

INSTRUKCJA OBSŁUGI SERVICE MANUAL

THE BIG SHOW BASKETBALL



the best amusement equipment

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





CONGRATULATIONS!

Congratulations on purchasing BASKETBALL made by WIK-
a guarantee of a great fun and high income.

This manual will help you to assemble, safely use, customize
and maintain your device's maximum earning power and player's
satisfaction over the years to come.

Thank you for choosing WIK products.

WIK team

GRATULACJE!

Gratulujemy zakupu **Koszykówki WIK**- urządzenia, które jest gwarancją
świetnej zabawy i jeszcze lepszych zysków.

Niniejsza instrukcja pomoże państwu złożyć i bezpiecznie użytkować
urządzenie, przy jednoczesnym zachowaniu maksymalnych zdolności
zarobkowych urządzenia jak i satysfakcji graczy.

Dziękujemy, że wybraliście produkty WIK.

zespół WIK



BASKETBALL- ASSEMBLY MANUAL BASKETBALL- INSTRUKCJA MONTAŻU

CAUTION!

Two people are required to assemble the Basketball because of the risk of damage. Don't do it alone.

UWAGA!

Wymagane jest montowanie koszykówki we dwie osoby z powodu ryzyka uszkodzenia Koszykówki. Nie rób tego sam.

1. || Unpack the machine || Rozpakuj urządzenie ||



2. || Take every parts out carefully || Ostrożnie zdejmij wszystkie części maszyny ||



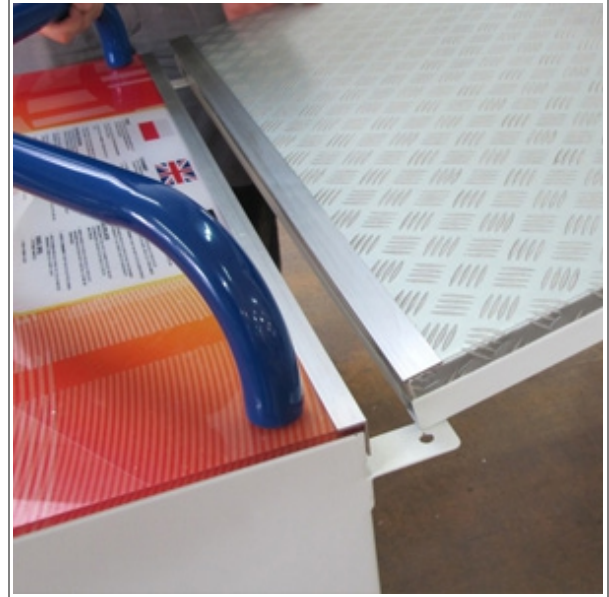
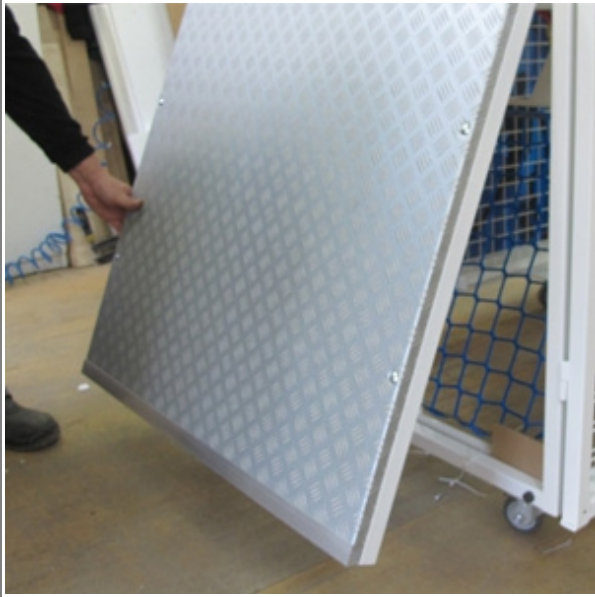
3. Take the front box Wymij skrzynie sterująca



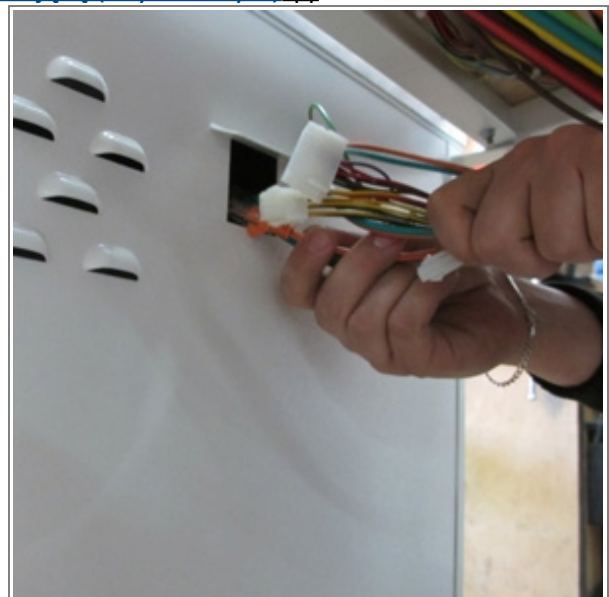
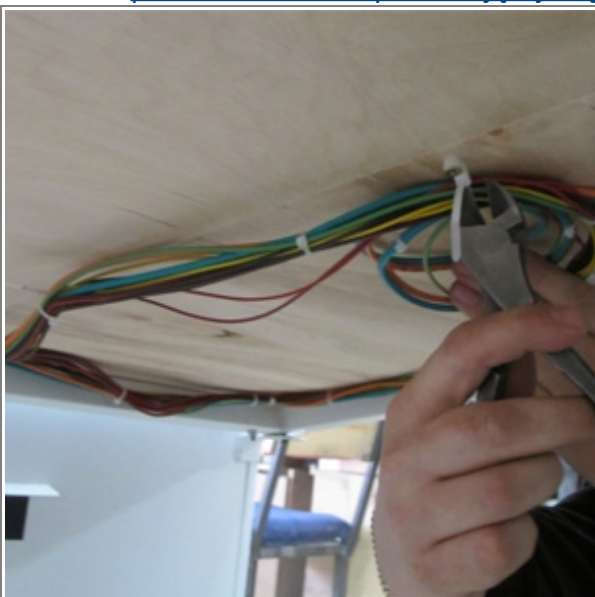
4. Unpuck the control box (take out the keys from the upper door and open the lower door to take out the screw set Rozpakuj skrzynie sterująca (wymij klucze z górnych drzwi oraz otwórz dolne, żeby wyciągnąć zestaw śrub i kluczy)



5. || Connect a lower part of the playfield with the control box (2 screws M6x30) || Zmontuj dolną część pola gry ze skrzynią sterującą (2 śruby M6x30) ||



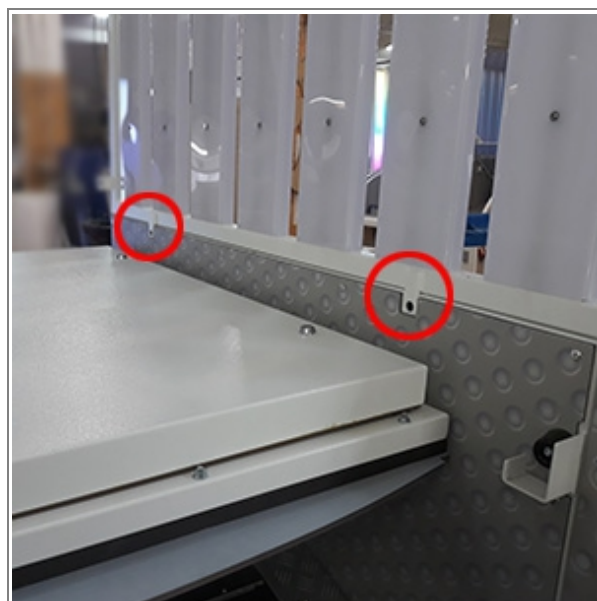
6. || Put the control bunch through the whole in the control box (in the back side) || Przełóż przez otwór w skrzyni sterującej wiązkę sterującą (z tyłu skrzyni) ||



