BINGO MONTANA

MANUAL TÉCNICO



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

MANUAL TÉCNICO

BINGO MONTANA

ÍNDICE	Pag.
1. INSTALACIÓN INSTALACIÓN	J
2. CARACTERÍSTICAS GENERALES 2.1 COSTE DE LA PARTIDA 2.2 DESCRIPCIÓN DEL JUEGO 2.3 DESCRIPCIÓN DE PULSADORES 2.4 DIAGRAMA DE FLUJO DE MONEDAS 2.5 DATOS TÉCNICOS	. 2 . 7 . 8
3. SERVICIO TÉCNICO 3.1 INTRODUCCIÓN 3.2 TEST, INICIALIZACIÓN 3.3 DESCARGA POR INTERRUPTOR 3.4 RECAUDACIÓN Y PUESTA A "0" 3.5 CÓDIGOS DE ERROR.	. 10 . 13 . 14
4. SISTEMA DE CONTABILIDAD 4.1 CONTADORES MECÁNICOS	. 16 . 16
5. ESQUEMAS SITUACIÓN DE COMPONENTES ESQUEMAS DE CONEXIONADO ESQUEMAS ELÉCTRICOS	. 19
6. DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD CE	. 60

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 **Jugada/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.

El juego se desarrolla sobre una pantalla de video (TFT), se realiza mediante 3 rodillos con una linea CENTRAL de premio.

Si la combinación que resulta de ese sorteo coincide con alguna de las combinaciones ganadoras, se consigue el premio correspondiente de acuerdo con lo que se indica en la tabla de premios o plan de ganancias.

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 rodillos realizado anteriormente (tabla de combinaciones especiales).

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

Existe una combinación especial de figuras "TREBOL-TREBOL" que, en lugar de dar un premio monetario o la activación de premios especiales, la maquina indica un número del 1 al 25 en la pantalla de juego, si durante el juego de bingo se consigue acertar con una bola en este número se habrá conseguido un **Súper-Game**.

Asimismo, la aparición de las figuras "DOLAR-DOLAR" en la linea central permite obtener directamente "BONOS".

El número de "BONOS" que se obtienen en cada apuesta, se describe en el plan de ganancias.

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 la combinación obtenida en cualquiera de los 7 cartones de Bingo coincide con alguna de la indicadas en el PLAN DE GANANCIAS se consiguen los premios indicados en el mismo, que se pagan automáticamente.

Una vez lanzadas las 5 bolas, y si se ha conseguido premio, el jugador puede optar por COBRAR o arriesgar a doble/bonos. Si arriesga y sale DOBLE, se doblara el valor del premio y si sale BONOS, estos pasarán al marcador de Bonos.

JUEGO SUPERIOR

Al juego de BONOS se puede acceder mediante el pulsador "APUESTA" siempre y cuando se dispongan de BONOS en el indicador de "BONOS".

El juego de bingo con bonos es el juego clásico de bingo y consume 1 crédito + 1 bono, 2 créditos + 2 bonos ó 3 créditos + 3 bonos respectivamente.

El JUEGO SUPERIOR sigue las mismas reglas que el juego básico y el juego de bingo, salvo que los premios indicados en el PLAN DE GANANCIAS son superiores a los premios del juego de bingo.

Cuando se obtiene una combinación ganadora el jugador puede optar por COBRAR la cantidad indicada en el BANCO DE PAGOS o arriesgarla al doble/bonos, siempre y cuando no sea una cantidad superior a 200 bonos. En este caso, si supera los 200 bonos, se cobraría automáticamente.

JUEGO DE RIESGO DEL TIPO DOBLE/BONOS

El premio final obtenido, bien en el juego básico o en los juegos auxiliares, se puede optar por cobrarlo con el pulsador "COBRAR" o bien, se puede arriesgar en un sorteo en multiplos de 0,80 euros $(1,60 \in \text{apuesta de } 0,40 \in \text{y } 2,40 \in \text{en apuesta de } 0,60 \in)$ hasta un maximo de $4 \in (8 \in \text{apuesta de } 0,40 \in \text{y } 12 \in \text{en apuesta de } 0,60 \in)$ en un juego con dos resultados:

- -DOBLE, en cuyo caso se multiplica el premio
- -BONOS, si se pierde el premio la maquina concede BONOS que se acumulan en puntos entre 1 y 5 (apuesta de 0,20€) 2 y10 (apuesta de 0,40€) ó 3 y 15 (apuesta de 0,60€) en el indicador de BONOS

En el BANCO DE PAGOS pueden irse adicionando los premios obtenidos hasta el valor máximo permitido de 240 € que la maquina pagara automáticamente cuando el contador de CREDITOS llegue a "0". Si se sobrepasa este valor se inhibe el BANCO DE PAGOS y la maquina abona todos los premios obtenidos. El BANCO DE PAGOS puede ser cobrado por el usuario en cualquier momento accionando el pulsador COBRAR.

ESPECIAL DIAGONALES

La activación de las "DIAGONALES" en los cartones se consigue en el juego básico con la iluminación de 2 figuras iguales (k7-k7) según indica la tabla de COMBINACIONES GANADORAS.

Si está activado el especial "DIAGONALES" se pagarán como premio las combinaciones de 3, 4 y 5 EN LINEA marcadas con líneas rojas y líneas negras.

Si no está activado el especial "DIAGONALES" se pagarán como premio todas las combinaciones de 3, 4 y 5 EN LINEA marcadas con líneas negras.

ESPECIAL SUPER CORNER

La activación del "SUPER CORNER" en los cartones se consigue en el juego básico con la iluminación de 2 figuras iguales (ROMBO-ROMBO) según indica la tabla de COMBINACIONES GANADORAS.

Si está activado el especial "SUPER CORNER" la combinación de las cuatro esquinas del cartón tiene como premio un pago equivalente a 5 EN LINEA.

ESPECIAL SUPER LINEA

La activación de "SUPER LINEA" en los cartones se consigue en el juego básico con la iluminación de 2 figuras iguales (LINGOTE-LINGOTE) según indica la tabla de COMBINACIONES GANADORAS.

Si está activado el especial "SUPER LINEA" las combinaciones de 3, 4 y 5 posiciones en esta LINEA se consideran como 4 EN LINEA, 5 EN LINEA y Jackpot respectivamente.

SUPER GAMES

Despúes de una partida de rodillos no premiada, la maquina puede indicar un número, que de caer la bola en él se conseguira un Súper-Game.

Pueden obtenerse hasta 3 números entrantes, con lo que las posibilidades de conseguir el Súper-Game aumenta.

Los números que permiten entrar en el Súper-Game, se indican en la pantalla de juego. Si durante la partida de Bingo se consigue introducir la bola en uno de los agujeros índicados, al finalizar la partida, el juego continuará de la siguiente forma;

- se realizará un sorteo entre los posibles Súper-Games
- Se juega el Súper-Game conseguido
- El premio obtenido en este Súper-Game se sumará al que se haya logrado en el juego de Bingo.
- Los premios acumulados en una misma partida no pueden superar el maximo permitido, en función de la apuesta.

DESCRIPCION

LATAS; Se presentan varias latas a las que se puede disparar. El jugador dispara a una de ellas y gana el premio que lleva asociado. Se pueden obtener premios monetarios o en bonos.

SALOON; En el interior de un saloon se distribuyen varias dianas en diversos objetos. El jugador elige a cual disparar y consigue el premio oculto asociado al objeto. Si despues del disparo aparece una nueva bala, se puede elegir otro objeto, y así sucesivamente hasta agotar las balas.

Los premios obtenidos se acumulan en el BANCO DE PREMIOS.

TRILERO; Se muestran los premios monetarios que se tapan con los sombreros. A continuación se muestra, y el jugador elige uno de ellos. Gana el premio que se esconde bajo el sombrero elegido.

K7-POKER; Se muestran tres marcadores; premio, acierto y fallo.

El jugador puede cobrar el premio actual o arriesgarlo apostando a que la proxima carta sea roja o negra.

Si acierta el color consigue el premio de acierto y puede seguir juagndo hasta 5 cartas. El juego finalizará si el jugador decide cobrar el premio o no acierta el color de la carta.

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	CARTONES5 en LineaStart	40	60	80
28	44	60	Super Cornercon luz4 en SuperLinea 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	Super Startcon luzPREMIO MÁXIMO	80	160	240

PLAN DE GANANCIAS.-

En el panel frontal vertical de la máquina se representan en el centro, las combinaciones de frutas que constituyen el juego básico así como los premios que a cada una corresponden:

COMBINACION	1 CREDITO	2 CREDITOS	3 CREDITOS
K7 – K7- K7	80 €	160 €	240 €
Lingote - Lingote	20 €	40 €	80 €
Rombo - Rombo - Rombo	8 €	16 €	32 €
Trébol – trébol – trébol	4 €	8 €	16 €
Corazón – Corazón – Corazón	2,40 €	4,80 €	9,60 €
Pika – Pika – Pika	0,80 €	1,60 €	3,20 €

Algunas combinaciones no ganadoras del juego básico de figuras, conceden al jugador la iluminación de cartones y la activación de Diagonales, Súper Línea, Súper Corner, Especial Luces, Numero Mágico y Numero Super Game.

COMBINACIONES GANADORAS	PREMIO
K7-K7 a ambos lados	DIAGONALES
LINGOTE-LINGOTE a ambos lados	SUPER LINEA
ROMBO-ROMBO a ambos lados	SUPER CORNER
TREBOL-TREBOL a ambos lados	ESPECIAL LUCES
CORAZON-CORAZON a ambos lados	NUMERO MAGICO
PIKA-PIKA a ambos lados	NUMERO SUPER GAME

DESCRIPCIÓN DE PULSADORES

TEST



Permite: Retroceder

selección en la



la selección Comprobar Permite:



selección Permite: Avanzar en la

a selección Permite: Aceptar

VERDE

AMARILLO

JUGADA DOBLAR BONOS

START BOLAS

DEVOLUCIÓN

BANCO

COBRAR

ROJO

AZUL

JUEGO

Permite:

Seleccionar el tipo de apuesta y pasar del

juego convencional al juego de Bonos

Cobrar el premio

Permite:

recuperar Banco conseguido y

de Monedas

Iniciar la jugada Permite:

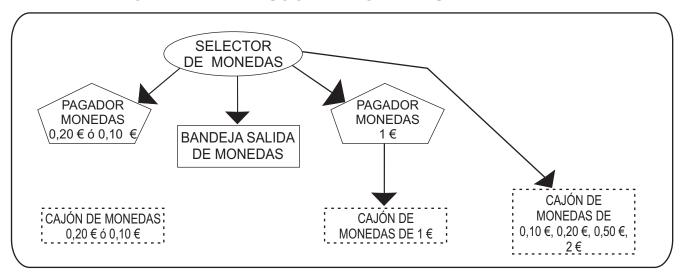
de Bingo y seleccionar la bola extra

partida, acumular monedas y elegir Comenzar la Permite:

doblar o BONOS

APUESTA

DIAGRAMA DE FLUJO DE MONEDAS



DATOS TÉCNICOS

	Alimentación						
Vin: 200/22	20/240 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						
Aceptación: Capacidad máx:	Monedas de 0,20 € 1.100 unidades						
Aceptación: Capacidad máx:	Monedas de 1 € 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: BING	O MONTANA						
Destino:	ESPAÑA						

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.

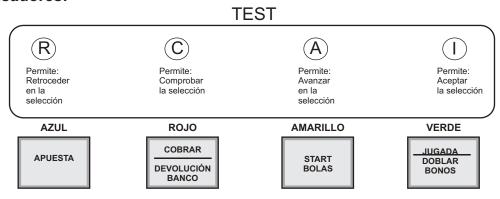
Activar el interruptor de TEST, aparecerá en pantalla "TEST".

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 Configuración (porcen, reserva, escibi, , nº local, nº falta, Banco de Pagos, Cambio, aviso de falta, premio con falta)

Fase 6 Contadores mecanicos (entradas, salidas)

Fase 7 Hopper (Hop 1, Hop 2)

Fase 8 Timedate

Fase 9 Cont. Totales

Fase 10 Cont. Especial

Fase 11 Ultimas Jugadas

Fase 12 Billetes

Fase 13 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 micointerruptores que saldrán indicados en pantalla junto al estado en que se encuentran (on/off).

