

MANUAL TÉCNICO

Multipuesto
RULETA PRESTIGE 6P SALÓN

UNIDESA
gaming & systems



www.unidesagaming.com



CIRSA

business to business

13 Marzo 2008

No conecte la máquina a la red eléctrica sin haber leído este manual técnico y muy especialmente los capítulos 3. INFORMACIÓN DE SEGURIDAD y 4. PREPARACIÓN DE LA MÁQUINA PARA SU USO.

No realice ninguna otra **Operación de Mantenimiento** o **Servicio** que las descritas en este manual para evitar riesgos de accidentes a personas o daños en la máquina.

Las **Instrucciones de Servicio** están dirigidas EXCLUSIVAMENTE A **PERSONAL CUALIFICADO DE SERVICIO TÉCNICO**.

En este manual, así como en la propia máquina, pueden aparecer los siguientes símbolos:



PELIGRO:

PRESENCIA DE TENSIONES PELIGROSAS. CONSULTE EL **MANUAL TÉCNICO** PARA REDUCIR EL RIESGO DE CHOQUES ELÉCTRICOS Y LESIONES PERSONALES.



PRECAUCIÓN:

EXISTE EL RIESGO DE LESIONES PERSONALES Y DAÑOS AL EQUIPO, CONSULTE EL **MANUAL TÉCNICO**. EN ESTE MANUAL PUEDE APARECER TAMBIÉN COMO SÍMBOLO DE **ADVERTENCIA Y PRECAUCIÓN**.



PRECAUCIÓN:

SUPERFICIE CALIENTE. DEJE ENFRIAR ANTES DE MANIPULAR.



MARCHA (ON)



PARO (OFF)



TIERRA DE PROTECCIÓN (GND)



NO DEPOSITE EL PRODUCTO EN LOS CONTENEDORES CONVENCIONALES DESTINADOS A LOS RESIDUOS URBANOS. LA GESTIÓN DE ESTOS RESIDUOS REQUIERE DE UN TRATO ESPECIALIZADO; SIENDO NECESARIO ENTREGARLOS A LOS AGENTES AUTORIZADOS.

PARTE 1

- 1. Identificación**
- 2. Especificaciones**
- 3. Información de seguridad**
- 4. Preparación de la máquina para su uso**
- 5. Mantenimiento: Acciones básicas**
- 6. Instrucciones de servicio**
- 7. Esquemas**

PARTE 2

- 8. Instrucciones de juego**
- 9. Inicialización software**
- 10. Acceso al menú de servicio**
- 11. Contadores**
- 12. Test**
- 13. Configuración**
- 14. Fuera de servicio**

ANEXOS

Instruction manual for automated wheel

Este documento está protegido por la Ley de Propiedad Intelectual. Ninguna parte puede ser reproducida, transmitida o transformada de ninguna forma ni por cualquier medio, electrónico o mecánico, incluyendo fotocopias y copiado, para ningún otro propósito que no sea el personal del propietario de las máquinas de juego, sin el permiso por escrito de **Unidesa Gaming & Systems**.

La información contenida en este manual está sujeta a modificación, sin previo aviso, y carece de efectos vinculantes para **Unidesa Gaming & Systems**.

Este capítulo proporciona una introducción a la máquina. En primer lugar detalla cómo identificar el producto, seguido de los **controles** y **elementos principales** de la máquina. Finalmente, se detallan los datos de contacto del **fabricante**.

CONTENIDO

1.1. Identificación del Producto	2
1.2. Elementos Externos de la Máquina	3
1.3. Elementos Internos de la Máquina	4
1.4. Elementos Básicos del satélite.....	5
1.5. Elementos Básicos de la ruleta	7
1.6. Accesorios Opcionales	9
1.7. Datos del Fabricante.....	9

1.1 Identificación del Producto

La máquina incorpora una **Placa de Identidad**, en ella se detalla el **Modelo Comercial** y el **Número de Serie**, junto a las especificaciones eléctricas más importantes de acuerdo con los requisitos del mercado de destino.



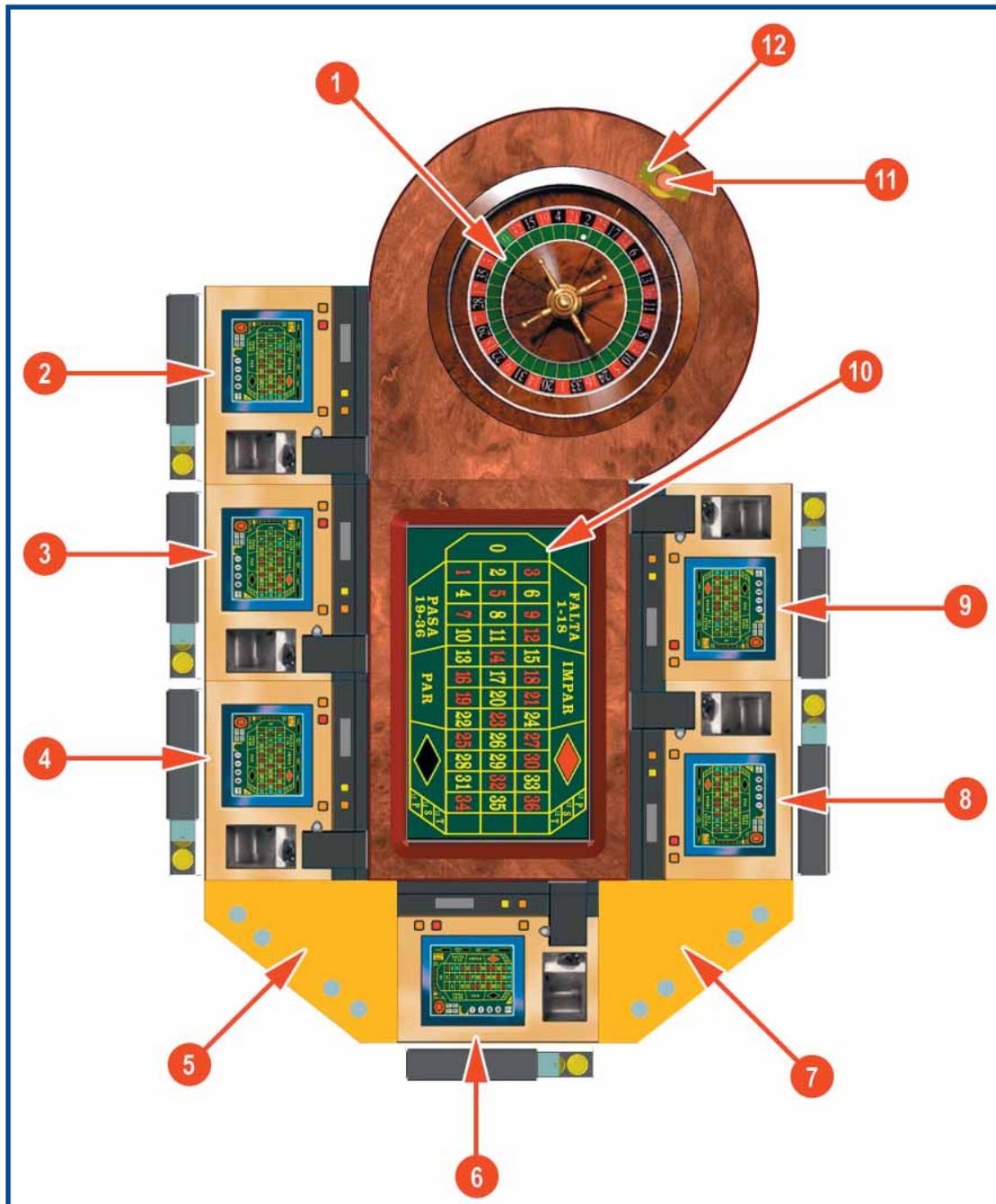
Figura 1.1. Ejemplos de Placas de Identidad para el mercado español y resto de mercados

El Modelo Comercial depende del mercado según detalla la **Tabla 1.1 Modelos Comerciales según mercado de destino**.

DESTINO	TIPO	MODELO COMERCIAL
ESPAÑA	B (Salones)	RULETA PRESTIGE 6P SALÓN
ESPAÑA Y EXPORTACIÓN	C (Casinos)	RULETA PRESTIGE 6P

Tabla 1.1. Modelos Comerciales según mercado de destino

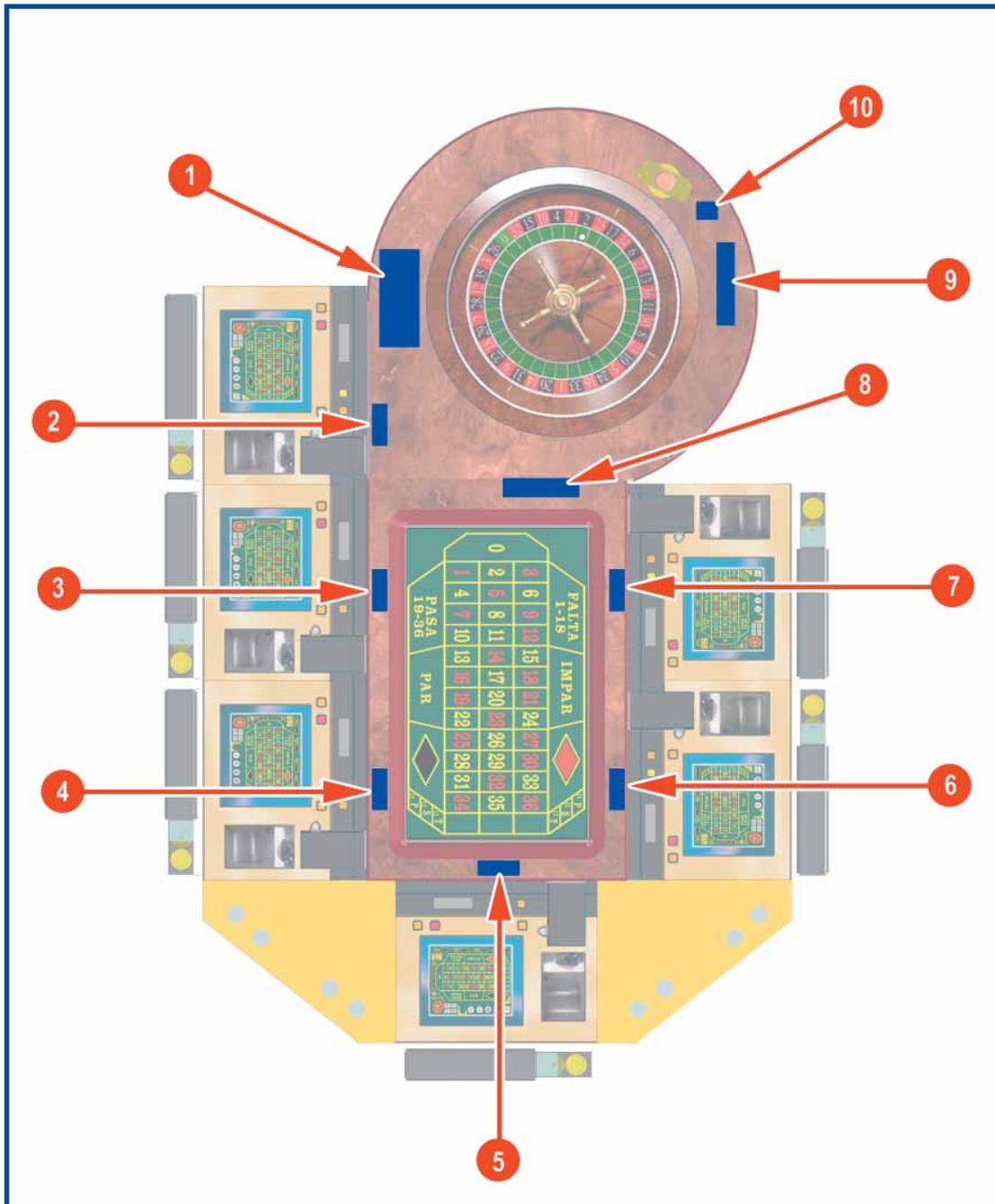
1.2 Elementos Externos de la Máquina



- 1 Módulo Ruleta
- 2 Satélite 1
- 3 Satélite 2
- 4 Satélite 3
- 5 Rinconera izquierda
- 6 Satélite 4

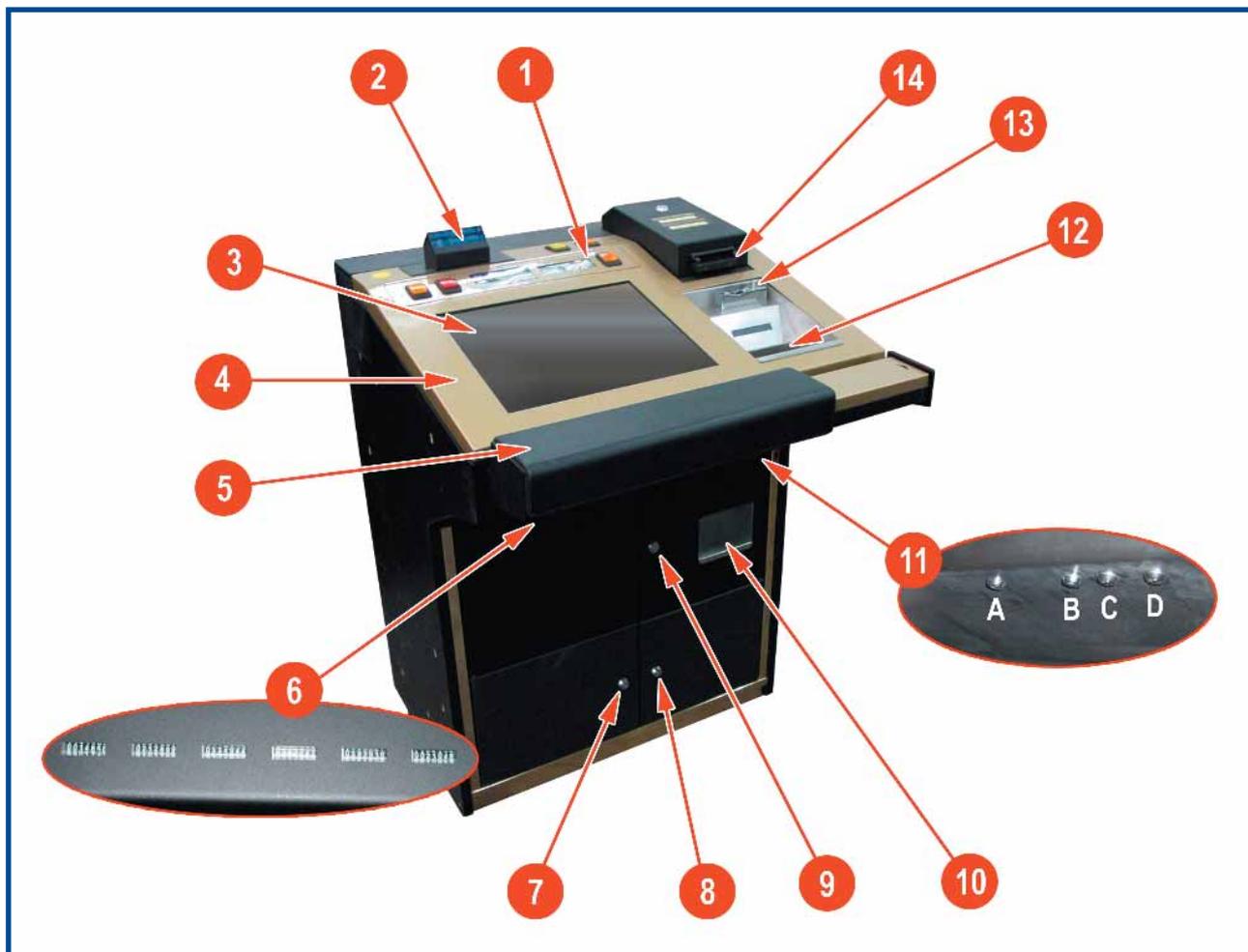
- 7 Rinconera derecha
- 8 Satélite 5
- 9 Satélite 6
- 10 Pantalla Plasma 50"
- 11 Indicador luminoso
- 12 Display Últimos números

1.3 Elementos Internos de la Máquina



- | | |
|--|--|
| 1 Rack Host | 6 Conexión Satélite 5 - Módulo Central |
| 2 Conexión Satélite 1 - Módulo Ruleta | 7 Conexión Satélite 6 - Módulo Ruleta |
| 3 Conexión Satélite 2 - Módulo Central | 8 Conexión Módulo Central - Ruleta |
| 4 Conexión Satélite 3 - Módulo Central | 9 Módulo de Potencia |
| 5 Conexión Satélite 4 - Módulo Central | 10 Conexión Display Últimos Números |