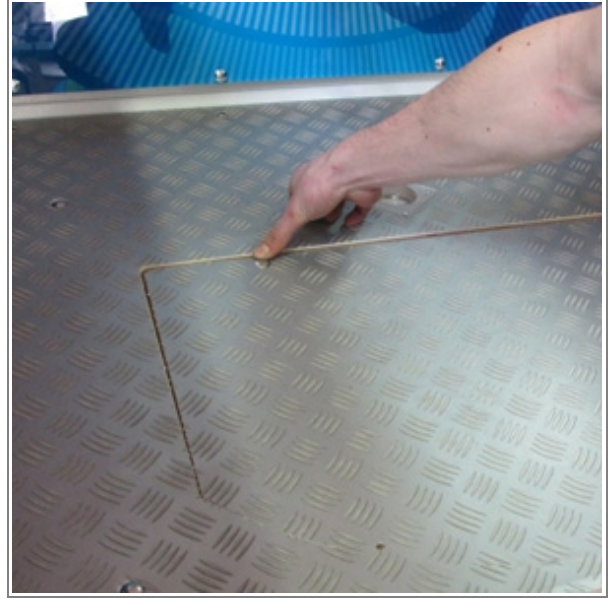
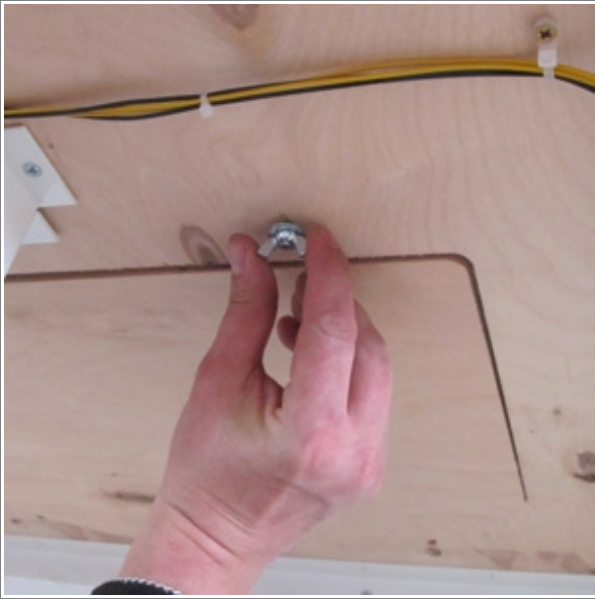
7. || Screw lower side panels with a control box (4 screws outside M6x45) || [Przykręć dolne barierki boczne do skrzyni sterującej \(4 śruby od zewnątrz M6x45\)](#) ||



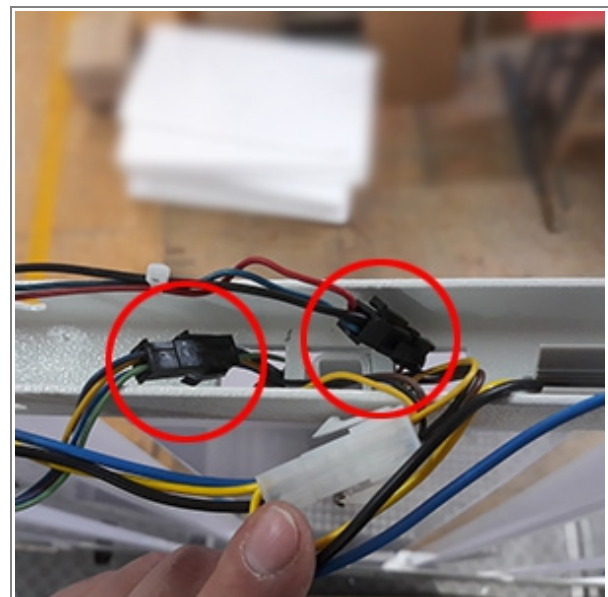
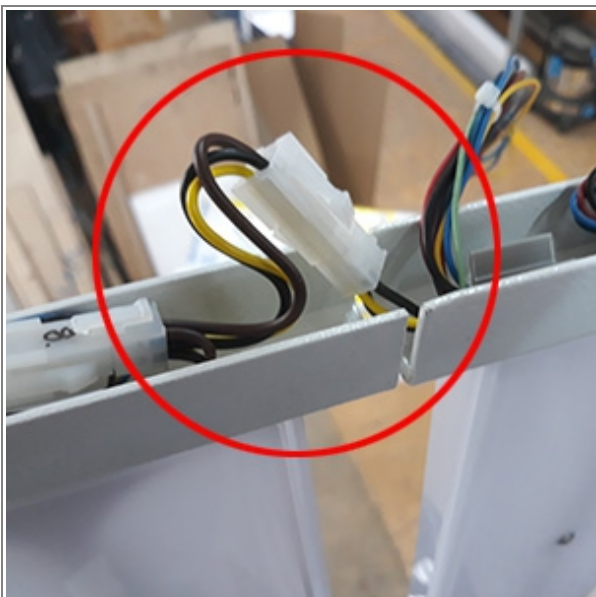
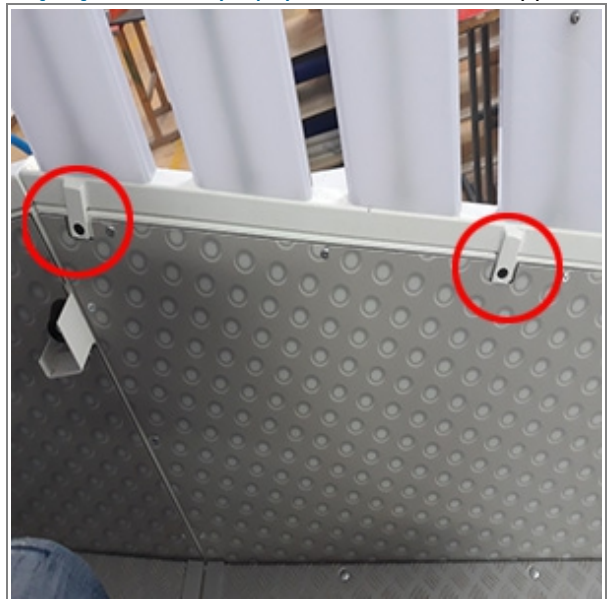
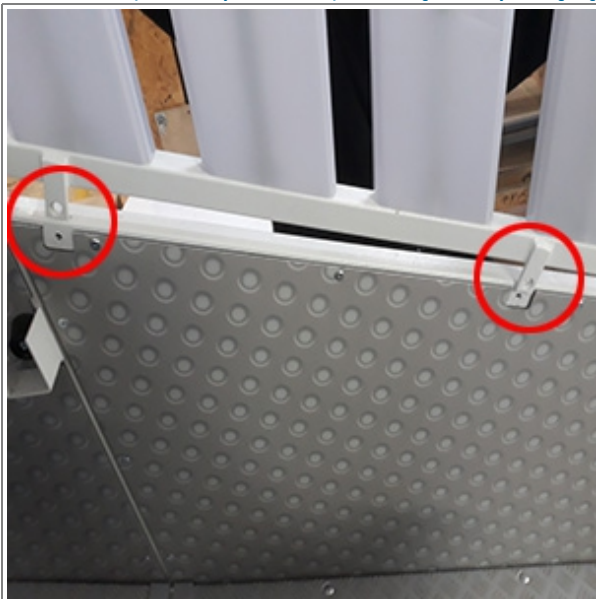
8. || Apply and screw the upper panels to the frame (4 screws M6x20). Then lift the board and screw it to the sides (4 screws M6x30) || [Nałóż i przykręć górne barierki do ramy \(2 śruby M6x20\)](#). Następnie podnieś tablicę i przykręć ją do nałożonych boków (4 śruby M6x20) ||



9. || Apply and screw the cover (4 screws M6x30). Turn from the inside || [Nałóż i przykręć osłonę \(4 śruby M6x30\). Śruby skręcane są od środka koszykówki](#) ||



