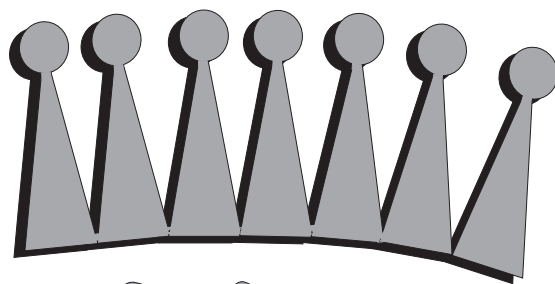


MONTECARLO

MANUAL TÉCNICO



K7

KURSAAL

Pol. Ind. Uritiasolo
C/ Uritiasolo, 10
Tel.: 945 131 067 - Fax: 945 232 184
01006 VITORIA - GASTEIZ
ESPAÑA

MANUAL TÉCNICO

MONTECARLO

ÍNDICE

	Pag.
1. INSTALACIÓN	
INSTALACIÓN.....	1
2. CARACTERÍSTICAS GENERALES	
2.1 COSTE DE LA PARTIDA	2
2.2 DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	2
2.3 DESCRIPCIÓN DE PULSADORES.....	4
2.4 DIAGRAMA DE FLUJO DE MONEDAS	5
2.5 DATOS TÉCNICOS.....	6
2.6 DIAGRAMA DE CONEXIONES.....	7
3. SERVICIO TÉCNICO	
3.1 INTRODUCCIÓN	8
3.2 TEST, INICIALIZACIÓN	9
3.3 DESCARGA POR INTERRUPTOR	12
3.4 RECAUDACIÓN Y PUESTA A "0"	13
3.5 CÓDIGOS DE ERROR.....	14
4. SISTEMA DE CONTABILIDAD	
4.1 CONTADORES MECÁNICOS	15
4.2 CONTADORES ELECTRÓNICOS.....	15
5. ESQUEMAS	18
SITUACIÓN DE COMPONENTES	
ESQUEMAS DE CONEXIONADO	
ESQUEMAS ELÉCTRICOS	
6. DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD CE	59

INSTALACIÓN

Recomendaciones de instalación, para un correcto funcionamiento:

- En la ubicación de la máquina, se han de seguir las siguientes condiciones:
 - Evitar lugares con iluminación directa excesiva.
 - Evitar lugares en el que reciba la luz solar directa.
 - Evitar lugares con humedad.
 - Evitar ambientes polvorientos.
 - Ubicar la máquina sobre superficies planas

IMPORTANTE

Para una correcta instalación de la maquina, es imprescindible fijarla sobre una superficie vertical que garantice la seguridad durante el normal funcionamiento y el servicio tecnico.

Si se emplea una fijación distinta a la suministrada por K7 KURSAAL, esta debera ser solida y anclada a la estructura del edificio.

- En la puesta en marcha, seguir las siguientes recomendaciones:
 - Asegurarse que el enchufe tiene toma de tierra y la tensión corresponde a la seleccionada en el Transformador de alimentación (normalmente 220 Vac).
 - Comprobar el correcto ensamblaje de: Cabezal, patas, etc.
 - Llenado de pagadores.
 - Conectar la máquina y configurar las opciones deseadas.
- Recomendaciones de mantenimiento periódico:
 - Comprobación del correcto funcionamiento de lámparas y leds, puesto que son partes muy importantes del juego de la máquina.
 - Mantener limpios de polvo y suciedad, el tablero, lectores infrarrojo así como el resto de la máquina.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

COSTE DE LA PARTIDA

La entrada de monedas de la máquina admite monedas de **0,10 - 0,20 - 0,50 - 1 y 2 €**, siendo el coste de cada cartón de **0,20 €**, **0,40 €** en el caso de doble apuesta y **0,60 €** si se juega a triple apuesta.

El selector dispone de un dispositivo de bloqueo que impide introducir monedas cuando los depósitos de reserva de pagos no disponen de las suficientes monedas para finalizar el pago.

Para las comunidades que se necesita se incorpora un mecanismo que permite la devolución automática y voluntaria al jugador, del dinero no empleado en el juego.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

JUEGO BASICO

. La partida se inicia accionando el pulsador de **Start/Doblar-Bonos** (pudiendo escoger entre las modalidades de apuesta de **0,20 € - 0,40 € y 0,60 €**), o automáticamente una vez transcurridos 5 segundos desde la introducción de la última moneda.

A partir de ese instante se produce un sorteo automático en la **Tabla de Premios**. El dispositivo del sorteo está constituido por 3 figuras por fila y de 7 figuras por columna, en un total de 3 columnas que evolucionan y se detienen automáticamente a través de un dispositivo de lamparas.

Si la combinación que resulta de ese sorteo coincide con alguna de las combinaciones ganadoras, se consigue el premio correspondiente. Si coincide un número sobre figura (1, 2 ó 3) estos pasarán al marcador de **Puntos Acumulados**

De no conseguir premio, la maquina realizara la activación de 1 cartón, y de esta manera hasta 7 cartones, pudiendo conseguir en cada cartón la iluminación de premios especiales, gracias al sorteo de figuras realizado anteriormente.

Si no se desea agotar el total de cartones, accionar el pulsador **Start Bolas**, para comenzar el juego de Bingo.

JUEGO DE BINGO

El juego consiste en el lanzamiento de 5 bolas al tablero de juego y en correspondencia ir iluminando los números de los cartones activos para conseguir los premios indicados en el **Plan de Ganancias**.

Si durante el juego de Bingo, esta activado el especial **Diagonales**, se pagaran como premio las combinaciones de 3, 4 y 5 en linea, marcadas con lineas rojas.

Si esta activado el especial **Super Corner**, la combinación de las 4 esquinas del cartón tiene un pago equivalente a 5 en linea.

Si esta activado el **Super Linea** las combinaciones de 3, 4 y 5 en linea se consideran premios especiales y se pagan como tales.

Una vez lanzadas las 5 bolas, el jugador puede optar por terminar la partida de bingo y si se ha conseguido un premio Cobrar o arriesgar a doble-bonos o bien jugar una bola extra que se obtiene por sorteo de un número variable de **Puntos** que se consiguen en el **Juego Básico**.

Al conseguir un premio, la maquina da opción a arriesgarlo al Doble/Bonus mediante el pulsador Doblar/Bonos o cobrarlo con el pulsador Cobrar.

En el caso de arriesgarlo y no doblar, la maquina realizara un sorteo de Bonos. Esos Bonos se pueden ir acumulando en un marcador de **Bonos**.

JUEGO CON BONOS

Cuando en el marcador de **Bonos** hay una cantidad distinta de cero y siempre que haya credits, el jugador puede optar en jugar en un juego superior, que se activa con el pulsador **Seleccione Juego**. Existen tres planes de ganancias para el juego superior. Cada vez que el jugador pulse STARDOBLARBONOS, se descontaran los credits y bonos correspondientes al plan seleccionado.

Cuando se obtiene una combinacion ganadora, el jugador puede optar por **Cobrar** la cantidad indicada en el **Banco de Pagos** o arriesgarla al juego de **DOBLE/BONOS**, siempre y cuando sea una cantidad superior a 150 BONOS. En este caso si supera los 150 bonos, se cobraría.

PLAN DE GANANCIAS EN EL JUEGO BÁSICO

PLAN DE GANANCIAS EN EL JUEGO CON BONOS

1 CRÉDITO	2 CRÉDITOS	3 CRÉDITOS		1 CRÉDITO + 1 BONO	2 CRÉDITOS + 2 BONOS	3 CRÉDITOS + 3 BONOS
0,80	1,60	2,40	3 en línea	1,60	2,40	3,20
4	8	12	4 en línea corner 3 en super línea	12	16	20
20	36	52	1 CARTONES 2 5 en Línea 3 Start 4	40	60	80
28	44	60	5 Super Corner 6 con luz 7 4 en Super Linea con luz	50	80	110
40	80	120	1 CARTONES 2 5 en Super 3 Linea con luz 4	60	100	160
80	160	240	5 Super Start 6 con luz 7 PREMIO MÁXIMO	80	160	240

DESCRIPCIÓN DE PULSADORES

TEST

R

Permite:
Retroceder
en la
selección

C

Permite:
Comprobar
la selección

A

Permite:
Avanzar
en la
selección

I

Permite:
Aceptar
la selección

AZUL

SELECCIONE
JUEGO

ROJO

COBRAR
DEVOLUCIÓN
BANCO

AMARILLO

START
BOLAS
BOLA
EXTRA

VERDE

START
DOBLAR
BONOS

JUEGO

Permite:

Seleccionar el tipo de
apuesta y pasar del
juego convencional
al juego de Bonos

Permite:

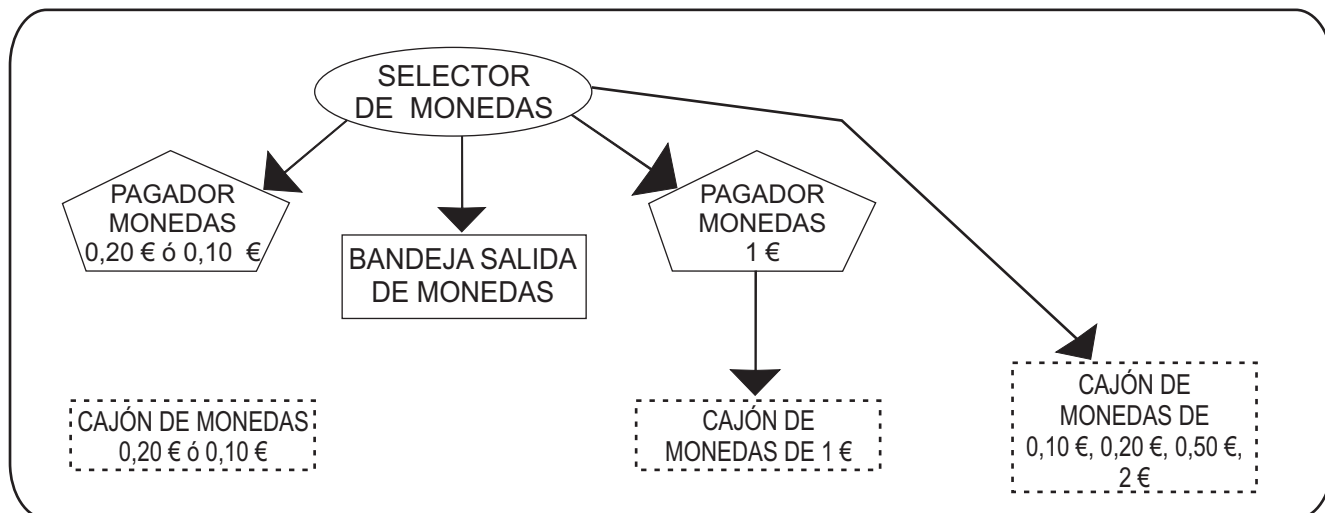
Cobrar el premio
conseguido y
recuperar Banco
de Monedas

Permite:

Iniciar la jugada
de Bingo y seleccionar
la bola extra

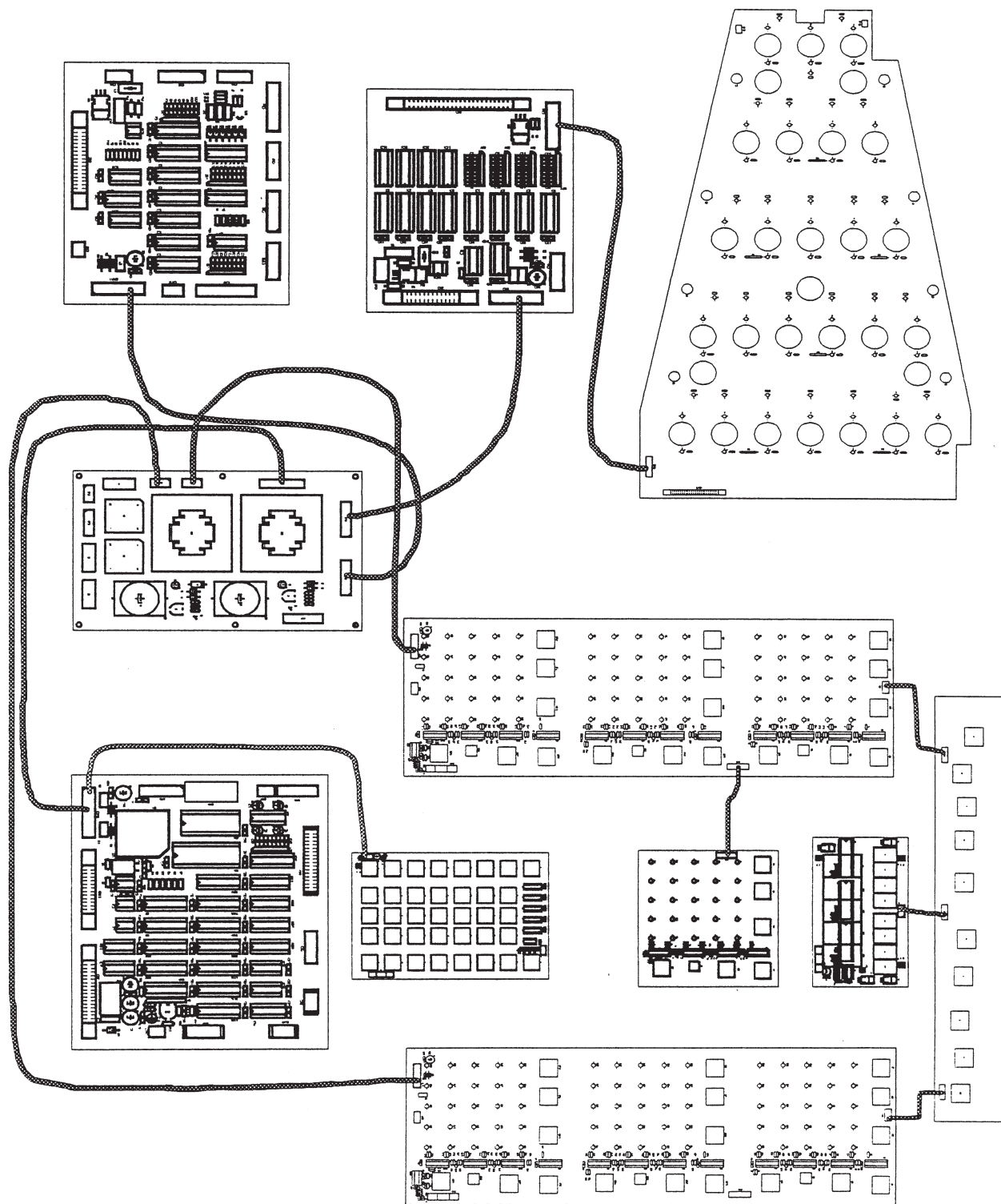
Permite:

Comenzar la
partida, acumular
monedas y elegir
doblar o BONOS

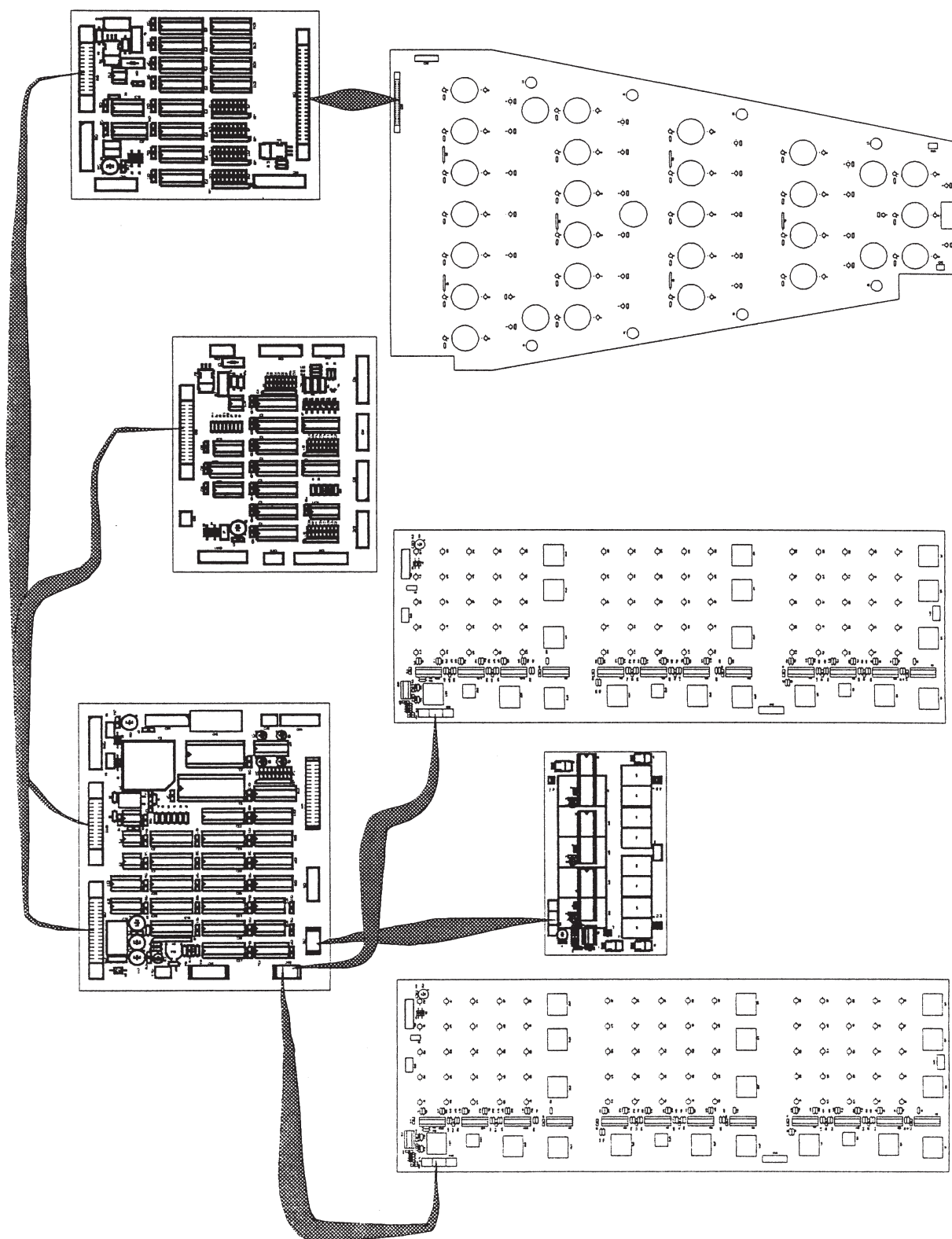
DIAGRAMA DE FLUJO DE MONEDAS**DATOS TÉCNICOS**

Alimentación	
Vin: 200/220/240	Vac Pt.: 170 W Hz: 50
Selector	
Alimentación:	Vin: + 12dc (-30%, -20%) Imín: 46 mA Imáx: 250 mA
Aceptación:	0,10 - 0,20 - 0,50 - 1 € - 2 €
Pagadores	
Alimentación:	Vin: 12vdc Imín: 240 mA Imáx: 3 A (+/- 20%)
Aceptación:	Monedas de 0,20 €
Capacidad máx:	1.100 unidades
Aceptación:	Monedas de 1 €
Capacidad máx:	600 unidades
Fabricante	
Máquina tipo:	MÁQUINA RECREATIVA TIPO "B"
Fabricado por:	K7 KURSAAL
Domicilio:	C/ URITIASOLO, 10 POLÍGONO INDUSTRIAL URITIASOLO 01006 VITORIA-GASTEIZ ESPAÑA
Modelo:	BINGO - MONTECARLO
Destino:	ESPAÑA

DIAGRAMA DE CONEXIONES



*CONEXIONADO ALIMENTACIONES



*CONEXIONADO CABLE PLANO

SERVICIO TÉCNICO

INTRODUCCIÓN

Abriendo el cajón de servicio y el cajón de recaudación se puede acceder a realizar las siguientes operaciones:

TEST

DESCARGA POR INTERRUPTOR

RECAUDACIÓN Y PUESTA A "0"

ACTUALIZACIÓN DE FECHA DE RECAUDACIÓN

También veremos en este apartado la lista de Códigos de Error.

TEST

MODO TEST

- **Entrada:** Habiendo acabado la partida abrir la puerta de servicio.

