vybrat** , chcete-li vybrat jinou ligu.

Tisk

Pomocí tohoto tlačítko vytisknete výsledky/výkaz okamžitě, bez náhledu.

Náhled

Stiskněte tlačítko **Náhled,** chcete-li výkaz zobrazit před tím, než ho odešlete anebo vytisknete.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

6.1 Typy výsledků/rozpisů

Standardní / Na míru upravené / Informační výsledkové listiny

V horní části okna si můžete vybrat, jak mají být výsledky vytištěny:

- **Standardní pořadí** :jedná se o výsledkovou listinu nastavenou v Nastavení ligy.
- A **Custom Standing** : a window opens by clicking on the **Sort by** field, and it is possible to set the order of criteria to consider for the standing.
- The league **Press Sheet** : this report can include a whole series of information on the league in compact form, to be chosen between: the league schedule to be played the following week, the results of the week before, team/player standings, the team roster with updated statistics and the ten best games of the week and of the season, etc.

Výsledky družstev

League **Teams** can be sorted out according to their **Total** , **Scratch** or **Points** and it is also possible to produce the **Team Statistics** report.

Vytištěné výsledkové listiny obsahují výsledky družstev a:

- pořadí,
- jméno a ID družstva,
- **Scratch skóre** , **Handicap** , **Celkový počet bodů** a **Celkový počet** ,
- a označení **Počtu odehraných týdnů** ligy.

Výsledky hráčů

Hráči ligy mohou být seřazeni podle: **Celkový počet** , **Scratch skóre** , **Pořadí podle získaných bodů** nebo **Průměr** a je také možné vytovřit **Seznam hráčů** .

Vytištěné výsledkové listiny obsahují výsledky hráčů a:

- pořadí,
- jméno a ID hráče,
- družstvo, ke kterému hráč patří (jméno a ID),
- **Průměr** , **Handicap** , **Scratch skóre** , **Celkový počet bodů** a **Celkový počet** ,
- a označení **Počtu odehraných týdnů** ligy.

Game Reports

Výsledky **Her** mohou být rozděleny podle **Celkového počtu** a **Scratch skóre** . K dispozici jsou následující typy výsledků:

- Nejlepší hry sezóny
- Nejlepší hry minulého týdne
- Best games of the week range

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

V poli **Maximální počet her** je dále zadat maximální počet her, které mají být uvedeny ve výsledkové listině.

The reports contain the following details regarding the game and the player who played the game:

- The position number of the game in the standing;
- The name of the player who played the game and the team he belongs to (ID and name), player's current average, his current handicap, the number of games he has already played;
- Week number, game number, game type (R is for Regular, etc.), lane number, date, game handicap, scratch total and total score (scratch + handicap).

7. Správa ligových plateb

Stisknutím tlačítka **Platby** na obrazovce pro výběr ligy se otevře okno, kde je možné provést ekonomické transakce týkající se ligy (platby, vrácení peněz atd....) a kde je možné najít kompletní historii ekonomických transakcí ligy (od začátku sezóny) a to v sekci **Historie plateb** .

Na obrazovce **Ligové platby** jsou znázorněny následující údaje:

Počet týdnů

Označuje počet týdnů od začátku ligy až do stávajícího týdne.

Guarantee Players or Players Present

This label depends on the settings in the **League Setup** module:

- if the Guarantee Players option is set, the label here is **Guarantee Players** , and the number of players considered for the payment is the same as the Structured Number of Players.
- if this option is not set, the label here is **Players Present** , and the number of players is the same as the Enrolled Number of Players.

Převedený zůstatek

Toto nastavení se vztahuje ke zbylé částce, která má být zaplacena od minulého bloku ligových her.

Hry / Platby za dráhy

Tato hodnota označuje celkový počet her odehraných všemi hráči ve stávající lize. V případě nutnosti je možné tuto hodnotu změnit a to výběrem odlišné finanční částky.

Klikněte na jeden z řádků v tabulce **Cen** a otevře se obrazovka **Změnit sazbu pro platby za dráhy** , kde je možné vybrat jinou sazbu za hry, čímž dojde ke změně hodnoty v poli **Platby za dráhy** .

Fond na občerstvení / Výherní fond / Body a ponožky

Fond na občerstvení , **Výherní fond** a **Body a ponožky** pronajaté jednotlivými hráči jsou spojeny společně s funkcí **Platby za dráhy** a tím dostanete **Celkovou částku** za celou transakci.

Obecný fond

Toto pole se zobrazí v případě, že jste zatrhli Obecný fond v modulu **Nastavení plateb** .

Uveďte vybranou částku a krátký popis, jestliže si to přejete.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Celková částka / Celková částka včetně daní

Jedná se o **Celkovou částku** za celou transakci a o celkovou částku včetně daní.

Přijatá platba

Zde je možné zadat skutečnou vybranou (anebo vrácenou) částku, která nemusí být stejná jako s předpokládanou částkou.

Nový převedený zůstatek

Rozdíl mezi skutečně vybranou (anebo vrácenou) částkou a předpokládanou celkovou částkou tvoří tzv. **Nový převedený zůstatek** , který se týká zbylé částky, která má být přičtena k příští platbě.

Popis

Typ provedené ekonomické transakce (platba, vrácení peněz, zrušení transakce anebo vyplacení cen) může být vybrán v poli **Popis** a v níže uvedené sekci je možné uvést detailnější popis dané operace.

Vrátit peníze / Vyplatit / Zrušit / Zaplatit

Pomocí následujících tlačítek si vyberte typ ekonomické transakce: **Vrátit peníze** , **Vyplatit** , **Zrušit** nebo **Zaplatit.** Ve všech případech se otevře okno Platba s veškerými příslušnými údaji a můžete přijmout platbu.

7.1 Konzultace historie plateb

Tato obrazovka obsahuje tabulku, která zobrazuje kompletní historii veškerých ekonomických transakcích týkajících se ligy od začátku sezóny. Tuto tabulku si můžete vytisknout a používat ji jako výkaz.

Jedná se o velmi detailní výkaz obsahující následující sloupce:**Datum** a **Týden** zaznamenané transakce, zadaný **Popis** , počet **Hráčů** , **Celková částka** k uhrazení a **Přijatá částka** (rozdíl mezi celkovou dlužnou částkou a částkou, která byla skutečně přijata), počet **Her** a **Platby za dráhy** , veškeré **Trofeje** a **Výherní fondy** a také půjčené **Body a ponožky** .

Pod tabulkou naleznete pole **Sezónní účast** , které udává celkové příjmy, které se v sezóně očekávají, zatímco **Dočasná sezónní tržba** označuje celkovou částku, která byla od začátku sezóny přijata. Pole **Převedený zůstatek** udává částku, která má být přičtena k příští platbě.

Tlačítko **Filtr** umožňuje nastavit filtry za účelem vytvoření specifičtějšího výkazu: vyberte **Týden** , **Datum** a vzestupné anebo sestupné **Pořadí dat** a **Popis** ekonomické transakce (platba, vrácení peněz anebo vyplacení).

Tlačítko **Náhled** umožňuje zobrazit vytvořený výkaz před tiskem, zatímco tlačítko **Tisk** je určeno pro vytištění výkazu.

Tlačítko **Vymazat vše** je aktivní pouze v případě, kdy se celková dlužná částka rovná nule. Umožňuje vymazat veškeré údaje týkající se sezónních plateb.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

8. Center League Settings

Default League Lane Option Set

From the scroll menu select which set of Lane Options has to be sent to the lanes by default in occasion of Leagues.

When setting up a league, the set of Lane Options chosen here will be the default, but it will also be possible to choose another set of Lane Options for the newly created league.

Display Remaining Pins in the Average Field

Enable this option to display, next to the average, the number of pins remaining from the division "number of knocked down pins per number of games".

Display Players' Average with 2 Decimals

By enabling this option, in all league reports and in the **Team & Players** plugin, players' average will be displayed with 2 decimals.

LIGY BLS

---

1. Přehled

Modul **Liga** můžete otevřít pomocí **Back Office > Externí aplikace > BLS** a je nastaven v sekci Externí jednotky modulu Nastavení terminálu.

Chce-li centrum pracovat s ligami, musí mít k dispozici BLS (Bowling League Secretary), tj. externí aplikaci, která umožňuje systému Conqueror přijmout nastavení ligy a použít toto nastavení při otevření drah a zahájení hry.

Informace o každé odehrané hře jsou automaticky exportovány do této vnější aplikace pro následné zpracování.

Pomocí modulu **Ligy** je možné kontrolovat velké množství funkcí, jako např. nastavení, platby a zálohy, nastavení rozhazování, styl ligy a možnosti hráče.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

2. Výběr ligy

Front Desk > Ligy

Vyberte si příslušnou ligu v okně **Vybrat ligu** a to tak, že vyberete řádek dané ligy a stiskněte tlačítko **OK** anebo dvakrát kliknete na daný řádek.

Objeví se tabulka obsahující **Jméno** ligy, **Den týdne,** kdy se liga bude hráč, **ID** ligy, které umožňuje rychlou identifikaci ligy a **Typ** ligy.

Rychlé vyhledávání

Obsluha může provést vyhledávání velmi rychle pomocí menu **Rychlé vyhledávání** a zadáním **Jména** , **Data** , **ID** nebo **Typu** , přecházením z jednoho sloupce do druhého v seznamu dostupných lig. Kliknutím na sloupec **Datum** v poli **Rychlé vyhledání data** je možné nastavit první den, který má být zobrazen; například, je-li nastaveno úterý, první liga, která se zobrazí je tak, která se pořádá v úterý, a následovně se zobrazí ligy pořádané ve středu, ve čtvrtek atd.

Vymazat

Tato funkce vymaže vybranou ligu a zpravidla se použije poté, co byla odehrána celá liga (veškeré týdny).

Není možné smazat ligu, jestliže jsou pro v rámci této ligy otevřené některé dráhy anebo jestliže je otevřené okno Nastavení anebo Platba.

OK

Stiskněte tlačítko **OK** pro zobrazení detailů týkajících se vybrané ligy.

---

3. Nastavení ligy

Stiskněte tlačítko **Nastavení** obsahující informace o dané lize, čímž se otevře okno **Nastavení ligy** , kde je možné změnit informace týkající se určité ligy.

Typ ligy

Zvolte typ ligy, např. ženy, senioři, mládež atd. z roletového menu.

Hry v herním bloku

Definujte počet her, které mají být odehrány každý týden.

Den týdne

Uveďte den týdne, kdy má být daná liga odehrána.

Počet týdnů

Uveďte počet týdnů od začátku ligy.

Předpokládaný počet hráčů

Uveďte celkový očekávaný počet hráčů.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Počet zapsaných hráčů

Specifikujte počet hráčů, kteří se skutečně zapsali a budou hrát ligu ve vybraný týden.

3.1 Finance

Sekce **Finance** umožňuje spravovat finanční nastavení ligy, které může být shrnuto v Ligová zpráva.

Pro bližší informace o tomto modulu odkazujeme na kapitolu Správa ligových plateb v sekci Ligy Conqueror.

3.2 Technické údaje

Zde je možné uvést a kontrolovat různé technické údaje týkající se ligy.

Automatické zavření drah

BES, Bowland and Bowland-X Only

Pomocí tohoto nastavení dojde k automatickému uzavření drah na konci ligy.

Zpoždění při zavření drah (sec.)

Tato funkce udává počet sekund, tj. dobu, na kterou zůstane skóre zobrazené na monitoru před tím, než se dráha uzavře. Toto nastavení umožňuje hráčům, aby si skóre prohlédli. Jestliže je zde nastavena nula, dráhy se zavřou okamžitě.

Změnit handicap družstva pomocí klávesnice

Tato funkce umožňuje hráčům, aby změnili hodnoty handicapu na dráhové klávesnici.

Automatické spuštění stavěčů pro rozhazování

Pomocí této funkce jsou stavěče zapnuty automaticky, je-li liga otevřená, za účelem rozhazování. Jestliže tuto funkci neaktivujete, je nutné stisknout tlačítko **Stavěč ON** .

Typ skóre

Typ scoringu (deset kuželek, pět kuželek, duck pin, atd.) pro vybranou ligu může být změněn podle konfigurace centra.

Páry drah

Zde je možné specifikovat, mají-li být dráhy řízeny po párech anebo ne.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Možnosti

Tlačítko **Možnosti** otevře okno Možnosti drah, kde je možné definovat veškeré možnosti drah pro danou ligu.

Poté budou mít **Nastavené možnosti** stejné identifikační číslo **ID** jako stávající liga. Před opuštěním okna je nutné uložit provedené změny, které budou použity od začátku nového herního bloku dané ligy. Jestliže chcete, aby byly tyto změny použity okamžitě, vyberte si příslušnou dráhu a otevřete okno **Možnosti drah** stisknutím tlačítka **Možnosti** modulu Stav drah.

---

4. Platba ligy

Stisknutím tlačítka **Platba** na obrazovce výběru ligy se otevře okno, kde je možné provést platby za příslušnou ligu.

Pro bližší informace o tomto modulu odkazujeme na kapitolu Správa ligových plateb v sekci Ligy Conqueror.

---

5. Dráhy určené pro ligu

Front Desk > Ligy > Všechny dráhy

Tlačítko **Dráhy** na obrazovce pro vybrání ligy umožňuje otevřít obrazovku Stav drah, kde jsou dráhy použité pro danou ligu (importováno z BLS) zvýrazněny zeleně.

Začít trénink / Odeslat rozpis

Jestliže je aktivováno rozhazování, toto tlačítko může být použito pro spuštění rozhazování. Jestliže je v ligovém nastavení specifikováno, že stavěče nejsou automaticky spuštěny při otevření ligy, toto tlačítko se změní na **Odeslat rozpis** a umožňuje zaslat příslušné informace na dráhu. Stavěče budou muset být spuštěny ručně.

Počáteční skóre

Zvolením této funkce se otevřou dráhy vyhrazené pro ligu; otevře se okénko **Otevření ligy** , které obsahuje informace ohledně otevírané ligy a umožňuje provést **Resetovat počáteční součet** a **Bonus** .

Jestliže není některá z drah určených pro ligu volná, zobrazí se příslušná zpráva.

Dojde k zobrazení štítku s ID ligy na dráhách, které byly otevřeny.

Konec ligy

Tato funkce zavře veškeré vybrané dráhy pro stávající ligu. Po uzavření veškerých drah vyhrazených pro ligu dojde k vytvoření exportního souboru BLS, který obsahuje údaje týkající se odehraných her. Je možné zavřít dráhy pouze částečně (např. zavřít pouze některé dráhy) a smazat veškeré nedohrané hry.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Pinsetter ON (zapnutí stavěče)

Tato funkce spustí stavěč.

Pinsetter OFF (vypnutí stavěče)

Tato funkce zastaví stavěč.

Vybrat všechny dráhy

Tato funkce umožní vybrat veškeré dráhy, na kterých se má hrát liga.

Nepřítomná družstva

V případě, že jsou nepřítomna všechna družstva na stejném páru drah, použijte tuto funkci. Systém automaticky uvede u každého hráče ve výsledkové tabulce Blind a družstva z drah odstraní.

Možnosti

Otevře obrazovku Možnosti drah.

---

6. Otevření / zavření ligy

Při otevření okna Dráhy ligy jsou dráhy (stisknutím tlačítka **Dráhy)** spojené se stávající ligou vyznačeny zelenou tečkou.

Příklad: z 12 drah se stávající liga hraje na dráhách 1-10. Veškeré dráhy jsou dostupné a odpovídají zvláštnostem této ligy s výjimkou dráhy 3 a 4, které nejsou dostupné. Systém se zeptá, má-li přesunout tyto dráhy na dráhy 11-12. Můžete tuto nabídku přijmout anebo odmítnout. Jestliže však tyto dvě poslední dráhy mají jiný scoring než ostatní dráhy ligy, jsou mimo provoz anebo nedostupné, systém se nezeptá na nic a dráhy 3-4 jsou přesunuty do pořadníku, čímž se vytvoří nedokončené otevření.

Po otevření ligy jsou použité dráhy označeny pohárem v horní pravé části pole.

Je také možné dráhy zavřít částečně (tj. zavřít pouze některé z použitých drah), zatímco na zbylých dráhách budou hráči pokračovat ve hře.

TURNAJE

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

1. Přehled

Modul systému Conqueror Turnaj umožňuje centru řídit veškeré aspekty každého typu turnaje počínaje od vytvoření turnaje, soutěžních akcí a kol až po definování družstev a hráčů, vytvoření výsledkových listin a řízení her na dráhách.

Řízení turnajů je funkce zcela integrována s ostatními částmi programu Conqueror, což usnadňuje nejenom její použití, ale také současně probíhající řízení jiných událostí a normálních bowlingových her.

Modul **Turnaje** je vybaven důmyslným systémem, který umožňuje předem definovat veškeré přesuny a automatické řízení bez toho, aby musela obsluha během události či akce nějak zasáhnout. Tento systém umožňuje vedení centra, aby připravilo veškeré aspekty turnaje předem, takže obsluha bude mít pouze jeden úkol a to je zahájení příslušného soutěžního kola. Jakmile družstva dohrají své hry, jsou umístěny do řady vztahující se k jejich dráhám, a jakmile se dráhy uvolní, jsou připraveny pro příchozí družstvo. To vše je provedeno bez zásahu obsluhy a centrum tak ušetří mnoho času a zdroje.

Systém Conqueror umožňuje vytvoření jak jednoduchých, tak komplexních turnajů. Na jedné straně tedy systém nabízí otevřenou strukturu schopnou řídit i ty nejkomplexnější turnaje a na druhé straně umožňuje rychle vytvořit jednoduché turnaje pomocí standardních nastavení.

Komplexní turnaj může být rozdělen do mnoha soutěžních akcí s odlišnými pravidly (např. "Vyřazování", "Finále" atd.), a každá soutěžní akce může být rozdělena do různých soutěžních kol (např. "Muži", "Ženy", "Skupina" atd.). Každé soutěžní kolo může být tvořeno různými herními sériemi s posunem na jinou dráhu na konci každé hry (např. hráči odehrají 2 hry na jedné dráze a poté se přesunou na dráhu po jejich levici).

I ty nejjednodušší turnaje, které se hrají pouze jeden den a na jedné dráze, mají strukturu stejnou jako komplexnější turnaje; v těchto případech bude turnaj tvořen jednou soutěžní akcí stávající z jednoho soutěžního kola, ve které družstva (anebo jednotliví hráči) odehrají jednu sérii her.

2. Stav drah vyhrazených pro turnaj

Front Desk > Turnaje > Všechny dráhy

Ikony drah turnaje obsahují fialovou stužku a název turnaje, který se právě odehrává.

Na obrazovce **Dráhy turnaje** jsou zobrazena následující tlačítka:

Začít trénink / Počáteční skóre

Zde je možné spustit rozhazování, jestliže v modulu Možnosti drah, sekce Základní nastavení byl nastaven tréninkový čas anebo rozhazovaní hody.

Soutěžní kolo není otevřené automaticky a proto musí být po dokončení rozhazování otevřené ručně. Jestliže jsou aktivovány dráhové klávesnice, hráči mohou provést tento krok sami a to stisknutím červeného tlačítka.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Jestliže není nastavený žádný typ rozhazování, tlačítko je nastaveno jako **Počáteční skóre** a stavěče jsou spuštěny automaticky.

Rozhazování může být nastaveno pouze pro specifické dráhy vybrané pro příslušné kolo.

Jestliže nebyl definován ani tréninkový čas a ani rozhazovací hody, rozhazování končí, jakmile dojde k otevření soutěžního kola.

Otevřít soutěžní kolo

Tato funkce otevře soutěžní kolo a soutěž může začít.

Následující modul zobrazuje veškeré akce, u kterých bylo definováno alespoň jedno kolo.

Vyberte si turnaj anebo akci, které mají být odehrané, a stiskněte tlačítko **OK** . Otevře se okno **Počáteční série a délka kola** , kde můžete definovat počáteční sérii kola, počet sérií, které mají být odehrány, dráhy, které mají být otevřené (je možné také otevřít pouze některé dráhy kola) a jestli mají být vynulovány počáteční celkové body a bonusy.

Zavřít soutěžní kolo

Soutěžní kolo můžete zavřít i v případě, že ještě nebylo dokončeno.

Zatržením odpovídající funkce **Vymazat nedohrané hry** dojde k vymazání neodehraných her po zavření soutěžního kola.

Můžete provést také částečné zavření drah, tj. zavřít pouze některé dráhy patřící do příslušného kola.

Stavěč On / Stavěč Off

Tato funkce umožní spustit anebo vypnout stavěč.

Skóre

Zde je možné změnit skóre.

Možnosti

Pomocí této volby můžete otevřít modul Možnosti drah.

---

3. Vytvoření turnaje

Front Desk > Turnaje > Turnaje

Okno **Nastavení turnaje** umožňuje nastavit hlavní charakteristiky turnaje. Obsahuje sekce **Turnaj** a **Akce** .

Tlačítka v pravé spodní části obrazovky se týkají turnaje anebo akce a to podle vybrané sekce.

Možnosti

Vyberte si tuto funkci, chcete-li otevřít Možnosti drah.

Zde se zobrazí nastavení modulu Možnosti drah pro daný turnaj. Můžete přijmout tato nastavení pro nově vytvořený turnaj anebo je změnit a uložit.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Zrušit

Toto tlačítko zruší poslední neuložené změny týkající se stávajícího turnaje anebo akce.

Uložit

Uloží jakékoliv provedené změny týkající se stávajícího turnaje anebo akce.

Je možné otevřít současně více než jedno okno **Nastavení turnaje,** pracujete-li s více než jedním turnajem.

3.1 Nastavení turnaje

Na první obrazovce máte možnost zvolit si turnaj ze seznamu dostupných turnajů. Zvolením existujícího turnaje budou zobrazeny veškeré relevantní údaje.

Nový / Kopírovat z

Stiskněte na tlačítko **Nový** , chcete-li vytvořit nový turnaj. V okně, které se otevře, klikněte na **Jméno nového turnaje** a počet akcí. Poté uveďte v pravé sekci okna veškeré požadované údaje.

Můžete také zkopírovat již existující turnaj: stiskněte tlačítko **Kopírovat z** , vložte **Nové jméno turnaje** a klikněte na **OK.** Otevře se seznam, ve kterém si můžete vybrat turnaj, který chcete zkopírovat. Proveďte příslušné změny, je-li to potřeba, a uložte nově vytvořený turnaj.

Přejmenovat

Tlačítko **Přejmenovat** může být použito pro přejmenování vybraného turnaje.

Typ skóre

Centra, která pracují s více než jedním typem skóre, si musejí z roletového menu vybrat pro dráhy turnaje příslušný **Typ skóre** .

Datum zahájení turnaje

Zadejte datum, kdy má být zahájen turnaj.

Styl kategorie

Zde si můžete zvolit **Styl kategorie** z těch, které jsou definovány v modulu Nastavení kategorie. Zobrazí se okno se jmény každé dostupné kategorie a také příslušný handicap, základní a procentní hodnoty.

Můžete zde také pro stávající turnaj změnit kategorie. Tyto změny neovlivní odpovídající hodnoty nastavené v modulu **Nastavení kategorie** , neboť jsou platné pouze pro stávající turnaj.

Automatické spuštění stavěče při rozhazování

Enables the pinsetters to be turned on while the squad is being opened on the lanes, as the bowlers start practicing.

Popis / Poznámky

V poli **Popis** je možné uvést krátký popis turnaje, zatímco pole **Poznámky** může být použito pro zaznamenání důležitých informací, které nechcete zapomenout.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Platba

Stiskněte tlačítko **Platba** a otevře se vám tabulka **Vybrat platbu** , ve které můžete uvést částku **Platby za dráhy** a částku uloženou ve **Výherním fondu.**

Then press **Pay** again or press **Refund** to open the Payment window, where all details regarding the transaction are displayed.

Vymazat

Stiskněte tlačítko **Vymazat,** chcete-li předmětný turnaj vymazat.

Smazání turnaje s sebou nese také smazání veškerých relevantních údajů: akce, kola, družstva, hráči atd.

3.2 Nastavení herní akce

Turnaj může být rozdělen do různých herních akcí s odlišnými pravidly a nastavením.

V sekci **Akce** si můžete vybrat nějakou akci z těch, které jsou součástí vybraného turnaje, a můžete nastavit následující údaje:

Datum zahájení / čas zahájení akce

Zde zadejte datum a čas, kdy má být vybraná akce zahájena.

Typ

Vyberte si typ akce kontrolující počet hráčů jednotlivých družstev. Soutěžní akce je nastavená pro dvojici hráčů, trojici hráčů, družstvo čtyř hráčů atd. podle složení družstev.

Maximální počet náhradníků

Zde si můžete zvolit maximální počet náhradníků pro každé družstvo.

Páry drah

Zde se můžete rozhodnout, jestli budete pracovat s páry drah anebo ne, což ovlivní výběr drah, na kterých má být akce odehraná.

Zobrazit družstva jediného turnaje

Jestliže definujete jeden turnaj bez náhradníků, znamená to, že hráč tvoří družstvo (jakožto jediný element). Z tohoto důvodu je seznam **Družstev** v okně Archív družstev a hráčů skrytý.

Pro zobrazení seznamu **Družstev** v okně **Archív družstev a hráčů** musíte tuto funkci aktivovat. V opačném případě budou zobrazeny pouze dva seznamy (**Dostupní hráči** a **Hráči**).

Handicap jednotlivých hráčů

Zde je možné nastavit standardní hodnoty, které budou hráčům přiděleny jakožto handicap, jestliže není handicap již určený pro danou kategorii.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Je možné provést následující volby: žádná (**Žádný handicap**), přidělit **Fixní hodnotu** , (jejíž maximální a minimální hodnoty byly nastaveny) anebo vložit údaje pro vypočítání hodnoty na **Variabilním** základě (**Základní** , **Procentní** a **Průměrná** hodnota).

Jestliže chcete nastavit variabilní řízení handicapů, musíte zadat údaje týkající se průměrných, základních a procentních hodnot. Jestliže je průměrná hodnota hráče 190, základní hodnota 200 a procentní hodnota 70, "variabilní" handicap hráče bude vypočítán odečtením **Průměrné** hodnoty od **Základní** hodnoty a vypočítáním **Procentní hodnoty** :

(200-190)*70% = 7.

Tato hodnota bude přepočítána na konci každé série zadáním nově získané průměrné hodnoty.

Maximální přípustná hodnota se používá pro nastavení hraniční hodnoty handicapu; jestliže nastavíte **Variabilní** základ a hodnota handicapu převýší tento limit, hodnota nebude zvážena a hráči bude přidělena maximální přípustná hodnota.

Přidat / Přejmenovat / Vymazat

Tlačítka **Přidat** , **Přejmenovat** a **Vymazat** umožňují vytvořit, přejmenovat anebo vymazat jakoukoliv akci stávajícího turnaje.

---

4. Družstva a hráči

Front Desk > Turnaje > Družstva a hráči

Okno **Archív družstev a hráčů** umožňuje řídit hráče, kteří se účastní turnaje, a družstva, která se účastní určité akce turnaje.

Probíhající akce je zobrazená na prvním řádku. Klikněte na řádek, chcete-li si vybrat nějakou akci.

Seznam **Dostupní hráči** v levé části okna obsahuje veškeré hráče, kteří se účastní turnaje, ale kteří ještě nebyli zařazeni do žádného družstva probíhající akce.

Seznam **Družstva** obsahuje veškerá družstva, která se účastní turnaje. Tento seznam není zobrazen pro jedinou akci bez náhradníků, nebyla-li však nastavena možnost Zobrazit družstva jediného turnaje.

Seznam **Hráči v družstvu_** obsahuje veškeré hráče, kteří jsou zařazeni do vybraného družstva.

Je možné otevřít současně více než jedno okno **Archív družstev a hráčů** , jestliže pracujete s více než jedním turnajem.

Pro vytvoření hráčů a hráčů můžete použít jeden z následujících postupů:

- Začněte vytvářet seznam zadáním údajů o hráči do seznamu **Dostupní hráči** . Nastavte **Družstva** a přesuňte hráče do příslušných družstev.
- Použijte automatické tvoření družstev a hráčů.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

4.1 Nastavení hráčů

Vytvoření hráče

Okno **Přidat nového hráče** se zobrazí v případě, že stisknete tlačítko **+** pod oknem **Dostupní hráči** , kliknete na prázdný prostor tabulky anebo zadáte jméno hráče.

Stisknutím tlačítka **Hledat** v tomto okně je možné vybrat člena z databáze častých hráčů bowlingu a přidat ho jako člena do turnaje; do prázdných polí zadejte příslušné údaje.

Zadejte **Jméno** turnaje, vyberte **Kategorii** z těch, které jsou k dispozici, definujte proměnitelnou hodnotu **Handicapu,** která bude přidělena hráči (hodnota aplikovaná pro fixní handicap) a zadejte **Průměrnou** hodnotu hráče (hodnota aplikovaná pro variabilní handicap).

Zadejte osobní údaje hráče: **Jméno** , **Příjmení** , **Pohlaví** , **ID pro tisk** (ID, které bude zobrazené a vytištěné ve výkazech a zprávách).

Nastavte **Typ** hráče: **Regular** , **Blind** ("B" je zobrazeno v tabulce) a **Vacant** ("V" je zobrazeno v tabulce). V případě hráče **Blind** nebo **Vacant** se požaduje skóre Vacant nebo Blind.

Zatrhněte možnost **Nárazníky,** jestliže hráč si přeje hrát s nárazníky.

Jestliže chcete nového hráče automaticky zahrnout do Databáze častých hráčů použitím údajů, které jste již zadali, zatrhněte možnost **Přidat do archívu FB** .

Vymazání hráče

Vymazávací tlačítko umožňuje odstranit některého hráče, jestliže tento hráč již není pro družstvo dostupný.

Tohle je možné provést pouze v případě, že hráč ještě není začleněn do žádného družstva žádné akce stávajícího turnaje a že hráč ještě během turnaje nehrál.

Modifying Player Data

Stisknutím tlačítka Změnit anebo dvojím kliknutím na jméno hráče se otevře okno **Změnit hráče** , které je podobné jako okno Přidat nového hráče, a umožňuje změnit informace o hráči.

Import hráče

Stisknutím tlačítka Import pod seznamem dostupných hráčů je možné importovat hráče patřící do jiných turnajů do stávajícího turnaje.

Tato operace umožňuje získat osobní údaje, jako např. kategorie (jestliže turnaje sdílí stejný styl kategorií), handicap, standardní průměrná hodnota, typ hráče a nárazníky.

Hráče můžete importovat naráz pouze z jednoho turnaje, jestliže je vyberete se seznamu turnajů, který obsahuje zapsané hráče. Vyberte si turnaj a v okně **Archív hráčů** se zobrazí veškeří hráči. Všichni hráči jsou vybráni automaticky, ale je možné také vybrat/odebrat jednoho anebo více hráčů použitím klávesy **Ctrl** na klávesnici anebo tlačítek **Vyjmout vše** a **Vybrat vše** .

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Chcete-li v seznamu najít nějakého hráče, použijte jedno z těchto vyhledávacích polí:

- Vyberte **č. FB** a zadejte číslo hráče pro archív FB.
- Vyberte **ID** a zadejte ID hráče pro turnaj.
- Zadejte do pole **Jméno** nějaké písmeno (bude zobrazen první hráč, jehož jméno začíná zadaným písmenem).

4.2 Nastavení družstev

Vytvoření družstev

Stiskněte tlačítko **+** a otevře se okno **Přidat nové družstvo** .

Zadejte **Jméno** , **Handicap** a **Popis** družstva a stiskněte tlačítko **OK** .

Zadejte **Počet hráčů** v družstvu, kterému bude automaticky přiděleno jméno a ID.

Jestliže chcete vytvořit skupiny družstev automaticky, zadejte **Počet družstev** , která mají být vytvořena, a zadané **Jméno** bude společná předpona pro veškerá vytvořená družstva.

Vložení hráčů do družstva

Jestliže chcete manuálně vložit do družstva **Dostupné hráče** , vyberte si ze seznamu jednoho anebo více hráčů pomocí klávesy **Ctrl** na klávesnici a stiskněte tlačítko s šipkou; hráč bude automaticky přidán do seznamu **Hráči v družstvu** .

Šipka je deaktivována, jakmile je družstvo plné.

Chcete-li odstranit vložené hráče a přesunout je zpět do levého seznamu, stiskněte tlačítko Vymazat v seznamu **Hráči v družstvu** .

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Chcete-li změnit možnosti týkající se nějakého hráče družstva, vyberte předmětného hráče a stiskněte tlačítko Změnit v seznamu **Hráči v družstvu** anebo dvakrát klikněte na hráče; otevře se okno, kde můžete změnit veškeré údaje včetně pořadí hráče.

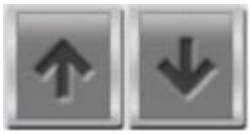
Modifying or Deleting a Team

Stisknutím na tlačítko **Změnit** můžete změnit **Jméno, Popis** anebo **Handicap** vybraného družstva.

Stiskněte tlačítko **Vymazat** , chcete-li změnit jeden anebo více vybraných družstev. Tohle je možné provést pouze tehdy, jestliže družstvo ještě není zahrnuté v žádném soutěžním kole a jestliže jeho členové ještě neodehráli v turnaji žádnou hru.

Umístění v rámci družstva

Šipky **Nahoru** a **Dolů** pod seznamem **Hráči v družstvu** umožňují změnit hrací pořadí hráčů družstva, které je právě zobrazené v seznamu.



Vytvoření hráče přímo v družstvu

Stiskněte tlačítko **+** pod seznamem hráčů družstva anebo klikněte na prázdnou plochu seznamu a budete moci vytvořit hráče přímo v družstvu.

Toto tlačítko je deaktivováno, jakmile je družstvo plné.

Nahrazení družstva odeslaného na dráhy

Jakmile dojde k odeslání družstev na dráhy, můžete nahradit jakékoliv družstvo jiným družstvem anebo družstvem "vacant" (obsahuje hráče "vacant"), je-li to nutné.

Jestliže chcete provést tuto operaci, otevřete okno **Skóre** (z okna drah turnaje) a stiskněte šipku vedle jména družstva, které má být nahrazeno. This opens the **Teams** window where the team to be inserted is selected among those playing in the event (and that are not already present on the lane or the sister lane). Je nutné vynulovat počáteční součty a bonus (**Resetovat počáteční součet** a **Resetovat počáteční bonus**).

Družstvo může být vloženo, jakmile začne hra, a to jedním z následujících postupů:

- **Probíhající hra** - je přidáno družstvo a hráči začnou hrát, aby dosáhly framu, který hrají ostatní družstva.
- **Auto vyplnění** - družstvo je vložené do stávající hry a odehrané framy jsou nastavené jako Žlábky (chybný hod - svodový žlábek).
- **Převést framy** - družstvo je vložené do stávající hry a body získané předchozím družstvem během odehraných framů jsou převedeny na nové družstvo.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

5. Nastavení soutěžních kol

Front Desk > Turnaje > Soutěžní kola

Toto okno se použije pro řízení soutěžních kol. V horní části obrazovky polí **Turnaj** , **Herní akce** a **Soutěžní kolo** bude zobrazen název turnaje a soutěžní akce, do které patří příslušné soutěžní kolo.

Tento modul obsahuje čtyři sekce: **Obecně** , **Družstva a hráči** , **Posun** a **Přidělení bodů** .

Jestliže u vybrané akce nebyla vytvořena žádná soutěžní kola, můžete je vytvořit stisknutím tlačítka **Nový** .

5.1 Obecně

Tlačítka **Nový** , **Vymazat** , **Přejmenovat** a **Kopírovat z** umožňují vytvoření soutěžního kola v rámci příslušného turnaje zadáním jména, vymazáním anebo přejmenováním současného kola a zkopírováním nastavení existujícího kola, které patří do stejné soutěžní akce.

Tlačítko **Možnosti** otevře okno Možnosti drah.

Dráhy

Zde je možné vybrat dráhy, na kterých budou odehrány veškeré hry příslušného soutěžního kola.

Vyberte si zvolené dráhy v okně pro výběr drah a stiskněte tlačítko **OK** anebo klávesu **Enter** na klávesnici.

The lane setting must be consistent with the tournament type (that is, 5 pins, 10 pins, etc.) and lanes can be assigned in pairs according to the corresponding event setup.

Družstva na dráze

Nastavení se týká počtu her odehraných na každé dráze.

Počet **Družstev na dráze** může být změněn pouze v případě, že žádné z družstev daného kola nebylo ještě přiděleno na žádnou dráhu.

Hry v sérii

Toto nastavení se týká počtu her, který má být odehrán na jedné dráze/páru drah před tím, než dojde k přesunu na dráhách.

Série

Zadejte počet sérií, který mají odehrát družstva příslušného kola.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Celkový počet her

Tato hodnota se vztahuje k celkovému počtu her v jednom kole.

Celkový počet přesunů na dráhách

Tato hodnota se vztahuje k celkovému počtu přesunů během celého jednoho kola.

Poslední odehraná hra

Toto nastavení se týká stavu soutěžního kola, například "s. 3, g. 2" means that the second game of the third series has been played.

Datum / čas zahájení

Toto nastavení označuje datum a čas zahájení soutěžního kola.

Automatické spuštění stavěče při rozhazování

Toto nastavení automaticky spustí stavěče během rozhazování v probíhajícím kole.

Automatické přidání hráče Vacant

Obsluha si může zvolit, má-li být automaticky přidán hráč Vacant.

5.2 Družstva a hráči

Seznam nalevo obsahuje družstva, která se účastní tohoto soutěžního kola.

Kliknutím na jedno z družstev dojde k zobrazení všech hráčů, kteří tvoří dané družstvo (napravo).

Jestliže pracujete s jednou akcí bez náhradníků a neaktivovali jste funkci **Zobrazit družstvo** , zobrazí se pouze jeden seznam obsahující pouze hráče.

Import from Lanes

Click here to create a new tournament by importing players and games already played from a set of open lanes.

To use this quick tournament setup, open the lanes in open mode, let the players sign-in from the console and then use this button to import all the data in the **Tournament** module: this window will automatically be filled in.

Změnit družstvo

Tato funkce je aktivní pouze při výběru družstva kliknutím na příslušný řádek; umožňuje změnu možností družstva (**Jméno** , **Handicap** , **Popis** , **Body** , **Bonus**).

Změnit hráče

Tato funkce umožňuje změnit informace o hráči a je aktivní pouze při výběru hráče kliknutím na příslušný řádek.

Kromě toho okno **Změnit hráče** umožňuje vložit **Počáteční součet** , tj. body přidělené každému hráči na začátku první hry.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Import

Je možné importovat družstva nějakého kola do stejné akce, ale pouze v případě, že ještě nebyly odehrány žádné hry. Dále je možné importovat některé anebo veškeré body přidělené hráči na začátku první hry.

Zapsat

Umožňuje výběr družstev účastnících se probíhajícího soutěžního kola (z těch zapsaných do turnaje).

Vymazat

Removes the team selected, which is then moved back to the list of available teams.

5.3 Přesun

Zde je definován způsob, jakým bude odehráno vybrané kolo, tj. jak se mají jednotlivá družstva přesunovat během sérií.

První seznam nalevo (**Družstva**) obsahuje týmy zapsané do turnaje; kliknutím na některý z těchto týmů se zobrazí seznam příslušných **Hráčů** s veškerými potřebnými informacemi.

Seznam napravo (**Družstva na dráhách**) obsahuje data týkající se dráhy současného kola; první sloupec obsahuje číslo dráhy a druhý sloupec zase tým, který bude na dráze hrát. Kliknutím na dráhu budou vpravo zobrazeny týmy a kliknutím na jeden z týmů budou zase zobrazeni hráči, kteří tvoří daný tým.

Jestliže chcete změnit pozici na dráhách, použijte šipky **nahoru** a **dolů** v horní části obrazovky.

Přiřadit

Jestliže chcete vložit některé družstvo z archívu na dráhu, vyberte si příslušný tým v prvním seznamu nalevo a stiskněte tlačítko **Přiřadit** anebo dvakrát klikněte na jméno týmu a tým tak bude přidán na vybranou dráhu.

Je také možné provést hromadný výběr týmů stisknutím klávesy **Ctrl** na klávesnici; stisknutím tlačítka **Přiřadit** budou tyto týmy přiřazeny na dráhy (počínaje vybranou dráhou), čímž budou zaplněna dostupná místa.

Odstranit

Chcete-li družstvo naopak z dráhy odstranit, nejdříve ho vyberte z prvního seznamu nalevo a poté stiskněte tlačítko **Odstranit** anebo dvakrát klikněte na jméno družstva. Dvojím kliknutím na řádek dráhy odstraníte veškerá družstva, která byla k dané dráze přirazena. Družstva, která byly odstraněna, zůstanou k dispozici a jsou zobrazena v levém seznamu.

Toto nastavení může být definováno pro první sérii (**Současná série** uvedená v levé spodní části obrazovky); při vybrání jiné série jsou tlačítka **Přiřadit** a **Odstranit** deaktivována.

Dále je možné definovat typ přesunu pro probíhající kolo.

Typ přesunu

Funkce **Typ přesunu** umožňuje definovat způsob, jakým bude odehráno vybrané kolo, tj. se mají jednotlivé dráhy přesunovat na dráhách mezi sériemi: o <p.> drah doprava / doleva, do kříže o <p.> drah, manuálně (uživatel může nastavit zvolené přesuny), žádné přesuny (veškeré série budou odehrány na stejné dráze), schéma USBC.

Funkce **Převrátit** umožňuje přesuny do kříže. Jestliže je nastavená tato funkce, družstva napravo se posunou o <p.> drah doleva, zatímco družstva nalevo se posunou o <p.> drah doprava. Jestliže není nastavená funkce **Převrátit** , družstva napravo se posunou o <p.> drah doprava, zatímco družstva nalevo se posunou o <p.> drah doleva.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Změnit

Stiskněte tlačítko **Změnit** a otevře se tabulka manuálního přesunu (aktivní pouze v případě, že byl nastaven **Manuální přesun**); zde je možné změnit rozmístění družstev na dráhách. Tohle je možné provést pouze pro sérii, která následuje první sérii.

Protivníci

Stiskněte tlačítko **Protivníci** , čímž připravíte tisk soupisu protivníků.

Tento soupis bude předán družstvům u každé série her a bude obsahovat: číslo dráhy, na které bude série her odehrána, protivníka a handicap protivníka při této sérii her.

Ostatní pole výkazu se týkají družstva, které obdrží zprávu; zde je možné zaznamenat scratch skóre (body bez handicapu), handicapy, počet prémiových bodů u dané série, mezisoučet (tj. celkový počet bodů + handicap) a součet (celkový počet bodů + handicap + bonus).

Výkaz může být připraven i pro všechna družstva zatrhnutím funkce **Všechna družstva** v okně **Družstva pro tisk** , které se otevře stisknutím tlačítka **Protivníci** .

5.4 Point Assignment

Sekce **Přidělení bodů** umožňuje specifikovat následující parametry:

- **Bonus Points per Game** : bonus points assigned to a team for every game, deciding how many for a victory and how many for a draw.
- **Prémiové body za sérii** : prémiové body přidělené týmu za sérii her; je nutné stanovit, kolik bodů bude přiděleno za vítězství a kolik za remízu.

Tyto údaje mohou být zadány pouze, má-li akce páry drah, protože prémiové body jsou přiděleny při vítězství družstva hrajícím na druhé dráze páru. Prémiové body jsou přiděleny při vítězství hry anebo série.

---

6. Nastavení rozpisu

Front Desk > Turnaje > Výsledky

Tato obrazovka umožňuje vytvořit a vytisknout výsledkové listiny/rozpisy a různé záznamy a zprávy.

Můžete zvolit **Typ** rozpisu/výkazu, které mají být vytvořeny, výběrem mezi následujícími možnostmi: **Seznam hráčů** , **Nejlepší hráči** , **Informace o hrách družstva** , **Informace o nejlepších družstvech** , **Nejlepší hry** , **Nejlepší družstva** a **Seznam družstev** . Jestliže vyberete typ **Nejlepší hráči** , máte k dispozici rámeček **Zobrazit jméno družstva** pro zobrazení jména týmu ve výkazu.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Každý typ má své pořadí, které můžete zobrazit kliknutím na položku **Seřadit podle** . Kontrola vpravo se přizpůsobí zvolenému pořadí. V případě tohoto nastavení bude vytvořeno sestupné pořadí (od nejhoršího po nejlepšího anebo od Z po A).

Vyberte si položky, které mají figurovat v součtu z menu **Součet složený z** . Vyberte si z možností **Scratch + Hdcp** , **Scratch + Hdcp + Bonus** anebo **Scratch + Bonus** . Dále můžete zatrhnout rámeček **Použít počáteční součet** , jestliže chcete použít převedené součty.

Níže je možné uvést některá omezení, která mohou být použita při vytvoření specifického rozpisu. It is possible to set the **Maximum Number** of positions (for standings) and elements (for reports) to be displayed and to decide if the standing has to be applied to all **Divisions** or only to those selected.

Dále je možné na různých úrovních nastavit různé filtry, např. turnaj, soutěžní akce, kolo a série.

Díky tomuto můžete vytvořit výsledky týkající se jednotlivých turnajů anebo akcí turnaje a dále můžete nastavit řadu vybraných sérií.

Zvolením funkce **Vše** ve druhém sloupci tabulky filtrů nebude vytvořen žádný filtr a výsledkové listiny/výkazy tak budou obsahovat veškeré položky, např. veškeré turnaje, akce, kola a série.

Export

Tato funkce exportuje vytvořený rozpis do textového souboru (tj. .csv formát) s určením jména a místa.

Zpráva

Tato funkce odešle rozpis na dráhy jako Roletovou zprávu.

Tisk

Tato funkce umožní vytištění rozpisu.

Náhled

Tato funkce umožňuje zobrazit dokument před tiskem.

---

7. Správce her

Front Desk > Turnaje > Správce her

Hry jsou řízeny prostřednictvím tohoto modulu, stejně jako změny týkající se údajů o hrách, které se mají odehrát během jednoho soutěžního kola jakékoliv akce existujících turnajů.

Na hlavní obrazovce se na prvním řádku zobrazí vybrané soutěžní kolo; jestliže zde kliknete, můžete vybrat jiné soutěžní kolo.

Níže uvedená tabulka obsahuje veškeré údaje týkající se her, např. počet sérií, počet her, přezdívka hráče, scratch skóre, bonus a číslo dráhy.

Jestliže je u **změněného** sloupce uvedená hvězdička, znamená to, že byl změněn **Handicap** , **Kuželky** anebo **Bonus** hry. Jestliže je však u sloupce uveden symbol "+" , znamená to, že hra byla přidána manuálně.

Vložení hry

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Stisknutím tlačítka **Nový** otevřete okno **Vložit novou hru** , kde je možné vložit do série novou hru (možné použít jako bonus).

Při vložení nové hry je nutné uvést následující údaje: **Č. dráhy** , **Č. série** ., **Č. hry** , **Úvodní akce** , ke které hra patří (jestliže neexistuje, je nutné ji vytvořit), **Družstvo** a **Hráč** .

Poté uveďte handicap, scratch skóre, bonus, datum a čas hry.

It is also possible to modify player **Gender** and **Attributes** for the selected game.

Funkce **Převést,** je-li aktivovaná, umožňuje uznat body získané ve hře i pro další hru.

Kopírování hry

Stisknutím tlačítka **Kopírovat** se otevře okno obsahující údaje o vybrané hře; handicap, scratch skóre, bonus, datum a čas mohou být znovu zadány pro vytvoření nové hry s nastavením; pro potvrzení stiskněte **OK** .

Vymazání hry

Stisknutím tlačítka **Vymazat** můžete vymazat vybranou hru.

Změna hry

Stisknutím tlačítka **Změnit** můžete změnit číslo dráhy, hráče, handicap, scratch skóre, bonus a dobu a datum hry.

It is also possible to modify player **Gender** and **Attributes** for the selected game.

Hledání hry

Stisknutím tlačítka **Najít** můžete zobrazit pouze specifické existující hry a to vybráním série, družstva, hráče anebo dráhy pomocí příslušných filtrů. Tato funkce může být užitečná při práci s turnaji, které mají v jednom soutěžním kole mnoho her.

---

8. Vytvoření sekce

Front Desk > Turnaje > Nastavení kategorie

V tomto modulu je možné vytvořit, změnit anebo vymazat různé kategorie a také si zvolit různá nastavení.

Kategorie slouží k tomu, aby mohli hráči sestavit družstvo s jinými hráči, kteří patří do stejné kategorie. Tohle umožňuje komplexní správu handicapů a vytvoření různých typů výsledkových listin.