PUL. JUGADA/DOBLE-BONOS

DET. CANAL BOLAS

PUL. STAR BOLAS

SALIDA PAGADOR 2

PUL. APUESTA

SALIDA PAGADOR 1

PUL. COBRAR/DEV. BANCO

PAGADOR LLENO 1

MICRO CAJÓN

PAGADOR LLENO 2

MICRO MOTOR TAMIZ

INT. DESCARGA

INT. TEST

MICRO FALTA

DET. SUBIDA BOLA

-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	у.	Α	 	 	 	 	 	D	esp	ola	za	ımi	en	to	at	rás	3/8	la	nt	e
C			 	 	 	 	 	C	am	bia	ar (COI	าfiç	gui	rac	ció	n.			

¡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 PREMIOS (71%,72%,73%, 76%, 79%) Opción de variar el porcentaje de la máquina.

B) MODO EXHIBICION (si/no), Inicialización:

SI (activado). Modo de exhibición, te permite jugar sin monedas, pulsando I la máquina te da 25 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) TRANSFERENCIA BANCO.

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

D) DEVOLVER CAMBIO

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

E) BAR/LOCAL ACTIVO (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

F) AVISO DE FALTA; Se produce FALTA cuando el jugador golpea o mueve bruscamente la maquina.

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.

G) 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.

H) 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 ver 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	
	Seleccionar Hp1 0,20 € / H	4p2 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".

El alfanumérico indica si se trata de: Total Entradas.

Total Salidas. Total Cajón.

Entrada 10 Cent.

Entrada 20 Cent.

Entrada 50 Cent.

Entrada 50 Cent.

Entrada 1 €uro

Entrada 2 €uros

Cajón 10 Cent.

Billetes de 5 €

Billetes de 10 €

Billetes de 20 €

Billetes de 20 €

Cajón 1 €uro

Cajón 2 €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".

Cajón 5 €uros

CÓDIGOS DE ERROR

Entrada 5 €uros

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

BINGO MONTANA

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:

- 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	-

Para las Comunidades Autónomas que lo permiten, 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 9 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	
CTC	
TP1Cr	Total Partidas a 1 credito
TP2Cr	Total Partidas a 2 creditos
TP3Cr	Total Partidas a 3 creditos
TPb1C	Total Partidas a 1 credito+1bono
TPb2C	Total Partidas a 2 creditos+2bonos
TPb3C	Total Partidas a 3 creditos+3bonos
T4CAR	Total Partidas jugadas con 1 euro o menos
T5CAR	Total Partidas jugadas con 1 euro o mas
TSbnF	Total Premios del tablero sin bonos
TSbUP	Total Premios del tablero con bonos
TSJnF	Total Premios de SG sin bonos
TSJUP	Total Premios de SG con bonos
TSPOT	Total Premios de Jackpot
TSAnF	
TSAUP	
TEdUP	• • • • • • • • • • • • • • • • • • •
TCdUP	
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 €	
TB 5€	
TB 10€	
TB 20€	Total Billetes de 20 €.

- Contadores Especiales:

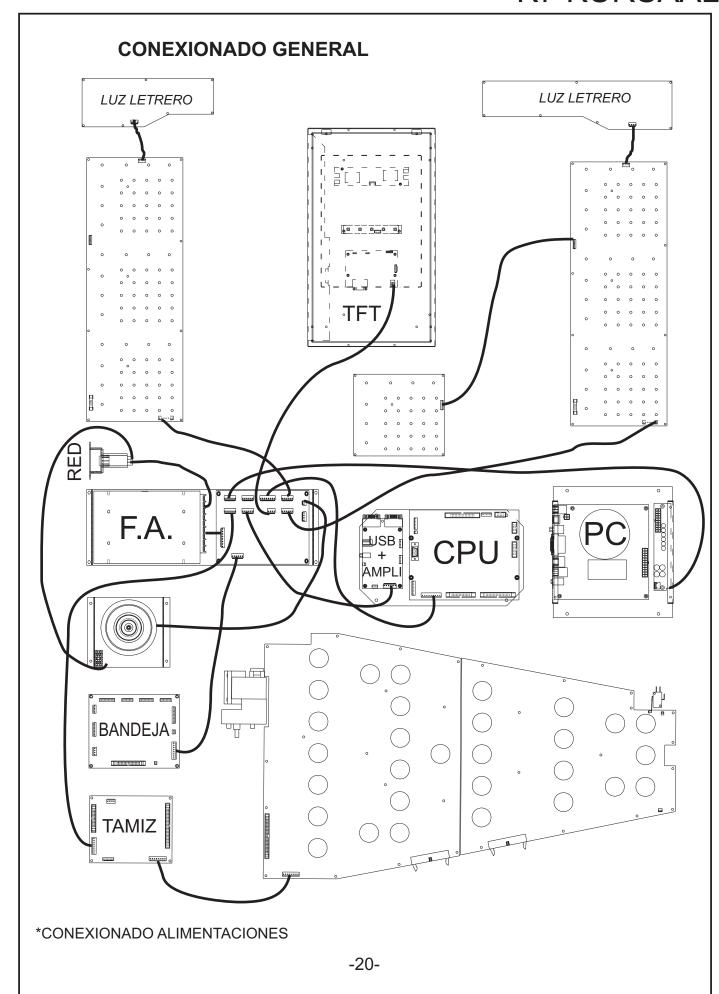
Al igual que el resto de contadores, a éste se accede también a través del TEST. Este contador refleja la contabilidad de la máquina en los diferentes locales en los que ha estado colocada.

En pantalla aparecerá "Cont Spe".

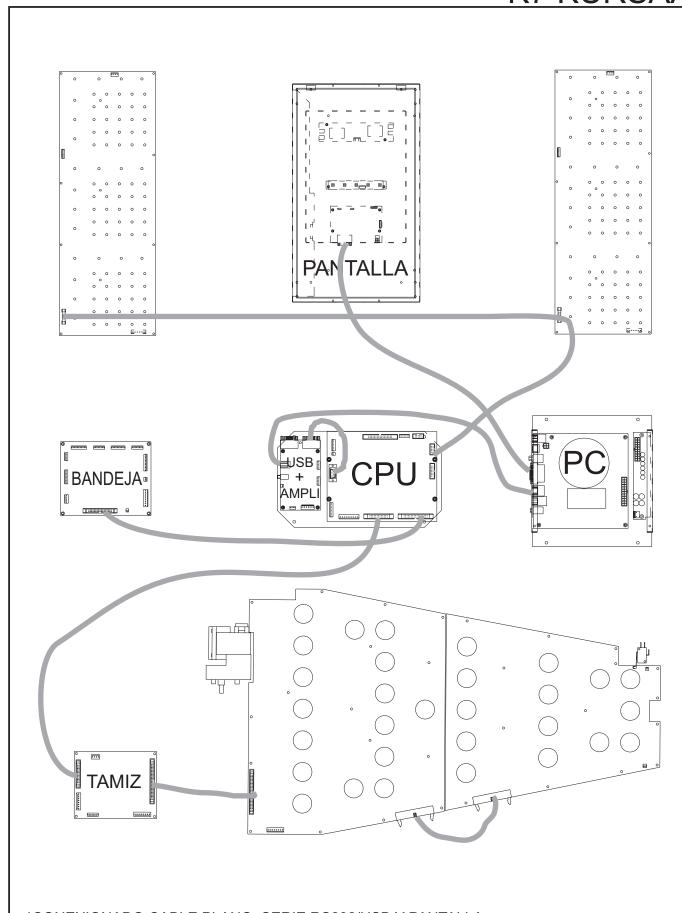
ΑÑΟ	 Fecha
-TME-	 Total Entradas Monedas
-TMS-	 Total Salida Monedas
L1TME	 Local 1 Total Entradas
L1TMS	 Local 1 Total Salida
L2TME	
L2TMS	 Local 2 Total Salidas
L3TME	 Local 3 Total Entradas
L3TMS	 Local 3 Total Salidas
L4TME	 Local 4 Total Entradas
L4TMS	 Local 4 Total Salidas

ESQUEMAS

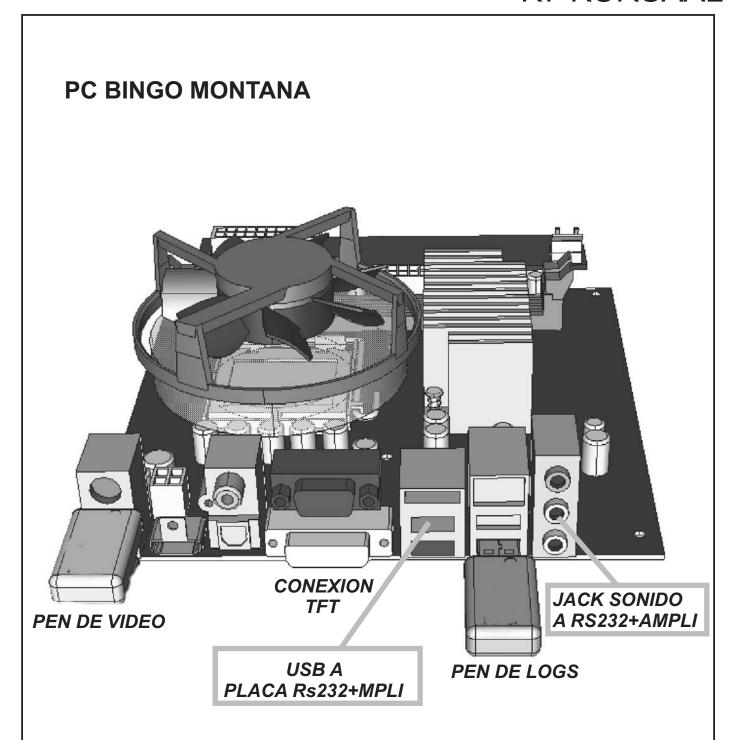
CONEXIONADO GENERAL	20
CONEXONES CON PC	22
CPU MASTER	23
BANDEJA MASTER	29
TAMIZ MASTER	35
FA MONTANA	41
CARTÓN EXTRA MASTER	43
CARTÓN MASTER	45
TABLERO MASTER	53
RS232+AMPLIFIC.	56
ADAPTADOR HOPPER	59