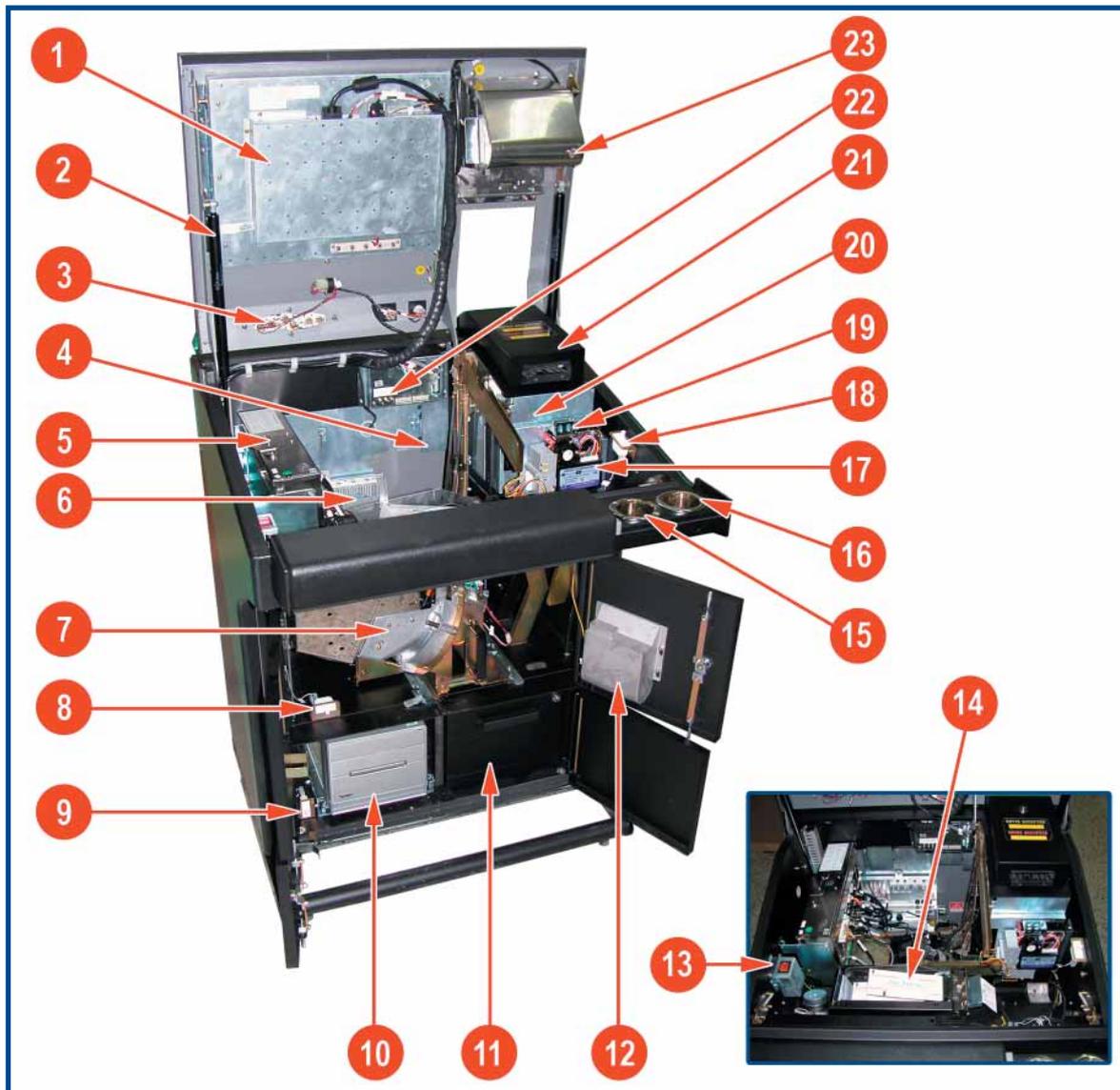
1.4 Elementos Básicos del Satélite



- | | |
|-------------------------------|--|
| 1 Pulsadores de Juego | 8 Puerta Recaudación |
| 2 Indicador Luminoso | 9 Puerta Superior Servicio |
| • Indicador juego Spin One | 10 Bandeja Devolución |
| • Señalizador luminoso | 11 Cerraduras |
| 3 Pantalla Táctil 17" | en la Tabla 1.2 se describe la funcionalidad |
| 4 Puerta Consola | 12 Bandeja de Premios |
| 5 Reposabrazos | 13 Entrada de Monedas |
| 6 Contadores Electromecánicos | 14 Entrada de Billetes |
| 7 Puerta Inferior Servicio | |

Cerradura	Casino	España - Salón	Holanda
A	Apertura Puerta Consola	Apertura Puerta Consola	Apertura Puerta Consola
B	Credit Key In / Key Out	Pago Manual	Empty Key
C	Últimas Partidas	Últimas Partidas	Refill Key
D	Contadores	Contadores	Bookeeping Key

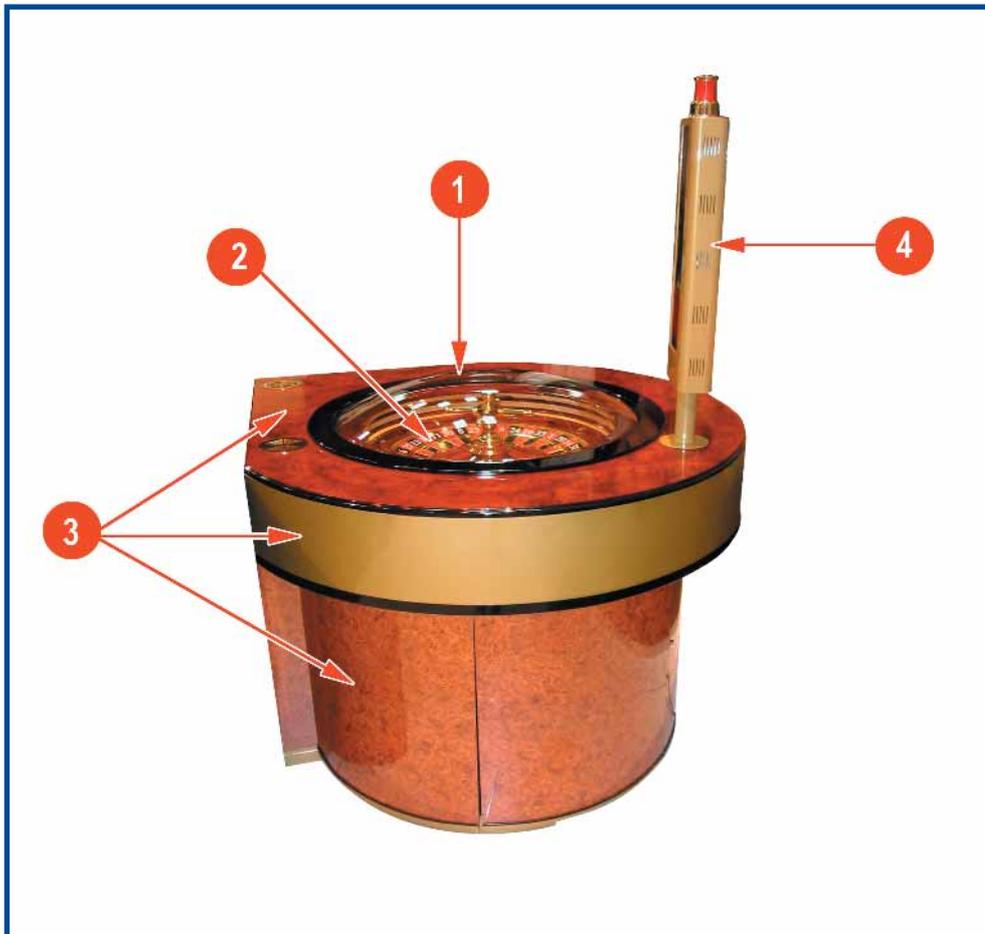
Tabla 1.2. Funcionalidad Cerraduras según mercado de destino



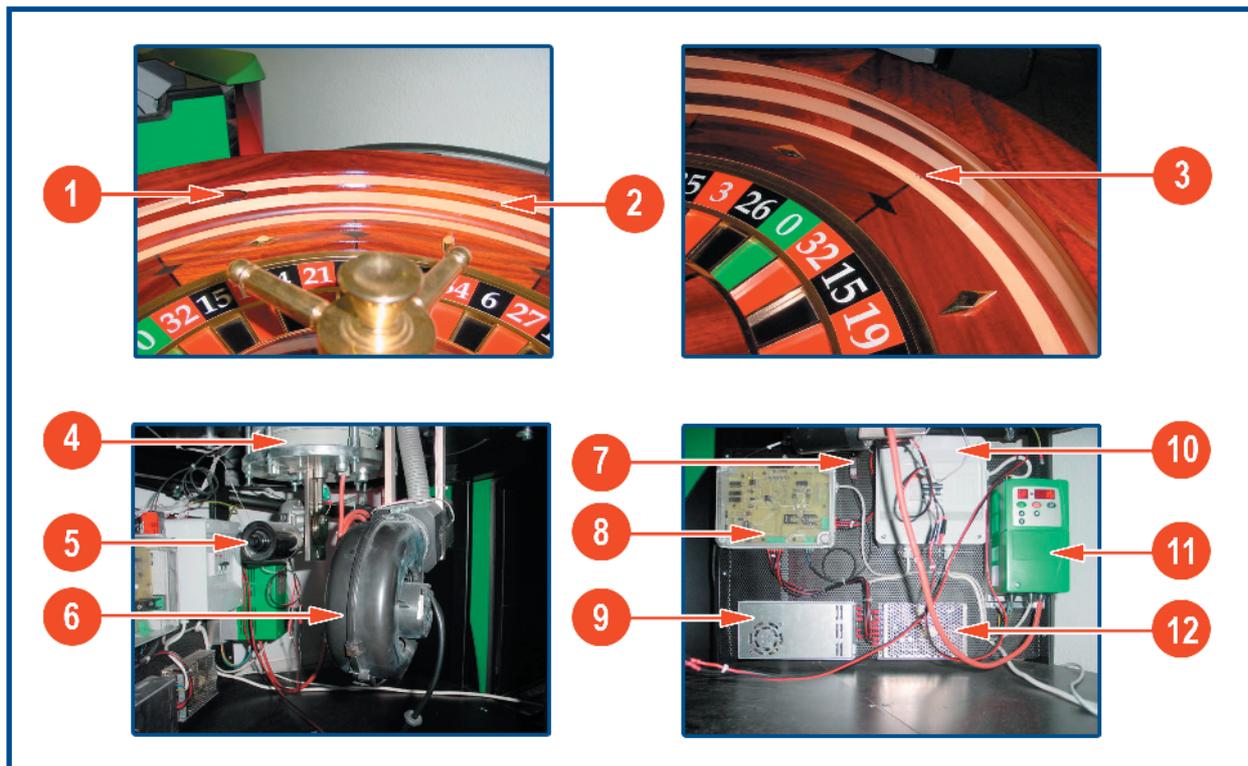
- | | | | |
|----|---|----|---|
| 1 | Conjunto Monitor TFT
Panel TFT 17", Pantalla Táctil, Carta Control A/D,
Carta OSD, Carta Inversora, Carta Control TFT | 12 | Devolución de Monedas |
| 2 | Amortiguador de Gas | 13 | Interruptor Principal |
| 3 | Indicadores Luminosos | 14 | Impresora Térmica para Sistema TITO (*) |
| 4 | Ventilador | 15 | Cenicero |
| 5 | Conjunto Rack | 16 | Posavasos |
| 6 | Fuente Alimentación | 17 | Selector de Monedas |
| 7 | Hopper Asahi Seiko (*) | 18 | Interruptor Sensor Puerta Cónsola |
| 8 | Interruptor Sensor Puerta Servicio | 19 | Canal Entrada Monedas |
| 9 | Interruptor Sensor Puerta Recaudación | 20 | Cajón (Stacker) Billetes |
| 10 | Ordenador Personal (*) | 21 | Lector Billetes |
| 11 | Cajón de Recaudación | 22 | Pulsadores de Servicio |
| | | 23 | Tubo Evacuación Líquidos |

(*) Según modelo de juego y mercado de destino

1.5 Elementos Básicos de la Ruleta



- 1 Cúpula de Protección
- 2 Cilindro ruleta
- 3 Embellecedores
- 4 Display Últimos Números



- 1 Orificio Expulsión bola
- 2 Sensor Bola (Lectura)
- 3 Sensor Bola arriba (Fibra Óptica)
- 4 Motor (AC) Cilindro Ruleta
- 5 Motor (DC) Cono Central
- 6 Motor (DC) Blower
- 7 Amplificador - Sensor Fibra Óptica
- 8 Cpu (Carta Control)
- 9 Fuente Alimentación 12V
- 10 Magnetotérmico
- 11 Control Variador Frecuencia Motor Ruleta
- 12 Fuente Alimentación 5V / 12V

1.6 Accesorios Opcionales

Esta máquina admite los siguientes dispositivos de compra / pago de créditos opcionales:

- Selector Billetes
- Tiquetetas para sistemas TITO
- Player Trackings

Contacte con nuestro Departamento Comercial para obtener más información

1.7 Datos del Fabricante

Unidesa Gaming & Systems

Pi i Margall, 201

08224 **Terrassa**

Barcelona, SPAIN

Tel. (+34) 93 739 67 48

Fax (+34) 93 739 68 45

e-mail:infounidesa@cirsa.com

Para más información visítenos en :

<http://www.unidesagamingsystems.com>

Esta página se ha dejado en blanco intencionadamente

Este capítulo proporciona las especificaciones eléctricas, mecánicas y ambientales del producto

CONTENIDO

2.1. Alimentación y Consumo	2
2.2 Condiciones Ambientales de Operación	2
2.3 Dimensiones y Peso	3

2.1 Alimentación y Consumo

Tensión de Alimentación	Consumo
115V 60 Hz	10,5 A
230V 50 Hz	5 A

Tabla 2.1. Alimentación y Consumo

2.2 Condiciones Ambientales de Operación



PRECAUCIÓN:
ESTE PRODUCTO SÓLO ES VÁLIDO PARA SU USO EN INTERIORES

Especificación	Condiciones de Operación	Condiciones de Almacenamiento
Temperatura	0 °C a 40 °C	-10 °C a 60 °C
Humedad Relativa (sin condensación)	45 % a 85 %	5 % a 90 %

2.3 Dimensiones y Peso

h1	h2	d	w	peso
1.845 mm - 72,64 in	1.000 mm - 39,37 in	3.454 mm - 135,98 in	2.342 mm - 92,20 in	1.380 kg - 3.042 lb

Tabla 2.3 Dimensiones y Peso

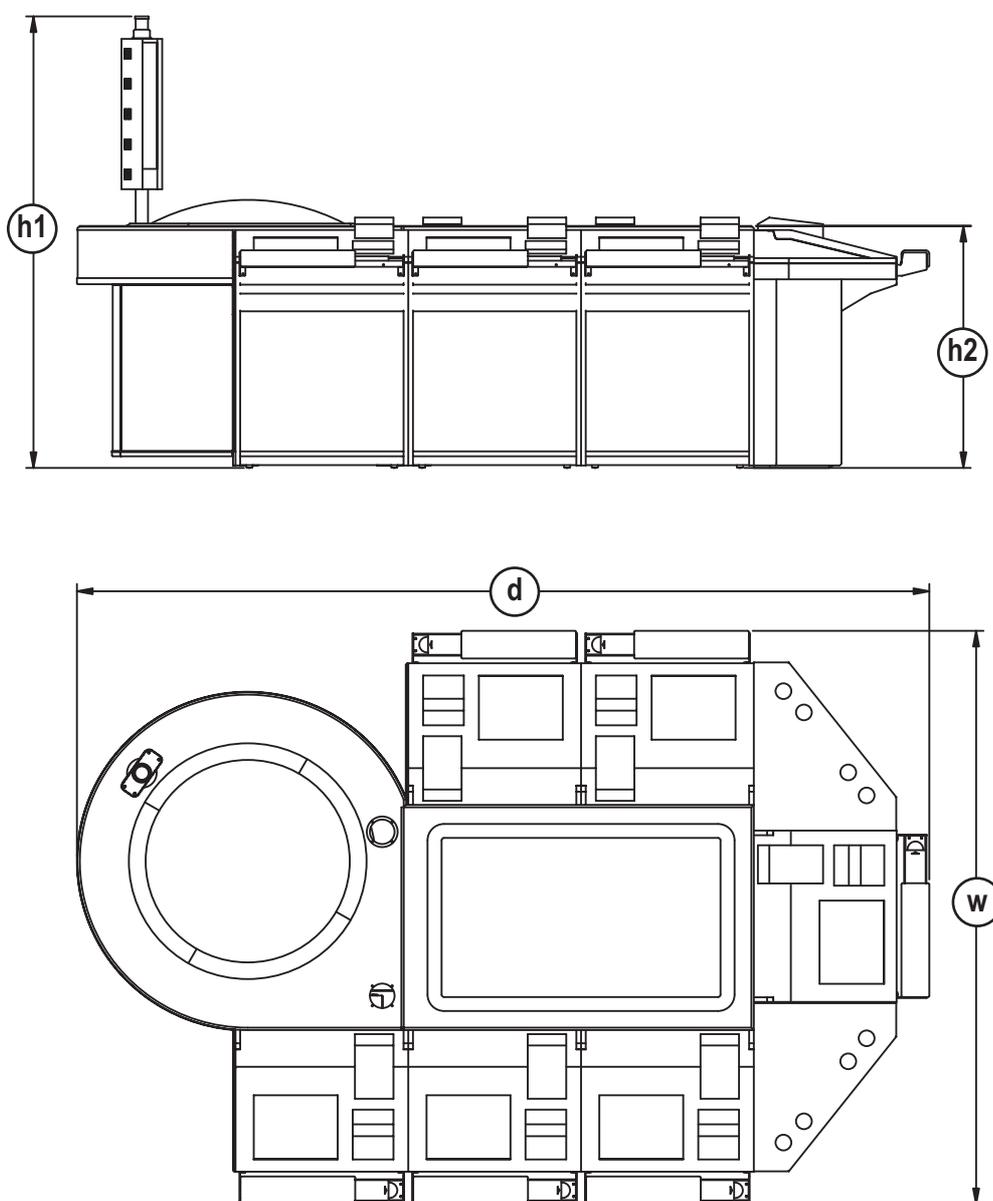


Figura 2.3 Dimensiones

Esta página se ha dejado en blanco intencionadamente

Este capítulo expone las **recomendaciones de seguridad** que debe tener en cuenta para evitar riesgos de lesiones a personas o daños a la máquina. Así mismo detalla recomendaciones para la correcta **retirada de servicio de la máquina**.

CONTENIDO

3.1. Recomendaciones de Transporte y Almacenamiento	2
3.2. Recomendaciones de Instalación y Servicio.....	2
3.2.1. Requisitos de la Red de Alimentación	3
3.2.2. Recomendaciones de Servicio	4
3.3 Retirada de Servicio de la Máquina	5

3.1. Recomendaciones de Transporte y Almacenamiento

- Realice el transporte de la máquina utilizando los medios adecuados a sus dimensiones y peso; ambas características están indicadas en el apartado **2.3 Características Mecánicas**.
- Durante el **transporte** y **almacenamiento** debe respetar las indicaciones que aparecen en el embalaje protector de la máquina.
- Sitúe siempre la máquina en posición vertical.
- No apile máquinas embaladas.
- Almacene las máquinas en un lugar adecuado para evitar defectos que puedan afectar a su seguridad eléctrica y/o mecánica. Es preciso proteger la máquina contra la lluvia, humedad, ambientes salinos u otros que puedan comprometer la seguridad del producto.
- Antes de conectar la máquina a la red eléctrica preste especial atención a aquellas que hubiesen presentado deformaciones en el embalaje protector, atribuibles a: golpes, caídas o a un trato deficiente.

3.2. Recomendaciones de Instalación y Servicio



IMPORTANTE:

EL PERSONAL CUALIFICADO DE SERVICIO TÉCNICO CON CONOCIMIENTOS DE PREVENCIÓN DE RIESGOS DERIVADOS DE LA SEGURIDAD ELÉCTRICA Y MECÁNICA, ES LA ÚNICA PERSONA AUTORIZADA A REALIZAR LA INSTALACIÓN Y EL POSTERIOR SERVICIO DE LAS MÁQUINAS, SIGUIENDO LAS INDICACIONES DESCRITAS EN LOS CAPÍTULOS **4. PREPARACIÓN DE LA MÁQUINA PARA SU USO** Y **6. INSTRUCCIONES DE SERVICIO**.

