

Návod k obsluze a údržbě kuželkářských drah a technologie kuželny

I. Kuželkářské dráhy

Konstrukce drah je provedena na bázi dřeva. Proto je nezbytné pro zachování jejich technických parametrů a kvalit udržovat v prostorách kuželny teplotu v rozsahu 15 C až 25 C, atmosférická vlhkost nesmí překročit hodnotu 65%. Dráhy chraňte, před neúměrným mechanickým zatížením, tj. koule nesmí být nahazována na dráhy, ale výhradně na náhozovou desku v hracím prostoru a zamezte vstup na dráhy.

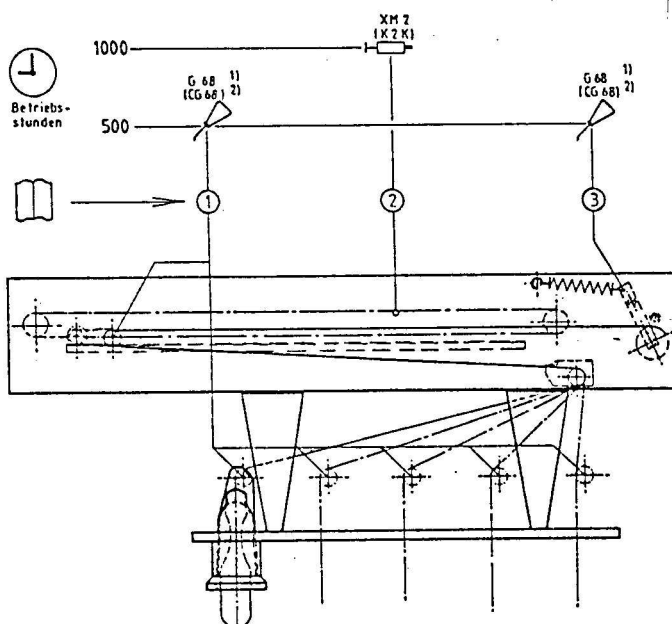
Saduritový povrch drah, náhozovou desku a prostor kuželek doporučujeme denně setřít vlhkým, dobře vyždímaným hadrem, saduritový povrch drah občas přetrít leštěnkou na dráhy (SPRAY-WAX brillant) a do sucha vyleštit flanelem. Plochy s jekorovým povrchem čistit vysavačem. Denně před zahájením provozu je vhodné otřít koule, aby se prach na nich nezadíral do drah.

II. Technologické zařízení

1. Stavěč kuželek KSA 10B :

K základním úkolům údržby stavěče kuželek patří promazávání stroje, seřizování délky šňůr ke kuželkám a případná výměna kuželky.

a) mazání stroje je uvedeno na obrázku 1.

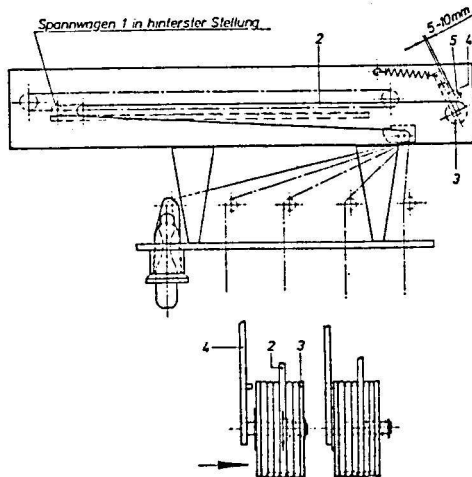


Obr. 1

- Mazat po 500 provozních hodinách 1 kapkou oleje
- Mazat po 1000 provozních hodinách 1 cm vazelíny
- Mazat po 500 provozních hodinách 1 kapkou oleje

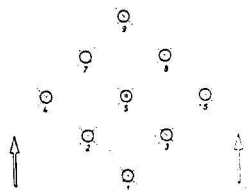
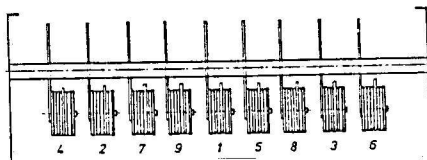
b) seřizování délky šňůr ke kuželkám:

šňůry, na kterých jsou kuželky zavěšeny, se mohou časem vytáhnout či odřít, takže kuželka nezajíždí zcela do uklidňovače a při usazení do ložiska může padat. Proto je nutné délku a stav šňůr občas (cca týdně) překontrolovat a případně opravit. Postup seřízení je zobrazeno na obrázku 2.



Řetězové kolo (1) nastavte do horní úvratí tak, aby kuželky na šňůrách (2) byly vytaženy co nejvýše do uklidňovače. Nastavovacími kladkami (3) vytáhněte kuželku nadoraz do uklidňovače tak, aby mezi kladkou přetěžováku (5) a tyčí (4) vznikla vůle 5 až 10 mm. Způsob odaretování kladek je naznačen na spodním obrázku.

Obr. 2

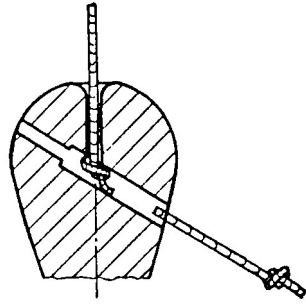


Kladky k jednotlivým kuželkám jsou seřazeny dle obr. 3.

Obr. 3

c) výměna kuželky:

V případě výměny kuželky, nebo jejího opětového navázání v případě přetržení šňůry postupujte podle obrázku 4.



Obr. 4

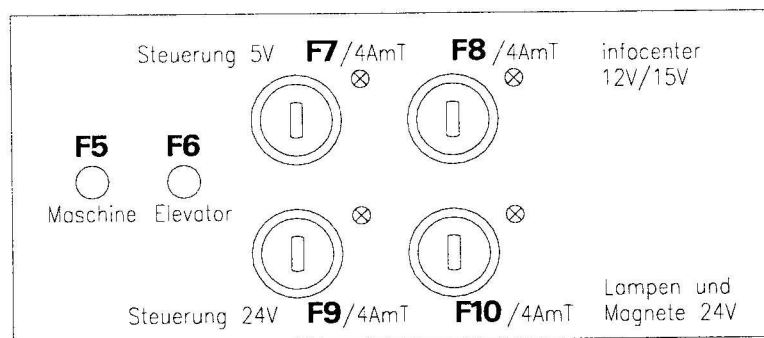
Šňůru protáhněte otvorem v kuželce. Konec šňůry zatavte sirkou či zapalovačem. Na konci šňůry uvažte uzlík a šňůru vtáhněte zpět do kuželky, aby se nemohla pohybovat.

Po výměně kuželky či jejím opětném navázání nezapomeňte seřídít délku šňůry dle výše uvedeného postupu.