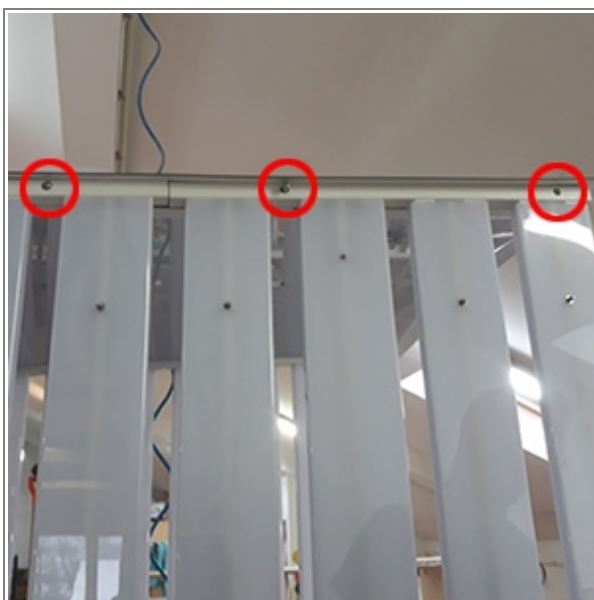
10. || Apply and screw smaller side barriers (2 screws M6x20) and connect the plug that connects the wire and optic diodes on both sides || [Nałóż i przykręć mniejsze boczne barierki \(2 śruby M6x20\). Podłącz wtyczkę łączącą wiązkę oraz diody optyczne z obu stron](#) ||



11. Apply the part of the roof with a bunch of cables and screw it on both sides (4 screws M6x45) ||
Nałóż część daszku z wiązką kabli i przykręć go z obu stron (4 śruby M6x45) ||



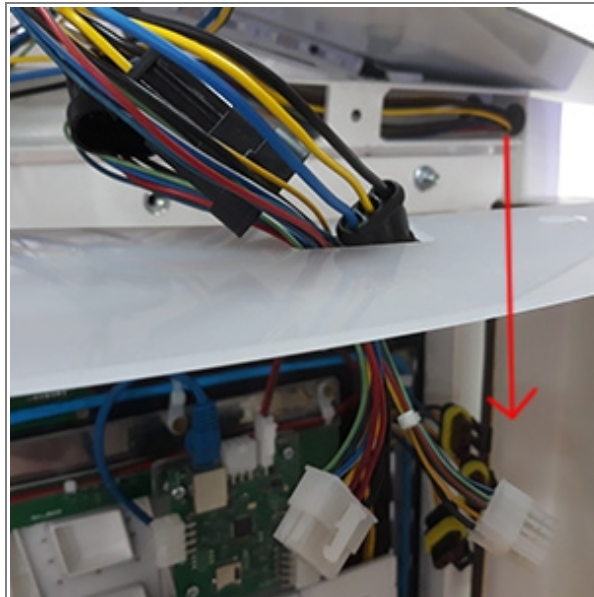
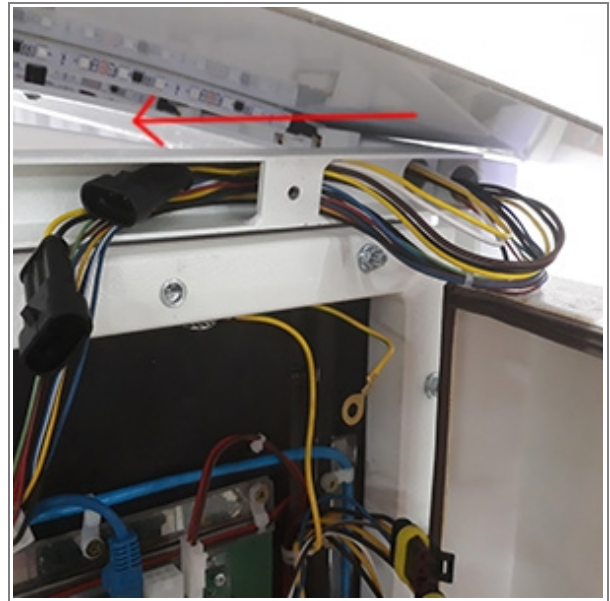
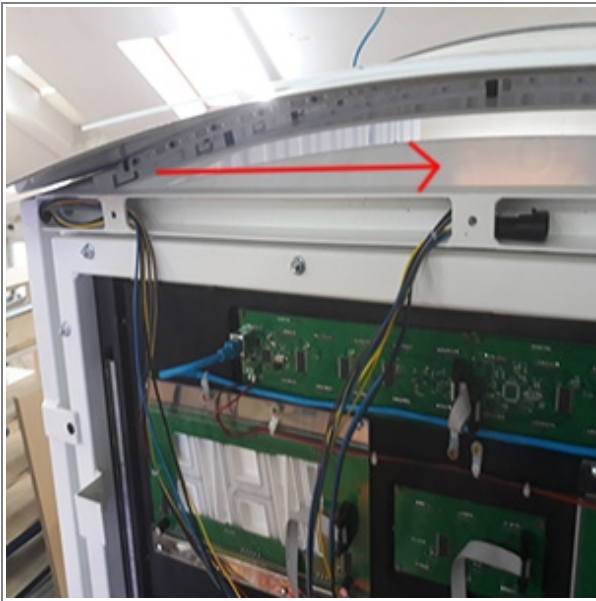
12. Apply the second part of the roof by connecting the plugs on both sides. Screw it on both sides (6 screws M6x45) ||
Nałóż drugą część daszku, podłączając wtyczki z obu stron. Przykręć go z obu stron (6 śrub M6x45) ||



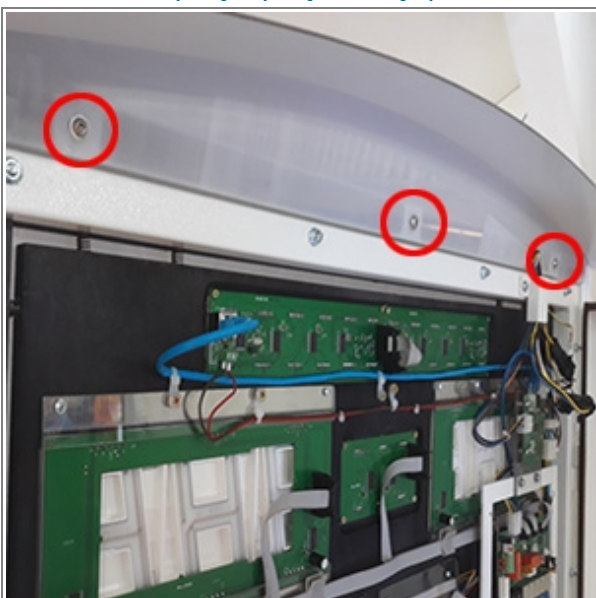
13. Remove a central barrier from the basketball and assembly it (2 screw M8x20). Connect a lighting system and speakers || [Wyjmij przegrodę środkową ze środka koszykówki i zamontuj ją \(2 śruby M8x20\)](#). [Podpnij oświetlenie oraz głośniki](#) ||



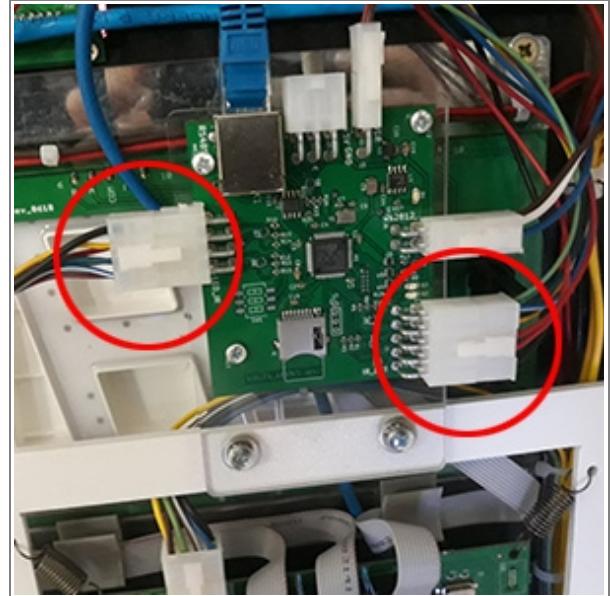
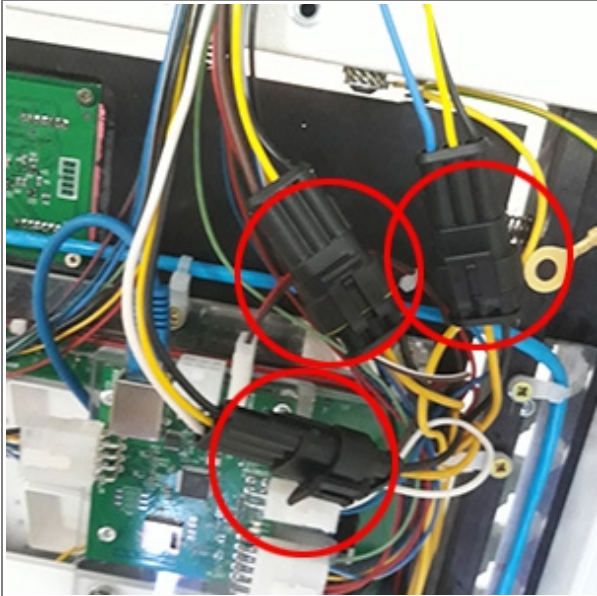
14. || Remove the back cover above the board (3 screws M6x30) and carry the cable bundle from both sides through the profile and then through the hole in the cover ||
Zdejmij tylną osłonę nad tablicą (3 śruby M6x30) oraz przełóż wiązkę kabli z obu stron przez profil a następnie przez otwór w osłonie ||