Kategorie jsou vytvářeny v různých zemích odlišně a to podle specifických pravidel (nutné definovat při konfiguraci systému). Některé kategorie jsou již nastavené a bowlingové centrum je buď může použít anebo si může vytvořit nové specifické kategorie podle vlastních potřeb.

Nejdříve se otevře okno obsahující **Typ kategorie** . Stiskněte tlačítko **Nový** , chcete-li do seznamu přidat jméno nové kategorie. Stisknutím tlačítka **Vymazat** můžete také kategorie vymazat.

Vyberte si požadovanou kategorii a poté stiskněte tlačítko **OK;** otevře se obrazovka **Nastavení kategorie** . V horní části obrazovky se zobrazí zvolený **Styl kategorie** ; kliknutím na toto pole můžete vytvořit, vymazat anebo zvolit odlišný **Styl kategorie** .

Nový

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Pomocí této funkce se otevře okno **Přidat novou kategorii** , kde můžete zadat údaje nezbytné pro definování příslušné kategorie (**Jméno** , **Handicap** , **Základní** a **Procentní** hodnota).

Změnit

Zadané údaje je možné pomocí této funkce změnit. Procházejte skupiny (použitím šipek **doprava** a **doleva**) stejného typu a proveďte příslušné změny.

Pořadí

Tato funkce otevře okno **Pořadí kategorií** , kde je možné vybrat různá pořadí kategorií stejného typu a to použitím šipek **doprava** a **doleva** .

Vymazat

Tato funkce odstraní vybranou kategorii.

---

9. Nastavení turnajů

Konfigurace centra > Turnaje

Tato sekce se vztahuje k nastavení turnajů.

Standardní možnosti drah vyhrazených pro turnaj

Z roletového menu si vyberte, které nastavené možnosti drah mají být automaticky odeslány na dráhy určených pro turnaje.

Při zahájení turnaje budou zde vybrané možnosti drah považovány za standardní, ale pro nově vytvořený turnaj si můžete vybrat jiné možnosti drah.

Standardní označení družstva

Definujte označení, které bude systém automaticky používat při vytváření nového družstva.. Příklad: termín "družstvo" může být použitý jako prefix názvu systému.

Standardní označení hráče

Specifikujte označení, které bude automaticky přiděleno hráčům na obrazovce drah, na kterých probíhá turnaj. Příklad: jestliže termín "hráč" bude použitý jako prefix systému, hráči budou automaticky označeni jako Hráč 1, Hráč 2, Hráče 3 atd.

How to Display Ties in Standings

Here it is possible to choose the type of numbering to use in standings in case of ties.

Teams and players that have tied can be positioned in the standing in one of the following ways:

- **1 2 3 4 atd.**
- **1 2 2 3 etc.** - in this case, the 2 players/teams that have tied in second place in the standing are both placed second and the numbering of the positions then continues regularly.
- **1 2 2 4 etc.** - in this case the 2 players/teams that have tied in second place in the standing are placed second and third, then numbering will continue from position 4.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Zpoždění při zavření drah (sec.)

Nastavte počet sekund zpoždění mezi koncem série her a automatickým zavřením dráhy.

Automatické zavření drah

Tato funkce automaticky zavře dráhu na konci soutěžního kola (podle zadaného **Zpoždění při zavření dráhy**).

Download Games in Real Time

BES, Bowland and Bowland-X Only

This option is used to download games in real time while they are being played.

ŠVÉDSKÉ LIGY

---

1. Přehled

BES, Bowland and Bowland-X Only

Existují tři typy švédské ligy: Normální liga, Elitní liga 8 a 4.

Švédské ligy jsou si podobné v tom, že mají domácí družstvo a družstvo hostů a že na každé dráze hrají vždy dva hráči.

Normální liga může být odehrána na tolika dráhách, kolik jich je potřeba s tím, že je počítána podle počtu hráčů ve dvou družstvech. Na každé dráze hraje jeden hráč z domácího družstva a jeden hráč z družstva hostů.

Elitní liga 8 se vždy hraje na 8. dráhách a každý pár drah obsahuje 2 domácí hráče na jedné dráze a 2 hráčů hostů na druhé dráze.

Elitní liga 4 je obměnou elitní ligy 8 a umožňuje odehrát elitní ligu 8, jsou-li k dispozici pouze čtyři dráhy. Čtyři série obvykle odehrané na osmi dráhách jsou rozdělené do 8. polovičních sérií a jsou odehrány na 4 dráhách.

---

2. Nastavení ligy

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Front Desk > Švédské ligy > Nastavení ligy

Modul **Nastavení ligy** obsahuje hlavní nastavení pro vytvoření švédských lig.

Je možné nastavit obecné parametry pro každou z těchto tří typů švédské ligy, jako např. možnosti drah, specifikace toho, má-li být dráha otevřena v páru pro normální typ ligy, a specifikace handicapu (jako u turnajů).

Po vytvoření nové švédské ligy je možné změnit veškerá standardní nastavení kromě handicapu.

---

3. Vytvoření švédské ligy

Front Desk > Švédská liga

Vyberte si modul **Normální** liga, **Elitní liga 8 drah** a **Elitní liga 4 dráhy** podle toho, jaký typ ligy chcete vytvořit.

3.1 Obecné

Stiskněte tlačítko **Nový** v sekci **Obecné** pro vytvoření nové ligy; standardní nastavení veškerých sekcí budou zobrazeny automaticky, ale vy je můžete změnit podle následujících instrukcí:

Pro odstranění ligy stiskněte tlačítko **Vymazat** .

Počet her v sérii

Zadejte počet her v sérii.

Celkový počet sérií

Uveďte počet sérií pro danou ligu.

U normální švédské ligy můžete uvést jakýkoliv počet sérií, zatímco u elitní ligy 8 jsou stanoveny 4 sady a u elitní ligy 4 je to 8 sad.

Poslední odehraná hra

V tomto poli je zobrazené číslo poslední odehrané hry.

Datum / čas zahájení

Specifikujte datum a čas, kdy má série začít.

Dráhy

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Specifikujte dráhy, na kterých se bude liga hrát.

Jestliže bude zde vybráno deset drah pro Normální ligy, každé družstvo by mělo deset členů, kteří jsou poté automaticky vytvořeni v družstvu (H1, H2... H10).

Aktualizace skóre

Toto nastavení je používáno pro definici kritérií kalkulace veškerých bodů družstva a rozdílů.

Skóre může být vypočítáno podle **Posledního framu** , který byl odehrán (standardní hodnota) na dráze/páru drah, podle **Reálného času** anebo funkce **Žádné** , jak uvedeno níže.

- U nastavení **Poslední frame** , jestliže hráči na jedné dráze odehráli tři framy, zatímco hráči na druhé dráze stihli odehrát pouze dva framy, se celkový počet bodů a také rozdíly vypočítají pouze se zvážením prvních dvou framů.
- Jestliže bude nastavena funkce **Reálný čas** , výsledky jsou aktualizovány po každém hodu.
- U nastavení **Žádné** tyto hodnoty nejsou kalkulovány a na monitorech tedy nejsou zobrazeny žádné výsledky.

Parametry obsažené v modulu konfigurace centra, které se týkají frekvence aktualizace skóre, jsou spojeny s monitory. To znamená, že jestliže má být skóre kalkulováno v reálném čase, monitory musejí být nastaveny tak, aby aktualizovaly výsledky každých 50 sekund (v sekci Švédská liga).

Automatické spuštění stavěče při rozhazování

Zatrhněte tuto funkci, jestliže se má stavěč automaticky spustit, jakmile se otevře dráha, na které se bude hrát příslušná liga.

Páry drah

Tato funkce je aktivní pouze pro normální švédskou ligu, protože elitní ligy 8 a 4 se vždy hrají na párech drah.

Možnosti

V sekci **Pokročilé funkce** modulu Možnosti drah je možné pro švédskou ligu vybrat masku, která byla vytvořená s příslušným prostorem pro dvě ligová družstva.

Ujistěte se, že funkce **Švédská** liga nebo **Vše** jsou zadány v nastavení **Jazyk masky** v sekci **Základní nastavení** modulu Konfigurace centra; poté vyberte jednu z masek označených jako **_S** v sekci **Pokročilé funkce** modulu Možnosti drah.

Na monitoru

Na monitoru jsou zobrazené různé údaje podle vybraného typu švédské ligy.

U normální ligy jsou zobrazeny tyto informace: jméno domácího družstva, celkové skóre domácího družstva (od první do poslední hry), rozdíl mezi celkovým skóre domácího družstva a družstva hostů a jméno družstva hostů.

U elitních lig 8 a 4 je zobrazeno: jméno družstva, které je právě na dráze, bonusy, rozdíl mezi skóre dvou družstev hrajících právě probíhající hru a rozdíl mezi skóre dvou družstev hrajících na páru drah.

3.2 Družstva a hráči

Po nastavení drah pro ligu vytvořenou v sekci Obecné jsou automaticky vytvořeny dvě družstva (domácí a hosté) v sekci **Družstva a hráči** se standardními jmény uvedenými pro každé družstvo a každého hráče v sekci Švédská liga modulu Konfigurace centra.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Seznam nalevo obsahuje družstvo a kliknutím na některé družstvo se zobrazí hráči, které do něho patří (v seznamu napravo).

Sekce Změnit družstvo je stejná jako u turnajů. Sekce Změnit hráče je však odlišná; sekce **Kategorie** je deaktivována, protože se u švédské ligy nepoužívá a pořadí hráčů nemůže být změněno, protože seznam neexistuje.

3.3 Přesun

Klikněte na **Typ přesunu** a z roletového menu si vyberte **Typ** přesunu hráče z možností: **Žádné přesuny** , **Přesunout doprava o** , **Přesunout doleva o** , **Přesunout do kříže o** , **Manuální** přesun atd. Poté stiskněte tlačítko **Začít od** , je-li zobrazeno a zatrhněte **Převrátit.** Nakonec stiskněte **OK** pro potvrzení operace.

Ve švédských ligách je možné **Změnit** hráče pouze před začátkem.

3.4 Přidělení bodů

Body jsou přidělovány na základě následujícího nastavení, kde je specifikováno, kolik bodů má být přiděleno za **vítězství** a kolik za **remízu** .

Prémiové body pro páry drah

Uveďte, kolik bodů má být přiděleno na konci každé série výherci na každém páru drah.

Prémiové body série

Toto nastavení se týká prémiových bodů, které budou přiděleny družstvu, které vyhraje celou sérii.

---

4. Výsledky

Front Desk > Švédská liga > Výsledky

Tento modul umožňuje filtrovat výsledky ligy a poté je exportovat, vytisknout, odeslat na dráhové monitory jako roletové zprávy, anebo je zobrazit před tiskem.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Pro vytvoření ligové tabulky vyberte funkci **Typ** v horní části okna.

Ve výkaze je zobrazená jedna sekce pro každé družstvo a obsahuje seznam hráčů s celkovým počtem poražených kuželek a odehraných her. Pod touto sekcí je uvedený přehled bodů, které družstvo získalo v každé sérii a celkový počet získaných bodů.

Co se týče elitní série, pro každou hru se zobrazí jedna sekce obsahující jeden řádek pro každou dráhu s odpovídajícími hráči, celkovými počtem získaných bodů a bonusů. Ve spodní části obrazovky jsou znázorněny také součty obou družstev, která se účastní hry, a celkový počet bodů obou družstev.

Ostatní nastavení jsou podobná jakou u turnajů ; stačí zatrhnout sloupec Vše anebo vybrat jméno ligy pro filtraci dat.

---

5. Správa hry

Front Desk > Švédská liga > Správa hry

Pomocí tohoto okna je možné otevřít, upravit a vytvořit archívy švédské ligy. Toto okno je stejné jako Správa her v modulu **Turnaj** .

---

6. Nastavení švédské ligy

Konfigurace centra > Švédská liga

Toto okno se vztahuje k celkovému nastavení švédských lig.

Jméno domácího družstva / hostů

Tato nastavení udává označení, které bude systém automaticky používat při vytváření nového družstva. Příklad: "Domácí družstvo" nebo "Hosté" jsou termíny, které může systém standardně použít.

Zpoždění při zavření drah (sec.)

Nastavte počet sekund před koncem série a automatickým zavřením dráhy, na které se hraje švédská liga.

Standardní označení hráče

Specifikujte jméno, které bude automaticky používáno pro hráče švédské ligy a zobrazeno na dráhových monitorech.
Příklad: jestliže bude pro označení použit termín Hráč, na obrazovce bude zobrazeno označení Hráč 1, Hráč 2, Hráč 3 atd.

Aktualizovat opakování

Toto nastavení se týká frekvence, s jakou budou údaje o bonusech a získaných bodech během švédské ligy aktualizovány. Zadejte frekvenci v sekundách pro aktualizaci údajů a zasílání těchto údajů na dráhy.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Automatické zavření drah

Nastaví automatické zavření drah na konci každého kola (podle nastavení funkce Zpoždění při zavření drah).

Standardní možnosti drah v

Z roletového menu si vyberte, které nastavené možnosti drah mají být automaticky odeslány na dráhy určených pro švédské ligy.

Při zahájení švédské ligy zde budou vybrané možnosti drah považovány za standardní, ale pro nově vytvořenou ligu si můžete vybrat jiné možnosti drah.

ZVLÁŠTNÍ HRY BES

---

1. Přehled

Zvláštní hry BES je modul systému Conqueror založený na hardwaru RDB, který nabízí zvláštní hry integrované s bowlingovými hrami, které jsou založené na živé animaci a udělování zvláštních cen.

Zvláštní hry jsou založené na sekvencích obrázků, které jsou zobrazovány v pravidelných časových intervalech na monitorech jednotlivých drah bez toho, aby měly jakýkoliv dopad na právě probíhající bowlingovou hru, u které je možné vytvořit zvláštní pozadí a prostředí podle přání zákazníka.

These Special Games can run on the lanes together or individually. They are based on the player's ability to strike upon request or based on luck (being on the right lane at the right time).

Vedoucí bowlingového centra rozhodne, kolik cen bude u těchto her uděleno; nastaví frekvenci zvláštních her anebo výher nezávisle na skóre zákazníka získaného u právě probíhají bowlingové hry.

---

2. Zvláštní typy her

2.1 Striker

Zvláštní dovednostní hra **Striker** odmění ty hráče, kteří jsou schopni dosáhnout striku ve chvíli, kdy si to animace na monitorech vyžádá a ve stanoveném časovém intervalu.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Hra Striker se hraje na stanoveném počtu drah; systém náhodně vybere jednu dráhu a hráč má možnost dosáhnout v určité chvíli striku.

Jestliže hráč striku nedosáhne, zvláštní hra je přesunuta na jinou dráhu anebo k jinému hráči (jestliže se zvláštní hra hraje pouze na jedné dráze); hra pokračuje až do chvíle, kdy nějaký hráč nedosáhne striku.

2.2 Red Pin Frame

Red Pin Frame je pokročilou verzí klasické hry stejného názvu, u které se hraje s deseti kuželkami, z nichž je jedna červená. Tato červená kuželka se občas vyskytne v přední pozici a hráči mají možnost vyhrát dosažením striku.

Moderní animovaná verze BES požaduje, aby hráč zahrál vítězný hod (tzv. Hot Shot), jakmile se červená kuželka objeví v přední pozici na dráhovém monitoru. Obsluha tak může kontrolovat počet získaných výher během jednoho herního bloku, zatímco u původní hry byla výhra založena výlučně na náhodě.

Obrázek znázorňující červenou kuželku je zobrazen v levé spodní části dráhového monitoru a červená kuželka mění neustále svou pozici. Po odehrání všech zahřívacích her je hra Red Pin Frame náhodně spuštěna na jedné z drah, které byly pro tuto hru vybrány. To znamená, že obrázek s červenou kuželkou v přední pozici se objeví na jednom z dráhových monitorů a hráč má k dispozici přesně vymezený časový limit pro vítězný hod.

Jestliže hráč nedosáhne striku/vítězného hodu ve stanoveném časovém limitu, možnost získat výhru je dána jinému hráči na jiné dráze (hraje-li se na více než jedné dráze); tento postup se opakuje až do chvíle, kdy některý z hráčů získá příslušnou výhru.

2.3 Mega Slot / Lane Lotto / Magic Wheel Mistress

Tyto zvláštní hry jsou založeny na štěstí a na náhodě, tj. jedná se o sekvence obrázků a animace s předem stanoveným počtem možných výher, které nezávisejí na hře a na aktivní účasti hráčů, ale na štěstí.

Po dokončení zahřívacích her a upozornění se na monitorech otevřených drah zobrazí zvláštní hry založené na štěstí. Dojde k náhodnému výběru jedné z drah a hráč, který hraje v daný čas na příslušné dráze, může hru buď vyhrát nebo prohrát (podle frekvence vítězných her a celkového počtu cen, které mohou být získány během jednoho herního bloku).

Při hře Mega Slot vyhraje hráč tehdy, objeví-li se na obrazovce tři stejné symboly anebo kombinace symbolů obsahující zajíce. U hry Lane Lotto je vítězná hra označena pěti koulemi stejné barvy, zatímco u hry Magic Wheel Mistress se musí v případě vítězství kolo štěstěny zastavit na obrázku Jolly.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

2.4 Christmas

Zvláštní hra Vánoce je také hra štěstěny a je doprovázena zimní scenérií a zasněženou krajinou.

Po ukončení zahřívacích her se na monitorech otevřených drah zobrazí tato zvláštní hra založená na štěstí. Dojde k náhodnému výběru jedné z drah a hráč, který hraje v daný čas na příslušné dráze, může hru buď vyhrát nebo prohrát (podle frekvence vítězných her a podle celkového počtu cen, které mohou být získány během jednoho herního bloku).

Během hry Vánoce se na monitoru objevuje Santa Klaus s pytlem plným dárků; v případě nezdaru hráče Santa Klaus z pytle vytahuje malé a legrační dárky (např. umělohmotnou rybku, mrkev atd.). Při výhře z pytle naopak vytáhne hodnotný dárek, např. diamant.

ZVLÁŠTNÍ HRY BES > Zvláštní typy her > Christmas

2.5 Rocky Road Race

Zvláštní dovednostní hra Rocky Road Race je nastavená tak, že může být spuštěna pouze na vybraných dráhách.

Rocky Road Race je soutěž mezi veškerými dráhami; u každé dráhy je zobrazeno auto, které se posunuje dopředu v případě vítězného hodu hráče.

Po dosažení veškerých vítězných hodů na dráhách je na dráhových monitorech zobrazen přehled závodu a jsou vyznačena ta auta, která se dostala do předních pozic.

První auto, které se dostane do cílové roviny díky odehrání stanoveného počtu vítězných hodů, závod vyhraje a poté je možné odstartovat nový závod.

Hráči mohou ve hře pokračovat i v případě, že se některé auto dostalo do cílové roviny, a to do chvíle vyčerpání veškerých cen (pomocí nastavení Loop Mode).

ZVLÁŠTNÍ HRY BES > Zvláštní typy her > Rocky Road Race

2.6 Poker

Na monitorech je simulovaná pokerová hra; aby byla hráči rozdána karta, musí zahrát vítězný hod.

Jakmile hráč dostane pět karet, může si vybrat první kartu, kterou chce vyměnit (pomocí dráhové klávesnice). Tato výměna pokračuje od šestého vítězného hodu až do konce hry. Pro každou dráhu/pár drah je stanoven jeden vítěz.

ZVLÁŠTNÍ HRY BES > Zvláštní typy her > Poker

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

2.7 Sledgehammer

The **Sledgehammer** is a Special Game based on the traditional game in which a character hits a lever with a sledgehammer and makes a bell ring.

The Sledgehammer animation appears on the lane monitors at regular intervals without influencing the bowling game being played. After playing the predefined number of games decided by the Center manager, the customer who achieves a Hot Shot wins.

3. Správa zvláštních her

Nastavení > Konfigurace bowlingu > Zvláštní hry

V tomto okně je možné upravit a pozměnit každou zvláštní hru podle specifických potřeb každého bowlingového centra. Je nutné vytvořit různé herní bloky, které jsou následovně přiděleny k jednotlivým dráhám pomocí funkce Možnosti drah. Příklad: v jednom herním bloku je možné nastavit více výher než u ostatních herních bloků (protože ceny mohou mít větší nebo menší hodnotu); výhry mohou být nastaveny také jen u některých dnů.

*Chcete-li otevřít tento modul, použijte privilegium **Přístup ke konfiguraci zvláštních her,** které je přiděleno příslušné osobě.*

V tomto okně je každá zvláštní hra znázorněna jedním tlačítkem; kliknutím na příslušné tlačítko se otevře okno obsahující veškeré bližší údaje o předmětné zvláštní hře.

Horní část okna je společná pro všechny zvláštní hry a obsahuje informace o aktuálním **Stavu** vybraného **Herního bloku** . Spodní část okna obsahuje tlačítka, která mohou být použita pro monitorování výher anebo pro vymazání sekvencí zvláštních her z tabulky.

Dráhy

Dráhy označuje dráhy, na kterých právě probíhá příslušná zvláštní hra.

Stav

Toto políčko popisuje stav vybraného herního bloku, který může být buď vytvořený, probíhající nebo pozastavený.

Odehrané hry

Zde je znázorněn počet bowlingových her, které byly odehrány od zahájení zvláštních her.

Získané výhry

Získané výhry značí ceny, které hráči získali od začátku vybraného herního bloku zvláštní hry.

Odměny

V tabulce s údaji je možné zaznamenat veškeré ceny udělené zákazníkům: vyberte sekvence s **Výhrou** ve sloupci **Výsledky** a stiskněte na tlačítko **Odměny** .

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

When closing lanes, the **View Prizes** button is activated in the Lane Control and in the Score windows. By clicking on it the names of the customers who have won prizes are displayed and a receipt can be printed:

- for all players who have won prizes

or

- for one specific winner (by using the scroll menu).

Vymazat

Stisknutím tlačítka **Vymazat** se otevře okno, ve kterém si můžete zvolit, jestli chcete vymazat hru vybranou v okně Tabulka údajů anebo pouze hry před vybranou hrou anebo veškeré hry v tabulce. Zde máte také možnost vymazat veškeré hry kromě těch, u kterých ještě nebyly uděleny ceny, a to následujícím způsobem: klikněte na danou funkci a poté vše vymažte.

3.1 Přiřazení zvláštních her na dráhy

Nastavení > Konfigurace bowlingu > Možnosti drah

Funkci "možnosti drah" můžete otevřít i prostřednictvím tlačítka Stav drah.

Jakmile dojde k nastavení a uložení bloku zvláštních her podle specifických požadavků, může být přiřazen na jednotlivé dráhy.

Pomocí funkce **Zvláštní nastavení** v modulu Možnosti drah je možné nastavit zvláštní hry, které mají být odehrány, kliknutím na tlačítko **Zvláštní hry** . Poté se objeví okno, ve kterém můžete přidělit (anebo odstranit) herní blok jedné anebo více zvláštních her k jednotlivým dráhám.

It is also possible to set the **Environment** to be displayed on the lane monitors during the Special Games between Prehistorica, Oceano, Bubble Gum, Fairy Tales, Vintage, Disco, etc.

---

4. Nastavení bloků zvláštních her

Ve spodní části okna je možné vytvořit a vymazat některé bloky zvláštních her, které jsou složené z výherních a ztrátových sekvencí.

Zvláštní hry založené na štěstí jsou naprogramovány tak, aby k výhře došlo po stanoveném počtu sekvencí, zatímco u dovednostních zvláštních her výhra závisí na **vítězných hodech** hráčů podle animace, která je naprogramována tak, že se zobrazuje v předem definovaných intervalech.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Každá sekvence je složená z určitého počtu **zahřívacích her** . U hrách štěstěny je v poli **Upozornění před začátkem hry** zadána doba, která běží od konce zahřívacích her. Po uplynutí doby nastavené v poli **Upozornění před začátkem hry** bude na dráze spuštěna zvláštní hra.

Použijte tlačítko **Nový** pro vytvoření nového bloku zvláštních her a tlačítko **Vymazat** pro vymazání nějakého herního bloku.

Tlačítko **Uložit** je aktivováno, jakmile dojde ke změnám anebo úpravám herního bloku.

Všimněte si, že nastavení použitá pro každý blok mohou být v případě potřeby změněna v průběhu hry.

Prestart Games

Zadejte počet normálních bowlingových her, po kterých má být spuštěna zvláštní hra. Příklad: jestliže zde zadáte číslo 6, zvláštní hra bude odehrána po šesté bowlingové hře na všech dráhách.

Frekvence upozornění

Frekvence upozornění se týká časového úseku v sekundách mezi jednotlivými animacemi během **zahřívacích her,** které je často doprovázené zprávou, která informuje hráče o tom, kterou hru hrají !

Dostupné výhry

Dostupné výhry udává počet cen, které je bowlingové centrum ochotno použít pro určitý blok zvláštních her, tj. počet výher stanovených pro daný herní blok. Jsou-li dostupné výhry dražší anebo je-li jich k dispozici méně, je nutné nastavit menší frekvenci pomocí funkce **Výhra každých____** .

Výhra každých ...

Zadejte frekvenci výher pro zvláštní hry štěstěny, např. zadáte-li číslo 5, každá pátá hra po zahájení herního bloku bude vítězná a to až do vyčerpání veškerých cen.

Vítězný hod

Vítězný hod označuje minimální počet kuželek, které musejí být poraženy, má-li hráč vyhrát určitou zvláštní hru; nejnižší počet je 7 kuželek (např. pro děti).

Prestart Alert

Kromě nastavení, která jsou pro všechny zvláštní hry stejná, u her zadejte v poli **Upozornění před začátkem hry** dobu (maximálně 5 minut), která začne běžet od ukončení zahřívacích her. Po uplynutí této doby bude na všech dráhách spuštěna zvláštní hra. Po tuto dobu systém odpočítává každou minutu až do spuštění zvláštní hry.

Spin Time (Sec.)

U her založených na štěstěně zadejte délku animace hry v poli **Spin Time** . This setting controls how long the spinning wheel, slot machine, lotto images, etc. are displayed when playing before a win or loss.

4.1 Nastavení hry Rocky Road Race

U hry **Rocky Road Race** je nutné kromě standardního nastavení nastavit i:

Loop Mode

Toto nastavení umožňuje, aby hra pokračovala i v případě, že se první auto dostalo do cílové roviny.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Vítězné hody závodu

Udává počet vítězných hodů, které jsou nezbytné pro dokončení závodu. Hráč, který jako první dosáhne tohoto počtu, vítězí.

Spare

Select **Spare** for the player to participate in the game, even when they score a Spare as a Hot Shot.

4.2 Nastavení pokeru

U hry **Poker** je nutné kromě standardního nastavení nastavit i tyto hodnoty:

Balíčky

Jeden balíček karet může být nastaven pro dráhu nebo pro pár drah a to podle počtu hráčů (při velkém počtu hráčů bude nastaven balíček pro jednu dráhu a naopak).

Full House Beats Flush

Alternativní pravidlo **Full House Beats Flush** je možné použít v případě, že zatrhnete tuto funkci.

Vítěz

Vyberte si mezi vítězem pro jednu dráhu nebo pro pár drah.

Spare / Split Converted

Zvolte **Spare** a/nebo **Převedený split** pro hráče, který se účastní hry, i v případě, kdy zahraje spare a/nebo převedený split jako vítězný hod.

4.3 Birthday Settings

When Birthday Party is running on lanes it is possible to set here the pictures and messages to be displayed on the lanes by clicking on the **Photos** field.

New pictures and messages can be added in the window that opens or, if the customer is already a member, their picture can be found by pressing **Search** .

The Magic Wheel Special Game (specifically animated for children) can be played through the Birthday Parties by checking the **Magic Wheel** option.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

4.4 Striker Settings

Strike time

Further to the settings mentioned previously, for ability Special Games the operator can set the **Strike Time** , which is the amount of time in seconds within which the player has to achieve a Strike for the Striker game.

After this time period has expired, the Special Game passes to another lane/player.

4.5 Sledgehammer Settings

Win After...

Enter the number of normal bowling games after which the Sledgehammer will be won.

For example, if 6 is set here, the Sledgehammer will be won after the sixth bowling game on all lanes.

ZVLÁŠTNÍ BOWLINGOVÉ HRY

1. Přehled

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Zvláštní bowlingové hry je modul systému Conqueror založený na hardwaru RDB, který nabízí zvláštní hry integrované s herními bloky, které jsou založené na živé animaci a udělování zvláštních cen.

Zvláštní hry jsou založeny na animaci, která se v určitých sekvencích zobrazuje na dráhových monitorech bez ovlivnění probíhající bowlingové hry.

Tyto zvláštní hry mohou být spuštěny na všech dráhách anebo jednotlivě a závisejí na schopnosti hráče dosáhnout striku v určitém okamžiku anebo na jeho štěstí, tj. jestliže se hráč nachází ve správné chvíli na správné dráze

Vedoucí bowlingového centra rozhodne, kolik cen bude u těchto her uděleno; nastaví frekvenci zvláštních her anebo výher nezávisle na skóre zákazníka získaného u právě probíhají bowlingové hry.

---

2. Zvláštní bowlingové hry Bowland

2.1 Poker

Na monitorech je simulovaná pokerová hra; aby byla hráči rozdána karta, musí zahrát vítězný hod.

Jakmile hráč dostane pět karet, může si vybrat první kartu, kterou chce vyměnit (pomocí dráhové klávesnice). Tato výměna pokračuje od šestého vítězného hodu až do konce hry.

2.2 Lucky Draw

U této hry si hráč, který zahraje vítězný hod, vytáhne jednu kartu; jestliže je na této kartě napsáno "Lucky" (šťastný tah), hráč vyhraje za doprovodu vítězného popěvku.

To znamená, že čím více vítězných hodů hráč odehraje, tím se pravděpodobnost výhry zvyšuje.

2.3 Tic Tac Toe

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Má-li hráč vyhrát tuto hru, je nutné, aby byly tři stejné symboly seřazeny vodorovně anebo svisle; hráč je znázorněn pomocí symbolu 0 a počítač pomocí symbolu X.

Hráč musí zahrát vítězný hod a teprve poté může v tabulce zatrhnout vybrané políčko.

Jestliže se hráči nepodaří zahrát vítězný hod, počítač má právo na zatržení zvoleného políčka v tabulce.

2.4 Slot machine

Jestliže si hráč chce zahrát na výherním automatu (slot machine), opět se vyžaduje, aby zahrál vítězný hod.

Výherní automaty jsou naprogramovány tak, aby hráči vyhrávali v určité frekvenci.

Jsou vytvořeny čtyři výherní sekvence a každá odpovídá jiné ceně.

2.5 Kostky

Jestliže si hráč chce hodit kostkou, musí zahrát vítězný hod

Chce-li hráč vyhrát, jeho body musejí odpovídat těm, které systém vyhlásí při animaci.

Každý výsledek (od 2 do 12) odpovídá jiné ceně.

---

3. Správa zvláštních her Bowland

Nastavení > Konfigurace bowlingu > Zvláštní hry

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

V tomto okně je možné upravit a pozměnit každou zvláštní hru podle specifických potřeb každého bowlingového centra. Je nutné vytvořit různé **Herní bloky** , které jsou následovně přiděleny k jednotlivým dráhám pomocí funkce Možnosti drah. Příklad: v jednom herním bloku je možné nastavit více výher než u ostatních herních bloků (protože ceny mohou mít větší nebo menší hodnotu); výhry mohou být nastaveny také jen u některých dnů.

*Chcete-li otevřít tento modul, použijte privilegium **Přístup ke konfiguraci zvláštních her,** které je přiděleno příslušné osobě.*

V tomto okně je každá zvláštní hra znázorněna jedním tlačítkem; kliknutím na příslušné tlačítko se otevře okno obsahující veškeré bližší údaje o předmětné zvláštní hře.

Spodní část sekce je stejná pro všechny zvláštní hry a vytvoření, změnu a vymazání bloků zvláštních her.

Použijte tlačítko **Nový** pro vytvoření nového bloku zvláštních her a tlačítko **Vymazat** pro vymazání nějakého herního bloku.

Tlačítko **Uložit** je aktivováno, jakmile dojde ke změnám anebo úpravám herního bloku.

Stiskněte tlačítko **Stav;** otevře se okno **Stav počitadla framů,** ve kterém je zobrazen stav každé probíhající hry a získaných výher. Příklad: "tričko 20/50" znamená, že je nutné odehrát dalších 30 framů před výhrou trička. Tlačítko **Vynulování počitadla;** tomto okno může být použito pro vynulování veškerých počítadel probíhajícího herního bloku.

---

4. Nastavení bloků zvláštních her Bowland

Vítězný hod

Vítězný hod , **Spare** a **Převedený split** musejí být nastaveny pro veškeré zvláštní hry.

Vítězný hod označuje minimální počet kuželek, které musejí být poraženy, aby hráč dostal kartu (**Poker** a **Lucky Draw**), aby mohl hodit kostkou (**Kostky**), aby získal jednu hru na **výherním automatu** anebo aby mohl provést jeden pohyb ve hře **Tic Tac Toe** ; minimální počet poražených kuželek je 7 (např. pro děti).

Zvolte **Spare** a/nebo **Převedený split** pro hráče, který se účastní hry, i v případě, kdy zahraje spare a/nebo převedený split jako vítězný hod.

Poker

Jeden **balíček karet** může být nastaven pro dráhu nebo pro pár drah a to podle počtu hráčů (při velkém počtu hráčů bude nastaven balíček pro jednu dráhu a naopak).

Zvolte mezi možností **Výherce** pro jednu dráhu anebo pro pár drah; vyberte typ vítězného hodu a rozhodněte se, mají-li být spare a/nebo převedený split aktivovány jako hody, které opravňují hráče získat jednu kartu.

Rozdávání karet a karet s obrázky (kluk, dáma, král) může být doprovázeno zvláštními zvukovými efekty a vtipnými větami, chcete-li tuto animaci aktivovat.

Nastavte frekvenci zobrazování **Mluvících karet** .

Alternativní pravidlo **Full House Beats Flush** je možné použít v případě, že zatrhnete příslušnou funkci.

Funkce **Karty Qubica** v modulu Efekty musí být zatržena v případě, že na dráhách chcete aktivovat Poker.

Lucky Draw

Zvolte si výherní karty a počet framů, které musejí být odehrány před přidělením výherní karty (**Frekvence framů**).

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Poté si vyberte frekvenci, s jakou mají být zobrazovány mluvící karty.

Funkce **Karty Qubica** v modulu Efekty musí být zatržena v případě, že na dráhách chcete aktivovat Poker.

Tic Tac Toe

Vyberte si vítězný hod, který umožní hráči označit zvolené políčko v tabulce Tic Tac Toe.

Slot Machine / Kostky

Hry na výherních automatech a kostky jsou složeny z několika výherních sekvencí, každá se specifickou cenou; u tohoto typu cen je možné použít funkci **Množství** a počet **Her,** které mají být odehrány před udělením výhry.

Pro hru na výherním automatu je možné vytvořit až čtyři výherní kombinace a u kostek až jedenáct; v tomto případě kombinace zastupují jedenáct možných výsledků, které mohou být dosaženy při hře s kostkami. Můžete postupovat jedním z následujících dvou postupů:

- Zadejte **Množství** cen pro každou sekvenci (např. 10 triček, 20 čepic, 10 hamburgerů atd.). Nastavte **Bez omezení** pro ceny u takových položek, které nedojdou, např. nealkoholické nápoje z restaurace centra atd. Poté můžete nastavit počet **Her,** které musejí být odehrály předtím, než bude obdržena výhra. Stiskněte tlačítko **Vypočítat** , chcete-li zobrazit celkový počet her, které musejí být odehrány před tím, než budou veškeré stanovené výhry vyčerpány. Počítadlo počítá do chvíle, kdy budou rozdány veškeré ceny.
- Zvolte začít od celkového počtu **Her,** které zahrnují veškeré ceny veškerých sekvencí (např. **Celkový počet her**). V tomto případě dojde k tomu, že stisknutím tlačítka **Vypočítat** systém zhodnotí počet **Her,** které by měly být odehrány v jedné sekvenci před vyčerpáním veškerých cen. Chcete-li změnit hodnoty ve sloupcích **Hry** a **Celkový počet her** , stiskněte tlačítko **Vypočítat** až do získání potřebných hodnot. Při každé hře na dráze probíhajícího bloku počítadlo framů zvyšuje jednu ze sekvencí o 0.1. Jakmile počítadlo dosáhne nezbytného počtu **Her** , hráč, který zahraje frame, vyhraje stanovenou cenu.

Po použití jedné z výše uvedených metod si vyberte typ vítězného hodu a rozhodněte se, jestli má být spare a převedený split počítány jako vítězné hody.

Dále je možné nastavit frekvenci pro **zahájení** (animace na začátku hry) pro výherní automaty.

SKŘÍŇKY

---

1. Přehled

Front Desk > Skříňky

Tato sekce nazvaná "vše v jednom" je užitečná v bowlingovém centru pro organizaci různých aspektů týkajících se pronajímání skříněk, např. rezervace pronajímatelných skříněk pro určité období, údržba skříněk a pořadník pro pronájem skříňky.

The Conqueror Pro system allows the operator to create a virtual locker space, designing the page in an identical fashion to the layout of the actual lockers, providing instant visualization of free, broken and booked lockers.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Pomocí této sekce je také možné vytvořit zprávy a výkazy, což bowlingovému centru umožní zaznamenávat rezervace skříněk, skříňky, které si vyžadují údržbu, a dále získat seznam skříněk, které se v krátké době uvolní atd., což poskytuje zákazníkům užitečné informace.

---

2. Správa skříněk

Front Desk > Skříňky

Kromě pronajímání skříněk tato sekce také umožňuje pokročilou správu skříněk.

2.1 Přiřazení skříněk

*Skříňky mohou být přiděleny pouze osobou, která má privilegium **Přiřadit skříňky členům.***

Vyberte si příslušnou skříňku kliknutím na pole **Skupina skříněk** .

Kliknutím na skříňku budou ve spodní části obrazovky zobrazeny tyto údaje: číslo, k dispozici, nájemné, uplynutí lhůty, údržba a memo.

Lockers can be assigned to members by either double-clicking on the appropriate locker or clicking on the locker and then pressing **Enter** on the on the keyboard: the **Locker Assignment** window will open complete with locker information (number, size, position in the bank) at the top of the panel.

Swipe the member's card (or click in the **Member** area and select the desired frequent bowler) and press either **Enter** on the keyboard or **OK** to select the member.

After selecting the member, press **Key Number** to record which key has been given to the customer for the locker. To consult this information afterwards, it will be necessary to re-open this panel.

*Je požadováno privilegium **Možnost číst a zapisovat čísla klíčů od skříňky** .*

Press **Assign** and the payment window will open with the **Lockers** department selected. Po obdržení příslušné částky dojde k zobrazení obrazovky pro potvrzení data, na které je uvedena také doba pronajmutí skříňky. Pro potvrzení těchto údajů stiskněte tlačítko **OK** .

Prodloužení pronájmu

Chcete-li prodloužit dobu, na kterou si hráč pronajal skříňku, klikněte dvakrát na příslušnou pronajatou skříňku anebo na ni klikněte jednou a stiskněte tlačítko **Změnit** ; otevře se okno **Přiřazení skříňky** s veškerými relevantními informace o skříňce, které budou zobrazeny v horní části okna

Click on **Extend** to open the Sales window: select the desired price key and press **OK** to receive the payment for the rental extension through the Payment window.

Uvolnění skříňky

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Pro uvolnění skříňky vyberte příslušnou skříňku, stiskněte tlačítko **Změnit** (anebo na skříňku dvakrát klikněte) a poté tlačítko **Reset** .

Jestliže ještě nedošlo k vypršení pronajaté doby, bude zobrazena příslušná zpráva, která vás na tuto skutečnost upozorní.

*Tyto kroky mohou provést pouze osoby s privilegiem **Resetovat skříňky.***

Výměna skříněk

Jestliže chcete přidělit zákazníkovi jinou skříňku místo té, kterou má pronajatou, vyberte si existující skříňku, stiskněte tlačítko **Posunout** a poté klikněte na novou skříňku vybrané skupiny.

Objeví se okno, kde můžete volbu potvrdit stisknutím tlačítka **Ano** .

2.2 Finding a Rented Locker

Stisknutím tlačítka **Hledat** se otevře obrazovka **Hledat člena** . Protáhněte členskou kartu s příslušnými údaji čtecím zařízením a stiskněte tlačítko **Najít** . Objeví se obrazovka se skupinou skříněk; skříňka přidělená danému hráči bude zvýrazněna modrou barvou (jestliže tam nějaká je) a budou u ní uvedeny příslušné informace.

2.3 Údržba skříněk

*Pro otevření sekce určené pro údržbu skříněk se vyžaduje privilegium **Označení a dostupnost skříněk** .*

Je možné označit skříňky mimo provoz, aby nedošlo k jejich pronajmutí, anebo je možné u nich uvést, že mají být opraveny. Chcete-li skříňku označit jak popsáno výše, klikněte na ni, klikněte na ikonu **Údržba** a poté se zobrazí okno **Údržba skříněk;** zde můžete skříňku vyžadující si údržbu označit pomocí volby **Nedostupná** anebo Mimo provoz.

Prostor **Memo** může být použitý pro popsání příslušného problému (anebo jiná zpráva týkající se skříňky), které je poté zobrazeno ve spodní části skříňky, jestliže jednou kliknete na skříňku.

Jakmile tyto skříňky označíte pomocí funkcí **Nedostupná anebo Mimo provoz** , je možné také vytisknout zprávu o údržbě, ve které budou uvedeny veškeré skříňky, které potřebují údržbu.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

2.4 Locker Waiting List

Skříňky je možné rezervovat pomocí funkce **Pořadník** v případě, že jsou veškeré skříňky obsazené; stiskněte **Čekání** a **Nový** a hned poté klikněte na pole **Člen.** Vyberte si příslušného člena, zadejte veškeré požadavky týkající se skříňky (specifická skříňka a skupina) a stiskněte tlačítko **OK** .

Rezervace mohou být také zrušeny anebo změněny (např. je možné vybrat jinou skříňku z jiné skupiny); jakmile se skříňka uvolní, můžete ji přidělit členovi s rezervací, který je uveden v **Pořadníku,** stisknutím tlačítka **Přiřadit** ; otevře se okno **Přiřazení skříňky** včetně veškerých příslušných detailů.

*Pro provedení výše uvedených kroků se požaduje privilegium **Správa pořadníku skříněk** .*

---

3. Výkazy o skříňkách

Je možné vytisknout mnoho výkazů týkajících se skříněk; souhrnné zprávy o veškerých skříňkách a také zprávy obsahující specifické informace o jednotlivých rozbitých skříňkách a o skříňkách, jejichž pronájem vypršel.

*Vyžaduje se privilegium **Vytisknout výkazy o skříňkách** .*

3.1 Vytvoření výkazu o skříňkách

To create a locker report, press **Reports** in the **Locker Bank** window and select whether the report should be based on **All Banks** or only on the **Selected Bank** .

Choose the report type to be printed between the following, then press **Preview** to display the report on the screen or press **Print** to send it to the printer.

Všechny skříňky

Vytiskne kompletní seznam veškerých skříněk a jejich stavů.

Dostupná

Vytiskne seznam pouze dostupných skříněk.

Pronajaté skříňky

Vytvoří zprávu obsahující veškeré skříňky, které jsou právě pronajaté.

Konec

To generate a report on locker expiry, enter the number of **Days** by when lockers will expire.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Mimo provoz

Vytvoří seznam všech skříněk, které si vyžadují údržbu. V tomto seznamu budou uvedeny také veškeré nezbytné informace týkající se daného problému.

3.2 Creating Advisory Slips

The **Advise** option allows the generation of reminder slips to be given to those members whose lockers are about to expire.

The **Advisory Slips** are presented in an easily dividable format so that they can be separated and placed inside the customer's locker, advising them that their locker rental is about to expire and giving them the opportunity to renew the rental.

Enter the number of days before the lockers expire in order to generate advisory slips and press **Advice** to enter a customized message, such as "Please report to the front desk - your locker is about to expire".

---

4. Nastavení skupiny skříněk

Tento modul umožňuje uspořádat skříňky v příslušném centru a následovně tyto skříňky zobrazit na obrazovce, což obsluze umožňuje přímo monitorovat stav skříněk a jejich použití.

Chcete-li otevřít okno pro správu skříněk (vytvoření, vymazání, změna), vyberte pole **Skupiny skříněk** .

*Pro provedení níže uvedených kroků se vyžaduje privilegium **Vytvořit, změnit anebo odstranit skříňky** .*

Nový

Stiskněte tlačítko **Nový** pro vytvoření nové řády skříněk a zadejte následující informace:

Jméno skupiny je referenční jméno pro příslušnou skupinu skříněk a slouží ke snadnější identifikaci skříněk.

Specifikujte kolik sloupců a řádků má mít určitá skupina skříněk zadáním požadovaného počtu do polí **Sloupce** a **Řádky** .

Funkce **Pozice skupiny** umožňuje obsluze definovat přesné umístění jakékoliv skupiny skříněk v rámci bowlingového centra, tj. v horním patře atd.

Zadejte číslo první skříňky, které bude u této skupiny skříněk zobrazeno, do pole **Začít od** . Toto nastavení je velmi užitečné v centrech, které mají více než jednu skupinu skříněk, protože zabrání zmatkům ohledně číslování skříněk. Příklad: první skupina skříněk centra bude začínat číslem 1, zatímco druhá skupina číslem 11 a každá skupina bude obsahovat 10 skříněk.

Nastavení **Z-V** /**S-J** specifikuje, zda-li je sekvence číslování provedena od severu na jih anebo od západu na východ.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Vymazat

Pro odstranění definované skupiny skříněk tuto skupinu vyberte a stiskněte tlačítko **Vymazat** .

Skupina nemůže být vymazána, jsou-li některé skříňky skupiny ještě pronajaté.

Změnit

Název skupiny skříněk a její umístění můžete změnit pomocí tlačítka **Změnit** .

Vybrat

Tlačítko **Vybrat** přesune uživatele zpět do okna znázorňujícího vybranou skupinu skříněk.

ČASOVĚ OMEZENÉ HRY

---

1. Přehled

Veškeré činnosti dostupné v centru (kromě bowlingu) mohou být spravovány v modulech systému Conqueror, které jsou podobné jako moduly **Stav drah** a **Kontrola drah.** Systém Conqueror dále umožňuje efektivní správu veškerých zařízení a vybavení bowlingového centra, jako jsou např. pingpongové stoly, kulečníkové stoly, internet atd.

Pro otevření zvolené časově omezené hry klikněte na **Front Desk > Časově omezené hry**.

---

2. Časově omezené hry

2.1 Stav časově omezených her

Chcete-li použít, například, kulečníkové stoly, v horní části modulu, stejně jako v případě bowlingových drah, naleznete ikony, které zastupují jednotlivé kulečníkové stoly; u ikony jsou zobrazeny obrázky a různá značení upozorňující na aktuální stav stolu.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Další položka

Toto označení udává první dostupný stůl anebo, hraje-li se na všech stolech, stůl, který se nejdříve uvolní.

Klikněte na pole **Další položka** a otevře se okno **Dostupné položky,** ve kterém jsou stoly seřazeny; nejdříve ty, které právě nejsou obsazené, a poté ty, na kterých se právě hraje (od nejkratší do nejdelší doby použití).

Zde se můžete podívat na přehled stolů: v přehledu si obsluha může vyhledat, je-li stůl otevřený anebo ne, kolik **hráčů** u něho hraje, **odehraný čas** a **zbývající čas** , **celkový čas** použití stolu a **způsob otevření** stolu (předem definovaný anebo určený po konci hry).

Nedostupná dráha

Tato funkce aktivuje/deaktivuje režim Workshop pro vybraný stůl (stejně jako u drah).

Zapnout / vypnout světla

Tato funkce umožňuje nad stolem vypnout anebo zapnout světla (připojeno na zařízení F-out).

Pořadník

Zde klikněte, chcete-li otevřít Pořadník určený pro časově omezené hry.

U časově omezených her pořadník slouží k upozornění obsluhy; každá položka musí být odstraněna ručně poté, co se s ní pracovalo, a otevření je provedeno z okna Stav časově omezených her.

Vyberte si **Zdroj** , mimo dráhy a časově omezené hry (právě probíhající hra se otevře standardně), zadejte jméno (**Referenční osoba**) a stiskněte tlačítko **Nový** pro vytvoření nové položky.

Funkce **Vytisknout stvrzenku** umožňuje vytisknout stvrzenku pro potřeby zákazníka po uložení položky, které se stvrzenka týká. Stvrzenka obsahující identifikační číslo (ID) je předána zákazníkovi, který ji dále předloží pokladnímu.