2. Ovládání stavěče :

Rozvaděč s ovládáním je uzamčen a klíč od něj má pouze servisní technik. Jakékoliv zasahování a úpravy elektroinstalace a ovládání je zakázáno. Při poruše zatížení volejte servisního technika SCI s.r.o. tel.: 56/ 7276126 nebo 603/455055.

Než zavoláte servisního technika, překontrolujte pojistky zařízení a nadproudé ochrany umístěné na čelní stěně rozvaděče (viz obr. 5).



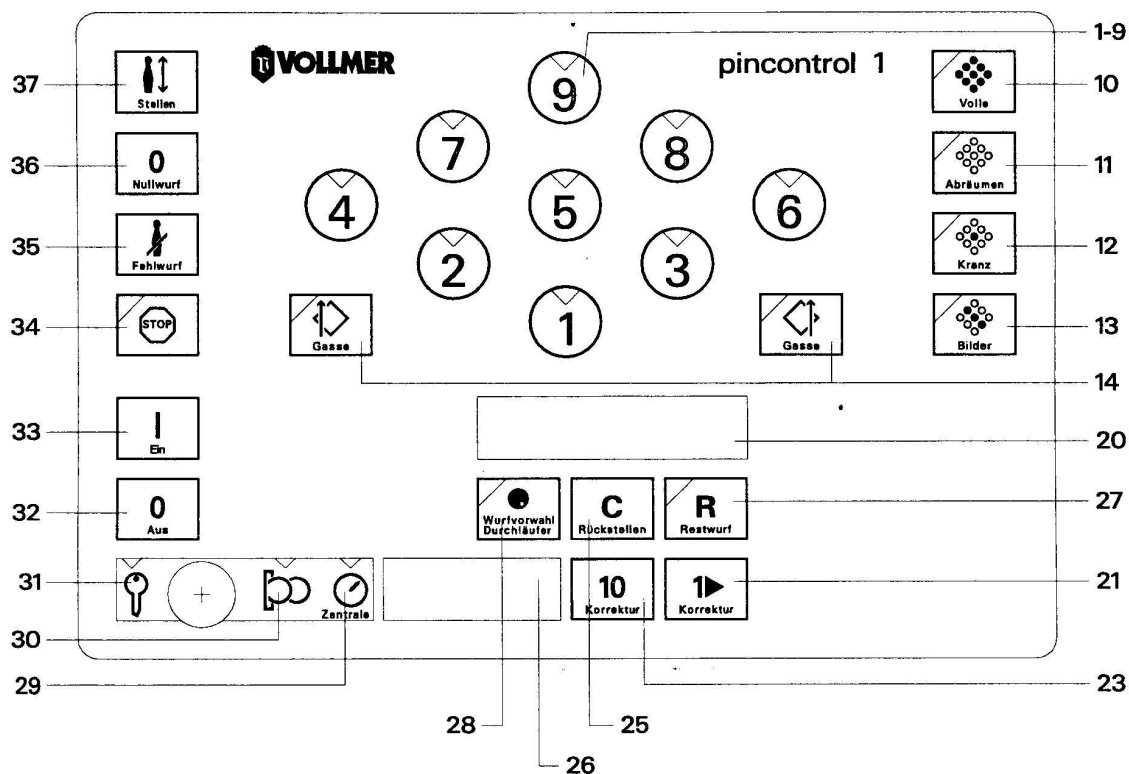
Obr. 5

LEGENDA:

F5 a F6	-nadproudé ochrany motoru (F5) a výtahu koulí (F6)
F7	-ovládací napětí 5V
F8	-totalizátor 12/15V
F9	-ovládací napětí 24V
F10	-žárovky a magnety 24V

2.a) Ovládání PINCONTROL 1:

Ovládací panel je zobrazen na obrázku 6.



Obr. 6

LEGENDA:

1 až 9	zobrazovač předvolby kuželek
10	volba „plné“
11	volba „dorážka“
12	volba „dorážka s věncem“
13	volba „obrazy kuželek“
14	předvolba „uličky“
20	ukazatel předvolby hodů
21	korekční tlačítko-jednotky
23	korekční tlačítko-desítky
25	vynulování
26	ukazatel času hry
27	zbytek hodů
28	předvolba hodů/průběh
29	centrála (zapnutí automatu)
30	mincovník (zapnutí automatu)
31	časovač (zapnutí automatu)
32	programování vypnuto
33	programování zapnuto
34	stop
35	chybný hod
36	nulový hod
37	stavění

Zapnutí automatu

V pozici 29, 30 nebo 31, doba hry je zobrazena na zobrazovači 26.

Nastavení druhu hry

Druh hry se nastavuje tlačítky 10 až 13. Při stisku tlačítka 13 je nutné nastavit požadovaný obraz hry tlačítky 1 až 9. Po nastavení požadovaného obrazce stiskněte tlačítko 37. Po postavení kuželek máte nastaven předvolený obrazec.

Obraz kuželek s dorážkou

Zmáčkněte tlačítko 13 a následně tlačítko 11 nebo 12.

Zapnutí předvolby hodů

Stiskněte tlačítko 33 (zobrazovač 20 svítí) . Stiskněte předvolbu hodů 28 a nastavte požadovaný počet hodů tlačítky 21 a 23.

Vypnutí předvolby hodů

Stiskněte tlačítko 32, zapnutý totalizátor se vypne. Stiskněte tlačítko 32 ještě jednou a předvolba hodů se vypne.

Oprava zbytku hodů

Stiskněte tlačítko 27 a tlačítky 21 a 23 proved'te opravu zbytku hodů.

Zapnutí – vypnutí totalizátoru

Společným stisknutím tlačítek 33 a 32 zapnete – vypnete totalizátor.

Oprava údajů totalizátoru

Opravu údaje celkového výsledku zobrazeného totalizátorem můžete provádět tlačítky 21 a 23.

Zapnutí sportovního programu

Stiskněte tlačítko 33. Dále stiskněte dvakrát 28. Proběhne zkouška kuželek (na infocentru se objeví písmeno P). Po ukončení zkoušky stiskněte ještě jednou tlačítko 28.

Vypnutí sportovního programu

Stiskněte dvakrát tlačítko 32.