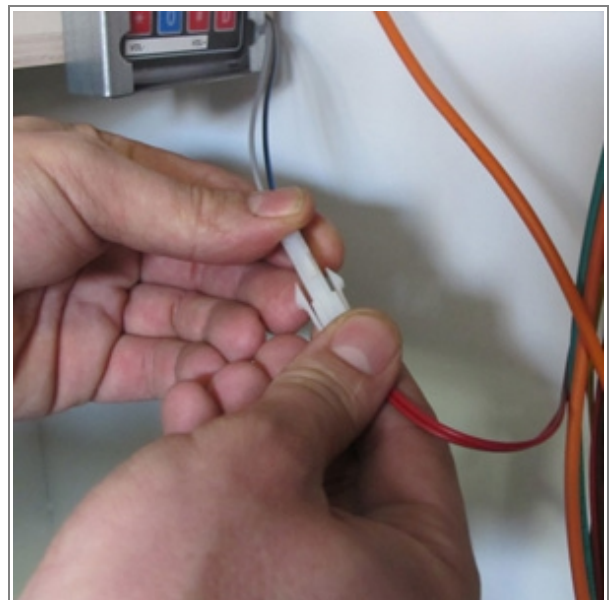
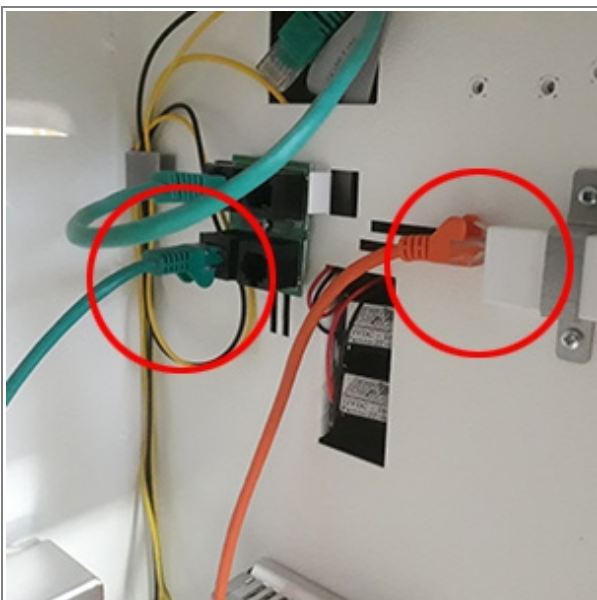
15. || Screw the back cover back in, then screw the wire of cables cover (2 screws M6x20) ||
Przykręć tylną osłonę spowrotem, a następnie przykręć osłonę wiązki kabli (2 śruby M6x20) ||

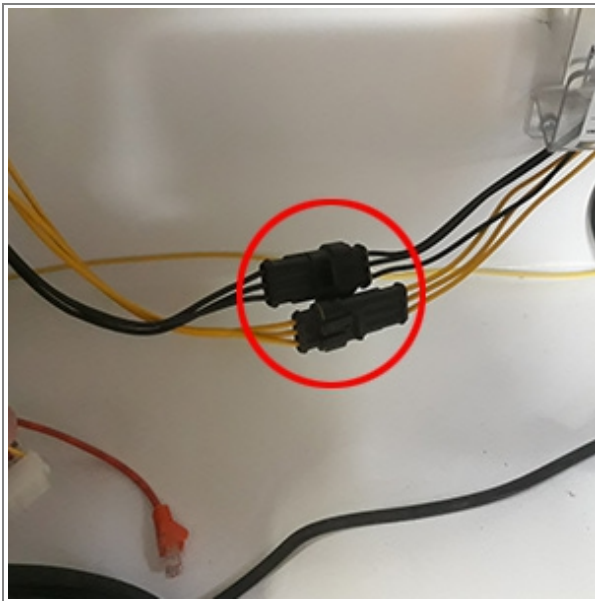
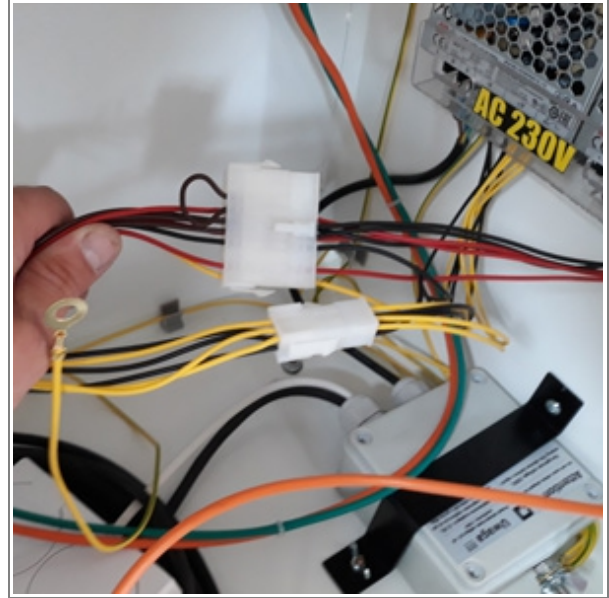
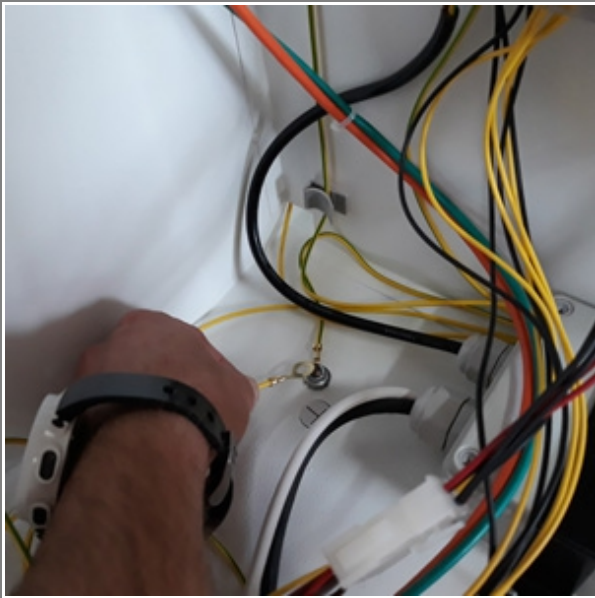


16. || Attach the plugs (3 black) lighting, paying attention to the colors of the cables and the plugs (2 white) to the control board || Podepnij wtyczki (3 czarne) oświetlenia, zwracając uwagę na kolory kabli oraz wtyczki (2 białe) do płytki sterującej ||



14. || Connect RJ wire (green and orange) to separating boards and a bundle of cables (picture). Do not forget to connect the grounding cables! || Podłącz kable RJ (zielony i pomarańczowy) do płytek rozdzielających oraz wiązkę kabli (zdjęcia). Nie zapomnij podłączyć kabli uziemiających! ||







the best amusement equipment

PROGRAMOWANIE:

Urządzenie jest fabrycznie zaprogramowane i gotowe do pracy. Aby zmienić ustawienia, otwórz metalową klapę, wyjmij i podłącz KLAWIATURĘ z wyświetlaczem.