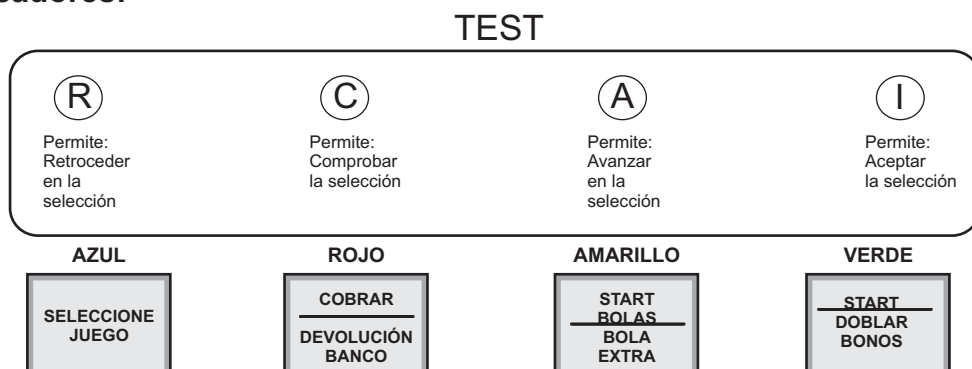
Activar el interruptor de TEST, aparecerá en pantalla "TEST".

Actuar sobre los pulsadores correspondientes para seleccionar la fase elegida.

- **Salida:** Si se está dentro de una fase, se necesita salir de ella y seguidamente desactivar el interruptor de TEST, en pantalla aparecerá "GAME OVER".

Si no está dentro de ninguna fase, simplemente desactivar el interruptor de TEST.

- **Pulsadores:**



TIPOS DE FASES

- Fase 1 Luces
- Fase 2 Micros (test de pulsadores, interruptores, microinterruptores, micros de pagadores y detectores de bola)
- Fase 3 Motores (Subebola, tamiz)
- Fase 4 Sonido
- Fase 5 Display
- Fase 6 Configuración (porcen, reserva,escibi, , nº local, nº falta, Banco de Pagos, Cambio, aviso de falta, premio con falta)
- Fase 7 Contadores mecanicos (entradas, salidas)
- Fase 8 Hopper (Hop 1, Hop 2)
- Fase 9 Timedate
- Fase 10 Cont. Totales
- Fase 11 Cont. Especial
- Fase 12 Ultimas Jugadas
- Fase 13 Billetes
- Fase 14 Monedas

- Luces: Comprobación de los indicadores luminosos.

Habiendo entrado en la fase, se ilumina la bola 1 de todos los cartones y del tablero.

Mediante los pulsadores **R** y **A** (retroceder y avanzar), se comprueba 1 a 1, en sentido ascendente o descendente, todas y cada una de las luces.

- Micros: Comprobación de los microinterruptores.

Los pulsadores R y A permiten desplazarse por los diferentes microinterruptores que saldrán indicados en pantalla junto al estado en que se encuentran (on/off).

PUL. STAR/DOBLE-BONOS
PUL. STAR BOLAS
PUL. SELECCIONE JUEGO
PUL. COBRAR/DEV. BANCO
MICRO CAJÓN
INT. DESCARGA
INT. TEST
DET. SUBIDA BOLA

DET. CANAL BOLAS
SALIDA PAGADOR 2
SALIDA PAGADOR 1
PAGADOR LLENO 1
PAGADOR LLENO 2
MICRO MOTOR TAMIZ
MICRO FALTA

-Motores: Comprobación de los motores.

Pulsando **R** y **A** se selecciona el motor (subebolas, tamiz).

Para entrar en cualquiera de ellos pulsar **I** (Intro).

Pulsando **C** (comprobar) se verifica el funcionamiento del motor seleccionado (on/off).

-Sonido: Comprobación de todos los sonidos que dispone la máquina.

R y A (retroceder y avanzar).....Seleccionar sonido

C (comprobar).....Comprobar sonido

(Conforme se va avanzando y retrocediendo suenan los sonidos, y pulsando **C** se repite otra vez el mismo).

-Display: Comprobación de los displays de la placa de dígitos.

Mediante los pulsadores **R** y **A** se obtiene la visualización segmento a segmento de los 7 caracteres del display, y seguidamente display a display con todos los segmentos encendidos.

Para seleccionar el color (rojo o verde) de los display bi-color, pulsar **C**.

-Config: Programación de las diferentes modalidades de las que dispone la máquina.

R y ADesplazamiento atrás/alante

CCambiar configuración.

¡Para una buena programación se debe salir primero de la modalidad escogida y una vez hecha la modificación, salir del TEST; necesariamente en este orden !

A) Porcen (71%, 73%, 76%, 79%)

Opción de variar el porcentaje de la máquina.

B) Modo Exhibición (si/no), Inicialización:

SI (activado). Modo de exhibición, te permite jugar sin monedas, pulsando I la máquina te da 4 créditos.

NO (desactivado). No se podrá jugar en modo exhibición.

Entrando y saliendo del modo exhibición se oirán tres señales acústicas, de esta manera se inicializará la máquina.

C) BANCO DE PAGOS.

Para las Comunidades Autónomas que se necesita se incorpora un mecanismo para el pago automatico de todos los premios.

Para activarlo o desactivarlo, activar el pulsador de **Cobrar** durante 5 seg.

D) CAMBIO

Para las Comunidades Autonomas que se necesita se incorpora un mecanismo que permite la devolución automática y voluntaria al jugador, del dinero no empleado en el juego.

C) N° Local (0,1,2,3,4)

Indicativo de cambios de local. Posteriormente se mostraran los contadores de entradas, salidas y entradas para cada año y cada local. Cont. ESPECIAL

E) Aviso de FALTA (01,02,): Permite configurar el tipo de falta que desee.

	N° BOLAS	AVISOS
01	1	0
02	1	1

01 Con 1 ó más bolas en tablero y haciendo falta se acaba la partida.

02 En este caso con 1 ó más bolas en tablero a la primera falta te da un aviso, y a la segunda se acaba la partida. En el caso de que se produzca en la bola nº 5 ó 6, no efectuara ningún aviso y se anulara la partida.

F) Premio con FALTA (si/no)

SI (activado). Si a la hora de realizar la falta se había conseguido un premio, te lo paga y se acaba la partida.

NO (desactivado). En este caso, si se realiza una falta y hay un premio conseguido se acaba la partida sin pagarlo.

G) Tiempo por Bola (si/no)

1 - Cada 3 seg. Sube una bola al tablero de juego.

2 - Cada 1,2 seg. Sube una bola al tablero de juego.

- CONTADORES:

ENTRADAS y SALIDAS - Cada vez que se pulsa COBRAR se incrementa un paso en el contador mecánico.

- Hopper: Comprobación de los pagadores.

Al activar la comprobación (si), el pagador paga 20 monedas contabilizadas en pantalla, y se detiene (no).

- Timedate: Permite la visualización de la fecha y hora.

- Cont. Tot.: Permite la visualización de los contadores electrónicos.

- Cont SPE.: Permite la visualización de los contadores electrónicos por años y locales.

- Billetero: Permite comprobar el correcto funcionamiento del billetero y habilitar e inhabilitar el billete de 5, 10 ó 20 €

- Jugadas: Permite la visualización de las últimas 10 jugadas.

-Monedas: Permite la comprobación del correcto funcionamiento del selector de monedas, de la bobinas desviadoras y del desvío de monedas de hopper a cajón

DESCARGA POR INTERRUPTOR

Activado el interruptor de descarga, permite el vaciado de los pagadores.

R Descargar/Stop
I Seleccionar Hp1 0,20 € / Hp2 1€

En pantalla aparece "Descarga
Hp1 / Hp2

La función de esta descarga es simplemente de comprobación, las monedas extraídas se contabilizarán en pantalla, dichas monedas tendrán que ser devueltas a los pagadores.

RECAUDACIÓN Y PUESTA A “0”

En el cajón de recaudación se encuentra el interruptor que nos permitirá entrar en modo de recaudación.

En pantalla aparecerá “Contador”.

I Para desplazarse
R Puesta a “0” de contadores.

El alfanumérico indica si se trata de: Total Entradas.
Total Salidas.
Total Cajón.

Entrada 10 Cent.	Cajón 10 Cent.	Billetes de 5 €
Entrada 20 Cent.	Cajón 20 Cent.	Billetes de 10 €
Entrada 50 Cent.	Cajón 50 Cent.	Billetes de 20 €
Entrada 1 €uro	Cajón 1 €uro	
Entrada 2 €uros	Cajón 2 €uros	
Entrada 5 €uros	Cajón 5 €uros	

Para actualizar la fecha de recaudación, entrar en fase 11 del TEST (Cont Parcial), activar el interruptor de descarga y salir de dicha fase. Además de actualizar la fecha, los contadores se pondrán a “0”.

CÓDIGOS DE ERROR

Al detectar alguna anomalía en el funcionamiento normal de la máquina, ésta bloquea por completo el sistema de juego quedando Fuera de Servicio ☐.

HP 1 FUS11	Error hopper 0,10 € ó 0,20 €
HP 2 FUS22	Error hopper 1 €
RAM ERR FUS01	Error interno
E2P ERR FUS31	Error contador electrónico
SUBE BOLAS ERROR	Error en sube bolas
BOLAS ERROR	Demasiadas bolas en juego
TIME ERROR	Calendario incorrecto
COUNTER ERROR	Contador mecánico desconectado
ERROR TAMIZ	Error en bandeja tamiz

IMPORTANTE: Si durante el pago de un mismo premio, la maquina es desconectada dos veces de la red eléctrica, la maquina se quedará en un Fuera de Servicio permanente.

Para salir de este Fuera de Servicio, basta con activar y desactivar el interruptor de TEST y la maquina continuará con el pago pendiente

SISTEMA DE CONTABILIDAD

CONTADORES MECÁNICOS

La máquina dispone de dos contadores mecánicos de fácil acceso, ubicados en el cajón de recaudación, y que indican:

Entradas Total de créditos jugados.
 Salidas Total de créditos pagados en concepto de premios.
 (Siendo 1 crédito equivalente a 0,20 Euros)

- Nº de pulsos según moneda y modalidad de juego:

Monedas	0,10 €	0,20 €	0,50 €	1 €	2€
Entradas	-	1	2	5	10
Salidas	-	1	5	-	-

Con las monedas de 0,10 cent. se jugará un doble-nada, si sale doble, se incrementará un crédito en el marcador de CRÉDITOS.

En el sorteo del doble-nada, como mínimo el 50% saldrá doble.

El contador de entradas actúa cada vez que se selecciona un cartón, contabilizando un pulso si se está en la modalidad de apuesta sencilla (0,20 €), dos pulsos si se juega a doble apuesta (0,40 €), y tres si se juega a triple (0,60 €)

En el contador de salidas no se reflejarán las monedas pagadas en concepto de cambio.

CONTADORES ELECTRÓNICOS

En los tres tipos de contadores electrónicos R y A para desplazarse.

- Contadores Totales:

Al entrar en la fase 10 del TEST accedes a los Cont Totales en la cual indica los registros históricos desde su salida de fábrica.

En pantalla aparecerá "CONT. TOTALES".

CTE	Contador Total Entradas
CTS	Contador Total Premios
CTC	Contador Total Cajón
TP1Cr	Total Partidas a 1 credito
TP2Cr	Total Partidas a 2 creditos
TP3Cr	Total Partidas a 3 creditos
TE 10d	Total Jugadas Doble 10c
TE 10N	Total Jugadas Nada 10c.
TE 10C	Total Entradas de 10c.
TE 20 C	Total Entradas de 20c.
TE 50 C	Total Entradas de 50c.
TE 1 €	Total Entradas de 1 €
TE 2 €	Total Entradas de 2 €
TC 10 C	Total Cajón de 10c.
TC 20 C	Total Cajón de 20c.
TC 50 C	Total Cajón de 50c.
TC 1 €	Total Cajón de 1 €
TC 2 €	Total Cajón de 2 €
TD 10 C	Total Devuelto de 10c.
TD 20 C	Total Devuelto de 20c.
TD 1 €	Total Devuelto de 1 €
TB 5€	Total Billetes de 5 €
TB 10€	Total Billetes de 10 €
TB 20€	Total Billetes de 20 €.

- Contadores Especiales:

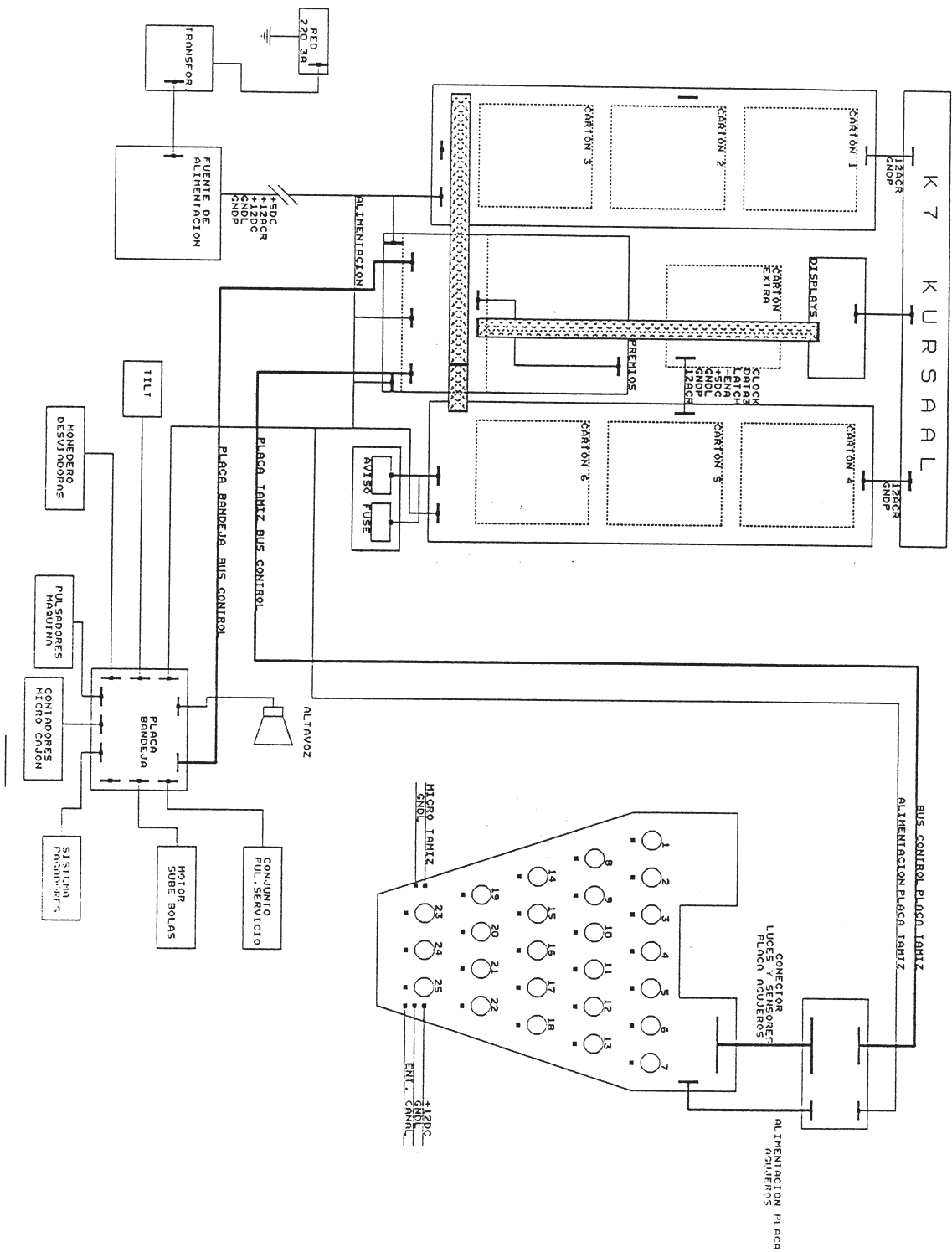
Al igual que el resto de contadores, a éste se accede también a través del TEST. Este contador refleja la contabilidad de la máquina en los diferentes locales en los que ha estado colocada.

En pantalla aparecerá "Cont Spe".

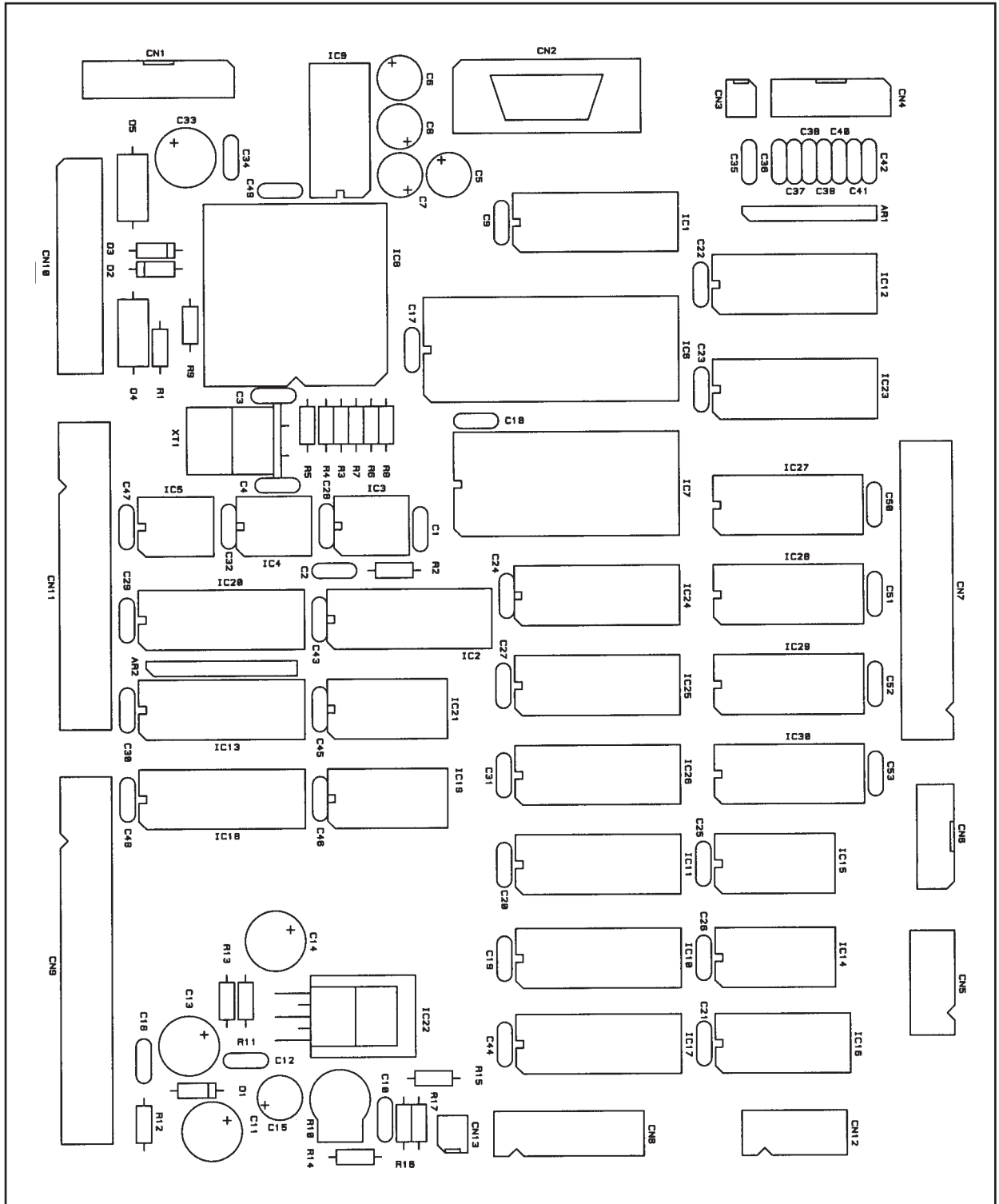
AÑO		Fecha
-TME-		Total Entradas Monedas
-TMS-		Total Salida Monedas
L1TME		Local 1 Total Entradas
L1TMS		Local 1 Total Salida
L2TME		Local 2 Total Entradas
L2TMS		Local 2 Total Salidas
L3TME		Local 3 Total Entradas
L3TMS		Local 3 Total Salidas
L4TME		Local 4 Total Entradas
L4TMS		Local 4 Total Salidas