3.2.1. Requisitos de la Red de Alimentación.



PELIGRO:

ANTES DE CONECTAR LA MÁQUINA A LA RED DE ALIMENTACIÓN, ASEGÚRESE DE QUE LA TENSIÓN Y FRECUENCIA DE LA RED COINCIDEN CON LAS ESPECIFICACIONES DE LA PLACA DE IDENTIDAD DE LA MÁQUINA

Fab. _____ CE NIF _____ Nº REG.. Esp. Fab. _____ Mod. _____ Nº REG.. Mod. _____ Tipo _____ Serie _____ Nº Fab. _____ <table border="1"> <tr> <td>Tensión Nominal</td> <td>Potencia Nominal</td> </tr> <tr> <td>_____</td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td>Frecuencia Nominal</td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td>_____</td> <td>_____</td> </tr> </table> Bajo Lic. de: _____ NIF _____ Nº REG. Fab. _____	Tensión Nominal	Potencia Nominal	_____	_____	Frecuencia Nominal	_____	_____	_____	Fabricado por. <i>Made in Spain by:</i> Fabriqué en Espagne par:    UNIVERSAL DE DESARROLLOS ELECTRÓNICOS S.A. Ctra. Castellar, 298 - 08226 TERRASSA - Barcelona. España Tel. +34 93 739 67 00 Fax +34 93 739 67 05 C.I.F. A08768335 Mod. Comercial - _____ Commercial Mod. _____ Mod. Técnico - _____ Technical Mod. _____ Nº Serie - Serial Nº _____ Fecha Fabric. - Date of Mfg. _____ CE PARA USO EN INTERIORES - SUITABLE FOR INDOOR USE ONLY N'UTILISEZ QU'A L'INTERIEUR - 2250718 -
Tensión Nominal	Potencia Nominal								
_____	_____								
Frecuencia Nominal	_____								
_____	_____								

Figura 3.1. Ejemplos de Placas de Identidad



PELIGRO:

ESTE PRODUCTO ES DE **CLASE I**. ESTÁ EQUIPADO CON UN CABLE DE ALIMENTACIÓN CON TOMA DE TIERRA (TRES CONDUCTORES). PARA REDUCIR EL RIESGO DE DESCARGAS ELÉCTRICAS, CONÉCTELO SIEMPRE A UNA BASE DE CONEXIÓN A LA RED DE ALIMENTACIÓN CON TOMA DE TIERRA.



PELIGRO:

NO TODOS LOS CABLES DE ALIMENTACIÓN ELÉCTRICA TIENEN LA MISMA CAPACIDAD. LOS CABLES DE EXTENSIÓN DE TIPO DOMÉSTICO NO ESTÁN PROVISTOS DE PROTECCIONES CONTRA SOBRECARGAS Y POR LO TANTO NO SON APROPIADOS PARA SU USO CON MÁQUINAS RECREATIVAS.



PELIGRO:

LA RED DE ALIMENTACIÓN ELÉCTRICA DEBE DISPONER DE UN SISTEMA ADECUADO DE PROTECCIÓN CONTRA UNA SOBREENTENSIDAD. ESTA PROTECCIÓN DEBE DIMENSIONARSE DE ACUERDO CON LOS CONSUMOS Y CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL PRODUCTO SEGÚN SE DESCRIBE EN EL CAPÍTULO 2. **ESPECIFICACIONES**.

La base de conexión a la red de alimentación deberá ser fácilmente accesible. En el supuesto caso que no sea posible, es responsabilidad de la Dirección de la Explotación el prever un sistema de desconexión eficaz y adecuado para evitar los potenciales riesgos relacionados con la seguridad eléctrica y mecánica que pueden derivarse de la utilización del producto.

3.2.2. Recomendaciones de Servicio

- La desconexión de la máquina de la base de conexión a la red de alimentación deberá realizarse desconectando la clavija de red, nunca estirando del cable de red.
- En los casos en que el **Personal Cualificado de Servicio Técnico** tenga que acceder al interior de la máquina, deberá prestar atención a las advertencias indicadas en la misma.
- Antes de cerrar la máquina, el **Personal Cualificado de Servicio Técnico** deberá revisar con especial atención los siguientes puntos:
 - 1) Conexionado de todos los puntos marcados con el símbolo de conexión a **tierra de seguridad** eléctrica.
 - 2) Estado de los cables conectados a **tensiones peligrosas**: su cubierta aislante, recorrido, tensiones mecánicas, terminaciones y distancias de seguridad.
 - 3) Estado de los cables conectados a circuitos de muy baja tensión de seguridad cuando pasen por **zonas peligrosas**: cubiertas aislantes, su recorrido y tensiones mecánicas.
- Cuando el **Personal Cualificado de Servicio Técnico** tenga alguna duda deberá consultar directamente a **Unidesa Gaming & Systems**, utilizando las vías de comunicación indicadas en el apartado **1.6 Datos del Fabricante**.

Todas las piezas, componentes o ensamblajes deberán ser sustituidos por recambios originales y suministrados por **Unidesa Gaming & Systems**. Únicamente el **Personal Cualificado de Servicio Técnico** está autorizado a realizar estas operaciones.

3.3. Retirada de servicio de la Máquina

Este producto está dentro del alcance de la Directiva 2002/96/CE.

Al finalizar el periodo de su utilidad y tener la necesidad de desprenderse del mismo será un residuo.



Estos tipos de residuos no están permitidos depositarlos en los contenedores convencionales destinados a los residuos urbanos, cuya competencia es de la correspondiente Administración Local.

La gestión de estos residuos requiere de un trato especializado; siendo necesario entregarlos a los agentes autorizados, ubicados en la correspondiente área geográfica en la cual el producto pasa a ser residuo al objeto de simplificar los desplazamientos y garantizar unos procesos conformes a las disciplinas medioambientales.

Estas instrucciones están dirigidas exclusivamente a **Personal Cualificado de Servicio Técnico**. Este capítulo proporciona la información necesaria para la **puesta en marcha de la máquina**: desembalaje, instalación y puesta en marcha.

CONTENIDO

4.1. Especificaciones de Instalación y Servicio	2
4.1.1. Advertencias de Instalación	2
4.1.2. Requisitos de la Red de Alimentación	2
4.2. Desembalaje	3
4.3. Instalación de la Máquina.....	4
4.3.1. Instalación Módulo Ruleta	4
4.3.2. Instalación Módulo Central	5
4.3.3. Fijación Módulo Central al Módulo Ruleta	6
4.3.4. Instalación Display Últimos Números	7
4.3.5. Instalación Satélite 4 (satélite anterior).....	8
4.3.5.1. Conexión Satélite a Módulo Central.....	9
4.3.5.2. Fijación Satélite a Módulo Central	10
4.3.5.3. Fijaciones Laterales	12
4.3.6. Instalación Rinconeras	12
4.3.7. Instalación Resto Satélites	13
4.4. Puesta en Marcha de la máquina.....	14
4.4.1. Arranque del Módulo de Potencia (Módulo Ruleta).....	14
4.4.2. Arranque de los Satélites.....	14
4.4.3. Verificación funcional	16

4.1. Especificaciones de Instalación y Servicio

El **Personal Cualificado de Servicio Técnico** con conocimientos de prevención de riesgos derivados de la seguridad eléctrica y mecánica, es la única persona autorizada a realizar la instalación y el posterior servicio de las máquinas.

4.1.1. Advertencias de Instalación.



ADVERTENCIA:

- ESTE EQUIPO SÓLO ESTÁ PREPARADO PARA SU USO EN INTERIORES.
- NO INSTALE LA MÁQUINA EN LUGARES EXCESIVAMENTE HÚMEDOS NI CON TEMPERATURAS ALTAS.
- ESTE PRODUCTO NO ES SUSCEPTIBLE DE INSTALARSE EN UNA ZONA DONDE SE PUEDAN USAR CHORROS DE AGUA.
- DURANTE LA REALIZACIÓN DEL PROCESO DE MONTAJE DE LA MÁQUINA, ÉSTA DEBE PERMANECER DESCONECTADA DE LA RED ELÉCTRICA.

4.1.2. Requisitos de la Red de Alimentación.



ANTES DE CONECTAR LA MÁQUINA A LA RED DE ALIMENTACIÓN, ASEGÚRESE QUE LA TENSIÓN Y LA FRECUENCIA DE LA RED COINCIDEN CON LAS ESPECIFICACIONES DE LA PLACA DE IDENTIDAD DE LA MÁQUINA.



ESTE PRODUCTO ES DE **CLASE I**. ESTÁ EQUIPADO CON UN CABLE DE ALIMENTACIÓN CON TOMA DE TIERRA. PARA REDUCIR EL RIESGO DE DESCARGAS ELÉCTRICAS, CONÉCTELO SIEMPRE A UNA BASE DE CONEXIÓN A LA RED DE ALIMENTACIÓN CON TOMA DE TIERRA.



NO TODOS LOS CABLES DE ALIMENTACIÓN ELÉCTRICA TIENEN LA MISMA CAPACIDAD. LOS CABLES DE EXTENSIÓN DE TIPO DOMÉSTICO NO ESTÁN PROVISTOS DE PROTECCIONES CONTRA SOBRECARGAS Y POR LO TANTO NO SON APROPIADOS PARA SU USO CON MÁQUINAS RECREATIVAS.



LA RED DE ALIMENTACIÓN ELÉCTRICA DEBE DISPONER DE UN SISTEMA ADECUADO DE PROTECCIÓN CONTRA UNA SOBRE INTENSIDAD. ESTA PROTECCIÓN DEBE DIMENSIONARSE DE ACUERDO CON LOS CONSUMOS Y CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL PRODUCTO SEGÚN SE DESCRIBE EN EL CAPÍTULO 2. ESPECIFICACIONES.

La base de conexión a la red de alimentación deberá ser fácilmente accesible. En el supuesto caso que no sea posible, es responsabilidad de la Dirección de la Explotación el prever un sistema de desconexión eficaz y adecuado para evitar los potenciales riesgos relacionados con la seguridad eléctrica y mecánica que pueden derivarse de la utilización del producto.

4.2. Desembalaje

Desembale los diferentes módulos del producto teniendo en cuenta las siguientes recomendaciones:

- 1) Revise el embalaje, si éste presenta signos de malos tratos (golpes, roturas, humedad, etc.) el **Personal de Servicio Técnico** deberá proceder a:
 - 1.1) Revisar con especial atención el estado del producto, de acuerdo con las indicaciones del capítulo **3. INFORMACIÓN DE SEGURIDAD**.
 - 1.2) Entregar al distribuidor un informe detallando el estado de la máquina.
- 2) Antes de cortar los flejes del embalaje inspeccione su estado, prevea si pueden salir despedidos o darse otra situación que pudiera provocar daños a las personas o al entorno.
- 3) Retire el embalaje y los elementos protectores.



Figura 4.1. Flejes de embalaje

4.3. Instalación de la máquina

4.3.1. Instalación Módulo Ruleta

- 1) Coloque el Módulo Ruleta en el lugar de instalación.
- 2) Accione los pies reguladores (**Figura 4.2**) que existen en la parte inferior del Módulo Ruleta hasta que el marco superior alcance una altura de unos 980 mm respecto al suelo, aproximadamente (**Figura 4.3**), a continuación compruebe, con la ayuda de un “nivelador” (**Figura 4.4**), el ajuste de nivel. Si el nivel del Módulo Ruleta no es correcto, ajuste mediante los pies reguladores, hasta conseguir el nivel correcto

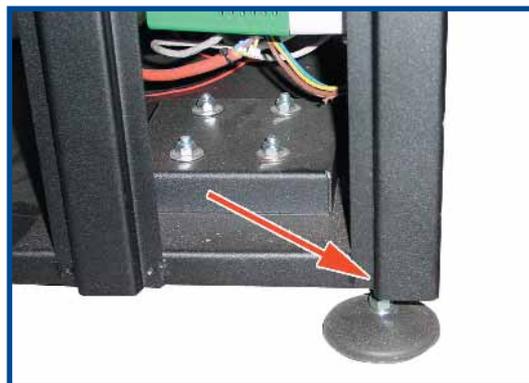


Figura 4.2. Pies reguladores Módulo Ruleta



Figura 4.3. Altura Módulo Ruleta



Figura 4.4. Ajuste de nivel

4.3.2. Instalación Módulo Central

- 1) Coloque el Módulo Central al lado del Módulo Ruleta.
- 2) Accione los pies reguladores (**Figura 4.5**) que existen en la parte inferior del Módulo Central hasta que el marco superior alcance una altura de unos 980 mm respecto al suelo, aproximadamente, a continuación compruebe, que el marco superior coincida con el marco superior del Módulo Ruleta (**Figura 4.6**).

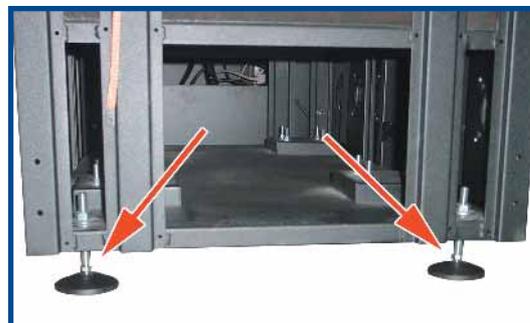


Figura 4.5. Pies reguladores Módulo Central

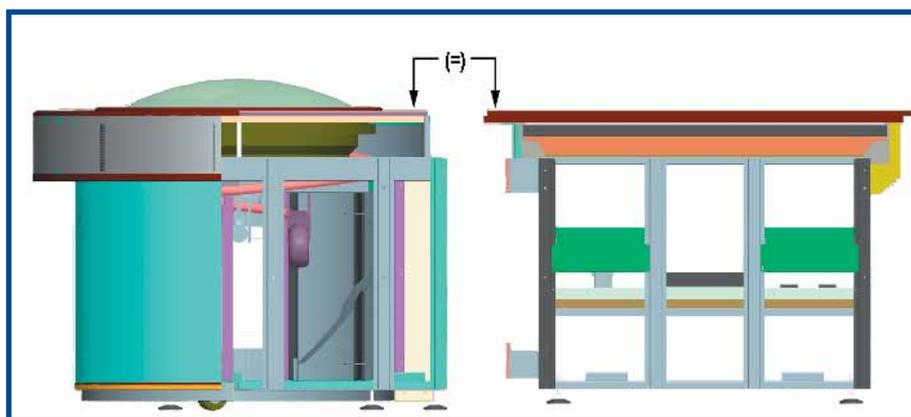


Figura 4.6. Altura Módulo Central

4.3.3. Fijación Módulo Central al Módulo Ruleta

- 1) Acerque el Módulo Central al Módulo Ruleta para facilitar la conexión entre ellos, conecte las conexiones del Módulo Ruleta al Módulo Central (**Figura 4.7**), a continuación conecte el cable VGA del Módulo Central al Rack Host, situado en el interior del Módulo Ruleta (**Figura 4.8**).

- 1 Comunicación Rack Host
- 2 Comunicación Control Recaudación
- 3 Comunicación Satélite 6
- 4 Alimentación Satélites (1, 2, 3) y FA 5/12V
- 5 Alimentación Satélites (4, 5), Switch Ethernet y Plasma
- 6 Cable VGA TFT



Figura 4.7 Conexión a Escuadra Módulo Central



Figura 4.8 Conexión VGA a Rack Host

- 2) Fije el Módulo Central al Módulo Ruleta con la tornillería adjunta a través de los orificios indicados (**Figura 4.9**).

Material para fijar el Módulo Central :

- Tornillo M8x15 (8 unidades)
- Arandelas DIN 9021 M8 (8 unidades)

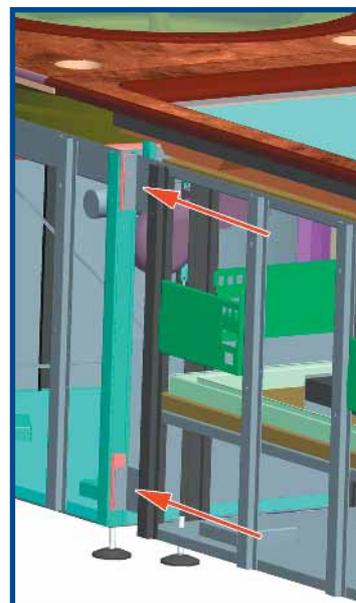


Figura 4.9 Fijación Módulo Central

4.3.4. Instalación Display Últimos Números

- 1) En primer lugar pase el cableado del Display Últimos Números a través del orificio superior del Módulo Ruleta (**Figura 4.10**).
- 2) Introduzca los tres Espárragos roscados (**Figura 4.11**) de la base del Display Últimos Números en los orificios (**Figura 4.12**) destinados para ellos en el Módulo Ruleta.
- 3) Fije el Display Últimos Números desde el interior del Módulo Ruleta.
- 4) Conecte el cableado del Display Últimos Números a la Escuadra Conexiones Display Últimos Números (**Figura 4.13**).

