

TERMINAL - Anwender *bookmaker*5

www.bookmaker5.com



*... die zukunftsichere Lösung
für den modernen Wettanbieter!*





Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	3
1.1 Der Terminal-Startbildschirm	3
1.2 Bedienung und Navigation	4
1.2.1 Menü-Buttons	4
1.2.2 Navigations-Buttons	4
1.2.3 Zeitleiste	4
1.3 Der virtuelle Wettschein	5
1.3.1 Tipps aus dem virtuellen Wettschein löschen	5
2. Sportwetten	6
2.1 Sportwetten-Eingabe im PRO-Modus	6
2.2 Sportwetten-Eingabe im EASY-Modus	8
2.3 Sportwetten - Wetteinsatz abgeben	9
2.3.1 Vollsystemwette spielen	9
2.3.2 Vollsystem-Auswahl ändern	10
3. Livewetten	11
3.1 Livewetten - Eingabe	11
4. Hundewetten	12
4.1 Hundewetten - Eingabe	12
4.2 Hundewetten - Wetteinsatz abgeben	13
4.3 Hundewetten - Ergebnisanzeige	13
5. Ticket prüfen	14
5.1 Ticket prüfen	14
6. Auszahlung von Guthaben (Credits)	15
6.1 Gutschrift oder Auszahlung	15
6.1.1 Der Gutschrift-Bon.....	15
6.1.2 Der Auszahlungs-Bon	15





1. Einleitung

In diesem Kapitel erfahren Sie

- wie der Terminal-Bildschirm aufgebaut ist
- wie Sie den Terminal bedienen und welche Hauptelemente dabei vorkommen

1.1 Der Terminal-Startbildschirm



- ① **Logo:** Am linken oberen Eck befindet sich ihr Logo.
- ② **Menüleiste:** Am oberen Bildschirmrand befinden sich unterschiedliche Buttons, die je nach gewähltem Auswahlbereich zur Verfügung stehen.
- ③ **Statusleiste:** Hier sehen Sie die aktuelle System-Uhrzeit und das momentan am Terminal aufgeladene Guthaben (Credit) das dem Kunden zum Wetten oder zum Internet-Surfen zur Verwendung steht.
- ④ **Teaser-Bild und Wettschein-Bereich:** Im linken oberen Bereich des Bildschirms erscheint die Teaser-Grafik. Wenn der Kunde Tipps abgibt, erscheint links unten der virtuelle Wettschein.
- ⑤ **Auswahlbereiche:** Dieses Angebot kann je nach Vorgaben seitens des Aufstellers unterschiedlich sein. Durch drücken auf die Buttons kommen Sie in die jeweiligen Bereiche.
- ⑥ **Sprachauswahl:** Durch drücken auf die entsprechenden Länderflaggen kann die Sprache bestimmt werden, in der man den Terminal bedienen möchte.



1.2 Bedienung und Navigation

Der Bildschirm des Terminals ist mit einem Touchscreen ausgestattet. Auswahl- und Navigations-Buttons betätigen Sie, indem Sie mit dem Finger direkt darauf drücken.

1.2.1 MENÜ-BUTTONS

Auf der oberen Bildschirmseite finden Sie folgende Buttons:



: Über diesen Button kommen Sie immer auf die Startseite zurück.



bzw. : Hier legen Sie fest, in welchem Modus Sie Ihre Sportwetten abgeben.



: Über diesen Button werden Ihnen die allgemeinen Wettbedingungen angezeigt.



: Über diesen Button kommen Sie zum Einzahlungs- und Auszahlungs-Bildschirm.

1.2.2 NAVIGATIONS-BUTTONS

Auf der unteren Bildschirmseite finden Sie folgende Buttons:



bzw. : Wenn die angezeigten Ergebnisse größer als eine Bildschirmseite sind, können sie mit diesen Buttons nach oben bzw. nach unten scrollen.



: Mit diesem Button navigieren Sie jeweils eine Ebene höher bzw. einen Bearbeitungsschritt zurück.