Oprava obrazce kuželek při dorážce ve sportovním programu

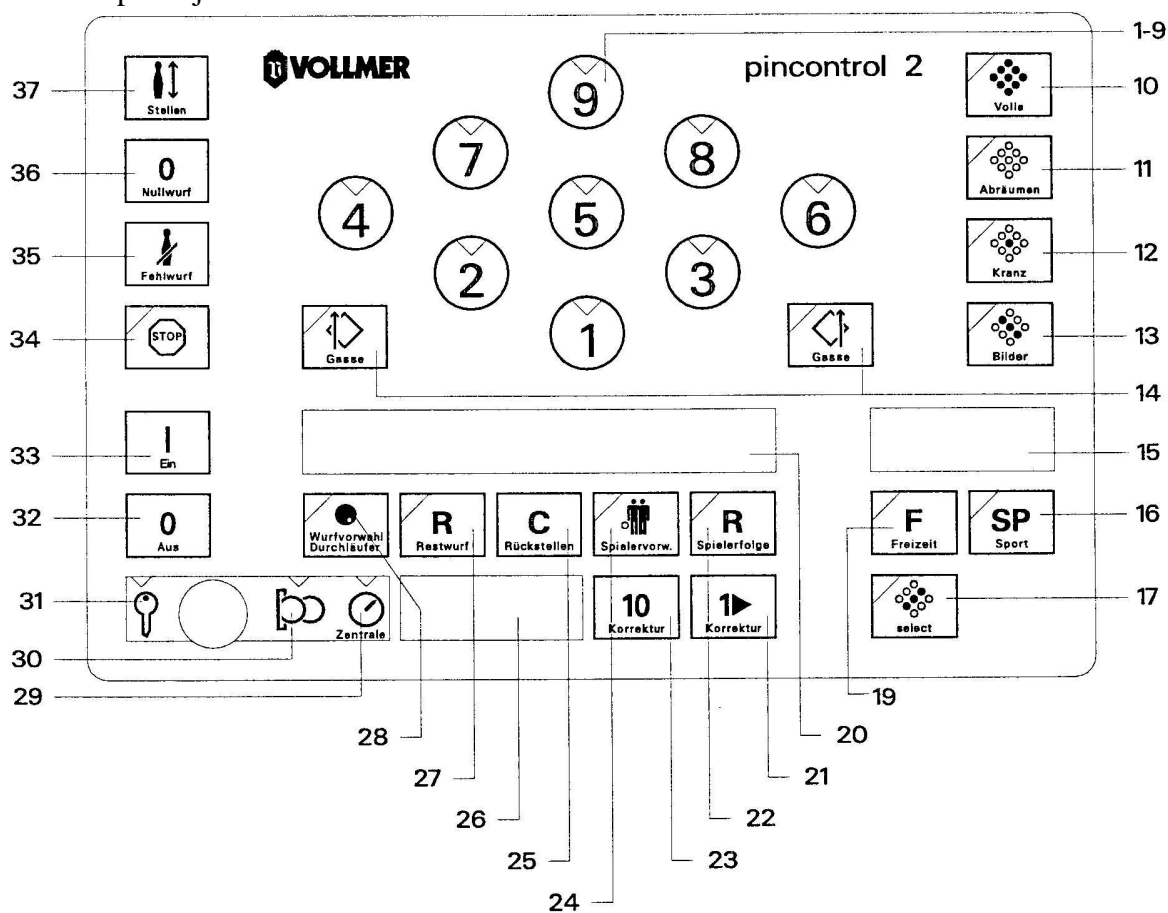
Stiskněte tlačítko 13 a sousední tlačítko 11 nebo 12. Požadovaný obraz nastavte tlačítky 1 až 9. Znovu stiskněte tlačítko 11 nebo 12. Po postavení kuželek získáte požadovaný obrazec.

Automatické vypnutí stroje při zamotání kuželek

Pokud se zamotají natolik, že je automat není schopen sám rozmotat, stiskněte tlačítko 24 „stop“ a kuželky rozmotejte ručně. Po rozmotání kuželek stiskněte tlačítko 37 „stavění“.

2.b) Ovládání PINCONTROL 2:

Ovládací panel je zobrazen na obr. 7.



Obr. 7

LEGENDA:

1 až 9	zobrazovač předvolby kuželek
10	volba „plné“
11	volba „dorážka“
12	volba „dorážka s věncem“
13	volba „obrazy kuželek“
14	předvolba „uličky“
15	ukazatel hracího programu
16	sportovní program
17	výběr překvapujících kuželek
19	společenské hry
20	ukazatel předvolby hodů a hry
21	korekční tlačítko-jednotky
22	aktuální hráč
23	korekční tlačítko-desítky
24	předvolba hry
25	vynulování
26	ukazatel času hry
27	zbytek hodů
28	předvolba hodů/průběh
29	centrála (zapnutí automatu)

30	mincovník (zapnutí automatu)
31	časovač (zapnutí automatu)
32	programování vypnuto
33	programování zapnuto
34	stop
35	chybný hod
36	nulový hod
37	stavění

Zapnutí automatu

V pozici 29, 30 nebo 31, doba hry je zobrazena na zobrazovači 26.

Nastavení druhu hry

Druh hry se nastavuje tlačítky 10 až 13. Při stisku tlačítka 13 je nutné nastavit požadovaný obraz hry tlačítky 1 až 9. Po nastavení požadovaného obrazce stiskněte tlačítko 37. Po postavení kuželek máte nastaven předvolený obrazec.

Obraz kuželek s dorážkou

Zmáčkněte tlačítko 13 a následně tlačítko 11 nebo 12.

Zapnutí předvolby hodů a hry

Stiskněte tlačítko 33 (zobrazovač 20 svítí). Stiskněte předvolbu hodů 28 a nastavte požadovaný počet hodů tlačítky 21 a 23.

U předvolby hry zmáčkněte tlačítko 24 a nastavte požadovaný počet her tlačítky 21 a 23.

Vypnutí předvolby hodů

Stiskněte tlačítko 32, zapnutý totalizátor se vypne. Stiskněte tlačítko 32 ještě jednou a předvolba hodů se vypne.

Oprava zbytku hodů

Stiskněte tlačítko 27 a tlačítky 21 a 23 proved'te opravu zbytku hodů.

Oprava aktuálního stavu hry

Stiskněte tlačítko 22 a tlačítky 21 a 23 proved'te opravu zbytku hodů.

Zapnutí – vypnutí totalizátoru

Společným stisknutím tlačítek 33 a 32 zapnete – vypnete totalizátor.

Oprava údajů totalizátoru

Oprava údaje celkového výsledku zobrazeného totalizátorem můžete provádět tlačítky 21 a 23.

Zapnutí sportovního programu

Stiskněte tlačítko 16. Automaticky se zapojí základní sportovní program č. 20. Proběhne zkouška kuželek (na infocentru se objeví písmeno P). Po ukončení zkoušky stiskněte ještě jednou tlačítko 16. Prvním hodem se zapne automaticky časomíra.

Jiný sportovní program lze nastavit po 1. stlačení tlačítka 16 pomocí korekčního tlačítka 21 nebo 23.