ESQUEMAS

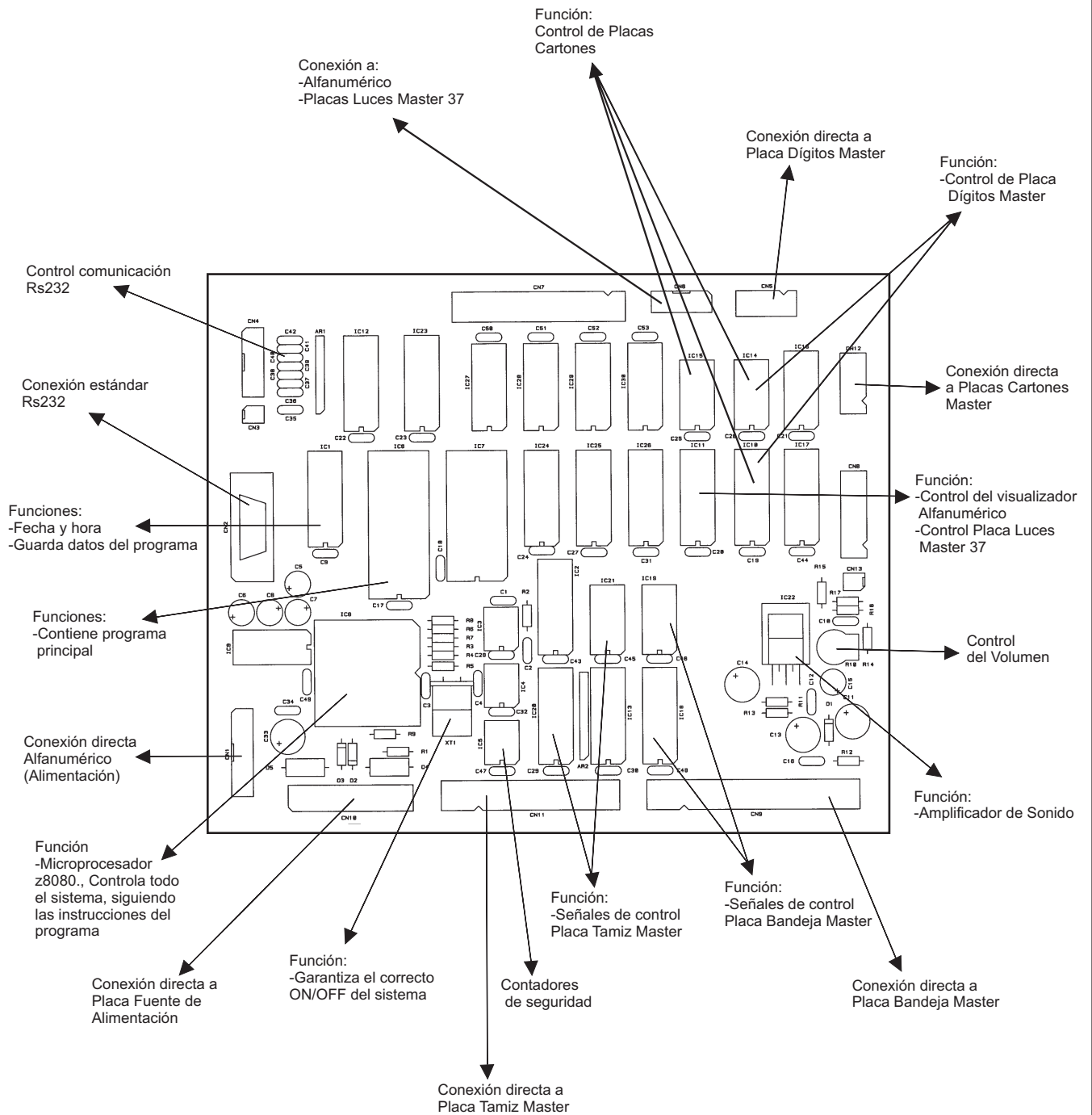
CONEXIONADO GENERAL	19
CPU MONTECARLO	20
BANDEJA MONTECARLO	26
TAMIZ MONTECARLO	32
F.A. MONTECARLO	38
DÍGITOS MONTECARLO	39
CARTÓN EXTRA MONTECARLO.....	44
CARTÓN MONTECARLO	46
TABLERO MONTECARLO	54
FRUTAS MONTECARLO	57
LETRERO MONTECARLO.....	59
ADAPTADOR HOPPERS.....	61