: Mit **OK** bestätigen Sie Ihre Eingabe und kommen zum nächsten Bearbeitungsschritt. (z.B.: nach der Tippauswahl zur Eingabe des Wetteinsatzes oder von dort zum Abgeben der Wette und dem Drücken des Wettscheins.



: Wenn Sie Ihre Tipps abgegeben und Ihren Wetteinsatz festgelegt haben, geben Sie über den Button **BET!** Ihre Wette ab und lösen den Druck des Wettscheins aus.

1.2.3 ZEITLEISTE

Am unteren Bildschirmrand beginnt nach jeder Eingabe die getätigt wird ein Zeitbalken zu laufen.



Wenn innerhalb von **2 Minuten** keine Eingabe am Bildschirm erfolgt, d.h. kein Button gedrückt wird, springt die Anzeige automatisch wieder auf den **HOME**-Bildschirm zurück.



1.3 Der virtuelle Wettschein

Tipps die Sie abgeben, erscheinen am linken Bildschirmrand im virtuellen Wettschein. Angezeigt werden die Spielnummern der Spiele auf die sie gewettet haben, die Namen der Gegner, Datum und Beginnzeit des Spiels sowie der abgegebene Tipp mit der Quote.



Im unteren Teil des virtuellen Wettscheins sehen Sie die gewählte Wettart und die maximale Quote.

1.3.1 TIPPS AUS DEM VIRTUELLEN WETTSCHHEIN LÖSCHEN

Drücken Sie auf die entsprechenden Tipps am virtuellen Wettschein die Sie löschen möchten. Die Tipps werden aus dem virtuellen Wettschein entfernt.



2. Sportwetten

In diesem Kapitel erfahren Sie

- wie Sie Sportwetten eingeben
- wie Sie den Wetteinsatz eingeben
- wie Sie Vollsystemwetten spielen und Ihre Auswahl ändern können

Wählen Sie zunächst den Arbeitsbereich



2.1 Sportwetten-Eingabe im PRO-Modus

Wählen Sie den Bereich Sportwetten. Standardmäßig befinden Sie sich im Easy-Modus für die Sportwett-Eingabe.

Drücken Sie den Button  um zum Profi-Wetteingabe-Modus zu wechseln.



Geben Sie Ihre gewünschte Spielnummer über die Tastatur rechts unten ein und bestätigen Sie mit **OK** um zum Bildschirm für die Tippabgabe zu kommen.



184 - Inter Milano - FC Sevilla
Amsterdam Tournament - Freitag, 08. August 2008

	Tipp 1	Tipp X	Tipp 2
 BANK	2,05	3,20	3,00

HC	Tipp 1	Tipp X	Tipp 2
0:1	4,20	4,00	1,55

 LÖSCHEN

Spezial

1	2	3
4	5	6
7	8	9
Clear	0	OK

Wenn sie das Spiel als Bankspiel definieren möchten, klicken Sie auf  . Wenn Sie die Tipps auf dieses Spiel aus dem Wettschein löschen möchten, klicken Sie auf  . Über den Ziffernblock rechts unten können Sie weitere Spielnummern eingeben.

Über den Button  gelangen Sie zum Bildschirm für die Spezialquoten.

Durch drücken des Buttons  am rechten unteren Bildschirmrand kommen Sie zum Einzahlungsmenü.



2.2 Sportwetten-Eingabe im EASY-Modus

Standardmäßig befinden Sie sich im Easy-Modus für die Sportwett-Eingabe. Der Spielgast kann **Sportarten**, **Ligen** und schließlich die einzelnen **Spiele** und **Quoten** auswählen, auf die er wetten möchte.