Žlutá – červená karta

Tlačítkem „nulový hod“ 36 se zapojí žlutá a červená karta. Pro vyjmutí žluté karty použijte tlačítko 34 „stop“ a následně tlačítko 36. Po vyjmutí karty stiskněte tlačítko 37 „stavění kuželek“.

Vypnutí sportovního programu

Stiskněte dvakrát tlačítko 32.

Zapnutí společenských her

Stiskněte tlačítko 19. Automaticky se zapojí hra č. 1. Jinou společenskou hru lze nastavit pomocí korekčního tlačítka 21 nebo 23.

Vypnutí společenských her

Stiskněte dvakrát tlačítko 32.

Oprava obrazce kuželek při dorážce ve sportovním programu

Stiskněte tlačítko 13 a sousední tlačítko 11 nebo 12. Požadovaný obraz nastavte tlačítky 1 až 9. Znovu stiskněte tlačítko 11 nebo 12. Po postavení kuželek získáte požadovaný obrazec.

Překvapující kuželky

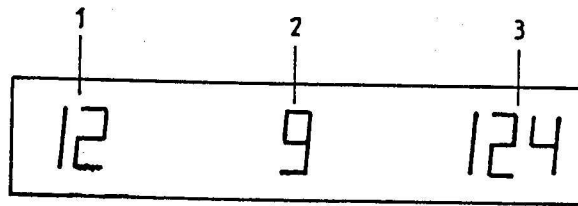
Stiskněte tlačítko 17. Po každém hodu se nastaví jiný obraz kuželek za předpokladu, že tlačítko 16 ani 19 není stisknuté.

Automatické vypnutí stroje při zamotání kuželek

Pokud se zamotají kuželky natolik, že je automat není schopen sám rozmotat, stiskněte tlačítko 34 „stop“ a kuželky rozmotejte ručně. Po rozmotání kuželek stiskněte tlačítko 37 „stavění“.

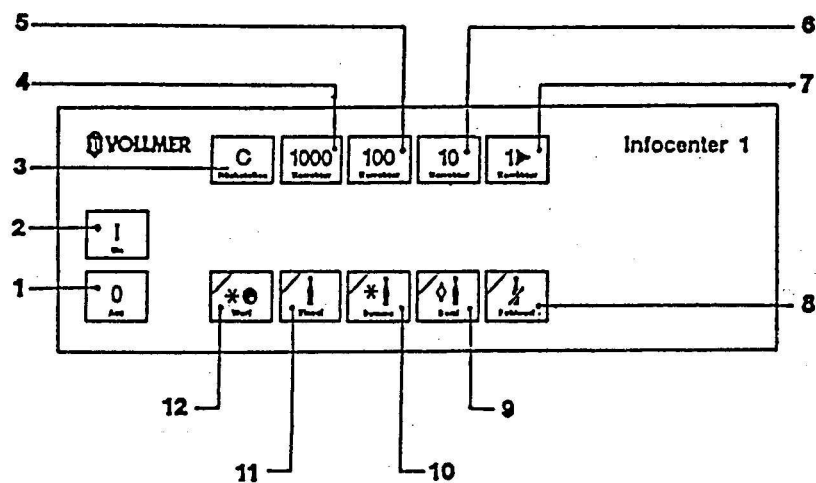
3.a) Totalizátor Infocenter 1:

Totalizátor „Infocenter 1“ je zakreslen na obr. 8. Cifra (1) zobrazuje počet hodů, cifra (2) počet bodů dosažených v aktuálním hodu, cifra (3) celkový počet bodů dosažených ve hře.



Obr. 8

Ovládací panel pro Infocenter 1 je zobrazen na obrázku 9.



Obr. 9

LEGENDA:

- | | |
|--------|----------------------|
| 1 | totalizátor vypnut |
| 2 | totalizátor zapnut |
| 3 | vynulování ukazatelů |
| 4 až 7 | korektura |
| 8 | chybný hod |
| 9 | semi |
| 10 | total |
| 11 | aktuální hod |
| 12 | počet hodů |

Zapnutí a vypnutí totalizátoru

Tlačítkem 1 a 2.

Vynulování ukazatelů

Zmáčknout tlačítko 3, všechny ukazatele se nastaví na 0.

Vynulování jednotlivého ukazatele

Zmáčknout zvolené funkční tlačítko 8 až 12, hned potom tlačítko 3.

Zapnutí jednotlivého ukazatele

Zmáčknout zvolené funkční tlačítko 8 až 12, hned potom tlačítko 2.

Vypnutí jednotlivého ukazatele

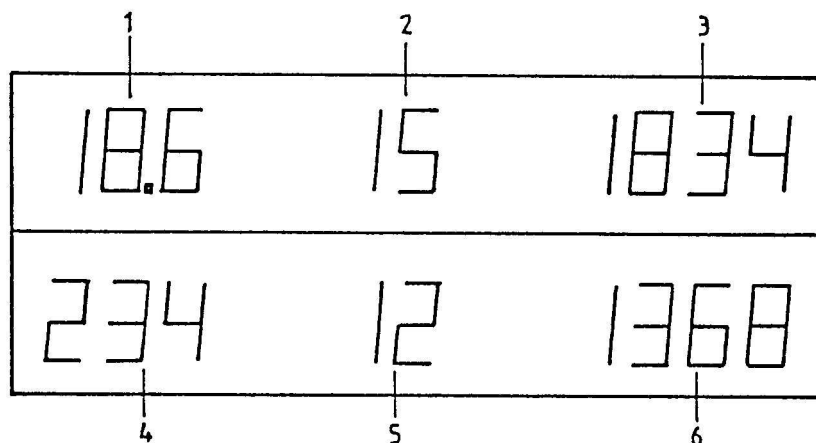
Zmáčknout zvolené funkční tlačítko 8 až 12, hned potom tlačítko 1.

Korektura

Zmáčknout funkční tlačítko 8 až 12, korektura pomocí tlačítek 4 až 7.