Aby wejść do MENU programowania wciśnij i przytrzymaj przez 5 sekund przycisk A (do momentu wyświetlania #####). Urządzenie poprosi o wprowadzenie numeru PIN.

Wprowadź fabryczny kod PIN 1111.

Fabryczny kod PIN daje dostęp do MENU programowania.

Za pomocą przycisków **B** i **C** dokonuje się wyboru kolejnych opcji/punktów w MENU, a przyciskiem **#** uzyskuje się możliwość zmiany wartości dla wybranej opcji. Wartości zmieniamy przyciskami B i C lub przyciskami numerycznymi (0-9). Przyciskiem **#** zatwierdza się nowe ustawienia i wychodzi z głębokiego MENU programowania (*powinna migać górna linijka wyświetlacza*).

W celu wyjścia z MENU programowania i zapamiętania dokonanych zmian należy przytrzymać przycisk **A** przez około 5 sekund, aż do pojawienia się napisu **>EXITING SETUP<**.

KLAWIATURA:

(opis można znaleźć z tyłu klawiatury)

A- WEJŚCIE/WYJŚCIE Z MENU PROGRAMOWANIA

B- PORUSZANIE SIĘ PO MENU PROGRAMOWANIA (GÓRA)

C- PORUSZANIE SIĘ PO MENU PROGRAMOWANIA (DÓŁ)

#- ZATWIERDZENIE USTAWIEŃ W MENU PROGRAMOWANIA

D, *- WYJŚCIE (ESCAPE) Z PODMENU PROGRAMOWANIA

OPCJE MENU PROGRAMOWEGO:

OP 00	NUMER SOFTWARE	<ul style="list-style-type: none"> • numer płyty głównej. • kod dostępu: 1111
OP 01	LED MATRIX SOFT.	<ul style="list-style-type: none"> • numery identyfikacyjne wyświetlaczy górnej matrycy
OP 02	LICZNIK NIEKASOWALNY	<ul style="list-style-type: none"> • nieresetowalny licznik • T- wyświetla całkowitą liczbę biletów wydanych przez bileciarkę • IMP- pokazuje całkowitą liczbę impulsów przesłanych z wrzutnika do płyty głównej
OP 03	LICZNIK KASOWALNY	<ul style="list-style-type: none"> • resetowalny licznik (wciśnij # by zresetować) • T- wyświetla całkowitą liczbę biletów wydanych przez bileciarkę w danym dniu • IMP- pokazuje całkowitą liczbę impulsów przesłanych z wrzutnika do płyty głównej (UWAGA! Wskaźnik wyświetla liczbę impulsów, nie pieniędzy/monet!)
OP 04	JĘZYK	<ul style="list-style-type: none"> • dostępne języki : angielski, niemiecki, polski • domyślny- angielski
OP 05	CENA GRY	<ul style="list-style-type: none"> • cena gry- liczba impulsów potrzebnych do uzyskania 1 kredytu (1 gry) • opcje: 01-99 ; 00- darmowa gra (wrzutnik nie akceptuje żadnych pieniędzy)
OP 06	USTAWIANIE KANAŁU	<ul style="list-style-type: none"> • dla wrzutników pracujących równolegle • fabryczne ustawienia dla PLN CH 01 impuls 01 bonus 00 CH 02 impuls 02 bonus 00 CH 03 impuls 05 bonus 01 • fabryczne ustawienia dla EUR CH 04 impulse 01 bonus 00 CH 05 impulse 02 bonus 00 CH 06 impulse 04 bonus 00 • 1 impuls = 1 gra bonus= gra za darmo
OP 07	TEST WRZUTNIKA	<ul style="list-style-type: none"> • liczba impulsów obliczna zgodnie z ustawieniami w OP06 • by przeprowadzić test, monetę należy włożyć do wrzutnika, a następnie obserwować wyświetlacz (pojawi się numer kanału i liczba impulsów)
OP 08	MIGANIE LED	<ul style="list-style-type: none"> • daje użytkownikowi możliwość wyboru różnych kombinacji i tempa migania oświetlenia LED • domyślnie- tem:2 com:2
OP 09	POZIOM JASNOŚCI LED	<ul style="list-style-type: none"> • umożliwia ustawienie jasności oświetlenia LED • Br_ - ustawienie jasności białych LEDów, maksymalna wartość: 59 • Br_c – ustawienie jasności LEDów RGB • domyślna wartość- Br_:50, Br_c:90
OP 10	ZAREZERWOWANY	<ul style="list-style-type: none"> • nie aktywny
OP 11	ILOŚĆ BILETÓW	<ul style="list-style-type: none"> • początkowa liczba biletów włożonych do bileciarki • domyślnie- TK: 3000

OP 12	BILECIK ZA KREDYT	<ul style="list-style-type: none"> • liczba biletów wydawanych na początku gry • jeżeli opcja ustawiona jest na 0, żadne bilety nie będą wydawane na początku gry
OP 13	BILECIKI	<ul style="list-style-type: none"> • umożliwia ustawienie ilości biletów wydawanych w zamian za ilość zdobytych punktów
OP 14	BILECIARKA-SETUP	<ul style="list-style-type: none"> • TK- ilość biletów załadowanych do bileciarki. • TK- ustawienia dla każdej bileciarki (ustawia czas obrotu dla wydania 1 biletu) 0- bileciarka wyłączona 50- bileciarka włączona (50 to rekomendowana wartość JENOX i CLE) 1,2 – bileciarka włączona (1 to rekomendowana wartość dla Entropy Pulse, 2 dla Entropy Continuous)
OP 15	PUNKTY-ETAPY	<ul style="list-style-type: none"> • liczba punktów potrzebnych do przejścia do następnego poziomu w poszczególnych etapach gry • domyślnie- P1,P2,P3,P4- 20 punktów
OP 16	CZAS GRY- ETAPY	<ul style="list-style-type: none"> • czas trwania poszczególnych etapów gry • domyślnie- T1,T2,T3,T4- 40 sekund
OP 17	CZAS AUTOSTART	<ul style="list-style-type: none"> • czas, po którym gra rozpocznie się automatycznie (jeżeli są kredyty do wykorzystania) • wpisanie wartości czasowej- włączenie automatyczne po ustawionym czasie • domyślnie- min:0, sec:10
OP 18	TRYB WIELU GRACZY	<ul style="list-style-type: none"> • jeśli opcja jest włączona, wielu graczy może grać przeciwko sobie na jednym urządzeniu. Przed rozpoczęciem gry należy nacisnąć przycisk MULTIPLAYER i wybrać ilość graczy (maksymalnie 4 graczy) • domyślnie- M_P:1 (opcja aktywna)
OP 19	CZAS DEMO	<ul style="list-style-type: none"> • czas, po którym uruchomi się tryb DEMO (jeśli wykorzystano wszystkie kredyty) • domyślnie- min:0, sec:30
OP 20	REKORD-USTAWIENIA	<ul style="list-style-type: none"> • pozwala ustalić wartość, do której minimalnie może spaść rekord (na podstawie OP21) • obie wartości wyświetlane w tej opcji należy pomnożyć razy 10. • Rec:15, Min:12- oznacza to, że aktualny rekord wynosi 150 punktów, natomiast minimalna wartość, do której rekord może spaść to 120 punktów
OP 21	REKORD- SPADEK	<ul style="list-style-type: none"> • czas po którym rekord spadnie o określoną wartość, np. M=10, P=1– oznacza to, że co 10 minut rekord będzie spadać o 1 punkt
OP 22	REKORD BONUS	<ul style="list-style-type: none"> • po pobiciu rekordu gracz otrzymuje w bonusie jedną grę • opcja ta umożliwia ustawienie dodatkowych bonusów: P- więcej bonusowych gier (P=1 daje dwie bonusowe gry, gdzie 1=Play+1) T- liczba bonusowych biletów
OP 23	CREDIT+	<ul style="list-style-type: none"> • opcja ta umożliwia użytkownikowi dodawanie kredytów bez wchodzenia do MENU • MODE:0 opcja wyłączona • MODE:1 opcja włączona, aby dodać kredyt naciśnij przycisk B w trybie DEMO
OP 24	LINK-USTAWIENIA	<ul style="list-style-type: none"> • link NO- numer maszyny połączonej (np.1,2) • aby uruchomić opcję linkowania maszyn: Link enable- ON
OP 25	LINK- CZAS STARTU	<ul style="list-style-type: none"> • czas, po którym gra rozpoczyna się automatycznie na połączonych maszynach, jeżeli co najmniej jeden z graczy nie nacisnął przycisku START • minimalnie:10 sekund, maksymalnie:60 sekund