Bitte wählen Sie Ihre Tipps:					
1	2	3	4		
	Internationale Klubturniere - Amsterdam Turnier		Tipp 1	Tipp X	Tipp 2
	Inter Mailand - FC Sevilla Fr, 8. Aug 2008 - 17:00 BANK <input type="checkbox"/>	Spezial	2,05	3,20	3,00
	Ajax Amsterdam - FC Arsenal Fr, 8. Aug 2008 - 19:15 BANK <input type="checkbox"/>	Spezial	2,45	3,20	2,45
	FC Arsenal - FC Sevilla Sa, 9. Aug 2008 - 17:00 BANK <input type="checkbox"/>	Spezial	2,10	3,20	2,90
	Ajax Amsterdam - Inter Mailand Sa, 9. Aug 2008 - 19:15 BANK <input type="checkbox"/>	Spezial	2,45	3,20	2,45

- Sportart:** Hier bekommen Sie das **Icon** für die momentan gewählte **Sportart** angezeigt.
- Liga:** Hier bekommen Sie angezeigt, welche **Liga bzw. Kategorie** ausgewählt ist.
- Tabelle:** wenn im System eine Tabelle angelegt ist, kann man über diesen Button den **Tabellenstand** der aktuellen Liga abrufen.
- Tippart:** Hier sehen sie die **Überschrift** der **Tippart** für die unten die Quoten angeführt sind.
- Spiel:** Hier sehen Sie **Details** zu den Spielen auf die sie setzten können. Angezeigt werden die **Namen** der Gegner, das **Datum** und die **Beginnzeit** des Spiels. Durch drücken auf **BANK** können Sie das Spiel als **Bankspiel** setzen.
- Spezial:** Wenn der Button **SPEZIAL** aktiv ist, können Sie auf das Spiel auch **Spezialtipps** abgeben (z.B.: Über/Unter-, Halbzeit/Endstand- oder Resultatswetten).
- Quoten:** Tippen Sie auf die **Quoten** um Ihre **Tipps abzugeben**.

Von der Tipp-Auswahl zum **Einzahlungsmenü** kommen sie indem sie den Button  drücken.



2.3 Sportwetten - Wetteinsatz abgeben

Nachdem Sie Ihre Tipps abgegeben und mit dem Button  bestätigt haben, kommen sie ins Einzahlungsmenü. Vom eingeworfenen Geld (CREDIT) kann nun ein frei wählbarer Betrag gesetzt werden. Dieser kann mit den Tasten wie +1, +5, +10 etc. erhöht werden. Im Fenster rechts oben wird Ihnen der maximale Gewinn angezeigt.

Bitte wählen Sie Ihren Einsatz für die gewählte Wettart:

4 of 4 Kombi	max. Gewinn: 0,00
1 Reihen	Einsatz: 0,00 =0,00 (max.: 5,00)

+1	+5	+10	+50	+100	+All	Clear
----	----	-----	-----	------	------	-------

2.3.1 VOLLSYSTEMWETTE SPIELEN

Normalerweise wird mit den gewählten Spielen eine Kombinationswette gespielt. Es kann jedoch auch eine „Vollsystemwette“ gespielt werden, z.B. „2 aus 4“. Wechseln Sie dazu in den „PROFI“ – Modus indem Sie den Button



drücken. Nun kann aus den Tipps z.B. eine 2 aus 4 Wette gespielt werden:

Bitte wählen Sie Ihren Einsatz für die gewählte Wettart:

4 of 4 Kombi	max. Gewinn: 0,00
1 Reihen	Einsatz: 0,00 =0,00 (max.: 5,00)

+1	+5	+10	+50	+100	+All	Clear
----	----	-----	-----	------	------	-------

Bitte wählen Sie eine oder mehrere Wettarten:

1 of 4 4 Reihen	max. Gewinn: 0,00 Ihr Einsatz: 0,00	2 of 4 6 Reihen	max. Gewinn: 0,00 Ihr Einsatz: 0,00
3 of 4 4 Reihen	max. Gewinn: 0,00 Ihr Einsatz: 0,00	4 of 4 1 Reihen	max. Gewinn: 0,00 Ihr Einsatz: 0,00



2.3.2 VOLLSYSTEM-AUSWAHL ÄNDERN

Wenn bereits ein „Vollsystem“ ausgewählt ist und diesem noch Tipps hinzugefügt werden sollen, gehen Sie folgendermassen vor:

Wechseln Sie in den Easy-Modus indem sie den Button  drücken.