- 1 Alimentación Display Últimos Números
- 2 Indicador Luminoso
- 3 Comunicación Datos

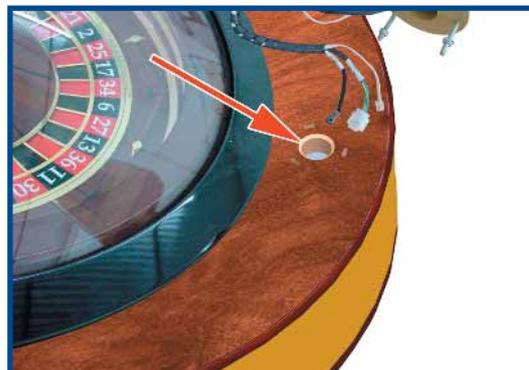


Figura 4.10 Orificio conectores Display Últimos Números

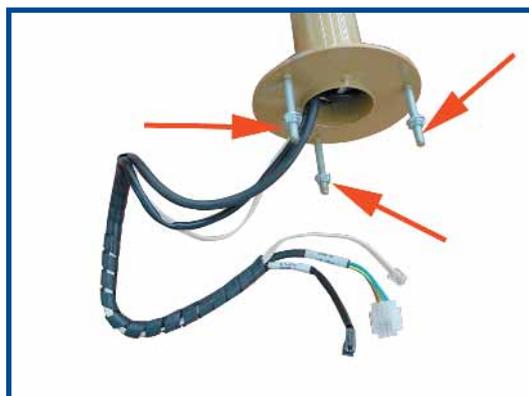


Figura 4.11 Espárragos roscados

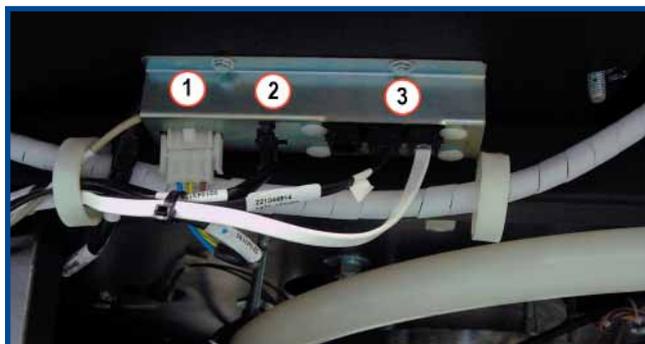


Figura 4.13 Escuadra Conexiones Display Últimos Números

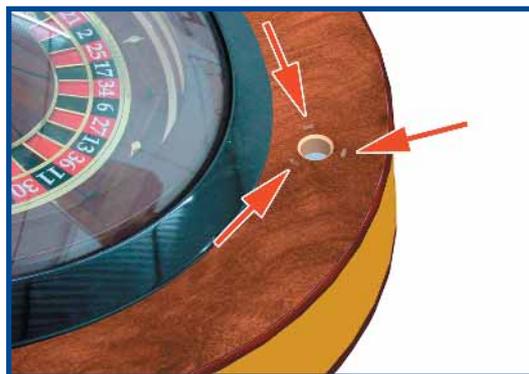


Figura 4.12 Orificios Espárragos

4.3.5. Instalación Satélite 4 (satélite anterior)



IMPORTANTE:

LOS SATÉLITES VIENEN NUMERADOS DE 1 A 6 SEGÚN SU POSICIÓN CON RESPECTO AL MÓDULO CENTRAL EN EL ENSAYO DE VERIFICACIÓN FINAL REALIZADO EN FÁBRICA. LA FIGURA SIGUIENTE DEFINE LA POSICIÓN DE CADA SATÉLITE.

RESPETE ESTA NUMERACIÓN. EN CASO CONTRARIO DEBERÁ RE-CONFIGURAR EL NÚMERO DE IDENTIFICACIÓN DEL SATÉLITE (APARTADO 6.2.5. Asignación del Número de Satélite DEL CAPÍTULO 6. INSTRUCCIONES DE SERVICIO)

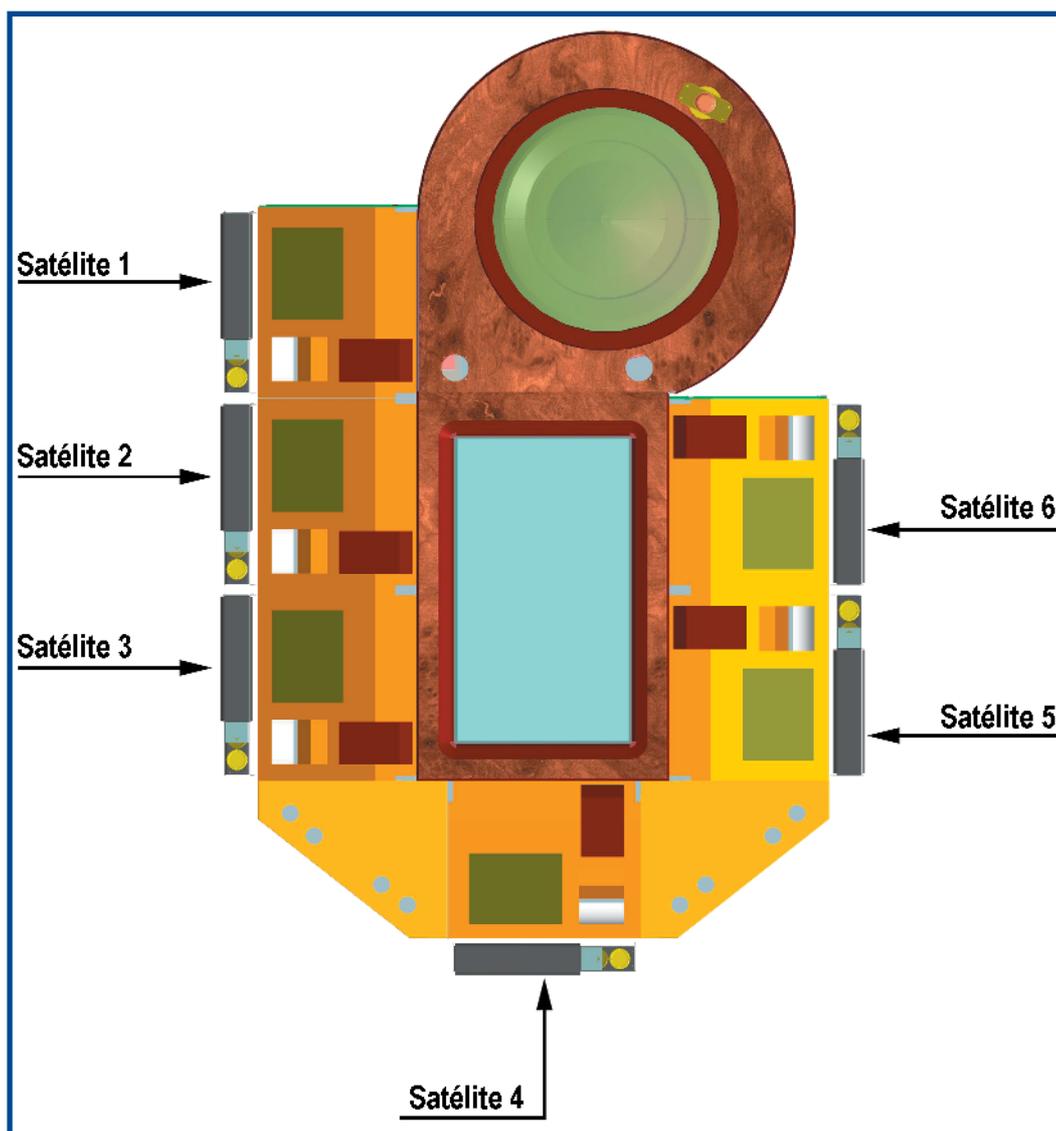


Figura 4.14 Situación de los Satélites

4.3.5.1. Conexión Satélite a Módulo Central

Los cables de alimentación y Ethernet pasarán por el orificio situado en la parte posterior del Satélite, indicado en la ilustración de la derecha (**Figura 4.15**).

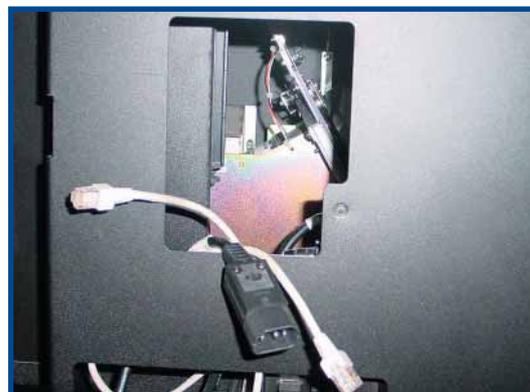


Figura 4.15 Salida Cable de Red y Ethernet

Conecte la alimentación, la comunicación Ethernet del PC (según modelo) y la comunicación Ethernet del Rack de cada Satélite, al panel de conexión del Módulo Central. Ver **Figura 4.16**.

(*) Solamente para modelos con PC

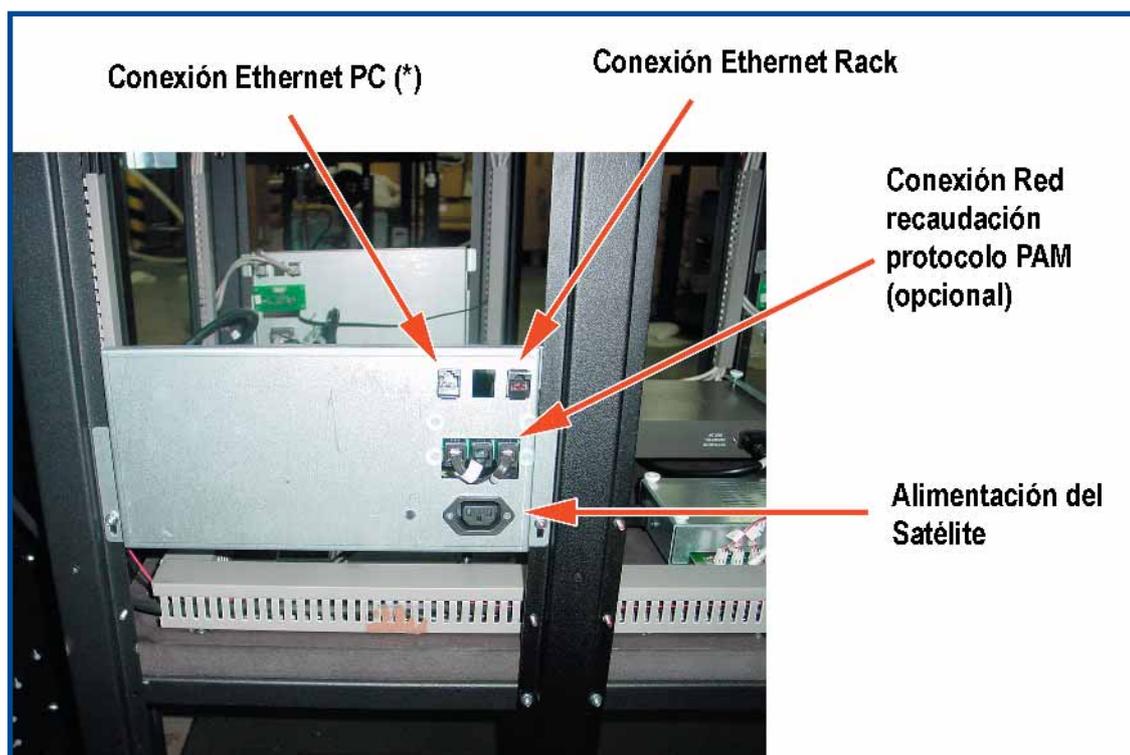


Figura 4.16 Panel de conexión Módulo Central



PRECAUCIÓN:

ANTES DE CONECTAR LA MÁQUINA A LA RED ELÉCTRICA ES PRECISO VERIFICAR QUE SE CUMPLEN LOS REQUISITOS INDICADOS EN EL APARTADO DE **4.1. Especificaciones de Instalación y Servicio**.

4.3.5.2. Fijación Satélite a Módulo Central

- 1) Localice el Satélite 4 y abra la Puerta Consola (**Figura 4.17**).



Figura 4.17 Apertura Puerta Consola

- 2) Acople el Satélite al Módulo Central (**Figura 4.18**).

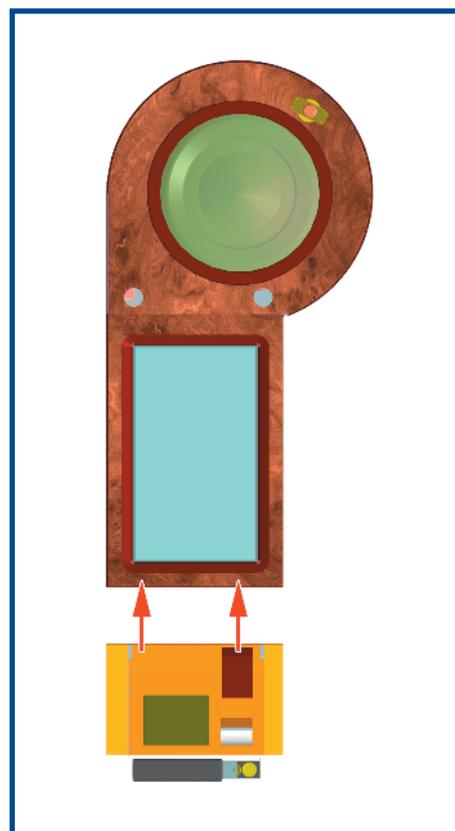


Figura 4.18 Acople Satélite

- 3) Fije el Satélite al Módulo Central mediante dos pomos (**Figura 4.19**), suministrados por el fabricante, a través de los orificios indicados en **Figura 4.20**.

Material para fijar Satélite a Módulo Central:

- Pomos M8x25 (2 unidades)
- Arandelas DIN 9021 M10 (2 unidades)



Figura 4.19 Pomo fijación Satélite a Módulo Central

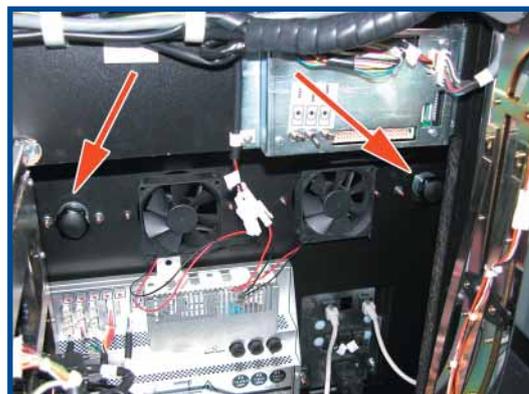


Figura 4.20 Situación Pomos en Satélite

4.3.5.3. Fijaciones Laterales

1) Los satélites disponen de unos colisos (**Figura 4.21**) en los laterales para facilitar su fijación con los elementos contiguos de la máquina.

- Material para fijar con una Rinconera:

Tornillos M6x40 (3 unidades)

Arandelas DIN 9021 M6 (3 unidades)

- Material para fijar con un Satélite:

Tornillos M6x50 (3 unidades)

Arandelas DIN 9021 M6 (6 unidades)

Tuercas DIN 985 M6 (3 unidades)



Figura 4.21 Fijación lateral Satélite

4.3.6. Instalación Rinconeras

Fije la Rinconera Izquierda al Satélite 3 a través del interior del Satélite, mediante los tornillos suministrados por el fabricante. La Rinconera dispone de 3 tuercas insertadas (**Figura 4.22**).

Material para fijar la Rinconera:

- *Tornillos M6x40 (3 unidades)*
- *Arandelas DIN 9021 M6 (3 unidades)*

Realice la misma operación en la Rinconera Derecha.



Figura 4.22 Fijación Rinconera

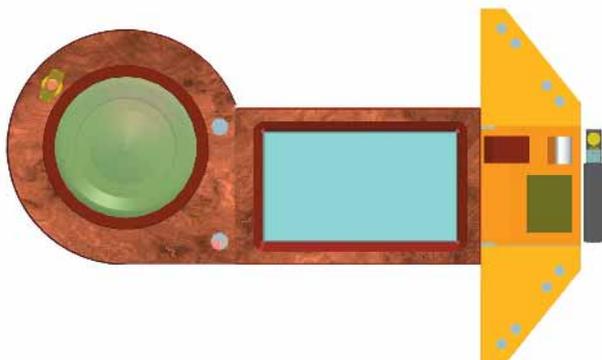


Figura 4.23 Instalación Rinconeras

4.3.7. Instalación Resto Satélites

- 1) Una vez instalado el Satélite 4, siga con la instalación del resto de Satélites (**Figura 4.24**). Respete el orden de colocación de los Satélites indicado en la **Figura 4.24**
- 2) Para instalar el resto de Satélites siga las instrucciones de instalación descritas en el punto **4.3.5 Instalación Satélite 4**

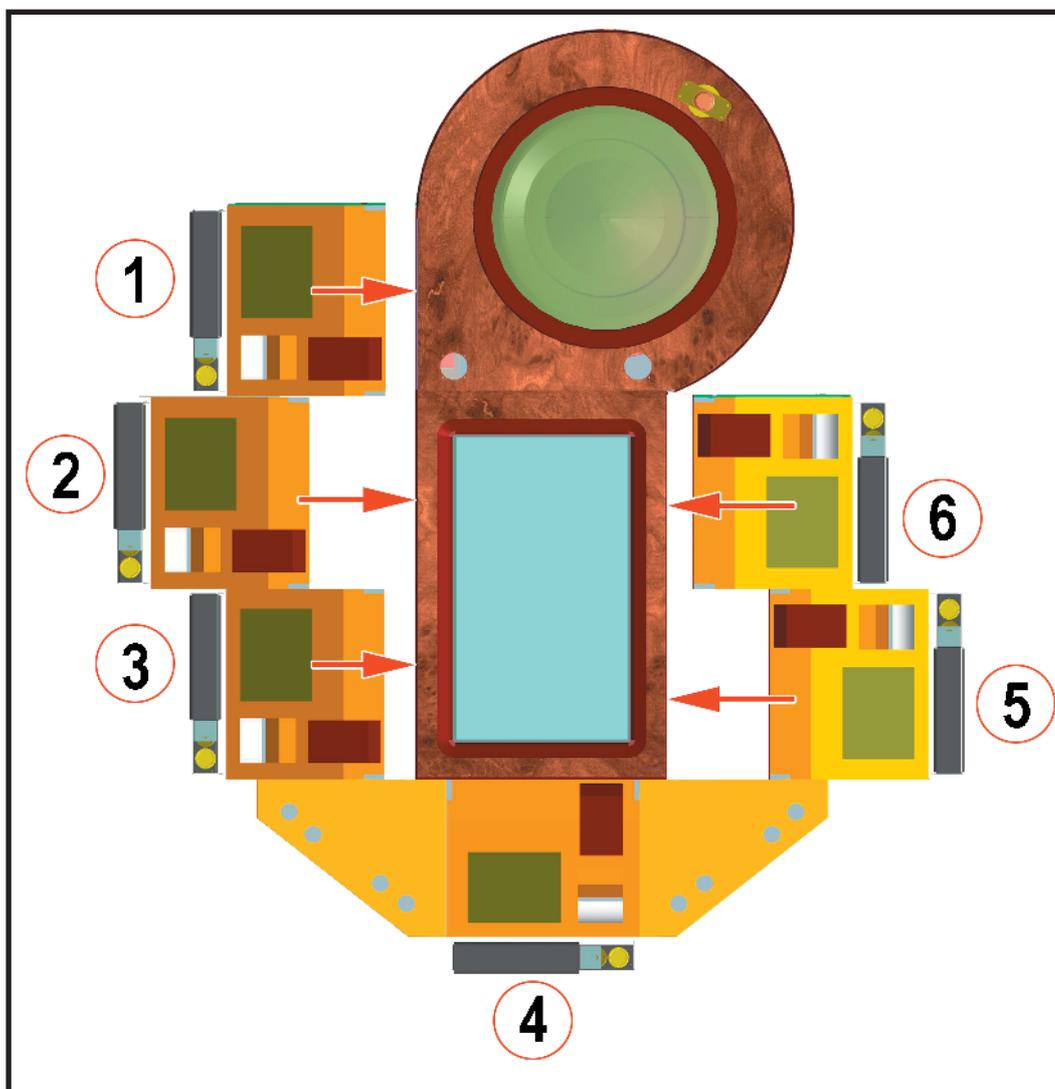


Figura 4.24 Instalación Resto Satélites

4.4. Puesta en Marcha de la máquina

4.4.1. Arranque del Módulo de Potencia (Módulo Ruleta)

Compruebe que los Satélites tienen el interruptor principal en posición **OFF (O)**.