Tlačítko **Resetovat ID** je aktivní pouze tehdy, je-li horní tabulka prázdná, a je používáno pro to, abyste zajistili, že příští vložená položka bude mít číslo jedna

Přesun

Tato funkce umožňuje přesunout hru z otevřeného stolu na stůl zavřený, stejně jako u drah. Chcete-li skutečně přesunout nějaký stůl, vyberte si otevřená stůl, stiskněte tlačítko **Přesun** , uveďte ID cílového stolu a stiskněte tlačítko **OK** .

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Změnit

Tato funkce umožňuje změnit údaje týkající se otevřeného stolu.

Vyberte si nějakou položku a stiskněte tlačítko **Změnit** ; zobrazí se okno stolu (podobné jako okno Kontrola drah), ve kterém můžete změnit příslušné údaje.

Open and Close

Zde klikněte, chcete-li **otevřít** anebo **zavřít** vybraný stůl.

2.2 Opening / Closing a Time Game Item

Stejně jako u bowlingových drah, hry na stolech mohou být předem určené anebo ne.

Chcete-li otevřít nový stůl v režimu časově omezené hry, dvakrát klikněte na vybraný stůl a stiskněte tlačítko **Otevřít** .

Okno, které se otevře, je podobné jako okno určené pro otevření dráhy; můžete v něm uvést hráče, vybrané sazby, prodaný čas/hry/položky POS a máte následující možnosti:

- Předem určit hru a odložit platbu stisknutím tlačítkem **Zaplatit později.**
- Určit hru po jejím dokončení a přijmout příslušnou částku po dohrání hry stisknutím tlačítka **Otevřít nyní** .
- Předem určit hru a přijmout příslušnou částku před začátkem hry stisknutím tlačítka **Zaplatit nyní** ; otevře se okno Platba.

Vložení hráčů

Pro zadání celkového počtu hráčů stiskněte tlačítko **Počet hráčů.** (maximální počet hráčů pro každý typ hry je definován v sekci v sekci Nastavení časově omezených her).

Jestliže chcete hráče vložit po jednom, klikněte do středu okna a otevře se okno, ve kterém můžete zadat jméno hráče anebo ho vyhledat v databázi členů.

Kliknutím na hráče je možné změnit jeho jméno, vyhledat ho v databázi anebo konzultovat informace o tomto hráči pomocí tlačítka **Info** .

Nastavení sazeb

Použité sazby jsou ty, které byly definované v modulu Nastavení časově omezených her.

Jestliže pro tuto sekci byly definovány jiné sazby, mohou být vybrány pomocí tlačítka **Sazba hráčů** . Sazba může být zobrazena ve sloupci Ceny.

Kliknutím na jedno z políček obsažených v tomto sloupci dojde k prodloužení celkového času prodaného hráči o čas stanovený v sekci Časový úsek pro fakturaci v modulu Nastavení časově omezených her.

Toto prodloužení může být provedeno pouze u hráče, u kterého je aktivováno příslušné políčko (a u hromadného prodeje).

Hodnoty v polích Čas, Celková částka a Celková dlužná částka jsou aktualizovány automaticky.

Nastavení času

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Čas můžete u her stanovit třemi způsoby:

- Stiskněte tlačítko **Nastavit čas** pro nastavení času u veškerých stolů a hráčů vybraných v posledním sloupci.
- Klikněte na sloupec **Čas** u příslušného hráče, chcete-li nastavit čas u každého hráče jednotlivě.

Prodej POS položek

Stiskněte tlačítko **Součty** a otevře se okno Platba obsahující veškeré položky POS podsekcí (bar, obchod atd.) jako u cenových klíčů v sekci **Nástroje** právě probíhající časově omezené hry.

Zavření časově omezené hry

Po dohrání hry si vyberte stůl, který chcete zavřít, a stiskněte tlačítko **Zavřít** ve spodním pravém rohu okna.

Chcete-li otevřít platební tabulku, stiskněte tlačítko **Zaplatit nyn.**

---

3. Nastavení časově omezených her

Nastavení > Technické nastavení > Nastavení časově omezených her

Moduly časově omezených her, které je možné otevřít z hlavního počítače (front desk), jsou vytvořeny v tomto modulu.

Pro každou vytvořenou časově omezenou hru dojde k přidání nového modulu. **Front Desk > Časově omezené hry**, například **Front Desk > Časově omezené hry > Kulečník**.

3.1 Vytvoření časově omezené hry

Stiskněte tlačítko **Nový** a zadejte název nově vytvořené časově omezené hry, např. kulečník.

Poté je nutné vytvořit sekce pro sazby časově omezených her a nástroje. Toto můžete udělat dvěma různými způsoby: umožněním systému, aby automaticky vytvořil sekce pro časově omezené hry anebo sdílením sekcí pro časově omezené hry.

Aby systém automaticky vytvořil sekce, odpovězte **ANO** na dotaz, má-li být vytvořena sekce pro novou časovou hru ve dvou podsekcích **Herní čas** a **Nástroje + Zálohy** .

V těchto polích se automaticky zobrazí jména sekcí, které vytvořil systém.

Jestliže chcete u časově omezených her použít Rezervační systém, je nutné použít automatické vytváření sekcí.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Druhá možnost je tak, že sekce budou u časově omezených her sdíleny; v tomto případě odpovězte **NE** na dotaz, mají-li být vytvořeny nové sekce a klikněte na tři pole a vyberte existující sekce, které budo sdíleny u časově omezených her z těch, které jsou uvedené v okně **Vybrat sekci** .

Po vybrání/vytvoření sekcí je název časově omezené hry automaticky vložen do roletového menu **Časově omezené hry** , ze kterého je možné vybrat jiné dříve vytvořené časově omezené hry a zadat následující údaje:

Typ zaokrouhlení

Zde můžete uvést zvolený typ zaokrouhlení pro časově omezené hry: na nejbližší hodnotu, nahoru nebo dolů.

Standardní cena

Nastavte standardní sazbu pro hru kliknutím na toto pole.

Čas na přípravu

Nastavte dobu, kterou hráči normálně potřebují od chvíle otevření stolu z hlavního počítače na to, aby se připravili ke hře a dostavili se k otevřenému stolu.

Minimální fakturovatelný čas

Nastavte minimální čas hry, který může centrum prodat

Minimální čas k úhradě

Nastavte minimální počet minut, které musí hráč zaplatit, i když chce hrát kratší dobu.

Časový úsek pro fakturaci

Zde nastavte časový úsek pro fakturaci.

Příklad: jestliže hráči budou hrát 22 minut a fakturační časový úsek bude nastaven na 5 minut, hráč zaplatí následující částku:

- 20 minut, jestliže si vyberete zaokrouhlovat dolů
- 25 minut, jestliže si vyberete zaokrouhlovat nahoru
- 20 minut, jestliže si vyberete zaokrouhlovat na nejbližší číslo

Maximální počet hráčů

Nastavte maximální počet hráčů, kteří mohou hrát u jednotlivých stolů.

Jestliže nastavíte u ping pongu 4 hráče, znamená to, že hru mohou hrát až čtyři hráči.

Ikona časově omezené hry

Zde nastavte ikonu pro časově omezenou hru; tato ikona bude označovat tuto hru v hlavním menu a v okně Stav časově omezených her.

Časově omezené hry

V této sekci definujte nastavení pro časově omezenou hru.

Stiskněte tlačítko **Nový** a zadejte číslo stolů a umístění veškerých přítomných vypínačů.

Nastavení každého stolu je možné zobrazit pomocí tlačítka **Změnit** . Definujte, má-li být stůl **Dostupný** , jestliže se vyžaduje vypínač anebo ne, a také nastavení **Použít vypínač č.** pro definování vypínače. Dále je možné vynulovat použitý celkový čas uvedený v příslušném poli pomocí funkce **Vynulovat celkový čas.**

Pro odstranění jednoho anebo více stolů stiskněte tlačítko **Vymazat;** zobrazí se zpráva, která požaduje uvést počet stolů, které mají být vymazány.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Není možné vymazat stůl, u kterého je rezervace.

Table Control Device

Select the device utilized to turn the time game lights on and off and/or to open/close the billiard drawer.

3.2 Modifying a Time Game

Pro změnu nastavení vyberte z roletového menu časově omezenou hru, proveďte příslušné změny a poté je uložte pomocí funkce **Uložit** .

3.3 Deleting a Time Game

Pro odstranění časově omezené hry ji vyberte, stiskněte tlačítko **Vymazat** a volbu potvrďte.

Poté je možné odstranit i příslušné sazby, sekce a nasbírané body týkající se vymazané hry.

STATISTICKÉ ZPRÁVY A VÝKAZY

---

1. Přehled

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Statistické zprávy a výkazy poskytují údaje vyjádřené v procentech a grafech, které mohou být použity pro zajištění bezproblémového provozu bowlingového centra. V této sekci je možné vytvořit statistické zprávy a výkazy týkající se opotřebení drah, obratů dosažených v bowlingovém centru v určitém období, srovnání těchto výsledků s jinými obdobími, počtu odehraných her a týdenních zisků anebo informací o účasti během ligy a vybraných záloh.

Systém Conqueror poskytuje tyto informace prostřednictvím velmi snadno dešifrovatelných výkazů a grafů, které umožňují okamžité zjištění (a tudíž vyřešení) nesrovnalostí ohledně příjmů bowlingového centra a použití drah.

STATISTICKÉ ZPRÁVY A VÝKAZY > Přehled

---

2. Lane Usage Report (Linage Report)

Tato zpráva umožňuje bowlingovému centru kontrolovat opotřebení drah počítáním framů a her odehraných na každé dráze.

Tato zpráva podává informace o dráhách a poskytuje statistické údaje ohledně her odehraných ha každé dráze, jiné užitečné informace (např. extra frame), čas a celkové částky týkající se každé dráhy atd., což umožňuje vedoucímu centra získat přesné informace o použití každé dráhy a díky tomu používat ty nejméně opotřebené dráhy a naplánovat údržbu těch drah, které to potřebují.

Pro vytvoření této zprávy si vyberte nějaké časové období (den, týden, měsíc atd.) a změňte standardně nastavené počáteční datum v sekci **Od** ; sekce **Do** bude vyplněna automaticky.

Funkce **Změnit dny v týdnu** změní datum počátku týdne (podle zadaného data) na datum Prvního den v týdnu. Příklad: jestliže je v modulu Konfigurace centra jako **první den v týdnu** nastaveno pondělí, zadáte-li středu 7. ledna jako počáteční den týdenního výkazu, toto datum bude automaticky změněno na pondělí 5. ledna, je-li aktivována funkce **Změnit dny v týdnu** .

Ve spodní části obrazovky s filtry je možné vybrat grafy, které mají být vytištěny, založené na hře anebo času. Díky této funkci můžete graficky znázornit údaje obsažené ve zprávě anebo výkazu. Funkce **Zobrazit způsob otevření dráhy** zobrazí další informace týkající se typu otevření dráhy, tj. je-li dráha otevřená pro určitý herní blok, čas anebo v režimu Bez omezení, a toho, je-li daná hra součástí ligy anebo švédské ligy.

STATISTICKÉ ZPRÁVY A VÝKAZY > Lane Usage Report (Linage Report)

---

3. Srovnávací zpráva

Tato zpráva je používaná pro srovnání různých aspektů bowlingového centra během různých časových období, tj. dny, týdny, měsíce, roky. Je možné srovnat ekonomické údaje (týkající se bowlingu, POS a záloh), počty zákazníků a odehrané hry.

The report data is displayed side by side, displaying comparative data regarding games played, income, etc. relating to the desired period. Zpráva je rozdělena do dvou částí; v levé části jsou srovnány dvě vybraná období, zatímco v pravé části je uvedeno období od začátku roku do konce vybraného období.

Časové období, které vás zajímá, můžete zvolit v horní části obrazovky (jako u předchozí zprávy).

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Období, které má být použito pro srovnání, je nastaveno ve spodní části tabulky; máte možnost volby mezi stejným anebo odlišným obdobím roku (dvě období musejí být srovnatelná).

---

4. Týdenní příjmový výkaz

Tento výkaz zobrazuje týdenní příjmy a výdaje bowlingového centra a poskytuje součet denních, týdenních a ročních součtů, které jsou rozděleny podle jednotlivých sekcí. Ve zprávě jsou obsažené také statistické údaje týkající se **počtu zákazníků** , **vyúčtovaných her** , **spočítaných her** a veškerých drah (včetně údajů o příjmech snack baru, příjmech z pronájmu bowlingových bot atd.).

Vyberte si týden, který vás zajímá, a specifikujte časové pásmo, které má být zobrazeno ve výkazu.

Funkce **Změnit dny v týdnu** automaticky použije jako počáteční datum období první den v týdnu.

Pro přidělení časového období deaktivujte funkci **Nepoužívat časová pásma** a zvolte si vybrané časové období z roletového menu.

Nastavení časových pásem

Pro přidání specifického časového intervalu stiskněte tlačítko **Časová pásma** a klikněte na tlačítko **Nové časové pásmo** ; poté zadejte nějaký název daného období (např. ráno). Klikněte na sloupce **Začátek** a **Konec** příslušného řádku a můžete si příslušně nastavit potřebné časové období. Jakmile z okna vyjdete, údaje budou uloženy.

---

5. Týdenní herní výkaz

Tento výkaz slouží ke srovnání veškerých prodaných her s těmi, které byly skutečně na dráhách bowlingového centra odehrány. Systém staví součty na nastavení **Framy hry** a **Hry otevřené v režimu Bez omezení** v sekci **Konfigurace centra > Kontrola drah**.

Výkaz zobrazuje údaje seskupené podle způsobu otevření dráhy (hra, frame, čas, bez omezení, švédská liga, liga, turnaj) a poskytuje statistiky týkající se bot, snack baru, použití drah atd.

Po volbě týdnu a časového pásma jako u týdenního příjmového výkazu budou ve vytvořeném výkazu zobrazeny údaje ohledně daného dne vybraného týdnu, celková týdenní částka a celková částka přijatá od začátku roku do posledního dne zvoleného období a také statistiky týkající se drah.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

6. Zpráva o ligové účasti

Tato zpráva poskytuje globální pohled na různé aspekty bowlingových lig daného bowlingového centra. Dále poskytuje statistické informace o předpokládané a skutečné účasti a ekonomické údaje týkající se zaplacených záloh, smluv atd.

Chcete-li vytvořit zprávu **Ligová účast** , vyberte si zvolený týden; výběrem funkce **Změnit dny v týdnu** se jako počáteční datum období automaticky nastaví první týden týdne, který vás zajímá.

Zpráva je rozdělena do dvou částí. V první části naleznete zvolený týden rozdělený do jednotlivých dnů a ligy, které mají být v těchto dnech odehrány, zatímco v druhé části naleznete ligy, které jsou rozděleny do **kategorií** .

STATISTICKÉ ZPRÁVY A VÝKAZY > Zpráva o ligové účasti

7. Zpráva o zálohách

Zprávy o **Zálohách** poskytuje bowlingovému centru detailní přehled přijatých a vydaných záloh na ligy, turnaje atd. (týkající se rezervačního systému, členských karet s možností platby QCash atd.).

Vyberte si časové období, ke kterému se tato zpráva bude vztahovat, z filtrů **Vybrat časové období** a použijte funkci **Změnit dny v týdnu,** jestliže si to přejete. Dále je možné vybrat funkci **Počáteční zůstatek** a zadat datum předchozí výše zadanému datu; zobrazí se ucelený přehled veškerých informací od data, které jste zdali, až do zadaného období **Od,** což vám umožní ucelenější pohled na danou situaci.

Tato zpráva obsahuje v prvním sloupci název ligy, turnaje anebo použité sazby (např. přijatá/zaplacená záloha, QCash atd.) a poté datum a příslušné sekce (fondy, rezervační systém), celkovou částku, zůstatek a úhrnný součet.

STATISTICKÉ ZPRÁVY A VÝKAZY > Zpráva o zálohách

BEZPEČNOSTNÍ SYSTÉM

1. Přehled

Systém Conqueror nabízí bezpečnostní systém založený na privilegovaném přístupu, tj. uživatelé mají přístup do různých částí systému Conqueror a mohou provádět různé operace podle jejich role v bowlingovém centrum. Příklad: pokladník bowlingového centra nemusí mít přístup k určitým privilegiím, např. vrácení peněz, zatímco vedoucí centra ano.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Jestliže aktivujete tento bezpečnostní systém, každý uživatel systému Conqueror se musí při přihlášení do systému identifikovat. Identifikace uživatele může být provedena pomocí otisků prstů uživatele, sejmutí kódu členské karty anebo zadání **uživatelského jména** a **hesla** v přihlašovací obrazovce **Log on** .

První krok při nastavení bezpečnostního systému Conqueror je vytvoření specifických Profilů jednotlivých pracovníků, např. vedoucí, mechanik, recepční atd. Každý profil obsahuje příslušná Privilegia, která záleží na odpovědnosti zaměstnance, který spadá do daného profilu. Dále je nutné zaregistrovat každého zaměstnance a přidělit mu příslušný profil a heslo.

Pro přidělení profilů všem pracovníkům centra je možné aktivovat **Bezpečnostní systém** a **Bezpečnostní režim** v modulu Konfigurace centra.

Safe Mode je bezpečnostní zařízení terminálu Conqueror, které znemožňuje, aby mohly neautorizované osoby dočasně pracovat na terminálu. Toto zařízení způsobí, že po určité době nepoužívání terminálu se na obrazovce zobrazí šetřič a pro opětovné použití systému je nutné znovu zadat identifikační údaje.

Systém Conqueror je dále vybaven aktualizovaným registrem (Protokol systému), ve kterém jsou zobrazeny veškeré provedené činnosti týkající se systému, např. změny hodin a data, uživatelé, kteří se přihlásili do systému, otevření pokladny bez provedení transakcí, změna nastavení atd.

---

2. Nastavení zaměstnanců

Nastavení > Nastavení zaměstnanců

Nastavení zaměstnanců je funkce, která umožňuje registraci zaměstnanců, díky čemuž se bezpečnostní systém stane plně funkčním.

Vytvoření / odstranění zaměstnance

Chcete-li zadat nového zaměstnance, stiskněte tlačítko **Nový** . Poté zadejte **Uživatelské jméno** a **Celé jméno** nového zaměstnance, vyberte příslušný Standardní profil a volbu **uložte.** Nový zaměstnanec tak bude přiřazen do **seznamu uživatelů,** který naleznete v levé části obrazovky a který je možné aktivovat z hlavní obrazovky.

Postupujte podobně i při odstranění zaměstnance; zvolte příslušného uživatele ze seznamu a poté stiskněte tlačítko **Vymazat** .

Přiřazení profilů

Na začátku má každý uživatel jeden profil, který mu je přidělený při vytváření uživatele. Tento profil může být pozměněn a uživatelům mohou být přiděleny různé profily.

Příklad: vedoucí centra může mít profil se všemi privilegii a také základní profil, který obsahuje pouze nezbytně nutná privilegia. Tohle je užitečné, protože některé funkce, se kterými je nutné nakládat opatrně, nejsou tak snadno přístupné, a operace, které provádí vedoucí centra, jsou příslušně chráněny (příklad: jestliže vedoucí zanechá terminál bez dohledu).

Přiřazování a odstraňování uživatelských profilů je řízeno z centrální části okna. Pro přidělení nového uživatelského profilu vyberte uživatele ze **Seznamu uživatelů** v levé části obrazovky a poté klikněte na zvolený **Definovaný profile** a tlačítko **Přiřadit** . Podobným způsobem postupujte i při odstraňování profilů; po vybrání uživatele ze seznamu zvolte profil z okna **Přiřazené profily** a stiskněte tlačítko **Odstranit** .

Standardní profil je ten, který je uživateli přidělen při vytvoření nového uživatele. Jakmile je však uživateli přiděleno více profilů, je možné zvolit jiný profil v menu **Standardní profil** . Tento profil bude nabídnut systémem při přihlášení uživatele (log on); chcete-li tento profil změnit při přihlášení, je nutné zatrhnout **Vybrat uživatelský profil** .

Sektory

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Chcete-li rozdělit zaměstnance podle jejich funkcí, můžete vytvořit různé **Sektory** centra (například: front desk, back office, restaurace atd.). Tohle je velmi užitečné především pro vytváření zpráv a výkazů pro administrativní účely týkající se různých skupin zaměstnanců.

Klikněte na **Sektor** a otevře se okno pro správu sektorů. V tomto okně můžete použít tlačítko **Nový** pro vytvoření nového sektoru anebo **Vymazat** pro smazání sektoru.

Vyberte stávajícího zaměstnance a stiskněte tlačítko **Uložit**

Karty zaměstnanců

Pro zaměstnance je možné vytvořit magnetické členské karty, což umožní velmi rychlé přihlášení; stačí protáhnout kartu čtecím zařízením.

Chcete-li přidělit zaměstnanci magnetickou členskou kartu, musíte zaměstnance nejdříve zaregistrovat v databázi členů a vytvořit magnetickou kartu, jako by se jednalo o normálního člena centra.

Poté se vraťte do okna **Nastavení zaměstnanců** a stiskněte tlačítko **Link** . Otevře se okno pro vyhledávání členů; vyhledejte a zvolte pracovníka v databázi členů.

Po dokončení této operace může zaměstnanec používat vytvořenou kartu pro přihlášení a odhlášení atd. bez nutnosti zadat heslo apod.

Způsob identifikace uživatelů

Zaměstnanci mohou být identifikováni systémem Conqueror buď zadáním hesla, otisků prstů anebo použitím magnetické členské karty. Tato identifikace se vyžaduje pro přístup do okna Zaznamenání pracovní doby, pro přihlášení/odhlášení anebo pro výstup z bezpečnostního režimu.

Stiskněte tlačítko **Heslo,** čímž přidělíte uživateli přístupové heslo a uložíte vzor otisku prstů uživatele: uživatel zadá heslo dvakrát, stiskne čtyřikrát stejným prstem na kontaktní plochu čtecího zařízení otisků prstů a poté zmáčkne tlačítko **Uložit** .

---

3. Nastavení uživatelských profilů

Nastavení > Nastavení uživatelských profilů

Uživatelské profily jsou přiděleny každému zaregistrovanému zaměstnanci, aby mu mohl být přidělen příslušný typ přístupu do jednotlivých modulů systému Conqueror, které umožňují práci v bowlingovém centru.

Vytvoření uživatelského profilu

Pro vytvoření nového uživatelského profilu stiskněte tlačítko **Nový.** Zobrazí se okno **Vytvořit nový profil,** ve kterém můžete uvést **Jméno nového profilu** , např "technik" a krátký popis profilu "Vyhrazeno pro technické pracovníky".

Pro rychlejší vytvoření profilu klikněte na jednu z následujících možností:

- **Neaktivován žádný profil** (pro zaměstnance zabezpečující úklid, kteří nepotřebují přístup do systému Conqueror)
- **Aktivovány veškeré profily** (pro vedoucího centra anebo zaměstnance s velkou odpovědností, u kterých nebude aktivováno pouze několik málo privilegií)
- **Kopírovat z jiného profilu** do existujícího profilu, jestliže je podobný nějaký profil podobný profilu, který se tvoří.

Poté projděte různé sekce a vyberte privilegia, která budou aplikována u příslušného profilu a deaktivujte nepatřičná privilegia; poté stiskněte tlačítko **Uložit** .

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Změna uživatelských profilů

Zvolte příslušný profil ze seznamu na levé straně a vyberte/odeberte příslušná privilegia v různých sekcích. Stiskněte tlačítko **Uložit** pro potvrzení provedených změn.

V pravé horní části okna jsou dvě tlačítka, jejichž pomocí můžete vybrat anebo odebrat veškerá privilegia.

Import / Export profilů

Jestliže se vedoucí stará o více než jedno bowlingové centrum a přeje si použít stejné profily ve všech centrech, je možné nastavit profily v jednom centru a poté je exportovat anebo importovat do ostatních center.

Pro uložení profilů ve formátu .txt stiskněte **Exportovat profily** a pro import profilů, které byly uloženy externě, stiskněte tlačítko **Importovat profily** .

3.1 Sekce privilegia

Privilegia existují pro veškeré aspekty systému Conqueror a jsou seskupeny do různých sekcí.

U každé sekce je možné vybrat anebo odebrat veškerá privilegia použitím tlačítek pro přidání a odebrání veškerých privilegií.

Šedá privilegia se vztahují v těm modulům Conqueror, které nejsou dostupné pro danou licenci.

Následují jednotlivé sekce **Privilegia:**

Provoz

V rámci sekce **Provoz** můžete nalézt privilegia týkající se následujících funkcí: prodej (POS), dráhy, ligy, archív FB, skříňky, registry a kategorie, externí aplikace, zprávy o směnách, systém lokalizace chyb a nastavení drah.

Směny

Tato sekce zobrazuje veškerá privilegia týkající se směn v rámci systému Conqueror.

Ceny

Obsahuje privilegia týkající se nastavení sazeb, daní, peněžních hodnot, slev, objednávek na dráhách a počítadla zvláštních her.

Technické zásahy

Zde naleznete privilegia týkající se: nastavení terminálu, technického nastavení, TCS a možností drah.

Správa

Správa bowlingové centra je kontrolována prostřednictvím privilegií vztahujících se k: konfigurace centra, kontrola drah, zálohování databáze a systém lokalizace chyb atd.

Rezervace

Privilegia týkající se správy rezervací naleznete v sekci **Rezervace** .

Popis týkající se privilegií naleznete v příslušných sekcích tohoto manuálu.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

4. Bezpečnostní režim

Bezpečnostní režim systému Conqueror znemožňuje neoprávněným osobám otevření terminálu .

V bezpečnostním režimu je zobrazen šetřič obrazovky, který znemožňuje přístup do systému Conqueror bez uvedení hesla/karty/otisků zaregistrovaného uživatele.

Pro okamžitou manuální aktivaci bezpečnostního režimu stiskněte tlačítko rychlého přístupu Bezpečnostní režim v hlavním menu (vnější rámeček).

Dále je možné nastavit terminály tak, že systém Conqueror aktivuje bezpečnostní režim automaticky po x minutách. V tomto případě musíte zadat počet minut v sekci Konfigurace centra.

V sekci **Bezpečnostní režim** se zobrazí uživatelské jméno předchozího uživatele, které může být změněno stisknutím tlačítka **Změnit;** nový uživatel tak může vstoupit do terminálu pomocí sekce Log On.

5. Přihlášení / odhlášení uživatele

5.1 Přihlášení

Je-li aktivován bezpečnostní režim, každý uživatel systému Conqueror se musí přihlásit, chcete-li do systému vstoupit (na začátku směny anebo v případě zastoupení kolegy).

Tohle je možné provést buď pomocí sejmutí otisků prstů, sejmutí kódu členské karty anebo zadání **Uživatelského jména** a **Hesla** v přihlašovacím okně **Log on** (standardně je zobrazen předchozí uživatel).

Nastavením možnosti **Odlišné uživatelské nastavení** v sekci Nastavení terminálu umožňuje každému pracovníku, aby použil zvolené preference v systému Conqueror, které jsou aktivovány při přihlášení. Umožňuje buď odlišné volby pro každého uživatele anebo volby stejné pro všechny uživatele.

Připojení centra

Tato funkce je zobrazená pouze v případě, že došlo k zakoupení licence pro **Dálkový režim** .

Je možné vybrat, ke kterému centru má být terminál připojen pro použití Conqueroru na dálku.

Volba uživatelského profilu

Zaměstnanci si mohou vybrat různé profily, které jsou k dispozici (**Standardní profil** je ten, který byl definován v modulu Nastavení zaměstnanců).

Změna hesla

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

V sekci **Log on** může uživatel změnit pracovní heslo kliknutím na tlačítko **Změna hesla;** na obrazovce budou zobrazeny příslušné instrukce.

5.2 Odhlášení

Jakmile se nový uživatel dostane do systému, může se přihlásit nahrazením předchozího uživatele. Musí stisknout tlačítko **Log Off** v Hlavním menu, kde se zobrazí okno **Log On,** ve kterém se nový uživatel může přihlásit.

Conqueror zůstane otevřený s oknem Log on v pozadí, které je připraveno pro nového uživatele.

Logging off is also accessed from the Quick Button in the external frame, hereby closing all modules used by this user.

Veškeré otevřené transakce, např. nezaplacené účty, prodeje, zálohy atd. je nutné vyřešit před odhlášením uživatele ze systému.

---

6. Zaznamenané operace systému

Back Office > Protokol systému

Modul **Protokol systému** je rozdělen do dvou sekcí: **Zaznamenané operace systému** a Zaznamenané operace zaměstnanců.

Sekce **Zaznamenané operace systému** je neustále aktualizovaný registr, který zobrazuje veškeré provedené operace týkající se systému, např. změny času a data, přihlášení a odhlášení ze systému, otevření poklady bez provedení transakce a změna nastavení atd.

Každý řádek odpovídá jedné provedené operaci a zobrazuje **Datum** , **Čas** , **Uživatele** , **Terminál** a **Kategorii** (přístup uživatele, povolení neuděleno, podezřelá operace, aktualizace drah, historické přesuny, rezervační systém) a **Zprávu** popisují specifickou operaci.

Tuto sekci mohou otevřít pouze uživatelé, které mají následující privilegium: **Přístup do protokolu systému a smazání uživatelských zpráv** .

Zoom

Tlačítko **Zoom** umožňuje otevřít sekci a zobrazit veškeré detailní informace týkající se vybrané operace ve snadno zobrazitelném formátu.

Nad sekcí vyhrazenou pro zprávy je zobrazeno číslo, které systém přidělil určité operaci, např. operace 16 z 674.

Ve spodní části obrazovky jsou umístěny **šipky** umožňující rychlou navigaci mezi zaregistrovanými událostmi.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Filtr

Funkce **Filtr** umožňuje uživateli vybrat specifický filtr pro zobrazení pouze vybraných operací.

Je možné vybrat pouze některé události a to pomocí následujících filtrů: **Datum** , **Terminál** , **Uživatel** a/nebo **Kategorie** .

Tisk

Stiskněte tlačítko **Tisk;** připravíte tak na obrazovce zprávu událostí zaznamenaných v protokolu systému, kterou můžete následovně vytisknout anebo exportovat.

Vymazat

Stisknutím tlačítka **Vymazat** odstraníte vybrané události (**Vše** , **Vybrané** , **Starší než ... dnů**).

Všimněte si, že je možné se seznamu vybrat více než jednu událost použitím kláves **Ctrl** a **Shift** na klávesnici.

SYSTÉM ZAZNAMENÁVÁNÍ PRACOVNÍ DOBY

---

1. Přehled

Součástí programu Conqueror je systém zaznamenávání pracovní doby, který centru umožňuje monitorovat veškerá přihlášení a odhlášení se uživatelů do/ze systému během pracovních směn.

Tento systém registrace odpracovaných hodin je velmi užitečný, protože eliminuje přílišné "papírování" ohledně pracovních směn a snižuje riziko falšování záznamů.

Každý zaměstnanec je zaregistrován do systému a při přihlášení a odhlášení je vyžadována identifikace uživatele; systém automaticky přenese tyto údaje do svého registru, který je uveden v sekci Zaznamenané operace zaměstnanců.

Jestliže je aktivován bezpečnostní režim v sekci Konfigurace centra, je aktivní i funkce **Zaznamenávání pracovní doby při přihlášení/odhlášení** ; jakmile se uživatel přihlásí anebo odhlásí do/ze systému, zobrazí se okno **Zaznamenávání pracovní doby** , což urychlí celý proces.

---

2. Operace zaměstnanců

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Zaměstnanci zaregistrovaní do systému se musejí identifikovat (při přihlášení a odhlášení) a zvolit příslušnou funkci; **Začátek směny** , **Začátek přestávky** , **Konec přestávky** , **Konec směny.** Systém automaticky zadá tato data do okna **Zaznamenané operace zaměstnanců** .

Okno **Zaznamenávání pracovní doby** můžete otevřít i z hlavního menu použitím Tlačítka rychlého přístupu.

2.1 Zaznamenané operace zaměstnanců

Back Office > System Log > Staff Log Events

V sekci **Zaznamenané operace zaměstnanců** každý řádek odpovídá jedné operaci a zobrazuje **Datum** , **Čas** , **Sektor** , **Uživatele** , **Operaci** , číslo **Terminálu** a Memo (podle přání) obsahující další informace.

Je možné přidat, změnit anebo vymazat pracovní hodiny a přestávky a je také možné vybrat a vytisknout buď hodiny týkající se jednotlivce anebo sektoru odpracované během určitého období.

*Tato sekce je přístupná pouze pro uživatele, kteří mají privilegium **Přístup do protokolu systému a vymazání uživatelských zpráv** .*

Změnit

Operace týkající se pracovních směn mohou být změněny zvolením příslušné operace a stisknutím tlačítka **Změnit** . Sekce **Změnit operace zaměstnanců** se objeví v případě, je-li možné změnit datum a čas operace kliknutím na skutečné **Datum** anebo **Čas** a manuálním zadáním změn. Chcete-li změnit nějakou **operaci,** vyberte ji z roletového menu.

Add a **Memo** in the space at the base of the panel if desired, e.g. `Log changed because user forgot to log out at lunch time'. Tato zpráva může být následovně zobrazena společně s operací v posledním sloupci sekce **Zaznamenané operace zaměstnanců** .

Přidat

When a staff member forgets to log on/off, etc., it is necessary to add the log manually in this section.

Stiskněte tlačítko **Přidat** pro uvedení nové operace a zadejte čas a datum; poté vyberte příslušný **Sektor** , **Uživatele** a **Operaci** a stiskněte tlačítko **Uložit** .

Vymazat

Toto tlačítko otevře okno, kde je možné vybrat jednu anebo více operací (**Vše** , **Vybrané** , **Starší než ... dnů**), které mají být vymazány, za použití kláves **Ctrl** a **Shift** na klávesnici.

Zoom

Stiskněte tlačítko **Zoom,** chcete-li zobrazit sekci **Operace zaměstnanců,** ve které je možné snadno zobrazit vybrané operace.

Nad sekcí vyhrazenou pro zprávy je zobrazeno číslo, které systém přidělit určité události; např. událost 16 z 674.

Ve spodní části obrazovky jsou umístěné **šipky** umožňující rychlou navigaci mezi zaregistrovanými událostmi.

Filtr

Je možné omezit zobrazené údaje a vybrat pouze některé zaznamenané operace zaměstnanců stisknutím tlačítka **Filtr** a zvolením vhodných filtrů: **Datum** , **Terminál** , **Uživatel** , **Operace** a stisknutím tlačítko **Použít** .

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Tisk

Po vybrání příslušných **Filtrů** (dojde-li k němu), stiskněte tlačítko **Tisk.** Dojde k zobrazení náhledu zprávy, která může být následovně vytisknuta.

Funkce **Tisk** vytvoří formát podobný výkazu na základě vybraných filtrů.

---

3. Time Tracking Reports

Back Office > Zprávy a výkazy > Výkazy pracovní doby

Výkazy pracovní doby jsou užitečné, protože obsahují záznamy o odpracovaných hodinách veškerých zaměstnanců anebo jednotlivců.

To generate a report, select the relevant filters and press **Preview** to see the report, **Export** to transfer the data in .csv format, so as to save the information elsewhere for Center records, or **Print** in order to print the report.

Stiskněte tlačítko **Vše,** chcete-li vytvořit výkaz obsahují záznamy o veškerých zaměstnancích, anebo vyberte specifický **Sektor** , o jehož zaměstnancích potřebujete vytvořit výkaz, anebo můžete zvolit pouze jednoho **Uživatele** z roletového menu.

Poté vyberte odpovídající **Rok** a **Týden** , **Měsíc** nebo **Časový úsek** (zadejte data do příslušných políček).

Zvolte mezi **Souhrnným** anebo **Individuálním** výkazem; na základě této volby dojde k vytvoření formátu a struktury zprávy.

Funkce **Seznam hodin všech zaměstnanců** zobrazí odpracované hodiny zaměstnanců podle jednotlivých týdnů. V rámci tohoto rozdělení je každý **Uživatel** (v abecedním pořadí) zobrazen na jednom řádku. Celkový počet hodin odpracovaných za jeden den a za jeden týden je uvedený v posledním sloupci seznamu.

Funkce **Seznam hodin jednotlivce** zobrazí komplexnější výkaz obsahující také začátek a konec každého pracovního dne a přestávky a také součet veškerých pracovních hodin za den/týden, součet veškerých přestávek za den/týden a součet veškerých odpracovaných hodin (bez přestávek).

REZERVAČNÍ SYSTÉM

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

1. Přehled

Rezervační systém Conqueror je základním nástrojem každého bowlingového centra, protože umožňuje zákazníkům rezervovat bowlingové hry nebo jiné zábavné společenské činnosti, které příslušné bowlingové centrum nabízí. Pomocí tohoto systému se vyhnete riziku nemilých překvapení, ke kterým může dojít v případě, kdy si zákazník rezervuje určitou činnost či herní čas a poté nalezne bowlingové centrum plně obsazené.

Vzhledem k tomu, že je tato funkce zcela integrovaná s ostatními komponenty a složkami systému, např. sazby, slevy, konfigurace centra, stav drah a částí hráči, rezervační systém s sebou nese mnoho výhod jak pro zákazníka, tak pro bowlingové centrum. Celý rezervační proces je velmi rychlý, protože obsluha nemusí opustit obrazovku rezervačního systému, potřebuje-li provést ostatní související úkoly. Příklad: systém se řídí cenami stanovenými pro specifický časový úsek nebo den s tím, že při vytvoření rezervace bude v rezervační tabulce automaticky použita cena či sleva stanovená pro příslušný časový úsek či den.

Uživatelsky příjemná a počítačem řízená rezervační tabulka omezuje spotřebu papíru, protože rezervace jsou přijímány telefonicky nebo osobně; následovně jsou vloženy přímo do systému, který je okamžitě zobrazí na všech terminálech, čímž vyloučíte možnost přijmout stejnou rezervaci několikrát. Veškeré relevantní informace týkající se rezervací jsou zobrazeny v rezervační tabulce: od různých zpoždění v kritickém čase po plně nevyužité dráhy, což umožňuje centru, aby využilo tyto informace a zabránilo tak vzniku dalších podobných situací.

Rezervační tabulka může být upravena a pozměněna podle specifických potřeb každého bowlingového centra. Obsluha může zobrazit buď velký počet drah na stejné obrazovce anebo se může soustředit pouze na některé vybrané dráhy. Díky této funkci je možné velmi rychle a jednoduše zjistit, které dráhy jsou volné a vyhradit je pro nové zákazníky. Vzhledem k tomu, že systém umožňuje zobrazit stávající, budoucí i minulé rezervace (např. kompletní rezervace), rezervační systém poskytuje celkový přehled o historii drah a také o tom, co se v bowlingovém centru právě děje.

Systém "drag and drop" umožňuje vytvořit rezervaci během několika málo sekund; klikněte na dobu v rezervační tabulce, kdy má rezervace začít, a roztáhněte vytvořený obdélník až do hodiny, kdy má předmětná rezervace skončit. Systém tímto umožňuje lepší a efektivnější správu drah díky možnosti přesunout velmi jednoduchým způsobem vytvořené rezervace do těch nejvhodnějších drah.

Funkce `Najít volnou dráhu' umožňuje pomocí tlačítka **Najít** zadat specifickou žádost klienta (např. délku hrací doby určité bowlingové sekce); systém vyhledá nejbližší dráhu, která je v dané době volná a může být tedy rezervovaná.

Obsluha může pomocí rezervačního systému vyhledat údaje o zákaznících, vytvořit pomocí těchto informací a dále použít příslušné rezervace (vytvoření periodických rezervací), které jsou specificky upravené pro pravidelné hráče (např. hráči ligy anebo častí zákazníci), jejichž požadavky se pravidelně opakují (tj. specifické požadavky zákazníků). Tímto se obsluha vyhne nutnosti pokaždé znovu zadávat údaje o takovýchto zákaznících.

V případě specifických typů rezervací a skupin zákazníků pro specifické příležitosti, oslavy atd. je možné pomocí rezervačního systému zpracovat speciální požadavky a vytvořit individuální menu s jistotou, že vše bude fungovat bez problémů.

Obsluha může pomocí rezervační tabulky kontrolovat, jak rychle/pomalu hraje určitá skupina anebo jedinec a vyhnout se tak prostojům a čekání mezi jednotlivými hracími sekcemi a rezervacemi v restauraci. Příklad: jestliže skupina/hráč dokončí hru dříve, než se očekávalo, a musí tak čekat na začátek nové časově omezené hry, obsluha může těmto hráčům nabídnout jiné druhy zábavy (např. stůl ve snack baru anebo jinou časově omezenou hru), čímž dojde k odstranění veškerého čekání prostojů.

Rezervační systém dále obsahuje záznamy veškerých rezervací a zákazníků, pomocí nichž je možné vytvořit srovnávací zprávy, např. dlužné částky, požadavky zákazníka nebo jiné informace, které jsou velmi užitečné a které je možné vytisknout pro potřeby běžné každodenní přípravy. Bowlingové centrum se může rozhodnout použít informace obsažené ve výkazech pro podporu činnosti v klidnějších a méně vytížených časových úsecích, čímž dojde k lepší distribuci pracovní zátěže centra.

Rezervační systém Conqueror spojuje flexibilitu, jednoduchost a dynamičnost jednotlivých funkcí nejenom pro zákazníka, ale také pro obsluhu, díky čemuž je rezervační proces rychlejší, jednodušší a komplexnější.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

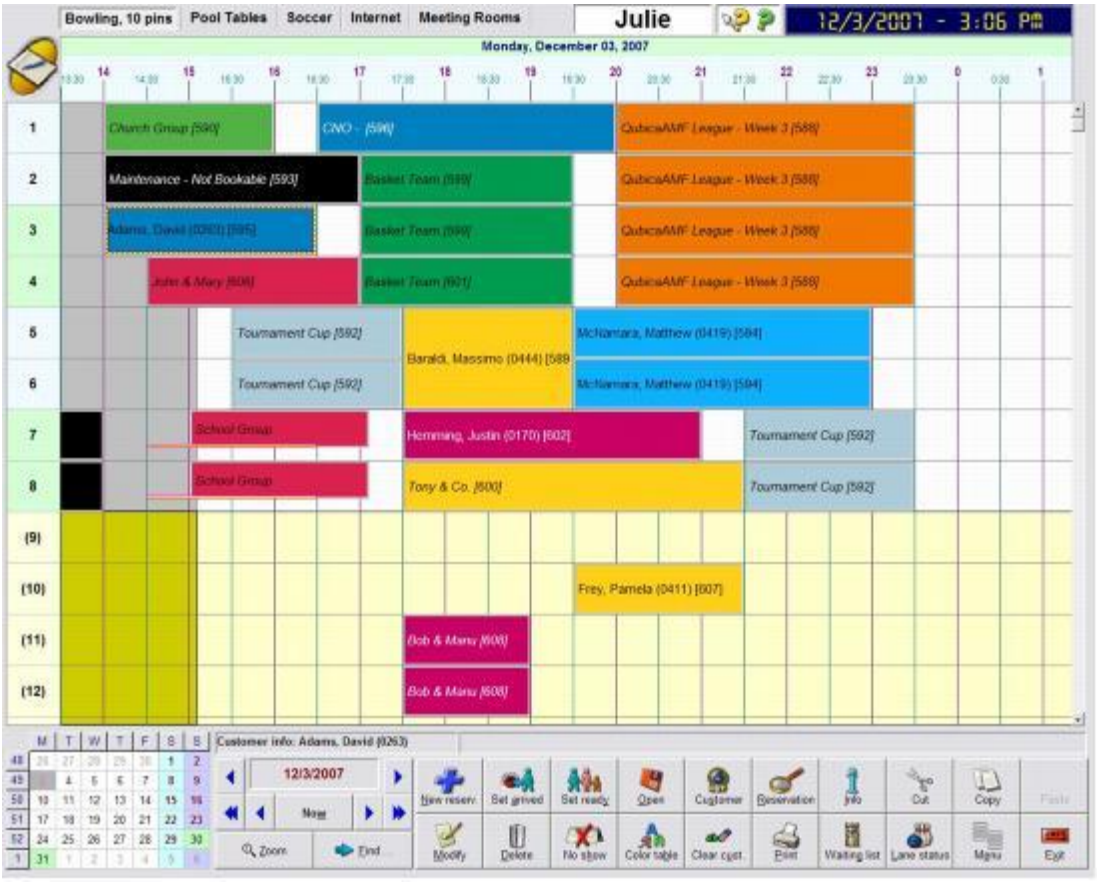
2. Hlavní okno rezervačního systému

Back Office > Rezervace

Přístup do rezervačnímu systému je možný také pomocí tlačítka rychlého přístupu **Rezervace,** který se nachází v pravé části obrazovky a který se nastaví pomocí funkce **Nastavení terminálu > Tlačítka rychlého přístupu**.

Hlavní okno rezervačního systému je rozděleno do dvou základních částí: Rezervační tabulka s prostorem pro vytvoření rezervací a Ovládací panel s různými funkcemi ve spodní části obrazovky.

2.1 Rezervační tabulka



Dráhy jsou rozděleny pomocí souvislé vodorovné čáry a jsou očíslovány (v levé části obrazovky).

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Herní bloky a časově omezené hry (ping pong, konferenční sály, internet, kulečník atd.) jsou zobrazeny na příslušných stránkách, které jsou přístupné stisknutím tlačítek v levé horní části rezervační tabulky.

V pravé části obrazovky je na bílé ploše zobrazeno jméno zaměstnance, který je právě přihlášen do systému (je-li aktivován bezpečnostní systém). Kliknutím na tuto plochu je možné uživatele změnit (objeví se okno **Log-on**), zatímco na modré ploše je zobrazen čas a datum.

Pod časovou čárou (značící den a datum zobrazené v rezervační tabulce) naleznete vodorovné fialové čáry značící hodinu, zelené čáry značící půlhodinu, přerušované čáry značí minimální rezervovatelnou dobu a červené čáry oddělující jeden bowlingový den od druhého.

Pohyblivá svislá čára značí současný čas a vytváří stín, který znázorňuje uplynulý čas (šedé pozadí); budoucí čas je vyznačen bílou barvou.

Pohybem zpět v rezervační tabulce je možné znázornit veškeré minulé činnosti (nezaplacené rezervace, rezervace, které nikdy nebyly otevřené atd.). Tyto údaje jsou archivovány po určité časové období, které závisí na příslušném nastavení v modulu Konfigurace centra.

Rezervace jsou vyznačeny obdélníky různých barev, které odpovídají typu a stavu rezervace; obsahují jméno, ID zákazníka a ID rezervace. Použité písmo závisí na typu rezervace. Příklad: anonymní rezervace je znázorněna kurzívou, skupina tučným písmem a jednotlivec normálním písmem.

Rezervace se přizpůsobují současné situaci podle počtu her a počtu hráčů anebo podle reálného trvání herního bloku, tj. délka rezervace je buď prodloužena anebo zkrácena podle rychlosti hry, které se účastní jednotlivec anebo skupina.

Najedete-li myší nad rezervaci, ve žlutých čtvercích budou zobrazeny rezervační údaje .

Mezi rezervační tabulkou a ovládacím panelem prochází šedá dělící čára, která znázorňuje aktivního zákazníka a Zprávu dne. Obsluha může do tohoto místa napsat informační zprávu, která bude poté zobrazena. Příklad: ve středu jsou veškerá místa v restauraci rezervovaná.

Prostor pro zvláštní rezervace

Prostor pro zvláštní rezervace se nachází pod řádky značící dráhy rezervační tabulky.

Tato plocha je velmi užitečná pro přemístění anebo "zaparkování" rezervací použitím systému drag and drop. Rezervace mohou být dočasně přesunuty z příslušných řádků vyznačujících dráhy do "virtuálních" řádků, aby mohlo dojít k reorganizaci rezervační tabulky v případech pozdního příchodu atd.

Prostor pro zvláštní rezervace může být také použit jako pořadník a obsluha může vytvořit pro velmi vytíženou dobu provizorní rezervace, dojde-li ke zrušení již přijatých rezervací atd. Přijatá rezervace se zruší a dojde k potvrzení rezervace prozatímní pro stejnou dráhu.

Rezervace mohou být přesunuty ve stejný časový interval do místa pro zvláštní rezervace a do rezervační tabulky v případě, kdy zákazník nepotvrdí rezervaci včas a obsluha si chce nechat volné dráhy pro nové rezervace. Obsluha se může rozhodnout později, jestli rezervaci zrušit nebo potvrdit.

Rezervace mohou být také přesunuty do jiného časového intervalu v prostoru pro zvláštní rezervace anebo zde mohou být vytvořeny použitím stejných metod jako v rezervační tabulce. Chcete-li aktivovat anebo otevřít tyto rezervace, musíte je však přesunout zpět na řádky značící příslušné dráhy.