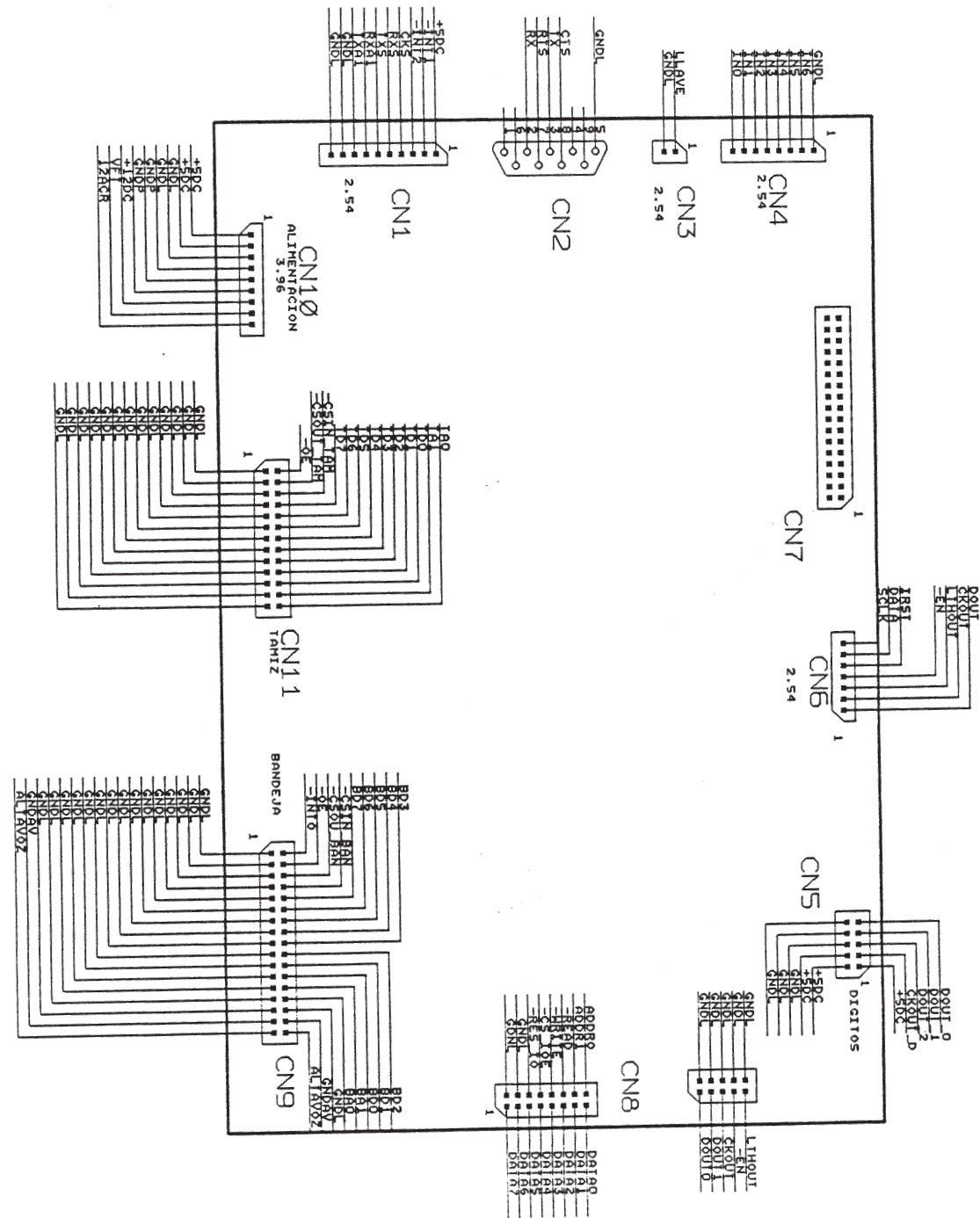


CPU MONTECARLO



VISTA RÁPIDA CPU MONTECARLO



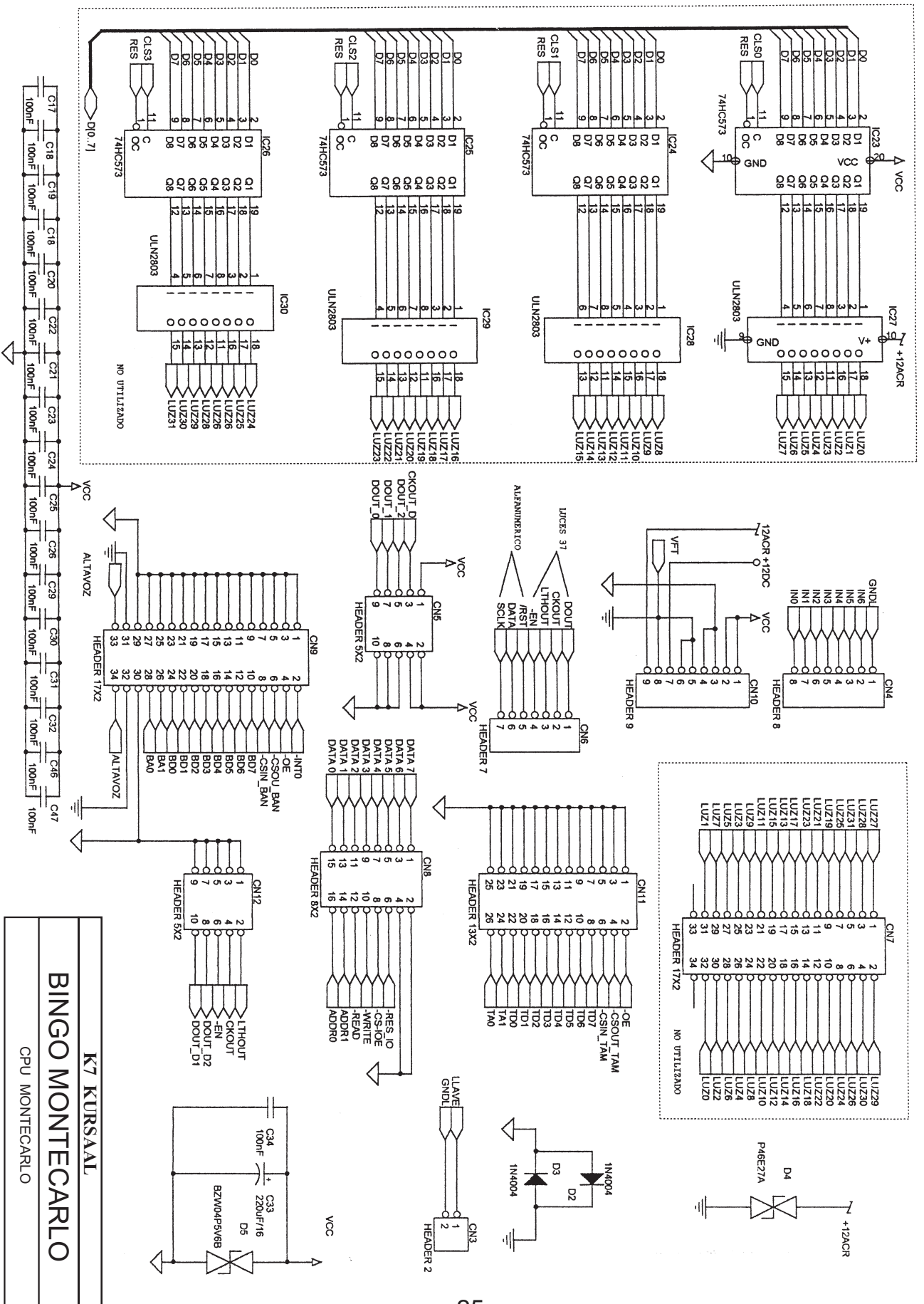


CPU

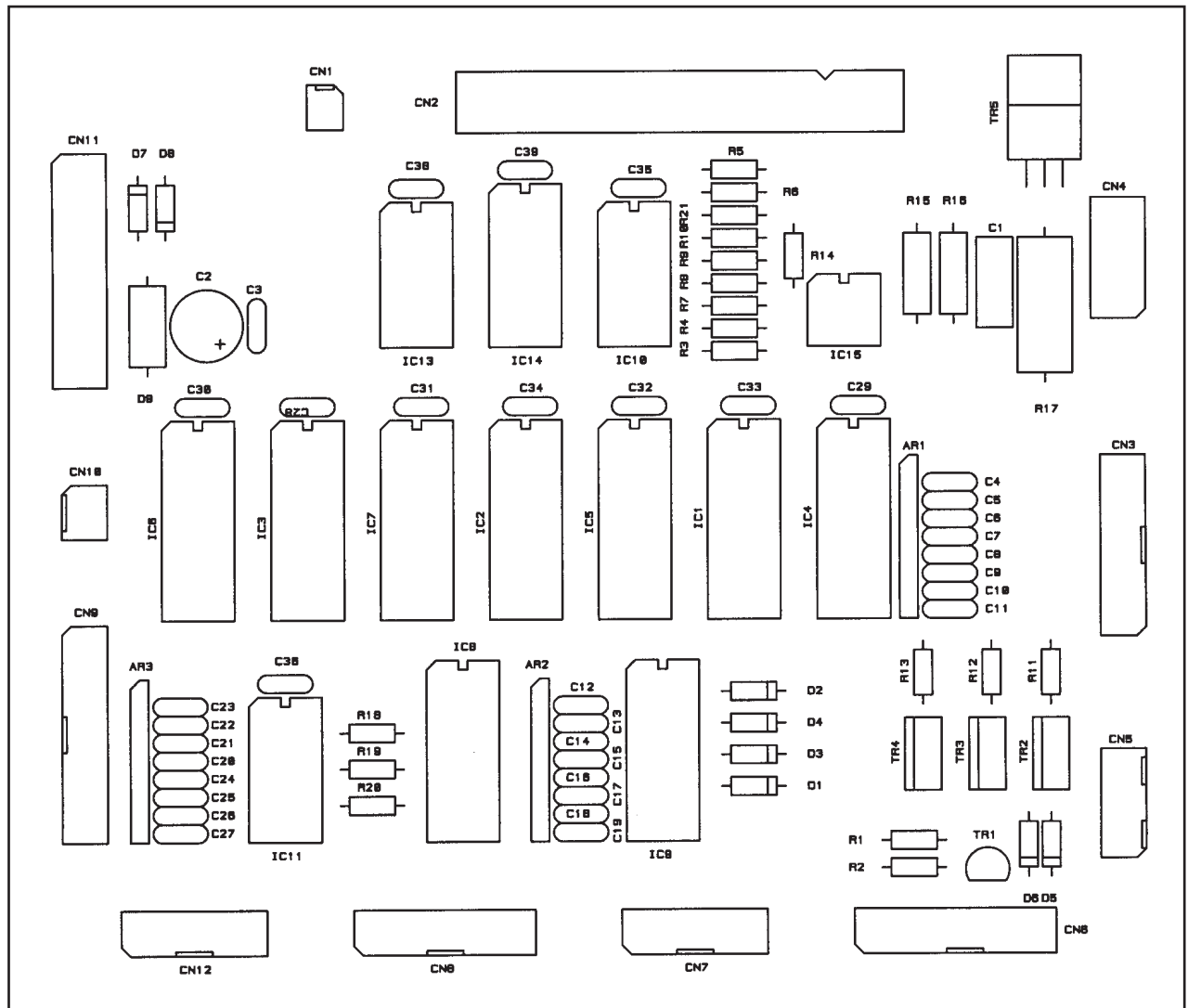
K7 KURSAAL
BINGO MONTECARLO
CPU MONTECARLO



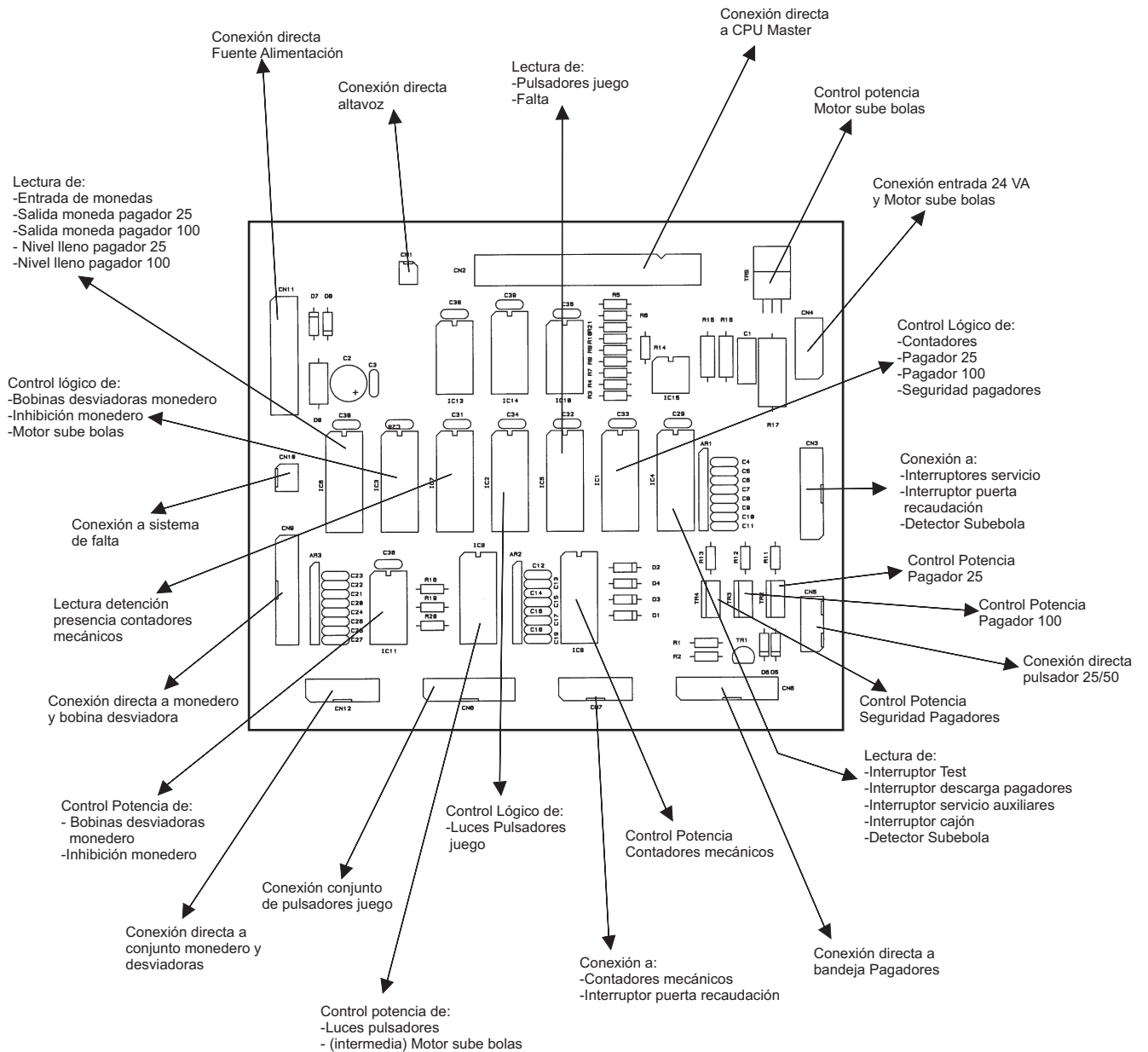


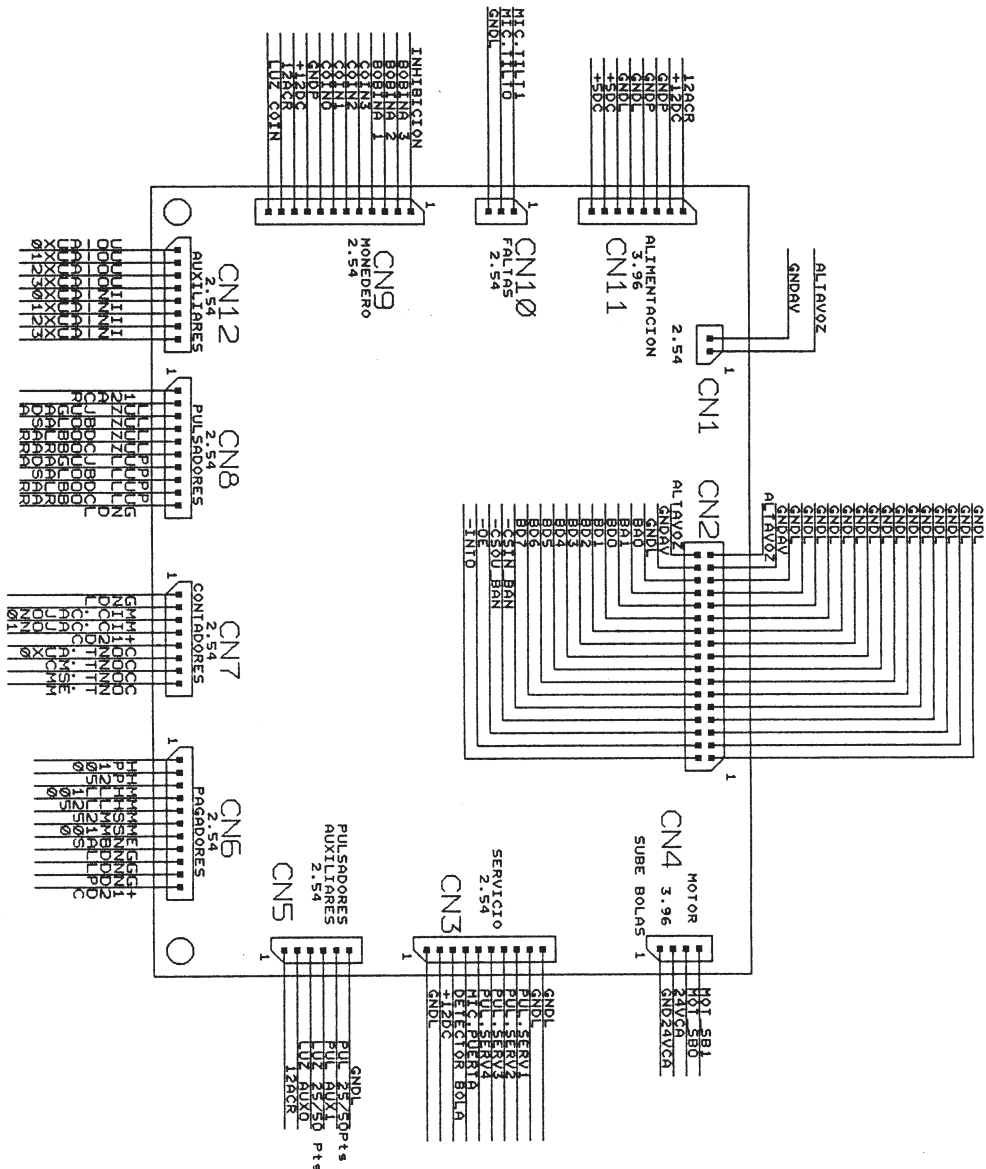


BANDEJA MONTECALO



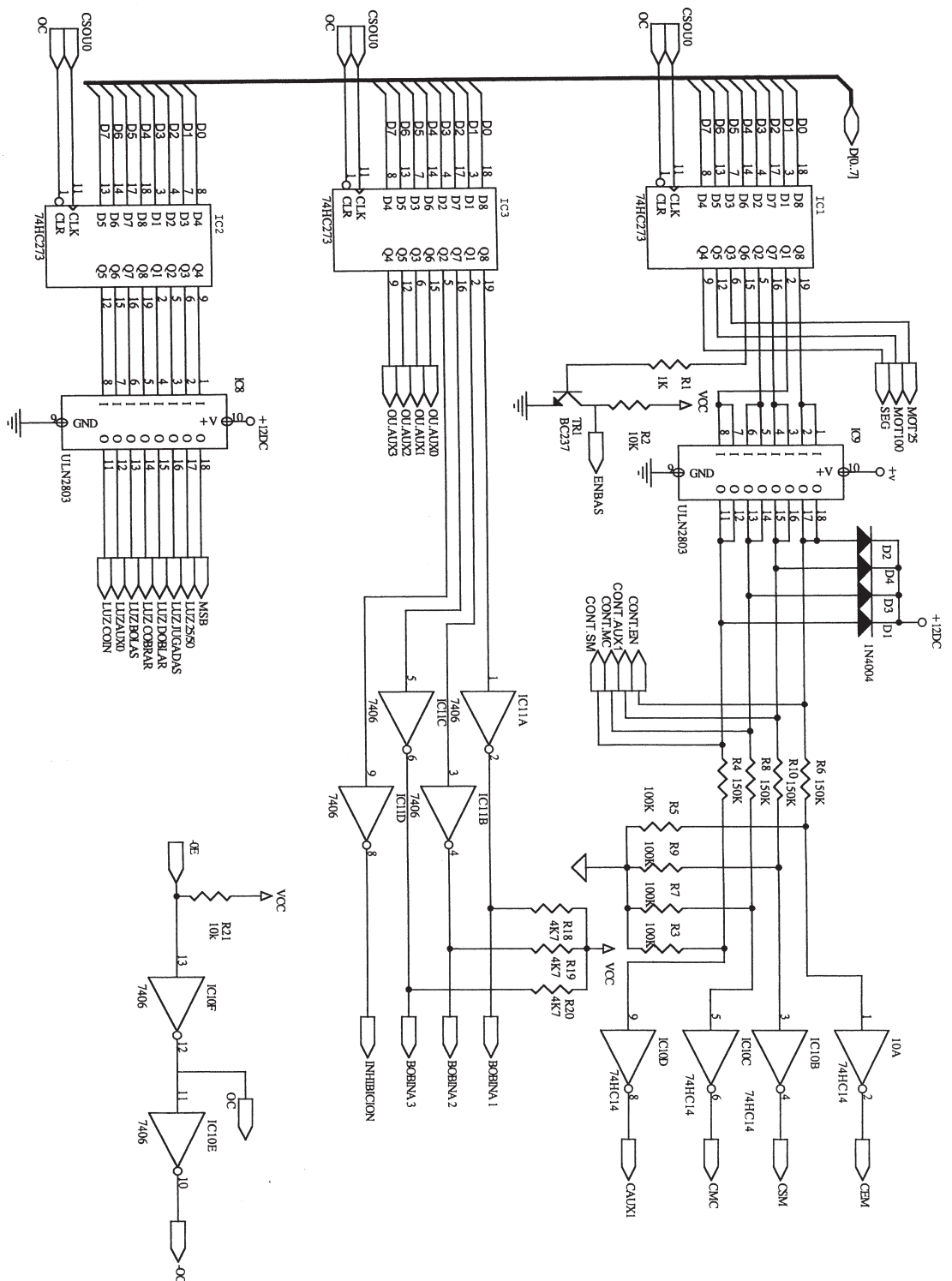
VISTA RÁPIDA BANDEJA MONTECARLO



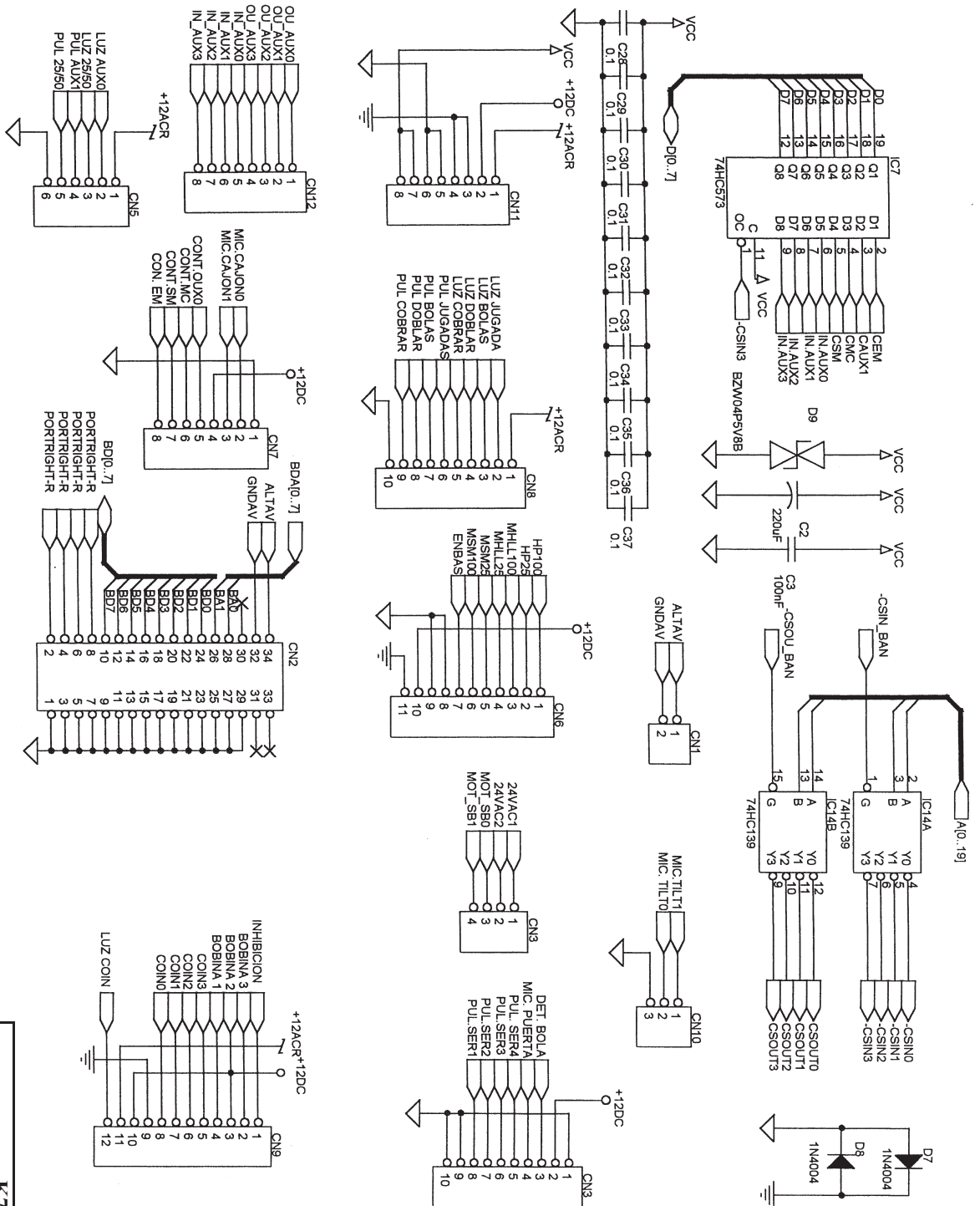


BANDEJA

K7 KURSAAL
BINGO MONTECARLO
BANDEJA MONTECARLO

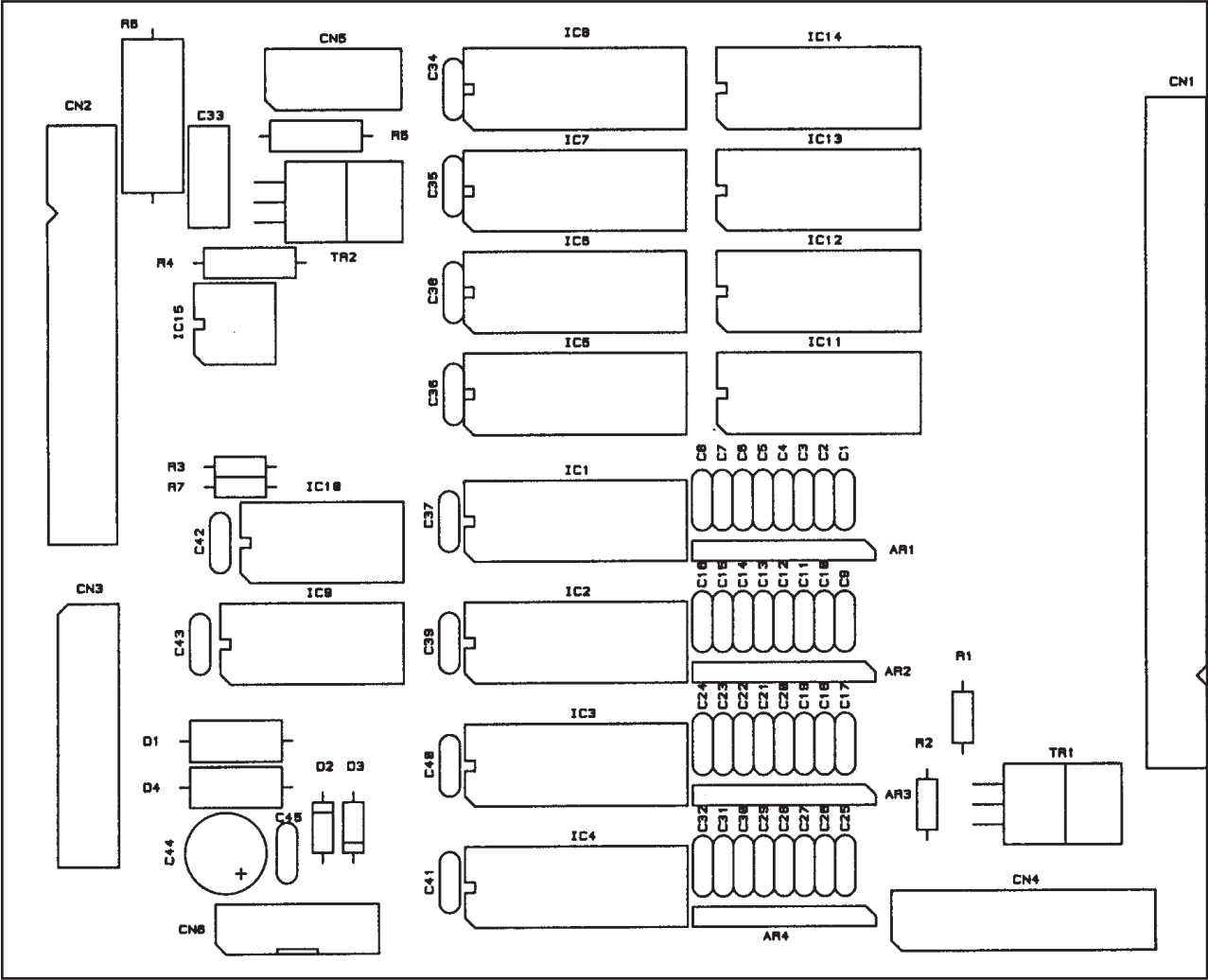