OP 26	TEST OPTYKI	<ul style="list-style-type: none"> • umożliwia przeprowadzenie testu optyki • umieść dowolny przedmiot przed czujnikiem i obserwuj grafikę na wyświetlaczu
OP 27	TEST KOSZA	<ul style="list-style-type: none"> • umożliwia przeprowadzenie testu kosza
OP 28	TEST WYSYPU	<ul style="list-style-type: none"> • umożliwia przeprowadzenie testu wysypu piłek
OP 29	TEST WYŚWIETLACZY	<ul style="list-style-type: none"> • umożliwia przeprowadzenie testu wyświetlaczy SCORE&RECORD oraz TIME
OP 30	USTAWIENIA FABRYCZNE	<ul style="list-style-type: none"> • umożliwia użytkownikowi przywrócenie ustawienia fabrycznych maszyny
OP 31	DŹWIĘKI FABRYCZNE	<ul style="list-style-type: none"> • umożliwia użytkownikowi przywrócenie fabrycznych ustawień dźwięków
OP 32	TYP MUZYKI	<ul style="list-style-type: none"> • melodia odtwarzana w trybie DEMO I GRY • dla trybu DEMO dostępnych jest 10 różnych melodii. Dla trybu GRY dostępnych jest 9 różnych melodii • wartość 0 włącza tryb losowego odtwarzania wszystkich melodii dostępnych dla danego trybu
OP 33	ZAREZERWOWANY	nie aktywne
OP 34	NUMER KLIENTA	nie aktywne
OP 35	NUMER SERYJNY	nie aktywne <ul style="list-style-type: none"> • ustawiane przez producenta
OP 36	CZAS	<ul style="list-style-type: none"> • umożliwia użytkownikowi ustawienie czasu
OP 37	DATA	<ul style="list-style-type: none"> • umożliwia użytkownikowi ustawienie daty
OP 38	ZMIANA KODU PIN	<ul style="list-style-type: none"> • umożliwia użytkownikowi zmianę fabrycznego kodu PIN na własny • fabryczny kod PIN to 1 1 1 1 • UWAGA! W przypadku zgubienia nowego kodu PIN, <u>przywrócenie fabrycznego kodu PIN jest niemożliwe!</u> W razie zaistnienia powyższej sytuacji należy skontaktować się z producentem,

OPCJE MENU ZAAWANSOWANEGO:

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

OP 39	KOSZ-RUCH-ETAPY	<ul style="list-style-type: none"> określa ruch kosza w poszczególnych etapach gry domyślnie- M1=STOP, M2=WOLNO, M3=SZYBKO, M4=LOSOWO
OP 40	CZASY RUCHU KOSZA	<ul style="list-style-type: none"> minimalna=10, maksymalna=50 domyślnie- L:33, R=33
OP 41	KOSZ_STOP-ETAPY	<ul style="list-style-type: none"> domyślnie-B1=30, B2=15, B3=5, B4=5
OP 42	CZAS_PAUZY-ETAPY	<ul style="list-style-type: none"> czas trwania przerw pomiędzy etapami domyślnie- P1,P2,P3,P4=10 sekund
OP 43	TRENING- ETAP (1-2)	<ul style="list-style-type: none"> umożliwia przeprowadzenie gier treningowych w etapie 1 i etapie 2
OP 44	CZAS WYŁĄCZENIA LAMPY	<ul style="list-style-type: none"> nie aktywne
OP 45	PASKI LED	<ul style="list-style-type: none"> domyślnie- LED:99, KOL:0
OP 46	LED MATRIX ZAPIS	<ul style="list-style-type: none"> odblokowane, gdy MX=1, domyślnie- MX=0



the best amusement equipment

SYSTEM SOFTWARE DESCRIPTION:

The machine is pre-set and ready to work.

To change settings, open the metal door and take out the keyboard.
You can enter the menu by pressing **A** button for 5 seconds (you will see #'s appear on the screen) until you are asked to enter the PIN code.
Enter **factory default PIN code – 1111** (gives you access to the programming menu).



Now you can move to the option you want to set (e.g. 01, 05, 17) by pressing **B** (up) and **C** (down) buttons. To enter and change the option press **#** until the lower line with the position you want to change starts blinking.

To change value use **B** and **C** or **0 – 9** numeric buttons. By pressing **#** you confirm the changes and the new values of the chosen option – the number in the first line starts to blink.

Use buttons **B** and **C** if you want to go to another option. To confirm all changes and exit from the programming menu press **A** button for 5 sec until "EXITING SETUP" appears on the score display.

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

KEYBOARD:

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

PROGRAMMING MENU:

OP 00	SOFTWARE RELEASE	<ul style="list-style-type: none"> mainboard's no. access Code: 1111
OP 01	LED MATRIX SOFT.	<ul style="list-style-type: none"> led matrix software no..
OP 02	TOTAL CASH	<ul style="list-style-type: none"> non resettable counter T- shows a total number of tickets given from the ticket dispenser IMP- shows a total number of impulses sent from the coin acceptor to the main board
OP 03	DAILY CASH	<ul style="list-style-type: none"> resettable counter (press # to reset) T- shows a total number of tickets given from the ticket dispenser on current day shows a number of impulses sent from the coin acceptor to the main board on current day
OP 04	LANGUAGE	<ul style="list-style-type: none"> available languages : English, German, Polish default- English
OP 05	GAME COST	<ul style="list-style-type: none"> price of a game - amount of impulses sent from the coin acceptor necessary to get 1 credit (game). options: (01-99) ; 00- free play (coin acceptor doesn't accept any coins!)
OP 06	CHANNEL SETTINGS	<ul style="list-style-type: none"> for coin acceptors working in a parallel mode factory settings for PLN CH 01 impulse 01 bonus 00 CH 02 impulse 02 bonus 00 CH 03 impulse 05 bonus 01 factory settings for EUR CH 04 impulse 01 bonus 00 CH 05 impulse 02 bonus 00 CH 06 impulse 04 bonus 00 <i>1 impulse = 1 game bonus= free game</i>
OP 07	COIN SELECTOR TEST	<ul style="list-style-type: none"> impulses calculated according to settings in OP 06 to perform the test put a coin to the coin acceptor and watch the display
OP 08	LED BLINK	<ul style="list-style-type: none"> allows a user to set different combinations and tempo options of LED's blinking default- tem:2 com:2
OP 09	LIGHT LEVEL LED	<ul style="list-style-type: none"> allows a user to change brightness of LED lightning Br_ - sets brightness of white LEDs in the table's bottom, max value: 59 Br_c - sets brightness of RGB LEDs. default- Br_:50, Br_c:90
OP 10	RESERVED	not active
OP 11	TICKETS AMOUNT	<ul style="list-style-type: none"> amount of tickets initially put into the ticket dispenser, default- TK: 3000
OP 12	TICKET FOR START	<ul style="list-style-type: none"> defines how many tickets will be paid out at the start of the game- tickets for credit if set to 0 no tickets will be paid out at the start of the game