Všimněte si, že mnoho funkcí ovládacího panelu není možné použít pro rezervace v prostoru pro zvláštní rezervace; pro aktivaci těchto funkcí je nutné rezervace přesunout zpět na řádky značící příslušné dráhy.

2.2 Ovládací panel

Kalendář

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Datum, které je právě zobrazeno v rezervační tabulce, je vyznačeno tmavě modrou barvou v kalendáři, který naleznete v levém spodním rohu obrazovky. Svátky jsou vyznačeny jinou barvou (podle nastavení v modulu **Nastavení > Nastavení kalendáře**).

Kliknutím na určitý den se rezervační tabulka posune na právě vybraný den.

Navigátor

Navigátor umístěný v pravé části kalendáře má následující funkce:

- **Šipky** umístěné vedle označení měsíce a roku umožňují přejít na předchozí či následující měsíc.
- Tlačítko **Nyní** přenese obrazovku zpět do současnosti.
- Samostatné **šipky** kolem výše uvedeného tlačítka umožňují pohyb obrazovky o malé časové úseky, zatímco větší šipky umožňují posun o větší časové úseky (podle zvětšení).

Zoom

Šipky směřující dolů a nahoru v sekci **Zoom** umožňují zvětšit tabulku svisle (pro kontrolu počtu drah, které jsou znázorněné na celé obrazovce) a šipky směřující do boků zase umožňují tabulku rozšířit či zmenšit horizontálně.

Najít

Tato funkce umožňuje nalézt nejvhodnější volné dráhy, ke kterým je možné přiřadit rezervaci.

Nová rezervace

Tlačítko **Nová rezervace** umožňuje otevřít okno, ve kterém je možné vytvořit novou rezervaci (tato operace může být provedena také stisknutím tlačítka **Vložit** na klávesnici počítače, dvojím kliknutím na tabulku anebo pomocí metody "drag and drop").

Set Arrived and Set Ready

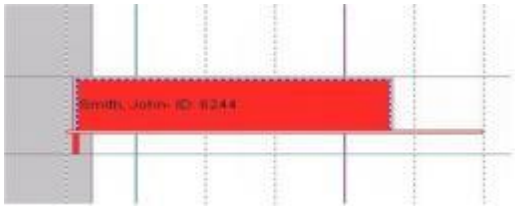
Tyto funkce mohou být použity pro zaznamenání toho, že se zákazník dostavil do centra anebo že je připravený ke hře, čímž dojde ke změně stavu příslušných rezervací. Jestliže dojde při této operaci k chybě, zadané údaje mohou být změněny.

Open and Close

Obsluha může po výběru rezervace zavřít anebo otevřít bowlingové dráhy použitím právě těchto tlačítek.

Chcete-li zavřít nebo otevřít rezervaci týkající se více než jedné dráhy, vyberte ji (její okraje se rozsvítí, jakmile dojde k aktivaci) a stiskněte tlačítko **Otevřít** nebo **Zavřít** .

U otevřených rezervací rezervační tabulka znázorňuje původní rezervaci a současný stav.



Toto tlačítko se dále přemění v **Ukončena** v případě servisních rezervací (údržba, turnaje, liga atd.) a časově omezených bowlingových her.

Sloučit/Rozdělit

Toto tlačítko se objeví při výběru drah, které byly otevřeny pomocí funkce Stav drah, a umožňuje obsluze provést následující úkony:

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

- vybrat a sloučit dvě kompatibilní samostatné dráhy, které jsou blízko sebe, pomocí klávesy **Ctrl** umístěné na klávesnici a kliknutím na tlačítko **Sloučit;**
- rozdělit pár drah do dvou samostatných drah kliknutím na tlačítko **Rozdělit** .

Toto tlačítko je dynamické a je aktivováno pouze, dovolí-li to situace.

Zákazník

Tlačítko **Zákazník** umožňuje otevřít okno, díky němuž má obsluha možnost vyhledat, přidat anebo změnit údaje týkající se příslušného zákazníka, skupiny anebo organizace.

Po použití tohoto tlačítka dojde k aktivaci určitého zákazníka, což obsluze umožňuje otevřít novou rezervaci, která již obsahuje příslušné údaje o vybraném zákazníkovi.

Rezervace

Zmáčknutím tlačítka **Rezervace** s ikonou zvětšovacího skla se otevře okno Najít rezervaci, ve kterém je možné najít rezervaci zadáním příslušných informací do jednoho z více filtrů.

Informace

Výběr jedné specifické rezervace aktivuje tlačítko **Info,** pomocí kterého otevřete okno obsahující specifické informace předmětné rezervace, jako např. typ rezervace, začátek rezervace (čas), počet drah, bowlingová hra a rezervované časově omezené hry, celková dlužná částka atd. Tyto informace je možné vytisknout anebo předat, poslat zákazníkovi prostřednictvím elektronické nebo normální pošty ve formě potvrzení anebo je možné informace archivovat v rámci vašeho bowlingového centra.

Vyjmout, kopírovat a vložit

Tento proces umožňuje obsluze přesunout a kopírovat rezervace v rámci rezervační tabulky. Tuto operaci provedete kliknutím na příslušnou rezervaci a vybráním kroku, který chcete provést.

Metoda "kopírovat a vložit" je užitečná v případě, kdy si zákazník přeje pokračovat ve hře po uzavření dráhy. Vyberte rezervaci, klikněte na tlačítko **Kopírovat** a poté ji vložte na konec ukončené rezervace anebo do další volné dráhy.

Metoda "kopírovat a vložit" je také vhodná pro přemístění rezervace následujícím způsobem: klikněte na rezervaci, stiskněte tlačítko **Vyjmout** a poté klikněte na místo v rezervační tabulce, do kterého má být rezervace přesunuta, a nakonec na tlačítko **Vložit.** Tímto dojde k otevření okna **Vložit rezervaci,** kde je možné změnit a potvrdit čas anebo dráhu, které jsou spojené s rezervací.

Jestliže jste rezervaci vyjmuli, můžete ji do jiného místa vložit pouze jednou. Jestliže jste ovšem rezervaci zkopírovali, můžete ji vložit tolikrát, kolikrát potřebujete.

Změnit

Funkce **Změnit** je aktivována po výběru nějaké rezervace. Pomocí tohoto tlačítka otevřete okno **Rezervační údaje,** ve kterém můžete:

- zkontrolovat a/nebo změnit jakýkoliv údaj týkající se vybrané rezervace,
- otevřít zálohy, platby a vrácené částky,
- přidat časově omezené hry, vytvořit smíšené nebo periodické rezervace.

Toto okno je možné otevřít také dvojím kliknutím na vybranou rezervaci.

Vymazat

Vyberte rezervaci, která má být vymazána a stiskněte tlačítko **Vymazat** . Tato funkce je aktivní pouze v případě, že u rezervace nebylo nastaveno, že se zákazník dostavil, že je připraven, že rezervace právě probíhá anebo že již byla ukončena. Po stisknutí tlačítka **Vymazat** se objeví okno s žádostí o potvrzení vymazání rezervace a poté se zobrazí funkce, která vám umožní vrátit přijatou zálohu. Následovně se zobrazí okno, ve kterém můžete uvést důvod, proč jste rezervaci zrušili (tyto informace je možné následovně konzultovat ve výkazu Zrušené rezervace).

No Show

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

V případě zpoždění zákazníka je u rezervace nastaveno "No Show" tj. když se klient nedostaví anebo když neoznámí centru zrušení rezervace. Tuto operaci je možné provést automaticky (je-li nastavena v modulu Konfigurace centra) a/nebo manuálně stisknutím tlačítka **No Show;** dojde k vymazání rezervace z rezervační tabulky.

Seznam barev

Seznam barev obsahuje veškeré barvy, které jsou použity pro označení různých stavů a typů rezervací. Tento seznam je velmi užitečná pomůcka pro zjištění stavu rezervací v rámci rezervační tabulky. Seznam barev také nabízí funkci znázornění **Provizorních** rezervací.

Vymazat zákazníka

Stisknutím tohoto tlačítka dojde k deaktivaci zákazníka v určeném prostoru, což znamená, že nová rezervace nebude přidělena tomuto zákazníkovi.

Tisk

Here the operator is given the option to print:

- the **Reservation Sheet** as it is displayed on-screen,
- a customized number of lanes or time period (check the **Restore Previous Settings** option to go back to the original screen positioning),

*By clicking on **OK** , the Windows default printer of the computer being used starts printing.*

- game scores: select a reservation and click on **OK** to access the Game Printout module with the relevant games already selected and ready to be printed.
- any reservation report.

Pořadník / Stav drah / Menu / Exit

Tyto funkce umožňují obsluze přístup do následujících modulů systému Conqueror: Pořadník, Stav drah a Hlavní menu anebo **Exit,** což je funkce, která vám umožní vyjít z rezervační tabulky.

Jestliže vyberete rezervaci a stisknete tlačítko **Stav drah** v rezervační tabulce, otevře se modul Stav drah s veškerými údaji o dané rezervaci, který umožňuje rychlé provedení operací týkajících se stavu drah v rezervační tabulce, např. tisk výsledků a výsledkových listin atd.

---

3. Vytvoření rezervace

Chcete-li vytvořit novou rezervaci, můžete použít jakoukoliv níže popsanou funkci, která umožní vám otevřít okno **Nová rezervace,** které obsahuje standardní hodnoty nastavené pomocí funkce Konfigurace centra. Stisknutím tlačítka **Údaje** se otevře okno **Rezervační údaje** , kde je možné vytvořit smíšené a periodické rezervace a specifikovat a změnit údaje týkající se příslušné rezervace (např. jména hráčů atd.).

Vytvoření nové rezervace

Použitím jedné z následně uvedených metod se otevře okno **Nová rezervace** :

- Vytvořte rezervaci přímo v rezervační tabulce pomocí metody drag and drop.
- Stiskněte tlačítko **Nová rezervace** , které naleznete v rezervační tabulce.
- Klikněte dvakrát na rezervační tabulku a to v místě, kde má začít nová rezervace.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

- Po kliknutí na počáteční bod nové rezervace stiskněte klávesu **Vložit** na klávesnici.
- Stiskněte tlačítko **Najít** na ovládacím panelu, čímž můžete vytvořit rezervaci v případě, kdy je rezervační tabulka zcela zaplněna.

Po vytvoření rezervace pro přesně určený časový interval a přesně specifikovanou dráhu dojde k jejímu zobrazení na všech terminálech, což znamená, že není možné vytvořit žádnou jinou rezervaci pro danou dráhu a časový interval.

Vytvoření rezervace použitím metody Drag & Drop

Klikněte na rezervační tabulku v místě, kam má být vložena nová rezervace.

Držte myš stisknutou a posunujte jí až do místa, kde má nově vytvořená rezervace skončit. Tímto způsobem se v rezervační tabulce vytvoří čtverec, který znázorňuje nově vytvořenou rezervaci.

Při tažení myši do vybraného místa dojde k zobrazení "počtu drah pro počet hodin a minut" a "předpokládaného počtu her pro dráhu". Tyto informace jsou znázorněny fialovou barvou a jsou aktualizovány v reálném čase.

Jakmile pustíte myš, dojde k zobrazení okna **Nová rezervace,** které obsahuje datum, dráhu, délku hry a počet her.

3.1 Údaje nezbytné pro vytvoření nové rezervace

Při vytváření nové rezervace se zobrazí okno **Nová rezervace** .

Velká část tohoto okna je deaktivovaná (šedé zbarvení) v případě, že se nová rezervace týká časově omezené hry.

With the Use Quick Booking Window option enabled, instead of the standard window, a more simple one with only two fields to be filled in appears: ***Customer*** *and* ***Notes*** *. The standard window can be accessed to enter more details by pressing the* ***More*** *button.*

Počáteční datum / čas

Jakmile stanovíte datum a čas rezervace, vyberte příslušné datum a čas v kalendáři kliknutím na roletové menu. Pro navigaci v kalendáři postupujte podle následujících pokynů:

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

- Klikněte na **šipky** , čímž se otevřou veškeré měsíce, anebo klikněte přímo na ten měsíc, ve kterém si přejete provést rezervaci, a otevře se vám seznam, ze kterého je možné vybrat příslušný měsíc.
- Klikněte na **Rok,** čímž se otevřou jednotlivé roky.
- Klikněte na **Dnešní datum** ve spodní části okna, čímž vyberete datum a okno se zavře.

Přesný čas začátku rezervace je možné uvést napravo od data.

Jestliže je vaše bowlingové centrum otevřeno 24 hodin denně, neexistuje omezení týkající se počáteční a konečné doby rezervace. Jestliže má však bowlingové centrum přesně vymezenou otevírací dobu, rezervace není možné vytvořit v intervalu, který neodpovídá Otevírací době.

Zákazník

Do tohoto pole zadejte **Zákazníka** tak, že protáhnete jeho kartu čtecím zařízením. Další způsob je vyhledání člena v archívech anebo zaregistrování člena tak, že odstraníte zatržení rámečku **Anonymní** : automaticky se otevře modul **Hledat člena** .

I anonymní rezervaci je možné přidělit jméno: nechejte rámeček **Anonymní** zatržený a v příslušném poli uveďte nějaké jméno. Toto jméno bude následovně zobrazeno v rezervačním obdélníku rezervační tabulky.

Po zadání údajů týkajících se příslušného zákazníka dojde k aktualizaci Místa pro zákazníka.

Typ rezervace

Z rozbalovacího menu vyberte Typ rezervace (Open, League, Parties atd.). V závislosti na vybraném typu rezervace se předmětná rezervace zobrazí v určité barvě, díky čemuž systém umožňuje kompletní a přehledné znázornění veškerých typů rezervací v rámci rezervační tabulky.

Množství

Množství se týká **Počtu hráčů** , **Her** , **Drah** , **Způsobu otevření dráhy** a **Typu otevření dráhy** .

Okno **Nová rezervace** obsahuje standardní množství, které je nastaveno pomocí funkce Konfigurace centra a v existující aktivní funkci Herní režim; tyto údaje jsou také přímo aplikované v rezervačním poli rezervační tabulky (použitím metody "drag and drop").

U her omezených časem je nutné nastavit pouze počet položek (stolní tenis nebo kulečníkové stoly atd.), počet hráčů a délku hry.

U bowlingových her je nutné uvést následující interaktivní údaje:

- **Počet hráčů** : jestliže se sníží / zvýší počet hráčů a jejich součet převýší maximální počet hráčů nastavený pomocí funkce Nastavení centra, dojde k automatickému snížení / zvýšení počtu drah.
- **P.drah** : funkce **Nastavit množství** umožňuje zvolit počet drah, zatímco zvolením funkce **Dráhy** a kliknutím na odpovídající lištu se otevře okno **Vybrat dráhy pro rezervaci** , ve kterém můžete vybrat příslušné dráhy. Toto poslední okno se otevře automaticky také při použití funkce **Způsob otevření - dvě dráhy** byla-li rezervace vytvořena použitím metody drag and drop.

Všimněte si, že v případě snížení počtu drah dojde k automatickému snížení počtu hráčů.

- **Typ otevření** : v tomto okně je možné zvolit typ otevření (časově omezené hry, hry, bez omezení) a to z těch možností, které byly definovány pomocí funkce Konfigurace centra. Bez ohledu na typ otevření systém změní veškerá nastavení podle času (jednotka míry použitá v rámci rezervační tabulky). Tato přeměna na čas se opírá o hodnoty nastavené pomocí funkce Konfigurace centra.
- **Games** : The customer chooses to play a certain number of games and the estimated reservation **Duration** is automatically calculated based on the **Number of Games** and **Players** entered.
- **Time** : The customer books to play for a definite period of time and the system deduces the **Number of Games** from the **Time** and **Number of Players** inserted, or the length of the booking can be deduced by the **Number of Games** entered.
- **Unlimited** : Under this type the customer wishes to play for an unlimited period of time. V tomto případě je zadána předpokládaná **Délka** hry za účelem účelnější správy rezervační tabulky.

Typ zdroje

Nabídnutý typ zdroje bude ten, který jste vybrali pomocí tlačítka v horní části rezervační tabulky, jehož prostřednictvím došlo k otevření okna **Nová rezervace.**

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Chcete-li změnit vybraný zdroj, otevřete menu **Typ zdroje** v sekci **Dráhy** /**položka** a vyberte mezi herními bloky a časově omezenými hrami, které vaše bowlingové centrum nabízí. Sekce v horní části rezervační tabulky se mění podle vybraného typu zdroje s tím, že strana bowling rezervační tabulky zůstane otevřená, jakožto výchozí bod pro vytvoření nové rezervace.

Zvláštní požadavky

Tato funkce nabízí tři možnosti, které umožňují obsluze přidělit specifické bowlingové dráhy příslušnému zákazníku na základě jeho specifických požadavků. Tyto možnosti jsou následující: kuřácká zóna, přístup pro zdravotně postižené osoby a nárazníky.

Tyto specifické požadavky týkající se drah mohou být nastaveny následujícím způsobem:

- Jestliže je zákazník flexibilní a nemá specifické požadavky, příslušná pole je možné nechat prázdná s jejich standardním nastavením a v šedém zbarvení (např. nekuřák, kterému nevadí, bude-li mu přidělena dráha v kuřácké zóně).
- Pro potvrzení žádosti se ujistěte, že je příslušné pole zabarveno černě.
- Jestliže si však zákazník nepřeje tuto možnost, klikněte na příslušné pole až do jeho vyprázdnění (např. profesionální hráč bowlingu si může výslovně přát, aby mohl hrát na dráze, která nemá nárazníky, aby nebyl vyrušován dětmi).

Přístup pro zdravotně postižené osoby je možné použít v případě specifických potřeb, tj. stejně jako v případě potřeby nárazníků pro děti a začátečníky. Přístup pro zdravotně postižené anebo použití nárazníků jsou funkce, které mohou být zadány na obrazovce Nastavení drah. Zde dojde k přidělení rezervace na dráze, u které bylo specifikováno, že má odpovídající přístup anebo nárazníky. požadovaný přístup anebo že jsou vybaveny nárazníky.

Jestliže se obsluha pokusí přesunout rezervaci na dráhu, která nemá vhodný přístup, zobrazí se příslušné upozornění.

Automatické otevření

Tato funkce otevře dráhu spojenou s rezervací, u níž došlo předem u aktivaci stavu připravenosti, bez zásahu obsluhy.

Jestliže nedojde k výběru této funkce, jakmile je zákazník připraven, obsluha musí otevřít dráhu manuálně, jakmile se dráha uvolní.

Rychlý prodej

Deaktivujte veškeré nechtěné Rychloprodejné položky pro danou rezervaci.

Jestliže nedošlo k předchozímu nastavení rychloprodejných položek, tato nabídka se neobjeví.

Nalezení volné dráhy

When the necessary reservation data has been inserted, click on **Find** in the **New Reservation** window opening the panel where search parameters can be entered.

Vyberte si funkci **Najít sousedící dráhy,** chcete-li vyhledat sousedící dráhy / stoly / místnosti.

Jakmile jste vybrali zvolený čas a den (dny), stiskněte tlačítko **Hledat.** Objeví se seznam s výsledky vyhledávání, kde je možné změnit den/datum rezervace pomocí šipek a stisknutím tlačítka **Přejít** dojde k zobrazení hledaného dne/data.

Systém vám nabízí jednu možnou novou rezervaci, jestliže se podaří najít volné místo v zadaný čas a dvě nejbližší možnosti v případě, že se nepodaří najít volné místo v zadaný čas.

Tlačítko **Najít** existuje i v rámci ovládacího panelu a může být použito jako první krok při vytváření rezervace. Toto tlačítko je obzvláště užitečné v situacích, kdy je rezervační tabulka téměř zaplněna.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

4. Stav rezervace

Podle způsobu, jakým bylo provedeno nastavení rezervačního systému, jsou stanoveny různé stavy rezervace, které mohou být aktivovány u jednotlivých rezervací. Tyto stavy rezervace jsou adaptabilní a umožňují systému přizpůsobit se velikosti bowlingového centra a klientele, která centrum navštěvuje.

Podle činností jednotlivých zákazníků a různých situací, ke kterým může v bowlingovém centru dojít, je každé rezervaci přidělen specifický stav (pro snadnou identifikaci jsou jednotlivé stavy odlišeny různými barvami), jak níže popsáno.

Provizorní / potvrzená rezervace

Provizorní rezervace je ta, která ještě nebyla potvrzena přijetím zálohy a proto může být zrušena (automaticky anebo manuálně), jakmile dojde k vypršení lhůty pro zaplacení zálohy anebo jestliže nebyla potvrzena včas. Tato rozhodnutí závisejí na politice vašeho bowlingového centra.

V případě zaplacení zálohy dojde k automatickému potvrzení rezervace.

Obsluha má také možnost potvrdit rezervaci manuálně v okně **Rezervační údaje** v případě, že zákazník rezervaci potvrdí.

Jestliže se vaše bowlingové centrum rozhodne nepracovat s provizorními rezervacemi, rezervace jsou potvrzeny, jakmile jsou vytvořeny.

Zpoždění

V případě, že má zákazník vzhledem ke stanovenému času příchodu zpoždění (např. nezbytná přípravná doba), rezervace je automaticky označena termínem "zpoždění".

Pro pozdní příchody je v případě časově omezeného bowlingu k dispozici funkce Odečíst čas v případě pozdní rezervace.

Příchod

Jakmile se zákazník dostaví do centra, obsluha může stisknout tlačítko **Příchod zákazníka,** které nalezne v rezervační tabulce. Touto operací se zvýrazní příchod zákazníka, čímž se také umožní snadné řízení veškerých pohybů daného zákazníka.

Zpoždění

I když dojde k zaznamenání příchodu, u rezervace je zaznamenán stav zpoždění v případě, kdy se zákazník sice do centra dostaví, ale není připraven začít hru ve stanovený čas. V takovýchto případech obsluha rozhodne, jestli počká, až se zákazník připraví ke hře, anebo jestli dráhu otevře přesně ve chvíli, kdy měla začít běžet rezervace.

Připravenost

Vyberte funkci **Zákazník připraven** na ovládacím panelu v případě, že je zákazník připraven ke hře. Tato funkce je užitečná zvláště tehdy, je-li zákazník připraven ke hře dříve vzhledem k rezervované době anebo je-li rezervovaná dráha obsazená jiným zákazníkem. Jestliže se zákazník dostaví do centra dřív a je připraven ke hře dříve, obsluha může otevřít dráhu dříve vzhledem k rezervované době a přesunout tak danou rezervaci na potřebnou dobu. Jestliže je však dráha obsazena jiným zákazníkem, je možné otevřít jinou dráhu a plně tak využít jiných volných drah v rezervační tabulce. I když u dráhy nastavíte stav "zákazník připraven", toto nastavení je možné zrušit pomocí tlačítka **Zákazník není připraven** .

Všimněte si, že jestliže se zákazník dostaví a do centra s více než hodinovým předstihem, rezervace může být přesunuta do potřebného časového intervalu pomocí metody drag and drop.

Funkce Automatické otevření dráhy může být použita pouze v případě, je-li u příslušné rezervace nastaveno, že je zákazník připraven ke hře. Jestliže nedošlo k aktivaci funkce **Automatické otevření** , dráhy při vytváření rezervace, obsluha musí otevřít dráhu manuálně ve chvíli, kdy je zákazník připraven ke hře. Jestliže obsluha neotevře dráhu včas a začátek rezervace vyprší, stav připravenosti se změní na stav čekání.

Čekání zákazníka

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Jestliže je ve stanový čas, kdy má být dráha otevřena, zákazník připraven ke hře, ale dráha ještě není otevřena, rezervace přejde do fáze čekání zákazníka. Tento stav není pro bowlingové centrum příliš příjemný a proto jsou příslušné rezervace okamžitě zvýrazněny, aby bylo možné předmětnou situaci vyřešit co nejdříve.

Probíhající rezervace

Jakmile dojde k otevření rezervace, předmětná rezervace je označena jako probíhající. Jestliže jeden z elementů smíšené rezervace právě probíhá, ostatní elementy příslušné rezervace jsou automaticky označeny termíny "příchod a potvrzení".

Ukončená rezervace

Jakmile zákazník dokončí hru, rezervace je označena v rezervační tabulce jako ukončená a obsluha může zavřít dráhu.

Neúplná platba

Tento stav upozorňuje obsluhu na fakt, že nějaká část rezervace byla ukončena bez zaplacení dlužné částky. Rezervace je příslušně zvýrazněna, čímž systém upozorňuje obsluhu na riziko nezaplacení

Kompletní rezervace

Tento symbol značí, že došlo k uzavření dráhy a k vybrání příslušné částky a že veškeré zdroje byly deaktivovány. Obsluha má ještě možnost prohlédnout si kompletní rezervaci pomocí tlačítka **Změnit** v okně Rezervační údaje.

Rezervace zrušena

Tento status je rezervaci přidělen v případě jejího zrušení (např. jestliže zákazník oznámí bowlingovému centru, že se v rezervovaný čas nemůže dostavit). Cancelling a reservation eliminates it from the Reservation Sheet. V každém případě je možné vytvořit o takovýchto rezervacích výkaz.

No Show

V případě, že se zákazník do centra nedostaví, rezervace je automaticky označena termínem "No show", což znamená "zákazník se nedostavil" (manuálně nebo automaticky).

---

5. Správa rezervace

5.1 Přesunutí rezervace

Čas, datum a délku rezervace můžete změnit pomocí následujících metod:

- Použitím funkce "drag and drop" v rámci rezervační tabulky.
- Vyjmout a vložit rezervaci v rámci rezervační tabulky.
- Dvojím kliknutím na položku stromové struktury v okně **Rezervační údaje.** Touto operací se otevře okno **Změnit položku,** ve kterém je možné nastavit **Začátek rezervace** .

Funkce "drag and drop" umožňuje obsluze přesunout rezervaci z jednoho časového intervalu do jiného časového intervalu (vodorovně) anebo do jiné dráhy (svisle) kliknutím na předmětnou rezervaci v rezervační tabulce (okraje rezervace blikají a mění barvu) a posunutím rezervace (pomocí myši) do vybraného časového intervalu/dráhy. Tato metoda dále umožňuje přesunout rezervaci také do jiného dne stisknutím a držením myši směrem k pravé nebo levé části. Jakmile myš pustíte, otevře se okno **Potvrzení** .

Jestliže přesunete rezervaci do dražšího / levnějšího dne určitého týdne anebo časového intervalu, dojde ke změně celkové částky, která má být zaplacena, a také veškerých příslušných slev. Jestliže však zákazník již zaplatil celkovou

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

částku, na obrazovce se objeví zpráva informující obsluhu o nové ceně. Obsluha si může zvolit, jestli zákazníkovi vrátí dlužnou částku anebo od něj přijme částku pro vyrovnání ceny.

Všimněte si, že otevřené rezervace je možné posunout pouze svisle, tj. do jiných drah, v případě problémů, které neumožňují hru na otevřené dráze.

5.2 Prodloužení / zkrácení rezervace

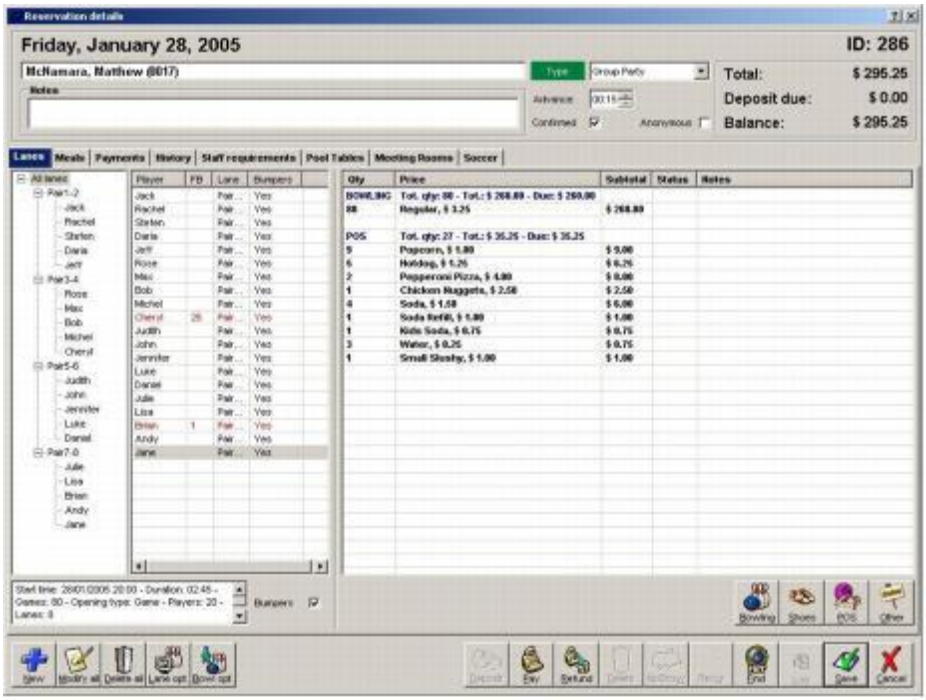
Obsluha má dále možnost prodloužit anebo zkrátit délku rezervace kliknutím přímo na okraj rezervace v rezervační tabulce a posunutím tohoto okraje do zvoleného místa. Veškeré údaje týkající se platby budou automaticky aktualizovány. Veškeré údaje týkající se platby budou automaticky aktualizovány.

5.3 Rezervační údaje

Chcete-li otevřít okno **Rezervační údaje** , vyberte si předmětnou rezervaci a stiskněte tlačítko **Změnit** (anebo jednoduše dvakrát klikněte na předmětnou rezervaci v rezervační tabulce) anebo stiskněte ve fázi vytváření rezervace tlačítko **Údaje** v okně **Nová rezervace** .

Prostřednictvím okna **Rezervační údaje** je možné změnit jakékoliv rezervační údaje a řídit smíšené rezervace (např. ty obsahující více než jednu položku, jako např časově omezené hry anebo rezervace stolu v restauraci) a vytvořit periodické rezervace pro pravidelné zákazníky anebo pro různé události použitím funkcí umístěných ve spodní části obrazovky.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz



Kromě sekce **Dráhy** naleznete také další tlačítka s různými funkcemi pro daný Typ rezervace: **Dráhy** , **Občerstvení** , **Platby** (kde je možné spravovat účty, **Historie** , **Požadavky zaměstnanců** a **Časově omezené hry** (pro každou hru bude zobrazena příslušná sekce). Veškeré tyto funkce jsou detailně popsány v této sekci.

Zákazník

V okně **Rezervační údaje** naleznete pod označením dne a data řádek, který obsahuje jméno a identifikační číslo zákazníka anebo pouze nápis "Anonymní".

I anonymní rezervaci je možné přidělit jméno. Nechejte funkci **Anonymní** aktivní a uveďte do příslušného místa nějaké jméno. Toto jméno bude následovně zobrazeno v rezervačním obdélníku rezervační tabulky.

Deaktivujte funkci **Anonymní** čímž dojde k aktivaci tlačítka **Nalézt člena** a obsluha může vybrat určitého zákazníka a spojit ho s příslušnou rezervací.

Typ rezervace

Při změně **Typu rezervace** použitím roletového menu je nutné vzít v potaz veškeré údaje obsažené v původní rezervaci. Příklad: jestliže předchozí typ rezervace obsahoval tlačítko **Občerstvení** ale nový typ ne, systém odmítne změnit typ rezervace. V každém případě se na obrazovce zobrazí zpráva, která obsluhu upozorní na nemožnost změnit typ rezervace.

Poznámky

Políčko **Poznámky** obsahuje prostor, do kterého je možné zapsat jakékoliv poznámky týkající se osobních požadavků anebo užitečných informací spojených s jakoukoliv rezervací (např. narozeniny dítěte, typ narozeninového dortu a jiné podobné zvláštní požadavky).

In case of web reservations this note is entered by the customer itself, if the **Allow Web Customer Note** option is enabled in the Web Setup.

Tyto poznámky jsou znázorněny při vytváření zprávy Seznam funkcí; pro veškeré bližší funkce odkazujeme na kapitolu Zprávy a výkazy.

Dřívější příchod

Dobu (v minutách), o kterou se má zákazník dostavit do centra dříve než začne běžet příslušná rezervace, je možné změnit zde a to pomocí příslušných **šipek** .

Hráči

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Chcete-li přidat jména hráčů k předmětné rezervaci ve stromové struktuře (znázorňující rezervaci s jednotlivými drahami a hráči) v levé části okna, vyberte nejvyšší úroveň **Všechny dráhy** (anebo **Všechny položky**) stromové struktury.

Všichni hráči mohou být znázorněni v tabulce na pravé straně okna: každý řádek je věnován jednomu hráči a obsahuje identifikační číslo hráče, číslo dráhy (nebo stolu) a označení, jsou-li požadovány nárazníky nebo ne. Chcete-li změnit pořadí údajů, klikněte na nadpis daného sloupce.

Chcete-li zobrazit údaje o častých hráčích a zadat do stromové struktury přezdívku hráče, vyberte příslušného hráče z tabulky tak, že aktivujete tlačítko **Možnosti hráče,** kde je možné najít častého hráče bowlingu (je zde také možné změnit možnosti hráče).

Chcete-li zadat anebo změnit jméno hráče, vyberte funkci **Všechny dráhy** a příslušné jméno ve sloupci **Hráč.** Poté stiskněte klávesu F2 (anebo na ni opětovně klikněte), uveďte příslušné jméno a stiskněte klávesu **Enter** na klávesnici. Tuto operaci můžete zopakovat pro další hráče použitím šipek na klávesnici. Tuto operaci můžete zopakovat pro další hráče použitím **šipek** na klávesnici.

Dvakrát klikněte na jméno hráče a otevře se vám okno Možnosti hráče. (Feature available only with BES, Bowland and Bowland-X)

Chcete-li nalézt a vybrat hráče z příliš dlouhého seznamu, klikněte na tlačítko **Všechny dráhy** a zadejte první písmena jména daného hráče.

Můžete také přesunout hráče z jedné dráhy do druhé použitím metody "drag and drop". Vyberte jednoho hráče ze stromové struktury a přetáhněte ho k hráči na jiné dráze. Touto operací dojde k automatické výměně hráčů.

Chcete-li odstranit hráče ze stromové struktury, stiskněte tlačítko **Vymazat hráče** .

Dráhy

To move a reservation to another lane, use the drag and drop method in the Reservation Sheet.

To add a lane or table to a reservation, press **New** or double click on the tree and the **Modify Reservation** window opens where another lane/table can be assigned to a reservation.

Chcete-li odstranit dráhu nebo stůl z vytvořené rezervace, vyberte příslušnou dráhu anebo stůl a stiskněte tlačítko **Vymazat položku** .

Only in case of an even number of lanes a button appears allowing to change the open mode from pair to single and vice versa. In the presence of lanes in pair mode the button is called **Split All** while in the presence of single lanes, the buttons changes to **Merge All** . Click on it to automatically perform the open mode change.

Open Type

The **Open Type** button allows to change the reservation open type.

This function is useful when customers don't know in advance how and how much they want to bowl. In this case it is possible to make an approximate reservation in time mode and then change it when the customers arrive at the center.

When passing from an open time to another it is also necessary to change the price keys, so it is recommendable to collect only deposits and not payments.

Nárazníky

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

U dráhy je možné zvolit použití nárazníků zatržením rámečku **Nárazníky** ve spodní části obrazovky. Touto operací nastavíte nárazníky pro VŠECHNY hráče předmětné dráhy. Jestliže u dráhy vybrané pro příslušnou rezervaci nejsou nárazníky k dispozici, zobrazí se zpráva, která vás o bude této skutečnosti informovat.

U každého hráče je možné změnit nastavení podle toho, zda-li preferuje použití nárazníků anebo ne, vybráním hráče a dvojím kliknutím na příslušný řádek (v tabulce anebo ve stromové struktuře). Poté je možné zadat použití nárazníků pomocí funkce ANO/NE.

Prodej

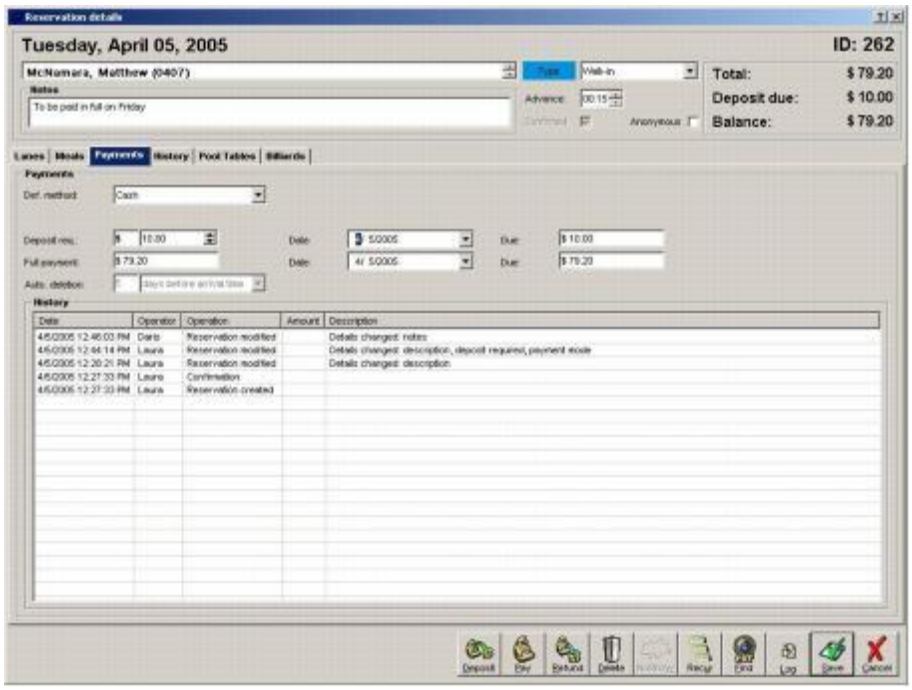
Prodej veškerých položek je spojený s rezervací a ne s jednotlivými hráči anebo drahami, jako je tomu v případě, kdy je dráha otevřená pomocí funkce Stav dráhy.

Tabulka v pravé části okna obsahuje veškeré údaje o prodeji jednotlivých položek spojeného s danou rezervací: herní bloky a/nebo časově omezené hry, body pro bowling a ponožky, nástroje, POS a jiné příjmy.

This table comprises the following columns: **Quantity** , **Price** (tariff details), **Subtotal** (**Qty** multiplied by **Price**), **Status** (indicating whether the reservation has been paid or refunded) and **Notes** .

Chcete-li změnit množství anebo prodat další položky, klikněte na zvolenou položku ze seznamu tabulky a poté klikněte na tlačítka **Bowling** /**Časově omezené hry,Boty pro bowling, Nástroje,Jiné** anebo **POS,** čímž se otevře okno Prodej

Platby



Zálohy a platby s příslušnými údaji je možné nastavit pomocí tlačítka **Platby** . Zálohy a platby s příslušnými údaji je možné nastavit pomocí tlačítka **Platby** . Tyto částky jsou poté zobrazeny v horní pravé části okna **Rezervační údaje.** Celková částka transakce je znázorněna červenou barvou, jestliže vypršel termín splatnosti, a modrou barvou, jestliže má zákazník v bowlingovém centru kredit (v případě, že je přijatá záloha vyšší než celková částka).

Chcete-li přijmout zálohu, zmáčkněte tlačítko **Záloha** a otevře se vám okno **Platba,** které obsahuje předešle zadanou částku.

Chcete-li vrátit zálohu, vynulujte **Požadovanou zálohu** a zákazníkův účet (zůstatek) se přiměřeně zvýší.

Všimněte si, že při zrušení rezervace se automaticky otevře okno **Vrácení peněz** .

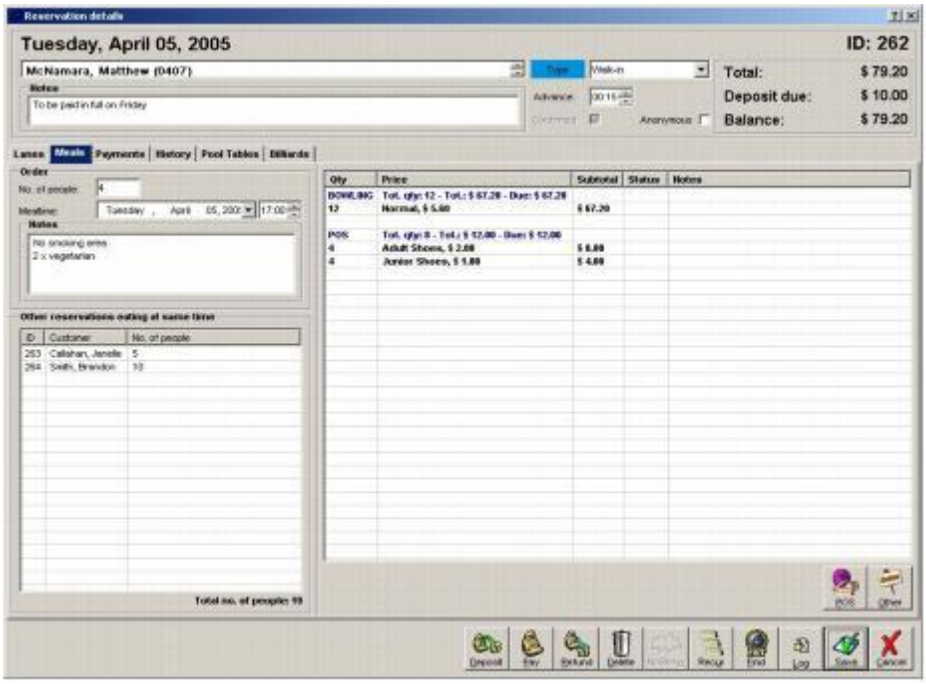
Pro dokončení platby v okně **Rezervační údaje** stiskněte tlačítko **Uhradit** a otevře se okno Platba.

Standardní metoda se týká způsobu platby aplikovaného u určitého zákazníka (zde může být nastaven / změněn způsob platby pro předmětnou rezervaci). Při uvedení způsobu platby pomocí kreditní karty se objeví příslušná pole, která jsou vyplněna automaticky, stisknete-li tlačítko **Sejmout data** a protáhnete čtecím zařízením členskou kartu. Údaje mohou být zadány i ručně. Note that it is not possible to set Player Club Cash as default payment mode.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Automatické vymazání (pro provizorní rezervace) umožňuje obsluze změnit konfiguraci centra týkající se určité rezervace.

Občerstvení



Počet osob pro tento typ rezervace, které si přejí občerstvení, je možné změnit / zobrazit pomocí tlačítka **Občerstvení** . Specifické požadavky týkající se menu, nekuřácké zóny, specifického stolu anebo jiných požadavků je možné u jednotlivého zákazníka zaznamenat v sekci **Poznámky** . Tyto poznámky je následovně možné zobrazit pomocí Zprávy o funkcích.

V první části můžete zadat **Počet osob, Čas** a **Datum,** které se vztahují k objednanému jídlu.

Tabulka v levé části obrazovky zobrazuje ostatní jídla, objednaná ve stejné době, a celkový počet osob, které si tato jídla objednaly (počet osob, které si objednaly občerstvení, je zvýrazněn červenou barvou v případě, že byl překročen limit osob, který je schopna kuchyně přijmout podle stanovené kapacity kuchyně pro danou dobu; tento limit nastavíte pomocí funkce Konfigurace centra). Tento údaj není v žádném případě závazný, a proto je možné řídit občerstvení velmi flexibilním způsobem. V první části můžete zadat

History and Log

Funkce **Historie** v rámci okna **Rezervační údaje** je rozdělena do dvou částí.

Horní část je věnovaná **Historii zákazníka** . V této sekci jsou uvedeny informace týkající se rezervace zákazníka a také příslušné zaregistrované události (včetně těch, které byly zaznamenány prostřednictvím okna **Změnit zákazníka**).

Ve spodní části políčka **Historie** naleznete **Historii rezervace** , která obsahuje veškeré fáze spojené s vytvářením rezervace a také veškeré příslušné změny (např. vytvořená rezervace, zákazník se nedostavil, pozměněná rezervace atd.).

Záznamy mohou být pro určité datum a čas vytvořeny také manuálně a to pomocí funkce **Historie zákazníka** anebo **Historie rezervace** stisknutím tlačítka **Záznamy** .

Zaměstnanci

Toto tlačítko obsahuje seznam, ze kterého je možné vybrat zaměstnance, který bude mít na starosti předmětnou rezervaci. Do políčka **Poznámky** může pověřená osoba zapsat veškeré požadavky či poznámky týkající se příslušné rezervace.

REZERVAČNÍ SYSTÉM > Správa rezervace > Rezervační údaje

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

5.4 Smíšené rezervace

Smíšenou rezervací je označena ta rezervace, která je složena z více prvků anebo aktivit (tj. doplňkové rezervace). Příklad: skupina si přeje hrát 1 hodinu kulečník, poté se najíst v restauraci a následovně si zahrát bowling - smíšená rezervace umožňuje spojení veškerých výše zmíněných prvků prostřednictvím jedné rezervace.

Chcete-li přidat nějaké činnosti či prvky k nové rezervaci (jako např. dráhy nebo kulečníkové stoly), zmáčkněte tlačítko **Údaje** . Chcete-li přidat činnosti či prvky k již existující rezervaci, otevřete okno **Rezervační údaje** . Jakmile otevřete okno **Rezervační údaje** , stiskněte tlačítko **Nový** , čímž dojde k otevření okna **Nová rezervace** . Zde je možné vybrat pomocí vhodný **Typ zdroje** . Všimněte si, že nabídnutý začátek rezervace je ten, který byl zadán u původní rezervace.

Chcete-li přesunout prvky smíšené rezervace jeden po druhém, můžete použít metodu drag and drop. Chcete-li však přesunout celou smíšenou rezervaci najednou, vyberte veškeré prvky pomocí klávesy **Ctrl** poté je vyjměte a nakonec vložte do vybraného místa. Příklad: chcete-li přesunout bowling rezervovaný na 18.00 hodin společně se stolem v restauraci zamluveným na 20.00 hodin, vyberte tyto dva prvky pomocí klávesy **Ctrl** , vyjměte je a vložte do časového intervalu 19.00 hodin. Rezervovaný stůl bude automaticky přeložen do časového intervalu 21.00 hodin.

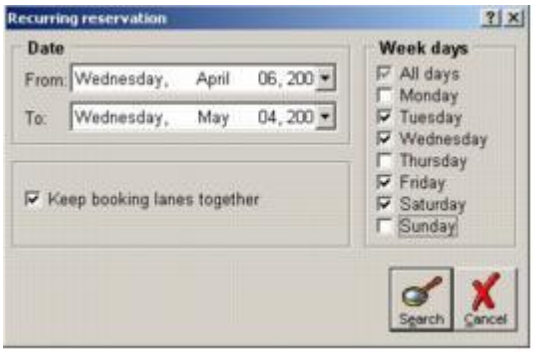
Jestliže použijete funkce **Příchod zákazníka, Zákazník připraven** , **No show** a **Vymazat,** nastavení je platné pro veškeré prvky (tj. pro celou smíšenou rezervaci).

Chcete-li změnit údaje týkající se pouze jednoho prvku, vyberte si příslušný zdroj v okně **Rezervační údaje** a klikněte na stromovou strukturu. Touto operací dojde k aktivaci tlačítka **Změnit,** které otevře okno **Změnit rezervaci** .

5.5 Periodické rezervace

Periodickou rezervací je označena ta rezervace, která se opakuje v pravidelných intervalech (např. každé pondělí). Tato aplikace je obzvláště užitečná pro rezervace turnajů, ligy, pro provádění údržby a pro pravidelné zákazníky. Furthermore recurring reservations can be used so that certain hours of certain days cannot be booked to leave them free for walk-in customers (i.e. rush hour with a recurring Service booking every Friday evening from 5 pm to 9 pm).

Pro vytvoření periodických rezervací postupujte následujícím způsobem: vytvořte první rezervaci (může se jednat i o smíšenou rezervaci) a uložte ji. Then enter the **Reservation Details** window, press **Recur** and set the variables of the reservation, below.



Stisknutím tlačítka **Hledat** v tomto okně se otevře tabulka obsahující **Výsledky** hledání, ve které je možné provést potřebné volby (použitím klávesy **Ctrl** na klávesnici). V případě smíšené rezervace bude tabulka obsahovat pro každý element smíšené rezervace jeden sloupec, který může být označena nápisem "Nedostupný" v případě, že je již rezervační místo zamluveno. Stisknutím tlačítka **OK** potvrdíte vytvoření veškerých rezervací.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Pro vyhledání, přesunutí, přidání, prohlédnutí anebo zrušení jedné z vytvořených periodických rezervací je nutné otevřít jednu z těchto rezervací a stisknout tlačítko **Seznam** . Otevře se tabulka obsahující veškeré rezervace dané skupiny. Zde je možné vybrat jednu rezervaci (anebo více rezervací pomocí klávesy **Ctrl** na klávesnici) a použít příslušnou funkci. Stisknutím tlačítka **Vymazat** dojde ke zrušení rezervace a k otevření okénka **Platby** pro případné vrácení dlužné částky. Při přesunutí rezervace použijte **šipky,** čímž změníte čas rezervace, a stiskněte tlačítko **Potvrdit** .