Accione el magneto térmico del Módulo de Potencia, situado en el Módulo Ruleta, (**Figura 4.25**) a la posición de **ON (I)** y la máquina arrancará iniciando un test de todos los elementos a excepción de los Satélites. Si todo es correcto, aparecerá en el monitor del Módulo Central la imagen del juego. En caso contrario consulte la sección avisos y fuera de servicio para subsanar el problema.



Figura 4.25 Magneto Térmico
Módulo de Potencia

4.4.2. Arranque de los Satélites

Una vez arrancado el Módulo Trasero, deberá arrancar cada uno de los Satélites. Para ello siga los pasos:

- 1) Accione el interruptor principal del **Satélite 1** a la posición **ON (I)** (**Figura 4.26**).

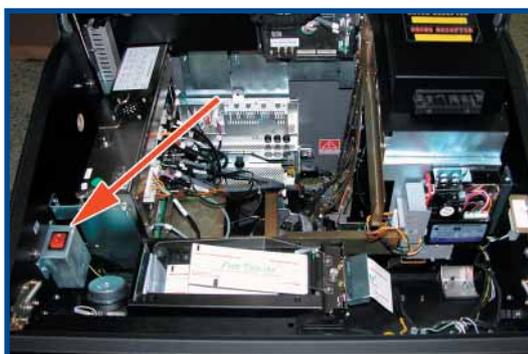


Figura 4.26 Interruptor Principal Satélite

- 2) Compruebe que el Satélite arranca de forma correcta y se visualiza la pantalla del juego en el monitor. En caso contrario consulte la sección avisos y fuera de servicio para subsanar el problema.

- 3) Verifique que el número de identificación del Satélite corresponde con la posición correcta para evitar conflictos en la red de la máquina:
- Compruebe la identificación del PC (sólo modelos que incorporen este elemento):
Durante el proceso de inicialización del Satélite aparecerá el siguiente mensaje indicando la identificación del PC, es decir, a que Satélite pertenece éste.



- Compruebe la identificación del Rack del Satélite:
En la pantalla de juego aparece un icono que identifica el número de Satélite
- 4) Proceda a realizar la misma operación con el resto de Satélites. Tenga en cuenta que la ubicación correcta de cada Satélite es la mostrada en la **Figura 4.14**



IMPORTANTE:

EN EL CASO DE EXISTIR ERRORES EN LA IDENTIFICACIÓN DE LOS SATÉLITES CONSULTE LOS APARTADOS **6.1.4. Actualización Software del PC** (SÓLO EN DETERMINADOS JUEGOS), **6.2.5. Asignación del Número de Satélite** Y **6.1.3. Asignación de la Cantidad de Satélites Instalados DEL CAPÍTULO 6.**

4.4.3. Verificación funcional

- 1) Si fuese necesario modificar el volumen de los Satélites consulte el apartado **5.6.1. Ajuste del volumen** en el capítulo **5. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS**.
- 2) Si fuese necesario modificar el volumen del Host consulte el apartado **5.5.1. Ajuste del Volumen** en el capítulo **5. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS**.
- 3) Compruebe el número de identificación de los Satélites. Si fuese necesario modificar el número de alguno de ellos consulte el apartado **6.2.5. Asignación del Número de Satélite** en el capítulo **6. INSTRUCCIONES DE SERVICIO**.
- 4) Si fuese necesario modificar el número de Satélites de la máquina consulte el apartado **6.1.3. Asignación de la Cantidad de Satélites Instalados** en el capítulo **6. INSTRUCCIONES DE SERVICIO**.
- 5) Verifique el funcionamiento de la Extractora según se describe en el apartado **12.1.1.5. Wheel Test** del capítulo **12. TEST** de este Manual Técnico.

Este capítulo describe las acciones a realizar por **Personal de Mantenimiento**: limpieza, inicialización de la máquina, selección de los diferentes modos de operación (Estándar y Free Play), reposición de monedas, recaudación, pagos manuales y ajustes básicos.

CONTENIDO

5.1. Mantenimiento General	2
5.2. Limpieza.....	2
5.2.1. Limpieza Exterior	2
5.2.2. Limpieza Interior	3
5.3 Inicialización de la Máquina	3
5.4. Modos de Operación Estándar y Free Play	4
5.4.1. Modo de Operación Estándar	4
5.4.2. Modo de Operación Free Play	4
5.5. Mantenimiento Host.....	5
5.5.1. Ajuste del volumen	5
5.6. Mantenimiento Satélite	6
5.6.1. Ajuste del volumen	6
5.6.2. Extracción y colocación del Hopper.....	7
5.6.2.1. Extracción del Hopper.....	7
5.6.2.2. Colocación del Hopper.....	9
5.6.3. Recarga de Hopper	10
5.6.4. Recaudación de monedas	11
5.6.5. Pagos Manuales	11
5.6.6. Compra/Pago de Créditos por Llave (Key IN/Key/OUT).....	12
5.6.6.1. Situación Cerradura Key IN/Key OUT.....	12
5.6.6.2. Compra de Créditos	13
5.6.6.3. Pago de Créditos	14
5.6.7. Acceso al Lector de Billetes y Extracción del Stacker	15
5.6.7.1. Lector de Billetes JCM-WBA.....	15
5.7. Mantenimiento Ruleta.....	16

5.1. Mantenimiento General

Para que la máquina tenga un buen rendimiento se recomienda que, al menos una vez al mes, se realice una revisión preventiva de ajustes, eficacia y suavidad de algunos elementos.

Los ajustes se deben realizar desde el Test de la máquina, como se indica en el apartado correspondiente.

Es importante que los pulsadores funcionen correctamente y tengan sus lámparas en buen estado.

En el Hopper, aun no necesitando un excesivo mantenimiento, sí debe realizarse una verificación periódica de las piezas que tienen desgaste por el paso de las monedas como son: la uña extractora, estrella removedora, gatillo, etc....



ATENCIÓN:

ANTES DE REALIZAR CUALQUIER MANIPULACIÓN, DESCONECTE LA MÁQUINA DE LA RED ELÉCTRICA

5.2. Limpieza

5.2.1. Limpieza Exterior.



PRECAUCIÓN:

- *CUANDO SEA NECESARIO, LIMPIE EL MUEBLE CON UNA LIGERA SOLUCIÓN DE DETERGENTE CON AGUA, APLICADA MEDIANTE UN PAÑO SUAVE HUMEDECIDO. SEQUE EL MUEBLE INMEDIATAMENTE DESPUÉS DE LIMPIAR.*
- *·NO USE HIDROCARBUROS O DISOLVENTES CLORADOS. ESTOS PRODUCTOS PUEDEN DAÑAR EL ACABADO DEL MUEBLE.*
- *NO LIMPIE LA MÁQUINA CON CHORROS DE AGUA.*

5.2.2. Limpieza Interior.

La limpieza general en el interior de la máquina debe hacerse con un paño seco. Es importante, después de la limpieza, comprobar las conexiones entre los distintos componentes, y también que los conectores estén en estado correcto.

Cuando existen procedimientos de limpieza específicos para algún componente de la máquina, estas instrucciones están detalladas en los manuales de los componentes.

5.3. Inicialización de la máquina

La máquina dispone de dos unidades de control. La **Unidad de Control del Host** y la **Unidad de Control del Satélite**. Ambas unidades pueden inicializarse por separado.



ATENCIÓN:

PARA REALIZAR UN **RESTART** (ARRANQUE EN FRÍO) O UN **RESET FACTORY**, CONSULTE EL CAPÍTULO 9. **INICIALIZACIÓN SOFTWARE: RESTART Y RESET FACTORY** DE ESTE MANUAL TÉCNICO.



ATENCIÓN:

PARA REALIZAR UNA INICIALIZACIÓN COMPLETA DE LA MÁQUINA DEBERÁ INICIALIZAR AMBAS UNIDADES DE CONTROL, EMPEZANDO POR LA UNIDAD DE CONTROL PRINCIPAL.

5.4. Modos de Operación Estándar y Free Play

La máquina dispone de dos modos de operación:

ESTÁNDAR: Modo de operación de juego normal.

FREE PLAY: Modo demostración.



IMPORTANTE:

LA ACTIVACIÓN / DESACTIVACIÓN DE LOS DIFERENTES MODOS DE OPERACIÓN SE REALIZA MEDIANTE LOS **PARÁMETROS DE CONFIGURACIÓN DEL JUEGO**. EL MODO DE OPERACIÓN ESTÁNDAR ESTARÁ ACTIVO CUANDO SE DESACTIVE EL PARÁMETRO **FREE PLAY**.

5.4.1. Modo de Operación Estándar

Es el modo de operación juego normal. Para que la máquina opere correctamente, **todas las puertas deben estar cerradas**.

Los resultados de las partidas realizadas se registran en el sistema de **contadores de la máquina** (consulte el capítulo **11.1 Contadores Electromecánicos** de este Manual Técnico).

El parámetro de configuración **FREE PLAY** (**TEST DEL SATÉLITE > CONFIGURATION > GAME CONFIGURATION**) debe estar programado a la opción **NO**.

5.4.2. Modo de Operación Free Play

El modo de operación **Free Play** permite realizar **demostraciones** del juego sin necesidad de introducir créditos. La máquina opera como en el modo Estándar pero sin pagar los premios.

Al activar / desactivar este modo de juego, la máquina inicializa a cero los **contadores electrónicos parciales** con el fin de no mezclar la contabilidad con las partidas realizadas en otros modos de operación. Consulte **11.2 Contadores Electrónicos** de este Manual Técnico.

El parámetro de configuración **FREE PLAY** (**TEST DEL SATÉLITE > CONFIGURATION > GAME CONFIGURATION**) debe programarse a la opción **YES**.

5.5. Mantenimiento Host

5.5.1. Ajuste del volumen

El ajuste del volumen de sonido reproducido por el Rack Host se realiza en dos etapas:

- Potenciómetros del amplificador de audio (**Figura 5.1**).
- Fase de configuración (vea apartado **13.2.5 VOLUME CONFIGURATION** de este Manual Técnico).



Figura 5.1 Potenciómetros volumen

Para el ajuste correcto del volumen:

- 1) Acceda a la fase de servicio del Satélite **CONFIGURATION > VOLUME CONFIGURATION > HOST VOLUME** y ajuste el volumen (consulte apartado **13.2.5 VOLUME CONFIGURATION** de este Manual Técnico).
- 2) Sólo si tras aumentar el volumen aparece distorsión del sonido:
 - 2.1) En la fase de test ajuste el volumen al máximo.
 - 2.2) Ajuste los potenciómetros del amplificador de audio (**Figura 5.1**) hasta conseguir el volumen máximo sin distorsión.
 - 2.3) En la fase de test ajuste el volumen al nivel deseado. Se recomienda un valor cercano al 75%.
- 3) Salga del menú de servicio.

5.6. Mantenimiento Satélite

5.6.1. Ajuste del volumen

El ajuste de volumen de sonido reproducido por el Rack del Satélite se realiza en dos etapas:

- Potenciómetros del amplificador de audio (**Figura 5.3**).
- Fase de configuración (vea apartado **13.2.5 VOLUME CONFIGURATION** de este Manual Técnico).



Figura 5.2 Módulo Amplificador



Figura 5.3 Potenciómetros Volumen

Para el ajuste correcto del volumen:

- 1) Acceda a la fase de servicio del Satélite **CONFIGURATION > VOLUME CONFIGURATION > TERMINAL VOLUME** y ajuste el volumen (consulte apartado **13.2.5 VOLUME CONFIGURATION** de este Manual Técnico).
- 2) Sólo si tras aumentar el volumen aparece distorsión del sonido:
 - 2.1) En la fase de test ajuste el volumen al máximo.
 - 2.2) Ajuste los potenciómetros del amplificador de audio (**Figura 5.1**) hasta conseguir el volumen máximo sin distorsión.
 - 2.3) En la fase de test ajuste el volumen al nivel deseado. Se recomienda un valor cercano al 75%.
- 3) Salga del menú de servicio.

5.6.2. Extracción y colocación del Hopper

5.6.2.1 Extracción del Hopper

- 1) Abra la puerta consola de servicio.
- 2) Destornille el canal pago monedas del Escalator del Hopper (**Figura 5.4 - 1**). Seguidamente quite el canal pago monedas para facilitar la extracción del Hopper (**Figura 5.4 - 2**).
- 3) Gire hacia la izquierda la bisagra de fijación del Hopper (**Figura 5.5**).



Figura 5.4 Extracción Canal Pago Monedas

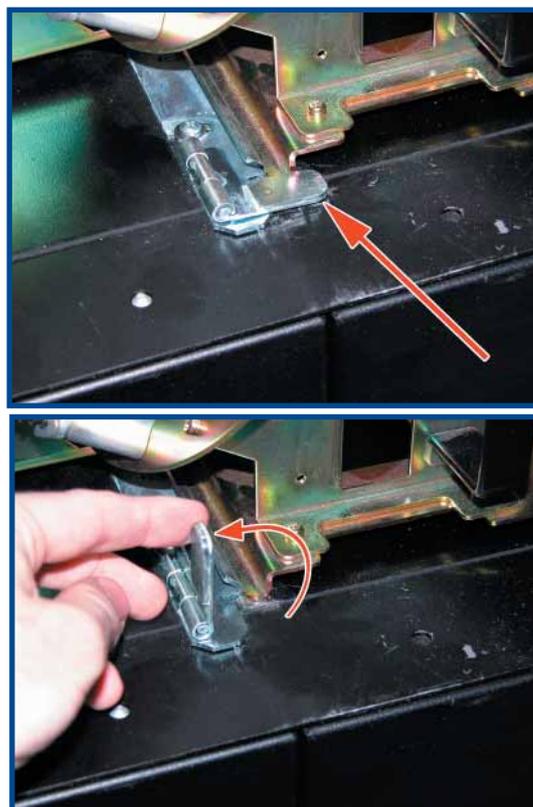


Figura 5.5 Desbloquee el Hopper

- 4) Sujete el asa del Hopper con la mano y desplácelo hacia el exterior (**Figura 5.6**). Para una correcta extracción, debe mover el Escalator (**Figura 5.7**) e inclinar el Hopper para facilitar su extracción.



Figura 5.6 Desplace el Hopper hacia el exterior



Figura 5.7 Desplace el Escalator

5.6.2.2 Colocación del Hopper

- 1) Abra la puerta consola.
- 2) Abra la puerta de servicio.
- 3) Introduzca el Hopper en posición inclinada para facilitar su entrada en el interior de la máquina.
- 4) Fije el canal pago monedas (**Figura 5.8 - 1**) al Escalator del Hopper (**Figura 5.8 - 2**)



Figura 5.8 Fije el Canal Pago Monedas

- 5) Gire hacia la derecha la bisagra de fijación del Hopper (**Figura 5.9**).



Figura 5.9 Fije el Hopper

5.6.3. Recarga de Hopper

- 1) Abra la puerta consola
- 2) Entre en menú principal de servicio presionando el pulsador **TEST** (Figura 5.10).



Figura 5.10 Pulsador TEST

- 3) Entre en menú **HOPPER SERVICE** (Figura 5.11).

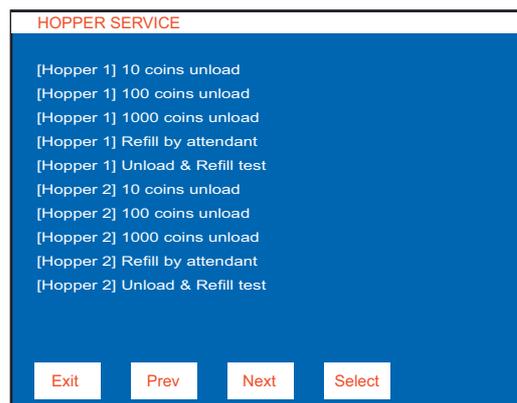


Figura 5.11 Menú Hopper Service

- 4) Entre en menú **[HOPPER x] – Refill by attendant** (Figura 5.12).

Mediante esta fase de test puede realizar una carga inicial o bien reponer un cierto nivel de monedas en el Hopper deseado. El valor por defecto de recarga es de 200 monedas (valor modificable). Las monedas contabilizadas forma parte de la contabilidad de monedas disponibles en el Hopper.

(-) / (+): incrementa / decrementa el valor en una unidad.

(-10) / (+10): incrementa / decrementa el valor en diez unidades.

Refill: una vez introducidas las monedas físicamente y su valor equivalente en esta fase de test, se utilizará esta opción para hacer efectiva la recarga.

Exit: regresa a la fase de test anterior

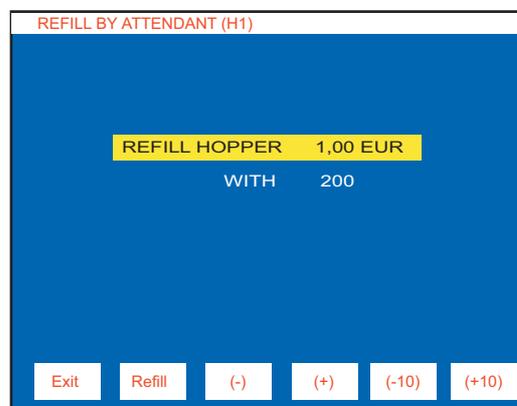


Figura 5.12 Menú Refill by Attendant

5.6.4. Recaudación de monedas

- 1) Abra la Puerta Recaudación.
- 2) Vacíe el Cajón Recaudación.
- 3) Coloque de nuevo el Cajón Recaudación.
- 4) Cierre la Puerta Recaudación.
- 5) Anote el valor de los Contadores Electrónicos asociados a la contabilidad de monedas (accione la cerradura **CONTADORES**)

Si desea que los contadores PARCIALES reflejen la contabilidad desde la última recaudación efectuada deberá inicializarlos

5.6.5. Pagos Manuales

Para poder realizar Pagos Manuales el Satélite deberá estar configurado para tal efecto. Ver capítulo **13. CONFIGURACIÓN** para configurar los parámetros correspondientes a los Pagos Manuales.

Cuando la máquina va a realizar un Pago Manual ésta quedará bloqueada a la espera de que el empleado de la sala haga efectivo el pago. El empleado de la sala deberá proceder siguiendo los pasos:

- 1) Desbloquee la máquina accionando la cerradura de **Pago Manual** (configurable).
- 2) El monitor mostrará información relativa al último Pago de créditos.
- 3) Tome nota de la cantidad a pagar.
- 4) Retire la llave de la cerradura de **Pago Manual** (configurable).