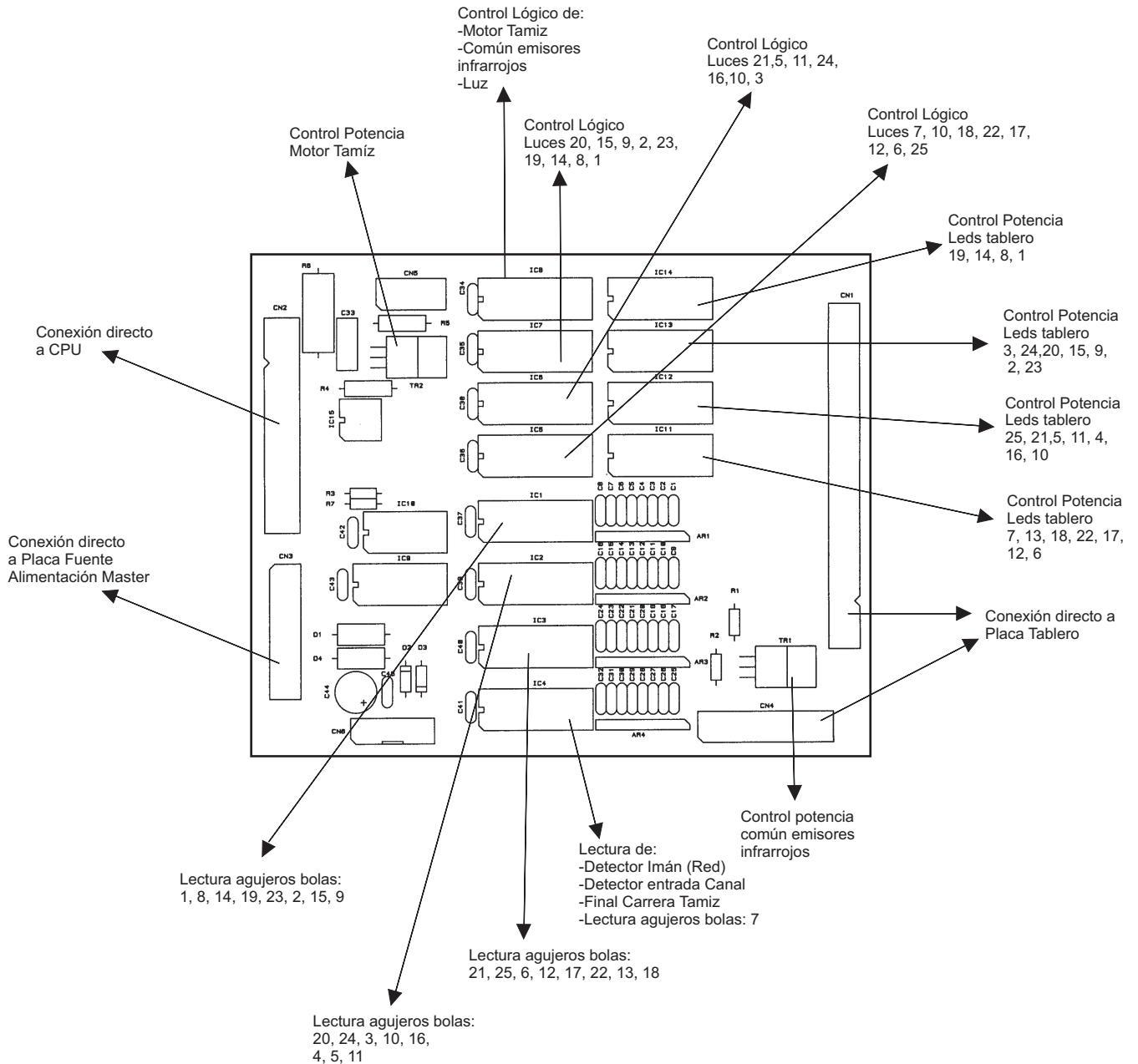


K7 KURSAAL
BINGO MONTECARLO
BANDEJA MONTECARLO

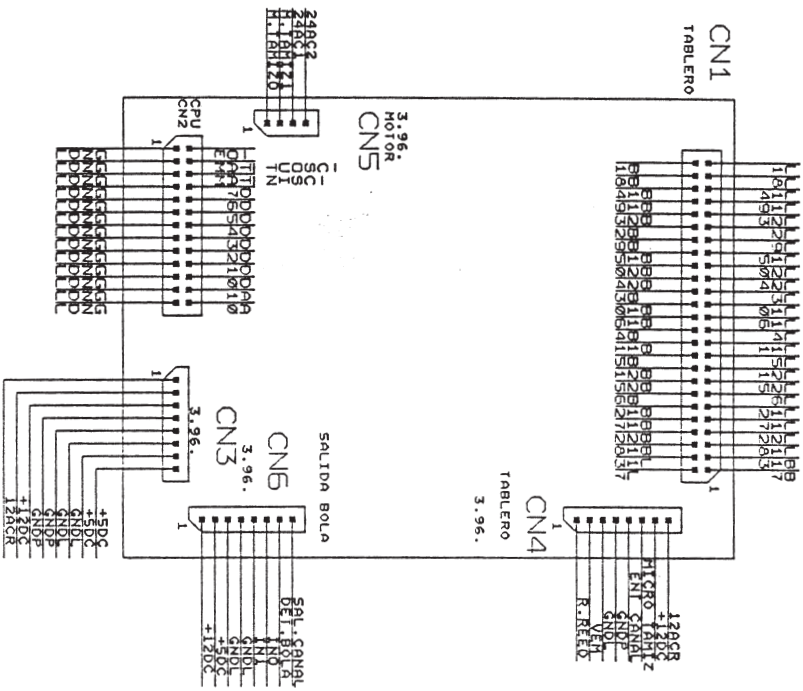
TAMIZ MONTECARLO



VISTA RÁPIDA TAMIZ MONTECARLO

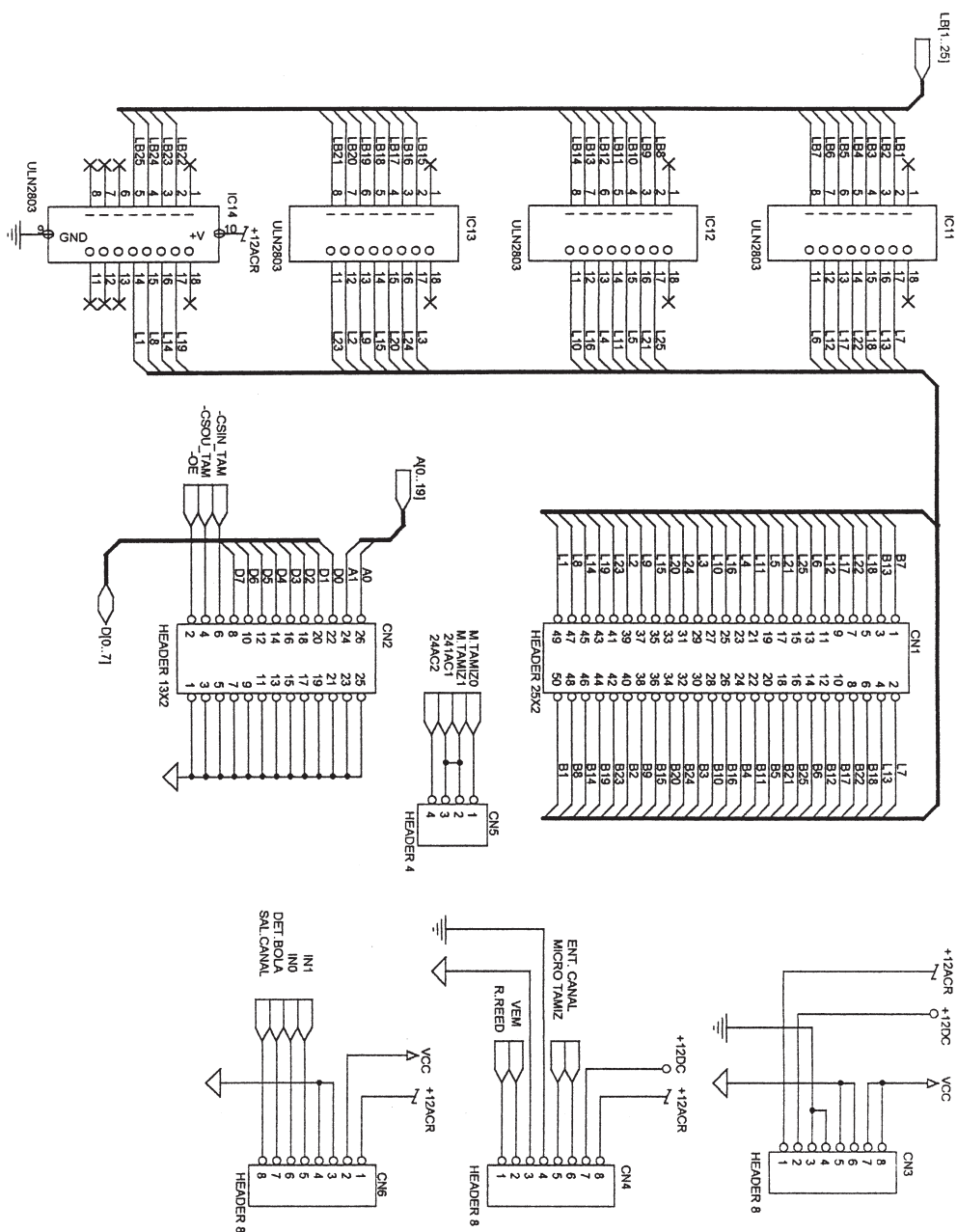


TAMIZ



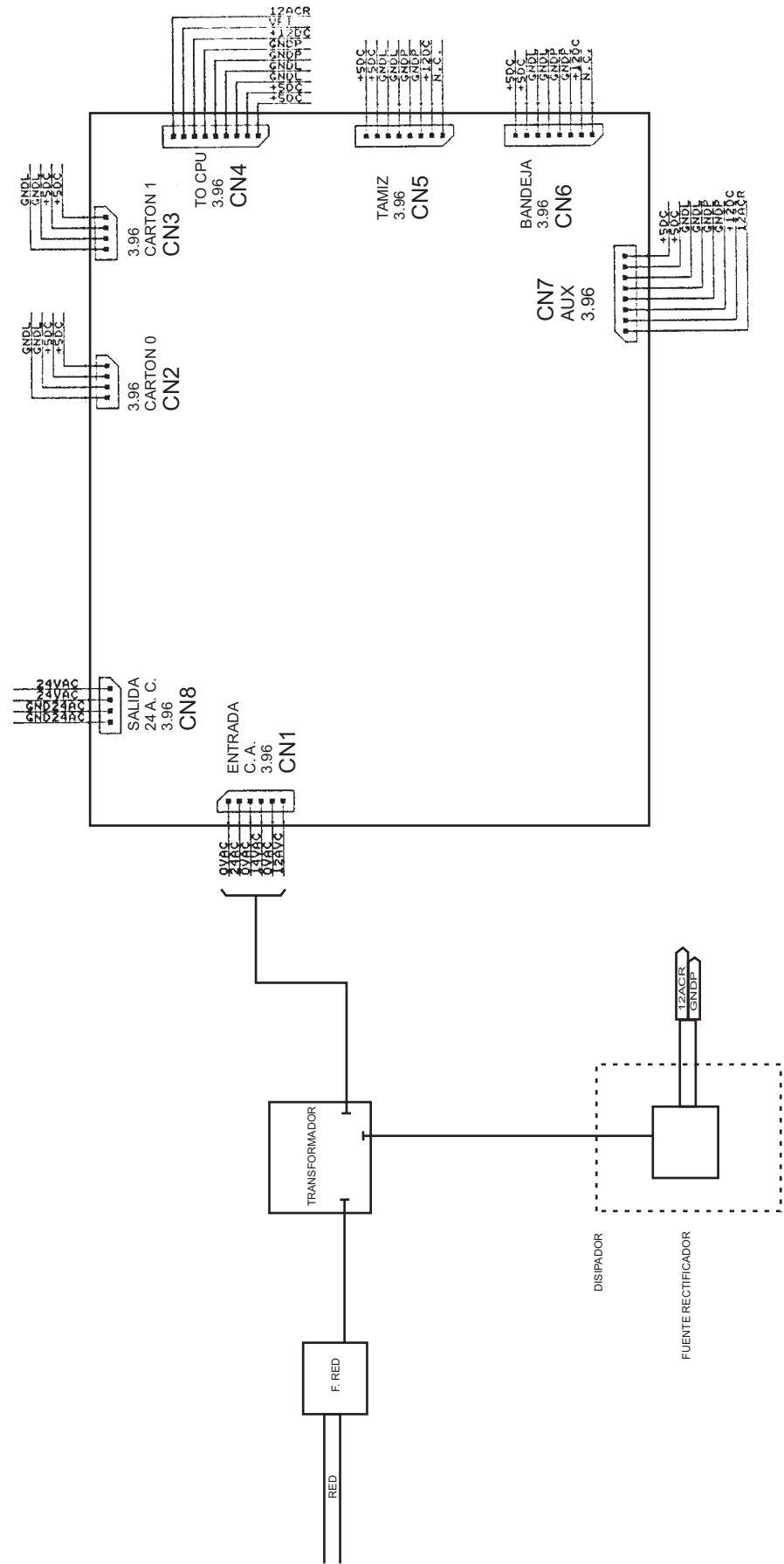




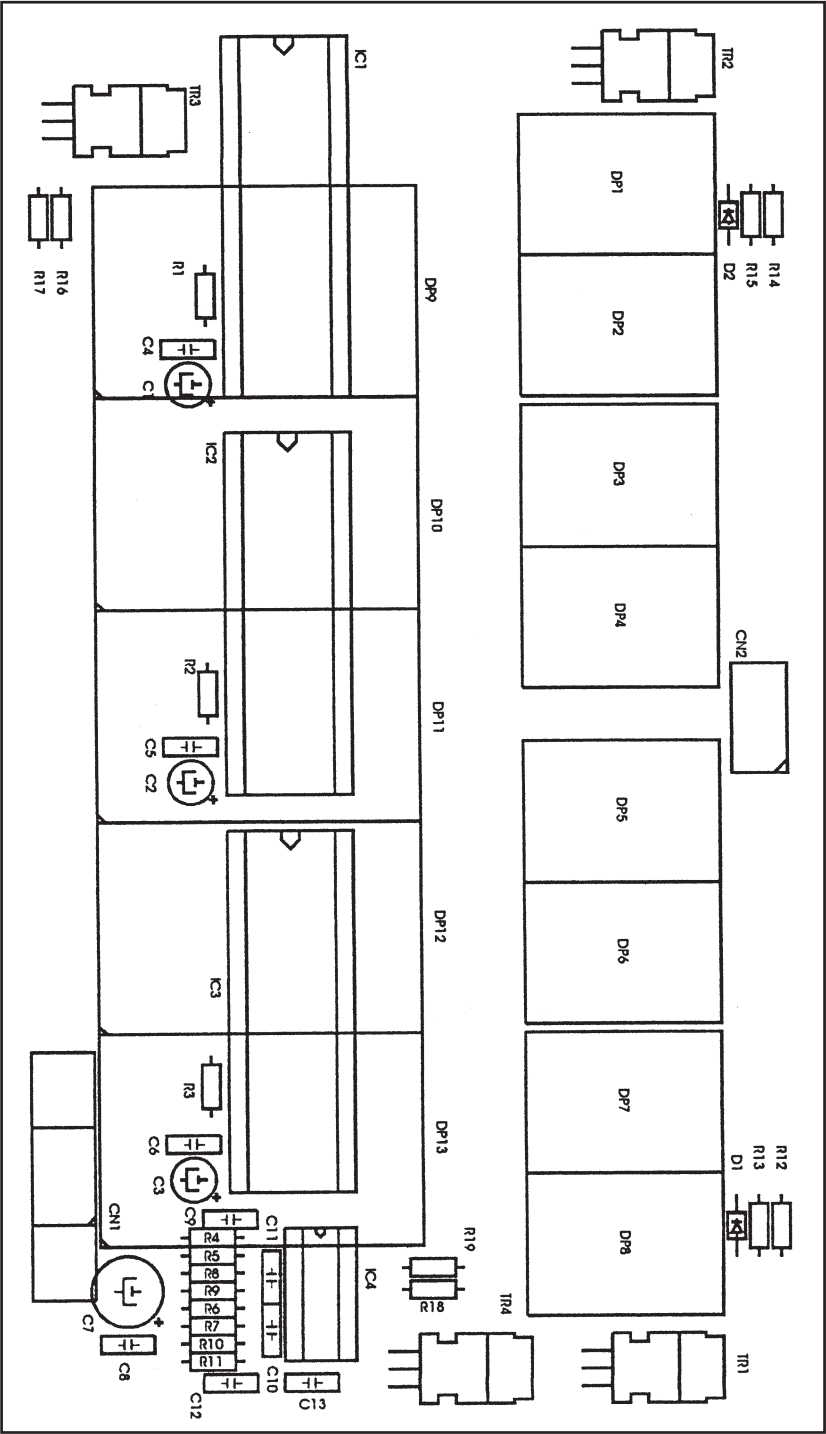


K7 KURSAAL
BINGO MONTECARLO
BANDEJA MONTECARLO

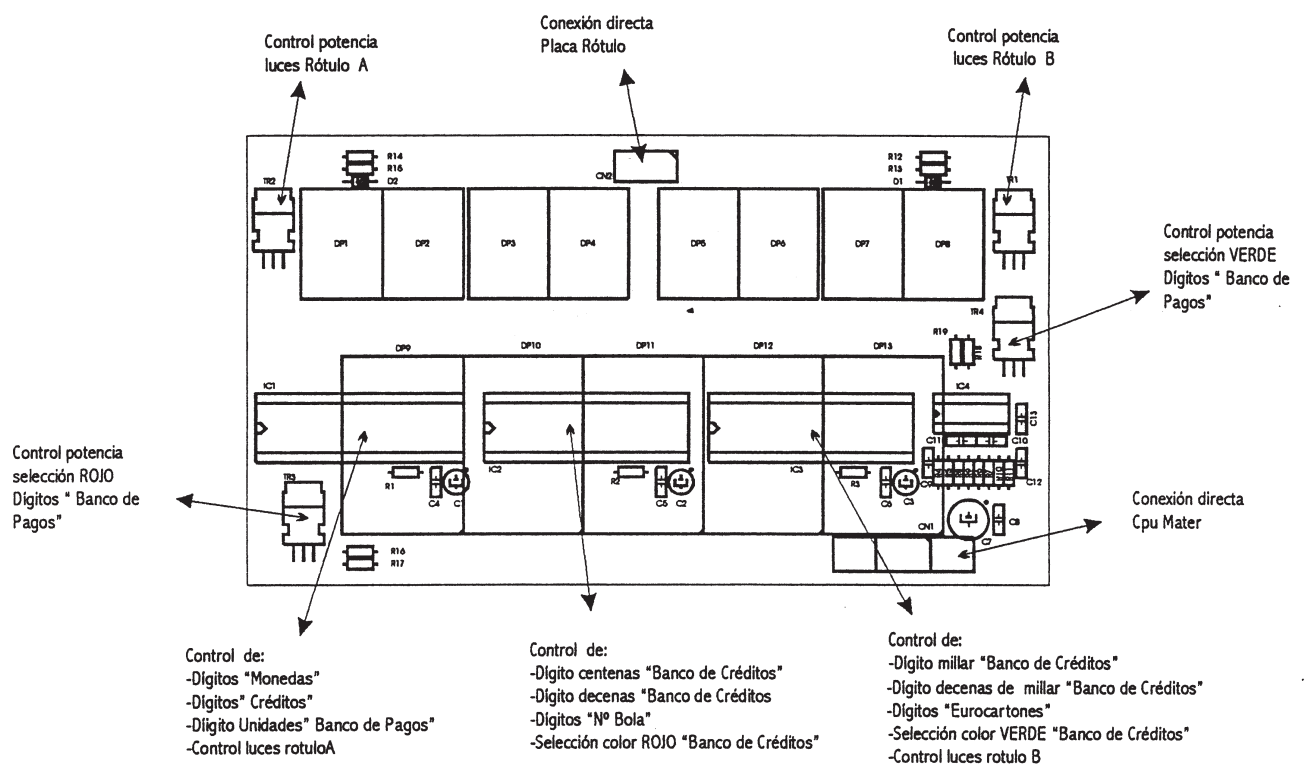
FUENTE ALIMENTACIÓN

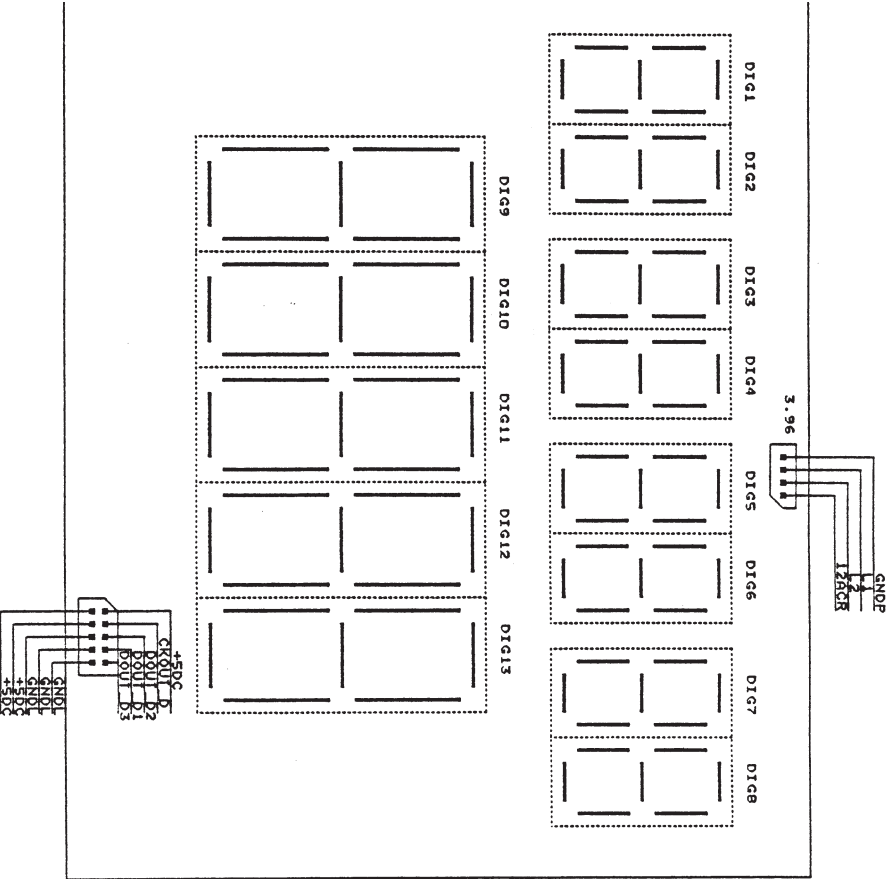


DIGITOS MONTECARLO



VISTA RÁPIDA DIGITOS MONTECARLO