5.6 Potvrzení rezervace

Okno **Potvrzení rezervace** je velmi užitečné v případě, že potřebujete potvrdit rezervaci, která může být zaslána zákazníkovi buď běžnou anebo elektronickou poštou anebo může být uložena do záznamů bowlingového centra.

Okno Potvrzení rezervace můžete otevřít třemi způsoby:

- vybráním předmětné rezervace v rezervační tabulce e stisknutím tlačítka **Info** ,
- vybráním tlačítka **OK** v okně **Nová rezervace** a otevřením okna **Rezervace info** ,
- stisknutím tlačítka **Uložit** v okně **Rezervační údaje** a otevřením okna **Potvrdit rezervaci** ,

kde obě okna obsahují podobné informace

All Details

Aktivací funkce **Všechny údaje (pouze zaměstnanci)** se zobrazí detailní informace týkající se předmětné rezervace, včetně sekcí **Rezervační údaje** , **Ekonomické údaje** a **Historie** které obsahují seznam s veškerými změnami spojenými s danou rezervací. Tato funkce je velmi užitečná, protože bowlingové centrum si může uložit veškeré údaje týkající se jakékoliv rezervace a může také o této rezervaci vytvořit zprávu.

Customer Confirmation

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Obrazovka **Potvrzení pro zákazníka** obsahuje pouze tlačítko **Rezervační informace,** které zákazníkovi poskytuje základní informace o datu, času, potřebné záloze, celkové ceně, počtu hráčů atd. (tyto informace mohou být změněny v okně **Rezervační údaje**).

Header and Footer Files

Soubor záhlaví umožňuje vložit samostatně uložený dokument (např. zdvořilý dopis s potvrzením rezervace) na začátek rezervace.

Soubor zápatí umožňuje vložit dokument na konce potvrzení (např. reklamu, směrnice centra, upomínky atd.).

Jednoduše klikněte na **Soubor záhlaví** nebo **Soubor záhlaví** , vyhledejte příslušný dokument (musí být uložený ve formátu RTF, aby ho Conqueror poznal) a stiskněte **Otevřít** .

Písmo

Vyberete-li text (nebo část textu) a stisknete-li **Písmo** , můžete pozměnit typ a velikost písma, což vám umožní upravit podle potřeb zákazníka potvrzení rezervace. Obsluha může chtít zvýraznit, že ještě nebyla zaplacena záloha, což provede podtržením anebo zabarvením příslušného textu vybranou barvou anebo také zvětšením písma.

E-mail

Potvrzení rezervace může být zasláno zákazníkovi prostřednictvím elektronické pošty. Stiskněte tlačítko **E-mail** a zadejte příslušnou adresu elektronické pošty zákazníka (adresa se objeví automaticky, jedná-li se o častého hráče bowlingu). Před provedením této operace se ujistěte, jestli je e-mailový systém vašeho centra funkční a aktivní. Systém informuje obsluhu, že zpráva byla přesunuta do schránky s odesílanou poštou; poté je nutné email poslat.

Tisk

Výše uvedené informace je následovně možné vytisknout pomocí funkce **Tisk** .

Náhled

Stisknutím tlačítka **Náhled** dojde k vytvoření zprávy obsahující základní informace týkající se rezervace, jestliže byly provedeny operace v rámci funkce Potvrzení pro zákazníka anebo zprávy podrobnějšího formátu, jestliže byly provedeny operace v rámci **Všechny údaje** . Stisknutím tlačítka **Export** můžete uložit zprávu tak, že ji budete moci doplnit později o následující údaje: logo společnosti, reklamní obrázky atd.

Uložit

Tuto funkci můžete použít pouze tehdy, jestliže jste informace získali stisknutím tlačítka **Uložit** v rámci okna **Rezervační údaje.** Funkce slouží pro potvrzení veškerých provedených úprav a změn.

5.7 Importing Reservations

Back Office > Reservations > Import Reservations

Through this window it is possible to import a reservation previously defined in an Excel file.

The Excel file contains the reservation data: date, time, game type, bowling quantity, contact name, contact phone number, FB ID, and for each bowler it is necessary to specify: name, lane, team name, position on the lane, handicap, gender, bumper and bowler attributes.

To proceed, first choose the file to be imported by clicking on **Import Excel file** , then specify the lane where to start looking for the bookable lanes (**Start Auto-allocation from Lane**) and start the import procedure by pressing **Import.**

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

The result of the import procedure is displayed for each file and it is possible to open the Booking System with the imported reservation automatically selected.

---

6. Nalezení rezervace

Funkce **Najít rezervaci** je přístupná stisknutím tlačítka **Rezervace** na Ovládacím panelu a je užitečná pro vyhledání rezervace, chcete-li rezervaci změnit nebo ji zobrazit v Rezervační tabulce.

Horní část okna je rozdělena do čtyř částí, do kterých je možné zadat údaje potřebné pro vyhledání rezervace, zákazníka anebo skupiny zákazníků a to následujícím způsobem:

- **ID** , **Typ rezervace** a **Počet dnů,** které mají být vyhledány, je možné zadat do okna **Rezervace** .
- **ID** , **Jméno** a **Příjmení** spojené s rezervací je možné zadat do okna **Jednotlivý zákazník** .
- **ID skupiny** , **Jméno** a **Kontakt** je možné zadat do okna **Skupina/Podskupina** .
- Vyhledávání může být dále omezeno na některé informace pomocí funkce **Progresivní filtry** zadáním následujících údajů: **Poštovní směrovací číslo** , **Číslo ulice** a **Telefonní číslo** jednotlivého zákazníka anebo kontaktní osoby skupiny.

Stisknutím tlačítka **Hledat** dojde k zobrazení výsledků. Pomocí tlačítka **Reset** smažete veškeré údaje z okna a můžete začít nové vyhledávání a zadat zcela nové parametry.

Všimněte si, že jestli nepoužijete žádný filtr, výsledky hledání budou obsahovat veškeré rezervace bowlingového centra, což je užitečné pouze v případě opravdu malého počtu rezervací.

Klikněte na názvy sloupců tabulky pro abecední uspořádání údajů.

Chcete-li zobrazit vybrané rezervace rezervační tabulky, klikněte na tlačítko **Vybrat** . (tato funkce není aktivní pro vymazané rezervace anebo zrušené rezervace v případě nedostavení se zákazníka).

Chcete-li zobrazit vybrané rezervace (a veškeré příslušné údaje) v okně **Rezervační údaje** , klikněte na tlačítko **Změnit** .

Veškeré rezervace provedené určitým zákazníkem mohou být zobrazeny použitím členské karty (sejmutím údajů).

---

7. Zprávy a výkazy

Back Office > Zprávy a výkazy > Zprávy o rezervacích

Zprávy týkající se rezervací jsou vytvořeny v sekci **Zprávy o rezervacích** prostřednictvím okna **Typy zpráv a výkazů,** ve kterém jsou zobrazeny veškeré různé typy zpráv a výkazů, které mohou být v systému vytvořeny

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Bowlingové centrum může použít informace získané pomocí následujících zpráv pro různé účely, např. pro zvýšení prodeje v určitých dnech týdne tak, že vytvoří pro zákazníky (kteří navštěvují centrum v rušnějších hodinách) různé nabídky, aby začali navštěvovat centrum i v méně rušných dnech nebo hodinách.

7.1 Vytváření zprávy nebo výkazu

Po zvolení určitého typu zprávy nebo výkazu vytvoříte příslušnou zprávu vybráním a zadáním údajů do filtrů určených pro vyhledávání rezervací a specifických kritérií. Příklad: zadáním údaje **Jméno zákazníka** bez zvolení jakéhokoliv dalšího filtru dojde k vytvoření zprávy obsahující veškeré rezervace týkající se předmětného zákazníka, zatímco zvolením nějakého dalšího filtru **Datum rezervace** vytvoříte mnohem užší a specifičtější zprávu, která bude obsahovat pouze ty rezervace zákazníka, které spadají do určitého časového období (tj. čím více filtrů zadáte, tím specifičtější a užší bude výsledná zpráva).

Jestliže nebude použit žádný filtr a centrum bude mít v databázi velký počet rezervací (což je běžná situace), zobrazí se zpráva, která doporučí použít alespoň jeden filtr, čímž zabráníte znázornění přílišného množství informací.

Po vybrání příslušných filtrů (budou-li vybrány) stiskněte tlačítko **Tisk** a dojde k okamžitému vytištění předmětné zprávy. Stisknete-li tlačítko **Náhled,** můžete si zprávu prohlédnout a teprve poté se rozhodnout, jestli ji vytisknete anebo ne.

Každá zpráva anebo výkaz obsahuje název vybraných filtrů a veškeré relevantní údaje jsou shrnuty na konci zprávy, což umožňuje okamžité zobrazení veškerých potřebných údajů.

7.2 Typy zpráv a výkazů

Rezervační údaje

The choice of a specific filter reduces the information displayed, creating a more specific report.

Reservation Details Reports can regard reservations:

- made by a particular **Operator** ,
- made under a particular **Group** or **Customer Name** ,
- referring to a specific **Date of Play** , **Booking Type** , **Booking Status** , **Number of People Bowling** , **Number of People Eating** or **Source** (between **Web** and **Non-web**).

Vyberte příslušný filtr a zvolte některou z možností rozbalovacího menu anebo zadejte příslušné informace do vybraného pole a poté stiskněte tlačítko **Tisk** nebo **Náhled** .

Zpráva obsahující rezervační údaje zobrazí velké množství informací včetně počtu případů, kdy se daný zákazník / skupina nedostavil (No Show) v době rezervace do centra (jestliže je příslušný zákazník / skupina anonymní, hodnota zůstane 0).

Nedoplatky / Splatné zálohy

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Okna **Nedoplatky** a **Splatné zálohy** obsahují stejné filtry, ale při vytváření zprávy prostřednictvím funkce Nedoplatky dojde k zobrazení zákazníků/skupin, které ještě centru nezaplatili nějaké dlužné částky, zatímco zpráva týkající se splatných záloh obsahuje zálohy, které mají být bowlingovému centru zaplaceny pro potvrzení rezervace.

Oba typy zpráv jsou extrémně důležité pro účetnictví bowlingového centra, protože uvádí částky, které jsou centru dlužné, včetně zákazníka, kontaktu a telefonního čísla. Zprávy mohou být vytvořeny na základě **Typu rezervace** , **Jména skupiny** , **Jména zákazníka** , **Data vložení rezervace,Splatnost celkové platby /zálohy** (tj. datum, kdy má být zaplacena celá částka anebo záloha, nastavená v sekci **Platby** v okně **Rezervační údaje**), **Stavu rezervace** anebo **Zaměstnance** . Zpráva obsahuje veškeré výše uvedené informace včetně **Hodnoty rezervace** , **Zaplacené zálohy** a **Dlužné částky /zálohy** .

Zrušené rezervace / rezervace No Show

Chcete-li vytvořit zprávy týkající se rezervací, u kterých se zákazník nedostavil, anebo zrušených rezervací, přejděte do sekce Zrušené rezervace anebo Rezervace, kde jsou shromážděny informace z databáze Historie. Chcete-li zobrazit ve zprávě zrušené rezervace anebo rezervace No Show, můžete použít následující filtry: **Jméno skupiny** , **Jméno zákazníka** , **Datum zrušení rezervace /No Show** , **Datum vložení rezervace** , **Typ rezervace** , **Počet hráčů** a **Zaměstnanec,** který u rezervace nastavil, že byla **Zrušená** anebo **No Show** .

Zpráva zobrazí obvyklé informace týkající se rezervace a dále také **Kontaktní telefonní číslo** , **Datum zrušení** rezervace / **No Show** , **Zaplacené částky** a/anebo **Vrácené částky** , **Poznámky** (jestliže byla rezervace zrušena automaticky, objeví se automaticky poznámky s vysvětlením) a jméno **Operátora,** který zrušil rezervaci (jestliže byla rezervace zrušena automaticky, na obrazovce se zobrazí nápis "auto").

Seznam funkcí

Seznam funkcí umožňuje bowlingovému centru vytvořit jednoduchou zprávu s veškerými rezervacemi a požadavky spojenými s jednotlivými rezervacemi, vytvořenými pro určitý den anebo časové období. This type of report is generated from Confirmed, Arrived or Complete bookings and can be utilized at the beginning of each day in order to visualize and prepare for the particular bookings for the day, if it is a Party booking, whether they require food and drink, have Time Games, etc. or for the end of the day when a report of the reservations of the day is required.

Tato zpráva se odlišuje od ostatních typů zpráv v tom, že obsahuje dva řádky s informacemi věnovanými každé rezervaci. První řádek obsahuje rezervační údaje a také to, jestli si zákazník přeje použít nárazníky (**N** - ano/n), **Datum hry** a **Čas příchodu** , **Čas pro občerstvení** , **Herní čas** , **Počet hráčů** , **Počet stravujících se osob** a **Množství** ; tj. počet bowlingových her anebo délka rezervovaného času - pro neomezený bowling toto pole zůstane prázdné.

Na druhém řádku naleznete poznámky týkající se příslušné rezervace. **Jiné** se vztahuje na časově omezené hry spojené s příslušnou rezervací, zatímco **Výběr menu** znázorňuje menu a občerstvení, které zákazník upřednostňuje. Sekce **Poznámky** zobrazuje veškeré specifické informace týkající se rezervace (uvedené v okně Rezervační údaje).

Příjmový výkaz

Příjmový výkaz obsahuje informace získané nejenom z databáze Conqueror, ale také z archívu systému a poskytuje užitečné údaje týkající se celkových příjmů centra pocházejících z prodeje. Příklad: jestliže si vyberete filtr **Zaměstnanec,** dojde k znázornění příjmů vytvořených pro centrum určitým operátorem; bowlingové centrum se může rozhodnout, jakým způsobem použít tuto informaci.

Nejlepší / Nejhorší klienti

Zde dojde k zobrazení rezervací klientů, kteří utratili v centru nejméně a nejvíce peněz a také částky, kterou utratil každý zákazník u příslušné rezervace. Použitím těchto informací může centrum podnítit zákazníky, aby utratili u určitých typů rezervací anebo v určitých dnech větší částky.

Použitím filtru **Typ rezervace** je možné vytvořit zprávu, která udává nejvyšší a nejnižší utracenou částku u příslušného typu rezervace (např. oslava, liga atd.); použitím filtru "zákazník" dojde k vytvoření zprávy udávající, kdy příslušný zákazník utratil nejvíce a kdy nejméně peněz.

Zprávy jsou rozděleny do sloupců, které zobrazují následující údaje: **Datum vložení rezervace** , **Celková částka** , **Částka utracená na osobu** (celkem) a **Částka za bowling** od nejvyšší do nejnižší hodnoty.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

8. Nastavení rezervačního systému

Nastavení > Konfigurace centra > Rezervace

Zde je možné nastavit rezervační systém tak, aby vyhovoval specifickým požadavkům vašeho centra.

Minimální rezervační doba

Jednotka míry v rezervační tabulce je založena na minutách, které jsou zde uvedeny (doporučujeme 10 nebo 15 minut), a značí také minimální dobu, na kterou je možné provést rezervaci. Tato nastavená časová jednotka je znázorněna i v rezervační tabulce pomocí vertikálních přerušovaných čar.

Upozornění na rezervaci dráhy

The number of minutes inserted here indicates how far in advance the reservation relative to a specific lane is displayed in the Lane Status window with the **Reserved** label and the starting time.

Automatické přidělení drah

Vyberte dráhu, od které systém začne vyhledávat první dráhu kompatibilní s rezervací, která byla vytvořena. Doporučujeme vybrat jednu z nejméně používaných drah, čímž zajistíte rovnoměrné opotřebení drah. Příklad: v bowlingových centrech s 24 dráhami, ve kterém je prvních 12 drah používáno více než dalších 12 drah, vyberte třináctou dráhu a tím umožníte, že při vyhledávání první dráhy bude upřednostněno 12 méně používaných drah. Změnění tohoto nastavení v pravidelných intervalech umožňuje pravidelnější a vyváženější opotřebení drah.

Pro přesnější zhodnocení opotřebení drah odkazujeme na Zprávy o použití drah.

Dřívější příchod

Specifikujte, o jakou dobu musí zákazník přijít dříve, aby měl dostatek času na přípravu před začátkem hry. Ve chvíli, kdy má zákazník přijít, jestliže nebylo u rezervace nastaveno, že se zákazník dostavil, bude u rezervace automaticky nastaveno zpoždění.

Nastavení je následovně možné změnit prostřednictvím okna **Rezervační údaje.**

Maximální doporučený počet hráčů na jednu dráhu

Tato funkce omezuje počet hráčů pro jednu dráhu za účelem zachování konstantní hry; zadaný počet musí být menší nebo stejný jako maximální počet hráčů zadaný v sekci Konfigurace centra. Jakmile dojde k překročení tohoto limitu, dojde k automatickému vyhrazení další dráhy. Příklad: jestliže si bowlingové centrum nastaví deset hráčů jako maximální počet a 8 hráčů jako **Doporučený maximální počet** , při vytváření rezervace s devíti hráči systém navrhne, aby byla rezervace rozšířena o další dráhu; celkově tedy bude obsahovat dvě dráhy. V každém případě se jedná o pouhý návrh. Jestliže je však počet hráčů vyšší než 10, rezervace bude provedena u dvou drah.

Typ zdroje

Vyberte zdroj bowlingového centra (herní blok anebo časově omezená hra) z rozbalovacího menu a nastavte standardní **Počet hráčů** , standardní **Počet her** anebo standardní **Čas v minutách** ; tato funkce je přístupná přes okno Nová rezervace.

Občerstvení

Zde je možné nastavit kapacitu restaurace, tj. počet osob, které mohou být obslouženy v restauraci / snack baru během určitého časového intervalu. Do okénka vedle **Délka směny v kuchyni** uveďte v minutách časový interval každé směny. Na řádek vedle volby **Maximální počet osob na směnu** veďte maximální počet osob, které mohou být obslouženy v restauraci během každé směny v kuchyni.

Otevírací doba

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Definujte časový rámec, ve kterém je možné vytvořit v rezervační tabulce rezervaci. Tento časový rámec může být znázorněn červenou linkou v rezervační tabulce. Nastavte **Otevřeno nepřetržitě,** je-li možné hrát/rezervovat hry bez omezení po dobu 24 hodin. Nastavení **Od... Do..** . udává otevírací dobu centra.

Typy rezervací

V tomto okně je možné vytvořit nové typy rezervací a změnit ty existující.

This window allows to give a name to the **Reservation Type** (such as "National League") and the choice of the detail to be displayed in the Reservation Details window for each type: **Lanes** , **Meals** , **Payments** (where accounts can be managed), **History** , **Staff Requirements** , **Time Games** (a tab for each Time Game is displayed) and Bowling Mode can be assigned to the various types of reservations.

Enable the **Type by Default** option to set the current reservation type as default when creating a new reservation. To change the default, enable another reservation type.

Servisní rezervace týkající se řízení bowlingového centra slouží pro uzavření drah a pro provedení naplánovaných údržbářských a podobných prací (anebo pro nechání některých volných drah pro hráče, kteří se dostaví do centra bez rezervace). Nejedná se o skutečné rezervace a proto se neřídí logikou normálních rezervací. Z tohoto důvodu při nastavení **Servisní rezervace** budou mnohé funkce neaktivní.

Select the Confirmation E-mail Template to be associated to the **Reservation Type** . The e-mail templates available are those previously set in **Center Setup > Reservations > Template Setup**.

Pro vymazání určitého typu rezervace si ho vyberte v tabulce a stiskněte tlačítko **Odstranit** .

Ve spodní části okna můžete nastavit odlišné barvy pro různé typy rezervací, aby byly snadněji rozeznatelné. Vyberte si rezervaci v tabulce, vyberte si barvy kliknutím na **Pozadí** , **Text** a **Okraj** a rozhodněte, má-li rezervační obdélník blikat. Jestliže jste se změnami spokojeni, můžete je nastavit jako standardní pro daný typ rezervace a to stisknutím na tlačítko Uložit. Jestliže tyto změny nechcete uložit, stiskněte na tlačítko Reload a dojde k obnovení standardních barev.

Stav rezervace

Zde je možné nastavit pro každý stav rezervace jinou barvu: vyberte stav, nastavte barvu a zavřete.

Stiskněte tlačítko **Seznam barev** v rezervační tabulce a zobrazí se popis nastavených hodnot.

Group Types

Here it is possible to define and modify the type of organization of a particular group e.g. Schools, Scouts, etc. This information will be available in the FBT module, when a group is created.

Professions and Workplaces

Allows the operator to define and modify the job description of a group.

This information will be available in the FBT module, when a group is created.

Discover Sources

The **Discover Sources** (that is how/where the customer first learned of the Bowling Center, like radio, TV advertising, newspaper etc.) can be defined or modified. Tyto informace můžete použít pro reklamní účely.

This information will be available in the FBT module, when member/group is created.

Typy historických záznamů

Here one can create informative messages that can then be chosen and inserted into the **Customer History** and the **Reservation History** by clicking on the **Log** button in the Reservation Details window.

Odečíst čas v případě zpoždění

Zatrhněte tuto volbu, jestliže chcete, aby měla obsluha možnost zkrátit dobu časově určené hry v případě zpoždění zákazníka s tím, že zákazník zaplatí celou částku bez ohledu na zkrácenou hrací dobu (v takovýchto případech se zobrazí okno, ve kterém můžete uvést čas, který má být odečten). Jestliže tato funkce nebude použita, původní rezervovaná doba zůstane platná s tím, že budou posunuty veškeré následné rezervace.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Incoming Reservation Delay (Minutes)

Insert here how many minutes in advance the incoming reservations have to be displayed in the Tab module.

Fee Setup

Fees applied to reservations can be:

- a **Fixed Amount** : in this case, the amount entered here will be charged to each web reservation.
- a **Percentage** : in this case, the fee will vary with the reservation total. Enter here the percentage to charge.
- a **Fixed Amount per Game** : in this case, the amount entered here will be charged for each game included in the reservation
- a **Fixed Amount per Player** : in this case, the amount entered here will be multiplied by the number of bowlers included in the reservation

For the last 3 options it is possible to set the minimum fee that has to be charged and the maximum fee that can be applied. E.g. Enter 1 as the minimum fee in order to charge $1 even if the fee calculated is lower than $1. Enter $10 as the maximum fee in order to charge $10 even if the fee calculated is higher than $10.

These settings only affect local reservations. In order to manage fees for web reservations, similar settings have to be specified in *Web Setup.*

Automatické vymazání provizorní rezervace

Tato sekce obsahuje nastavení, která stanovují automatické vymazání provizorních rezervací vytvořených **jednotlivými zákazníky** , **skupinami** anebo **anonymními** zákazníky.

Obsluha může u každého typu zákazníka nastavit, kdy má být provizorní rezervace nastavena, jestliže zákazník rezervaci nepotvrdí.

Řízení pozdních příchodů

Řízení pozdních příchodů udává, kdy a jak se ze Zpožděné rezervace stane rezervace No Show. To znamená manuální nastavení možností **Automatické No Show po ... minutách** anebo **Automatické No Show na konci dne** .

Manuální nastavení **No Show** je flexibilnější. Příklad: jestliže není rezervační tabulka plná, rezervace může být přesunuta na jinou dráhu v případě, že zákazník dorazí do centra se zpožděním.

Potvrzení rezervace

Jestliže je zvolená tato možnost, okamžitě po uložení rezervace se zobrazí souhrn rezervačních údajů, které je možné vytisknout, poslat elektronickou poštou anebo zpracovat do zprávy. Tato funkce je obzvláště užitečná pro písemné potvrzení rezervace jak pro zákazníka tak pro bowlingové centrum.

Zobrazit původní rezervaci

Vyberte tuto funkci, chcete-li zobrazit původní rezervaci (na řádku) pod délkou současné rezervace v rezervační tabulce. Tato funkce může být užitečná v případě, že došlo ke změnám anebo vymazání rezervace. Deaktivujte tuto funkci, mají-li být zobrazeny pouze skutečné rezervace: jestliže má centrum rezervováno ve stejnou dobu mnoho drah, tato lišta může zabírat cenné místo.

Standardně potvrzené rezervace

Jestliže se bowlingové centrum rozhodne nepracovat s provizorními rezervacemi, tato funkce musí být aktivovaná. Jestliže se naopak centrum rozhodne pracovat s provizorními rezervacemi, rezervace zůstanou provizorní až do chvíle, kdy bude přijata záloha anebo kdy bude rezervace potvrzena manuálně prostřednictvím okna Rezervační údaje.

Standardní anonymní rezervace

Vyberte si tuto funkci, jestliže mají být rezervace standardně nastaveny jako anonymní, tj. má-li být přeskočeno okno **Hledat člena** při vytváření rezervace. Tato funkce je užitečná pro centra, která nepracují často s častými hráči bowlingu, ale upřednostňují přidělit rezervaci pouze jméno a ne údaje o zákaznícovi.

Zaplatit po příchodu zákazníka

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Bowlingové centrum si může zvolit tuto možnost v případě, že nechce vybírat zálohy, ale upřednostňuje zaplacení příslušné částky po příchodu zákazníka do centra.

Use Quick Booking Window

Option for Bowling Centers using fast booking: when creating the reservation a simple window appears instead of the standard one. Only two fields have to be filled in: **Customer** and **Notes** .

If desired, by pressing the **More** button, the standard window will open and more details can be defined.

Show Lane and Player Details in Receipts

Enable this option to print the reservation lane and player details on the receipts. The player details printed are the name, the handicap, the gender, the player attribute...

Close Reserved Lanes Still to be Paid

Enable this option to automatically close lanes related to reservations, even if they are not paid in full.

Deposit Default Value (%)

Set a default percentage to calculate the deposit the customer has to pay in order to confirm their reservation.

To allow reservations without any deposit, enter zero.

Days after Date of Insertion the Deposit Must be Paid

Enter how many days are available to the customer to pay their reservation deposit, starting from the insertion day.

Days before Date of Play the Balance Must be Paid

Enter the number of days before the date of play the reservation has to be paid in full.

Zpráva dne

Zde může obsluha napsat zprávu, která bude přístupná pro všechny operátory a bude znázorněna nad ovládacím panelem rezervační tabulky. Příklad: Na dnešek nejsou naplánované žádné ligové hry. Tato zpráva zůstane zobrazena beze změny až do chvíle, kdy nebude manuálně pozměněna. .

Tohoto je možné dosáhnout i kliknutím na Prostor pro zákazníka v rezervační tabulce.

---

9. Privilegia

Setup > User Profiles > Reservations

Zde může vedoucí bowlingového centra vytvořit různé profily týkající se správy rezervací pro různé zaměstnance.

Mnoho těchto privilegií je přímo či nepřímo spojeno s řízením a správou plateb anebo záloh, některé jsou určeny pro bezpečnostní účely a některé zase pro přizpůsobení rezervačního systému specifickým potřebám centra.

Inserting and Modifying Reservations

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

This privilege gives the operator the possibility to create and modify reservations. Without this privilege the operator can exclusively consult the Reservation Sheet and can't do anything else.

Vybírání plateb a záloh spojených s rezervacemi

Tato privilegia jsou nabízena centrům, které si přejí rozdělit úkoly a odpovědnost (např. operátoři, kteří zaznamenávají rezervace mohou být oprávněni pracovat pouze se zálohami, zatímco operátoři, kteří pracují přímo se zákazníky, mohou vybírat od zákazníků celkové platby).

Vrácení peněz

Toto privilegium operátora opravňuje vracet zákazníkům příslušné částky.

Vrácení zálohy

Toto privilegium umožňuje zákazníkovi vrátit zaplacenou zálohu.

Změna sazeb týkajících se rezervací

Toto privilegium umožňuje změnit ceny položek, které jsou spojené s rezervací.

Vložení data platby po datu hry

Díky tomuto privilegiu může obsluha zákazníkovi umožnit, aby zaplatil příslušnou částku až po skončení hry, což je obzvláště užitečné pro fakturaci dlužných částek společnostem.

Otevření rezervací, které byly zaplaceny částečně

Toto privilegium umožňuje obsluze otevřít rezervaci, i když nebyla zcela zaplacena příslušná částka.

Modifying Reservation Lane Options and Bowler Options

BES, Bowland and Bowland-X Only

Allows the operator with this privilege to modify the names of the bowlers of the reservation, to change Bowler Options and Lane Options.

Cancelling Provisional / Confirmed / Today's Reservations

These privileges are separated as cancelling Confirmed reservations incurs more responsibilities than cancelling Provisional reservations, depending on the Bowling Center.

Toto privilegium umožňuje obsluze pracovat s částkami, které mají být vráceny, a zrušit na poslední chvíli rezervaci, i když dráha zůstane prázdná.

Manuální nastavení "No Show"

Tato funkce umožňuje obsluze nastavit u rezervace, že se zákazník nedostavil, tj. "rezervace No Show" s tím, že se z vybrané zálohy stává automaticky příjem.

Vložení neomezených rezervací

Toto privilegium umožňuje obsluze vytvořit rezervace na časově neomezenou dobu, jestliže byla tato možnost aktivována (nedoporučujeme pro vytížené časové úseky).

Vložení servisních rezervací

Umožňuje obsluze buď zablokovat dráhy pro hráče ligy a turnajů anebo rezervovat dráhy pro servisní a údržbářské účely.

Vložení anonymních rezervací

Umožňuje obsluze, která pracuje především se zákazníky, kteří přicházejí obvykle do centra bez rezervace, vytvořit rezervace bez nutnosti uvést bližší údaje o zákazníkovi. Toto privilegium nesmí být použito, chcete-li vytvořit rezervaci se zadáním veškerých příslušných informací o zákazníkovi.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Potvrzení provizorních rezervací

Umožňuje potvrzení provizorních rezervací bez vybrání zálohy.

Přesunutí provizorních a potvrzených rezervací

V obou těchto případech je nutné kontaktovat zákazníka; tato privilegia jsou oddělená, protože zrušení potvrzené rezervace s sebou nese větší odpovědnost než zrušení provizorní rezervace, vše záleží na příslušném bowlingovém centru.

Úprava popisu rezervace

Toto privilegium umožňuje obsluze změnit jméno zobrazené v rezervační tabulce.

Zpráva dne

Toto privilegium umožňuje změnit Zprávu dne ve spodní části rezervační tabulky.

Přeskočení funkce Hledat zákazníka při vytváření rezervací

Umožňuje vytvořit rezervace bez toho, aby se zobrazilo okno **Hledat člena,** čímž se ušetří čas při jednání se zákazníky, kteří většinou přichází do centra bez rezervace.

Vymezení skupin bez uvedení kontaktní osoby

Umožňuje obsluze vytvořit skupinu bez uvedení kontaktní osoby, což je obzvláště užitečné v případě telefonických rezervací, u kterých má obsluha nedostatek času. Má-li obsluha dost času při přijímání rezervací, nepotřebuje použít toto privilegium

---

SYSTÉM LOKALIZACE CHYB A HAVARIJNÍCH VOLÁNÍ

---

1. Přehled

BES, Bowland and Bowland-X Only

Systém lokalizace chyb a havarijních volání (TCS) nabízí pokročilé řízení a správu problémů týkajících se hardwaru, které se mohou v bowlingovém centru vyskytnout (např. automatické stavěče, systém svodu koulí k zásobníku koulí atd.) a způsobit tak přerušení hry.

Tento pokročilý systém řízení chyb umožňuje bowlingovému centru kontrolovat mechanická zařízení a jejich provoz, zaznamenávat náklady spojené s opravami (čas, během kterého jsou dráhy mimo provoz) a analyzovat slabá místa drah za účelem naplánování nákupu nového materiálu.

Inteligentní automatický stavěč MAG 3 (nebo hráč či obsluha) okamžitě identifikuje problémy, aktivuje alarmy a aktivuje havarijní volání mechanikovi za účelem vyřešení daného problému a opravy dráhy v co nejkratší době (čímž se sníží ztráty

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

bowlingového centra). Automatický stavěč MAG 3 je centrálním nástrojem technického servisu, protože nejenom zaznamená chybu a oznámí ji mechanikovi bez jakéhokoliv externího zásahu, ale poskytne také zprávu o typu chyby.

Po zaznamenání nějakého problému na dráze je mechanik automaticky informován buď telefonicky anebo prostřednictvím reproduktoru a je mu sdělena krátká zpráva vytvořená systémem Conqueror po ohlášení typu chyby a příslušné dráhy. Mechanik vyřeší daný problém a znovu spustí dráhu, na které se problém objevil, aby bylo možné pokračovat v započaté hře.

Použití telefonu v rámci systému lokalizace chyb a havarijních volání umožňuje komunikaci mezi systémem Conqueror a mechanikem s tím, že poskytuje mechanikovi informace o stavu chyb na dráze a systému Conqueror zase zpětnou vazbu ohledně kroků mechanika.

Systém TCS poskytuje detailní popis veškerých problémů, které znemožňují hrát na dráze v reálném čase. Dále poskytuje zprávy týkající se řízení takovýchto problémů od jejich zjištění až do chvíle jejich vyřešení. Bowlingové centrum může použít tyto zprávy pro hodnocení (a tím i naplánování) toho, jak často je nezbytné provádět údržbářské práce na jednotlivých drahách.

Systém TCS zobrazuje animaci na dráhových monitorech a mění ikony v rámci stavu drah, které umožňují okamžité zobrazení stavu řešení problémů.

Tato ikona označuje, že u určité linky došlo k nouzovému volání mechanika.

Výše uvedené ikony uvádějí, že technik zaznamenal nouzové volání a že pracuje na problému.

Pro nastavení Tlačítko rychlého přístupu systému lokalizace chyb odkazujeme na Nastavení terminálu.

---

2. Lokalizace chyb a havarijní volání

Existují různé možnosti signalizace problému: automatický stavěč MAG 3, hráč anebo obsluha, která je u pokladny, a různá bezpečnostní a výstražná zařízení, která mohou být nastavena podle potřeby (podle specifických potřeb bowlingového centra) a která jsou aktivována okamžitě. Systém okamžitě upozorní mechanika na problém, který je nutné odstranit.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

2.1 Signalizace chyb

Automatický stavěč MAG 3

Automatický stavěč MAG 3 je inteligentní stavěcí zařízení, které zjišťuje a zaznamenává vlastní problémy s tím, že aktivuje příslušné alarmy a výstražné zprávy. Tohle je velmi důležitá část systému, protože vylučuje zásah jakéhokoliv prostředníka; alarmy jsou aktivovány automaticky a mechanik je telefonicky upozorněn okamžitě.

Hráč

Jakmile dojde k chybě na dráze, hráči (v rámci možností) mohou informovat obsluhu stisknutím tlačítka na systému svodu koulí.

Jestliže bowlingové centrum pracuje se systémem BES, tato operace může být také provedena na konzole dráhy pomocí příslušného menu.

Alarmy a výstražné zprávy jsou aktivovány s tím, že mechanikovi je zaslána standardní zpráva typu "Dráha 4, zpráva hráče".

Hráči bowlingu mohou využít příslušné menu / tlačítka pro oznámení chyb na dráhách, jestliže byla aktivována funkce Volání mechanikovi v sekci **Nastavení > Konfigurace bowlingu / Možnosti drah**.

Obsluha

Problémy mohou být zaznamenány pomocí modulu Stav drah a to stisknutím tlačítka **Mechanický servis** a poté **Volání mechanikovi** a uvedením zprávy, která má být sdělena mechanikovi telefonicky anebo prostřednictvím reproduktoru; nakonec vše potvrďte pomocí tlačítka **OK** .

Havarijní volání může být provedeno také z modulu TCS (**Back Office > TCS**) stisknutím tlačítka **Nový** , vybráním problémové dráhy a stisknutím tlačítka **OK** . Objeví se okno, do kterého musíte zadat zprávu, která má být odeslána; operaci potvrďte stisknutím tlačítka **OK** .

Jestliže nezadáte žádnou zprávu, bude odeslána standardní zpráva nastavená pro vybranou dráhu.

Mechanik

Mechanik může potvrdit zprávu stisknutím tlačítka za automatickým stavěčem anebo pomocí funkce Potvrdit na telefonu a následovně může začít opravu dráhy s tím, že aktivuje stav "probíhající práce".

2.2 Alarmy / Výstražné zprávy pro uživatele

Jakmile dojde k signalizaci problému na dráze, dojde k aktivaci alarmů a výstražných zpráv určených pro techniky.

Na základě konfigurace bowlingového centra je možné nastavit následující výstražné zprávy/alarmy:

- Telefonní komunikace přenášející mechanikovi zprávu týkající se typu chyby, která se vyskytla; telefon opakuje stejnou zprávu až do chvíle potvrzení o přijetí zprávy.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

- Hlasové zprávy přenášené pomocí reproduktoru, které jsou opakovány až do chvíle jejich potvrzení.
- Výstražná siréna
- Jestliže je žádost o opravu aktivována pomocí automatu MAG 3 anebo hráči na dráze, objeví se zprávy systému (aktivováno pomocí **Nastavení > Nastavení terminálu > Preference**) pro obsluhu u pokladny: "Požadován zásah na dráze č....".
- Světla za každou dráhou, která blikají v případě problému na dráze.
- Hlavní osvětlení nad dráhami značící, že některá z drah je mimo provoz.

Světla blikají, telefon zvoní a siréna zvučí až do chvíle potvrzení / zrušení havarijního volání.

---

3. Řízení havarijních volání

3.1 Řízení havarijních volání pomocí funkce "stav drah

Front Desk > Všechny dráhy

Chcete-li přijmout, zrušit nebo ukončit havarijní volání z modulu Stav drah, klikněte na příslušnou dráhu a stiskněte tlačítko **Mechanický servis** . Objeví se okno, ve kterém můžete **Potvrdit** , **Dokončit** anebo **Zrušit** nouzové volání.

Ikony v modulu Stav drah znázorňují stav havarijního volání v reálném čase a umožňují tak obsluze monitorovat aktuální stav varovné komunikace; je-li to možné i znovu otevření drah.

Tyto operace může provést také mechanik a to použitím telefonu.

3.2 Řízení havarijních volání z Back Office

Back Office > Systém lokalizace chyb a havarijních volání

Horní část okna obsahuje seznam zásahu systému TCS, ve kterém jsou uvedeny zásahy vybrané pomocí tlačítka Filtr.

Zvolením některého zásahu dojde k aktivaci různých možností ve spodní části obrazovky a prostor pod tabulkou bude vyplněn příslušnými informacemi.

Pod tabulkou dojde k zobrazení příslušných informací týkajících se vybrané události, jako např. **datum** a čas specifických zásahů, číslo **dráhy** , **zdroj** varovné komunikace (např. terminál, dráha, mechanik atd.), **typ hry** , vysvětlení a popis **chyby** a **stav** nouzového volání.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Zde můžete také uvést jméno **mechanika,** které může být uloženo společně se zásahem jako reference pro budoucí potřeby.

Pro přijetí, zrušení anebo ukončení havarijního volání pomocí modulu TCS vyberte příslušnou událost z tabulky v horní části okna, čímž dojde k aktivaci funkcí **Potvrdit** , **Ukončit** nebo **Zrušit** havarijní volání.

Následující klíče jsou aktivovány pouze v případě potřeby:

- **Začátek práce** nahrazuje tlačítko **Ukončit,** jestliže mechanik ještě nepotvrdil přijetí havarijního volání.
- **Potvrdit dráhu** se objeví (kde by se normálně objevily tlačítka **Potvrdit** a **Ukončit**), jestliže se žádost týká dvojice drah a je nezbytné zjistit, na které dráze se objevil problém.

3.3 Hlasové zprávy

Stiskněte tlačítko **Hlasové zprávy,** chcete-li poslat hlasové zprávy mechanikovi / prostřednictvím reproduktoru a poslechnout si zprávy poslané mechanikovi prostřednictvím telefonu, stiskněte tlačítko **Poslat** a poté **Příjem** .

Tlačítko **Příjem** umožňuje obsluze zobrazit čas a datum, kdy došlo k zaslání hlasové zprávy mechanikovi; obsluha si může zprávu poslechnout stisknutím tlačítka **Play** a může ji také **Vymazat** .

---

4. Zprávy a výkazy TCS

4.1 Filtry

Stiskněte **Filtry** pro zobrazení specifických havarijních volání v okně **TCS,** které může být přeměněno na Zprávy a výkazy.

Nejdříve je možné vybrat **Pouze otevřená volání** (tj. nedokončená havarijní volání). Aktivací **Vybrat podle data** můžete vybrat volání zadáním určitého časového úseku; vyberte počáteční datum (**Od**) a konečné datum (**Do**) v roletovém menu. Dále se můžete rozhodnout, jestli mají být havarijní volání seřazena podle **Stavu** nebo **Data** .

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

4.2 Zprávy a výkazy

Zde je možné vytvořit zprávy a výkazy obsahující informace týkající se problémů / technických chyb, které se objevily na dráze. Tyto zprávy mohou být užitečné pro mechanika, který plánuje údržbu anebo pro zaznamenání hodin údržby atd. Obecná zpráva může také obsahovat doplňující čáast s údaji o dráhách v režimu Workshop.

Také technické zásahy mohou být provedeny podle typu chyby, dráhy (statistiky chyb na každé dráze), frekvence chyb, které se objevily v centru (od té nejčastější po tu nejméně častou), délky práce (čas, po který byly hráči zablokovaní). Tyto údaje umožňují centru monitorovat náklady za opravy.

Po zvolení vhodných filtrů stiskněte tlačítko **Zpráva** a dojde k zobrazení okna **Tisk zprávy** .

Zpráva obsahuje následující údaje: **datum** , **dráha** , **otevření** dráhy a **způsob** , **zdroj** , **začátek** , **příchod mechanika** , **konec** , **čas reakce** , **délka práce** , **délka poruchy** (časový interval, během kterého byla dráha mimo provoz), **stav** , **mechanik** , **chyba / poznámky.**

Na konci zprávy je uveden souhrn údajů týkajících se havarijních volání, které jsou obsaženy v dané zprávě; souhrn hlasových zpráv, které jsou zasílány mechanikovi, je proveden zvlášť

---

5. Konfigurace systému TCS

Nastavení > Konfigurace centra > Systém lokalizace chyb a havarijních volání

*The **Access TCS Settings** privilege is necessary to modify these values.*

V tomto okně můžete nastavit QDacs, alarm a výstražné zprávy a také hlasový alarm.

Po provedení těchto nastavení stiskněte tlačítko **Uložit** .

Zde můžete také poslat příkaz Reboot pro resetování jednotky **QDac,** které je vybrané v roletovém menu a to stisknutím tlačítka **Reboot** .

Alert on All QDacs

If checked, the settings contained herein are applied to all QDacs present within the Bowling Center.

Příklad: jestliže se bowlingové centrum nachází na dvou patrech a každé patro má 20 drah, komunikační jednotky QDac by měly mít odlišná nastavení (tato funkce by neměla být zatržená), čímž zamezíte tomu, aby porucha v horním patře aktivovala alarmy ve spodním patře, jsou-li v obou patrech přítomní mechanici.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

5.1 Nastavení alarmů / výstražných zpráv

Press **New** to automatically set a new QDac. Enter the **Serial Number** pertaining to the newly created QDac and a customized **Description** .

Press **Delete** to eliminate the currently selected QDac.

Dráhy

Nastavení drah musí být provedeno od první dráhy po maximální počet drah spojených s komunikační jednotkou QDac, kterou právě konfigurujete, např. zadáte-li 1-24, daná jednotka QDac bude spojena s prvními 24 dráhami centra, zatímco pro dráhy 25-50 je nutné vytvořit druhou komunikační jednotku QDac.

Stav

The QDac status is displayed as **Connected** or **Disconnected** to the Conqueror Server.

Alarmy

Vyberte si podle vašich specifických potřeb a požadavků typ alarmů/výstražného systému z následujících možností:

- **Telefon** - umožňuje systému TCS použít "volání mechanikovi", zaznamenat zprávy a aktualizaci stavu probíhající práce; pro bližší informace odkazujeme na Manuální řízení TCS.
- **Deaktivovat potvrzení o přijetí telefonátu** - tato funkce je užitečná, protože mechanik může potvrdit varovnou komunikaci pouze stisknutím tlačítka za automatickým stavěčem, čímž dojde k potvrzení, že mechanik pracuje na problému.
- **Světelný alarm** - aktivuje světelné indikátory
- **Zvukový alarm** - aktivuje sirénu
- **Reproduktor** - aktivuje reproduktor pro přenos hlasových varovných zpráv
- **Osvětlení v zadní části drah** - aktivuje osvětlení za dráhami

Archivovat zprávy__ dnů

Toto nastavení umožňuje definovat, jak dlouho (kolik dnů) mají být archivovány záznamy o havarijních volání a zobrazeny v okně TCS.

5.2 Nastavení hlasových alarmů

Hlas

Hlas může být vybrán z nainstalovaných možností a je použit při přenosu hlasových zpráv mechanikovi prostřednictvím telefonu anebo reproduktoru.

Rychlost hlasu

Rychlost hlasu je nastavena na 10; máte možnost výběru mezi hodnotou 0 - 20.

Hlasitost

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Control the volume of the voice heard on telephone and loud speaker messages - set by default to 100, choose between 0 and 100.

Timeout telefon

Tato hodnota vyjadřuje (v sekundách od 30 do 240; standardní nastavení je 60) časový interval, ve kterém je možné mechanikovi poslat novou telefonickou zprávu, jsou-li v centru jiné dráhy, které čekají na servis.

Frekvence opakování

Tato hodnota vyjadřuje (v sekundách od 30 do 240; standardní nastavení je 60) časový interval, po jehož uplynutí dojde k opětovnému sdělení varovné zprávy pomocí reproduktoru v případě, že u dráhy nebyl proveden servisní zásah.

Pauza telefon

Na začátku každé zprávy, která má být telefonicky sdělena mechanikovi, byly nastaveny pauzy; standardní nastavení vyjádřené v sekundách je 10, ale je možné nastavit pauzy od 0 do 30 sekund.

Pauza reproduktor

Na začátku každé zprávy, která má být přenesena pomocí reproduktoru, byly nastaveny pauzy; standardní nastavení vyjádřené v sekundách je 10, ale je možné nastavit pauzy od 0 do 30 sekund.

Pauzy na začátku zprávy umožňují uživateli rozpoznat začátek a konec zprávy - toto je užitečné obzvláště u telefonických zpráv, kdy se zpráva opakuje až do chvíle, kdy dojde k jejímu potvrzení, zrušení anebo pozměnění.

Opakování zpráv prostřednictvím reproduktoru

Počet opakování zpráv přenesených prostřednictvím reproduktoru je standardně nastaven na 2.

Zkušební věta

Můžete zadat zkušební větu, abyste si vyzkoušeli výše uvedená nastavení. Zadejte větu a stiskněte na tlačítko **Test** .

---

6. Privilegia

Nové havarijní volání

Setup > User Profiles > Operate

Toto privilegium umožňuje uživateli signalizovat problém na dráhách, aktivovat alarmy a zavolat mechanika.

Potvrzení volání

Setup > User Profiles > Operate

Je-li aktivováno toto privilegium, obsluha může potvrdit výstražné volání a je tedy odpovědná za zaznamenání v systému Conqueror, že mechanik začal pracovat na problému. Toto privilegium může být užitečné pro monitorování času potřebného pro odstranění problému s tím, že hodiny práce provedené mechanikem jsou zaznamenány (viz.**Deaktivovat potvrzení o přijetí komunikace** v Nastavení TCS).

Ukončení volání

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Setup > User Profiles > Operate

Obsluha s tímto privilegiem může zaznamenat, kdy mechanik odstranil problém, čímž dojde k ukončení havarijního volání (např. obsluha je přímo odpovědná za uvedení pracovní doby mechanika).

Zrušení volání

Setup > User Profiles > Operate

Bez těchto privilegií nemůžete odstranit z okna **TCS** havarijní volání.

Přístup do okna havarijních volání

Setup > User Profiles > Technical

Toto privilegium umožňuje uživateli přístup do okna **TCS** .

Přístup do okna nastavení TCS

Setup > User Profiles > Technical

Toto privilegium umožňuje uživateli přístup do okna **TCS** v rámci konfigurace centra, kde je možné změnit nastavení týkající se alarmů a výstražných zpráv.

---

7. Telefonní příkazy systému TCS

Použití telefonu v rámci systému lokalizace chyb a havarijních volání umožňuje komunikaci mezi systémem Conqueror a mechanikem s tím, že poskytuje mechanikovi informace o stavu chyb na dráze a systému Conqueror zase zpětnou vazbu ohledně kroků mechanika.