Betätigen Sie den Zurück-Button um zur Spiele-Liste zurückzukehren.



Die bisherige Tipp-Auswahl bleibt erhalten. Sie können nun Spiele aus der Liste löschen oder weitere Tipps hinzufügen.



3. Livewetten

In diesem Kapitel erfahren Sie

- wie Sie Livewetten eingeben

Wählen Sie zunächst den Arbeitsbereich



3.1 Livewetten - Eingabe

Der Ablauf ist dem der Sportwetten sehr ähnlich, jedoch aufgrund des schnelleren Ablaufes einfacher gehalten. Falls aktuell keine Livewetten angeboten werden, wird dies angezeigt. Sollten bereits Spiele für LIVE vorbereitet sein, wird dies am unteren Bildschirmrand angezeigt. Sie können aus den angebotenen Tipps genau gleich wie bei Sportwetten einen Tipp aussuchen:



Der einzige Unterschied bei der Tipp-Abgabe ist, dass nach der Bestätigung mit „OK“ ein Countdown von in etwa 5-10 Sekunden startet. In dieser Zeit kann der Bookie den Tipp noch ablehnen. Der Einsatz wird dabei noch nicht abgebucht.



4. Hundewetten

In diesem Kapitel erfahren Sie

- wie Sie Hundewetten eingeben
- aus welchen Wettarten Sie bei Hundewetten wählen können

Wählen Sie zunächst den Arbeitsbereich



4.1 Hundewetten - Eingabe

Hunderennen werden meistens im Takt von 3-5 Minuten angeboten. Die Zeit bis zum Start des nächsten Rennens bekommen Sie am Bildschirm rechts oben eingeblendet ^①.

	1	2	3	4	5	6
WINNER	5,20	2,70	3,40	10,30	5,80	12,20
PLACE	2,10	1,20	1,80	2,90	2,10	3,40
1		9,50	13,10	47,40	24,90	57,10
2	11,50		6,80	24,70	13,00	29,80
3	14,60	6,30		31,20	16,30	37,50
4	43,40	18,70	25,70		48,70	111,90
5	24,40	10,50	14,50	52,30		62,90
6	51,50	22,20	30,50	110,30	57,80	

Der Spielgast wählt aus dem Angebot einen oder mehrere Tipps aus:

- » Für eine Wette „Sieg für Nr.3“ gibt es **Quote 3,40**
- » Für eine Wette „Platz 1 oder 2 für Nr.3“ gibt es **Quote 1,80**
- » Für eine Einlaufwette (auch “Perfecta” oder “Exacta” genannt) „Nr.3 vor Nr.4“ gibt es die **Quote 25,70**



4.2 Hundewetten - Wetteinsatz abgeben

Klicken sie auf den Button  um zum Bildschirm für den Wetteinsatz zu gelangen.

Bitte wählen Sie Ihren Einsatz für die gewählte Wettart:

Siegwette max. Gewinn: 0,00

1 Reihen Einsatz: 0,00

+1	+5	+10	+50	+100	+All	Clear
----	----	-----	-----	------	------	-------

Bitte wählen Sie Ihren Einsatz für die gewählte Wettart:

Platzwette max. Gewinn: 0,00

1 Reihen Einsatz: 0,00

+1	+5	+10	+50	+100	+All	Clear
----	----	-----	-----	------	------	-------

Bitte wählen Sie Ihren Einsatz für die gewählte Wettart:

Perfecta max. Gewinn: 0,00

3 Reihen Einsatz: 0,00

+1	+5	+10	+50	+100	+All	Clear
----	----	-----	-----	------	------	-------

Es können beliebig viele dieser Tipps in einem Wettschein zusammengefasst werden. Diese gelten jeweils für sich als Einzelwetten. Es werden alle gewonnenen Einzeltipps summiert und als der Gewinn des Wettscheines verbucht.