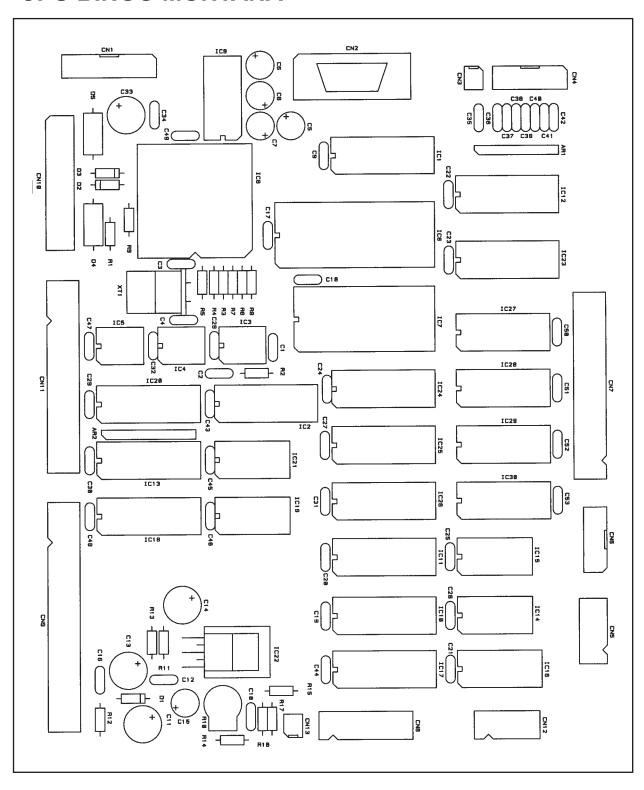
K7 KURSAAL

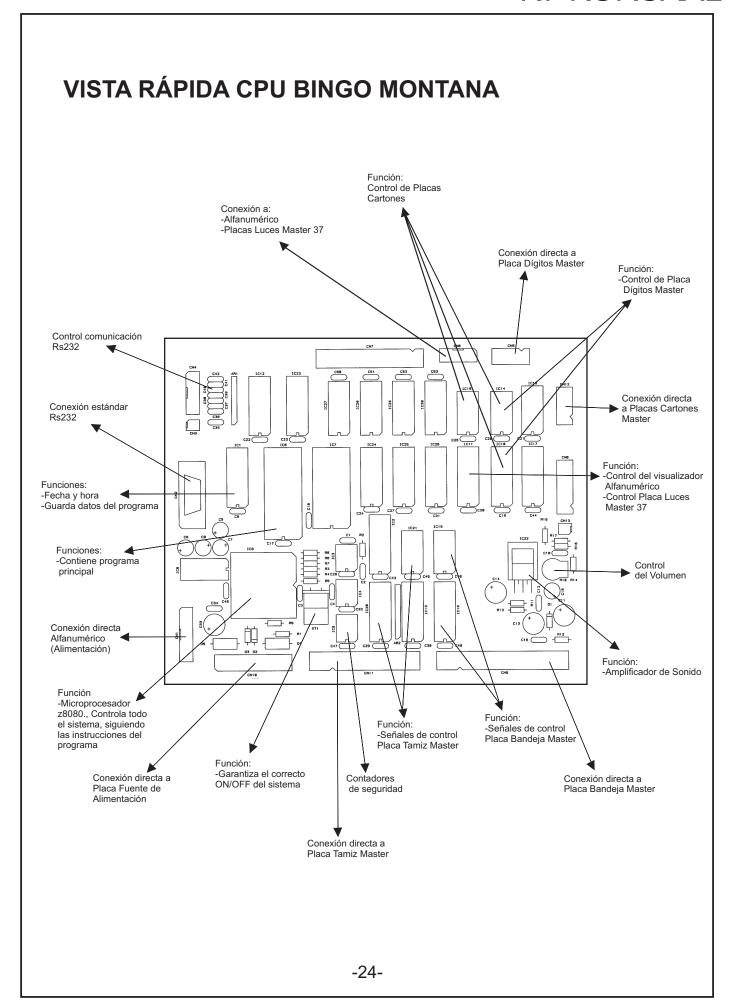


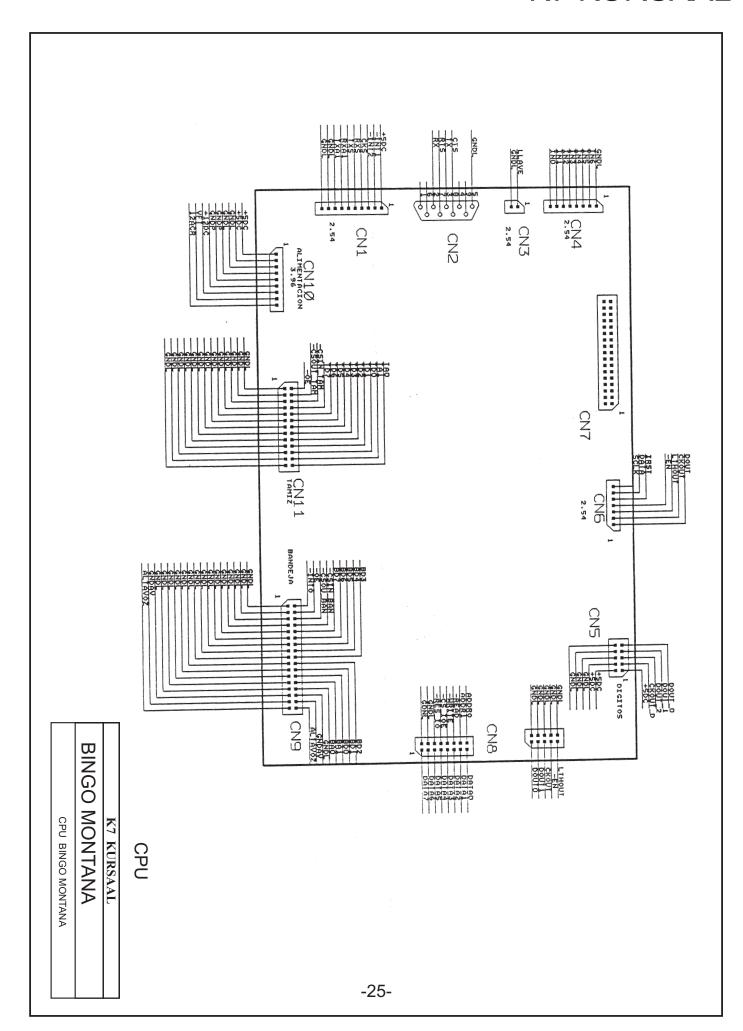
*CONEXIONADO CABLE PLANO, SERIE RS232/USB Y PANTALLA

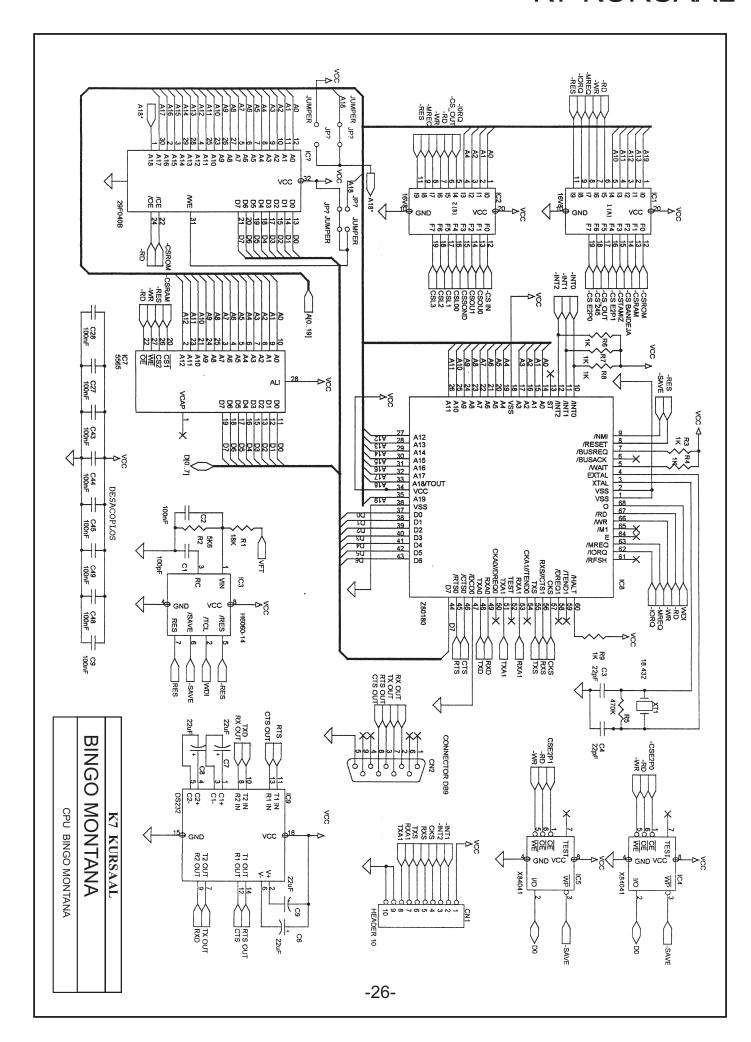


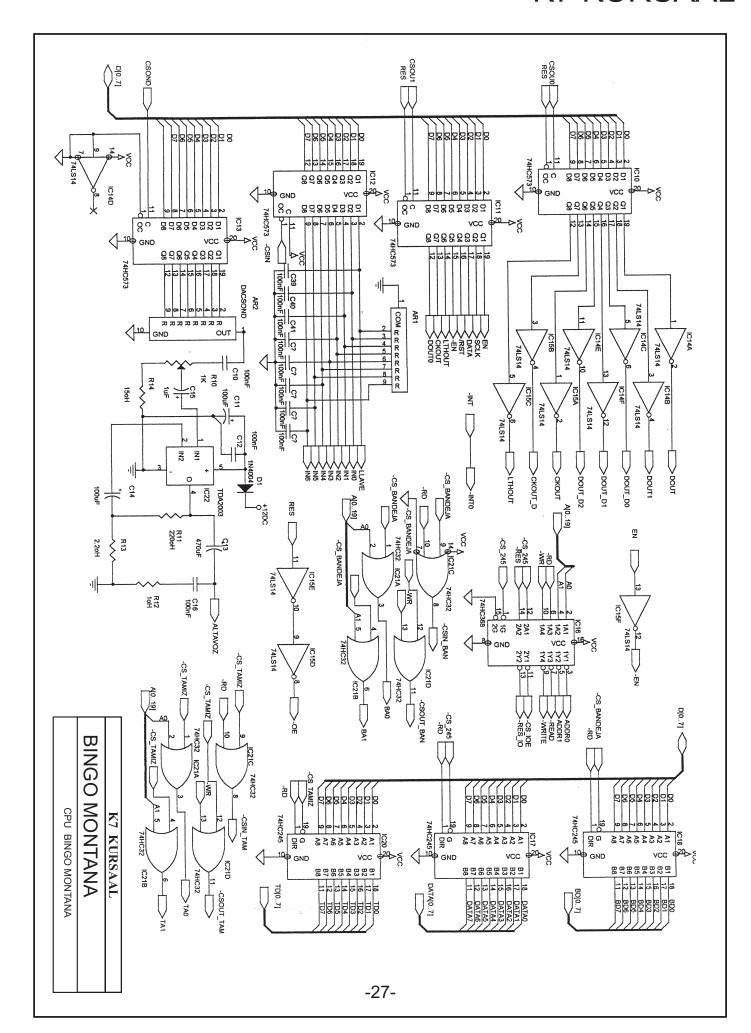
CPU BINGO MONTANA

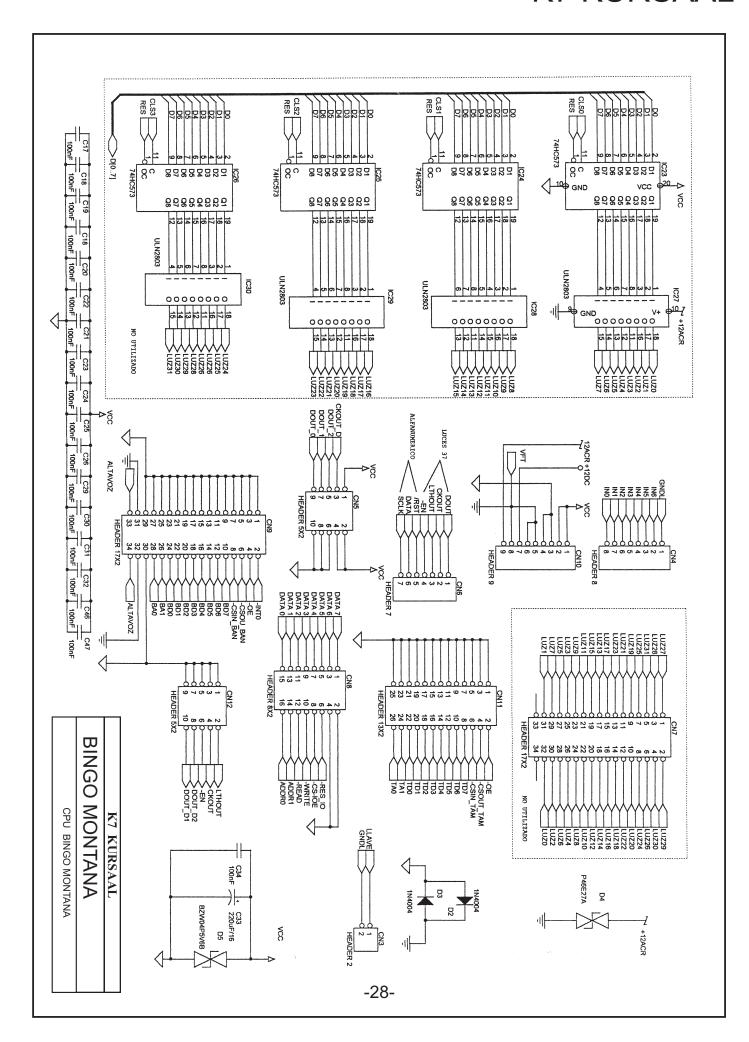




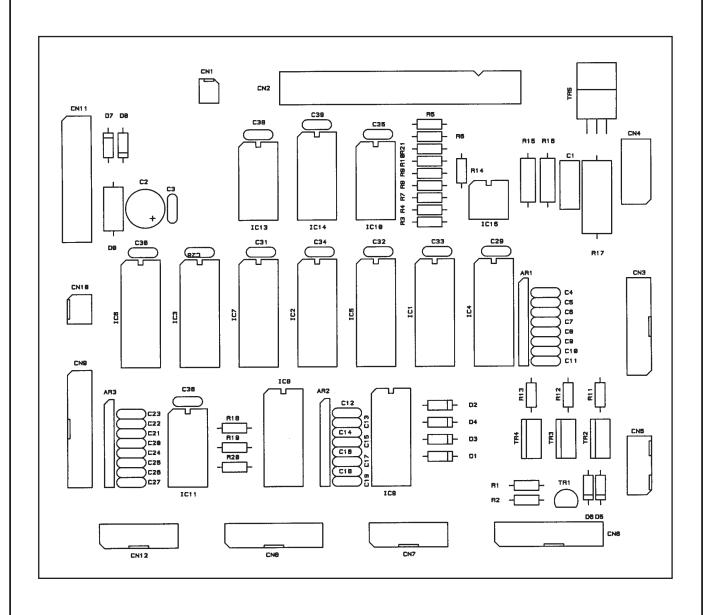