7.1 Zadání kódů odezvy

Obecný formát příkazů je:

* <číslo dráhy><příkaz>*

Symbol * se objevuje na začátku a konci věty.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Číslo dráhy je složené z 2 nebo 3 číslic v závislosti na celkovém počtu drah v centru; jestliže má bowlingové centrum více než 99 drah, pro číslo dráhy je nutné použít tři číslice. Jestliže má centrum do 100 drah (včetně 1-10 drah), je nutné uvést dvojmístné číslo.

Počet drah v bowlingovém centrum je nastaven pomocí příkazu zaslaného ze systému Conqueror na komunikační jednotku QDac (s nastavením počtu číslic, který bude používán). Je nutné, aby mechanik zadal správný počet číslic pro příslušnou dráhu, jinak nedojde k provedení příkazu (jestliže je počet drah nastavený na 20, pro dráhu 8 je nutné zadat kód '08' a ne '8').

Zpráva zaznamenaná mechanikem (použita pro zasílání zpráv systému Conqueror) vyžaduje, aby mechanik zadal nulu pro dráhu vzhledem k tomu, že se nejedná o žádnou specifickou dráhu; na základě výše uvedených informací číslo "0", které bude zadáno, bude odpovídat počtu drah v centru (kód musí být tedy '00' anebo '000').

Mechanik obdrží potvrzení co se týče zadané správné / chybné věty (pro správnou větu anebo správnou větu na nesprávné dráze) anebo chybné hlášení (pro nesprávné věty) prostřednictvím telefonu. Mechanik tak zjistí, jestli byl uznán správný příkaz anebo jestli byl zadán chybný kód, který musí být zadán znovu.

7.2 Příkazy

Následující příkazy jsou zadány v numerické formě a jsou umístěny za číslem dráhy:

Acknowledge (Key 1)

Tento příkaz může být použit dvojím způsobem:

- Stisknutím tohoto příkazu v souvislosti se specifickou dráhou dojde k aktivaci režimu "probíhající práce" (např. jestliže došlo k signalizaci poruchy na dráze 2 ze 20, mechanik potvrdí havarijní volání zadáním kódu *021*.
- Jestliže je specifikovaná dráha "0", potvrzení je provedeno pomocí obecné zprávy, kterou obsluha zašle systému Conqueror. Obecné zprávy jsou užitečné pro komunikaci mezi mechanikem a obsluhou v případě, že se nejedná o specifickou dráhu (např. zprávy typu "Potřebujete zvláštní nástroje?").

Repairs Completed (Key 2)

Mechanik zadá číslo dráhy a za ním tento kód (např. *032* pro uvedení toho, že oprava na dráze 3 byla ukončena), zadáním OK u dráhy znamená, že došlo k dokončení oprav.

Cancel Request (Key 3)

The mechanic resets the lane as OK, cancelling the request received as there was no error found (false alarm).

Příklad: zadáním *053* dojde ke zrušení chyby signalizované na dráze 5 v případě, že si dráha nevyžaduje žádnou opravu.

Perform a Pinsetter Partial Set (Key 4)

Zadejte *184*, chcete-li provést částečné nastavení stavěče na dráze 18.

Jestliže není možné provést celkové nastavení stavěče, dojde k provedení celého cyklu.

Jestliže tuto funkci stavěč nemá, operace nebude provedena.

Perform a Pinsetter Full Set (Key 5)

Zadejte *025*, chcete-li provést kompletní nastavení stavěče na dráze 2.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Jestliže není možné provést kompletní nastavení stavěče, dojde k provedení celého cyklu.

Jestliže tuto funkci stavěč nemá, operace nebude provedena.

Spot Pins (Key 6)

Tato funkce umožňuje mechanikovi identifikovat kuželky tak, aby mohly být nastaveny do stejné pozice, ve které se nacházely při přerušení hry způsobeného signalizací chyby. Díky tomu je možné začít hru od chvíle, kdy došlo k signalizaci chyby. Po zadání příkazu '6' je nezbytné zadat kuželky následujícím způsobem:

- *056 78* pro postavení specifických kuželek na dráze 5 (v tomto případě pouze kuželky 7 a 8).
- *206 0631* pro postavení specifických kuželek na dráze 20 (kuželky 10, 6, 3 a 1 - kuželka 10 je označená číslicí 0).
- *206* tohle je chyba: nedošlo ke specifikování žádné kuželky pro příkaz postavení kuželek na dráze 20!

Jestliže byl příkaz proveden správně, seznam by měl obsahovat alespoň jednu číslici a žádná číslice nesmí být uvedena víckrát.

Jestliže tuto funkci stavěč nemá, operace nebude provedena.

Record Vocal Message (Key 9)

Chcete-li nahrát hlasovou zprávu, místo čísla dráhy zadejte nulu.

Druhý symbol * příkaz potvrzuje; po potvrzení příkazu se začne nahrávat zpráva po fixní dobu 20 sekund.). Chcete-li ukončit nahrávání před vypršením této doby, stiskněte * a zaznamenaná zpráva bude uložená.

Chcete-li vymazat zprávu během nahrávání, stiskněte tlačítko # .

Jestliže byla zpráva úspěšně nahrána, obdržíte potvrzení správné věty (jako u ostatních příkazů). Jestliže však nedojde k přijetí příkazu, dojde k obdržení chybného hlášení.

Aborting a Command (Key #)

Stisknutím symbolu # dojde ke zrušení příkazu. Poté zadejte správnou větu s tím, že na začátku a na konci věty je nutné uvést symbol *.

---

1. Správa kamer

Back Office > Kamery a příjmy v reálném čase

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

The **Cameras & Real Time Income** module allows owners and managers to control the Bowling Center's activities through digital cameras, either from a local or remote location.

Ze seznamu si vyberte kameru, která má být zobrazena.

Poté klikněte na obrázek kamery.

Je možné nastavit ohnisko kamery do čtyř směrů a přiblížit anebo vzdálit snímaný předmět (jestliže to kameru dovoluje).

Nastavení kamery

Stiskněte tlačítko **Nastavit** a otevře se modul Nastavení kamery.

Stiskněte tlačítko **Nový** a otevře se okno, ve kterém můžete definovat hlavní parametry kamery. Zadejte identifikační jméno (**Popis**), typ **IP adresy** a v roletovém menu vyberte **Typ** kamery.

Jestliže při instalaci kamery byly nastaveny **Přihlašovací jméno** a **Heslo,** musíte zde tyto údaje uvést.

---

2. Příjmy v reálném čase

Back Office > Kamery a příjmy v reálném čase

Funkce **Příjmy v reálním čase** zobrazuje příjmy centra, ke kterému je Conqueror připojen, a jejich růst.

Tento modul používají majitelé a vedoucí center pro zobrazení příjmů určitého centra buď z centra anebo ze vzdáleného stanoviště.

Jakmile se okno otevře, bude v něm zobrazena denní tržba a její růst (podle terminálu a hlavních sekcí - bowling, boty, bar, atd.). Tržba je aktualizovaná vždy po přijetí nové platby.

From the scroll down menu it is possible to choose the starting day (by default Today is selected). For example, if on Sunday you want to see the situation since the beginning of the weekend, select Friday in the scroll down menu.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

MMS

1. Přehled

Multi Media Systém umožňuje vysílat různé informace a obraz na velkých obrazovkách centra.

Na obrazovkách MMS jsou zobrazovány výsledky v reálném čase. Typ výsledků (normální, nejlepších 10 nebo podle skóre hry) může být jednoduše nastaven stejně jako mohou být zobrazeny příslušné dráhy. Skóre v reálném času hráčů nebo družstva a statistiky jsou zobrazovány společně s celkovým počtem bodů bez handicapu a/nebo handicapem, i když se vztahují k lize nebo turnaji.

Na obrazovkách MMS můžete také zobrazit skóre v reálném času jedné nebo více drah centra s dalšími zvolenými údaji.

Je také možné zobrazit předem definované ceníky. Tohle je velmi užitečné, protože můžete eliminovat tištěné ceníky a protože dochází k automatické aktualizaci dynamických cen. Conqueror umožňuje zvolit položky, které mají být zobrazeny, vytvořit reklamní zprávy a reklamovat výrobky anebo události s logem centra.

Zvláštní hra New Strike Challenge je závod probíhající na všech dráhách s tím, že každá dráha postoupí dopředu, jakmile hráči zahrají nějaký strike. První dráha, která se dostane do cílové roviny - po dosažení stanoveného počtu striků - závod vyhraje a poté je možné odstartovat nový závod. Průběh a výsledky závodu mohou být zobrazeny v reálném čase na obrazovce MMS

2. Správa monitorů MMS

Nastavení > Technické nastavení > Multi Media Systém

The first tab, **Monitors** , contains a scroll menu for each monitor previously set in the **Setup** tab.

The colored dot indicates the status of the MMS: when functioning it is green and when it is inactive it is red.

Select the session to be displayed from the scroll menu for each monitor, from:

- the sessions previously set in the **Standings** , **Scores** or **Price Lists** tabs
- Strike Challenge sessions,

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

- Advertising pictures.

Při vybírání skóre, výsledků nebo Strike Challenge se objeví další rámeček, kde je specifikovaná zainteresovaná dráha.

2.1 Nastavení výsledků

Na obrazovce MMS je možné zobrazit různé typy výsledků v reálném čase pro dráhy, které patří do určité ligy nebo turnaje.

Je nutné vytvořit různé bloky, které jsou následovně přiděleny k jednotlivým dráhám pomocí funkce Monitory. U každého herního bloku je možné vybrat různé klasifikace, které se potom budou zobrazovat střídavě - jedna po druhé.

Pro **Výsledky** a **Nejlepších 10 výsledků** máte k dispozici klasifikace jednotlivých hráčů a družstev založených na celkovém počtu získaných bodů bez handicapu anebo s handicapem.

Pro kategorii **Nejlepších 10 výsledků** máte k dispozici klasifikace jednotlivých hráčů a družstev s **Nadprůměrnými nejlepšími hrami jednotlivců** , která zobrazí pouze hry se skórem vyšším, než je průměr hráče.

Stiskněte **Přidat** , dejte hernímu bloku jméno a nastavte volby.

2.2 Nastavení skóre

BES, Bowland, Bowland-X and AS+ Only

Na obrazovkách MMS je možné zobrazit skóre drah v reálném čase.

Je nutné vytvořit různé bloky, které jsou následovně přiděleny k jednotlivým dráhám pomocí funkce Monitory. Každý blok může být jiný se zobrazením specifických údajů.

Stiskněte **Přidat** v okně, které se otevře a dejte bloku jméno.

Převést celkový počet bodů za hru

Zde je možné sloučit souhrnný počet bodů získaných v předchozích hrách s body získanými v probíhající hře; v průběhu hry dochází k neustálé aktualizaci.

Zobrazit celkový počet bodů hry s handicapem

Zatrhněte tuto možnost, jestliže má být handicap přidán k celkovému počtu bodů hry.

Zobrazit informace o družstvu

Zatrhněte tuto možnost, jestliže má řádek se skóre obsahovat:

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

- pouze celkový počet bodů,
- scratch, handicap, bonus a celkový počet bodů družstva,
- žádné další informace.

2.3 Nastavení ceníků

V této sekci je možné definovat/nastavit ceníky, které budou zobrazeny, a také reklamní zprávy a logo.

Můžete vytvořit různé ceníky a přiřadit je k obrazovkám MMS pomocí funkce Monitory. Můžete vytvořit různé ceníky pro různé události; např. ceník pro sobotní večery anebo pro dětské oslavy.

V levé části okna jsou zobrazeny sazby centra a jsou rozdělené do různých sekcí, ve stromové struktuře.

V pravé části obrazovky je možné nastavit ceníky, které mají být zobrazeny na obrazovce. Each price list can be subdivided into price groups, for example: price group for sandwiches, soft drinks and price groups for pro-shop merchandise, etc. Each price group has its own title that is highlighted on the screens.

Správa ceníků

Pro vytvoření nového ceníku stiskněte **Přidat ceník** a zadejte jeho jméno, které bude zobrazeno v modulu Monitory.

Poté nastavte první stránku, která bude zobrazená na obrazovkách MMS s **Hlavní zprávou** , **Logem** a reklamními zprávami (**zvláštní nabídky**).

Uveďte **Hlavní zprávu,** která bude zobrazena v horní části obrazovky MMS, vyberte obrázek pro **Logo** a sekci **Speciální nabídka** , zadejte přivítací zprávu anebo reklamní zprávu, které bude reklamovat výrobky nebo různé akce.

Poté vytvořte různé Cenové skupiny pro daný ceník.

Pro odstranění anebo přejmenování ceníku použijte funkci **Vymazat ceník** / **Přejmenovat ceník** roletového menu.

Správa cenových skupin

Chcete-li přidat k ceníku novou cenovou skupinu, stiskněte tlačítko **+** a napište jméno skupiny do okna, které se otevře. Toto jméno se bude zobrazovat na obrazovkách MMS společně s názvem skupiny položek.

Pro vložení položek dvakrát klikněte na příslušnou sazbu ve stromové struktuře anebo vyberte sazbu a stiskněte na tlačítko **Přiřadit** : poté dokončete tabulku pro danou cenovou skupinu.

Pro odstranění sazby z ceníku dvakrát klikněte na sazbu v tabulce anebo vyberte sazbu a stiskněte **Odstranit** .

Dvě šipky ve spodní levé části okna je možné použít, chcete-li změnit pořadí sazeb: podle toho, kterou šipku stisknete, se vybraná sazba pohybuje nahoru anebo dolů.

Jestliže chcete přejít k další sekci, abyste mohli nastavit sazby pro další cenovou skupinu, použijte šipky umístěné v blízkosti jména skupiny.

Pro odstranění cenové skupiny použijte tlačítko vymazat.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

2.4 MMS Monitor Setup

V této sekci naleznete technické údaje nezbytné pro funkci MMS.

To set a new Multi Media System, press **New** , so that the scroll menu contains the new option i.e. "MMS 1", "MMS 2", etc.

Pro každý MMS uveďte **Adresu MAC** , uveďte, jestli je k dispozici **TV kabel** a nastavte veškeré specifikace monitoru a jméno a definujte souřadnice pro obraz.

Pro restartování MMS stiskněte tlačítko **Reboot** .

Pro odstranění MMS ho vyberte v roletovém menu a stiskněte tlačítko **Vymazat** .

---

3. Strike Challenge

BES, Bowland and Bowland-X Only

Strike Challenge je závod probíhající na všech hrách, která je založená na schopnosti hráče zahrát strike.

Hra Strike Challenge je odehrána na určitém počtu drah, který je předem nastavený, a každá dráha se posunuje dopředu, jakmile nějaký hráč zahraje strike. Po dosažení každého striku na dráze se na obrazovkách MMS zobrazí aktuální pořadí drah v závodě.

První dráha, která se dostane do cílové roviny - po dosažení stanoveného počtu striků - závod vyhraje a poté je možné odstartovat nový závod. Hráči mohou ve hře pokračovat i v případě, že se některá dráha dostane do cílové roviny, a to do chvíle vyčerpání veškerých cen (nastavení Loop Mode).

3.1 Správa hry Strike Challenge

Správu Strike Challenge otevřete pomocí:

- **Stav drah > Zvláštní funkce > Strike Challenge** u Bowlandu,
- **Nastavení> Nastavení bBowlingu > Zvláštní** hry u BES.

V tomto okně je nutné vytvořit různé herní bloky Strike Challenge, které pak budou přiděleny k jednotlivým dráhám.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Chcete-li otevřít tento modul, použijte privilegium **Přístup ke konfiguraci zvláštních her,** které je přiděleno příslušné osobě.

V horní části okna jsou informační pole týkající se aktuálního **Stavu** vybraného **Herního bloku** , zatímco ve spodní části jsou tlačítka pro vytvoření anebo vymazání herních bloků Strike Challenge, monitorování rozdaných cen a odstranění sekvencí Strike Challenge u tabulky.

Pro vytvoření nového herního bloku Strike Challenge použijte tlačítko **Nový** a pro vymazání zase tlačítko **Odstranit** .

Tlačítko **Uložit** je aktivováno, jakmile dojde ke změnám anebo úpravám herního bloku.

Všimněte si, že nastavení použitá pro každý blok mohou být v případě potřeby změněna v průběhu hry.

Striky pro závod

Uveďte striků, které jsou nezbytné pro dokončení závodu. Hráč, který jako první dosáhne tohoto počtu, zvítězí.

Dostupné výhry

Dostupné výhry udává počet cen, které je bowlingové centrum ochotno použít pro určitý blok zvláštních her, tj. počet výher stanovených pro daný herní blok.

Získané výhry

Získané výhry značí ceny, které hráči získali od začátku vybraného herního bloku Sktrike Challenge.

Loop Mode

Toto nastavení umožňuje, aby hra pokračovala i v případě, že se první dráha dostala do cílové roviny.

Prestart Alert

V poli **Upozornění před začátkem hry** nastavte příslušný čas (maximálně 5 minut). Po tuto dobu systém odpočítává každou minutu až do spuštění hry Strike Challenge.

Dráhy

Nejdříve vyberte herní blok hry Strike Challenge v tabulce a poté zde klikněte a vyberte **Dráhy,** na kterých bude hra odehrána (herní blok Strike Challenge). Nakonec vše **Uložte** .

Jakmile hra Strike Challenge běží, je nutné vybrat monitor MMS, na kterém bude zobrazována animace.

Stav

Toto políčko popisuje stav vybraného herního bloku, který může být buď vytvořený, probíhající nebo pozastavený.

Odměny

V tabulce s údaji je možné zaznamenat veškeré ceny udělené zákazníkům: vyberte sekvence s **Výhrou** ve sloupci **Výsledky** a stiskněte na tlačítko **Odměny** .

When closing lanes, the **View Prizes** button is activated in the Lane Control and in the Score windows. By clicking on it the names of the customers who have won prizes are displayed and a receipt can be printed:

- for all players who have won prizes

or

- for one specific winner (by using the scroll menu).

Vymazat

Stisknutím tlačítka **Vymazat** se otevře okno, ve kterém si můžete zvolit, jestli chcete vymazat hru vybranou v okně Tabulka údajů anebo pouze hry před vybranou hrou anebo veškeré hry v tabulce. Zde máte také možnost vymazat veškeré hry

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

kromě těch, u kterých ještě nebyly uděleny ceny, a to následujícím způsobem: klikněte na danou funkci a poté vše vymažte.

---

4. Zavedení programu MMS

Nastavení > Technické nastavení > Upload programu Multi Media Systému

Z tohoto modulu jsou programy MMS odeslány do hardwaru MMS.

Tato operace je nezbytná po aktualizaci Conqueroru a změně hardwaru MMS.

Před zahájením operace je nutné zkontrolovat, jestli došlo k zadání správné Sdílené přenosové cesty výsledků v sekci **Systém** modulu Konfigurace centra, aby došlo ke stažení programů z tohoto specifického adresáře. Dále je nutné zkontrolovat, jestli došlo k nastavení správné **IP adresy serveru** .

Klikněte na sekci **Vybrané MMS** pro volbu MMS, kam mají být zaslány programy. Poté stiskněte tlačítko **Upload** .

The MMS selected are listed in the **MMS** column, while in the **Message** column, the progression of the upload is displayed: step 1 of 12, step 2 of 12, etc. until the "Upload successfully completed" message appears.

Vzhledem k tomu, že se jedná o choulostivé operace, vše je zaznamenáno v Protokolu systému.

WEB SETUP

---

1. Web Reservations

Setup > Web Setup > Web Reservations

Before using the Internet Booking feature, it is necessary to set at least 1 **Web Scenario** .

A reservation scenario is a web reservation type and it is made up of: a name, a personalized topical picture, a deposit value, a reservation type, a brief description, a note and price keys.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

In this case, for example, the Bowling Center has 4 scenarios, displayed in 4 squares:

1.1 Reservation Scenarios

To create a scenario press **New** , enter the **Scenario** settings as described below and press **Save** .

Name / Picture / Description

Give the scenario a name that will be displayed at the top of the scenario square.

Choose a **Picture** to illustrate the scenario and type a short **Description** that will be displayed next to the picture.

To load one of the default pictures already present in the system, click on the folder icon and choose the desired picture.

By clicking on **Picture** , a folder automatically opens where it is possible to choose one of the pictures already present in the system by default. The folder that opens is in the following directory: QDesk\Graphics\Web\Scenarios

To load other (customized) pictures, save them on the computer and proceed as above. Please note that they must be in .bmp, .gif, .jpg, .jpeg or .png format. The maximum size must be: width 133 x height 100 pixels.

Typ rezervace

Choose the **Reservation Type** to associate to the current scenario.

The Reservation Types available in the scroll down menu are those set previously in **Center Setup > Reservations**.

Allow Web Customer Note

Enable this option to display a free space on the center website where the web customer can enter a note. This note will be reported in the Reservation Details.

Deposit

Here it is possible to set the deposit the web customer has to pay by credit card to confirm their reservation.

The deposit can be either a **Percentage** of the total reservation due or a **Fixed** amount: select the deposit type and specify the desired values.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

To allow reservation without any deposit, check the **No Deposit** option.

Number of Players

Set the minimum and the maximum number of players for the scenario.

Booking Restrictions

Specify time limits in which web customers are allowed to book, for examples it is possible to set that:

- It is not possible to book less than [2] [hours] before playing
- It is not possible to book more than [3] [years] before playing

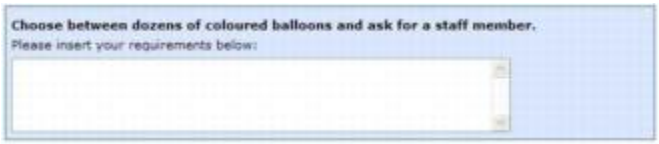
Validity Dates

Specify the scenario validity dates, e.g. "It is possible to book for any day between 20th December 2008 and 6th January 2009".

This option allow to create reservation scenarios dedicated to an event, a certain period as can be the holiday season, summer holidays etc.

Note for Web Customers

Enter a memo for the scenario, which will be displayed above the customer requirements and highlighted in boldface type in the reservation confirmation window.



Linking Price Keys to the Scenario

Price keys will be displayed in the **Experience** window of the website and the customer will be able to choose the one they prefer.

To associate price keys to the scenario, click on the scenario on the left-hand side and press **Price Keys** : the whole price key structure opens and it is possible to choose all the price keys to associate to the scenario.

Click on a department to display its price keys, then select the price keys to be assigned to the scenario and press the assign arrow. Similarly, to remove a previously chosen price key, select it and press the remove arrow.

It is possible to use the multiple selection of price keys by pressing the **Ctrl** key on the keyboard.

After choosing the scenario price keys press **OK** and save.

One price key at least must be associated to the scenario in order to visualize it on the website.

Customizing Web Price Keys

To enter the web settings for each price key, click on a row/price key and press **Modify** .

In the window that opens it is possible to:

- modify the price key name
- enter a short **Description**
- choose a **Picture** to illustrate the price key. Click on the folder icon and load a picture in .bmp, .gif, .jpg, .jpeg or .png format (the maximum size must be: width 60 x height 60 pixels)
- specify the **Number of Bowlers** for whom this price key is valid

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

- manage the **Include in Best Price** option: enable it for the price keys to be used in the calculation of the best price shown in the **Date and Time** page of the website, when the Extended Availability feature is used.

Scenario Display Order

The various scenarios will be displayed on the website in the same order they are displayed in this window.

Use the blue arrows to move the scenario up and down.

Managing Add-ons

Non-bowling price keys (e.g. Food and Beverage items) can be sold to web customers.

Press **Add-ons** to manage these price keys, in particular to categorize them in order to make the search and selection easier for the web customer.

To create a category, press **New** , give the new category a name and press **OK** .

The various categories will be displayed on the website in the same order they are displayed in this list. Press the blue arrows to move the category up and down as desired.

Select the category to be filled in and press **Price Keys** .

In the window that opens click on a department to display its price keys, then select the price keys to be assigned to the category and press the assign arrow. Similarly, to remove a previously chosen price key, select it and press the remove arrow.

It is possible to use the multiple selection of price keys by pressing the **Ctrl** key on the keyboard.

After choosing the price keys that make up the category, press **OK** and save.

The price keys chosen will be displayed in the website add-on page in the order they are displayed in this column of this window. Press the blue arrows to move the price keys up and down as desired.

To customize the price key display for the web, click on a price key in the right-hand column and press **Modify** .

In the window that opens it is possible to enter a customized display name and to choose a **Picture** to illustrate the price key: click on the folder icon and load a picture in .bmp, .gif, .jpg, .jpeg or .png format (the maximum size must be: width 60 x height 60 pixels).

Enter a **Promotional Message** for the web customers that will be displayed on the add-on page.

1.2 Web Reservation Global Settings

Reservation Times

For each day of the week define the time frame within which booking is possible.

These times have to be compatible with the Bowling Center Opening Hours set in ***Center Setup > Reservations****.*

Display Price Keys Available before / after Selected Time (Minutes)

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

The main price key associated to the scenario will be displayed in the **Experience** window of the website in boldface type, but it is also possible to display alternative price keys to the customer.

With the 2 options **Display Price Keys Available before Selected Time** and **Display Price Keys Available after Selected Time** it is possible to set the time frame within which alternative price keys have to be suggested.

Reservation Conditions

Enter the conditions customers have to respect regarding their reservation.

The **Reservation Conditions** entered here will be displayed below customer requirements and will be highlighted in boldface type in the reservation confirmation window.

Book before Playing (Hours)

Specify how much time (hours) in advance the customer must book.

Reservation Time Unit (Minutes)

The unit of measurement for web reservations is set here (e.g. 15 or 30 minutes). This is also the minimum amount of time that can be booked.

The number of minutes has to be a multiple of the Grid Time Unit of the Reservation Sheet set in **Center Setup > Reservations**.

Allow Payment without Activation

With this option enabled the web customers will not receive the confirmation e-mail and will be able to pay directly after entering their data in the form. After payment they will receive 2 e-mails confirming their activation and their payment.

Send the Confirmation E-mail also to the Center

With this option enabled the confirmation e-mail sent to the web customer is also sent to the Bowling Center.

CV2 Code Necessary

Enable this option if the web customer has to enter the CV2 code when paying by credit card.

Default Password for Web Users

Members with the Web User option enabled can login to the Center Website using their e-mail address and the default password set here.

After logging in with this password, the member can choose a personal one.

Menu Choice Message

Enter here a customized message to be displayed on the website in case of sell open choice menu.

Lane Groups

This feature allow to avoid web reservations across different lane groups, by defining, as an example, two lane groups for split houses: one on the ground floor, the second group on the first floor. In this way customer groups will not be assigned across different lane groups, e.g. they will not find themselves on different floors.

Give the first **Lane Group** an appropriate **Name** (e.g. "1st floor") then enter the group starting lane (**From Lane**) and ending lane (**To Lane**).

Lane groups are set as **Bookable Via Web** by default. Disable the option for the lane groups dedicated to walk-in customers.

Specify also if in the Bowling Center:

- it is possible to accept reservations across different groups when there is no availability in the same group.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

- reservations are only on lanes pertaining to the same group.

Fee Setup

Fees applied to reservations can be:

- a **Fixed Amount** : in this case, the amount entered here will be charged for each web reservation.
- a **Percentage** : in this case, the fee will vary with the reservation total. Enter here the percentage to charge.
- a **Fixed Amount per Game** : in this case, the amount entered here will be charged for each game included in the reservation
- a **Fixed Amount per Player** : in this case, the amount entered here will be multiply by the number of bowlers included in the reservation

For the last 3 options it is possible to set the minimum fee that has to be charged and the maximum fee that can be applied. E.g. Enter 1 as the minimum fee in order to charge 1$ even if the fee calculated is lower than 1$. Enter 10$ as the maximum fee in order to charge 10$ even if the fee calculated is higher than 10$.

These settings only affect web reservations. In order to manage fees for local reservations, similar settings have to be specified in Center Setup.

1.3 Center Legal Information

Disclaimer

A default disclaimer prepared by QubicaAMF is available in this box. Centers can use it after personalizing it.

Before using this disclaimer, it is necessary to:

- specify the Center's own **Return Policy**
- enter the Bowling Center data in the **Contact Information** paragraph

The Bowling Center can also use this space to paste a disclaimer prepared by its own attorneys.

The disclaimer set here will be visible in the **Legal Terms and Conditions** page of the website only if modified and saved.

Contacts

The **Contact** page will be visible in the website only if this part is completed with the Center data (name, address, telephone, e-mail address, etc.).

In this space, the Bowling Center can decide to supply all the information it considers necessary for being contacted by customers.

E-mail

The e-mail address specified here will be used as sender of the e-mails related to username activation and password recovery.

Center Website

Enter the Center website address.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

1.4 Reservation Confirmation Settings

Here it is possible to customize the web **Confirmation Page** and the **Confirmation E-mail** : enter a **Title** , a **Header** and a **Footer** , press **Preview** to display the templates then press **Save** .

1.5 Web Promotions

Dynamic Pricing

Setup > Web Setup > Dynamic Prices

Dynamic prices can be created only for the bowling price keys that can be booked through the bowling website: discounts can be applied automatically during non-peak hours, and increased prices during peak periods.

Discounts and surcharges have to be set as a percentage to be deducted or added to the normal price.

Discounts and surcharges are automatically applied to bowling products, so if a customer purchases a package including food and bowling, only the bowling part will be discounted/surcharged.

The rules that will manage the dynamic price are based on:

- the day of the week: it is possible to create a rule to be applied on Saturday only, another rule to be applied from Monday to Friday, etc.
- a time range: enter at what time the rule starts and ends (the rule is applied from ... to ...)
- the number of days the customer books in advance: e.g. a rule can be applied only if the customer books a lane at least 5 days in advance. In this case, to have a discounted price on Saturday night the customer has to book on or before Monday.
- the Bowling Center occupancy: the price rule also considers how many lanes are booked for the reservation day and time so a discount will be applied when the Center is empty and a surcharge can be applied if the Center is already full. The occupancy is considered as the percentage of lanes already booked on the reservation day and time. To set a discount when only 2 lanes or less are booked (on a total of 10 lanes), enter 20 (%) in the **Occupancy** field.

To apply a surcharge on Saturday nights without considering the Center occupancy, set 0 in this field and in the previous one (**Days to Book in Advance**).

Then enter the **Price Variation** as a percentage to be deducted or added to the normal price and save by pressing **OK** : the rule is now showed in the list, with the various parameters displayed in the different columns.

In order to create a new price rule press **Add** and combine the parameters to compose the different rules needed.

Discount Display Setup

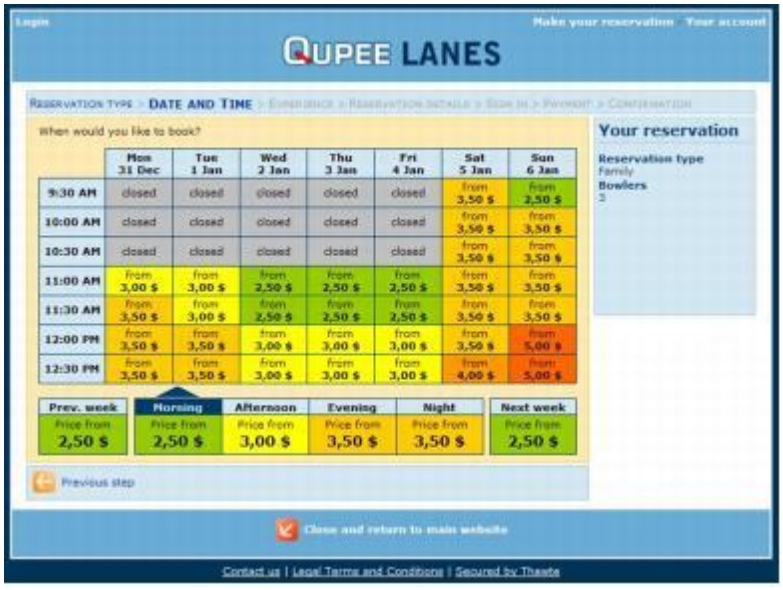
PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Discounts can be highlighted on the website with a colored label, in order to boost the reservations during the empty hours. To use this feature, press **Discount Labels** and define the 3 discount ranges that will correspond to 3 different colors.

The discount is also highlighted in the confirmation e-mail and in the Reservation Details window in order to make the operator and the customer aware of the applied discount.

Extended Availability

Through this window it is possible to display to the web customers the price trend in a range of 4 weeks, modifying the display of the **Date and Time** page of the website: instead of the classic page, a chart is shown, divided horizontally in 4 time zones (morning, afternoon, evening, night) and vertically in 4 weeks (the current one and the next 3 weeks).



Each cell contains the best price for this time zone and for this week.

The **Best Price** shown is the lowest among all the price keys with the Include in Best Price option enabled, and it follows the rules set in the Dynamic Pricing page.

In the **Promotions** space, enter the message to be displayed under the price chart, giving an indication to the web customers about the current promotions available.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

2. Online Scoring

Setup > Web Setup > Online Scoring

Pouze BES

Clicking on the main menu button opens a window where the operator selects the lanes to be displayed on the web.

Press **OK** to confirm the lane selection, press **Cancel** to close the window without saving the last selection.

KONFIGURACE CENTRA

1. Přehled

Tato nastavení by měla být provedena velmi pozorně a pečlivě, protože ovlivňují veškeré aspekty systému Conqueror a tudíž i celého bowlingového centra (otevírání drah, bezpečnost, platby a ceny, technické aspekty, rezervace, řešení problémů atd.). Jedná se o nastavení, která jsou zásadní pro správný provoz centra.

Pro otevření těchto funkcí (sekce Konfigurace centra) se vyžadují příslušná privilegia.

Funkce týkající se specifických modulů, jako např. TCS, Rezervace, Turnaje atd. naleznete v příslušných sekcích.

2. Základní nastavení

Bezpečnostní systém

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Zatrhnutím této funkce aktivujete Bezpečnostní systém Conqueror; každý zaměstnanec má své heslo a profil, které umožňují určit operace, které provedl určitý zaměstnanec.

Registrace při přihlášení / odhlášení

Zatrhnutím funkce Systém zaznamenávání pracovní doby dojde k registraci uživatelů při přihlášení/odhlášení do systému Conqueror. Systém zobrazí okno **Zaznamenávání pracovní doby** okamžitě po přihlášení/odhlášení.

Automatic Safe Mode After

Nastavte počet minut, po jejichž uplynutí bude automaticky aktivován Bezpečnostní režim.

Chcete-li deaktivovat automatický **bezpečnostní režim** , nastavte nulu.

Jazyk centra

Zde je možné zobrazit jazyk, který centrum používá.

Kliknutím na tento rámeček můžete jazyk změnit; vyberte si nový jazyk z roletového menu a stiskněte tlačítko **Přeložit** .

Jazyk masky

Z roletového menu si vyberte jazyk, který bude použit pro zobrazené výsledkové tabulky.

Speed Unit

Here choose the unit of measurement (between **km/h** and **m.p.h.**) to use for displaying the speed of throws.

Formát papíru

Vyberte si mezi formáty **A4** a **Dopis** , které budou použity při tisku.

Normální / Kompaktní písmo zpráv/výkazů

Zde si můžete vybrat dva typy písem pro psaní výkazů.

První typ písma je používán v nadpisech, v záhlaví výkazů atd., zatímco druhý typ písma je používán pro běžný obsah zpráv, protože je kompaktnější a nevyžaduje si příliš místa.

Stávající bowlingový den

Stávající bowlingový den je standardně nastaven jako **Den týdne systému** . Využíváte-li standardní nastavení, systém použije sazby, které jsou nastavené pro daný den týdne.

Jestliže se stane, že určitý den v týdnu, např. úterý, je státní svátek, pro tento den bude použita místo sazby nastavené pro normální úterky sazba určená pro svátky (např. EXTRA1). Jestliže tento svátek nebyl naprogramován v kalendáři jako EXTRA1, systém může být naprogramován tak, aby pracoval stejně, jako by pracoval prostřednictvím EXTRA1.

Toto manuální nastavení je účinné pro jeden bowlingový den, což znamená, že na konci dne se nastavení vrátí do stavu **Den týdne systému** .

Funkce Stávající bowlingový den je zobrazena v externím rámečku hlavního menu.

Změny nastavení jsou zaznamenány v Protokolu systému.

První den týdne

V kalendáři si můžete zvolit, který den má být považován za první den bowlingové týdne (pro typ bowlingu/ceny, pro zprávy atd.).

Přelom dne

Nastavte čas konce jednoho dne a začátku nového dne.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Bowlingová centra, která zavírají po půlnoci, zde mohou nastavit zavírací čas, díky čemuž bude prodej po půlnoci započítán do předchozího dne.

Příklad: jestliže centrum zavírá ve dvě hodiny ráno a otevírá v šest hodin odpoledne, doporučujeme nastavit přelom dne na čtvrtou hodinu ráno, čímž se vyhnete riziku, že operace budou provedeny v nesprávném dnu.

Datum / čas systému

Tato dvě políčka obsahují datum systému a časové nastavení (které kontroluje server Conqueror); toto nastavení je použito u veškerých terminálů systému Conqueror.

Manuální změna těchto parametrů je chápána jako podezřelá operace a proto je zaznamenání v Protokolu systému.

Čas externího serveru / Čas jednotky Et-Host

Rozhodněte se, má-li být čas a datum serveru Conqueror shodný s časem a datem externího serveru (např. server místní sítě) anebo jednotky ET-Host.

Zvolením funkce Čas externího serveru dojde k deaktivaci polí **Datum a čas systému** a proto nemohou být změněna manuálně, protože jsou automaticky slaďována s časem externího serveru.

Aktivací funkce ET-Host dojde k sjednocení dat serveru Conqueror a jednotky ET-Host, která mohou být změněna manuálně v polích čas a datum systému.

Standardní formát pro export výkazů/zpráv

Zde si můžete vybrat z roletového menu standardní formát pro exportování výkazu: doc, pdf, xls, xml.

E-mail Setup

Click here to enter the settings related to the outgoing e-mails.

Enter the **SMTP** settings to send the e-mails related to the Mail Merge directly from Conqueror Pro, without opening the mailing software.

The number of seconds to be entered as **Delay** between 2 e-mail sending has to be set accordingly with the values suggested by one's Internet service provider.

Heslo šéfa

Stiskněte tlačítko a otevřete okno, kde je možné změnit heslo šéfa.

Šéf je virtuální správce systému Conqueror, který má k dispozici veškerá privilegia a může provést veškeré důležité a riskantní operace.

Obecně má toto heslo k dispozici správce systému, tj. vedoucí centra anebo uživatel, který je kompetentní a oprávněný řídit i ty nejcitlivější sekce systému.

Tisk licence

Umožňuje vytisknout **Licenci na software Conqueror** včetně tabulky obsahující **zakoupené moduly** .

Terminals

Only the Boss User can access the **Terminal License Setup** , utilized by the installation team to activate the acquired modules on the various terminals (such as the Booking System module license).

Aktivace

Umožňuje zadat aktivační klíč.

Aktivační klíč je zakódovaný text, který, je-li zadán do systému, aktivuje veškeré moduly systému Conqueror, které si vyžadují licenci (např. rezervační systém, reklamy atd.).

Jestliže dojde k zakoupení nových modulů anebo k instalaci nové verze, dojde také ke změně aktivačního klíče, který musí být znovu do systému zadán, čímž dojde k nahrazení starého klíče.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Tlačítko **Hledat** umožňuje získat aktivační klíč z adresáře počítače, kde byl tento klíče uložen.

---

3. Kontrola drah

Způsoby otevření drah

Vyberte si, které **Způsoby otevření drah** chcete ve Vašem bowlingovém centru aktivovat. Tuto funkci můžete následovně použít prostřednictvím modulu Stav drah.

Zde můžete definovat **První** a v případě nutnosti **Druhý** a **Třetí** způsob otevření drah. První způsob musí být vybrán pečlivě, protože je aplikován standardně dvojím kliknutím na ikonu dráhy v modulu Stav drah.

Potvrzující dialog FB

Select this option to display a confirmation dialog after swiping a membership card from Lane Control: the member's details will be displayed, allowing the confirmation of the authenticity of the membership card.

Deaktivujte tuto funkci, není-li potřebná, čímž zrychlíte celý proces.

Force Sign in Screen on Lane

BES, Bowland and Bowland-X Only

Jestliže chcete, aby hráči mohli uvést svá jména pomocí klávesnice na dráze, pomocí této funkce můžete na obrazovce Kontrola drah nastavit celkový počet hráčů a to pomocí tlačítka **Číslo hráče** (bez uvedení jména). Jakmile se hráči dostaví na dráhu, systém jim nabídne obrazovku pro zadání jmen před tím, než začnou hrát.

Alternativou je definování **Standardní označení bowlingu,** které bude automaticky zobrazeno společně s číslem hráče. Toto označení tvoří společně s číslem jméno hráče, které je zobrazené v okně Kontrola drah a ve výsledkové tabulce.

Tato funkce je aktivní pouze v případě, že došlo k aktivaci klávesnice v modulu Nastavení drah.

Default Bowling and Time Game Name Prefix

Definujte označení, které bude automaticky zadáno s číslem hráče. Tyto údaje budou zobrazeny jako jméno hráče v okně **Kontrola drah** a ve výsledkové tabulce.

Příklad: jestliže jako toto označení zadáte termín "hráč", hráči budou standardně zobrazovány (vzestupně) jako hráč 1, hráč 2 atd.

Jestliže máte nastavení, u kterého jsou jména zadávána pomocí klávesnice na dráze, tato funkce není k dispozici.

Standardní nastavení pro zprávy, výkazy a statistiky

Tyto hodnoty umožňují automatický převod framů a neomezeného bowlingu na hry, aby mohlo dojít k vložení těchto údajů do Statistických zpráv.

Zadejte průměrný počet **Framů hry** a **Her otevřených v režimu Bez omezení** .

Maximální počet hráčů na dráze

Enter the maximum number of players that can be assigned to a lane.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

In BES, Bowland and Bowland-X Bowling Centers the maximum number of players per lane is 12 while in BOSS Centers the limit is 8.

Frekvence obnovování Kontroly drah

Specifikujte (v sekundách) frekvenci automatického obnovování obrazovky Kontrola drah.

Pro manuální obnovení obrazovky stiskněte klávesu **F5** na klávesnici.

Nastavit hry / Čas _

Použitím tlačítek **Nastavit čas** anebo **Nastavit hry** v modulu Kontrola drah specifikujte, má-li být hra přidělená **volbě** (hráči a/nebo dráha) provedené v posledním sloupci obrazovky Kontrola drah anebo má-li být hra, nezávisle na této volbě, přidělená těmto elementům;

- **Pouze hráči** - každý hráč bude mít samostatný účet;
- **Pouze dráha** - u jedné dráhy bude vytvořen souhrnný účet.

Toto nastavení je užitečné pro zrychlení práce obsluhy.

Estimated Duration

Zadejte průměrnou předpokládanou délku, po kterou bude dráha otevřená v následujících režimech: **Hra při otevření jedné dráhy** , **Hra při otevření dvou drah** , **Otevření s následujícím definováním hry** , **Údržba a stav chyb** .

Tyto odhady jsou užitečné pro stanovení, kdy bude následující dráha/pár drah dostupná jak pro modul Stav drah, tak pro Rezervační systém.

Standardní možnosti drah v

Z roletového menu si vyberte, které možnosti drah mají být odeslány na dráhy jako standardní.

Výstražná zpráva

Bowland-X Only

Here it is possible to customize the Bowling Center **Warning Message** (enabled in the Lane Options).

Choose a language in the scroll down menu; the **Warning Message** present in the database for the selected language is displayed and can be customized and saved.

*Various ready-to-use translations of the **Warning Message** are available in Conqueror's database.*

The **Warning Message** will be displayed on lanes in the language set in the current Lane Options.

---

4. Ceny

Tato sekce obsahuje nastavení potřebné pro určení plateb za odehrané hry.

Jestliže chcete toto nastavení změnit, dráhy nesmějí být otevřené, zaparkované anebo uvedené v pořadníku.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

4.1 Režim hra

Platba za framy

Tento platební režim považuje frame za jednotku míry místo hry.

Jestliže aktivujete tuto funkci, sloupec **Hry** v okně Kontrola drah je označen jako **Framy** .

Zaplatit 11. a 12. frame

BES, Bowland and Bowland-X Only

V režimu platby za frame (v režimu určení hry až po jejím dokončení) je nutné specifikovat, má-li být zahrnut také 11. a 12. frame.

Režim stanovení ceny

Jestliže hráči hrají v **Režimu předem definované hry** , je možné použít sazbu platnou v **Době otevření** anebo sazbu platnou v **Době prodeje** . Příklad: při prodeji více her (v 15.00 hod) na dráze, která byla otevřená před hodinou (v 14.00 hod) je možné použít obě ceny, tj. cenu platnou ve 14.00 hod (doba otevření) anebo v 15.00 hod (doba prodeje).

Stejné pravidlo platí i při použití **Režimu následovně definované hry** : volba mezi **Dobou otevření** a **Dobou zavření** dráhy s možností vypočítat Poměrnou cenu hry.

For lanes opened in game mode with the **Proportional Starting Time** option enabled, each game is paid for according to the price key valid in the moment the game starts.

Proportional prices are available only in BES, Bowland and Bowland-X Bowling Centers.

4.2 Režim čas

Délka hry

Pouze pro předem definované hry

Funkce **Délka hry** je standardně nastavená v sekci **Součet** , tj. délka předem definované hry je stejná jako celkový čas, který si hráči zaplatili. To znamená, že jestliže si čtyři hráči zakoupí jednu hodinu, hra trvá čtyři hodiny.

Jestliže si však čtyři hráči koupí jednu hodinu ve **Sdíleném** režimu, hra bude celkově trvat pouze jednu hodinu. Pomocí této funkce je možné čas přidělit pouze pomocí tlačítka **Nastavit čas** v modulu Kontrola drah.

Sdílený režim není kompatibilní s režimem stanovení Poměrné ceny.

Účtovací režim

Zde je možné definovat kritéria pro přidělení času v režimu následného definování hry.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Čas následovně definované hry může být účtován následujícím způsobem:

- **Dráha** (standardní nastavení) - čas je počítán za dráhu bez ohledu na počet hráčů na dráze.
- **Hráči - rozdělit** - čas bude rozdělen rovným dílem mezi hráče, tj. jestliže 4 hráči odehráli 1 hodinu, každý zaplatí za 15 minut.
- **Hráči - vše** - všichni čtyři hráči zaplatí za jednu hodinu.

Jestliže je vybrána možnost stanovení poměrné ceny v režimu následovného definování hry, nabízí se pouze jeden **Účtovací režim** a to je **Dráha** .

Time Unit for Billing / Rounding Type

Toto nastavení se týká časového úseku a typu zaokrouhlení, které jsou použity při platbě za čas odehraný v režimu následně definované hry.

Jestliže hráči odehrají 23 minut a nastavená hodnota je 5 minut, platba proběhne následovně:

- 25, jestliže jste nastavili následující **Typ zaokrouhlení** : **Na nejbližší hodnotu** anebo **Nahoru.**
- 20, jestliže jste nastavili následující **Typ zaokrouhlení** : **Dolů.**

Minimální fakturovatelný čas

Toto nastavení uvádí minimální počet minut, který může být prodán v bowlingovém centru.

Uveďte tedy minimální dobu, která může být naúčtovaná.

Příklad: jestliže nastavíte 5 minut a hráč opustí dráhu po 3 minutách, nevyžaduje se žádná platba, pracujete-li v režimu následného definování hry.

Minimální čas k úhradě

Toto nastavení uvádí minimální čas, který musí hráč uhradit po uplynutí **Minimálního fakturovatelného času** .

Příklad: jestliže je **Minimální fakturovatelný čas** nastavený na 5 minut a **Minimální čas k úhradě** na 10 minut a hráč opustí dráhu po 6 minutách, musí zaplatit 10 minut, jestliže hraje v režimu následného definování hry.

Přidání časového úseku

Toto nastavení uvádí počet minut, který může být přidělený k předem definovanému času kliknutím na sloupek **Cena** k modulu Kontrola drah.

Režim stanovení ceny

Jestliže hráči hrají v **režimu předem definované hry** , je možné použít sazbu platnou v **Době otevření** anebo sazbu platnou v **Době prodeje** .

Příklad: při prodeji více her (v 15.00 hod) na dráze, která byla otevřená před hodinou (v 14.00 hod) je možné použít obě ceny, tj. cenu platnou ve 14.00 hod (doba otevření) anebo v 15.00 hod (doba prodeje).