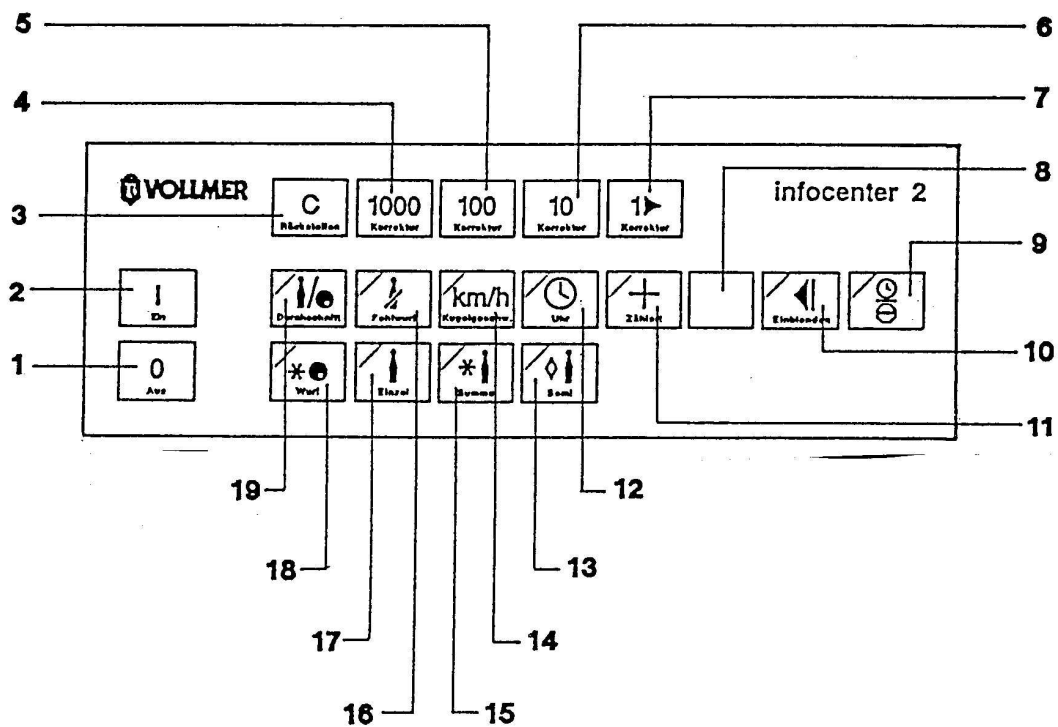
3.b) Totalizátor 2:

Totalizátor „Infocenter 2“ je zakreslen na obr. 10. Cifra (1) zobrazuje sportovní časomíru, cifra (2) počet chybných hodů, cifra (3) mezisoučet bodů, cifra (4) počet hodů, cifra (5) počet bodů dosažených v aktuálním hodu a cifra (6) celkový počet bodů dosažených ve hře.



Obr. 10

Ovládací panel pro Infocenter 2 je zobrazen na obr. 11.



Obr. 11

LEGENDA:

- | | |
|--------|------------------------------|
| 1 | totalizátor vypnut |
| 2 | totalizátor zapnut |
| 3 | vynulování ukazatelů |
| 4 až 7 | korektura |
| 8 | ukazatel druhu počítání |
| 9 | kuželkový timer start – stop |
| 10 | automatika prolínání |
| 11 | druh počítání |
| 12 | kuželkový timer |
| 13 | semi |
| 14 | rychlost koule |
| 15 | total |
| 16 | chybný hod |
| 17 | aktuální hod |
| 18 | počet hodů |
| 19 | průměr (body / hod) |

Zapnutí a vypnutí totalizátoru

Tlačítkem 1 a 2.

Vynulování ukazatelů

Zmáčknout tlačítko 3, všechny ukazatele se nastaví na 0.

Vynulování jednotlivého ukazatele

Zmáčknout zvolené funkční tlačítko 12 až 19, hned potom tlačítko 3.

Zapnutí jednotlivého ukazatele

Zmáčknout zvolené funkční tlačítko 12 až 19, hned potom tlačítko 2.

Vypnutí jednotlivého ukazatele

Zmáčknout zvolené funkční tlačítko 12 až 19, hned potom tlačítko 1.

Korektura

Zmáčknout funkční tlačítko 12 až 19, korektura pomocí tlačítek 4 až 7.

Kuželkový timer start – stop

Zmáčknout tlačítko 9, když indikátor svítí běží čas, ještě jedním zmáčknutím může být čas zastaven, indikátor nesvítí. Čas startuje automaticky při 1. hodě a běží od 20 min. k 0, po uběhnutí času zazní signál.

Automatika prolínání

Zmáčknout tlačítko 10, indikátor svítí, po každém hodu jsou ukázány dodatečné informace. Opětovným stisknutím tlačítka se automatika prolínání vypíná, indikátor nesvítí.

Nastavení druhů počítání

Zmáčknout tlačítko 11, tlačítkem 7 mohou být druhy počítání voleny. Číslo druhu počítání se zobrazuje na indikátoru 8.

- Druh počítání pro sportovní program se automaticky zapíná při spuštění sportovního programu.

0 mezinárodně s 1 pamětí výsledku

1 mezinárodně s pamětí jednotlivého výsledku pro 99 hráčů

2 Rakouské počítání

bez přednároží 1 násobně

s přednárožím 2 násobně

levá ulička 2 násobně

pravá ulička 2 násobně

střední ulička 3 násobně

věnc 3 násobně

všech devět 4 násobně

Paměť jednotlivého výsledku až pro 99 hráčů.