OP 13	TICKETS	<ul style="list-style-type: none"> allows to set the number of tickets to be paid out for a goal
OP 14	TICKETER SETUP	<ul style="list-style-type: none"> TK- shows default quantity of tickets loaded into the ticket dispenser. TK- settings for the ticket dispensers (sets the dispensing mechanism's rotation time in order to pay out 1 ticket): 0- ticket dispenser OFF 50- ticket dispenser ON (50 is the recommended value for JENOX and CLE ticket dispensers) 1,2- ticket dispenser ON (1 is recommended value for ENTROPY Pulse, 2 for Continuous)
OP 15	POINTS- STAGES	<ul style="list-style-type: none"> number of points required to pass into next level in each stage of a game default- P1,P2,P3,P4- 20 points
OP 16	GAME TIME- STAGES	<ul style="list-style-type: none"> time of each stage of a game default- T1,T2,T3,T4- 40 points
OP 17	AUTOSTART TIME	<ul style="list-style-type: none"> time after which new game starts automatically (if there's any credits left) default- min:0, sec:10
OP 18	MULTIPLAYER MODE	<ul style="list-style-type: none"> if the option is ON, up to 4 players can play together on one machine. After inserting the coin you need to push MULTIPLAYER button and choose the number of players default- M_P:1 (option ON)
OP 19	DEMO INTERVAL	<ul style="list-style-type: none"> time after which demo mode is enabled (when there's no more credits) default- min:0, sec:30
OP 20	RECORD- SETUP	<ul style="list-style-type: none"> estimates the minimum value that record will drop after set amount of time (connected with OP21) values in this option need to be multiplied by 10 e.g. Rec:15, Min:12- means that current record is 150 points and can decrease to 120 points minimally
OP 21	RECORD- DECREASE	<ul style="list-style-type: none"> time after which record will decrease with estimated value, e.g. M=10, P=1, it means that after every 10 minutes, record decreases by 1 point
OP 22	RECORD BONUS	<ul style="list-style-type: none"> after beating a record player is always given 1 bonus game this option allows a user to set additional bonuses for beating a record P- more bonus games (P=1, gives a user 2 additional games, where 1= Play+1) T- amount of ticket bonus for beating a record
OP 23	CREDIT+	<ul style="list-style-type: none"> option that allows a user to add credits without entering the MENU MODE:0 option off MODE:1 option on, to add credits press B in the DEMO mode
OP 24	LINK- SETUP	<ul style="list-style-type: none"> link NO- number of linked machine to make the linking option available: Link enable- ON
OP 25	LINK- START TIME	<ul style="list-style-type: none"> time after the game starts automatically on the linked machines if none of the players has pushed START button min:10 seconds, max:60 seconds
OP 26	OPTIC SENSOR TEST	<ul style="list-style-type: none"> graphic visual test for optic sensors in goals place an object in front of the sensor to see if it's working
OP 27	BASKET TEST	<ul style="list-style-type: none"> enter this mode (#) for a motor test

OP 28	BALL OUTLET TEST	<ul style="list-style-type: none"> enter this mode (#) for a ball outlet test
OP 29	LED DISPLAY TEST	<ul style="list-style-type: none"> enter this mode (#) for LED displays test
OP 30	DEFAULT SETTINGS	<ul style="list-style-type: none"> allows a user to restore the machine's default settings
OP 31	SOUND FACTORY	<ul style="list-style-type: none"> allows a user to restore the default sounds
OP 32	TYPE OF MUSIC	<ul style="list-style-type: none"> type of music played during the game or demo mode choose from 10 types of melodies (0-10) in the <u>demo mode</u> choose from 9 types of melodies (0-9) in the <u>game mode</u> set 0 to play melodies randomly
OP 33	RESERVED	not active
OP 34	CUSTOMER NUMBER	not active
OP 35	SERIAL NUMBER	not active <ul style="list-style-type: none"> set by the manufacturer
OP 36	TIME SETTINGS	<ul style="list-style-type: none"> allows a user to set the time
OP 37	DATE SETTINGS	<ul style="list-style-type: none"> allows a user to set the date
OP 38	MENU CODE PIN	<ul style="list-style-type: none"> user can change factory PIN to a personal code factory PIN is set to 1 1 1 1 WARNING! After change, restoring to a factory PIN is not possible. In case of losing your personal PIN contact the manufacturer.

ADVANCED MENU OPTIONS:

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

OP 39	BASKET_MOVE-STAGE	<ul style="list-style-type: none"> • set the basket move in every stage • default- M1=STOP, M2=SLOW, M3=FAST, M4=RANDOM
OP 40	BASKET MOTOR SET	<ul style="list-style-type: none"> • minimum=10, maximum=50 • default- L:33, R=33
OP 41	BASKET_STOP-STAGE	<ul style="list-style-type: none"> • default-B1=30, B2=15, B3=5, B4=5
OP 42	PAUSE TIME-STAGES	<ul style="list-style-type: none"> • time of the pauses between the stages • default- P1,P2,P3,P4=10 seconds
OP 43	PRACTICE-STAGES (1-2)	<ul style="list-style-type: none"> • allows the user to take a practice in stage 1 and stage 2
OP 44	LAMP OFF TIME	<ul style="list-style-type: none"> • not active
OP 45	LED BELTS	<ul style="list-style-type: none"> • default- LED:99, COL:0
OP 46	LED MATRIX INPUT	<ul style="list-style-type: none"> • unlocked when- MX=1, • default- MX=0

WARRANTY TERMS AND CONDITIONS:

1. All of WIK products are designed and manufactured according to best standards and they guarantee high quality, simplicity of use and assembly. In case of any trouble we advise to read the instruction and information published in technical support section on our website: www.wik.pl
2. Warranty rights are entitled to purchasers of WIK products and are based on an invoice or receipt. WIK products are under warranty for:
 - 24 months starting from the date of purchase made by consumers for non-commercial use
 - 12 months starting from the date of purchase made by company for a commercial use
3. In case the product appears to be faulty WIK Sp. z o.o. Hereinafter called WIK, will organize repair in order to restore the functionality of the product.
4. If any defects due to faulty materials and / or workmanship appears during the warranty period WIK will arrange repair free of charge. Repair in the first place is organized through consultation by telephone or email and sending spare parts to replace defective items. In case of replacement of parts / components the beginning of the warranty period for this part shall be the original date of purchase. WIK warranty covers only products used for their intended purpose according to the information published in the manual.
5. Beneficiary of the warranty is not entitled to claim compensation of the lost benefits for the period in which the unit under warranty fails to operate properly. WIK is not responsible for any damage to property or person caused by improper use of the WIK products.
6. WIK warranty does not apply in the following cases :
 - purchasing documents have been altered in any way or made illegible
 - model and / or serial number (if available) has been altered, removed or defaced .
 - repairs or modifications have been made without consulting WIK service department
 - product is used contrary to its purpose
 - damage is caused by improper use of the product or environmental conditions do not comply with the recommended operation.
 - damage is caused by improper connection of equipment ,additional equipment or accessories other than those recommended by WIK.
 - the damage was caused by an external force (including lightning, surges in the power supply, fire, natural disaster) or during transport.
 - the product is defective due to the decline in the quality of items that are subject to natural wear and tear or damage to the parts subject to natural scratching .
 - natural wear and tear of consumable parts or accessories such as lighting , gaskets , pucks, mallets, hammers or contacts
 - defects or damage caused by accident, rollover, product's fall, mechanical damage caused by the users intentionally abusing physical force in the game
 - defects and damage resulting from improper use of accessories to play
 - defects or damage due to changes in the original form and/or function of the product specified in the product's manual
 - defects caused by incorrect connection , use, or storage of the product
7. Any defect should be reported in writing, or via e-mail sent to the WIK service department immediately, not later than seven days from the date of detection. Complaints made of non-compliance procedures and time limits set forth in this warranty will void the warranty and will not be considered.
8. Removal of identified defects must be made within not more than 14 days from the date of notification to WIK service department. If it happens that due to the incorrect diagnose of failures problem remains unsolved, a 14-day period is counted again from the date of reapplication.
9. Parts removed as a part of warranty service remain the WIK property and beneficiary of the warranty is obliged to return them immediately (in person at the WIK premises or by sending by a courier at their own cost). Failure to return the exchanged part within 30 days of the dispatch of spare parts / repair will form the basis for the invoice in the sum of the equivalent of spare parts.
10. For warranty repair shall be considered only repair of a defective product made in the warranty period and under the conditions of this warranty. Any other activities such as: maintenance, periodic inspection, adjustment, checking and cleaning of the product will not be treated as a warranty repair.
11. Product is not under the warranty in case of:
 - failure to report defects immediately upon discovery, but not later than seven days from the date of detection;
 - failure to follow product's manual in the operation, maintenance and adjustment of the product;
 - failure to comply with the mandatory terms of guarantee of the product,
 - any modification of the Product without the prior consent of the WIK,
12. WIK has the right to refuse warranty service if the purchaser is in arrears with payments, regardless of their title, in particular default of payment for goods delivered by WIK to the Purchaser or service provided by WIK. In the case referred to in this section, WIK may refuse to perform any services under the guarantee and is exempt from liability to the purchaser under warranty.
13. Only products purchased directly from WIK or its authorized dealers are under warranty. Further disposal of the product does not transfer rights under this warranty to a subsequent purchaser.