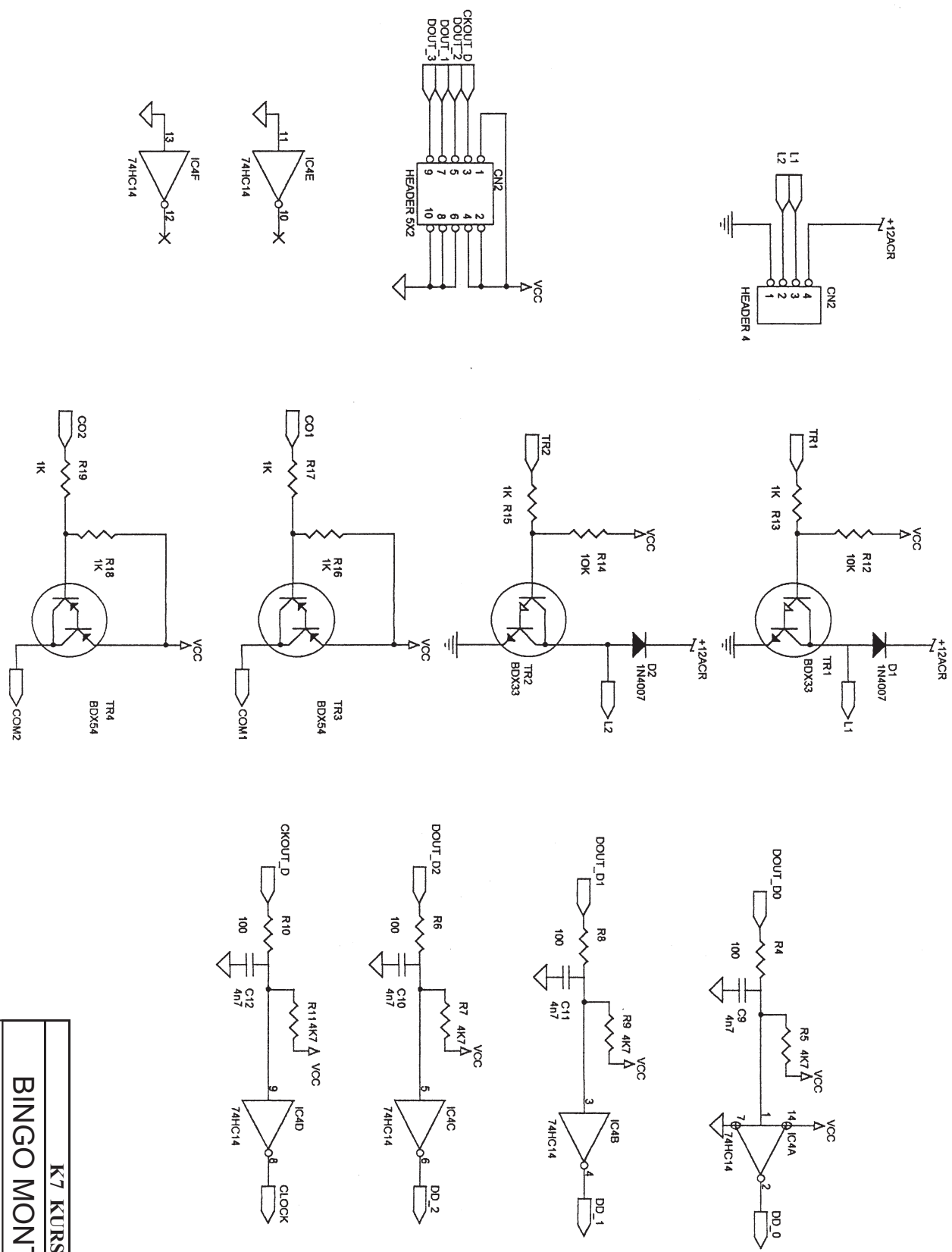




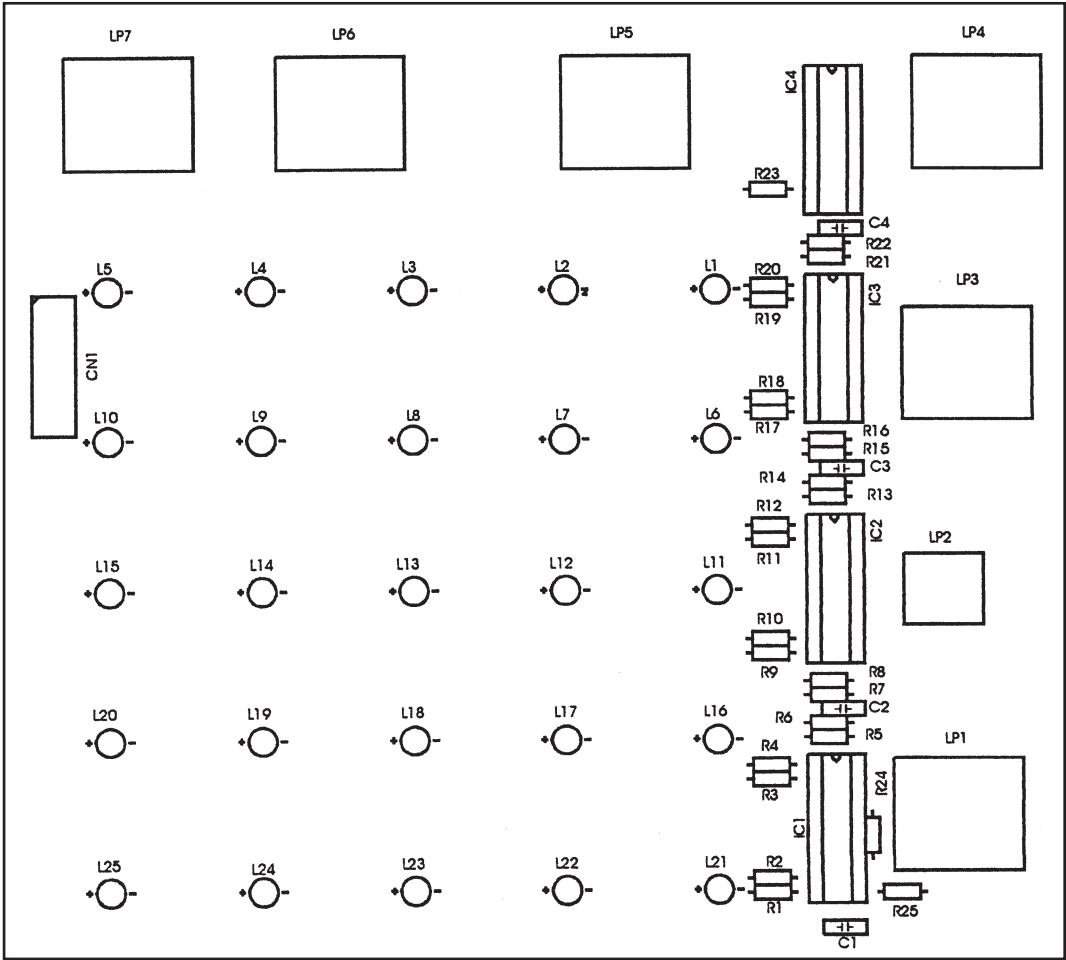
K7 KURSAAL
BINGO MONTECARLO
DIGITOS MONTECARLO



K7 KURSAAL
BINGO MONTECARLO
DIGITOS MONTECARLO

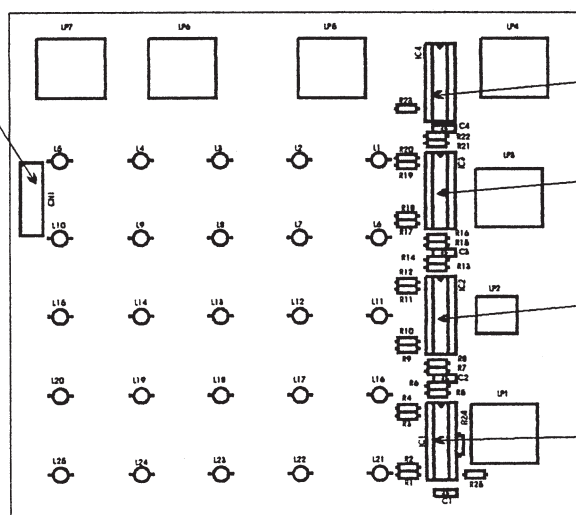


CARTÓN EXTRA MONTECARLO



VISTA RÁPIDA CARTÓN EXTRA MONTECARLO

Conexión directa a
Placa Cartón Master



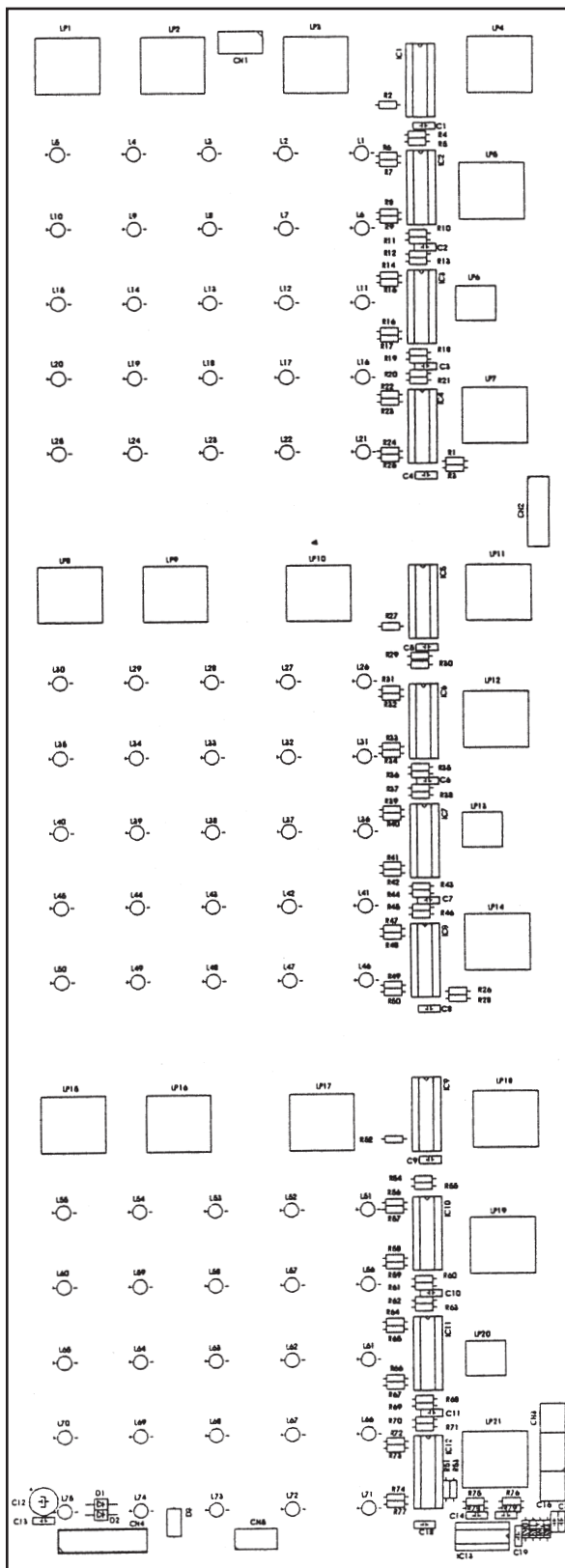
Control leds Nº5 y
lámparas Nº 1,2,3
,4,5,6,7,

Control leds Nº
2,1,9,10,8,7,
6,15

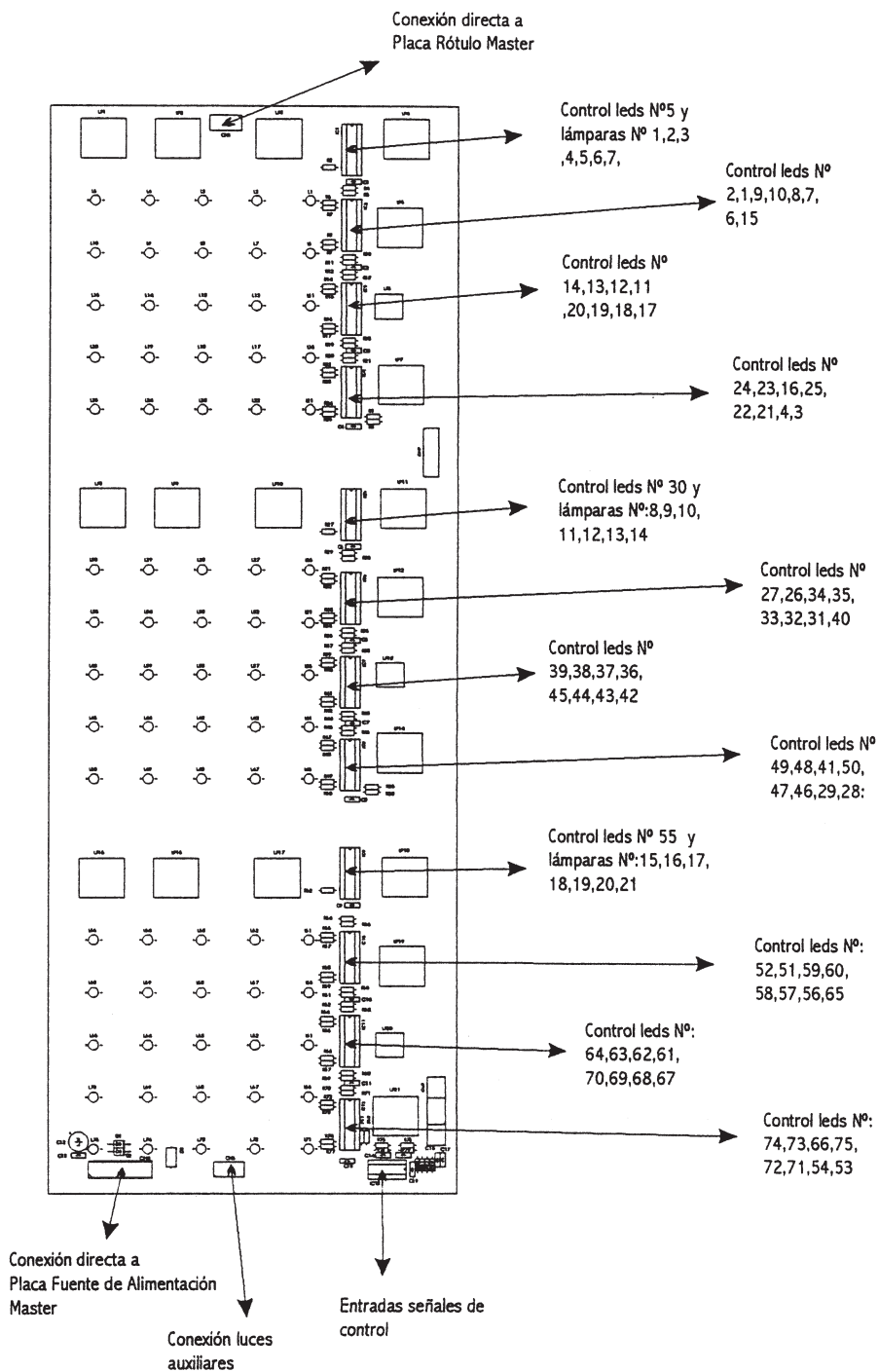
Control leds Nº
14,13,12,11
,20,19,18,17