Klicken sie auf den Button  um die Einsatz-Eingabe abzuschliessen. Klicken Sie anschließend auf  um die Wettabgabe zu bestätigen und den Wettschein zu drucken.

4.3 Hundewetten - Ergebnisanzeige

Nach jedem Rennen werden die Ergebnisse sofort angezeigt.

Resultate für Rennen Nr. 70	Ergebnis	Quote
1. Platz: Nr. 4	4	2,80
2. Platz: Nr. 1	1	2,20
Exakta: Nr. 4 vor Nr. 1	4 1	11,40

Nach Bekanntgabe des Ergebnisses sind die Gewinne bereits verbucht. Die Wettscheine können im Hauptmenü unter „Ticket prüfen“ überprüft werden.



5. Ticket prüfen

In diesem Kapitel erfahren Sie

- wie Sie Ihr Wett-Ticket überprüfen

Wählen Sie zunächst den Arbeitsbereich



Ticket prüfen

Überprüfen Sie, ob Sie gewonnen haben

5.1 Ticket prüfen

Geben Sie die Ticketnummer über den eingblendeten Nummern-Block ein und bestätigen Sie mit dem **OK**-Button.

ARLAND TECHNOLOGIES HOME INFO CREDITS 10:19 1,00

Gewinn prüfen!

Geben Sie bitte als erstes Ihre Ticketnummer über die Tastatur unten links ein und bestätigen Sie mit [OK].
Einen Tippfehler können Sie mit [Clear] korrigieren.

Wenn die Ticketnummer korrekt ist, müssen Sie über die Tastatur unten rechts noch die PIN Nummer eingeben und mit [OK] bestätigen.

Den etwaigen Gewinn können Sie auf Ihr Guthaben buchen!

Ticketnummer: Ticket-PIN:

1	2	3
4	5	6
7	8	9
Clear	0	OK

1	2	3
4	5	6
7	8	9
Clear	0	OK

PREVIEW VERSION

Geben Sie anschließend im rechten Feld den **PIN-Code** des Tickets ein und bestätigen Sie diesen ebenso mit **OK**. Etwaige Gewinne werden Ihnen auf Ihr Wett-Saldo (Credit), das am Bildschirm rechts oben angezeigt wird, gutgeschrieben. Diesen Betrag können Sie entweder direkt für weitere Spieleinsätze verwenden, oder sich auszahlen lassen.

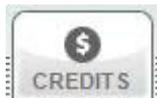


6. Auszahlung von Guthaben (Credits)

In diesem Kapitel erfahren Sie

- wie Sie Gutschriften und Auszahlungstickets generieren
- wie Sie Gutschriften einlösen

Wählen Sie zunächst den Button



6.1 Gutschrift oder Auszahlung

In diesem Menü haben Sie die Wahl zwischen „**Gutschrift generieren**“ und „**Auszahlung**“. Im Feld **CREDIT** sehen Sie Ihr momentan auf dem Terminal vorhandenes Guthaben.



6.1.1 DER GUTSCHRIFT-BON

Der Gutschrift-Bon kann nur wieder eingelöst werden. Wenn Sie diesen Bon einlösen, wird das Guthaben wieder auf CREDIT gebucht. Erkennbar ist dieser Bon u.a. an der 12-stelligen Gutschrift-Nummer. Wenn Sie den Gutschrift-Bon einlösen möchten, klicken Sie auf  und geben die **Ticketnummer** und den **PIN** ein.

6.1.2 DER AUSZAHLUNGS-BON

Die Auszahlung kann **NICHT** wieder **RÜCKGÄNGIG** gemacht werden! Der Kunde erhält einen Auszahlungsbond mit einer 8-stelligen Nummer. Gegen Vorlage dieses Bonds zahlt ihm der Gastwirt den Betrag nach einer Überprüfung aus.