5.6.6. Compra / Pago de Créditos por Llave (Key IN / Key OUT)



IMPORTANTE:

EL SISTEMA DE PAGO DE CRÉDITOS POR LLAVE **KEY IN / KEY OUT** SOLAMENTE SE UTILIZA EN MÁQUINAS DESTINADAS A CASINOS (EXCEPTO ESPAÑA)

5.6.6.1. Situación Cerradura Key IN / Key OUT



5.6.6.2. Compra de Créditos

Cuando un jugador desee adquirir créditos, tendrá que llamar al empleado de la sala.

El jugador le podrá pedir al empleado de la sala que modifique el valor de la ficha, o bien la cantidad en valor monetario o fichas que desea introducir. El jugador tendrá que abonar la cantidad introducida al empleado de la sala. Éste accionará la llave **Key In - Key Out** y en el acto se visualizará en la pantalla:



- (1) Valor de la ficha en valor monetario
- (2) Entrada en valor monetario
- (3) Entrada en fichas
- (4) Valor base de la ficha (denominación de la máquina)
- (5) Teclado virtual

El empleado introducirá mediante el teclado virtual la cantidad que ha apostado el jugador.

Ejemplos:

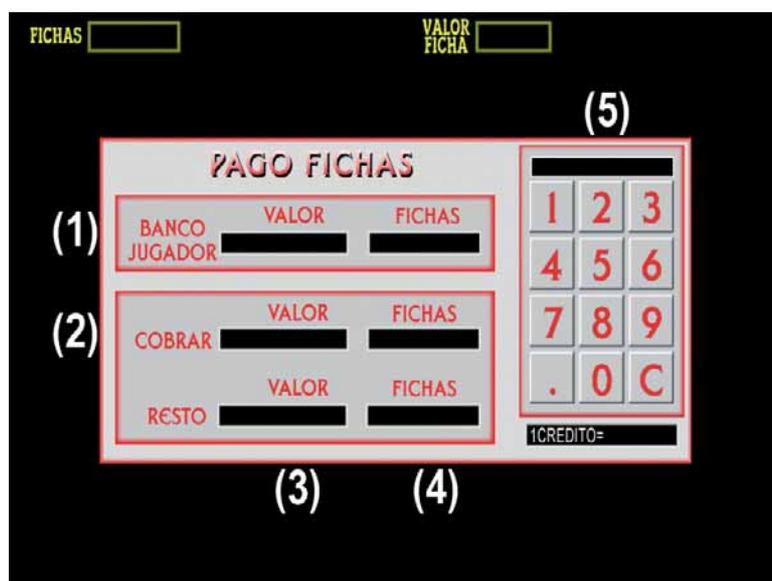
- a) si el jugador quiere introducir 20 fichas, el empleado tendrá que introducir mediante el teclado, la cantidad de 20 y seguidamente deberá presionar sobre el espacio marcado en la ilustración superior como **“Entrada en fichas”**.
- b) si el jugador quiere introducir una cantidad en valor monetario, el empleado tendrá que introducir mediante el teclado, la cantidad deseada y seguidamente deberá presionar sobre el espacio marcado en la ilustración superior como **“Entrada en valor monetario”**.

El empleado, una vez entrada la cantidad deseada, tendrá que accionar la llave **Key In - Key Out** para que el jugador pueda seguir jugando. Se podrá observar que la cantidad de fichas que se muestran en el tapiz de juego del satélite, se ha incrementado.

5.6.6.3. Pago de Créditos

Cuando un jugador desee cobrar los créditos que tiene acumulados, tendrá que presionar el pulsador de “**COBRO**” y en la parte inferior de la pantalla aparecerá en mensaje “**Pago manual**”.

El empleado de la sala accionará la llave **Key In - Key Out** y en el acto se visualizará en la pantalla:



- (1) Banco actual
- (2) Cantidad de pago manual
- (3) Cantidad (valor monetario) con la que el jugador desea seguir jugando
- (4) Cantidad (fichas) con las que el jugador desea seguir jugando
- (5) Teclado virtual

Si el jugador desea cobrar íntegramente todos los premios conseguidos, el empleado tan sólo tendrá que accionar la llave **Key In - Key Out** de nuevo y pagarle manualmente los premios.

Si el jugador desea cobrar parcialmente los premios conseguidos, para continuar jugando con el resto, se lo deberá indicar al empleado. El empleado de la sala mediante el teclado virtual, introducirá la cantidad en valor monetario o en fichas con los que el jugador seguirá jugando, y presionará sobre la zona reservada para tal efecto (a la derecha del apartado **RESTO**). La cantidad a cobrar, en valor monetario o en fichas, se visualizará en el apartado **COBRAR**. Para hacer efectivo esta acción, el empleado deberá accionar la llave **Key In-Key Out**, para regresar al juego.

5.6.7. Acceso al Lector de Billetes y extracción del Stacker

5.6.7.1. Lector de Billetes JCM-WBA



IMPORTANTE:

LA PUERTA DE LA CONSOLA DEBE DE ESTAR CERRADA

- 1) Abra y levante la tapa del lector de billetes con la llave correspondiente (**Figura 5.13**).

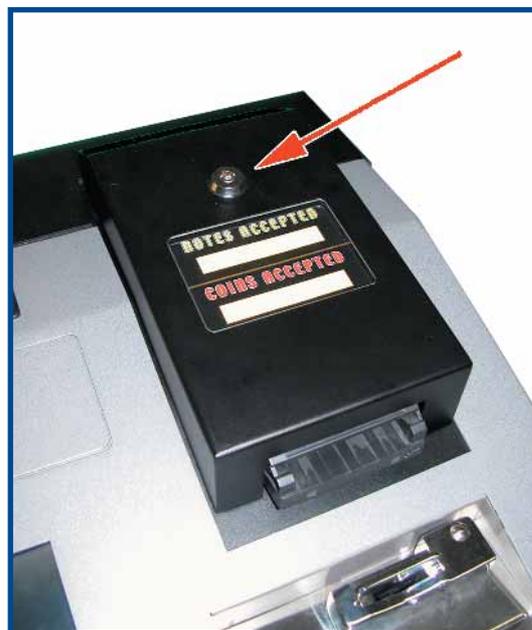


Figura 5.13 Cerradura Lector Billetes

- 2) Presione la palanca hacia la izquierda (**Figura 5.14**).



IMPORTANTE:

EL LECTOR DE BILLETES SUBIRÁ AUTOMÁTICAMENTE (**Figura 5.15**)



Figura 5.14 Palanca Fijación Lector Billetes



Figura 5.15 Subida automática Lector Billetes

- 3) Para extraer el Stacker, presione la palanca de fijación del Stacker hacia abajo (**Figura 5.16 - 1**) y extraiga el Stacker (**Figura 5.16 - 2**) al mismo tiempo.

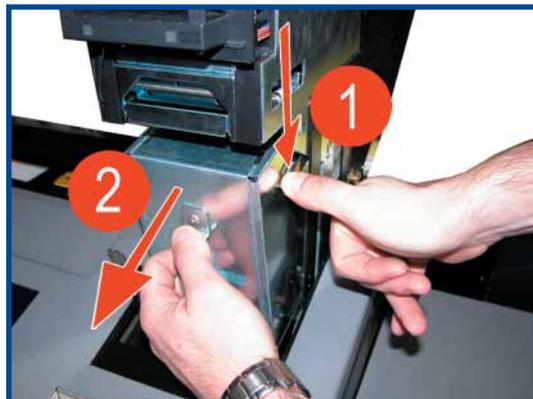


Figura 5.16 Extracción Stacker

- 4) Si requiere acceder a los micro-interruptores de configuración del lector o a la memoria del billeteo, consulte el apartado **6.2.4. Lector de Billetes: Acceso a la Memoria de Programa y Microinterruptores de Configuración** en el capítulo **6. INSTRUCCIONES DE SERVICIO**.

5.7. Mantenimiento Ruleta

Para obtener más información sobre la Ruleta y su funcionamiento, consultar el manual del fabricante en el capítulo **15.ANEXOS**

Este capítulo está dirigido exclusivamente a **Personal Cualificado de Servicio Técnico**. En él se detallan instrucciones preventivas de servicio que deben realizarse periódicamente, así como aquellas operaciones ocasionales de ajuste o sustitución de determinados componentes

CONTENIDO

6.1. Host	2
6.1.1. Sustitución de las Memorias del Host.....	2
6.1.1.1. Acceso a las Cartas Electrónicas del Rack Host	2
6.1.1.2. Colocación Cartas Electrónicas	2
6.1.1.3. Sustitución de la Versión de Memoria de Programa (Carta Ethernet)	3
6.1.1.4. Sustitución de la Versión de Memoria Gráficas	3
6.1.1.5. Sustitución de la Versión de Memoria de Sonido.....	4
6.1.2. Unidad de Control	5
6.1.2.1. Sustitución de la Batería	5
6.1.3. Asignación de la Cantidad de Satélites Instalados	6
6.2. Satélite	8
6.2.1. Cambio de Fusibles	8
6.2.1.1. Fusible del filtro de Red	8
6.2.1.2. Fusible de la Fuente de Alimentación principal	9
6.2.2. Unidad de Control	11
6.2.2.1. Accesos a las Cartas Electrónicas	11
6.2.2.2. Colocación Cartas Electrónicas	12
6.2.2.3. Sustitución de la Batería	13
6.2.3. Sustitución de Versión de Memorias, Programa y Gráficos	14
6.2.3.1. Sustitución de la Versión de Memoria de sonido y de Programa.....	14
6.2.3.2. Sustitución de la Versión de Gráficos	15
6.2.4. Lector de Billetes: Acceso a la Memoria de Programa y Microinterruptores de Configuración.....	16
6.2.4.1. Lector de Billetes JCM-WBA.....	16
6.2.5. Asignación del Número de Satélite (Rack Satélite)	18

6.1. Host

6.1.1. Sustitución de las Memorias del Host



ATENCIÓN:

- *DESCONECTE LA MÁQUINA ANTES DE CUALQUIER OPERACIÓN.*
- *DESCARGUE SU CUERPO DE ESTÁTICA ANTES DE MANIPULAR LAS CARTAS ELECTRÓNICAS.*

6.1.1.1 Acceso a las Cartas Electrónicas del Rack Host

Para tener acceso a las Cartas Electrónicas del interior del Rack Host, siga el procedimiento que se describe a continuación:

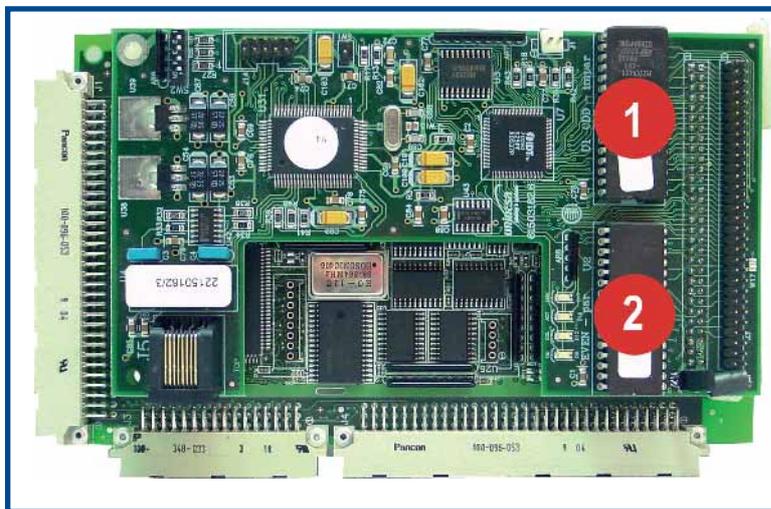
- 1) Abra la Puerta del Módulo Trasero.
- 2) Apague la máquina mediante el magnetotérmico situado en el Módulo Trasero.
- 3) Desenganche, utilizando el tensor, el Rack Host y abra la puerta de éste.
- 4) Localice la carta deseada.
- 5) Sustituya las memorias.

6.1.1.2 Colocación Cartas Electrónicas

- 1) Coloque las Cartas Electrónicas en el interior del Rack Host.
- 2) Cierre el Rack Host y enganche éste en su sitio (utilizando el tensor).
- 3) Conecte la máquina.
- 4) Cierre la Puerta del Módulo Trasero.

6.1.1.3 Sustitución de la Versión de Memoria de Programa (Carta Ethernet)

- 1) Para tener acceso a la **Carta Ethernet** del **Rack Host**, siga los pasos descritos en el punto **6.1.1.1 Acceso a la Cartas Electrónicas del Rack Host**.
- 2) Localice la carta Ethernet.
- 3) Reemplace las memorias.

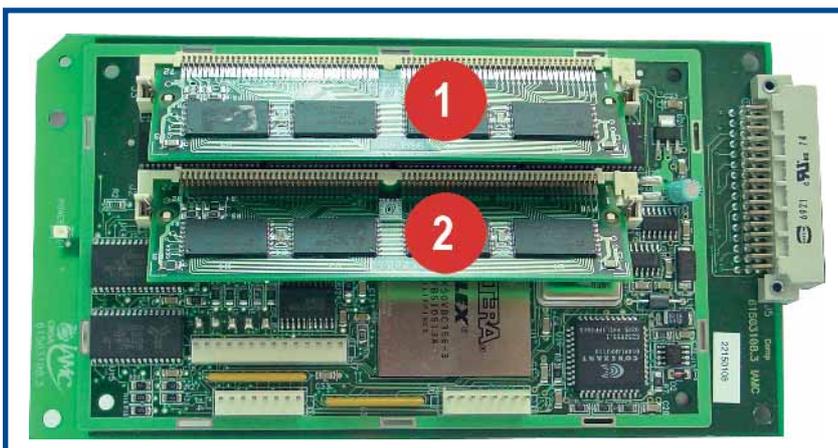


(1) Memoria EPROM Impar
Zócalo (U1)

(2) Memoria EPROM Par
Zócalo (U2)

6.1.1.4 Sustitución de la Versión de Memoria Gráficas

- 1) Para tener acceso a la **Carta de Gráficos** del **Rack Host**, siga los pasos descritos en el punto **6.1.1.1 Acceso a la Cartas Electrónicas del Rack Host**.
- 2) Localice la Carta Gráfica.
- 3) Sustituya las memorias.

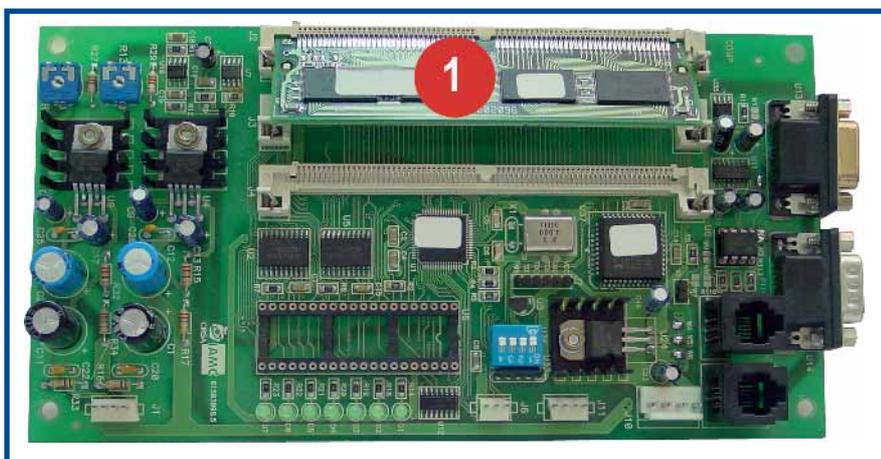


(1) Memoria SIMM Impar
Conector (J3)

(2) Memoria SIMM Par
Conector (J2)

6.1.1.5 Sustitución de la Versión de Memoria de Sonido

- 1) Para tener acceso a la **Carta de sonido del Rack Host**, siga los pasos descritos en el punto **6.1.1.1 Acceso a la Cartas Electrónicas del Rack Host**.
- 2) Localice la Carta de Sonido.
- 3) Sustituya la memoria.



(1) Memoria SIMM
Conector (J2)

6.1.2. Unidad de Control



PRECAUCIÓN:

LA CARTA DE CONTROL INCORPORA UNA BATERÍA DE LÍTIO. ANTES DE DESECHAR LA CARTA DE CONTROL, RETIRE LA BATERÍA DE LÍTIO Y DESÉCHELA DE ACUERDO CON LAS NORMAS DE SU LOCALIDAD CON EL FIN DE PRESERVAR EL MEDIO AMBIENTE.



PRECAUCIÓN:

LA UNIDAD DE CONTROL CONTIENE COMPONENTES SENSIBLES A LAS DESCARGAS ELECTROESTÁTICAS. DESCARGUE SU CUERPO DE ESTÁTICA ANTES DE MANIPULARLA.

6.1.2.1 Sustitución de la Batería



PRECAUCIÓN:

PARA EVITAR POSIBLES EXPLOSIONES, NO QUEME NI CARGUE LA BATERÍA. .

La carta de control incorpora una **batería de Litio de 3V, 210 mAh CR2032** (código Unidesa: 6190121), para mantener los datos guardados en memoria RAM cuando la máquina esté apagada.

Siga el procedimiento siguiente para reemplazar la batería:

- 1) Extraiga la carta CPU tal y como se describe en el punto **6.1.1.1 Acceso a la Cartas Electrónicas del Rack Host**. La Carta CPU se encuentra debajo de la Carta Ethernet.
- 2) Reemplace la batería. Esta batería está soldada a la carta de control (**Figura 6.1**).
- 3) Observe la correcta polaridad de la batería y seguidamente sóldela a la carta.
- 4) Coloque el Conjunto Cartas dentro del Rack del Satélite tal y como se describe el punto **6.1.1.2 Colocación Cartas Electrónicas**.

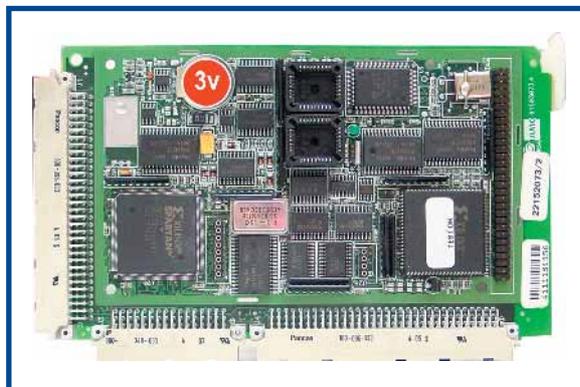


Figura 6.1 Localización de la Batería de Litio

6.1.3. Asignación de la Cantidad de Satélites Instalados

Una vez instalada la máquina debe especificar el número de satélites instalados. Para ello se debe modificar la posición de los micro-interruptores que están en la Carta de Conectores del HOST de la máquina.