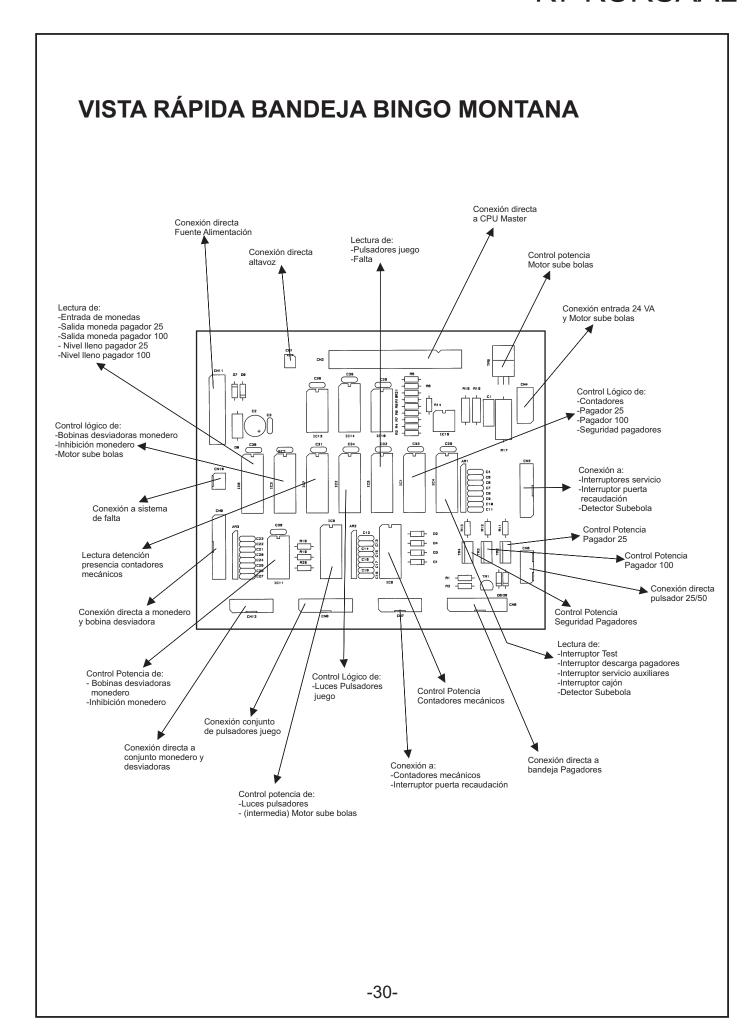


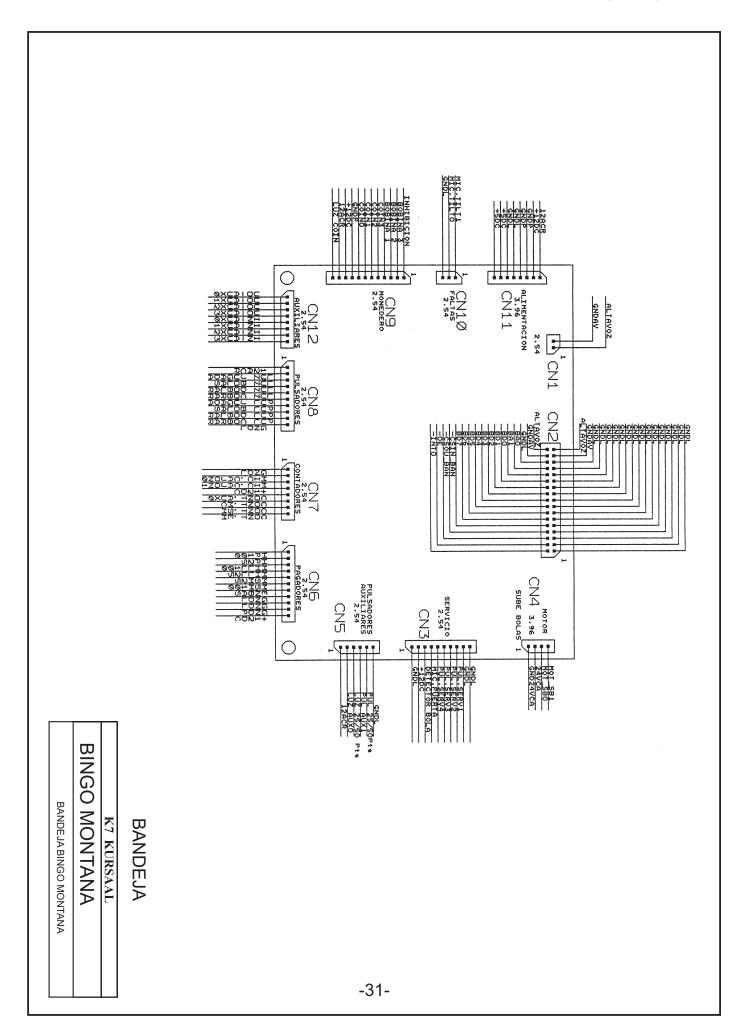


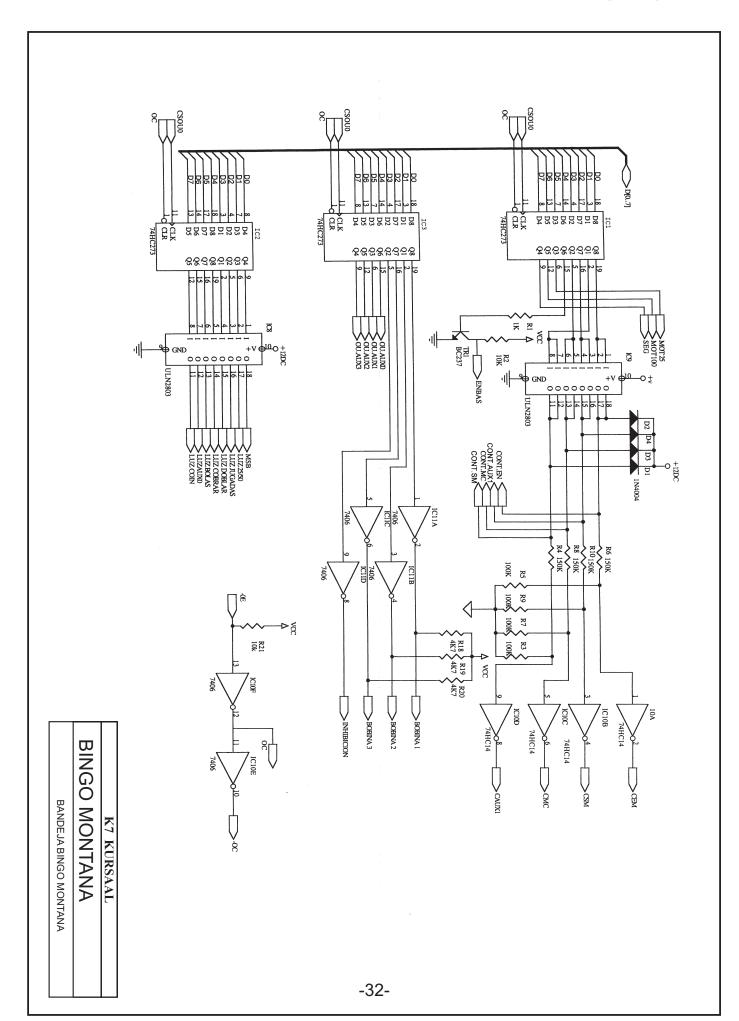


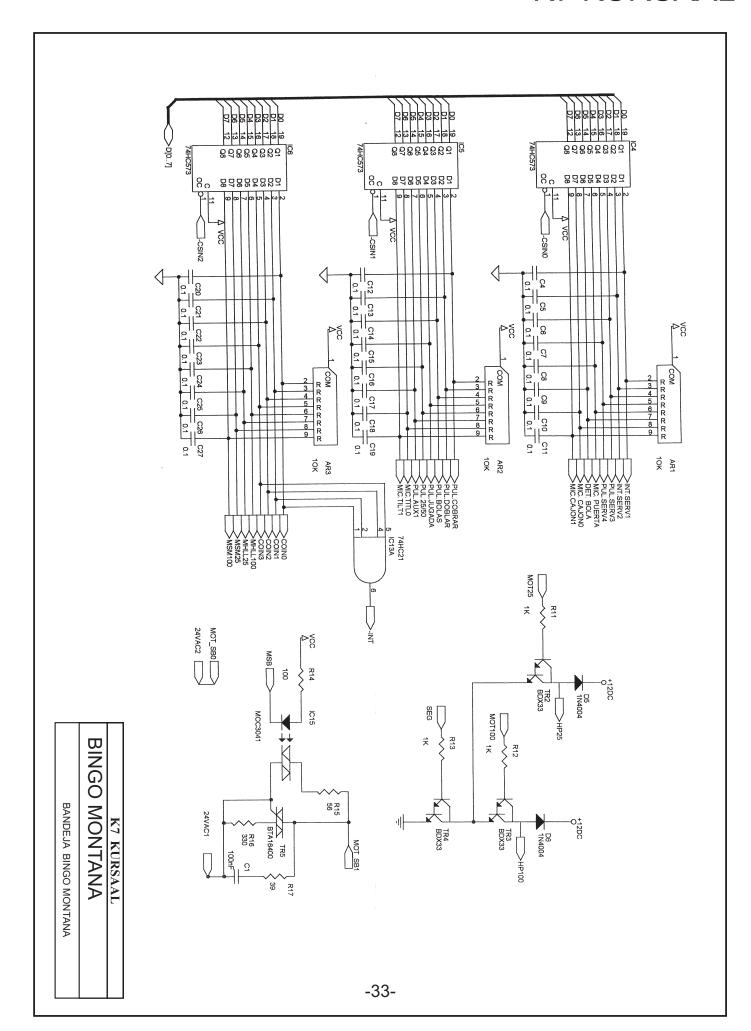
BANDEJA BINGO MONTANA

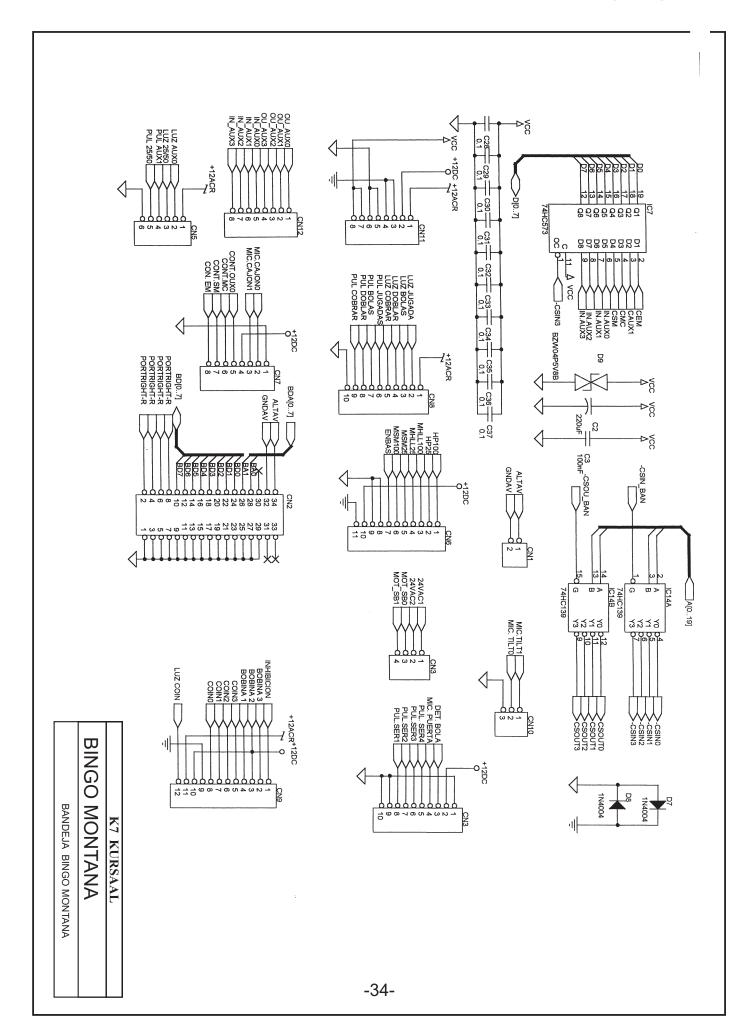




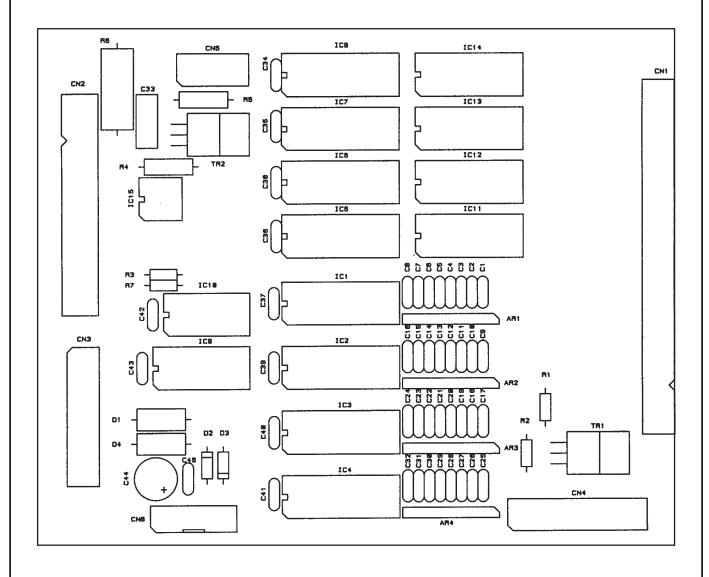


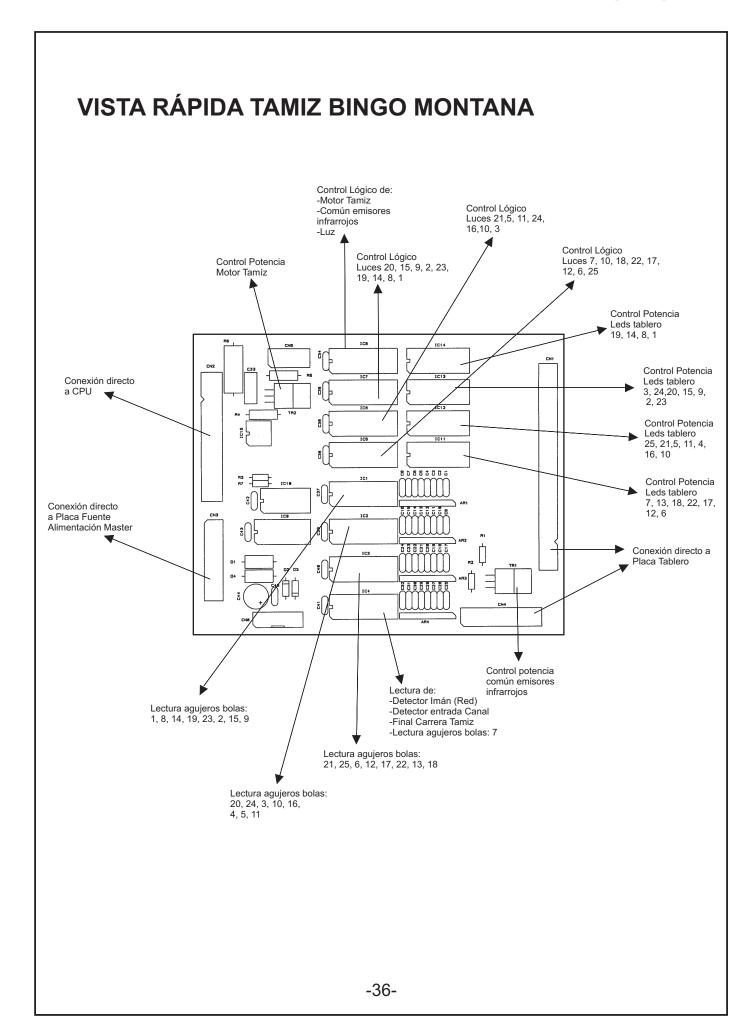




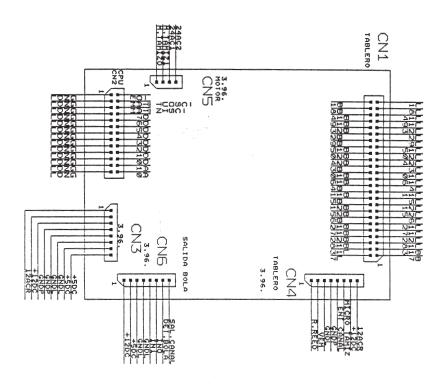


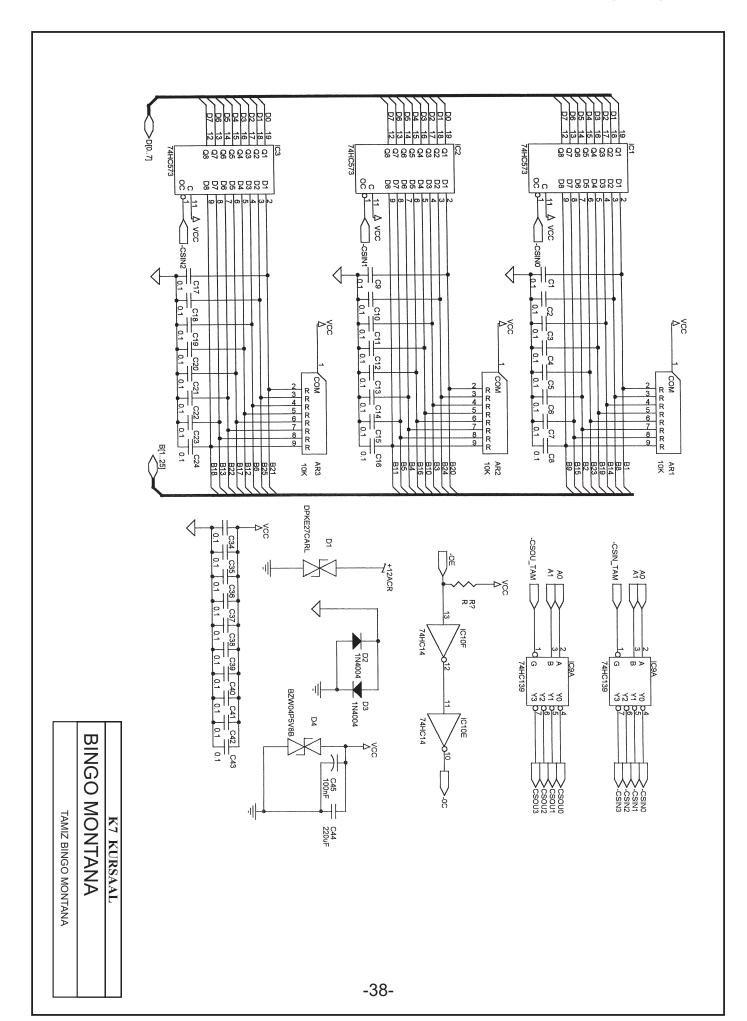
TAMIZ BINGO MONTANA