3 hodnocení devíti

při sražení všech devíti kuželek prvním hodem počítá 12 bodů

4 hodnocení věnce

věnc počítá 12 bodů, také když jej bylo dosaženo více hody

5 přednároží 2x

1 násobně, jen když se trefí přední (1.)kuželka, potom 2 násobně

6 Bavorské počítání

všech devět kuželek 1. hodem 24 bodů

věnc 1. hodem 18 bodů

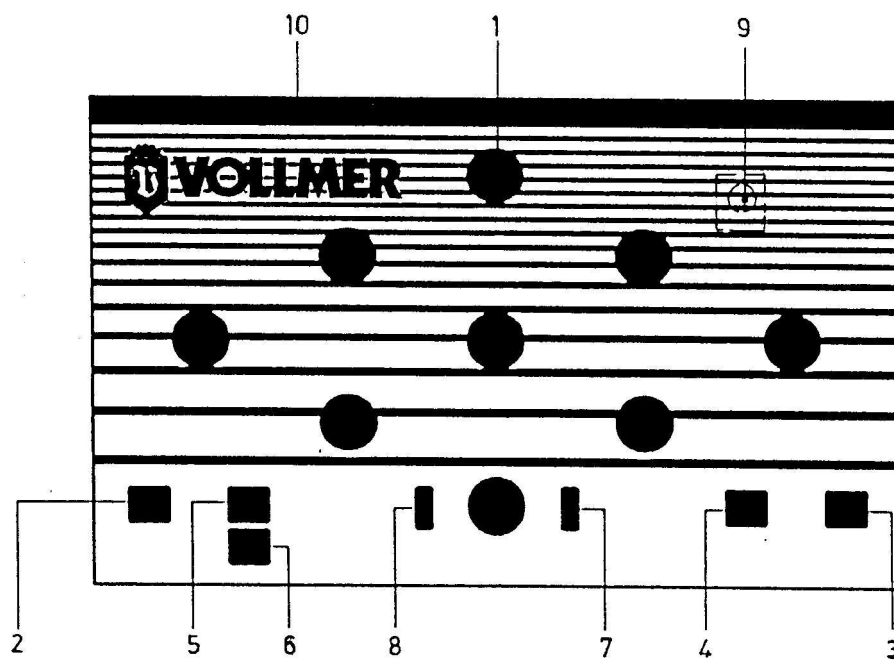
věnc více hody 15 bodů

když kuželka zůstane stát

i po více hodech 12 bodů

4. Zobrazovací tablo

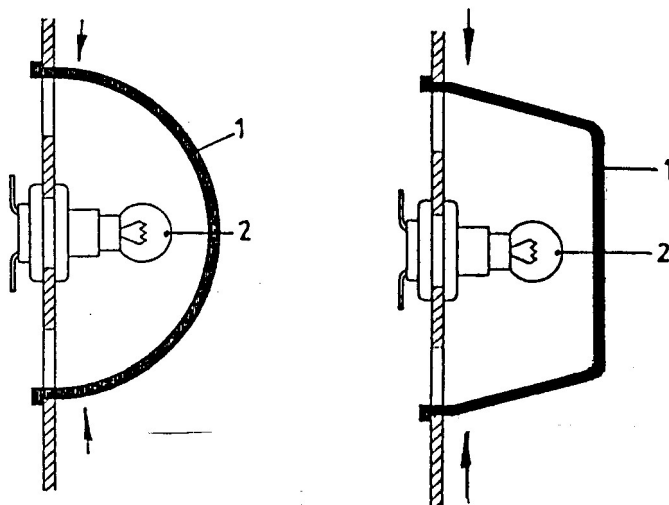
Tablo je zobrazeno na obrázku 12.



Obr. 12

- 1 návěští poražené kuželky
- 2 „volná dráha“
- 3 chybný hod
- 4 přešlap
- 5 žlutá karta
- 6 červená karta
- 7 pravá ulička
- 8 levá ulička
- 9 zvonek

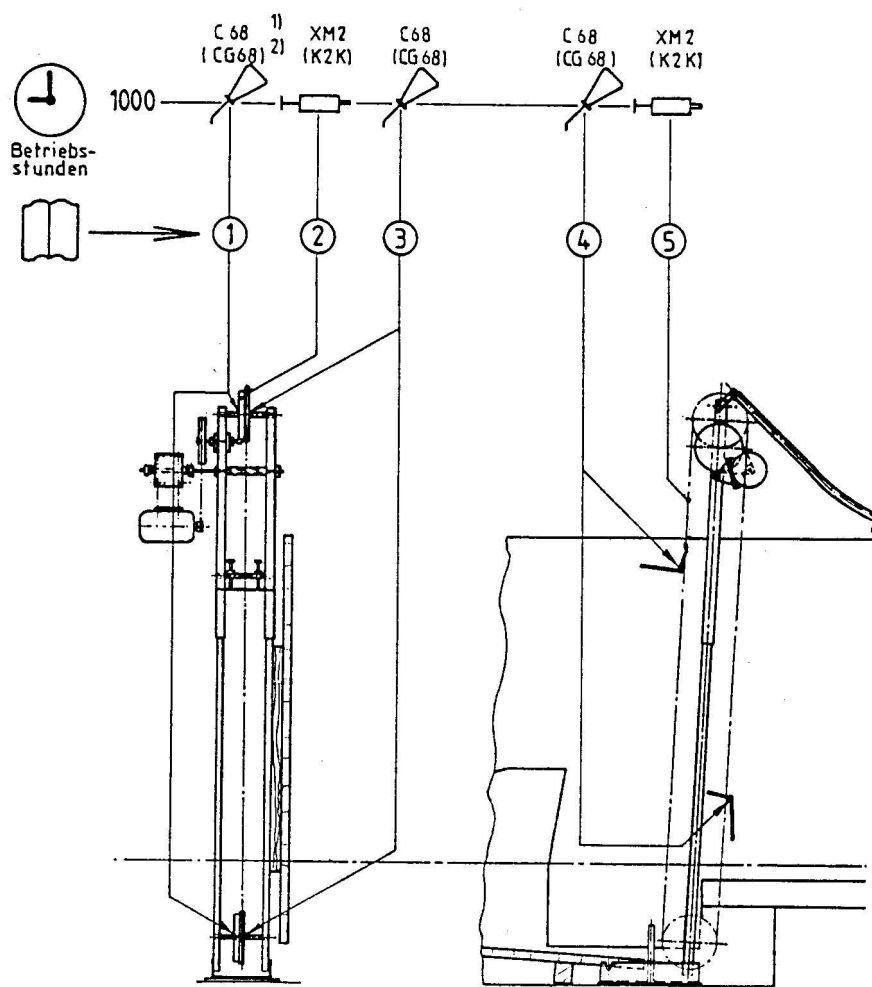
Výměna žárovky v tablu je zobrazeno na obrázku 13. Kryt lampy lze oddělat stisknutím krytu nahore a dole, čímž se uvolní západky krytu a jeho následným vytažením. Žárovky pro tablo jsou bajonetové 5W/30V.



Obr. 13

5. Výtah koulí

Výtah koulí slouží k vracení koulí z dopadliště k zásobníku koulí. K základním úkonům údržby výtahu patří především promazávání stroje dle obrázku 14.