Při použití **Režimu následovně definované hry** máte možnost volby mezi **Dobou otevření** , **Dobou zavření** a také možnost kalkulace **Poměrné** ceny za hru. V tomto případě bude u každé minuty aplikována sazba platná pro ten časový úsek, do kterého daná minuta patří. To znamená, že v případě otevření dráhy v režimu Čas od 14.15 do 15.00 hod bude prvních 15 minut počítáno podle sazby stanovené pro časové pásmo 14.00-14.30 hod a zbytek bude účtován na základě sazby platné pro časové pásmo 14.30-15.00 hod.

Jestliže je vybrána možnost stanovení poměrné ceny v režimu následovného definování hry, nabízí se pouze jeden Účtovací režim a to je **Dráha** .

Proportional prices are available only in BES, Bowland and Bowland-X Bowling Centers.

Účtovat čas dvakrát

U drah, které byly otevřeny ve dvojici, bude odehraný čas účtován dvakrát.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

4.3 Režim Bez omezení

Souhrnná platba

Nastavte, má-li být prodej neomezených her proveden ve vztahu k dráze anebo k jednotlivým hráčům. Výsledkem jsou souhrnné platby (např. součet transakcí na dráze) anebo platby jednotlivců (poměrné částky).

Zatrhněte tuto volbu, má-li být herní lístek prodán pro dráhu. Jestliže tuto volbu nezatrhnete, lístky budou prodávány jednotlivým hráčům.

Režim stanovení ceny

Je možné použít sazbu platnou při **Době otevření** anebo **Době prodeje** .

Příklad: dostaví-li se další hráč (v 15.00 hod), který chce hrát na dráze, která byla otevřena před hodinou (ve 14.00 hod), tato funkce umožňuje použít jakoukoliv z těchto cen, tj. cenu platnou v 14.00 hod (doba otevření) anebo v 15.00 hod (doba prodeje).

Tato funkce může být použita pouze v případě, že není zatržena možnost Souhrnná platba.

Účtovat dva lístky

Zatrhněte tuto funkci, má-li být cena za lístek počítaná dvakrát nezávisle na tom, jestli byla aktivována funkce Souhrnná platba anebo ne.

5. Platby

Standardní sazby

Definujte standardní sazby, které budou aplikovány u standardních her, časových her, časově neomezených her a extra framů.

Tyto standardní ceny jsou platné pouze v případě, že u probíhajícího dne nebyl stanoven Herní režim s odlišným nastavením.

Rozdělit příjmy za položky nabídky

Zatrhněte tuto volbu, mají-li být jednotlivé položky nabídky zapisovány samostatně.

By checking this option, packages are classified according to the price of their individual components, whereas by leaving this option unchecked, they are classified according to their department in the Shift Reports.

To znamená, že jestliže nabídka obsahuje 1 hru + 1 sendvič a tato funkce je zatržena, platba za hru bude zaznamenána v sekci Bowlingová hra, zatímco platba za sendvič v sekci Snack Bar.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Rozdělit příjmy z ligy

Ekonomické operace týkající se lig a turnajů mohou být rozděleny do sekcí ve výkazu vydaném na konci směny.

Zatržením této funkce dojde k vytvoření sekcí pro každý turnaj a ligu, které obsahují příslušné ekonomické operace.

Zaokrouhlené mezisoučty

Zatrhněte **tuto** volbu, chcete-li v celém systému zaokrouhlovat mezisoučty (součty jednotlivých sekcí).

Tisk stvrzenky s uvedením celkové částky bez daně

V zemích, kde je nutné na dokladech uvádět daně zvlášť, tato volba umožňuje vytisknout stvrzenku s následujícími údaji: zakoupené položky > celková částka bez daně > daň > celková částka včetně daně.

Tisk stvrzenky s uvedením částky včetně daně

Zatrhněte tuto volbu, má-li být celková částka zobrazena včetně daně: čistá celková částka > daň > úhrnný součet.

Tisk čísla stvrzenky

Zatrhněte tuto volbu, má-li být na stvrzence vytištěno identifikační číslo (kvůli bezpečnosti a identifikaci systému).

Tisk stvrzenek s celkovou částkou nula

Check this option to print the receipt even if the total of the transaction is zero.

If this option is deactivated, receipts with nothing to be owned cannot be printed.

Tisk neplatných stvrzenek

Toto nastavení umožňuje vytisknout stvrzenky pro zrušené transakce, což je užitečné pro archivaci záznamů tohoto typu transakcí.

Příjem platby bez specifikace položek nabídky

Zatrhněte tento rámeček, jestliže chcete, aby při platbě nebyly specifikovány jednotlivé položky nabídky. So, when selling a generic soft drink with this option disabled, it should be necessary to specify the particular soft drink (e.g. "coke", "soda", "sparkling water", "lemonade", etc.).

Zvýšit číslo stvrzenky i v případě nevytištěných stvrzenek.

Jestliže je tato funkce aktivována, počítadlo vezme v potaz každou uloženou a vytištěnou transakci; v opačném případě bude počítat pouze vytištěné stvrzenky.

Tisk stvrzenky při otevření časově omezené hry

Toto nastavení umožňuje automatický tisk stvrzenky při otevření časově omezené hry, na které jsou vytištěné veškeré příslušné informace (číslo stolu, doba otevření atd.).

Podrobnost údajů na stvrzence

Set the level of detail of the receipt as: **Single Rows** , **Department Total** , or **Transaction Total** .

KONFIGURACE CENTRA > Platby

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

6. Score - Bowland and BES

Tyto funkce závisejí na licencích systému Conqueror, které centrum vlastní.

Zvuk

Pouze Bowland

Aktivuje zvuk efektů (animace), které mohou být přenášeny pomocí reproduktorů.

Narozeniny

Pouze Bowland

Aktivací této funkce dojde k nahrání programů pro oslavy narozenin na dráhách.

Pro ty, kdo nemají zájem o funkce nabízející oslavy narozenin, doporučujme tuto funkci nezatrhnout, čímž také zrychlíte proces přesunutí dat na dráhy.

Vymazat jméno hráče pomocí klávesy Stop

Pouze Bowland

Stisknutím klávesy **Stop** na dráhové klávesnici mohou hráči provést následující kroky:

- Začít novou hru od začátku se stejnými jmény hráčů, i když ještě nedokončili předchozí hru.
- Start a new game from scratch as above, cancelling the player names from the previous game.

Tlačítko **Stop** je aktivováno pomocí funkce Možnosti drah.

Pauza mezi aktivací stavěčů

This option allows to program an interval of a few seconds between the activation of a pinsetter and another.

The selection of this setting is advisable because the activation of all the pinsetters at the same time requires a considerable amount of electricity.

F-out Relay Pulse Duration (msec.)

Set the duration of the impulse of the F-out device relay (in milliseconds).

Zpoždění při zavření drah (sec.)

This option allows to close lanes automatically at the end of pre-assigned and paid time/games.

Indicate how many seconds after the last throw automatic lane closure has to take place. During this period of time the score will remain on the monitor so the players can have a last look at their scores.

Set this value to zero (0) if the lanes do not have to be closed automatically (manual closure).

Analýza drah

Enter the number of lanes to be scanned by the system every second (to update game data, automatic closure, etc.).

The values allowed are between 1 and the total number of lanes of the Bowling Center.

Pinsetter on after Practice

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Check this option if the pinsetter has to start automatically as soon as practice ends.

Paměť řídícího panelu drah

Pouze Bowland

Specifikujte kapacitu paměti VDB.

Řídící jednotka externích zařízení

Zatrhněte tuto možnost, je-li k jednotce Et-Host připojeno zařízení Multi I/O, které umožňuje připojení každé dráhy na 5 externích zařízení (nárazníky, jednotky snímající přešlapy, zářivky, audio signály atd.), jestliže hráč dosáhne určité skóre.

Po aktivaci této funkce zadejte popis existujících zařízení.

Jestliže je aktivovaná funkce **Nárazníky** , do pátého čtverečku bude automaticky zadána tato funkce.

Po nastavení těchto jednotek se v modulu Možnosti drah a Herní režimy objeví příslušná sekce, kde můžete tyto jednotky aktivovat pro nastavené možnosti drah a herní režim.

Advanced Foul Device

Enable the advanced foul management, if Q-Foul, Xl or Xli devices are present.

Dojde k aktivaci elektronického zařízení, které kontroluje přešlapy hráčů: jestliže hráči překročí čáru přešlapu, rozezní se zvukový signál a/nebo dojde k zobrazení symbolu přešlapu ve skóre hráče.

Po zatržení této funkce je možné v modulu Možnosti drah nastavit Režim QFoul jako **On** , **Off** nebo **Pouze upozornění** .

Billiard Light Controller Port

In presence of a Billiard Light Controller, select its COM port on the Server from the scroll down menu.

Kontrolní systém Favero Pool

If the Center Time Games are controlled by a Favero pool control, select its COM port on the Server from the scroll down menu.

---

7. Score - BOSS

End of Time Notice (Min.)

For pre-assigned time mode it is possible to enable a message informing that the time paid is ending.

Indicate here how many minutes before the end of playing time the message has to be displayed on the lane.

End of Game Notice (Frames)

For pre-assigned game mode it is possible to enable a message informing that the games paid are about to end.

Indicate here how many frames before the end of playing time the message has to be displayed on the lane.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Slow Bowling Notice (Min.)

Select how many minutes after the last throw the Slow Bowling has to start.

The front desk will be alerted and the animation will be displayed on the lane monitor inciting the bowlers to start playing again.

Free Frames

Free Frames are extra free frames that can be played on the lane in case of a prepaid game.

If a player cancels a frame in order to play it again, it would not be possible to finish the game because the lanes would close after the 9th frame. To allow the player to finish the game it is possible to set a few **Free Frames** .

Set how many **Free Frames** are to be accepted on the lane.

Pauza mezi aktivací stavěčů

This option allows to program an interval of a few seconds between the activation of a pinsetter and another.

The selection of this setting is advisable because the activation of all the pinsetters at the same time requires a considerable amount of electricity.

F-out Relay Pulse Duration (Msec.)

Set the duration of the impulse of the F-out device relay (in milliseconds).

Analýza drah

Enter the number of lanes to be scanned by the system every second (to update game data, automatic closure, etc.).

The values allowed are between 1 and the total number of lanes of the Bowling Center.

Automatic Pinsetter Shutoff Delay (Sec.)

Indicate the number of seconds the pinspotter has to wait before automatic shutoff at the end of the league/tournament.

Lane Network 0.x.x.x

Enable this option in presence of an "old" version of BOSS or ASXL that needs a 0.x.x.x subnet IP addressing.

Special Character Support (Unicode)

Enables the support of Unicode international characters.

After activating the Unicode option, a confirmation dialog will open to verify the score version, because "old" score versions do not support Unicode characters and problems may occur.

ASXL v.6 or Lower

Enable this option in presence of version 6 (or lower) of the ASXL score.

MCU for AMF 82/90-8800 Pinsetter

Enable this option and specify to which COM Port the MCU is connected to, when there is an AMF 82/90-8800 Pinspotter and an MCU connected to the front desk.

Billiard Light Controller Port

In presence of a Billiard Light Controller, select its COM port on the Server from the scroll down menu.

Kontrolní systém Favero Pool

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

If the Center Time Games are controlled by a Favero pool control, select its COM port on the Server from the scroll down menu.

---

8. Score - AccuScore Plus

Pauza mezi aktivací stavěčů

This option allows the user to program an interval of a few seconds between the activation of a pinsetter and another.

The selection of this setting is recommended because the activation of all the pinsetters at the same time requires a considerable amount of electricity.

Analýza drah

Enter the number of lanes to be scanned by the system every second (to update game data, automatic closure, etc.).

The values allowed are between 1 and the total number of lanes of the Bowling Center.

F-out Relay Pulse Duration (msec.)

Set the duration of the impulse of the F-out device relay (in milliseconds).

Billiard Light Controller Port

In the presence of a Billiard Light Controller, select its COM port on the Server from the scroll down menu.

Kontrolní systém Favero Pool

If the Center Time Games are controlled by a Favero pool control, select its COM port on the Server from the scroll down menu.

AccuScorePlus v.5 Firmware

This option must be selected in the case of AccuScore Plus running firmware version 5 in order to allow a larger maximum number of bowlers compared to AccuScore Plus running firmware version 4.

AS Plus firmware 5 = max number bowlers is 8

AS Plus firmware 4 = max number bowlers is 6

---

9. Systém

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Vyhledávání adres

Select which computer is the server for the **Hopewiser** application and enter the **Port** number.

Tento software pro správu adres je určen pro anglický trh a políčka vyplní adresami členů; vyžaduje se pouze poštovní směrovací číslo zadané v sekci záznamů systému Conqueror.

BLS and BTM File Export Path

Click here to open the standard window where the shared directory can be chosen, for the exchange of files between Conqueror and BLS and/or BTM.

Conqueror receives the tournament or league setup from the BLS (Bowling League Secretary) and BTM applications and uses it to open the lanes and start play.

Informace o každé ukončené hře jsou automaticky exportovány do této externí aplikace, kde jsou dále zpracovány.

BES

Pouze BES

Zadejte **IP adresu serveru** BES a **Adresu pomocné sítě drah** (IP adresa se vztahuje k síťové kartě, ke které jsou připojeny veškeré RDB).

QDac

Pouze BES

Enter the **QDac Boot Server IP Address** and the **QDac Subnet Address** .

Automatic Game Export Path

This option allows to automatically export games related to play events like a reservation, a tournament squad or a league week, to a .csv format file. The file is exported at lane closure and it contains lane data, player data, scores, handicaps, etc.

Select the related options (Leagues, Tournaments, Reservations and/or Open) and specify a directory to save the exported file in.

The name of the exported file contains a description of the play event followed by the export date/hour and is saved in the folder specified here.

Note that it is also possible to manually export a set of games through the Game Printouts module.

R-Keeper

Define which computer is the server for the R-Keeper application and enter the **Port** number.

Exportní cesta souboru DSD

Click here to open the standard window in which the shared directory can be chosen for the exchange of files between Conqueror and **DSD** . Poté nastavte frekvenci, se kterou má systém Conqueror přijímat informace z aplikace DSD.

Tento rezervační software pracuje se systémem Conqueror co se týče otevírání a zavírání drah a také přesunů na dráhách.

Zonal

Enables Conqueror to work with the **Zonal** application.

Conqueror pracuje s řídícím softwarem POS pro řízení importu/exportu různých dat (nastavení zaměstnanců, profily a privilegia, směny, sekce, sazby, daně atd.).

After Zonal interface has been enabled, specify the time at which the data import from Zonal to Conqueror is to be performed.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Import z aplikace Zonal je možné spustit stisknutím tlačítka **Aktualizovat** .

Klikněte na **Cesta rozhraní Zonal** a otevře se standardní okno, kde je možné vybrat adresář pro výměnu souborů mezi systémem Conqueror a aplikací Zonal.

RecTrac File Export Path

Click here to choose the shared directory to which financial data have to be exported for **RecTrac** accounting software.

Sdílená přenosová cesta skóre

Jestliže stisknete na toto tlačítko, otevře se standardní okno, kde je možné vybrat adresář obsahující soubory se skóre.

Number of Versions to Maintain

If a chain has an office that wants to connect to other centers (the office might be located in one of the centers), it can pass from one center to another without having to login again even if the centers have different software versions.

If managers have to connect to their own centers through remoting and the centers have different software versions, it is simply necessary to keep a link to each version on the desktop and launch the correct Conqueror when connecting to a center.

The number of version to maintain has to be included between 2 and 10.

Automatic New Version Download

With this feature, as soon as a new version is available on the QubicaAMF website, it is immediately and automatically downloaded onto the Internet Update computer.

---

10. Zálohování

Toto okno umožňuje definici nastavení týkajících se automatické správy a archivace dat v systému Conqueror.

Zálohování je možné provést také manuálně pomocí modulu Obslužné programy.

Automatické zálohování

Zatrhněte funkci **Automatické zálohování,** jestliže chcete, aby bylo automaticky prováděno zálohování dat; specifikujte **frekvenci (dny)** automatického zálohování. Zálohování je prováděno během denních úkolů.

Nastavení **Záložní kopie k uložení** udává počet záložních kopií, který má být uložen na počítači. Jestliže u frekvence automatického zálohování nastavíte 7 dnů a mají být uloženy poslední dvě kopie zálohovaných dat, systém provede zálohování každý týden a uloží data z předchozího týdne.

Zatrhněte možnost **Provést optimalizaci databáze** , má-li být optimalizace databáze prováděna během denních úkolů, okamžitě po zálohování databáze. Doporučujeme provádět optimalizaci databáze a to kvůli zlepšení funkce systému Conqueror.

Přesun dat do archívu systému

Data mohou být uložena do archívu systému kvůli kontrolním účelům anebo zpracování zpráv a výkazů.

Jestliže zatrhnete tuto funkci, dojde k nastavení veškerých polí (**Stvrzenky členů** , **Hry členů** , **Body členů** a **Statistické údaje**), která mohou být nastavena také jednotlivě, je-li to potřeba.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Vyčištění databáze

Set the frequency of the removal of data regarding the following: receipts and Shifts, bowling sessions and events, Special Games prizes, the system and staff registers, reservations and credit card transactions.

Jestliže zde nastavíte osm dnů, data budou smazána devátý den. Pro smazání dat na konci každého dne zde nastavte nulu.

The system might slow down if a larger number of days are set here.

Záložní adresář

Zde je zobrazen záložní adresář databáze Conqueror.

Tento adresář je automaticky vytvořen pro daný terminál a může být změněn, jestliže na něho kliknete a zadáte jiný adresář.

Druhý záložní adresář

Po zálohování dat dojde k vytvoření kopie (z bezpečnostních důvodů), která je normálně uložena na jiném terminálu v rámci sítě. To znamená, že jestliže se něco stane s originálními zálohovanými daty anebo s počítačem, ve kterém jsou uloženy, je možné použít kopii.

It is recommended to set the **Second Backup Directory** on the computer intended to be the Spare Server.

Vyčištění archívu systému

Vyčištění archívu systému je možné provést stisknutím tlačítka **Vyčištění archívu systému** ; otevře se okno, kde je nutné zadat počet dnů pro vymazání archívu systému.

Příklad: jestliže zde zadáte číslo 90, dojde k odstranění veškerých dat starších než 90 dnů.

Poté klikněte na tlačítko **Vymazat** pro vyčištění dat.

---

11. Interkomunikační systém

BES, Bowland and Bowland-X Only

Interkomunikační systém umožňuje komunikaci mezi dráhami a hlavním počítačem (front desk); na dráhách je umístěn mini reproduktor a u pokladny a stanoviště mechanika je umístěn buď mini reproduktor anebo telefon.

Zákazník aktivuje volání stisknutím tlačítka Intercom (interkomunikační systém) na konzole; u hlavního počítače začne zvonit telefon a v okně Stav drah se zobrazí ikona Intercom. Jestliže je linka hlavního počítače obsazená, hovory jsou umístěny do řady v pořadí, v jakém k nim došlo, dokud nestiskněte tlačítko Zrušit hovor, je-li linka obsazená.

The **Intercom** settings window displays the settings for a specific QDac per page, the arrows at the top of the screen can be used to scroll through the various QDac setting tabs.

*The **Intercom Settings** privilege is necessary to modify these values.*

Stiskněte tlačítko **Nový** pro definování nastavení pro novou QDac, **Vymazat** pro smazání nastavení týkajícího se určité a **Reboot** pro resetování QDac. Stiskněte tlačítko**Uložit,** jestliže chcete nastavení uložit, ale jestliže nemusejí být zaslána do QDac.

Popis

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

By pressing **New** the QDac number is automatically entered here.

Sériové číslo

Zadejte sériové číslo dané QDac.

Stav

The QDac status is displayed as **Connected** or **Disconnected** to the Conqueror Server.

Číslo

Zde zadejte číslo QDac pro identifikaci všech telefonů a příslušných reproduktorů. Příklad: jestliže zde zadáte číslo 1, odpovídající telefon bude mít číslo 301 anebo reproduktor číslo 201.

Standardní nastavení telefonů je provedeno pomocí čísla 300 a reproduktorů pomocí čísla 200.

Šipky je možné použít pro procházení čísly 1 až 9.

Inter-Hub

Zatrhněte tuto možnost, mají-li být dráhy propojeny s touto jednotkou QDac.

Dráhy

Toto pole zobrazuje různé dráhy propojené s QDac.

Reproduktor

Zatrhněte tuto možnost, bude-li pro interkomunikaci použit reproduktor (hlavní počítač, pracoviště mechanika).

Telefon

Zatrhněte tuto možnost, má-li být pro interkomunikaci použit telefon (hlavní počítač, pracoviště mechanika).

Přepnutí telefonu

Definujte úroveň (1 - 99) přepnutí interkomunikace na QDAC (jako reproduktor), jakožto reakce na zvuk (hluk) na příslušném konci.

Interkomunikační systém je naprogramován tak, aby upřednostnil volání mechanikovi/pokladně (konec QDAC), jakmile zaznamená zvuk, i když právě volá zákazník.

Čím nižší úroveň nastavíte, tím nižní hladina hluku musí být v centru, aby interkomunikační systém neustále nepřepínal QDac prioritu.

To znamená, že pro hlučnější centra doporučujeme nastavit vyšší hladinu.

Pauza před dalším voláním (sec.)

Zadejte počet sekund, což je doba, která musí uplynout před možností provést další volání (dává obsluze čas pro reakci na nouzová volání).

Konec zvonění po (Sec.)

Zadejte počet sekund, po jejichž uplynutí telefon přestane zvonit, jestliže jej nikdo nezvedne. Nastavte nulu (0), má-li telefon zvonit bez časového omezení.

Zrušit volání, je-li linka obsazená

Zatrhněte tuto funkci, má-li být volání přerušeno v případě, že při prvním pokusu bude linka obsazená. Jestliže zatrhnete tuto možnost, telefonát nebude umístěn do řady.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Lane Number Communication

Enable here the voice message that communicates the lane number to the operator before the bowler starts speaking.

---

12. Zásobníky mincí

Conqueror organizuje distribuci mincí různými způsoby:

- Zásobník na mince může volně distribuovat kupóny/mince a ve výkazu vydaném na konci směny bude zaznamenáno, kolik kupónů/mincí bylo rozdáno.
- Můžete přidělit určitou sazbu pro zásobník (přijaté mince), abyste získali počet prodaných mincí/kupónů, jejich cenu a celkový příjem tohoto typu.

Prodej kupónů/mincí je možné provést také pomocí POS (jakožto normální prodej položky) namísto použití zásobníku mincí.

Conqueror může dialogovat až s čtyřmi zásobníky připojenými na jednotku Et-Host.

Tabulka s nastavením zobrazuje fixní **ID** každého zásobníku společně s tlačítky pro jejich aktivaci.

Zadejte **Jméno** pro identifikaci zásobníku, zvolte, se kterou **Pokladnou** budou asociována data příslušného zásobníku (pro Pokladní výkazy konce směny) a poté zvolte **standardní sazbu** .

Jakmile dojde k nastavení veškerých vyžadovaných údajů a k fyzickému propojení zásobníků s jednotkou, stiskněte tlačítko **Nastavit** pro vynulování počítadel. Poté se můžete rozhodnout, jestli chcete zaznamenávat rozdané kupóny/mince ve formě výkazu (před resetováním počítadel).

NASTAVENÍ TERMINÁLU

---

1. Preference

Sektor a pokladna

Tato funkce se vztahuje k záznamům ohledně směn a pokladen.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

V roletovém menu zvolte **Sektor** směny, ke které patří daný terminál (např. Front desk) a **pokladnu,** ke které je připojen (např. Boty/Bowling/Obchod).

Terminál

Vyberte si z roletového menu číslo terminálu.

Tato funkce je zobrazená pouze v případě, že Conqueror nebyl nakonfigurován pro práci v dálkovém režimu.

Centrum

Tato funkce je zobrazená pouze v případě, že byl aktivován dálkový režim systému Conqueror.

Dojde k otevření okna **Konfigurace centra,** kde je možné zvolit, ke kterému centru má být připojen terminál, a provést konfiguraci ostatních center pro dálkové použití systému Conqueror.

Chcete-li otevřít okno **Konfigurace nového centra,** stiskněte tlačítko **Nový** a uveďte **Popis** a IP adresu **Serveru Conqueror** toho bowlingového centra, ke kterému má být provedeno připojení.

Jazyk

Zde si můžete vybrat jazyk, ve kterém bude systém Conqueror zobrazen (na tomto terminálu).

Pro změnu Jazyka pro celou databázi odkazujeme na modul **Konfigurace centra** .

Nastavení pro různé uživatele

Jestliže je aktivován bezpečnostní systém, toto nastavení umožňuje každému uživateli, aby si nastavil své uživatelské preference v rámci systému Conqueror, které jsou aktivovány, jakmile se uživatel přihlásí.

This setting applies to many local options: font, Quick Buttons, Language, Last Plugin in Foreground, Clock type, recent modules and the Quick Access Module.

Umožňuje buď odlišné volby pro každého uživatele anebo volby stejné pro všechny uživatele.

Poslední okno výstražných komunikací (Plugin) v popředí

Toto nastavení je užitečné, jestliže chce uživatel vstoupit do systému Conqueror přímo pomocí okna výstražných komunikací, které bylo otevřené při odhlášení se/výstupu ze systému Conqueror.

Anti-aliasing písma

Funkce Anti-aliasing písma usnadní čtení textu na obrazovce, který je tak uhlazený a příjemný pro oči.

Dostupné typy písma

Zvolte si ty typy písma, které mají být použity v systému Conqueror. Zvolte písmo a jeho vzor, který bude zobrazen v pravé části sekce **Vzor písma** .

Dostupná písma závisejí na verzi Windows, která je používána na daném terminálu.

Při práci s jazyky, které mají zvláštní znaky, např. arabština, ruština anebo japonština, doporučujeme zatrhnout, že znaky budou podporovány typem písma.

Zobrazit překladatelské kódy

Zvolte si tuto funkci pro zobrazení identifikačního čísla vedle každé věty systému Conqueror, která odpovídá nějakému kódu překladatelského softwaru, aby mohli překladatelé rychleji najít danou větu v případě potřeby.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Digitální hodiny

Můžete zvolit, aby byly v hlavním menu zobrazeny digitální hodiny.

Zobrazení modulu TCS

Aktivujte tuto funkci na terminálu front desk a modul TCS bude zobrazen automaticky, jakmile z dráhy přijde žádost o provedení opravy.

Skin

Zvolte, jak má vypadat rozhraní Conqueror.

Tlačítko Stop

Vyberte si funkci **tlačítko Stop,** chcete-li mít během práci v systému Conqueror k dispozici tlačítko STOP.

Zavřít tlačítko Stop

Jestliže aktivujete tuto funkci, tlačítko **STOP** bude zavřeno společně se systémem Conqueror. V opačném případě zůstane tlačítko **STOP** zobrazeno na obrazovce, i když bude systém Conqueror zavřený.

Turn off Conqueror Sounds

All the sounds made by Conqueror (e.g. when clicking on a button or when starting the application) can be now turned off by enabling this option.

---

2. Jednotky

Select the devices connected to the terminal in the drop down menus:

- Card Reader,
- Drawer,
- Display,
- Fingerprint Sensor,
- Beverage Dispenser,

and select the ports to which they are connected.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

V sekci **Čas** vedle nastavení **Display** uveďte počet sekund, po jejichž uplynutí mají být smazána zobrazená data týkající se poslední transakce.

---

3. Tisk

Tato sekce se vztahuje k nastavení požadovanému pro tisk zpráv, výkazů a stvrzenek.

Score and Mailing Header

Enter the header to be printed in score reports, in the mail and in BES prize reports.

Score Report Footer

Enter the message to be printed at the base of the score report (for promotional purposes, etc.).

Print Center Data in Financial Report Header

This setting includes the official Bowling Center data (the name and address entered upon activation of the Conqueror license) in the Bowling Center's financial report header.

Tisk skóre po zavření drah

Zvolte toto nastavení pro automatické vytištění skóre posledního herního bloku, jakmile dojde k uzavření dráhy po dokončení daného herního bloku.

Poté vyberte dráhy, které mají být spojeny s tiskárnami terminálu.

Efekty

In this section, the images saved previously in the Conqueror Pro directory **Print > Images** can be inserted in financial reports, receipts (headers & footers) and score reports.

Identifikátor originálu a kopie stvrzenky

V polích **Identifikátor originálu stvrzenky** a **Kopie stvrzenky** uveďte příslušný popis, tj. "Originál stvrzenky" a "Kopie stvrzenky". Tyto údaje budou následovně vytištěny na stvrzenkách, aby bylo možné rozlišit originál od kopie.

Receipt Header and Footer

Máte k dispozici čtyři řádky, do kterých můžete napsat text záhlaví (např. adresu, název, telefonní číslo a DIČ bowlingového centra), který bude vytištěn na stvrzenkách.

Je zde i místo na zápatí, které bude vytištěno na stvrzenkách, jako např. "Děkujeme za návštěvu!".

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

4. Tiskárny

Tiskárny, které Conqueror využívá, musejí být zapojeny s příslušných nastavením (typ a port).

Síťové tiskárny mohou být vybrány z roletového menu.

Tiskárna stvrzenky / Tiskárna bar

Zde je možné nastavit **Typ** , **Port** , **Sloupce** , **Řádkování** a **Řezný nástroj** pro tiskárny stvrzenek a objednávek na dráze.

Uveďte, jestli má být stvrzenka vytištěna dvakrát a zadejte popis Originál / Kopie stvrzenky do sekce **Tisk,** aby bylo možné odlišit originál od kopií.

Jestliže si z roletového menu vyberete síťovou tiskárnu, dojde k deaktivaci následujících parametrů: **Port** , **Řádkování** , **Řezný nástroj** a **Sloupce** .

Tiskárny PC

Zde je možné nastavit tiskárny zpráv a výkazů pro tisk následujících dokumentů:

- **Výsledkové listiny** (výsledky her, turnajů)
- **Recap Sheets**
- **Poštovní štítky**
- **Pokladní výkazy** (směny, rezervační systém, sazby)
- **Zprávy pro hráče** (členové, tabulky turnajů, zaznamenávání času)
- **Ostatní zprávy** (platby za ligy, licence, pronajímatelné skříňky, protokol systému, systém lokalizace chyb, statistické výkazy).

Prize Printer

Zde je nastavena tiskárna, která je používaná pro tisk cen za zvláštní hry, prostřednictvím funkce **Tiskárna stvrzenek** anebo **Tiskárna výsledkových listin** .

5. Externí programy

Tyto externí programy pracují společně se systémem Conqueror, aby uživateli poskytly další užitečné funkce.

Klikněte na čtverečky po levé straně a vyberte pořadač (folder), do kterého mají být exportovány soubory **QuickBooks** , **Year & QCad** a **Bar** .

In the section on the right-hand side, click on the boxes to select the following executable files (.exe): **QuickBooks** , BLS, BTM and **Micro$ale** .

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

6. Tlačítka rychlého přístupu

Select the **Quick Buttons** to be utilized from the External Frame of the Main Menu for the terminal being utilized. Můžete si vybrat až pět programovatelných tlačítek, která budou zobrazena v pravé části obrazovky. Tato tlačítka Vám umožní přizpůsobit systém buď pro uživatele či terminál a zpřístupnit funkce, které jsou nejčastěji používány.

Rychlé tlačítko **Vymazat údaje na displeji** se zobrazí pouze v případě, že je displej zapojen v sekci Jednotky.

Všimněte si, že je možné použít maximálně pět tlačítek rychlého přístupu.

7. Kreditní karta

Tiskárna stvrzenek kreditní karty

Vyberte si tiskárnu, která bude používána pro tisk stvrzenek kreditní karty.

Jestliže v tomto roletovém menu nezvolíte žádnou tiskárnu, nebudete moci používat kreditní karty jako možný způsob platby.

Pro tento účel je možné zvolit také síťové tiskárny.

Tisk dvou stvrzenek

Aktivujte tuto funkci, chcete-li stvrzenky tisknout dvakrát.

Do polí Originál/Kopie stvrzenky zadejte příslušné údaje, aby bylo možné odlišit originál od kopií.

Identifikátor originálu a kopie stvrzenky

V polích **Identifikátor originálu stvrzenky** a **Kopie stvrzenky** uveďte příslušný popis, tj. "Originál stvrzenky" a "Kopie stvrzenky". Tyto údaje budou následovně vytištěny na stvrzenkách, aby bylo možné rozlišit originál od kopie.

Použít standardní záhlaví stvrzenek

Máte možnost upravit podle vašich potřeb záhlaví stvrzenek kreditních karet, jestliže tuto funkci deaktivujete a vyplníte čtyři níže uvedená pole.

Jestliže tato pole zůstanou prázdná, stvrzenky budou obsahovat standardní údaje.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

TECHNICKÉ NASTAVENÍ

1. Upload animace

Pouze BES

Nastavení > Technické nastavení > Upload animace

Funkce **Upload animace** slouží pro přesunutí animačních programů na RDB při aktualizaci programu Conqueror, při přidání nových možností (např. zvláštní hry, prostředí atd.) anebo změně RDB.

Před přesunutím dat zkontrolujte, jestli došlo k uvedení **Sdílená cesta výsledků** v sekci **Systém** modulu Konfigurace centra.

Reload (opětovné zavádění)

Stiskněte tlačítko **Reload** pro obnovu seznamu souborů, které mají být přeneseny do RDB.

Přenesení dat

Vyberte příslušné dráhy kliknutím na sekci **Dráhy** a stiskněte tlačítko **Upload** pro přenesení souborů z hard disku Conqueror do RDB.

Jestliže je tato operace úspěšná, veškeré přenesené soubory jsou smazány z hard disku Conqueror a uloženy pouze na RDB.

2. Výměna řídícího panelu drah

Nastavení > Technické nastavení > Výměna řídícího panelu drah

BES, Bowland and Bowland-X Only

Tato sekce se použije při nutnosti výměny poškozeného řídícího panelu drah.

Před otevřením tohoto modulu musí technik nejdříve odpojit řídící panel, který je poškozený, a poté připojit panel nový.

Kliknutím na tento modul se otevře okno, ve kterém je možné provést následující operace:

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

- Po výměně řídícího panelu je možné vybrat dráhy, které k ní patří; dráhy jsou rozpoznány okamžitě. V opačném případě jsou zvýrazněny světelným symbolem.
- Jestliže pracujete s RDB, je nezbytné zadat číslo MAC, které je vytištěné na štítku RDB.
- Stiskněte **OK** .

Programy jsou automaticky znovu zavedeny do systému a nastavení starého řídícího panelu je nahrazeno nastavením, které se vztahuje k nové jednotce.

---

3. Adresa řídícího panelu drah

Nastavení > Technické nastavení > Adresa řídícího panelu drah

BES, Bowland and Bowland-X Only

Toto okno (plugin) se použije pouze jednou a to při instalaci systému Conqueror týmem QubicaAMF v příslušném centru.

Jedná se o přičlenění páru drah ke každé VDB s tím, že každá jednotka VDB musí mít správné ID:

Poté klikněte na modul, který se otevře, a zadejte následující údaje:

- Zadejte **Sériové číslo** VDB, tj. číslo s 9 číslicemi, které je zobrazeno na identifikačním štítku VDB a na monitoru během spouštění.
- Zadejte ID: ID číslo 1 je přiděleno VDB kontrolující dráhy a 2 a ID číslo 2 zase VDB kontrolující dráhy 3 a 4 atd.

---

4. Com Test

Nastavení > Technické nastavení > Com Test

BES, Bowland and Bowland-X Only

Com Test umožňuje provést komunikační test s jednotlivými dráhami.

Vyberte dráhy z modulu **Dráhy k testování** a stiskněte tlačítko **Start;** dojde ke spuštění komunikačního testu.

Jestliže komunikace probíhá normálně, vybrané dráhy jsou zabarveny zeleně a 4 typy chyb jsou na nule.

Jestliže systém nalezne nějakou chybu, dráha bude zabarvena červeně a číslo typu chyby se vždy zvýší o 1.

Ve spodní části každého čtverečku je počítadlo, které zobrazuje počet provedených komunikačních cyklů.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Stiskněte tlačítko **Stop,** chcete-li tento test zastavit.

---

5. Nastavení TV a zvuku

Nastavení > Technické nastavení > Nastavení TV a zvuku

BES, Bowland and Bowland-X Only

Tento modul umožňuje provést nastavení televize. Once set (upon Conqueror Pro installation), these parameters shouldn't require changing.

Kliknutím na modul Hlavní menu se otevře okno, kde si můžete vybrat pár drah odpovídající jednotce VDB, ke které je připojena televize; zde můžete vytvořit a změnit příslušná nastavení.

Stiskněte tlačítko **OK** a otevře se okno s níže uvedenými funkcemi:

Dráhy

V tomto poli jsou zobrazeny dříve vybrané dráhy.

Kliknutím na toto pole je možné vybrat jiné dráhy.

Kopírovat do

Tato funkce umožňuje zkopírovat nastavení týkající se vybraných drah (vyšrafované) ke zde vybranému páru drah.

Test zvuku

Pomocí této funkce je možné provést zvukový test.

Klikněte na tlačítko **Test zvuku** v tomto okně; pípnutí potvrdí, že zvuk funguje správně.

Jestliže je předmětná televize umístěná daleko od hlavního počítače (front desk), použitím kurzoru můžete seřídit nastavený zvuk.

Regulace TV

Toto nastavení definuje **Barvu** , **Jas** , **H-Pos** (vodorovná pozice - pro vodorovnou centralizaci obrazu), **Kontrast** a **Odstín** televize na dráze.

Toto okno je možné otevřít také pomocí modulu Stav drah a stisknutím tlačítka **TV** .

Změnit

Tato funkce otevře nastavení TV a zvuku pro vybrané dráhy.

V okně **Režim TV** je možné nastavit typ signálu pomocí **PAL** , **SECAM** , **NTSC3** anebo **NTSC4** . Zvolte **Off,** jestliže na daném páru drah není žádná televize.

Pro **Zvuk** televize jsou k dispozici následující možnosti:

- Zvuk bude vždy vypnutý, vyberete-li možnost **Bez zvuku** ,

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

- Always keep the sound on through **Sound Always ON** ,
- Zvuk bude vždy zapnutý, ale automaticky se vypne, jestliže bude dráha otevřena pro hru, zvolíte-li **Zvuk TV OFF při otevření dráhy** .

Dále je nutné nastavit **konfiguraci TV,** tj. počet monitorů a TV obrazovek na dráhách. Zvolte mezi jednou z následujících tří konfigurací:

- **2 anebo 4 monitory pro výsledky a TV**
- **2 or 4 Monitors for Score Only plus a TV**
- **2 monitory pro výsledky a TV plus 2 monitory pouze pro výsledky**

Tlačítko **Kalibrace** automaticky nastaví barvy TV.

Stiskněte tlačítko **Uložit,** jestliže jste provedli nějaké změny, restartuje VDB na vybraných dráhách a aktivujte nové nastavení.

---

6. Stavěč a kamera

Nastavení > Technické nastavení > Stavěč a kamera

BES, Bowland and Bowland-X Only

Tato sekce obsahuje tlačítko **Parametry stavěče** a **Parametry kamery** .

After selecting the appropriate lane, the **Pinsetter Setup & Camera Adjustment** window will open with the **Lane Number** displayed at the bottom left hand corner, next to the **Interface Type** used by the selected lanes.

Then go through the tabs, select the parameters to apply to that particular pinsetter/camera and use the **Send** option to set these parameters on the relevant lane.

*The **Access to the Pinsetter and Camera Settings** privilege is necessary to modify these values.*

6.1 Parametry stavěče

In the **Pinsetter Parameters** tab some options can be modified, some are only displayed and others are shaded, depending on the lane **Interface Type** , selected in Lane Setup.

Use the **Defaults** button to reload the default pinsetter parameters (default settings are provided for each type of pinsetter and are listed in the **Technical Manual**).

With the **Copy from** option it is possible to copy the settings from another lane, while with the **Copy to** option it is possible to copy the settings to other lanes, with the possibility of resetting the Lane Control Box.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

First / Second Ball Delay

T-Vision Only

Indicate here how many seconds must pass between the moment the ball hits the pins and when the pinsetter cycle has to start for the first and second balls.

Only values between 0.0 and 25.5 seconds are allowed.

First / Second Read

Define here how many seconds must pass between the moment the ball hits the pins and the taking of the snapshot of the fallen pins (both mechanically, or through the camera), for the first and second balls.

The values allowed are between 0.0 and 25.5 seconds.

Zpoždění

Specify the distance (in tenths of inches) from the nearest sensor to the pins and the end of the lane, in order to calculate the moment the ball hits the pins.

For standard installations it is usually set at 15 (corresponding to a distance of 155 inches), but values can be set between 1 and 255.

Cm

Insert the distance (in centimeters) between the sensors, to calculate the ball speed.

The standard setting is 30, but values between 1 and 200 centimeters are allowed.

Hladina světla

T-Vision and M-Vision Only

This brightness setting allows the camera to count the pins.

The standard setting is 30, so if the camera detects brightness equal to 26, the pin is considered knocked down.

It is highly recommended not to modify this setting.

Reset Time

Put in the number of seconds required for the pinsetter to pass from the first cycle to the second one.

This time interval must be calculated from the first pulse until the moment the pinsetter stops, in order to wait for the second ball.

The system uses this time to cycle the pinsetter again, for example after the third bowl of the tenth frame, or when fouls or No-Taps occur.

Pulse W 1/2 and Pause 1/2

Fbox Only

The first setting indicates the pulse duration that causes a fast pass of the pinsetter between the first and the second ball.

The second option indicates the pause between this pulse and the cycle of the pinsetter.

The values allowed are between 0 and 1.5 seconds.

Pulse Cycle / Pulse Reset

PSI, QBK GS and QBK Corde Only

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Select the pulse duration that causes the cycle and the resetting of pinsetters.

Only values between 0 and 1.5 seconds are allowed.

*By choosing 0, the **PSI** pinsetter interface will use the default value of 0.5 seconds in any case.*

Time Out

Fbox Only

Put in the number of seconds after which the pinsetter has to turn off if no ball is thrown.

The allowed values are between 0 and 255 seconds (set 0 to deactivate the option).

Strike time

Fbox Only

Indicate for how many seconds the strike signal has to stay on (visible) in case of strike.

Only values between 0 and 12 seconds are allowed.

By setting 0 the strike function is deactivated and the related Fbox output can be used to control the pitlight.

Mode

This setting is established during the installation of the system and it is not recommended that operators modify it without first having received instructions from a qualified technician of QubicaAMF Technical Support.

Auto Power

Enable this option to associate the pinsetter on/off signal to the lane opening/closing.

Impulse Divided

Indicates that the connection to the pinsetter has been done, allowing the pinsetter cycle and the resetting through separate signals.

This setting is available only for certain pinsetters.

Short Pulse

Enable this option to reduce the reset pulse duration from 2 seconds to 0.5 seconds.

For certain models this is not so relevant, but in case of Brunswick models it is very important, in order to preserve the solenoid.

Aux

Enable this option if a second camera is connected.

Second Lamp

Enable this option if the score controls the lamp on the second ball.

Automatic Foul

Enable if the score has to generate all the necessary signals for the foul management.

This setting is necessary only to pinsetters that don't manage this particular situation autonomously.

Strike N.C.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Fbox Only

Indicates that strike contact is normally closed, opening only after a strike.

FBox+

Fbox Only

When only the seventh or only the tenth pin is knocked down, or when the ball goes to the gutter, the pinsetter doesn't cycle (because these situations exclude the strike).

Swap from Left to Right

PSI and QBK-ALL Only

It is used for inverting pinsetter outputs in case of reverse assembly of the interface. In this way cables don't have to be intersected when connecting it to lanes.

If enabled, the odd/left lane uses part A of the pinsetter, while the even/right lane uses part B (contrariwise from usual).

This setting is for devices that can read data without cameras.

Second Lamp Tenth Frame

PSI and QBK Corde Only

Enable this option so that the pinsetter can immediately give a "pulse cycle on the tenth frame", without waiting for the reset time.

Pinsetter Signal

PSI and QBK Corde Only

Enable this option to associate a pinfall to the presence of tension on the input related to the pinspotter interface.

Sensor Polarity

PSI Only

Enable this option if wiring provides that voltage falls from 5 volts to zero during the passage of the ball.

Pin Add Mode

QBK Corde Only

Enable this option if the interface is connected to a pinspotter that on the second throw doesn't memorize how many pins fell after the first throw.

6.2 Parametry kamery

The display of the **Camera Parameters** tab depends on the interface type of the lane.

The photo taken by the camera is displayed in the center of the screen.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

The camera is used to take a snapshot of the pins in order to calculate how many of them have fallen and the speed of the ball. Tohle je možné provést pro pár drah.

Auto

Tato funkce automaticky nastavení pozici kuželek (upozornění: vyžaduje se dostatečný kontrast).

Uložit obrázek

The **Save Image** option allows saving the current image in a .bmp file, in the selected directory.

Hladina světla

The level of light is displayed by passing the cursor over the picture. 0 is equal to black and 255 to white.

Poslední

Zobrazí poslední obrázek kamery na této dráze.

Info

Zobrazuje rozmezí dosahu kamery; bílá plocha zobrazuje místo, ve kterém je kuželka postavena. If the small boxes are too dark, it means that the light is not enough.

Tato funkce není aktivní pro kamery Micronica.

Obrázek

Nastaví pozici kuželek. Kde jsou nainstalovány kamery T-vision, použijte kurzor (drag and drop) a přemístěte bílé tečky znázorňující kuželky do správné pozice.

---

7. Přesunout na dráhy

Nastavení > Technické nastavení > Přenést na dráhy

BES, Bowland and Bowland-X Only

Tento modul přenese programy do řídícího panelu drah.

Přenesení dat se vyžaduje po aktualizaci systému Conqueror a po změně nastavení prostřednictvím modulu Nastavení drah.

Před provedením těchto kroků je nutné zkontrolovat, jestli došlo k zadání správného Sdílená cesta skóre v sekci **Systém** modulu Konfigurace centra, aby došlo ke stažení programů z toho specifického adresáře. U RDB je také nezbytné zajistit, že došlo k nastavení správné IP adresy serveru.

Vzhledem k tomu, že se jedná o choulostivé operace, vše je zaznamenáno v Protokolu systému.

Výběr dráhy

Vyberte pár drah s přiřazeným řídícím panelem, do kterého jsou zaslány programy, kliknutím na sekci **Vybrat dráhy** .

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Vybrat masku

Pouze VDB

Jestliže bowlingové centrum nemá žádné programy Nextia, tato funkce umožňuje nastavení masky, která bude použita při zadání jmen hráčů pomocí klávesnice na dráze.

Tabulka

Pouze RDB

The pairs of lanes selected are listed in the **Lanes** column, while in the **Message** column, the progression of the upload is displayed: step 1 of 12, step 2 of 12, etc. until the "Upload successfully completed" message appears.

Vymazat paměť

Tato funkce zavře otevřené dráhy po přenesení programu a vymaže údaje uložené v paměti.

All data pertaining to the lanes being closed by this operation, will be lost. Z tohoto důvodu je aktivace této funkce považováno za podezřelou operaci a proto je zaznamenána v Pokladním výkazu vydaném na konci směny.

Poslat HDC

Pouze VDB

Jestliže aktivujete tuto funkci, dojde k odeslání souborů HDC (vyžadované pro programy Nextia) do VDB.

Tato operace musí být provedena pouze jednou, protože tyto soubory jsou uloženy na hard disku VDB.

Zavést ze sítě

Pouze RDB

Tato operace vyvolá nouzové bootování v případech, jako je selhání hard disku, což umožní provést restart dráhy (i když došlo k selhání hard disku) v nouzovém režimu, ve kterém mohou být provedeny pouze základní operace.

Reset

Restart řídícího panelu drah

Přenesení dat

Odešle programy do vybraného řídícího panelu

---

8. Nastavení drah

Nastavení > Technické nastavení > Nastavení drah

BES, Bowland and Bowland-X Only

Conqueror požaduje informace o parametrech hardwaru, které se týkají drah, aby rozpoznal nainstalované jednotky a mohl s nimi komunikovat.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Tato nastavení jsou stanovená během instalace systému. Doporučujeme, aby obsluha nijak neměnila tato nastavení bez instrukcí od kvalifikovaného technika týmu QubicaAMF.

Po zadání parametrů v této sekci je nezbytné přenést programy, aby došlo k aktivaci těchto parametrů.

Nastavte **Počet drah** kliknutím na toto pole. Poté stiskněte tlačítko **OK** a otevře se okno **Obecné údaje** pro stanovení nastavení, které je stejné u veškerých drah.

Dále je možné změnit tato data u jednotlivých drah; vyberte si nějakou dráhu a stiskněte tlačítko **Změnit,** čímž se otevře okno obsahující příslušná nastavení.

