

## Bedienungsanleitung für SPI-well-Mix 94

### Betrieb

#### Schlüsselstellung A

Bitte Stift stecken

System ist betriebsbereit

Bezug ohne Stift ist nicht möglich

Produkt beziehen  
# = Mix Eingabe  
\* = Letztes Produkt

Sobald ein Service-Stift steckt, erscheint dieses Auswahl-Menü. Ist eine Flasche gesteckt, kann am SPI-well sofort eine Normal- oder eine Baby-Portion bezogen werden, **ohne** eine Eingabe zu tätigen.

Möchte man ein Mix-Getränk oder einen Mix-Anteil ins Glas oder in den Mixbecher beziehen, kann mit der # - Taste das Mix-Auswahlmenü gewählt werden.  
\* - Taste zeigt das letzte Produkt an

Mix Nr. \_  
R = bestätigen

Eingabe der gewünschten Mix-Nr.  
Mit R-Taste quittieren

Registrierung erfolgt erst bei Bezug. Wird der Stift vor dem Bezug abgezogen, erfolgt keine Registrierung.

Mix Nr. 001  
.....  
.....  
.....

Es können maximal 230 Produkte verwaltet werden

Für jedes Produkt stehen 12 Zeilen für Informationen zur Verfügung. Mittels Pfeil-Tasten können die Zeilen auf und ab geschoben werden.

Mit der \*-Taste kann letzter Bezug angezeigt werden. Wird anschliessend R-Taste gedrückt, wird letzter Mix-Bezug erneut freigegeben.

Angenommen, der Mix-Drink ist aus drei verschiedenen Spirituosen zusammengesetzt, blinken die Bezugstastenlampen bis die Mengen bezogen sind. Der Bezug ist nur möglich, wenn die richtige Flasche (Codezapfen) steckt. (1 Lampe blinkt). Natürlich muss jeder Drink erst einmal programmiert werden, bevor er bezogen werden kann.

### Manuell

#### Schlüsselstellung M

Manuell 5  
keine Dosierung

Für manuelle Bezüge, ohne Dosierung und ohne Registrierung (z.B. zum Nachfüllen bei Flaschenwechsel). Ein Zähler (5) zeigt an, wie oft auf manuell geschaltet wurde. Rückstellung durch Code möglich. Eine angefangene Mix-operation wird abgebrochen.

## Spülen / Dosieren / Korrigieren Schlüsselstellung S

Spülen

Solange man die Bezugstaste (rot) gedrückt hält, wird das Zapfenventil intervallweise geöffnet. Für die Reinigung Flasche mit warmem Wasser (max. 60°C) auffüllen.

1 = Dosieren  
2 = Korrigieren

Mit #-Taste in Untermenue Dosieren / Korrigieren

Wahl zwischen Neudosieren oder Korrektur bestehender Mengen.

Dosieren  
1 = Normales Produkt  
2 = Mix Produkt  
0 = Ende

Wahl für Dosierung zwischen normalem Produkt und Mix-Produkt. Bei normalen Produkten, Glas unter Zapfenauslauf halten und Bezugstaste drücken bis Getränk die gewünschte Menge erreicht. Abschliessen mit Flasche entfernen. Wird anschliessend Baby-Menge dosiert, muss die Flasche kurz angehoben werden, damit die Normaldosierung abgeschlossen wird.

Dosieren  
Flasche in Station  
und Taste druecken

Die entsprechende Flasche in SPI-well-Station stecken und Bezugstaste solange drücken bis die gewünschte Menge erreicht wird. Wenn etwas zuwenig ist, kann Nachbezogen werden. Mit dem herausnehmen der Flasche wird die Menge abgespeichert. Wurde zuviel dosiert, muss der Vorgang wiederholt werden.

Dosieren Mix \_

Mixgetränke müssen nummeriert werden. Die Nummer erlaubt eine ungebundene Mengen- und Textzuordnung eines frei zu kreierenden Gemisches von bis zu 10 verschiedenen Getränkesorten. Die Dosierung erfolgt wie bei normalen Produkten. Mix-Nr. Eingabe mit R-Taste bestätigen. Wenn alle Mix-Anteile dosiert sind, Mix-Nr. ebenfalls mit R-Taste abschliessen. Es kann die nächste Mix-Nr. dosiert werden.