Tenga en cuenta las siguientes indicaciones:

- La posición 1 tiene que estar siempre a OFF.
- La posición 2 tiene que estar siempre a ON.
- El número de satélites viene configurado por el número binario que forman las posiciones 3 al 8.

Tabla de configuración del número de satélites:

Rack Host								Nº Satélites
1	2	3	4	5	6	7	8	
OFF	ON	ON	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	5
OFF	ON	OFF	ON	ON	OFF	OFF	OFF	6
OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	7
OFF	ON	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	8
OFF	ON	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF	12
								...
OFF	ON	ON	ON	ON	ON	ON	OFF	31
								...
OFF	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	63

Los micro-interruptores están localizados en la Carta Conectores en el **switch U4**. Esta carta se encuentra en el Host de la máquina (**Figura 6.2**)

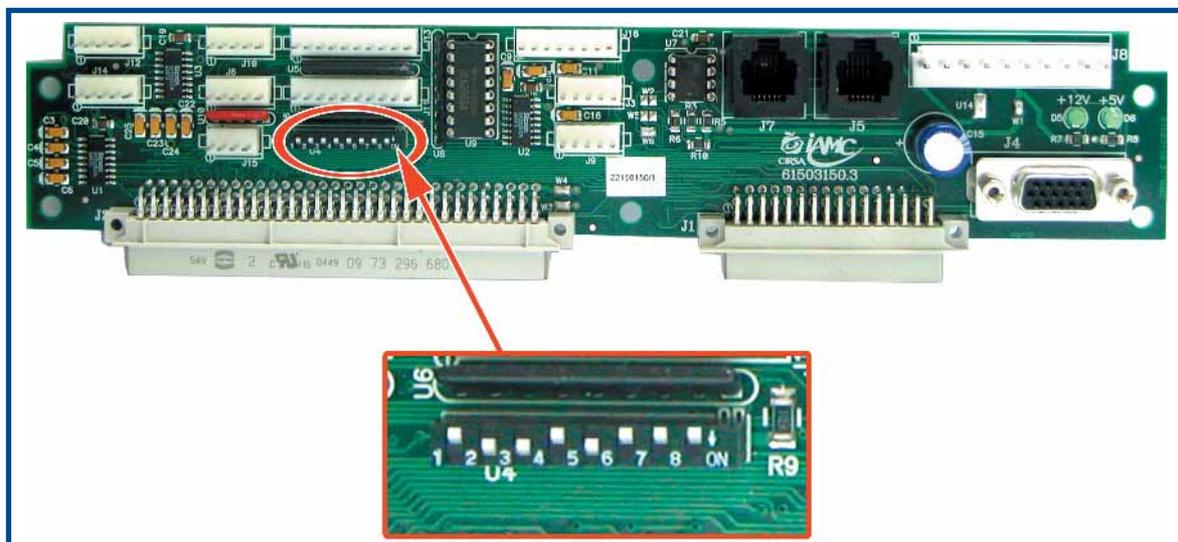


Figura 6.2 Micro-interruptores Carta Conectores

Teniendo en cuenta las indicaciones descritas anteriormente, se puede observar que en la Carta de Conectores de la imagen anterior, el número de satélites instalados en la máquina es de 5 unidades.

Nº de SW	Valor binario	Valor seleccionado
1	OFF (Reservado)	
2	ON (Reservado)	
3	1	1 (ON)
4	2 (OFF)	
5	4	4 (ON)
6	8 (OFF)	
7	16 (OFF)	
8	32 (OFF)	
TOTAL		1 + 4 = 5 Satélites

Para pasar a 6 Satélites debe modificarse la posición del **SW3** a **OFF** y **SW4** a **ON** (*Figura 6.3*):

Nº de SW	Valor binario	Valor seleccionado
1	OFF (Reservado)	
2	ON (Reservado)	
3	1 (OFF)	
4	2 (ON)	2 (ON)
5	4 (ON)	4 (ON)
6	8 (OFF)	
7	16 (OFF)	
8	32 (OFF)	
TOTAL		2 + 4 = 6 Satélites

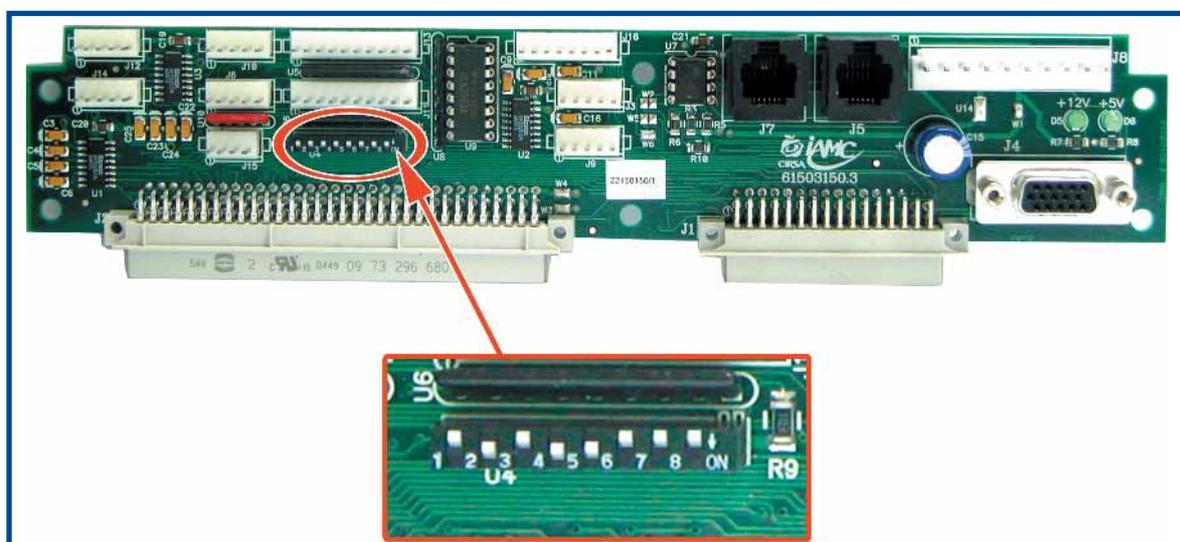


Figura 6.3 Micro-interruptores Carta Conectores 6 Satélites

6.2. Satélite

6.2.1. Cambio de Fusibles

6.2.1.1 Fusible del filtro de Red

1) Abra la tapa trasera (*Figura 6.4*).



Figura 6.4 Tapa Trasera

2) Extraiga la tapa situada debajo del conector de alimentación (*Figura 6.5*).



Figura 6.5 Alojamiento Fusible

3) Remplace el fusible por otro del mismo tipo : **6A/250V 5x20mm** (*Figura 6.6*).



Figura 6.6 Cambiar Fusible



ATENCIÓN:

UTILIZE ÚNICAMENTE FUSIBLES DE RECAMBIO CON LAS MISMAS CARACTERÍSTICAS

6.2.1.2 Fusible de la Fuente de Alimentación principal



ATENCIÓN:

DESCONECTE EL SATÉLITE DE LA RED ELÉCTRICA ANTES DE REALIZAR CUALQUIER OPERACIÓN



PELIGRO:

NO RETIRE LA TAPA DE LA FUENTE DE ALIMENTACIÓN. ÉSTA NO POSEE COMPONENTES QUE PUEDAN SER SUSTITUIDOS O REPARADOS POR EL TÉCNICO DE SERVICIO. SI FUESE NECESARIO REEMPLAZARLA CONTACTE CON EL SERVICIO POST VENTA.



PELIGRO:

LA CONEXIÓN DE CARGAS AC EN LOS CONECTORES DE SERVICIO JP76, JP78, JP68, JP69 Y JP82 DEBE SER REALIZADA EXCLUSIVAMENTE POR PERSONAL CUALIFICADO. DESCONECTE EL CABLE DE RED ANTES DE CONECTAR/DESCONECTAR LOS CONECTORES DE SERVICIO.

Herramientas necesarias: 1 x Destornillador de punta plana.

- 1) Retire el Hopper según se describe en el apartado **5.6.2. Extracción y colocación del Hopper** para tener acceso a la Fuente de Alimentación principal.
- 2) Utilizando el destornillador desenrosque el portafusibles correspondiente (**Figura 6.7**).
- 3) Sustituya el fusible dañado por uno de nuevo de las mismas características (Vea **Tabla 6.1**).
- 4) Fije el portafusibles a la fuente.



Figura 6.7 Ubicación Portafusible

Identificador	Características
F1	T 5 A H 250 V WICKMANN: 19181 5 A LITTELFUSE: 215 5 A
F2	T 2 A H 250 V WICKMANN: 19181 2 A LITTELFUSE: 215 2 A
F3	T 3.15 A H 250 V WICKMANN: 19181 3.15 A LITTELFUSE: 215 3.15 A

Tabla 6.1 Fusibles : Características



ATENCIÓN:

UTILIZE ÚNICAMENTE FUSIBLES DE RECAMBIO CON LAS MISMAS CARACTERÍSTICAS

6.2.2. Unidad de Control



ATENCIÓN:

LA CARTA DE CONTROL INCORPORA UNA BATERÍA DE LÍTIO. ANTES DE DESECHAR LA CARTA DE CONTROL, RETIRE LA BATERÍA DE LÍTIO Y DESÉCHELA DE ACUERDO CON LAS NORMAS DE SU LOCALIDAD CON EL FIN DE PRESERVAR EL MEDIO AMBIENTE



ATENCIÓN:

LA UNIDAD DE CONTROL CONTIENE COMPONENTES SENSIBLES A LAS DESCARGAS ELECTROESTÁTICAS. DESCARGUE SU CUERPO DE ESTÁTICA ANTES DE MANIPULARLA.

6.2.2.1 Accesos a las Cartas Electrónicas

- 1) Abra la puerta consola.
- 2) Desconecte el Satélite mediante el interruptor principal situado a la izquierda (**Figura 6.8-1**).
- 3) Localice el Rack en la parte izquierda.
- 4) Abra la puerta del Rack (**Figura 6.8-2**).



Figura 6.8 Apertura Tapa Rack Satélite

- 5) Estire de la palanca de extracción que dispone la carta CPU (**Figura 6.9**).



Figura 6.9 Palanca de Extracción

- 6) Estire del conjunto de cartas que se han desanclado (**Figura 6.10**).

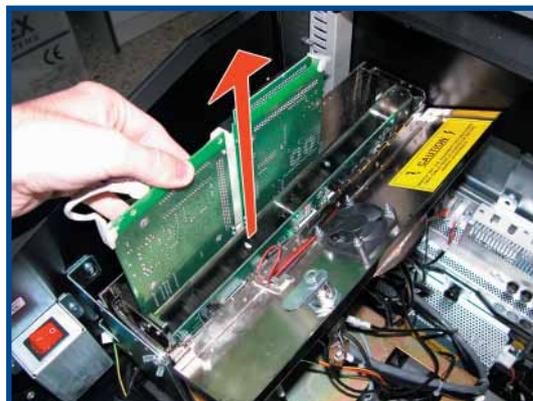


Figura 6.10 Extracción Conjunto Cartas

6.2.2.2. Colocación Cartas Electrónicas

- 1) Para introducir las cartas dentro del Rack del Satélite, debe deslizar el conjunto de cartas por las guías que hay en el Rack, que facilitarán la colocación de éstas (**Figura 6.11**).

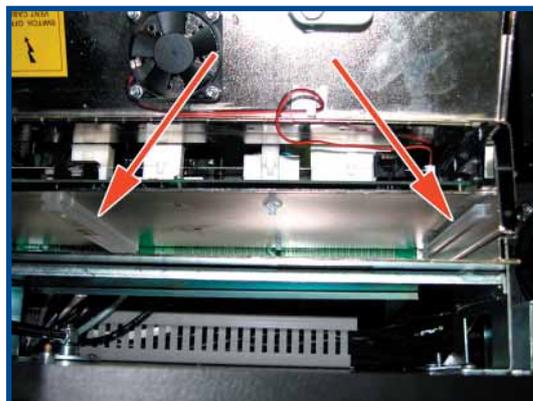


Figura 6.11 Guía Conjunto Cartas

- 2) Presione para que el conjunto de cartas quede correctamente acopladas a los conectores que hay en el interior (**Figura 6.12**).
- 3) Cierre el Rack del Satélite, conecte el Satélite y cierre la Puerta Superior de Servicio (consola).

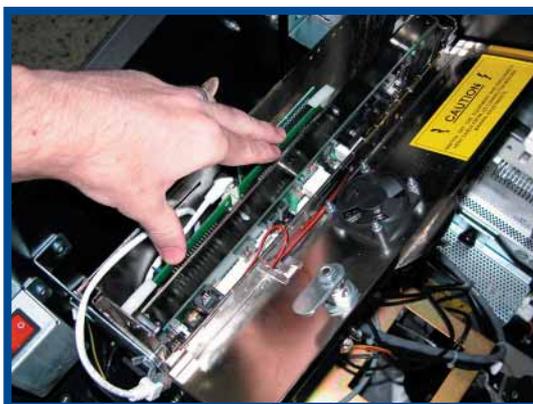


Figura 6.12 Acople Conjunto Cartas

6.2.2.3 Sustitución de la Batería



PRECAUCIÓN:

PARA EVITAR POSIBLES EXPLOSIONES, NO QUEME NI CARGUE LA BATERÍA. .

La carta de control incorpora una **batería de Litio de 3V, 210 mAh CR2032** (código Unidesa: 6190121), para mantener los datos guardados en memoria RAM cuando la máquina esté apagada.

Siga el procedimiento siguiente para reemplazar la batería:.

- 1) Extraiga la carta CPU tal y como se describe en el punto **6.2.2.1 Acceso a la Cartas Electrónicas**. La Carta CPU se encuentra debajo de la Carta Ethernet.
- 2) Reemplace la batería. Esta batería está soldada a la carta de control (**Figura 6.13**).
- 3) Observe la correcta polaridad de la batería y seguidamente sòldela a la carta.
- 4) Coloque el Conjunto Cartas dentro del Rack del Satélite tal y como se describe el punto **6.2.2.2 Colocación Cartas Electrónicas**.



Figura 6.13 Localización de la Batería de Litio

6.2.3. Sustitución de Versión de Memorias, Programa y Gráficos

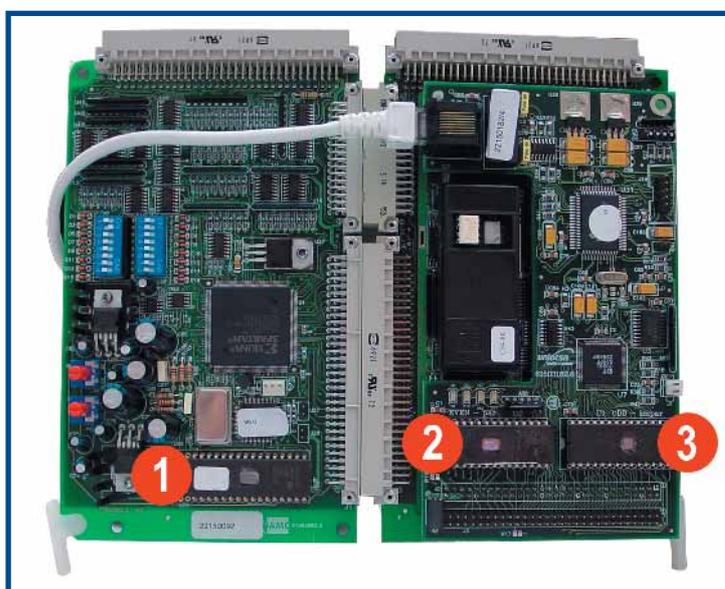


ATENCIÓN:

- *DESCONECTE LA MÁQUINA ANTES DE CUALQUIER OPERACIÓN.*
- *DESCARGUE SU CUERPO DE ESTÁTICA ANTES DE MANIPULAR LAS CARTAS ELECTRÓNICAS.*

6.2.3.1. Sustitución de la Versión de Memoria de sonido y de Programa

- 1) Extraiga el Conjunto de cartas tal y como se describe en el punto **6.2.2.1 Acceso a las Cartas Electrónicas**.
- 2) Proceda al cambio de las memorias. En la **Figura 6.14** se indica la situación de las memorias tipo **EPROM** de Sonido y de Programa:



- (1) Memoria SONIDO
Zócalo (U25)
- (2) Memoria PROGRAMA Impar
Zócalo (U1)
- (3) Memoria PROGRAMA Par
Zócalo (U2)

Figura 6.14 Conjunto Cartas Sonido-CPU-Ethernet - Ubicación Memorias de Sonido y de Programa

- 3) Coloque el Conjunto Cartas dentro del Rack del Satélite tal y como se describe el punto **6.2.2.2 Colocación Cartas Electrónicas**.

6.2.3.2. Sustitución de la Versión de Gráficos

- 1) La Carta gráfica (**Figura 6.15**) está situada en el interior del Rack del Satélite, al lado del Conjunto Cartas Sonido-CPU-Ethernet. El procedimiento de extracción es equivalente al descrito en el punto **6.2.2.1 Acceso a las Cartas Electrónicas**.
- 2) Sustituya la memoria gráfica.



- (1) Memoria SIMM
Conector (J3)

Figura 6.15 Carta Gráfica

- 3) Coloque la Carta gráfica dentro del Rack del Satélite. El procedimiento es equivalente al descrito en el punto **6.2.2.2 Colocación Cartas Electrónicas**.

6.2.4. Lector de Billetes: Acceso a la Memoria de Programa y Microinterruptores de Configuración

6.2.4.1. Lector de Billetes JCM-WBA



IMPORTANTE:

LA PUERTA DE LA CONSOLA DEBE DE ESTAR CERRADA

- 1) Abra y levante la tapa del lector de billetes con la llave correspondiente (**Figura 6.16**).



Figura 6.16 Cerradura Lector Billetes

- 2) Presione la palanca hacia la izquierda (**Figura 6.17**).



IMPORTANTE:

EL LECTOR DE BILLETES SUBIRÁ AUTOMÁTICAMENTE (**Figura 6.18**)



Figura 6.17 Palanca Fijación Lector Billetes



Figura 6.18 Subida automática Lector Billetes

3) Para extraer el cabezal del lector de billetes, coja éste por la parte indicada en la ilustración (**Figura 6.19 - 1**) y estire (**Figura 6.19 - 2**) hasta que éste salga totalmente.

La **memoria de programa** se encuentra en la parte inferior del cabezal del Lector de Billetes.

Los **microswitches de configuración** se encuentran en la parte derecha del Lector de Billetes.