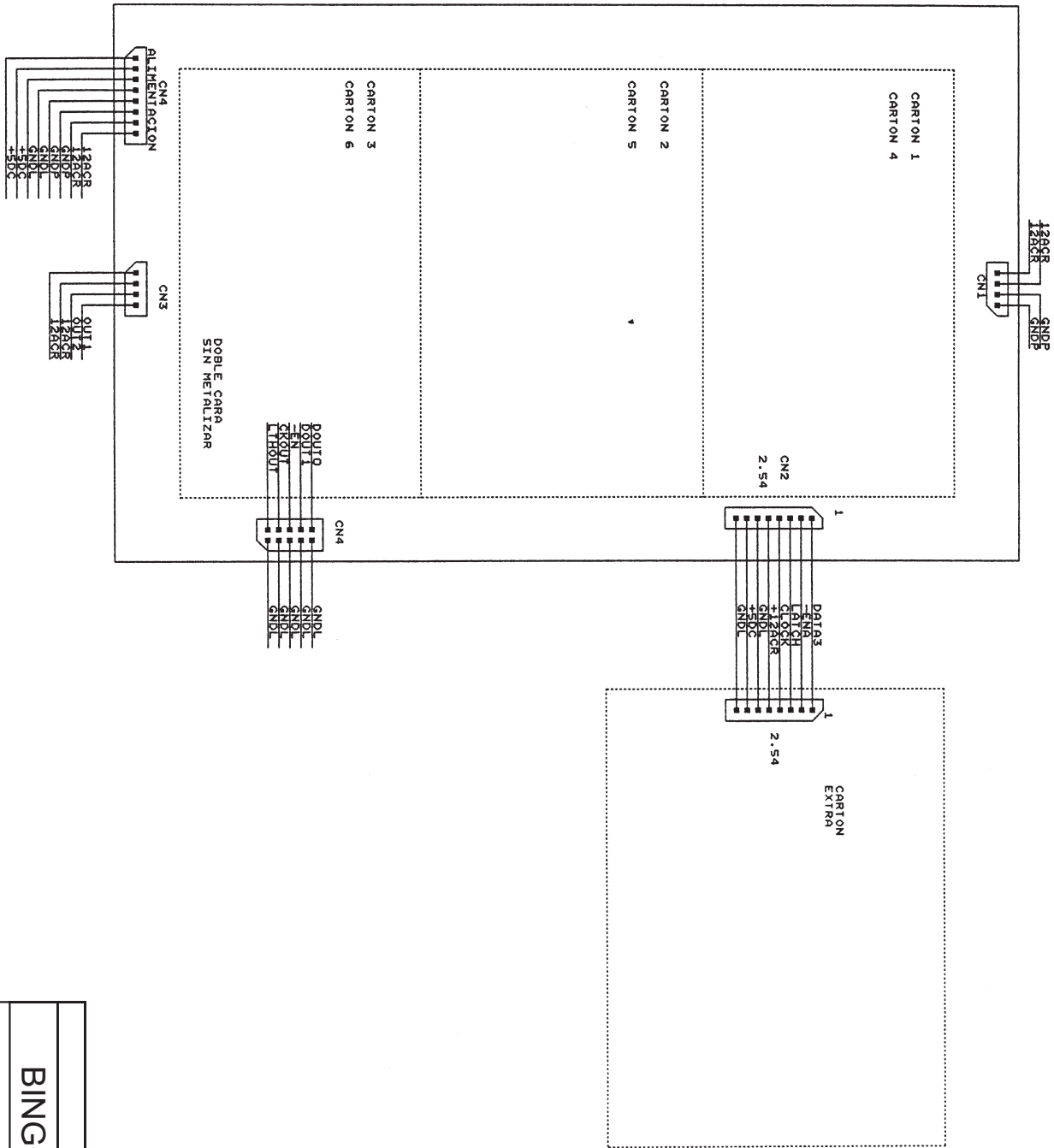
Control leds Nº
24,23,16,25,
22,21,4,3

CARTÓN MONTECARLO

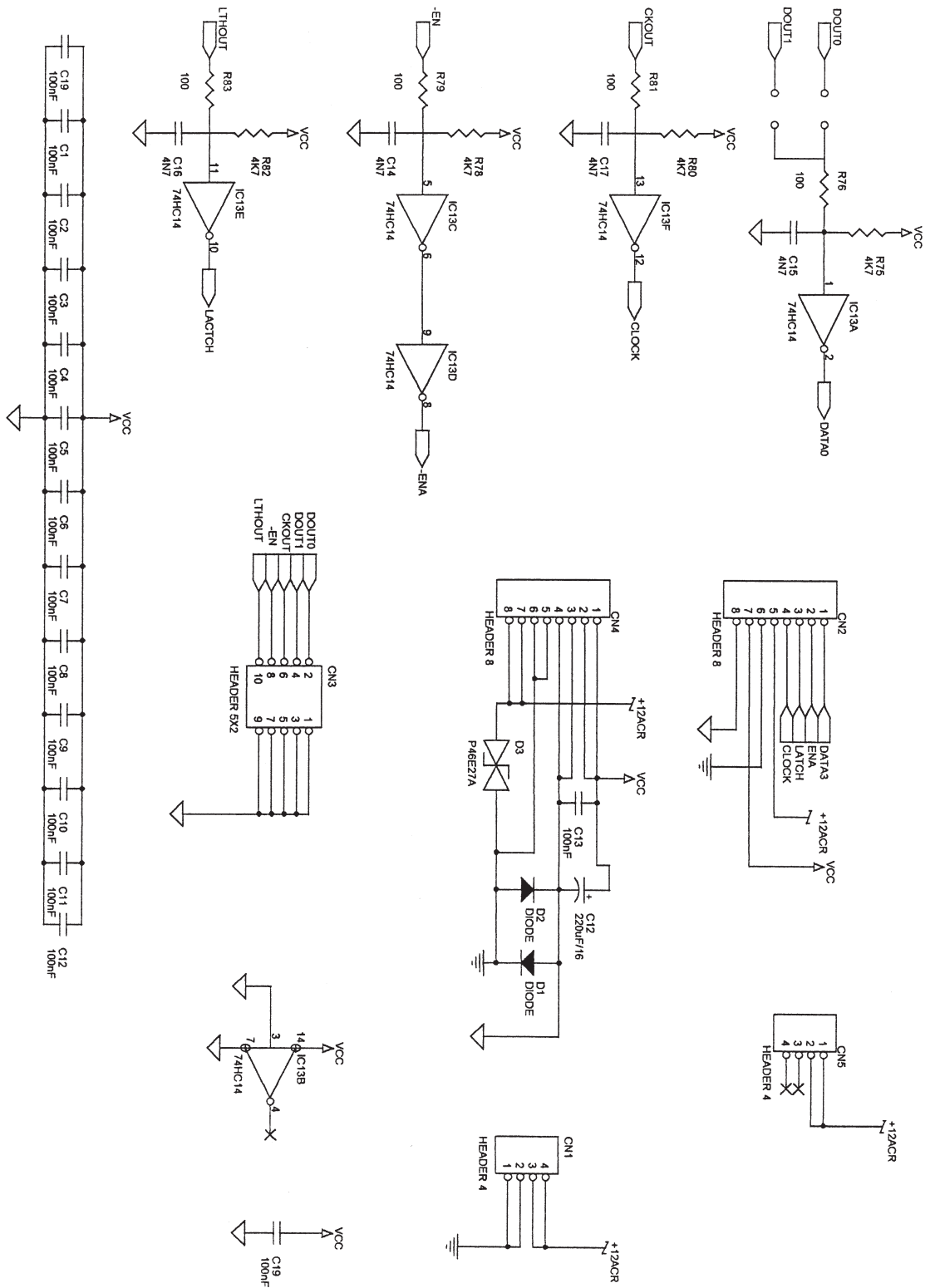


VISTA RÁPIDA CARTÓN MONTECARLO

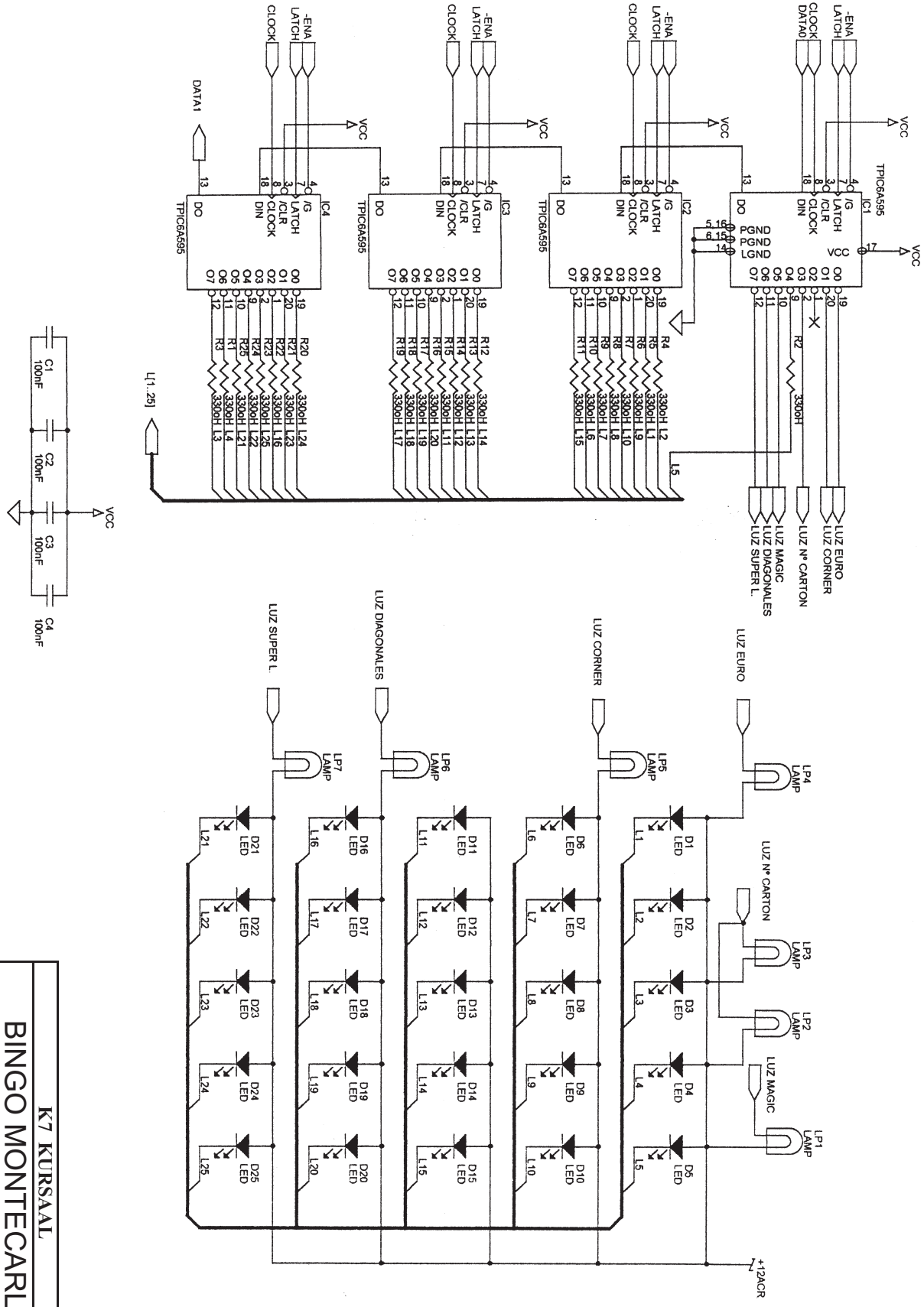




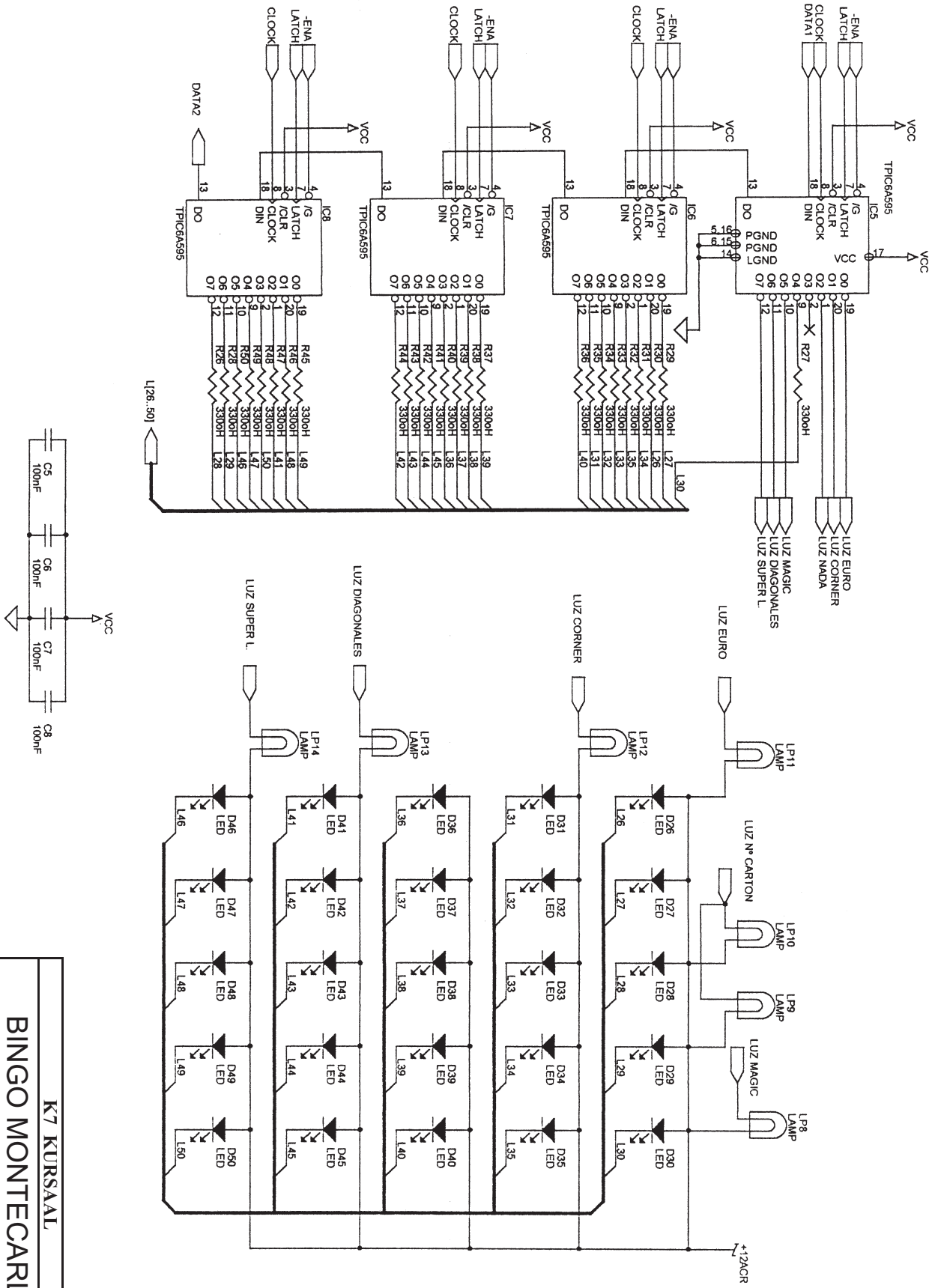
K7 KURSAAL
BINGO MONTECARLO
CARTONES MONTECARLO



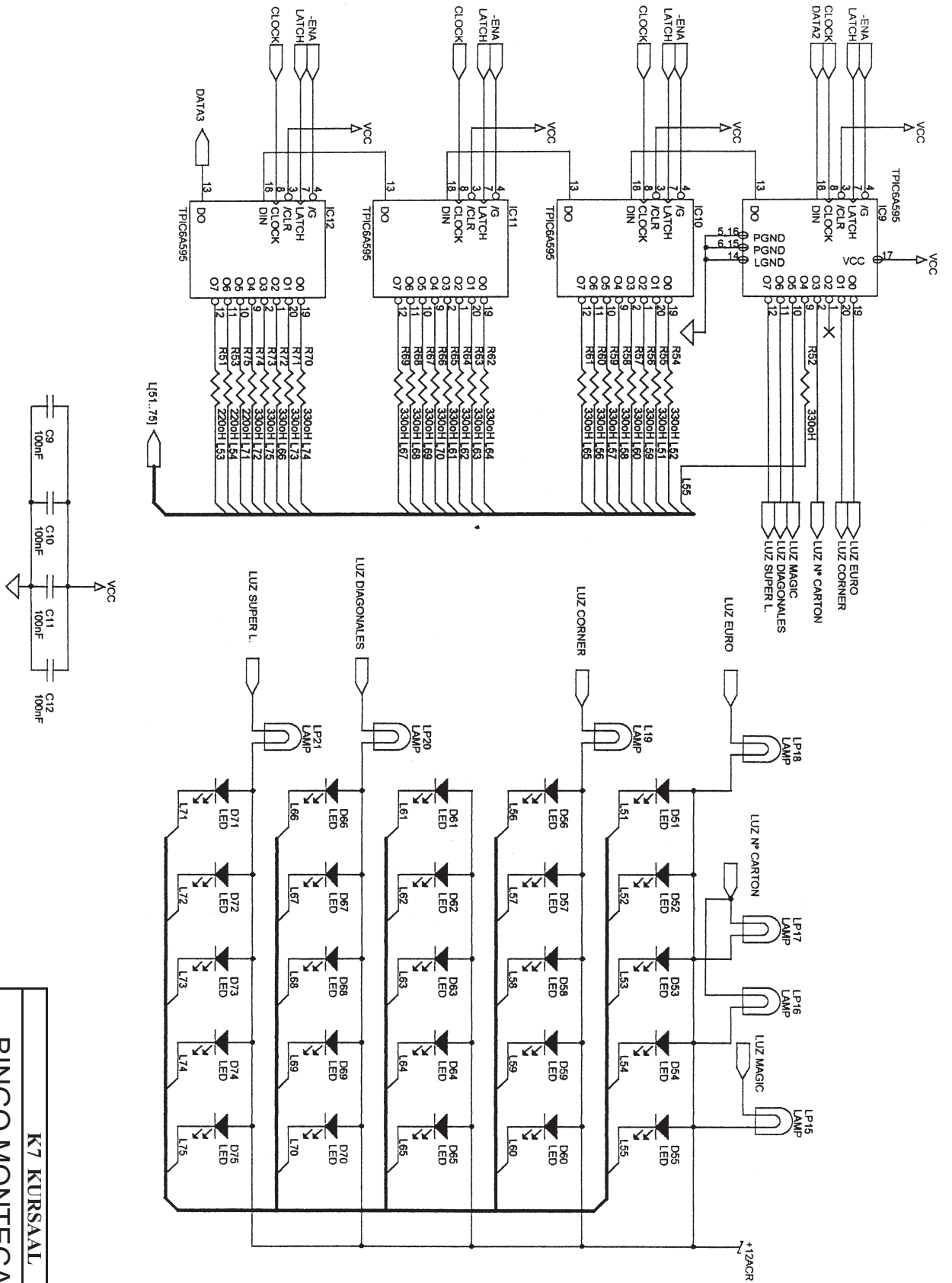
K7 KURSAAL
BINGO MONTECARLO
CARTONES MONTECARLO



K7 KURSAAL
BINGO MONTECARLO
CARTONES MONTECARLO

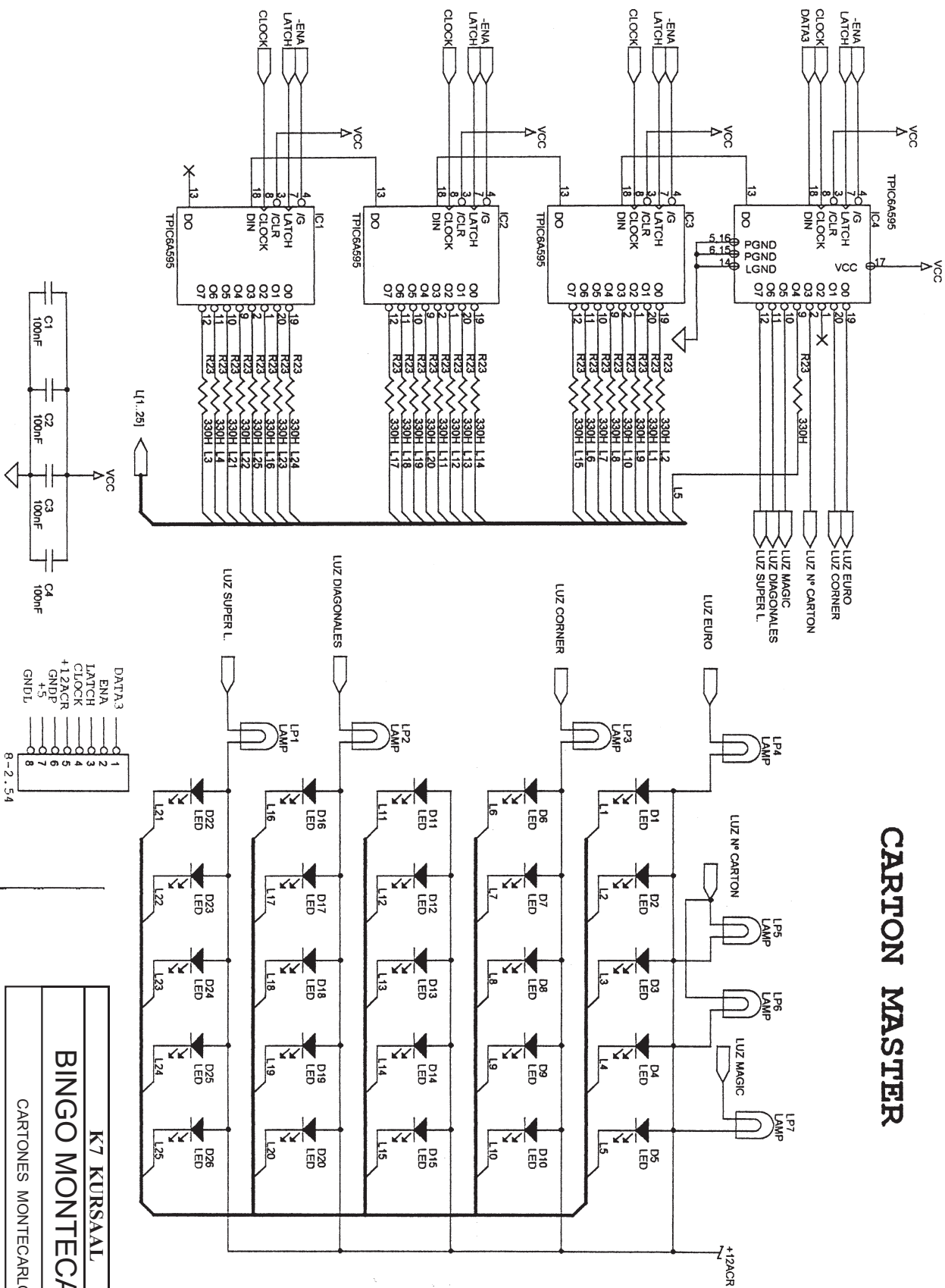


K7 KURSAAL
BINGO MONTECARLO
CARTONES MONTECARLO



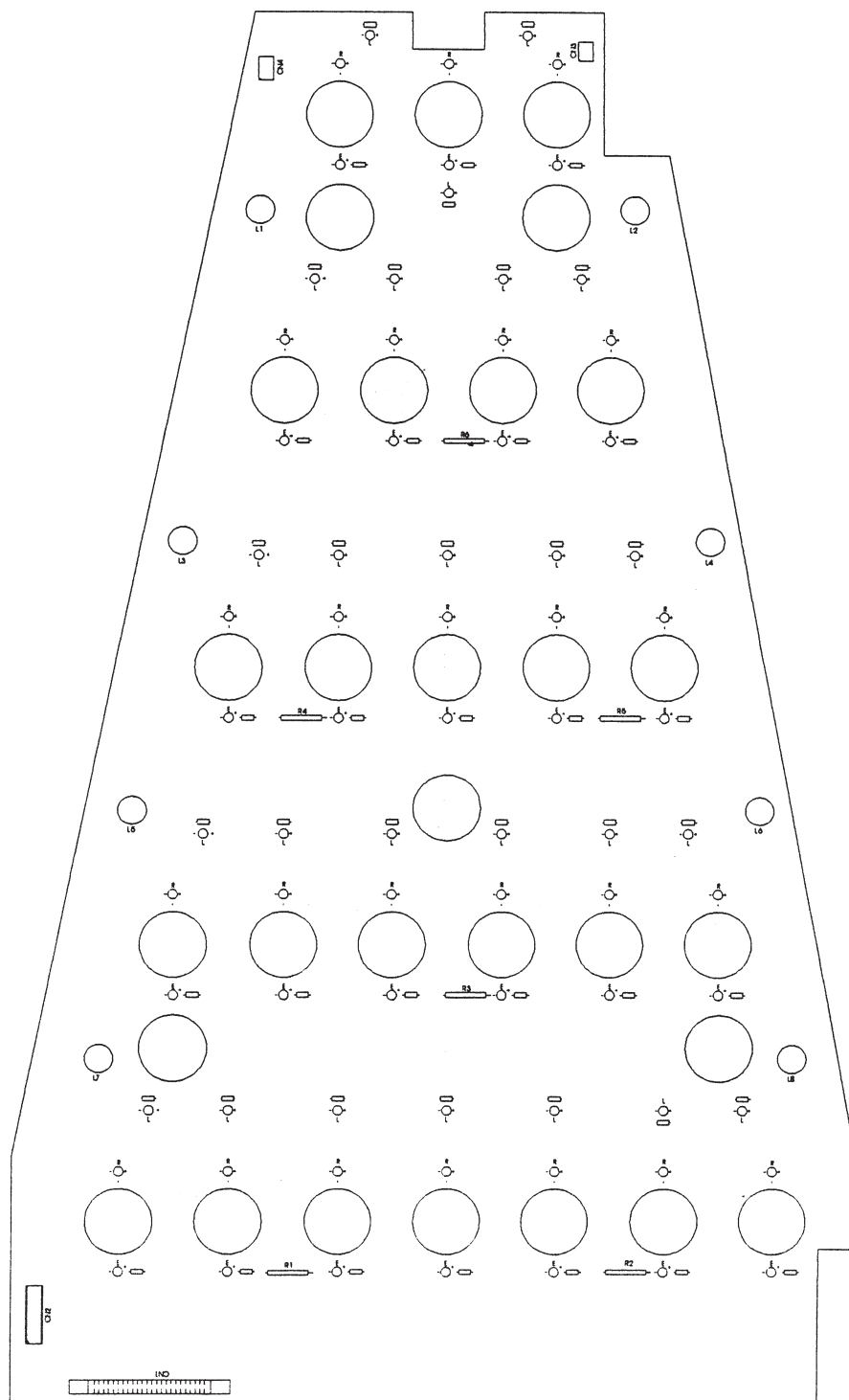
K7 KURSAAL
BINGO MONTECARLO
 CARTONES MONTECARLO

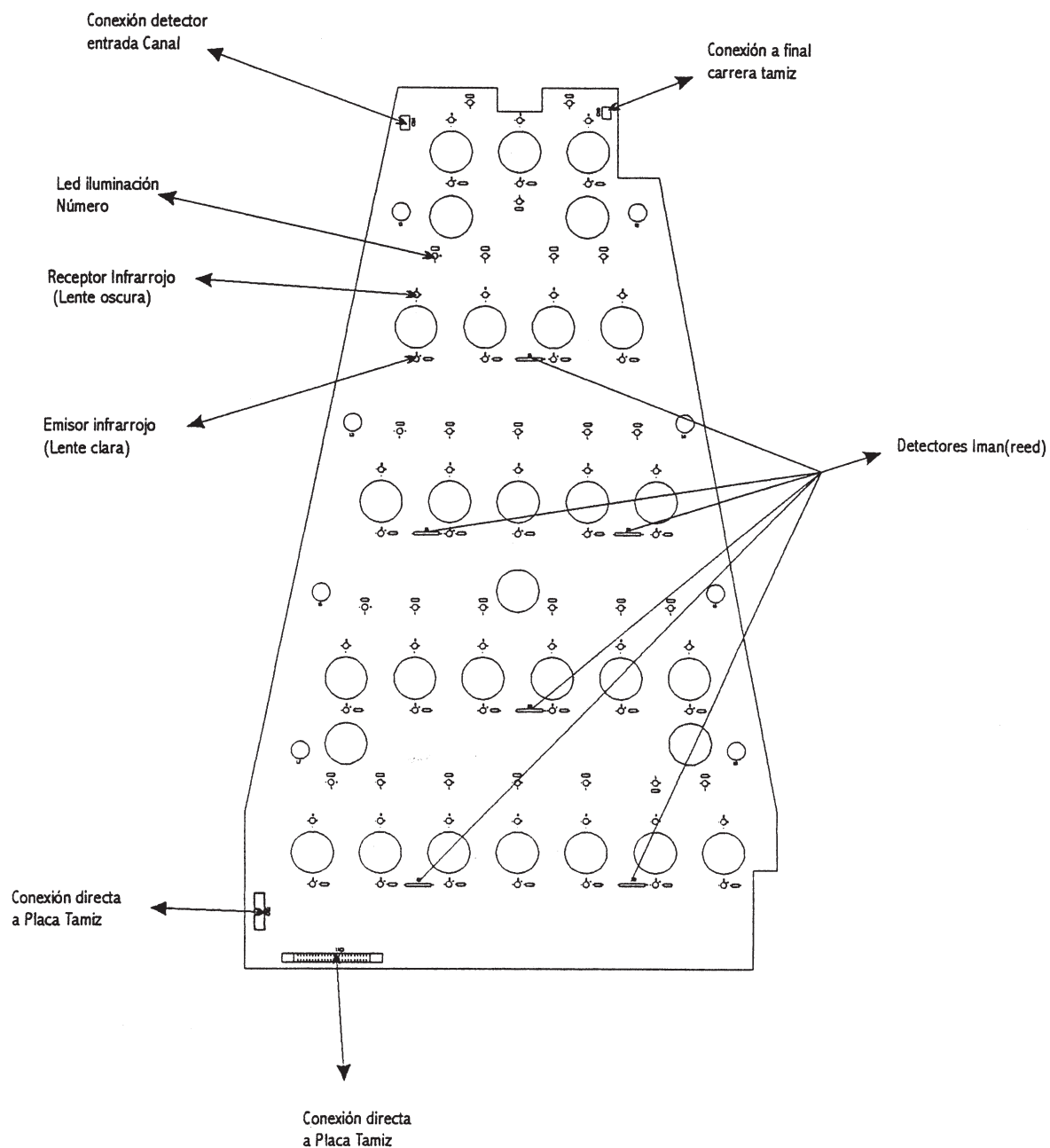
CARTON MASTER

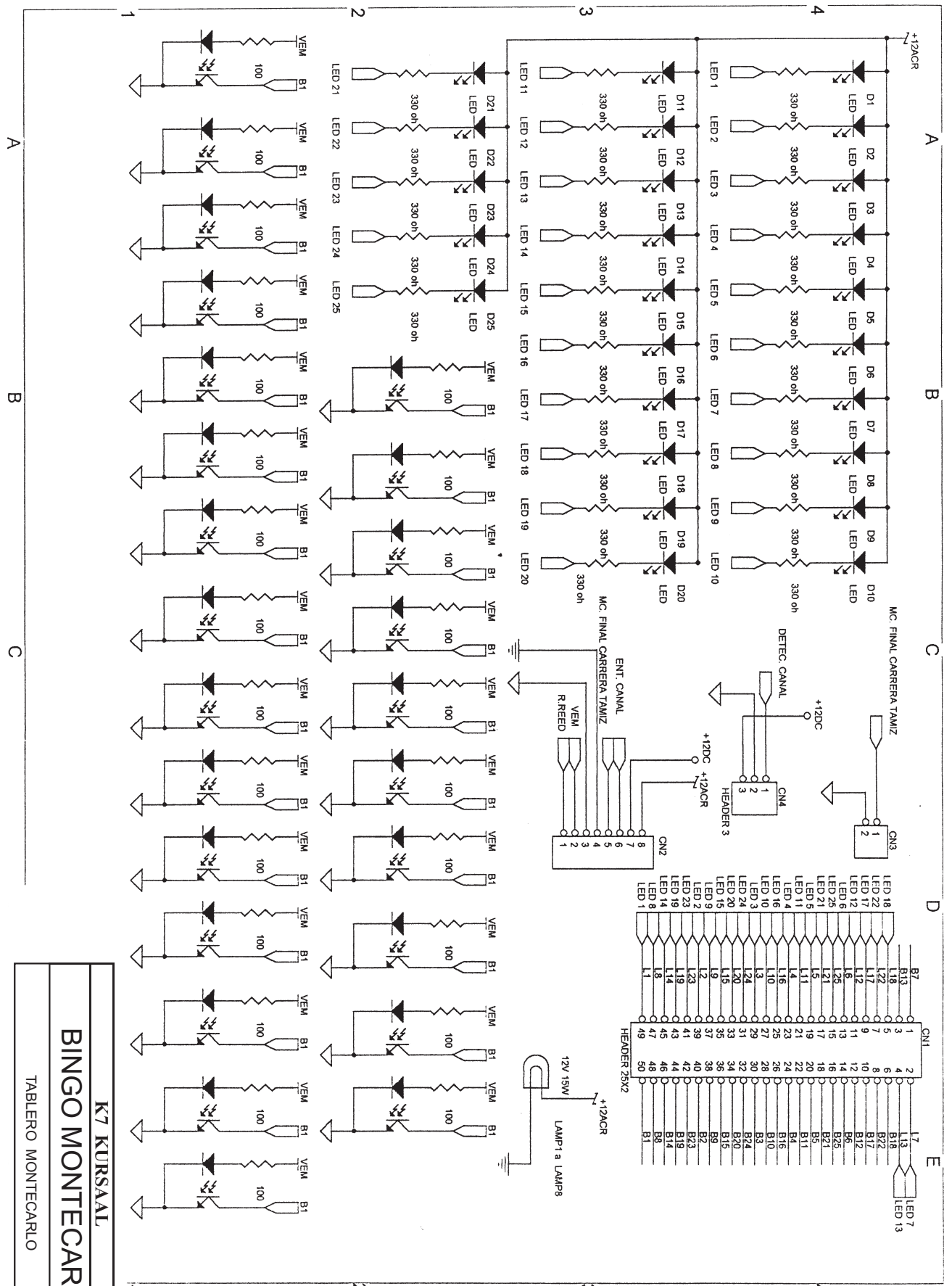


K7 KURSAAL
BINGO MONTECARLO
CARTONES MONTECARLO

TABLERO MONTECARLO



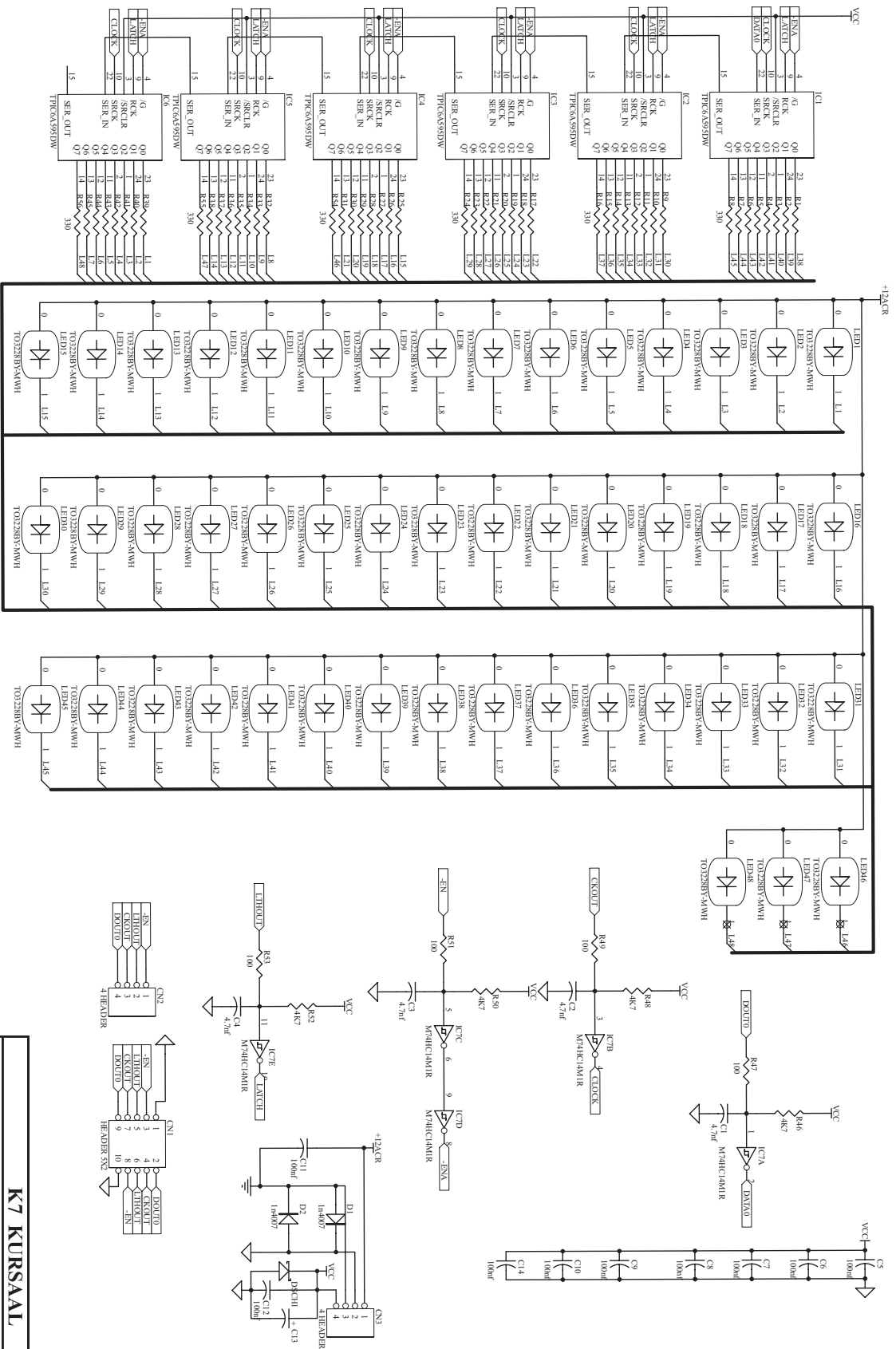
VISTA RÁPIDA TABLERO MONTECARLO



K7 KURSAAL
BINGO MONTECARLO
TABLERO MONTECARLO

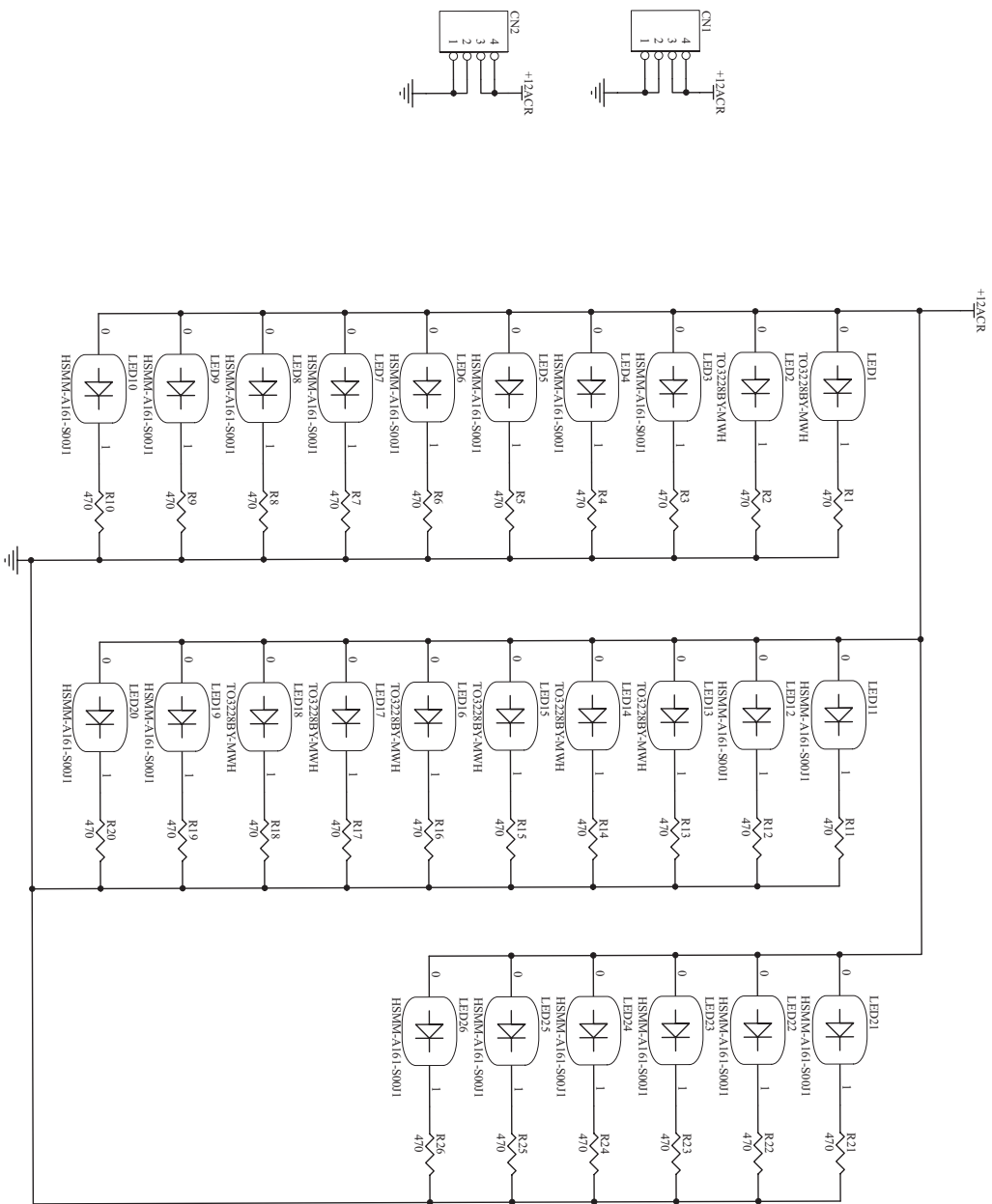
FRUTAS MONTECARLO



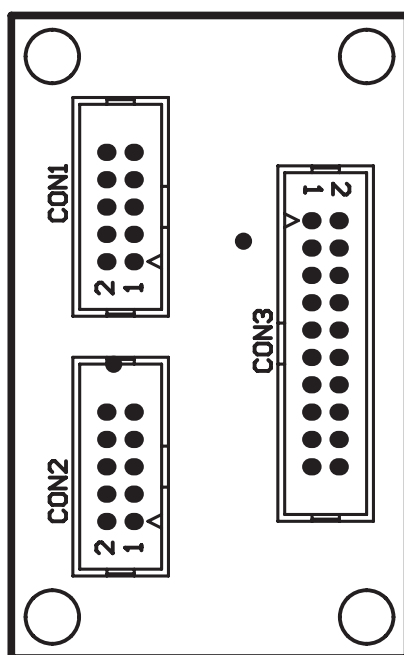
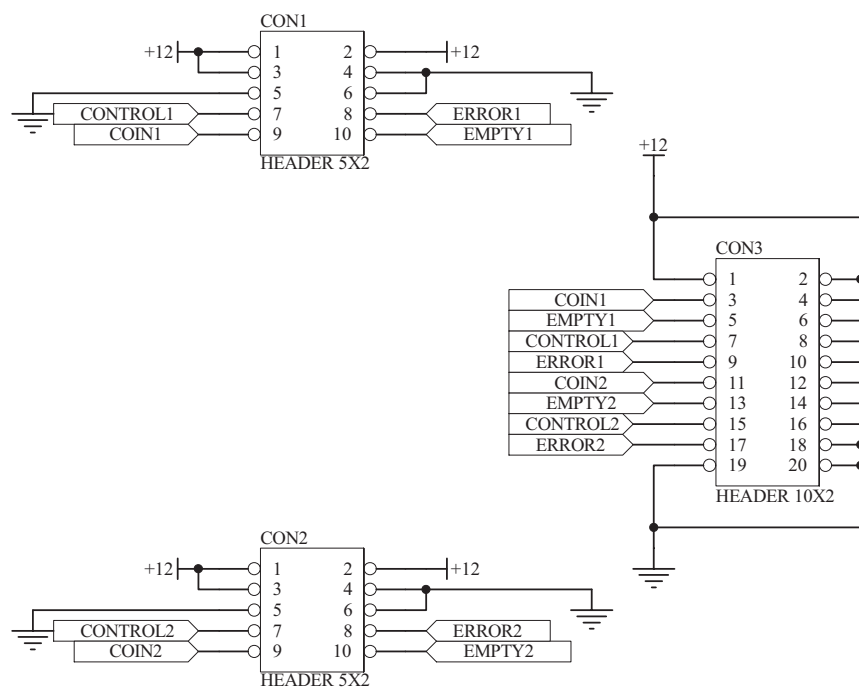


K7 KURSAAL
BINGO MONTECARLO
FRUTAS MONTECARLO

Part Number	Part Name	Part Number	Part Name	Part Number	Part Name
L1001	1001	L1002	1002	L1003	1003
L1004	1004	L1005	1005	L1006	1006
L1007	1007	L1008	1008	L1009	1009
L1010	1010	L1011	1011	L1012	1012
L1013	1013	L1014	1014	L1015	1015
L1016	1016	L1017	1017	L1018	1018
L1019	1019	L1020	1020	L1021	1021
L1022	1022	L1023	1023	L1024	1024
L1025	1025	L1026	1026	L1027	1027
L1028	1028	L1029	1029	L1030	1030
L1031	1031	L1032	1032	L1033	1033
L1034	1034	L1035	1035	L1036	1036
L1037	1037	L1038	1038	L1039	1039
L1040	1040	L1041	1041	L1042	1042
L1043	1043	L1044	1044	L1045	1045
L1046	1046	L1047	1047	L1048	1048
L1049	1049	L1050	1050	L1051	1051
L1052	1052	L1053	1053	L1054	1054
L1055	1055	L1056	1056	L1057	1057
L1058	1058	L1059	1059	L1060	1060