## Korrigieren

1 = normales Produkt

Korrigieren  
Produkt waehlen

Durch drücken der gewünschten Bezugstaste wird die genaue Dosierzeit der betreffenden Flasche auf die Anzeige gebracht.

Korrigieren Pro.001  
Dosierzeit ms 4560

Die Dosierzeit wird in Millisekunden angezeigt. Mittels Pfeil-Tasten kann die Auslaufzeit in Hundertstelsekunden verstellt werden. Pfeil nach oben = mehr, Pfeil nach unten = weniger. Veränderte Zeit mit R-Taste quittieren.

## Korrigieren

2 = Mix Produkt

1 = Menge veraendern  
2 = Produkt zufuegen  
3 = Produkt loeschen  
0 = Ende

Zum Verändern der Dosiermenge eines bestimmten Mix-Anteils wird zuerst nach der Mix-Nr. gefragt. Nach Eingabe der Nummer mit R-Taste quittieren. Die Mix-Anteil-Tasten blinken, wenn entsprechende Flasche steckt.

## Mixprodukte korrigieren

Korrigieren Mix ...  
Flasche in Station  
und Taste druecken

Die entsprechende Flasche in SPI-well-Station stecken und Bezugstaste 1 Sekunde drücken.

Korrigieren Mix  
.....  
.....  
Dosierzeit ms XXXX

Nun steht die Dosierzeit des entsprechenden Getränkes am Ende der untersten Zeile der Anzeige. Mit den Pfeiltasten kann die Auslaufzeit in 10 ms-Schritten verändert werden. Mit R-Taste veränderte Zeit abspeichern.

## Produkt zufügen

Produkt zufuegen  
Mix \_

Ein Mix-Getränk ist bereits dosiert. Man möchte aber einen zusätzlichen Schnaps beimischen, ohne dass alles neu dosiert werden muss. Dazu ist der Modus "Produkt zufügen" da. Nach Einabe der Mix-Nr. mit R-Taste quittieren. Das neue Getränk in Gerät stecken und auf die Bezugstaste drücken bis die gewünschte Menge erreicht wird.

## Produkt löschen

Produkt loeschen  
Mix \_  
Zapfen XX geloescht

Ein Mix-Getränk ist bereits dosiert. Man möchte aber einen Anteil Schnaps wegnehmen, ohne dass alles neu dossiert werden muss. Dazu ist der Modus "Produkt löschen" da. Nach Einabe der Mix-Nr. mit R-Taste quittieren. Zu löschendes Produkt in Gerät stecken und Bezugstaste drücken, bis Meldung erscheint: "Zapfen XX gelöscht"

## Text Programmierung

Schlüsselstellung SA oder #

Text Programmierung  
# = Mix Eingabe

Für ein normales Produkt wird die entsprechende Flasche in Gerät gesteckt und die entsprechende Bezugstaste gedrückt. Das Programmierfenster erscheint auf der Anzeige. Mit den Pfeiltasten können die gewünschten Buchstaben ausgewählt werden. Mit der Kreis-Taste gelangt man auf die nächste Stelle. Mit der R-Taste werden die Zeilen geschaltet. Durch eine Stiftbewegung wird die Programmierung abgeschlossen.

Möchte man ein Mix-Produkt programmieren oder den Text ändern, wählt man die # -Taste. Nach Eingabe der Mix-Nr. kann ein beliebiger Text eingegeben werden. Natürlich können neben dem Namen auch sonstige Informationen aufgeführt werden. Mit R -Taste wird die Zeile abgeschlossen. Mit Stiftbewegung wird der Produktetext abgeschlossen.

#### Kleine Hilfen beim Texte programmieren

Alphabet:

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z . , - ( ) ' &**  
**a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 \* #**  
Lücke: z.B. 1 dann Pfeil unten