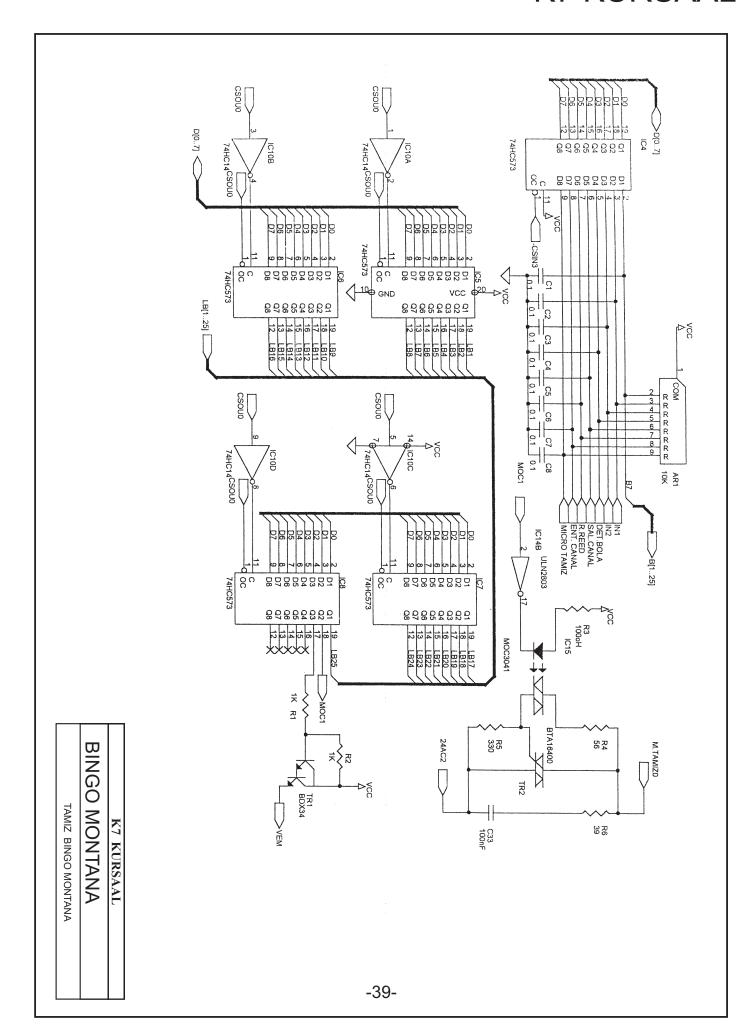


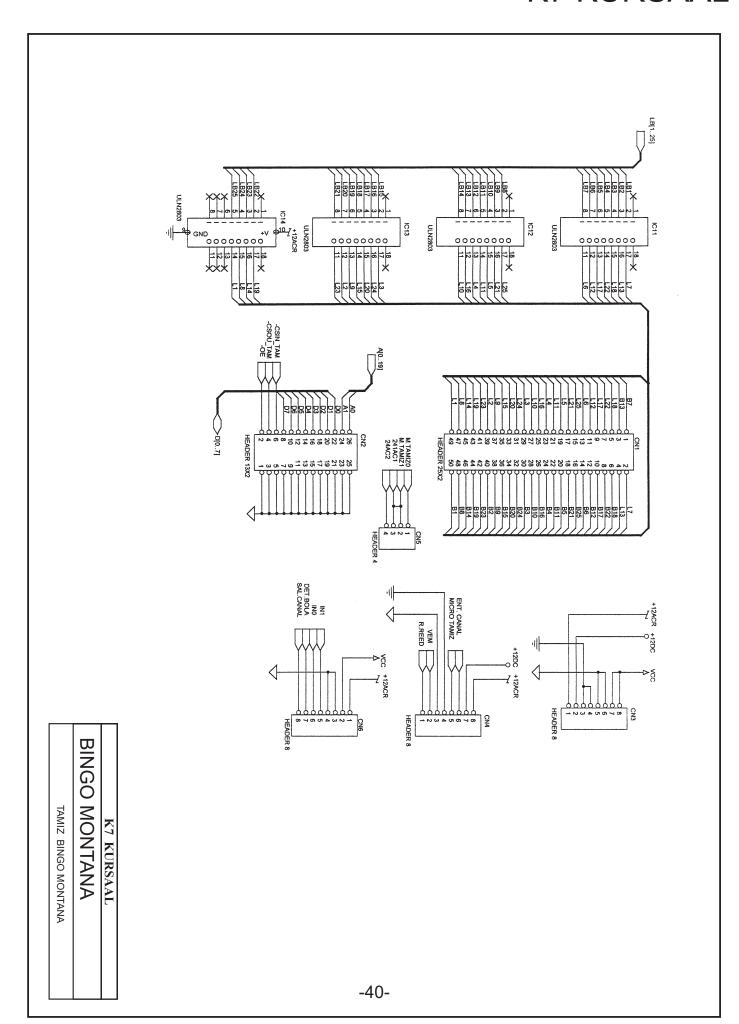


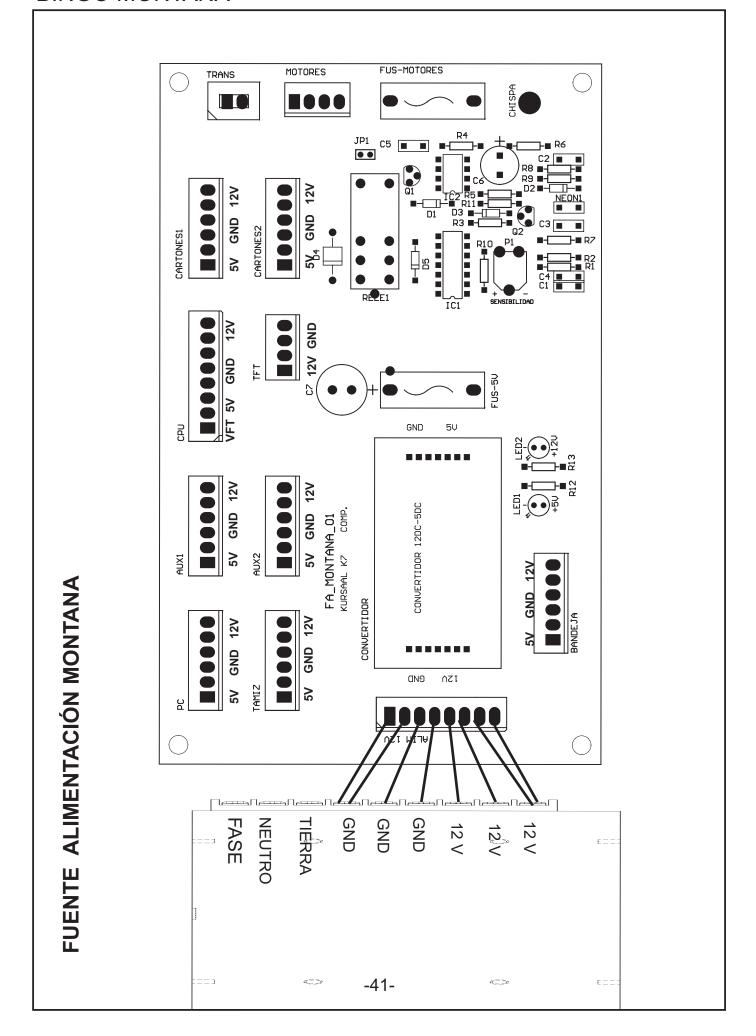
TAMIZ BINGO MONTANA

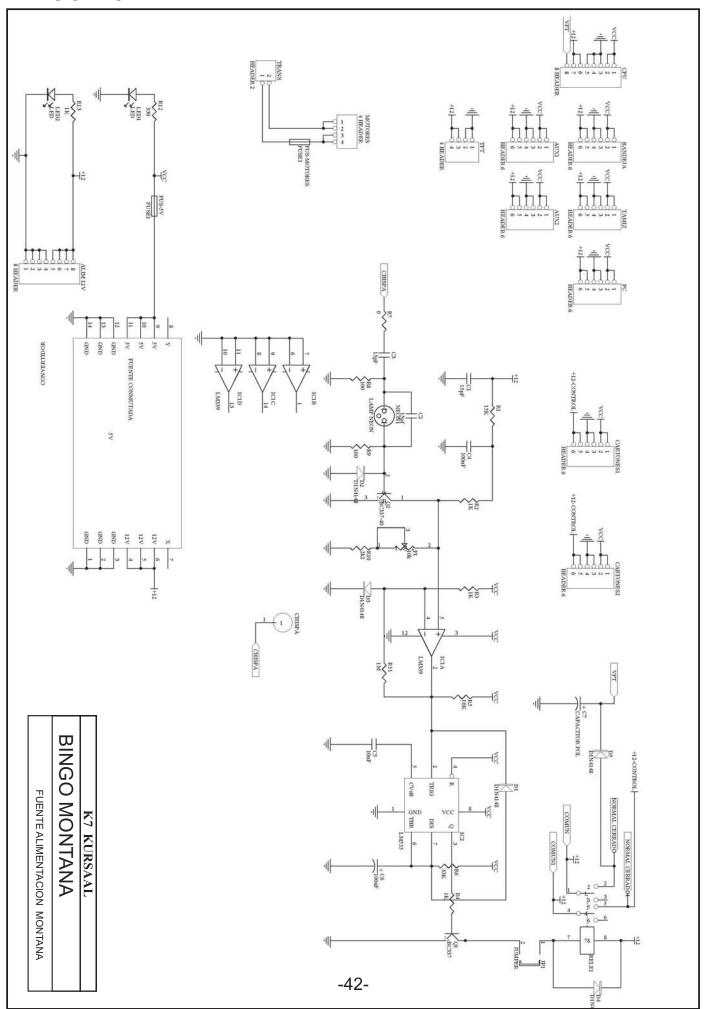




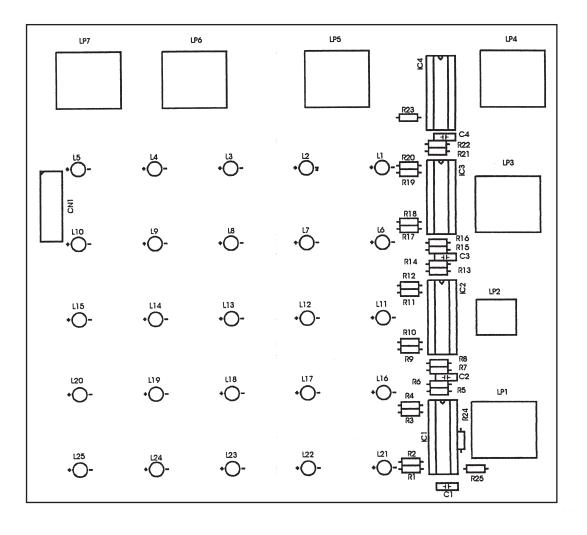




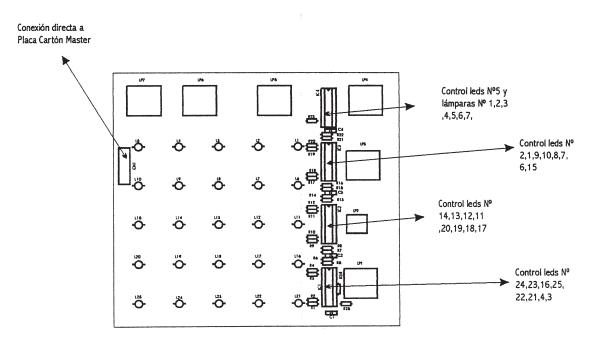




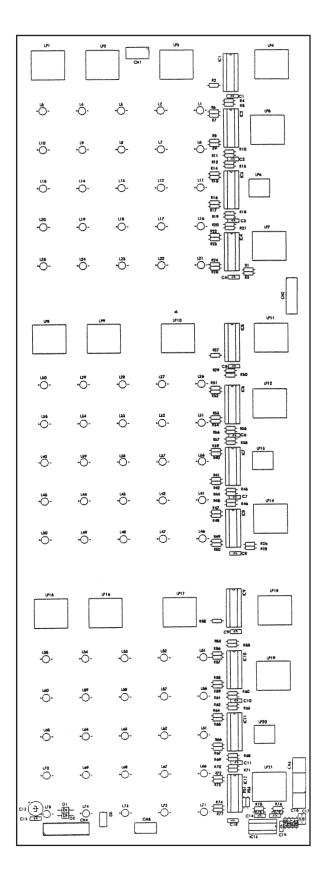
CARTÓN EXTRA BINGO MONTANA



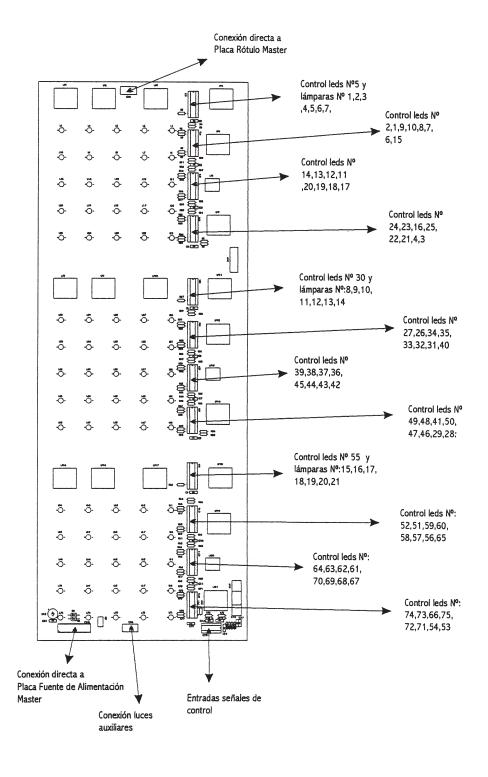