L1061	1061	L1062	1062	L1063	1063
L1064	1064	L1065	1065	L1066	1066
L1067	1067	L1068	1068	L1069	1069
L1070	1070	L1071	1071	L1072	1072
L1073	1073	L1074	1074	L1075	1075
L1076	1076	L1077	1077	L1078	1078
L1079	1079	L1080	1080	L1081	1081
L1082	1082	L1083	1083	L1084	1084
L1085	1085	L1086	1086	L1087	1087
L1088	1088	L1089	1089	L1090	1090
L1091	1091	L1092	1092	L1093	1093
L1094	1094	L1095	1095	L1096	1096
L1097	1097	L1098	1098	L1099	1099
L1100	1100	L1101	1101	L1102	1102
L1103	1103	L1104	1104	L1105	1105
L1106	1106	L1107	1107	L1108	1108
L1109	1109	L1110	1110	L1111	1111
L1112	1112	L1113	1113	L1114	1114
L1115	1115	L1116	1116	L1117	1117
L1118	1118	L1119	1119	L1120	1120
L1121	1121	L1122	1122	L1123	1123
L1124	1124	L1125	1125	L1126	1126
L1127	1127	L1128	1128	L1129	1129
L1130	1130	L1131	1131	L1132	1132
L1133	1133	L1134	1134	L1135	1135
L1136	1136	L1137	1137	L1138	1138
L1139	1139	L1140	1140	L1141	1141
L1142	1142	L1143	1143	L1144	1144
L1145	1145	L1146	1146	L1147	1147
L1148	1148	L1149	1149	L1150	1150
L1151	1151	L1152	1152	L1153	1153
L1154	1154	L1155	1155	L1156	1156
L1157	1157	L1158	1158	L1159	1159
L1160	1160	L1161	1161	L1162	1162
L1163	1163	L1164	1164	L1165	1165
L1166	1166	L1167	1167	L1168	1168
L1169	1169	L1170	1170	L1171	1171
L1172	1172	L1173	1173	L1174	1174
L1175	1175	L1176	1176	L1177	1177
L1178	1178	L1179	1179	L1180	1180
L					



K7 KURSAAL
BINGO MONTECARLO
LETRERO MONTECARLO



K7 KURSAAL
BINGO MONTECARLO
ADAPTADOR HOPPER

DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD CE

Máquina tipo:	MÁQUINA RECREATIVA TIPO "B"
Fabricado por:	K7 KURSAAL
Domicilio:	C/ URITIASOLO, 10 POLÍGONO INDUSTRIAL URITIASOLO 01006 VITORIA-GASTEIZ ESPAÑA
Modelo:	BINGO MONTECARLO
Destino:	ESPAÑA
*Directiva de Baja Tensión de la CEE,73/23/CEE, 93/68/CEE, EN 60065:93. *Directiva de Compatibilidad Electromagnética 89/336/CEE,92/31/CEE y 93/68/CEE, EN 55014:93, En 60555-2:2:87, EN 50082-1:94.	