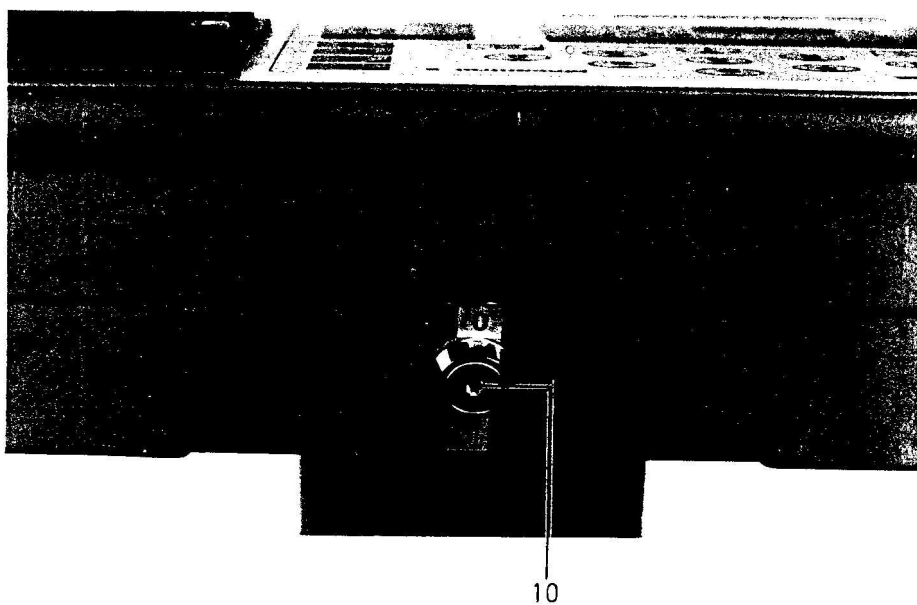
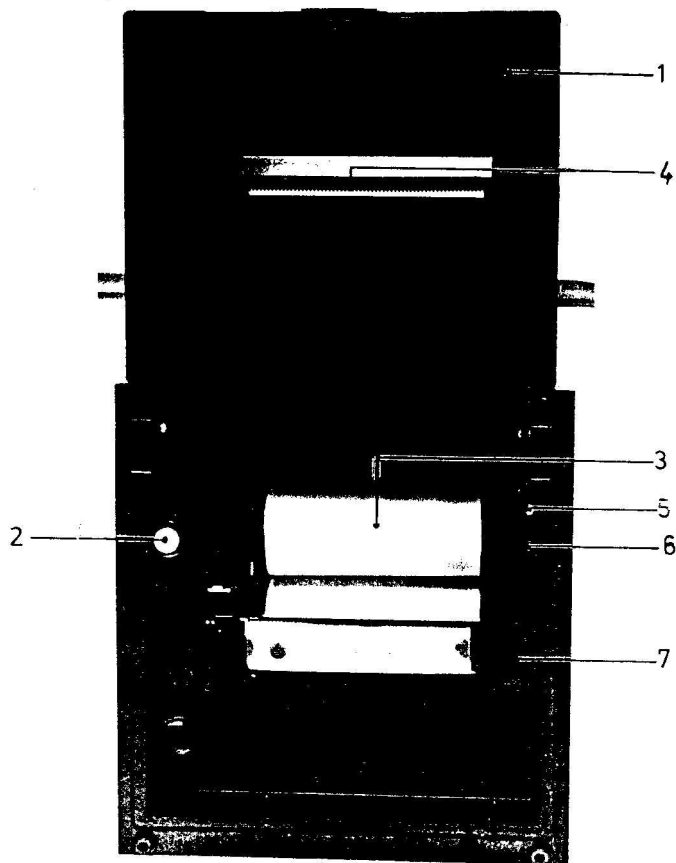


Obr. 14

- Mazat po 1000 provozních hodinách 1 kapkou oleje
- Mazat po 1000 provozních hodinách 1 cm vazelíny
- Mazat po 1000 provozních hodinách 1 kapkou oleje
- Mazat po 1000 provozních hodinách 1 kapkou oleje
- Mazat po 1000 provozních hodinách 1 cm vazelíny

6. Tiskárna Multiprint 4

Tiskárna Multiprint 4 tiskne nejdůležitější data při sportovních kuželkách a kuželkářských hrách. Tisk probíhá automaticky při každém hodu.



Obr. 15

Předpokladem funkce tiskárny je zapnutí hlavního vypínače ovládní stavěče. Vypínač 10 na obrázku 15 zapněte do polohy „I“. Tiskárna se uvádí do provozu zapnutím sportovního programu nebo hry na ovládacím panelu Pincontrol. Odklopte kryt tiskárny 1 a tlačítkem posuvu papíru 2 vysuňte cca 5 cm papíru 3. Ten vsuňte do otvoru výstupu papíru 4 kryt tiskárny uzavřete. Tiskárna je připravena k provozu. Svítí zelená kontrolka.

Pokud tiskárnu nastavíte dříve než zapnete program na ovládacím panelu, tak se tiskárna automaticky do provozu neuvede. Stiskněte proto tl. 2.

Pro každý program tiskne tiskárna vlastní formulář. Na obrázku 16 je ukázka formuláře pro sportovní program, na obrázku 17 je ukázka formuláře pro hry.

VOLLMEYER KEGELSPORT MULTIPRINT 4 - S	
BAHN NR.....	Hlavička
STARTER.....	
START NR.....	
DATUM.....	
WURF NR. HOLZ BILD	
1 2 0	
2 3 0	
3 4 0	
4 5 0	
5 6 0	
6 7 0	
7 8 0	
8 9 0	
9 0 0	
2-SUMME 0 0	Mezisoučet
0 0 0	Oprava výsledku
10 0 0	
11 0 0	
12 0 0	
13 0 0	
14 0 0	
15 0 0	
16 0 0	
17 0 0	
18 0 0	
19 0 0	
20 0 0	
21 0 0	
22 0 0	
23 0 0	
24 0 0	
25 0 0	
26 0 0	
SUMME 0 0	Automatické vyhodnocení po 25 hodech do plných
FELD WURF 0	
MULL WURF 0	
DURCHSCHNITT 0.44	
ZEIT 0.1 MIN	
WURF NR. HOLZ BILD	
27 0 0	Mantinel nebo oprava
28 0 0	Tento výsledek bude vymazán
29 0 0	
30 0 0	
31 0 0	
32 0 0	
33 0 0	
34 0 0	
35 0 0	
36 0 0	
37 0 0	
38 0 0	
39 0 0	
40 0 0	
41 0 0	
42 0 0	
43 0 0	
44 0 0	
45 0 0	
46 0 0	
47 0 0	
48 0 0	
49 0 0	
50 0 0	
SUMME 25	25 hodů dorážky
FELD WURF 2	
MULL WURF 0	
DURCHSCHNITT 3.16	Automatické vyhodnocení po 25 hodech dorážky
ZEIT 9.3 MIN	
TOTAL	
SUMME 315	Konečné vyhodnocení
FELD WURF 3	
MULL WURF 0	
DURCHSCHNITT 4.38	
ZEIT 19.4 MIN	

Obr. 16

VOLLMEYER KEGELSPORT MULTIPRINT 4 - S	
BAHN NR.....	Hlavička
STARTER.....	
DATUM.....	
GROSSER FREDENBAUM BILD/WURF HOLZ	Označení hry
L/S	Hráč 1
6 8 9 2	
6/5 7 8	Hráč 2
8 4	
R/S	
7 8 7 3	
7 8 6 6	
9 5	
1/1 6/6	
2/1 8/12	
3/1 9/12	
4/2 0 20/12 12	
5/1 20/15	
6/1 30/18	
7/2 14 21/21 14	
8/2 16 16/16 8	
9/2 27 0/27 0	
10/2 20 20/40 10	
11/1 22/33	
12/3 12 12 12/12	
12 0	
RANG SPIELER	Vyhodnocení
1. 1 354	
2. 2 347	