VISTA RÁPIDA CARTÓN EXTRA BINGO MONTANA

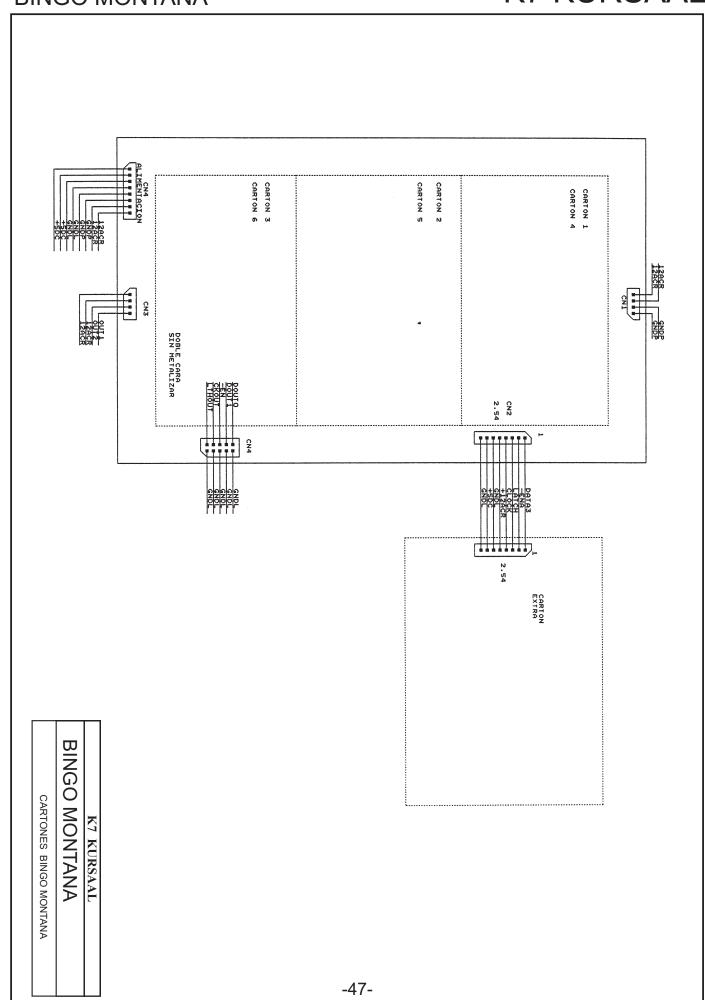


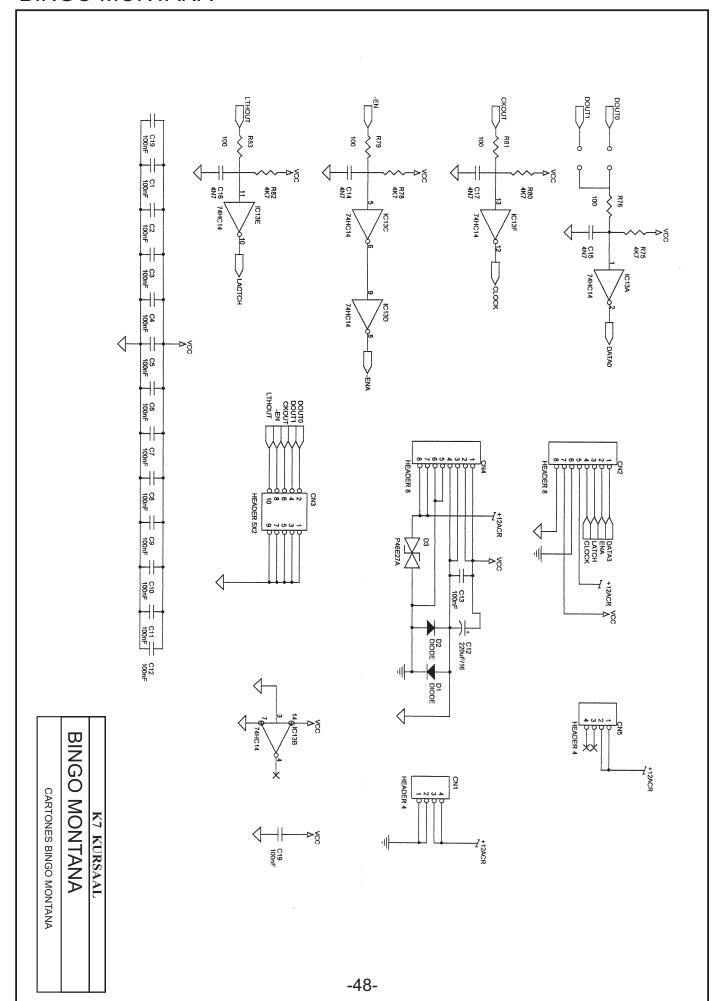
CARTÓN BINGO MONTANA

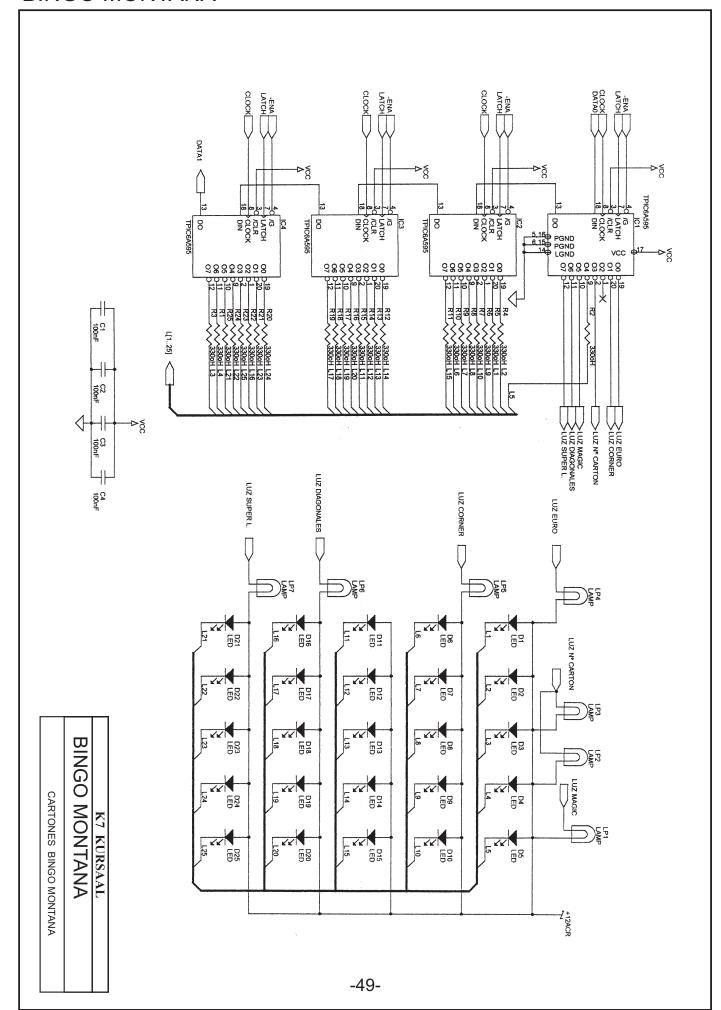


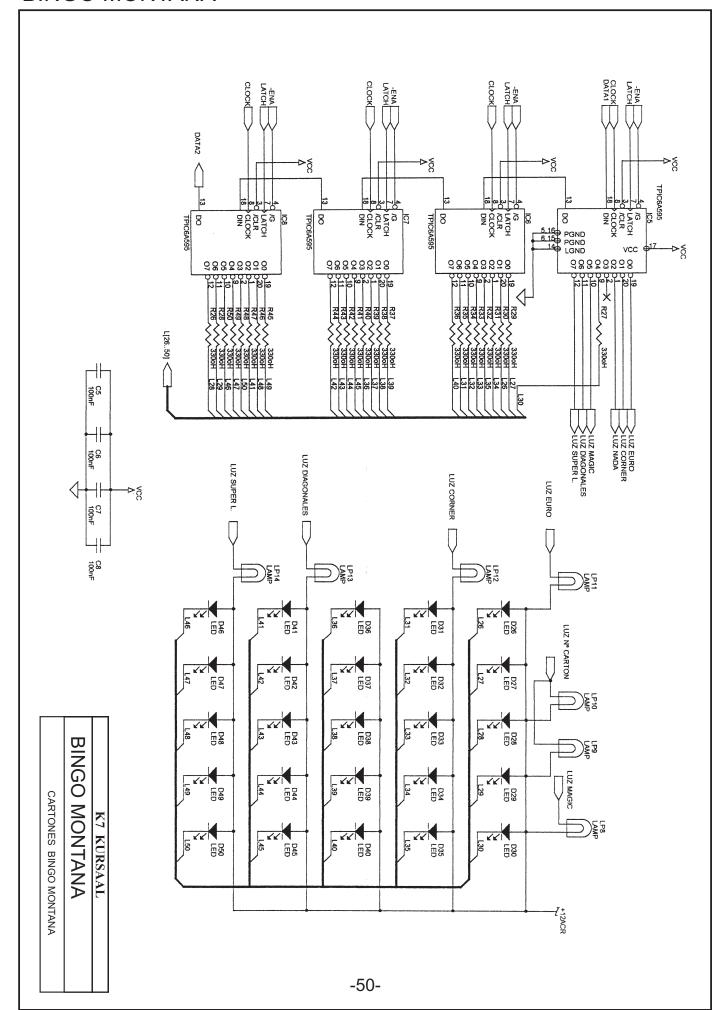
VISTA RÁPIDA CARTÓN BINGO MONTANA

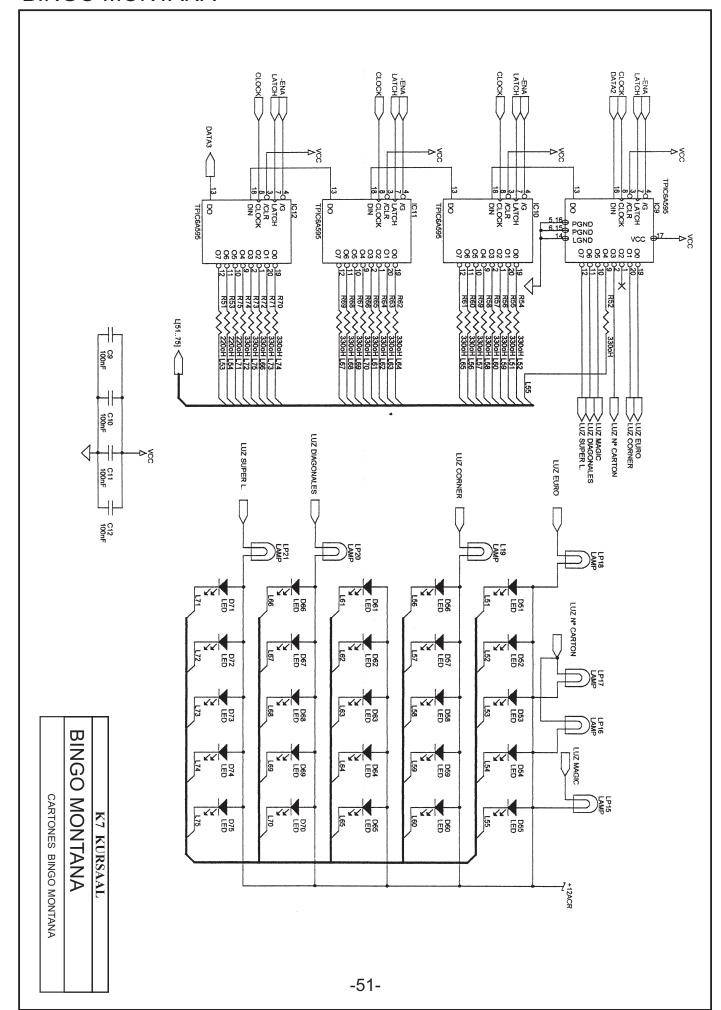


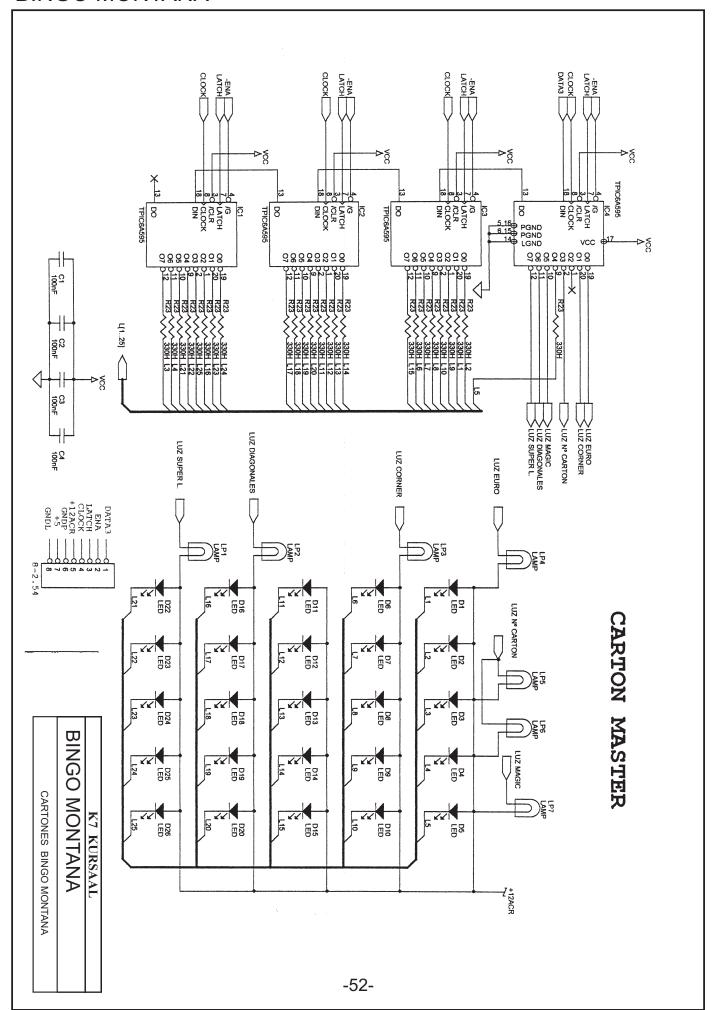




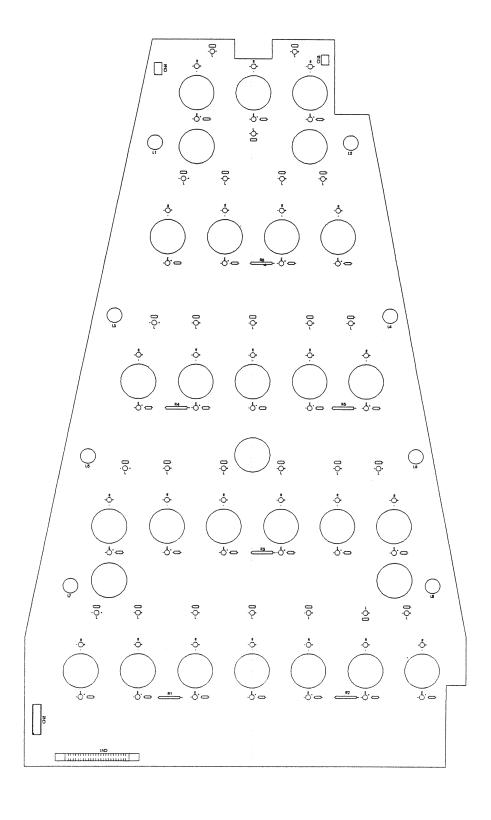