OGÓLNE WARUNKI GWARANCJI:

1. Wszystkie produkty WIK Sp. z o.o. są projektowane i produkowane zgodnie z wysokimi standardami i zapewniają wysoką jakość działania, łatwość użytkowania oraz instalacji. W przypadku napotkania trudności podczas instalacji lub użytkowania produktu zalecamy w pierwszej kolejności zapoznanie się z instrukcją obsługi lub informacjami w sekcji pomocy technicznej znajdującej się na stronie www.wik.pl
2. Uprawnienia gwarancyjne przysługują nabywcom produktów WIK na podstawie faktury lub paragonu przez okres:
 - 24 miesiące liczonych od dnia zakupu w przypadku produktów nabytych przez konsumentów do użytku nie związanego z prowadzeniem działalności gospodarczej
 - 12 miesięcy liczonych od dnia zakupu w przypadku produktów nabytych przez przedsiębiorców do celów związanych z wykonywaniem działalności gospodarczej.
3. W przypadku gdy produkt okaże się wadliwy, WIK Sp. z o.o. zwana dalej WIK, zorganizuje naprawę celem przywrócenia funkcjonalności produktu. Gwarancja na sprzedany towar konsumpcyjny nie wyłącza, nie ogranicza ani nie zawiesza uprawnień kupującego wynikających z tytułu niezgodności towaru z umową. Skorzystanie z uprawnień gwarancyjnych przez przedsiębiorcę oznacza zgodę na wyłączenie uprawnień z tytułu rękojmi za wady przy umowie sprzedaży.
4. Jeżeli jakiegokolwiek defekty wynikające z wadliwości materiałów i/lub wykonania pojawią się w czasie trwania gwarancji WIK zorganizuje naprawę bezpłatnie. Naprawa w pierwszej kolejności organizowana jest poprzez konsultacje telefoniczne oraz wysłanie części zamiennych, mających zastąpić wadliwe elementy. W przypadku obiektywnej niemożliwości dokonania naprawy w ten sposób, naprawa zostanie przeprowadzona przez mobilny serwis gwarancyjny. W przypadku wymiany części/elementów, za początek gwarancji przyjmuje się pierwotną datę zakupu produktu. Gwarancja WIK obejmuje produkty użytkowane zgodnie z ich przeznaczeniem oraz informacjami umieszczonymi w instrukcji obsługi.
5. Korzystającemu z uprawnień gwarancyjnych nie przysługują roszczenia odszkodowawcze w związku z utraconymi korzyściami za czas, w którym urządzenie objęte gwarancją nie funkcjonuje prawidłowo. WIK Sp. z o.o. nie odpowiada za szkody na mieniu lub osobie powstałe wskutek niewłaściwego użytkowania produktów WIK.
6. Gwarancja WIK nie obowiązuje w następujących przypadkach:
 - dokumenty zakupu zostały w jakikolwiek sposób zmienione lub są nieczytelne
 - model i/lub numer seryjny (jeśli dostępny) zostały zmienione, usunięte lub są nieczytelne.
 - naprawy lub modyfikacje produktu zostały wykonane bez konsultacji z działem serwisowym WIK
 - produkt jest używany sprzecznie z jego przeznaczeniem
 - uszkodzenie jest spowodowane niewłaściwym użytkowaniem produktu lub warunkami środowiska niezgodnymi z zalecanymi do działania urządzeniem.
 - uszkodzenie jest spowodowane przez niewłaściwe podłączenie urządzenia, dodatkowy sprzęt lub akcesoria inne niż zalecane przez WIK.
 - uszkodzenie powstało z przyczyn natury zewnętrznej m.in. uderzenia pioruna, przepięcia w sieci elektrycznej, lub działania ognia, klęski żywiołowej lub podczas transportu.
 - produkt jest niesprawny z powodu obniżenia jakości elementów, które ulegają naturalnemu zużyciu lub uszkodzenia elementów ulegających naturalnemu zarysowaniu.
 - naturalnego zużycia części eksploatacyjnych lub akcesoriów takich jak: oświetlenie, uszczelki, krążki, odbijaki, młotki styki styczników,
 - wad i uszkodzeń powstałych wskutek wypadku, przewrócenia, upadku produktu, uszkodzeń mechanicznych spowodowanych przez użytkowników umyślnie nadużywających siły fizycznej podczas gry
 - wad i uszkodzeń powstałych wskutek zastosowania niewłaściwych akcesoriów do gry
 - wad i uszkodzeń powstałych wskutek dokonania zmiany pierwotnej formy oraz/lub funkcji produktu określonej w załączonej do produktu instrukcji obsługi
 - wad spowodowanych niewłaściwym podłączeniem, użytkowaniem lub przechowywaniem produktu.
7. Każdą wadę należy niezwłocznie, nie później niż w terminie 7 dni od daty jej wykrycia, zgłosić pisemnie, lub za pośrednictwem poczty elektronicznej w dziale serwisowym WIK. Zgłoszenia reklamacyjne dokonane z nie zachowaniem procedur i terminów, określonych w niniejszej gwarancji, powodują **ustratę** praw z tytułu gwarancji i nie będą rozpatrywane.
8. Usunięcie stwierdzonej wady w ramach gwarancji nastąpi w terminie nie przekraczającym 14 dni od daty dokonania zgłoszenia w dziale serwisowym WIK. W przypadku nierozwiązania problemu przez niewłaściwą diagnozę awarii termin 14 dniowy liczony jest ponownie od dnia powtórnego zgłoszenia
9. Części wymontowane w ramach usługi gwarancyjnej pozostają własnością WIK a korzystający z uprawnień gwarancyjnych zobowiązany jest do ich niezwłocznego zwrotu (osobiście w siedzibie WIK Sp. z o.o. lub poprzez odesłanie przesyłką kurierską na własny koszt). Niezwroćenie wymontowanych części w terminie 30 dni od wysłania części zamiennych/ dokonania naprawy stanowić będzie podstawę do wystawienia faktury opiewającej na równowartość części zamiennych.
10. Za naprawę gwarancyjną uważa się tylko i wyłącznie naprawę wadliwego Produktu dokonaną w okresie, o którym mowa w pkt. 4 i na warunkach określonych w niniejszej gwarancji. W szczególności nie stanowią napraw gwarancyjnych konserwacje, okresowe przeglądy, regulacje, sprawdzenia działania oraz czyszczenie Produktu.
11. Nabywca traci uprawnienia z tytułu gwarancji w przypadku:
 - niezgłoszenia wady niezwłocznie po jej wykryciu, jednak nie później niż w terminie 7 dni od dnia jej wykrycia;
 - nieprzestrzegania „Instrukcji obsługi” w zakresie eksploatacji, konserwacji i regulacji produktu;
 - nieprzestrzegania terminów obowiązkowych przeglądów gwarancyjnych produktu,
 - dokonywania modyfikacji Produktu bez uprzedniego uzyskania zgody WIK,
12. WIK ma prawo do odmowy wykonania naprawy gwarancyjnej w przypadku, gdy Nabywca zalega w stosunku do WIK z wymagalnymi płatnościami, niezależnie od ich tytułu, w szczególności zalega z zapłatą za dostarczone Nabywcy towary lub świadczony na jego rzecz przez WIK usługi. W przypadku, o którym mowa w niniejszym punkcie, WIK może odmówić wykonania wszelkich świadczeń z tytułu udzielonej gwarancji i jest zwolniony z odpowiedzialności wobec Nabywcy z tytułu gwarancji.
13. Prawa gwarancyjne posiada wyłącznie Nabywca, który nabył produkt bezpośrednio od WIK lub autoryzowanych dealerów WIK. Dalsze zbycie produktu nie powoduje przeniesienia praw przysługujących z mocy niniejszej gwarancji na kolejnego nabywcę.