Obr. 17

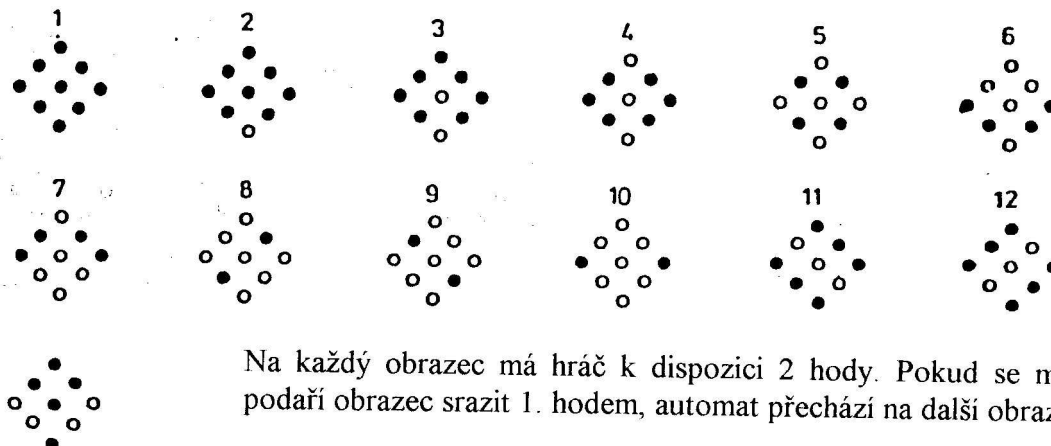
III. Společenské hry a sportovní programy

Ovládání kuželek PINCONTROL 2 umožňuje zapnutí programů „společenské hry“ a „sportovní programy“. Způsob obsluhy těchto programů je podrobně popsán v kapitole 2.b) Ovládání PINCONTROL 2.

1. společenské hry:

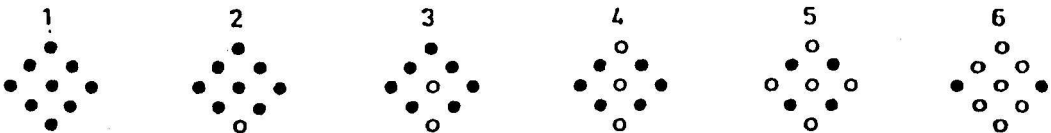
F 20 – F 31

Velká cena SCI



F 32 – F 37

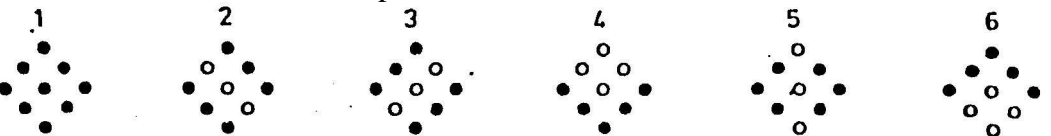
Česká partie



Na každý obrazec má hráč k dispozici 2 hody.

F 38 – F 43

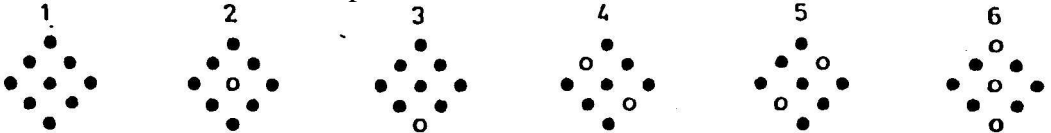
Moravská partie



Na každý obrazec má hráč k dispozici 2 hody.

F 44 – F 49

Slezská partie



Na každý obrazec má hráč k dispozici 2 hody.

Programy F 50 – F 96 se v České republice nepoužívají.

2. Sportovní programy:

2.a) Závodní programy:

Jednotlivé programy se automaticky přepínají (plné – dorážka) a jsou nastaveny vždy pouze pro jednoho hráče !!!






<u>SP 20 – SP 21</u>	25 hodů do plných 25 hodů dorážka	Časomíra 20 min.
<u>SP 22</u>	25 hodů do plných	Časomíra 10 min.
<u>SP 23</u>	25 hodů dorážka	Časomíra 10 min.
<u>SP 24 – SP 25</u>	50 hodů do plných 50 hodů dorážka	Časomíra 40 min.
<u>SP 26 – SP 27</u>	15 hodů do plných 15 hodů dorážka	Časomíra od 0 min. dále
<u>SP 28 – SP 29</u>	20 hodů do plných 20 hodů dorážka	Časomíra od 0 min. dále






Programy SP 32 – SP 47 se v České republice nepoužívají.

2.b) Treninkové programy:









Jednotlivé treninkové programy se nastavují samostatně na ovládacím panelu a každý z programů je pouze pro jednoho hráče. Časomíra se při treninkových programech nepouští.

Treninkový program









SP 48		10 hodů pravou uličkou
SP 49		10 hodů levou uličkou
SP 50		10 hodů pravou uličkou
SP 51		10 hodů levou uličkou
SP 52		5 hodů pravou uličkou

SP 53		5 hodů levou uličkou
SP 54		10 hodů pravou uličkou
SP 55		10 hodů levou uličkou
SP 56		15 hodů pravou uličkou
SP 57		15 hodů levou uličkou





Tréninkový program II

SP 58		15 hodů pravou uličkou
SP 59		15 hodů levou uličkou
SP 60		10 hodů pravou uličkou
SP 61		10 hodů levou uličkou
SP 62		10 hodů pravou uličkou
SP 63		10 hodů levou uličkou
SP 64		15 hodů pravou uličkou
SP 65		15 hodů levou uličkou























Tréninkový program III

SP 66		15 hodů pravou uličkou
SP 67		15 hodů levou uličkou
SP 68		10 hodů pravou uličkou
SP 69		10 hodů levou uličkou
SP 70		10 hodů levou uličkou
SP 71		10 hodů pravou uličkou
SP 72		15 hodů levou uličkou
SP 73		15 hodů pravou uličkou

Tréninkový program IV

SP 74		20 hodů pravou uličkou
SP 75		20 hodů levou uličkou
SP 76		5 hodů
SP 77		5 hodů

Tréninkový program V (Program pro koncentraci)

SP 78		10 hodů
SP 79		5 hodů
SP 80		5 hodů
SP 81		5 hodů
SP 82		5 hodů
SP 83		5 hodů
SP 84		5 hodů
SP 85		5 hodů
SP 86		5 hodů
SP 87		5 hodů
SP 88		5 hodů
SP 89		5 hodů
SP 90		5 hodů
SP 91		5 hodů
SP 92		5 hodů
SP 93		5 hodů
SP 94		10 hodů
SP 95		10 hodů
SP 96		10 hodů
SP 97		10 hodů
SP 98		10 hodů
SP 99		10 hodů