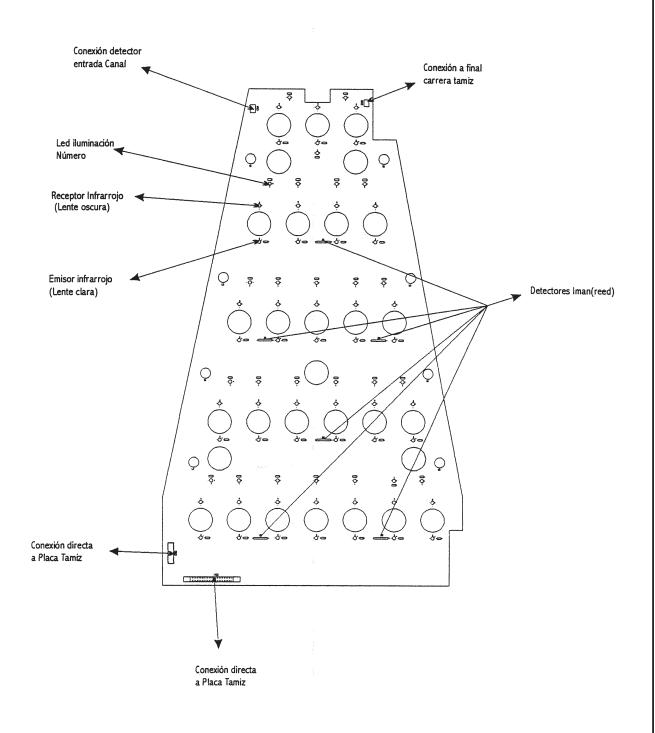


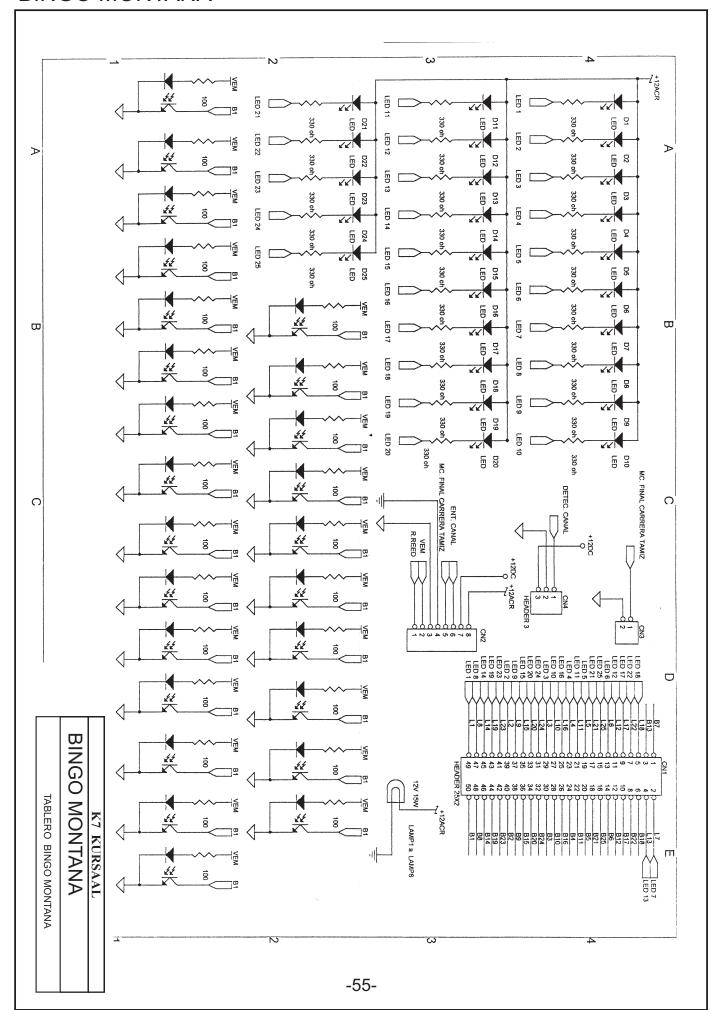


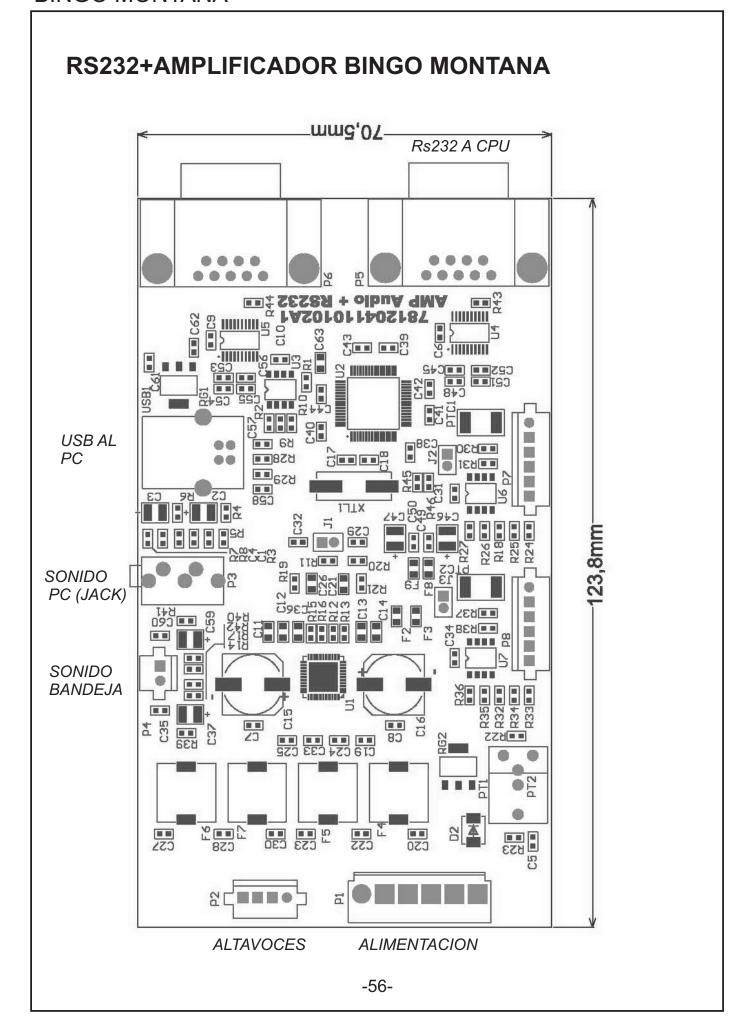
TABLERO BINGO MONTANA

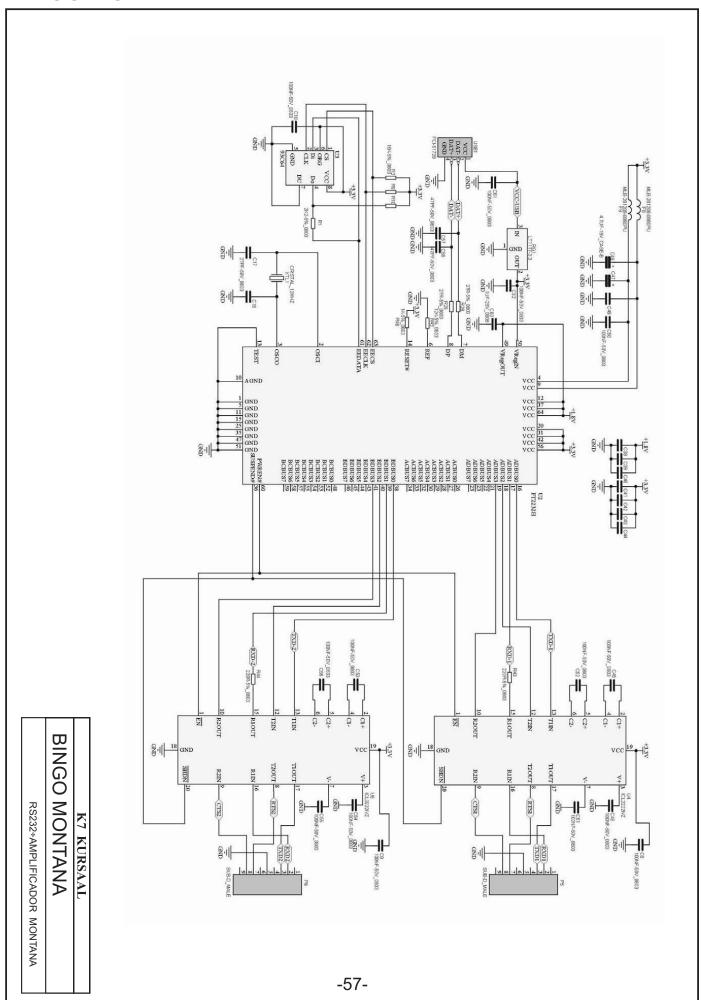


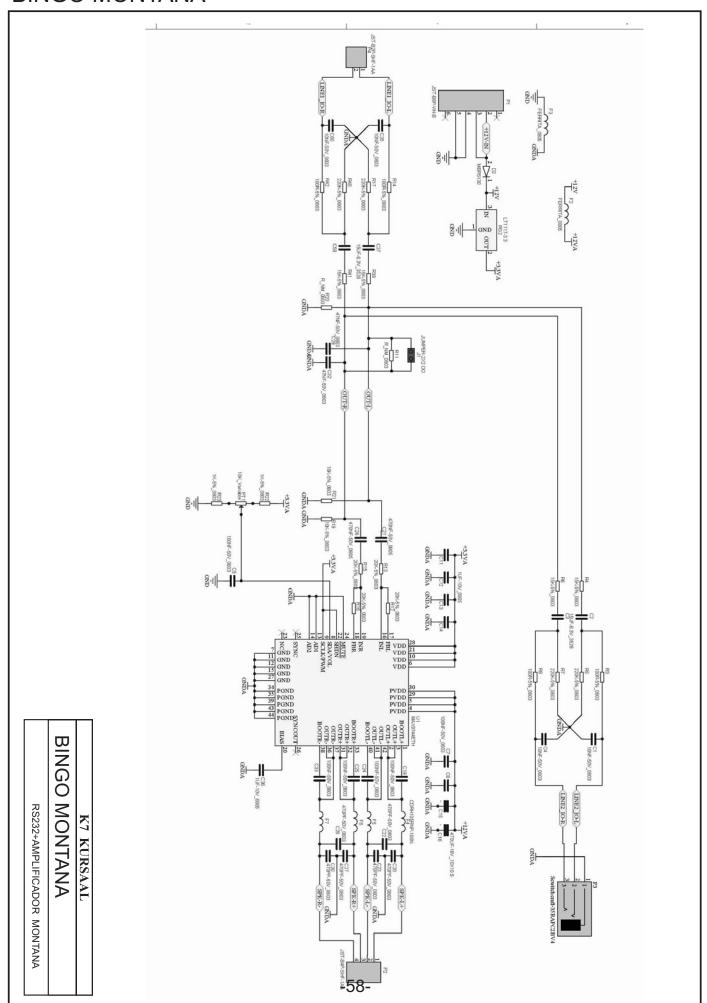
VISTA RÁPIDA TABLERO BINGO MONTANA

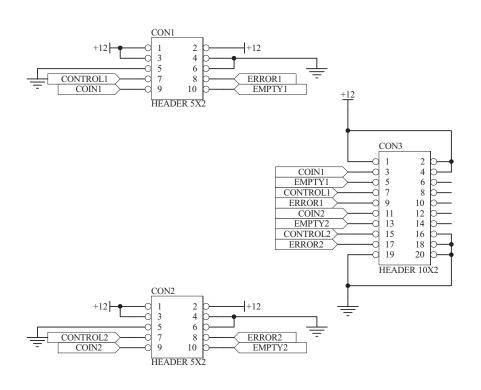


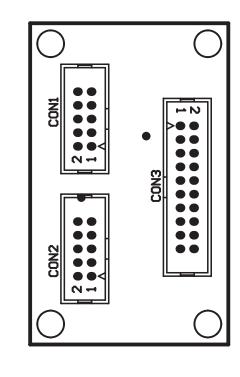












K7 KURSAAL
BINGO MONTANA
ADAPTADOR HOPPER

DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD CE

MÁQUINA RECREATIVA Máquina tipo:

TIPO "B"

Fabricado por: **K7 KURSAAL**

C/ URITIASOLO, 10 Domicilio: POLÍGONO INDUSTRIAL URITIASOLO

01006 VITORIA-GASTEIZ **ESPAÑA**

Modelo: **BINGO MONTANA**

ESPAÑA Destino:

*Directivas 2004/108/CE y 2006/95/CE del reglamento electrotécnico para baja tensión *Directivas 2004/108/CE, 98/37/CE y 2006/95/CE