Dostupná

Deaktivujte funkci **Dostupná,** jestliže nechcete, aby byla dráha zobrazena v modulu Stav drah. Jestliže jedna dráha nemůže být otevřena v páru, je nezbytné deaktivovat nedostupnou dráhu.

Specifikujte, jestli může být dráha otevřená v režimu páru pro ligu a/nebo normální hru (open) anebo ne.

Typ skóre

Uvádí režim, ve kterém pracuje řídící panel drah (např. 5 kuželek, 10 kuželek, 3 Ball Duck pin anebo Candle pin bowling).

Číslo MAC

Pouze BES

V této sekci zadejte číslo MAC jednotky RDB, tj. číslo uvedené na štítku RDB.

In the case of 3QT hardware, enter the **Serial Number** .

Zařízení pro přehrání provedených kroků

Pouze RDB

Enable if the Action Replay device is present on the lanes.

Klávesnice

Indicate if the selected lane has a keyboard installed, specifying the language set.

Interkomunikační systém

Indicate if the selected lane has the Intercom installed.

Console Speaker

Pouze BES

Enable the scoring sound on the bowler console.

Dráhové monitory

Specify the type of monitors present on the lanes.

Standardní maska

Pouze VDB

Indicate which game grid the VDB should use as a default.

Dráhové monitory

Pouze BES

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Specifikujte počet monitorů na dráhách.

Typ stavěče

Indicate which type of pinsetter the Lane Control Box should communicate with.

Nastavení drah

Tyto tři rámečky umožňují deaktivovat následující **Možnosti drah** : Kontrola přešlapů, Trénink bez cyklů a Kompletní nastavení trénink.

Použití drah

Obsahuje údaje, o něž se opírají Zprávy o použití drah, které vytváří systém Conqueror, tj. zprávy o opotřebení drah (a parket).

Údaje se týkají počtu odehraných framů a počtu minut (tj. doba otevření dráhy), které mohou být v této sekci manuálně změněny.

V okně Stav drah jsou tyto údaje uvedené ve skutečném čase v pracovní sekci dráhy (klikněte na žlutý otazník a poté na dráhu).

Nastavení rezervací

Parametry drah týkající se rezervací je možné vybrat pomocí této sekce, např. specifikace toho, má-li mít dráha **Nárazníky** anebo **Přístup pro zdravotně postižené osoby** anebo je-li v **Kuřácké zóně** .

8.1 Dráhová počitadla

Systém Conqueror umožňuje vytvořit zprávy o použití drah, které obsahují údaje o opotřebení drah (anebo parket). Tyto zprávy se opírají o počet odehraných framů a o počet minut otevření dráhy; tyto údaje mohou být zobrazeny také v sekci Tooltip dráhy.

Stisknutím tlačítka **Počitadla** v modulu Nastavení drah je možné provést následující operace týkající se opotřebení (vyjádřené pomocí **Framů** a **Času**) vybraných **Drah** :

Reset součtu

Součty mohou být resetovány, například, po dokončení údržby dráhy anebo na začátku roku, aby došlo k zaznamenání použití drah v jednom roce.

Snížení

Je možné snížit číslo počítadla na nejnižší existující hodnotu. Příklad: nejméně opotřebená dráha byla použitá po dobu 6000 minut; je-li aktivovaná tato funkce, součet veškerých drah je snížen na 6000 minut.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

NASTAVENÍ KALENDÁŘE

1. Nastavení kalendáře

Nastavení > Nastavení kalendáře

Okno **Kalendář** zobrazí typické rozvržení dnů a měsíců a umožňuje nastavit preference centra týkající se státních svátků a zvláštních dnů.

*První den týdne je pondělí, ale toto nastavení může být změněné v sekci **Základní nastavení** modulu Konfigurace centra.*

Pro pohyb v kalendáři si z roletového menu vyberte příslušný **Měsíc** nebo **Rok** anebo projeďte jednotlivé měsíce pomocí šipek, které jsou na obou stranách výběru měsíc/rok.

Svátky a zvláštní dny mohou být označeny třemi různými způsoby a barvami (**Extra1** - modrá, **Extra2** - žlutá nebo **Extra3** - zelená) a také příslušným názvem. V těchto dnech můžete pro hry, výrobky atd. vybrat zvláštní sazby v sekci Nastavení cen.

Podívejte se na barevný kód ve spodní části obrazovky: tyto barvy zjednodušují zjistit, který typ svátku je používán a kde.

Jestliže chcete u nějakého dne v kalendáři nastavit **Extra** status, klikněte na příslušný den v kalendáři a otevře se modul **Změnit parametry dne** . Zde je možné u daného dne uvést příslušný **Popis** , např. "Nový rok" a přidělit zvolený status. Jestliže chcete, aby toto nastavení bylo platné v každém novém roce, aktivujte volbu **Použít toto nastavení každý rok** .

Příklad: na nový rok může centrum použít speciální sazby nastavené u svátku **Extra1** . V tomto případě vyberte nový rok, zadejte příslušný **Popis,** tj. "Nový rok" a stiskněte **Extra1** : vybraný den se zabarví modře a označuje, že mu byl přidělen status **Extra1** . V tento den budou automaticky použity zvláštní ceny nastavené pro dny Extra1.

Vzhledem k tomu, že se jedná o choulostivé operace, vše je zaznamenáno v Protokolu systému.

EKONOMICKÉ NASTAVENÍ

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

1. Přehled

In order to sell items in the Bowling Center such as hours, sandwiches, locker rentals, etc., it is necessary to create price keys containing the price, the taxes and the department that the item belongs to.

The first operation is defining the currency whereby the system will operate and express all its monetary values. Následovně mohou být veškeré ekonomické transakce převedeny i do jiných měn; tato operace může být znázorněna na obrazovce anebo na pokladní stvrzence.

Daně budou aplikovány u jednotlivých vytvořených sazeb v souladu s příslušnými předpisy, které upravují daňovou problematiku ve Vaší zemi. Once the individual taxes to be used have been defined, they are to be organized in tax groups, so they can easily be applied to price keys.

Conqueror Pro provides a structure organized in departments and sub-departments. It makes the Shift report much more informative and complete and it allows optimum organization of price keys and exportation of data to accounting software. This structure must be set before defining the price keys so that each price key can then be located in the suitable department.

Po vytvoření a definování veškerých sekcí a daňových skupin je možné přistoupit k vytvoření jednotlivých sazeb, nabídek a menu.

Then, aiding the operator in closing the Shift count and checking the money collected, the money is divided in different denominations, making it possible to define all the different denominations of money used and accepted in the Center.

---

2. Měny

The system allows to set and define the currencies that the Center deals with.

It is essential to define the **Main Currency** : the system will operate and express all its monetary values (including all the Shifts) in this currency. Standardně nastavená hlavní měna systému je americký dolar (USD), ale tuto měnu je vždy možné změnit, viz. kapitola Změna hlavní měny, ve které naleznete veškeré potřebné informace.

Besides the **Main Currency** (which must be defined - otherwise the Bowling Center cannot operate with monetary values) it is possible to identify and set any additional currencies that the Center might work with:

- it is possible to display the amounts converted into a fixed Secondary Currency in the Payment window and on the receipts,
- if there is no particular reason to set a secondary currency, it is possible to display, on demand, the amount of the current transaction converted into one of the **Other** currencies previously set.

2.1 Nastavení

Nastavení > Nastavení cen > Měny

Následuje krátký popis údajů, které naleznete na obrazovce:

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

- **Typ** udává, jestli je předmětná měna, která může být v centru použita, nastavena jako **Hlavní** , **Sekundární** anebo **Jiná** měna.
- **ID** is the international coding of the currency (e.g. USD).
- The **Name** of the currency (e.g. Dollar).
- **Kurz** udává směnný kurz měny vůči hlavní měně.

2.2 Přidání nové měny

The Bowling Center's other necessary currencies can be added to this list of currencies by pressing **New** in the main window. A list of predefined default currencies appears where it is possible to choose one of the existing currencies; in this case insert the **Exchange Rate** in relation to the main currency and press **Choose** .

If the desired currency is not present as a default currency in the list, press **Add** and enter the following information:

- **Popis** zde uveďte popis měny (např. americký dolar).
- **ID** zde uveďte mezinárodní kód dané měny (např. USD).
- **Symbol** zde uveďte symbol dané měny (např. £)..
- **Desetinná čísla** zde uveďte počet desetinných čísel, které by měl systém přijmout.
- Enter a comma or decimal point (**Separator**) for thousands and decimal numbers.
- Zadejte, má-li být symbol umístěn před nebo za příslušnou částku.
- **Typ zaokrouhlení** zde specifikujte, mají-li být peněžní hodnoty zaokrouhleny na nejbližší hodnotu, nahoru anebo dolů
- **Jednotka zaokrouhlení** označuje nejmenší peněžní hodnotu, kterou může centrum akceptovat a převést.

Stisknutím tlačítka **OK** se dostanete zpět na seznam existujících měn, kde musíte definovat směnný kurz měny, kterou jste právě vytvořili. Then press **Choose** to put the new currency in the list of currencies being used in the Center.

In order to work effectively with the new currency, Conqueror Pro will automatically restart.

2.3 Změna měn

To change currency details, select a currency, press **Modify** , adjust the desired details (as explained previously when adding new currencies) and if required set the currency as **Main** , **Secondary** or **Other** .

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

2.4 Změna hlavní měny

Změna hlavní měny s sebou nese nutnost upravit a převést veškeré peněžní hodnoty, se kterými systém pracuje. In doing so, all price keys and packages, payments and funds, QCash amounts, all data relating to Shifts (when closing the Shift or refunding, etc.) and all rounding values will be converted into the new main currency.

Před změněním hlavní měny je nezbytné, aby byly splněny následující podmínky: veškeré směny musejí být ukončeny a výkazy vydané na konci směny musejí být vytištěny; veškeré transakce musejí být uzavřené (odložené transakce) a žádná transakce nesmí být otevřená (včetně transakcí týkajících se mikroprodeje).

To set the new currency as **Main** select it, press **Modify** and in the screen that opens select the **Main Currency** option. If necessary, modify all other required details (as when adding new currencies).

3. Daně

The system allows to set and define the taxes and groups of taxes that the Center deals with. Before creating a price key, it is necessary to define the group of taxes to which the price key is assigned. Therefore it is necessary to create single taxes and organize them in groups so that they can easily be applied to the price keys.

Daně budou vypočítávány z celkové částky po slevě (v případě, že bude nějaká sleva udělena).

3.1 Nastavení

Nastavení > Nastavení cen > Daně

Dodržíte-li výše uvedený postup, otevře se obrazovka s názvem **Nastavení daní** . This screen is divided in two sections: the section on the right relates to **Taxes** , while the section on the left relates to **Groups of Taxes** .

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

3.2 Managing Taxes

Chcete-li vytvořit daň, se kterou bude vaše centrum pracovat, stiskněte tlačítko **Nový** (v pravé části obrazovky).

Tlačítko **Vymazat** umožňuje vymazat vybranou daň. Jestliže daň patří do jedné z daňových skupin, systém vám neumožní tuto daň vymazat

Čtyři **šipky** ve spodní části obrazovky umožňují rozbalit již existující daně a prohlédnout je, zatímco dvě **šipky** uprostřed obrazovky umožňují zařadit daň do určité skupiny anebo ji ze skupiny naopak odstranit.

Proveďte veškeré potřebné změny a poté stiskněte tlačítko **Uložit** .

Následuje krátký popis nastavení:

Daň

Zadejte **Jméno** daně.

Procentní sazba / fixní hodnota

The selection of one of these excludes the other, indicating whether the tax is to be calculated as a percentage or as a specified value.

Od / do

Enter the range of monetary values to which the tax is to be applied (e.g. tax brackets could change, in relation to different amounts).

RecTrac Code

Enter the tax code for RecTrac.

Přesnost zaokrouhlení / Typ zaokrouhlení

The **Rounding Precision** relates to the value to which the amount is to be rounded, while **Rounding Type** allows the operator to define whether amounts are to be rounded down, up or to the nearest value.

Příklad: jestliže částka $5.02 bude zaokrouhlena na nejbližší hodnotu 0.10 nahoru, konečná částka bude $5.10. Jestliže bude částka zaokrouhlena na nejbližší hodnotu dolů (stanovená částka $0.10), konečná částka bude $5.00.

Hladina světla

It is possible to define more tax application levels: level 1 taxes are applied on the net total, level 2 taxes on the total including level 1 taxes and so on.

Enter 1 in the **Level** field to define the first tax to be applied, then enter 2 to define the second tax level, etc.

Zahrnuto v ceně

Toto nastavení udává, jestli má být daň obsažena v ceně anebo jestli má být k ceně přičtena až při placení příslušné částky.

Aplikována u každé položky

Tato funkce specifikuje, jestli má být daň aplikována u každé položky transakce anebo pouze u celkové částky.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

3.3 Managing Tax Groups

To create a tax group, press **New** (on the left-hand side of the screen).

Then, define the name of the group (the system proposes a default name that can be changed) and use the **arrows** in the middle of the screen to assign a tax to the group or remove one from it.

Tlačítko **Vymazat** umožňuje vymazat vybranou skupinu daní.

Opět proveďte veškeré potřebné změny a poté stiskněte tlačítko **Uložit** .

EKONOMICKÉ NASTAVENÍ > Daně > Managing Tax Groups

4. Sekce

It is necessary to define and organize the price keys used by the Center.

The system supplies a hierarchic structure that every Center can customize and organize according to its needs. This structure contains default **Main Departments** (first level departments such as Bowling, Lockers, Time Games, Coin Hoppers, etc.) and **Departments** (second level departments such as Game Bowling, Time Bowling, League Bowling, etc.) whereby price keys can be assigned to one of the default main departments or sub-departments and new ones may be added.

It may be unnecessary for certain Bowling Centers to define an overly detailed structure of departments and sub-departments; each Center can organize the structure that best fits its working needs.

The better the organization of the price keys used, the more practical their use will be. The Shift reports will be more informative and the use of QuickBooks software more functional.

EKONOMICKÉ NASTAVENÍ > Sekce

4.1 Správa sekcí

Nastavení > Nastavení cen > Sazby

Dodržením výše uvedeného postupu se otevře okno **Vybrat sekci** , která umožňuje správu (vytvoření, změnu, vymazání) struktury sekcí.

For instance, here it is possible to create sub-departments such as `Beverages' or `Sandwiches' under the **Food and Beverage** main department and organize all price keys.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

4.2 Vytvoření sekcí

Press **New Main Dept** to create a new main department and press **New Dept** to insert a new sub-department (it will be positioned straight under the department selected).

Give the department a **Name** and enter the following settings:

Jednotka míry

Enter the **Unit of Measurement** label: `Pairs' for shoes, number of `Hours' for Time Games, etc.

Display Order

It is possible to choose which sub-departments are to be the first ones displayed in the structure and in the POS by assigning them a progressive number.

This is not compulsory: if no number is assigned, the display order will replicate the insertion order and the first sub-departments to be listed remain those first inserted.

Department Type

For new main departments specify the **Department Type** between Food and Beverage, Income, Pro Shop, Miscellaneous.

Price keys included in a Food and Beverage department will be displayed in the Sales window when entering through **POS > Income > Food and Beverage** menu; price keys included in an Income department will be displayed in the Sales window when entering through **POS > Income > Other Income** menu, etc.

Default Category / Create New Main Category

For each department and sub-department it is possible to set a **Default Category** : price keys created in the department will be automatically associated to the category selected in this scroll down menu.

It is also possible to create a new main category for the price keys that will be added in the department being created.

Color

Choose a **Color** for the department: the price keys pertaining to it will be displayed in the Sales window in this color. The default color is the color of the parent department.

Printer or Profile

For the sub-departments pertaining to the Food & Beverage main department it is possible to set a specific printer or printer profile. For example, the kitchen item department has to be associated to the kitchen printer so that kitchen orders will be printed on the printer set here.

The price key sent to the kitchen printer are those set as Kitchen Printable in the Price Key Setup.

The printers available in the scroll down menu are the printers installed on the Conqueror Server computer.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

4.3 Změna sekcí

Chcete-li změnit sekci, stiskněte tlačítko **Změnit** .

Je možné změnit jednotku míry "mateřské" sekce bez toho, aby došlo ke změnám v podsekcích, které jsou předmětné sekci hierarchicky podřazeny.

EKONOMICKÉ NASTAVENÍ > Sekce > Změna sekcí

4.4 Deleting Departments

Chcete-li vymazat určitou sekci, stiskněte tlačítko **Vymazat** .

As mentioned previously, it is impossible to delete certain main departments such as Bowling, Time Games, etc., but it is possible to modify the names and units of measurement.

Jestliže chcete vymazat jednu ze sekcí, která obsahuje nějaké podsekce, systém si vyžádá potvrzení u každé podsekce s tím, že začne se sekcí nejnižší úrovně.

EKONOMICKÉ NASTAVENÍ > Sekce > Deleting Departments

5. Sazby

Nastavení > Nastavení cen > Sazby

In order to sell items in the Bowling Center such as hours, sandwiches, locker rental, etc., it is necessary to create price keys containing the price, the taxes and the department that the item belongs to.

After selecting one of the departments of the **Select Department** window, define the price keys to be assigned to that department.

EKONOMICKÉ NASTAVENÍ > Sazby

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

5.1 Vytvoření sazeb

In order to create a price key, select the **Price Keys** tab and then press **New** .

Zde musíte uvést následující informace:

Jméno

Jméno sazby, např. krátký popis položky, ke které se předmětná sazba vztahuje.

Cena

Zde je možné uvést **Cenu** (může to být i dynamická cena).

Skupina daní

Vyberte **Skupinu daní,** která bude použita pro příslušnou sazbu.

Quantity

Insert the quantity of the product to be sold at a time, in the Unit of Measurement defined when creating the department.

Berg Code

Enter the price key code for Berg beverage dispenser.

This option is only visible in the Food & Beverage departments.

RecTrac Code

Enter the price key code for RecTrac.

Čárkový kód

Zadejte **Čárkový kód** příslušné sazby (pouze v případě, že má centrum příslušné čtecí zařízení).

Zvláštní cena

Zatrhněte tuto možnost, jestliže chcete monitorovat použití sazby (např. sazby s hodnotou "0.00" pro položky zdarma).

Transakce obsahující **Zvláštní ceny** jsou uvedeny a zvýrazněny ve Výkazech směny.

Autorizace nutná

Tato funkce umožňuje správci kontrolovat prodej některých zvláštních položek. Pro použití této specifické sazby se vyžaduje zvláštní povolení (privilegium **Prodej sazby "pouze s autorizací** v **Nastavení > Uživatelské profily**).

Package Only

Check this option if the price key can be used only to compose a package, and is not to be sold directly.

Pouze pro členy

Tato funkce umožňuje prodej specifických sazeb (tato standardní volba je nabízena například u pronajímatelných skříněk) **Pouze častým hráčům** . Systém je schopen identifikovat časté hráče bowlingu prostřednictvím členské karty anebo je může vyhledat v archívu častých hráčů.

Boty

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

The **Shoes** option is available only when referring to the Shoes & Socks department. If various types of shoes have been set as Fast Sale Items, set this option to prevent the operator from renting (and therefore charging) more than one pair of shoes to the same player.

Prodejní cena

Funkce **Prodejní cena** umožňuje obsluze změnit cenu při prodeji určité položky (může být nastavena pouze pro sazby vytvořené pro snack bar, obchod (pro shop), příjmy, výdaje zálohy). This is especially useful for the Deposits module, in order to insert the amount received as a deposit, which can vary according to the situation.

Point Collection

Enable this option if the present price key is valid for Point Collection and Player Club Cash according to the rules set for the whole department in the **FBT > Point Collection**.

Kitchen Printable

Specify that the price key has to be printed in the kitchen orders.

Úměrnost

This option is activated only when referring to sub-departments whose unit of measurement is **Time** . It allows the division of the time to be paid into minutes.

5.2 Stanovení cen

When creating a price key, insert the **Price** that has to be assigned to it. Kliknutím na příslušné pole se otevře okno **Definovat dynamickou hodnotu sazby** obsahující tabulku, ve které je možné definovat, bude-li u jednoho cenového klíče cena stejná každý den a v průběhu jednoho dne anebo budou-li k sazbě přiděleny různé ceny pro různé dny anebo různé části dnů. Tímto způsobem vytvoříte "dynamické" sazby.

Jestliže chcete použít stejnou cenu v celé tabulce, zadejte zvolenou **Cenu** a stiskněte tlačítko **Použít** anebo **Enter** na klávesnici.

Chcete-li určitou cenu nastavit pouze u jednoho specifického časového pásma, je nutné zrušit současné nastavení tabulky kliknutím na tlačítko **Vše** . Then, select the area of the table (day of the week or specific time by clicking at the beginning of a row or at the top of a column) to which the price has to be to applied and press **Apply** . If the item is not to be sold in a particular time zone, select it and press **Deactivate** and the area concerned is cleared.

To select an interval of time, press the **Shift** key on the keyboard and click on the first and the last cells of the desired area. If single cells of the table are to be selected, press the **Ctrl** key on the keyboard and click on the cells to be selected.

To scroll through the timetable displaying the three different time zones of the bowling day (divided in 30 minute cells) use the two **arrows** on the right. Here the earliest time displayed is the one set as **Day Changing Time** by entering **Center Setup > Basic**.

The last three columns of the table, called EX1, EX2, EX3, represent three extra holidays that each Center can define for its particular needs, by going to **Setup > Calendar Setup**.

*It is necessary to **Save** the current price key before creating a new one.*

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

5.3 Kopírování sazeb

To copy a price key to another department, select the price key and press **Copy to Dept** .

To copy a price key inside the same department, select the price key and press **Copy** . Before saving the price key, it is necessary to assign a new name to it, to differentiate it from the original one.

5.4 Výkaz sazeb

Chcete-li vytisknout výkaz sazeb, vyberte sekci příslušné sazby a stiskněte tlačítko **Tisk** .

Here it is possible to **Filter** by department, printing only the price keys related to that specific department, otherwise a report would be generated showing all the defined price keys. Dále máte také možnost definovat **Čas** a **Datum** sazeb, které chcete vytisknout, a také to, jestli má být výkaz **Lineární** anebo strukturovaný **podle sekcí.**

Tento výkaz můžete otevřít i z modulu **Back Office > Zprávy a výkazy > Výkazy sazeb**.

---

6. Modifiers

Modifiers are necessary for managing all the changes carried out on price keys (e.g. an extra sauce on a hamburger or a slice of cheese less).

For example, to sell a "hamburger with extra ketchup but without cheese" the operator has to choose the normal "hamburger" price key, the **With** Ketchup modifier and the **Without** cheese modifier.

During the setup phase, a price and a tax can be added to each modifier. During the sales phase it is necessary to specify if the modifier is **With** or **Without** .

A **With** modifier (e.g. extra Ketchup) can involve a supplement (a price added to the one of the normal price key). A **Without** modifier does not imply a discount on the price of the normal price key. **Without** modifiers do not have a negative price.

Creating a Modifier

First press **Add Group** and give the modifier group a name (e.g. **Sauces**), then press **Add Modifier** and give the modifier a name (e.g. **Ketchup**), a price and a tax.

After inserting all the modifiers, it is necessary to link the price keys to the modifiers.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

In this case we must associate all the price keys that might request a sauce to **Sauces** .

Linking Price Keys to Modifiers

To do this, click on the **Price Keys** page and press the **Price Keys** button.

To associate all the modifiers of the group altogether:

1. Click on the modifier group on the left-hand side,
2. click on the **Price Keys** tab,
3. press the **Price Keys** button: the whole price keys structure opens and it is possible to choose all the price keys to associate to the whole group of modifiers.

To associate only one modifier (not the whole group):

1. Click on the modifier group,
2. click on the modifier in the list on the right,
3. press the **Price Keys** button: the whole price keys structure opens and it is possible to choose all the price keys to associate to the selected modifier.

Unlinking Price Keys from Modifiers

To unlink a price key from a modifier select the price key in the list and press **Unlink Price Keys** .

Automatic and Optional Modifiers

By default the modifier is **Optional** : i.e. during sales the operator has to press **Modifiers** to access the choice of the modifier. In this case the small modifier window must be opened by the operator when selling the price key.

A price key can have **Automatic** modifiers: in this case when the price key is sold its modifiers are automatically proposed to the operator, forcing them to make a choice. To propose the modifier window to the cash register operator by default the modifier has to be set as automatic. To do this, select the price key in the **Price Keys** tab and press **Automatic** .

---

7. Categories

Categories are a reorganization of price keys that allows customizing the Sales window so that the POS can be used in all of its potential. Each Center can organize the category structure that best fits its working needs.

The structure of the Categories is on 2 levels: the main category (first level) is the one displayed vertically on the right-hand side of the Sales window. The sub-categories are divisions of the main one and are displayed horizontally in the low part of the window.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

In this example, Drinks is a main category and it contains the following sub-categories: Hot Drinks, Beers and Cocktails (displayed horizontally at the bottom of the window). To sell a large beer on tap, simply click in the main window, while to sell a special beer first click on Beers and then on the desired beer.

Creating Categories

Setup > Price Setup > Categories

To create the first category, press the button **Add Category** , give it a name and press **OK** .

To create a Sub-Category, first select the main category and then press **Add** .

If the Center wants to use its price key department structure as category structure, simply press **Import** . In this way the whole price key department structure will be imported here and can be modified as desired.

For Centers upgrading to version 5, the price key department structure is imported by default.

Linking Categories to Terminals

Terminal can be customized: it is possible to choose the categories to be displayed by default when opening the Sales window on that terminal.

To link categories to a specific terminal press **Terminals** and choose the categories to be displayed by default on the selected terminal.

Category Display Order in the Sales Window

The first 8 main categories are always visible on the right-hand side of the Sales window, while to access the categories that follow them click on **Other** .

Choosing the Category Price Keys

Select the category to be filled in and press **Price Keys** .

In the window that opens click on a department to display its price keys, then select the price keys to be assigned to the category and press the assign arrow. Similarly, to remove a previously chosen price key, select it and press the remove arrow.

It is possible to use the multiple selection of price keys by pressing the **Ctrl** key on the keyboard.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

After choosing the price keys that make up the category, press **OK** and save.

Price Key Display Order in the Sales Window

The price keys chosen will be displayed in the Sales window in the order they are displayed in the last column of this window.

Use the blue arrows to move the price keys up and down in the category.

---

8. Nabídky

Nastavení > Nastavení cen > Sazby

Creating a package allows a quicker and more functional use of price keys and special offers in the Bowling Center. A package can include items belonging to different departments: for instance, one can create a package including 1 game ($5) + 1 sandwich ($3) and sell it for $6.50.

Packages can also be composed of generic items to be specified afterwards (during or after sales, even after payment). For example, a package can include 1 "soft drink" without specifying the particular soft drink (the choice might be between "coke", "soda", "sparkling water", "lemonade", etc.). In this case an Open Choice Menu is used.

8.1 Package Settings

Pro vytvoření nabídky si vyberte předmětnou sekci, klikněte na tlačítko **Nabídka** a poté **Nový** .

Cena

The package default price is the sum of the prices assigned to each item, but the **Price** can also be dynamic and the package can be deactivated in certain time zones or entire days of the week by clicking on **Price** .

By default the tax applied to the package is the sum of the taxes of the single items included in the package itself, but in case of dynamic price, the taxes are proportional to the price, e.g. when the price is reduced by 5%, the taxes are as well.

Package Items

To choose the items that are going to be part of the package being created, click on the table or press the small calculator located straight above the table.

In the window that opens select the desired items and specify a **Price** and a **Quantity** for each one of them.

After choosing the items that make up the package, press **OK** and, if the Center uses a scanning device, enter the package's **Bar Code** .

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

8.2 Open Choice Menus

Packages can be composed of generic items to be specified afterwards (during or after sales, even after payment). For example, a package can include 1 "soft drink" without specifying the particular soft drink (the choice might be between "coke", "soda", "sparkling water", "lemonade", etc.).

Pro vytvoření otevřeného menu vyberte příslušnou sekci, klikněte na tlačítko **Menu** a poté **Nový** .

To choose the items that are going to be part of the menu being created, click on the table or press the small calculator located straight above the table.

In this window, add the items to the menu by selecting them on the left-hand side of the window and then press the green assign arrow. Similarly, to remove a previously chosen item, select it and press the red remove arrow.

After choosing the items that make up the menu, press **OK** and select which item is to be proposed by default (**Default Choice**).

Enable the Receive Payment without Specifying Package Items in Center Setup in order to allow payment without specifying each individual item in the package deal. So, when selling a generic soft drink with this option disabled, it should be necessary to specify the particular soft drink (e.g. "coke", "soda", "sparkling water", "lemonade", etc.).

9. Slevy

The system allows to apply percentage discounts during payment.

Discounts are applied automatically when a customer belongs to a category to which a fixed discount has been associated. For example, if a 15% discount is attributed to the "Scouts" category, the discount is applied automatically when a scout's membership card is read.

Slevy mohou být uděleny také manuálně ve fázi platby a to podle uvážení obsluhy. Jestliže se účet (anebo rozdělený účet) rovná $36 a obsluha použije 10% slevu, sleva je poskytnuta okamžitě a celková účtovaná částka bude tedy snížena na $32.40.

As with price keys, discounts can also be dynamic, that is, applied at different rates in different time periods/days of the week (to promote bowling in the morning for example) or deactivated on certain days.

In no case are discounts applied to transactions regarding deposits or when recharging the membership card.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

9.1 Discount Types

Automatické slevy

Automatické slevy jsou udělovány členům, kteří patří do určité kategorie, u které je stanovena určitá fixní sleva. Jakmile dojde ve fázi platby k přečtení kódu členské karty, příslušná sleva je automaticky aplikována na účtu daného zákazníka.

When one bill is for more than one customer and some of these customers are members of different categories with differing discounts, while others are not members, the appropriate discounts will be applied only to customers belonging to categories with the right to a discount.

Použijeme jako příklad rodinný účet, který zahrnuje dědečka (15% sleva udělená osobám důchodového věku), otce (bez slevy), dvě děti (10% sleva udělená dětem) a matku (pravidelný zákazník se zvláštní třicetiprocentní slevou). The children's food, drinks and games will be discounted by 10%, the grandfather's game by 15%, the father's food and games must be paid in full, while the mother's games, food and special shoes are all discounted by 30%.

The above is true only if a member of the family doesn't have the option Apply Discount also to Other Bowlers assigned to their category, whereby the discount applies to everyone included the bill except those with a higher discount.

For example, if the father had a discount of 20% with this option checked, the whole family would benefit from the 20% discount except the mother, because she has a 30% discount.

Manuální slevy

Manuální slevy mohou být poskytnuty pro celý účet anebo pro určité vybrané položky. V tomto druhém případě je nutné účet rozdělit v okně **Platba** .

V případě, že je členovi s regulérní slevou udělena sleva manuálně, použije se sleva vyšší. Example: if an operator decides to apply a 20% discount to the aforementioned family's total bill, the 20% discount will apply to all family members except the mother, whose 30% discount still applies as it is higher than the other discount.

Click on the **Discount** sum in the Sales window, whereby the available discounts that can be applied within that particular time zone are displayed. Click on one of the discounts and press **OK** to apply that discount to the bill.

The type of discount can also be modified by following the steps described above.

The relevant privilege is required to perform manual discounts with the Authorization Required option.

9.2 Discount Setup

Nastavení > Nastavení cen > Slevy

Chcete-li vytvořit nový typ slevy, zmáčkněte na tlačítko **Nový** , zadejte **Jméno** (např. děti školou povinné), stanovte **Sazbu slevy** (v případě potřeby použijte různé sazby pro různé časové intervaly/dny pomocí dynamické tabulky) a nastavte následující funkce:

Autorizace nutná

Tato funkce omezuje použití manuální slevy pouze na osoby s výsadou **"Přístup ke slevám a sazbám pouze s autorizací"** .

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Apply Discount also to Other Bowlers

This option extends the discount of a member to all their fellow bowlers.

Therefore, if a customer belongs to a category with a discount containing this option checked, their discount will be applied to the whole bill (e.g. all family members or friends, etc.) and not to the individual customer alone (except in cases where the individual customer already has the right to a higher discount).

Pouze pro členy

Nastavte funkci **Pouze pro členy** a příslušná sleva bude aplikována u kategorie členů v modulu Nastavení členů.

Tato sleva nemůže být přidělena manuálně v okně Platby.

9.3 Linking Discounts to Member Categories

The discounts created previously can then be associated to categories such as pensioners, children and regulars, by going to **Back Office > FBT > FBT Setup** and selecting the appropriate discount to apply to that category.

Next, the appropriate customers must be put in that particular category through **Front Desk > Frequent Bowlers** by choosing the category from the scroll down menu in the upper left-hand section of the **Account** window.

The customer is given the appropriate discount automatically from hereon.

---

10. Peněžní hodnoty

The system allows to set and identify the denominations that a Center deals with. Stanovení peněžních hodnot je velmi užitečné pro obsluhu, která má ukončit směnu a zkontrolovat vybrané částky (pokročilé řízení směn). Systém umožňuje obsluze specifikovat přesný počet každé peněžní hodnoty (příklad: 9 desetidolarových bankovek = 90 dolarů, 10 pětidolarových bankovek = 50 dolarů atd.); nakonec systém spočítá celkovou inkasovanou částku.

It is possible to identify the **Denominations** of currencies accepted in the Bowling Center and any other possible **Payment Modes** (credit card, QCash, etc.).

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

10.1 Nastavení

Nastavení > Nastavení cen > Peněžní hodnoty

Here **Notes** , **Coins** and **Other** payment modes (such as credit cards, vouchers, cheques, etc.) can be inserted.

The window opens with the main currency of the Bowling Center selected.

To enter a banknote, click in the **Notes** column, press **New** and enter the denomination **Description** (e.g. "quarter of a Dollar") and its **Value** ("$ 0.25"). Repeat this operation for all denominations.

To enter **Other** payment modes (such as QCash, Credit Card, CoinTech Card, etc.), click in the **Other** column, press **New** and enter the payment mode **Description** (that is a free choice) and select the related **Payment Type** (QCash, Credit Card, CoinTech Card, etc.). Enable the **Authorization Required** option to limit the use of the current payment mode only to operators with the required **Access 'Authorization Required' payment modes** privilege.

For the **Other** payment modes it is also possible to predefine more that 1 default value, in order to make the payment procedure quicker. In case of coupons, for example, it is possible to set coupons of 5$, 10$ and 15$. In the Payment window, when choosing the **Coupon** payment mode, a little window opens displaying the 3 different values allowing to quickly enter the quantity of coupons received. To set the payment mode default values, click on **Default Values** field, enter the first value, press the **+** icon, then enter the second value, etc.

After putting in all the denominations of the main currency, press the **Currency** button, select a different currency in the list and enter a new set of **Notes** , **Coins** and **Other** payment modes.

To modify a denomination already present, select it in the columns and press **Modify** .

*To use all **Credit Card Providers** it is necessary to install the Conqueror Credit Card service on one of the terminals running Conqueror from the installation CD. During the installation it is necessary to specify the computer where the credit card service will run and also specify which Credit Card device will be used by Conqueror to execute credit card transactions.*

EKONOMICKÉ NASTAVENÍ > Peněžní hodnoty > Nastavení

11. Rychloprodejné položky

Rychloprodejné položky umožňují prodat sazby snadněji, protože cenové klíče nastavené jako rychloprodejné jsou připravené k okamžitému prodeji.

When opening a lane from Lane Status or from the Booking System, these items appear allowing quick selection/sale of the relative price key.

It is possible to set maximum 3 fast sale items per resource.

EKONOMICKÉ NASTAVENÍ > Rychloprodejné položky

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

11.1 Nastavení

Nastavení > Nastavení cen > Rychloprodejné položky

Zde je možné vytvořit rychloprodejné položky, které budou používány ve vašem bowlingovém centru.

Vyberte **Typ zdroje** v pravé části obrazovky, u kterého budou použity rychloprodejné položky. Všimněte si, že označení **Typ zdroje: 1/4** znamená, že je vybrán první ze čtyřech zdrojů, které jsou v centru k dispozici.

Then, on the left-hand side of the screen, select the **Department** containing the price keys to be made into fast sale items. Podle položky vybrané v pravé části obrazovky systém znázorní pouze dostupné sekce.

V levé části obrazovky **Rychloprodejných položek** se nachází seznam sazeb, které patří do zvolené sekce a které mohou být nastaveny jako rychloprodejné položky v pravé části obrazovky.

Nyní zvolte sazbu a stiskněte tlačítko **Přiřadit** , čímž přesunete sazbu do okna **Zdroj rychloprodejné položky** .

Tato operace nemůže být provedena pro určité sazby, např. Pouze pro členy, Autorizace nutná a Prodejní cena.

As the fast sale items are set, a **Fast Sale** check appears for each item. Select those to be displayed when opening a lane as default items to be sold. Při otevření dráhy je nutné vyřadit ty položky, které nemají být prodány.

EKONOMICKÉ NASTAVENÍ > Rychloprodejné položky > Nastavení

12. Objednávky z dráhy

BES, Bowland and Bowland-X Only

Customers can make bar orders from their lane monitors, choose items in special menus and specify the amount they will tender so that the operator can easily prepare the necessary change.

With Bowland it is possible to deactivate the Lane Orders and the relative **Bar** key on the lanes through the Lane Options.

EKONOMICKÉ NASTAVENÍ > Objednávky z dráhy

12.1 Settings

Nastavení > Nastavení cen > Objednávky z drah

On the right-hand side of the screen, select **Bar Group no/9** then enter the name of the group to be created (e.g. "Drinks", or "Sandwiches"); n/9 indicates that the system allows the creation of maximum 9 different bar groups. Each Center can create the amount of groups that best suits its needs. Each group can consist of maximum 99 price keys. Po vytvoření

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

jména skupiny musíte vybrat sazby, které budou součástí skupiny. Přesuňte se tedy do levé části obrazovky a vyberte jednu ze **sekcí** .

Struktura sekcí zobrazí pouze POS sekce, protože pouze položky patřící do POS mohou být objednány přímo z dráhy. Selecting a department will display all the price keys included in this department in the **Department Price Keys** list below.

The **Assign** / **Remove** buttons in the center of this screen allow the operator to compile the lane orders menu with the selected price keys.

Režim menu

Choose one of the following Lane Order options:

Kompletní - normální režim, u kterého je ceník zobrazen na dráhách.

Off - deactivates Lane Orders for all the lanes, for example when the time of bar or kitchen closure is getting near.

Blinking Bar - by pressing the **Bar** button on the lane keyboard, the upper section of the players' grid flashes and **SOS** is displayed in the corresponding lane icon in Lane Status advising the operator of the call (for those not utilizing the price list).

Print Tax Included Notice in Receipts

Select this option if prices contained in the current lane order menu already include taxes.

If taxes are not included, a message is displayed making customers aware that taxes are to be added.

Skip Amount Tendered Window

When customers finish making their bar orders they have to specify the amount they will tender, so that the operator can easily prepare the necessary change.

Enable this option to skip this window.

INSTALLATION INSTRUCTIONS

---

1. Přehled

Internet Update

The **Internet Update** feature is available starting from version number 4 of Conqueror Pro. This allows having the Bowling Center always updated to the latest version of Conqueror Pro with minimum effort of the operator.

The Center will always be updated to the latest version of Conqueror Pro thanks to this automatic feature and score, MMS, TCS, Intercom, etc. will always be kept updated as well.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

The Internet Update feature of Conqueror Pro is similar to the Windows Update system: Conqueror Pro checks (automatically or on demand) if there are new versions available on the QubicaAMF website, it downloads the new version on the computer dedicated to the Internet Update and through the local net it upgrades all the terminals of the Center.

Plus, the licensing procedure has been integrated: also the license for the Center is downloaded together with the new version of Conqueror Pro, so after updating, the Center is ready to work.

Quick Upgrade from CDs

For the Centers without an Internet connection, the new **Quick Upgrade** procedure is available.

The Centers receive the CDs as usual, the CDs are loaded onto the main computer and, instead of loading the CDs on every computer, all the terminals and all the other systems are automatically updated from the main computer through the local net.

---

2. Version 7 Installation / Upgrade

The first thing to do in all Centers, even in the ones without an Internet connection, is to choose the main computer on which the new versions of Conqueror Pro will be downloaded on (from the Internet or from CDs) and from which the entire Center will be updated from.

This main computer must have the following features:

- It must have a broadband connection to the Internet (to check the QubicaAMF website for a new version to download). This computer does not have to be constantly connected to the Internet, but only during the download of the version.

*If the Internet connection is not present, the Center will use the **Quick Upgrade from CDs** feature.*

- It must be connected to all the other terminals of the Center (the terminals will be upgraded from it),
- It must have enough free space to host the new version of Conqueror Pro.

The Internet Update computer can be any terminal of the Center with the features listed above; it doesn't necessarily have to be the Conqueror Server computer.

This main computer will be called Internet Update Computer, but also Centers without an Internet connection must follow these instructions.

2.1 First Installation of a Conqueror Pro Version 7

Get CDs and license before starting the first upgrade of the Center to a version 7 of Conqueror Pro.

The first computer of the Center to be upgraded to Conqueror Pro version 7 must be the main computer, which is the computer dedicated to the Internet Update (or Quick Upgrade if the Internet connection is not present).

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

Installation on the Internet Update Computer

The first installation in the Center of a version 7 of Conqueror Pro has to be carried out from the CD or from our website, as in the previous versions.

In the first dialog, the operator has to press **Install/Upgrade Conqueror Pro** . Then he has to confirm that the computer he is working on is the one dedicated to the Internet Update by checking the relevant option.

Immediately after, the operator has to specify exactly where to install the Internet Update directory on the computer; a **Destination Folder** is chosen by default, but it can be modified with the **Browse** button.

Read and follow the instructions given through the installer program dialogs.

After installation of the Internet Update directory, a new red icon will appear in the System Tray: it is the **Upgrade Monitor** icon. The **Upgrade Monitor** checks the QubicaAMF website for a new version to download. By passing the mouse pointer over it, a tooltip will appear displaying its status.

At this point, it is possible to directly start Conqueror Pro installation (see below) on the Internet Update computer, but if the Conqueror Pro is not desired on the Internet Update computer, deselect the relevant option and click on **Finish** .

Installation / Upgrade in the Center

Now that the Internet Update computer has been updated to version 7, all the other terminals of the Center can be upgraded from the CDs or from our website (as in the previous versions).

In the beginning of the installation procedure, the user has to specify that the Internet Update directory has already been installed on another computer and then select the Internet Update computer in the **Local Net** dialog.

Another possibility is to update the terminals through the local net: connect to the Internet Update computer, select the **QWorkingCopy** directory and double click on **Autoplay.exe** .

---

3. Conqueror Pro Installation

Conqueror Pro is composed of a server on which the database runs and of clients, which are the terminals connected to the server: first of all it is necessary to choose which one of the Center's computers will be the server and start the Center installation from it.

If installing Conqueror Pro for the first time, the operator has to have the USB key (delivered with the CDs) available, in order to insert it when requested.

After putting in the CD or double clicking on **Autoplay.exe** in the Internet Update directory press **Install/Upgrade Conqueror Pro** .

The main steps of the installation are described below, but it is highly recommended to carefully read and follow the instructions given through the installer program dialogs.

Choose the Center's score type in the first dialog (between Bowland, Bowland-X, BES, etc.).

Afterwards, choose the local drive where the software has to be installed.

Then choose to install the Conqueror Pro server and/or the client (so that Conqueror can run on the server too), and specify if TCS, Intercom or MMS are present.

It is highly recommended to install the Spare Server on every computer, so that any of the Center's terminals can be transformed into a temporary server if the Conqueror Pro server computer breaks down.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

If installing a terminal, choose the number to assign to this Conqueror Pro terminal, specify if Conqueror Pro has to startup in **Standard** or **Setup** mode (in this case, the terminal is used only for setup settings), and specify if Conqueror Pro has to start automatically after user logon.

For BES Centers, an additional dialog appears to specify which of the 2 IP addresses has to be used by the Conqueror Pro server to establish a connection with the terminals.

During the server installation, if the **MSDE Engine** is not present on the computer, it will be installed by default in the **Program Files** directory; but the operator can choose another directory by pressing **Browse** .

At the end of the installation it is possible to load graphics files (that will be displayed on the lanes) from a floppy disc or from a folder in the computer.

Note that the following software packages are installed together with Conqueror Pro: MDAC 2.7 or later, Framework .NET 1.0.3705 SP2 and Crystal Reports 1.0. SP1.

After starting Conqueror Pro the license has to be put in manually, as in the previous versions.

3.1 Managing Conqueror Pro Spare Server

Conqueror Pro is equipped with a safety system that transforms any of the Center's terminals into a temporary server if the Conqueror Pro server computer breaks down.

Note that the operator has to enter a password, as these functions can cause substantial damage if performed incorrectly (passwords are obtained by calling Technical Support).

Preconditions to use the **Spare Server** in case of emergency:

- The Spare Server has been installed on almost one Conqueror Pro terminal.
- The **Second Backup Directory** has been set on the computer intended to be the Spare Server.

Practically, when the server computer breaks down, go to terminal intended to be the Spare Server, launch the TechSupport module in the **Emergency** menu, click on **Spare > Server** and type in the password.

In the **Backup Path** field specify in which directory the secondary backup is located, and in the box directly under it choose which copy of backup to restore.

BES Centers also have to select the **Lane Server** option.

Start the backup restore procedure on the Spare Server computer by pressing **Spare > Server** .

Then carefully follow the instructions given in the dialogs.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

4. Following Version Downloads

As soon as a new version is ready on the QubicaAMF website, the operator is informed that a new version to download is available.

By clicking on **Feature File** he can consult which innovations have been introduced in the new version, which bugs have been fixed, etc. and then he can choose to:

- Immediately download: in this case the download of the new version onto the Internet Update computer starts;
- Delay the download at day changing time: in this case the download is carried out after the Daily Task and installation can start when the Center reopens;
- Be informed after a certain number of days;
- Skip the download of this version and be informed when a newer version will be available.

*The download of a new version of Conqueror Pro can be managed only by users with the specific **Manage the Internet Update** privilege.*

4.1 Automatic Download of the New Version

With the automatic download feature, as soon as a new version is available on the QubicaAMF website, it is immediately downloaded onto the Internet Update computer.

To set the automatic download, enable the **Automatic New Version Download** option in **Setup > Center Setup > System**.

When starting Conqueror Pro after an automatic download, the user is informed that a new version of Conqueror Pro is available for installation.

4.2 Download of the New Version on Demand

It is also possible to carry out download on demand (manually) through the main menu of Conqueror Pro, for example it is useful in Centers that do not keep the Internet Update computer constantly connected to the Internet.

Utilities > Internet Update > Upgrade Center

If a new version is available on the QubicaAMF website, the user is asked when to proceed with download.

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

5. Following Upgrades to a New Version

The installation of a new version of Conqueror Pro can be managed only by users with the specific Manage the Internet Update privilege.

After downloading the new version, the user is asked when to proceed with installation. The user can choose to:

- Immediately upgrade the Center;
- Delay the upgrade at day changing time: in this case the upgrade is carried out after the Daily Task and, if everything goes well, the day after the Center will be updated, have a license and be ready;
- Be informed after a certain number of days;
- Skip the installation of this version and be informed when a newer version will be available.

When the installation starts, all the terminals are asked to exit Conqueror Pro:

- If all the operators exit Conqueror Pro, the upgrade procedure will start
- If a terminal refuses to exit (e.g. because a credit card transaction is being carried out), the installation doesn't start and a User Message keeps track of it. The installation will be re-proposed when Conqueror Pro is started again.

Installation of a New Version of Conqueror Pro on Demand

Utilities > Internet Update > Upgrade Center

If the upgrade wasn't carried out when proposed by the system, the Center can be upgraded on demand (manually) through the main menu of Conqueror Pro.

6. Licensing the Center

The license for the Center is downloaded together with the new version of Conqueror Pro, so after updating, the Center is ready to work.

If the license is not downloaded properly (e.g. because of problems in the Net), the user will be informed when starting installation: to continue upgrading the Center, the license has to be inserted manually.

When the user is asked if he wants to insert the license of the Center, he has to choose **Yes** and in the dialog must:

- Paste the license copied from the email, floppy disc, etc.

or

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

- Press **Get License** to receive the license automatically via Internet.

PŘÍLOHA

---

1. Ikony menu rychlého přístupu

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

0173

0175

0180

0181

0182

0183

0184

0185

0186

0188

0189

0191

0192

0193

0194

0195

0196

0197

0205

0206

0208

0212

0213

0215

0216

0217

0218

0219

0222

0223

0224

0225

0228

0230

0231

0232

0233

0234

0235

0239

0240

0241

0242

0244

0245

0246

0247

0248

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz

PDF vytvořeno zkušební verzí pdfFactory www.fineprint.cz