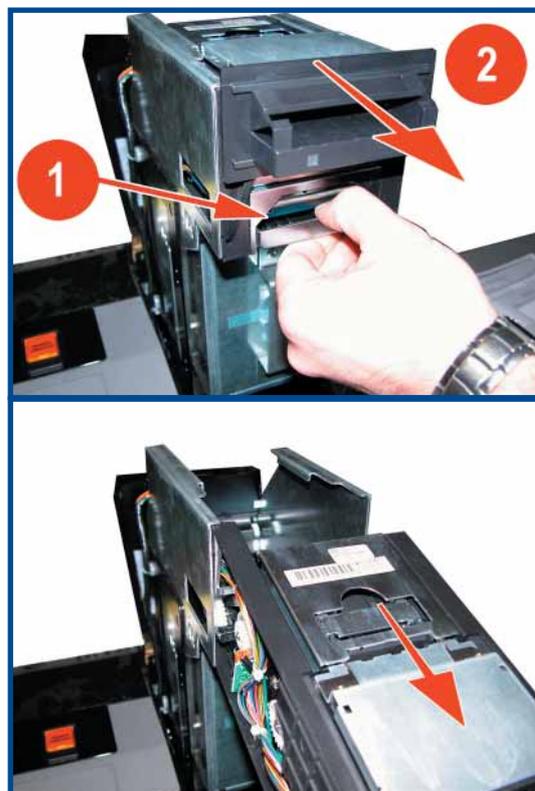


Figura 6.19 Extracción Cabezal Lector Billetes

6.2.5. Asignación del Número de Satélite (Rack Satélite)



ATENCIÓN:

- **DESCONECTE LA MÁQUINA ANTES DE CUALQUIER OPERACIÓN.**
- **DESCARGUE SU CUERPO DE ESTÁTICA ANTES DE MANIPULAR LAS CARTAS ELECTRÓNICAS.**

Si no se respetó la numeración de los Satélites durante la instalación o si fuese necesario sustituir el Rack del Satélite, deberá asignar al Satélite un número de acuerdo con su posición en la máquina. Consulte el apartado **4.3.5 Instalación del Satélite 3.**

El número del satélite es configurable por dip-switch, situado en la carta Drivers-Sonido (**Figura 6.20**) del Rack del Satélite. Se configura por el número binario que forman las posiciones **1** al **8** del **switch U8**. Si se configuran números superiores a 63, el sistema considera que son el 63.

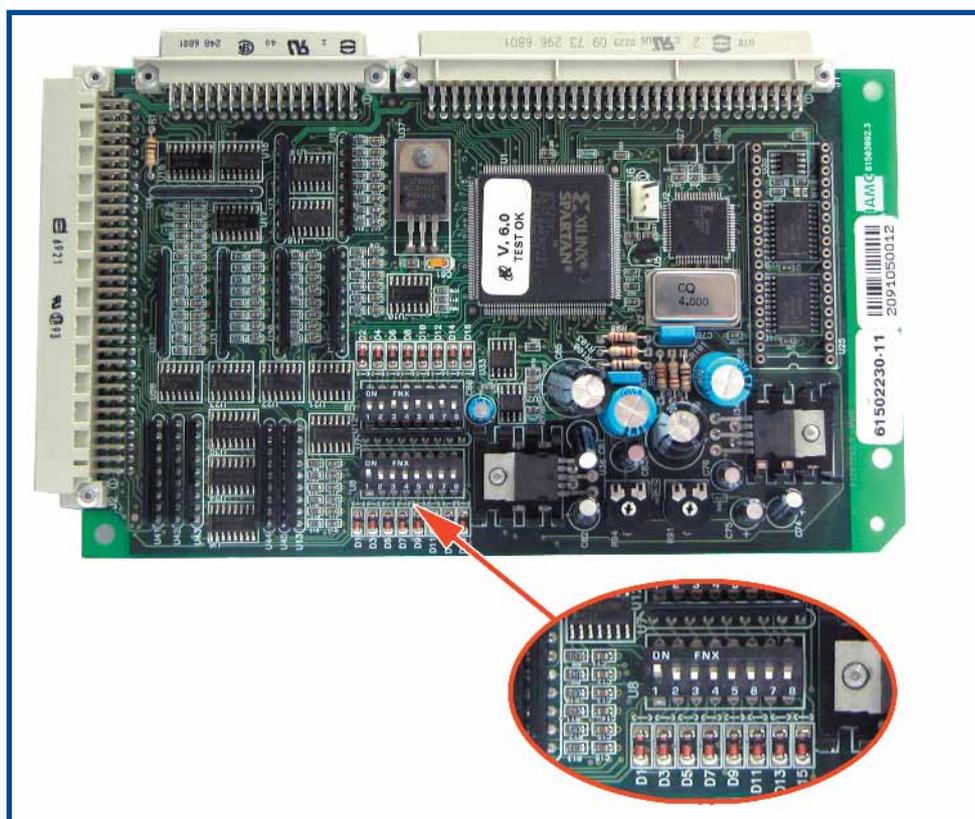


Figura 6.20 Carta Drivers-Sonido

Al configurar el número de satélite se le asignará a éste una IP, que lo identificará en la red Ethernet de la máquina.

Tabla de configuración de número de satélite:

Switich U8								Nº	Switich U8								Nº
1	2	3	4	5	6	7	8		1	2	3	4	5	6	7	8	
OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	X	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	32
ON	OFF	1	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	33						
OFF	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	2	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	34
ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	3	ON	ON	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	35
OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	4	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	36
ON	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	5	ON	OFF	ON	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	37
OFF	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	6	OFF	ON	ON	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	38
ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	7	ON	ON	ON	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	39
OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	8	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	OFF	OFF	40
ON	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	9	ON	OFF	OFF	ON	OFF	ON	OFF	OFF	41
OFF	ON	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	10	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	OFF	42
ON	ON	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	11	ON	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	OFF	43
OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	12	OFF	OFF	ON	ON	OFF	ON	OFF	OFF	44
ON	OFF	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	13	ON	OFF	ON	ON	OFF	ON	OFF	OFF	45
OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	14	OFF	ON	ON	ON	OFF	ON	OFF	OFF	46
ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	15	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	OFF	OFF	47
OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	16	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF	48
ON	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	17	ON	OFF	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF	49
OFF	ON	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	18	OFF	ON	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF	50
ON	ON	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	19	ON	ON	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF	51
OFF	OFF	ON	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	20	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	OFF	OFF	52
ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	21	ON	OFF	ON	OFF	ON	ON	OFF	OFF	53
OFF	ON	ON	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	22	OFF	ON	ON	OFF	ON	ON	OFF	OFF	54
ON	ON	ON	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	23	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	OFF	OFF	55
OFF	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF	OFF	24	OFF	OFF	OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF	56
ON	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF	OFF	25	ON	OFF	OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF	57
OFF	ON	OFF	ON	ON	OFF	OFF	OFF	26	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF	58
ON	ON	OFF	ON	ON	OFF	OFF	OFF	27	ON	ON	OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF	59
OFF	OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	28	OFF	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	60
ON	OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	29	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	61
OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	30	OFF	ON	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	62
ON	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	31	ON	ON	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	63

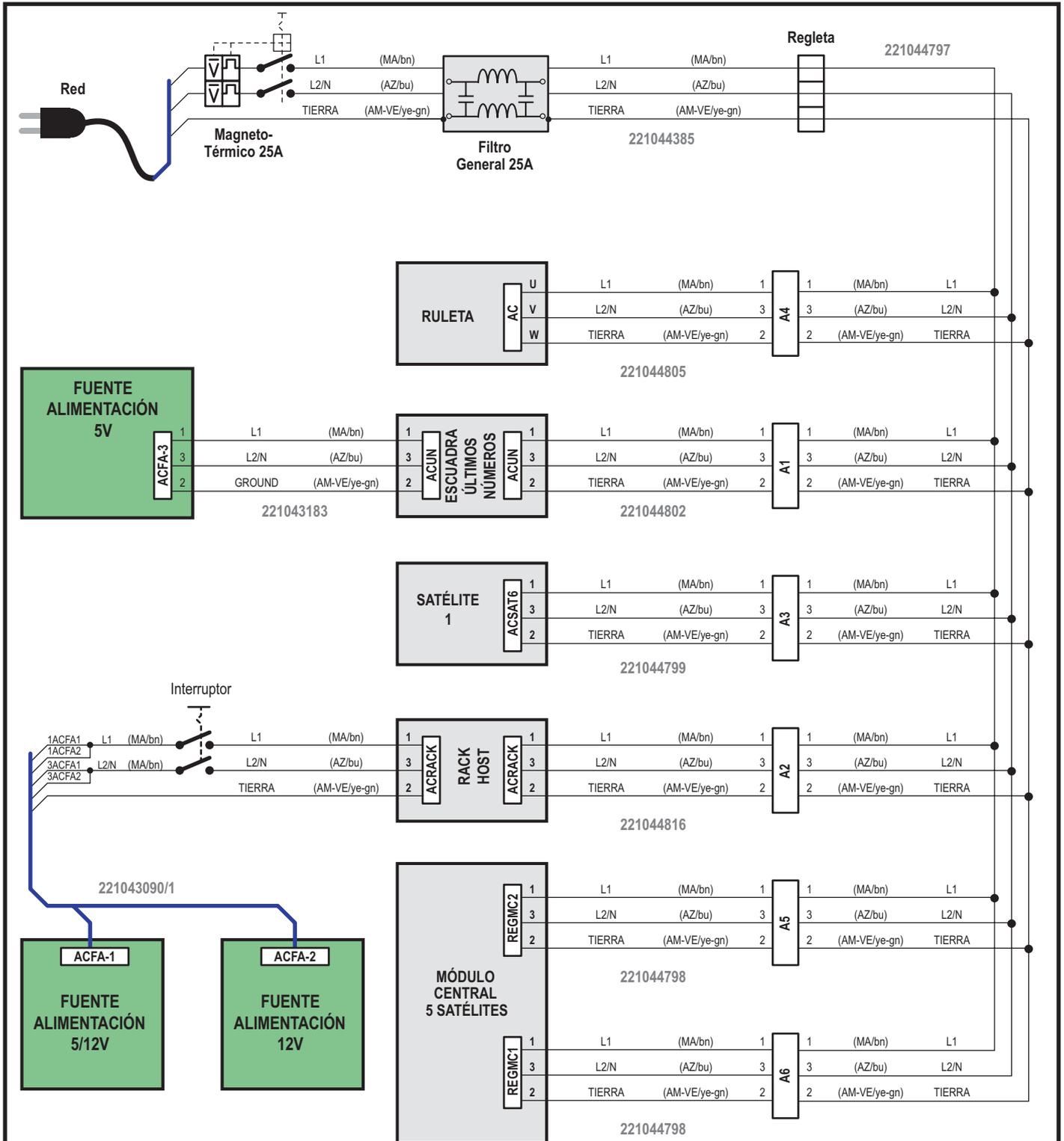
Esta página se ha dejado en blanco intencionadamente

Este capítulo muestra la conexión entre los distintos elementos de la máquina. Estas instrucciones están dirigidas exclusivamente a **Personal Cualificado de Servicio Técnico**

CONTENIDO

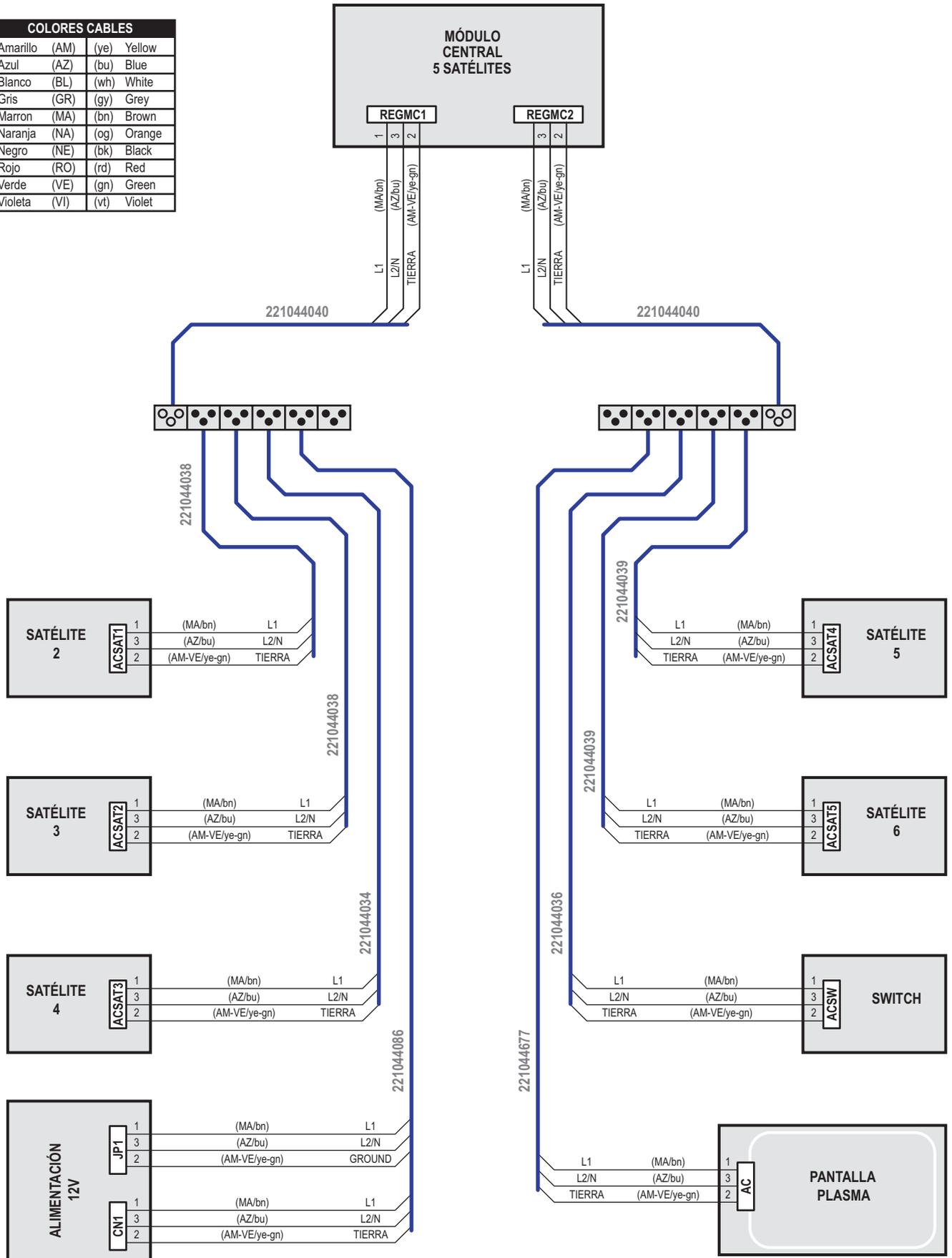
Esquemas Eléctricos Red de Primario

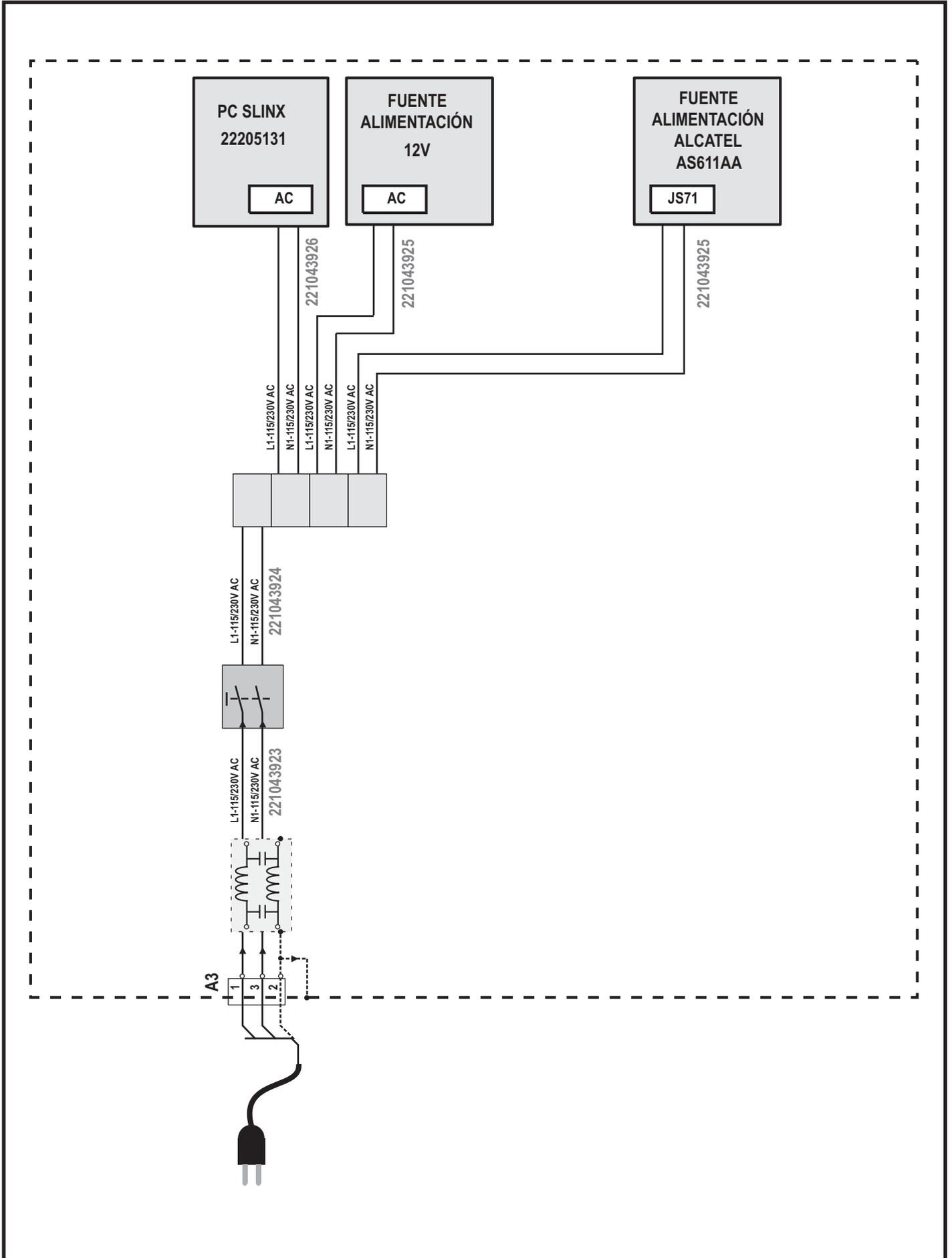
Esquemas Eléctricos de Secundario

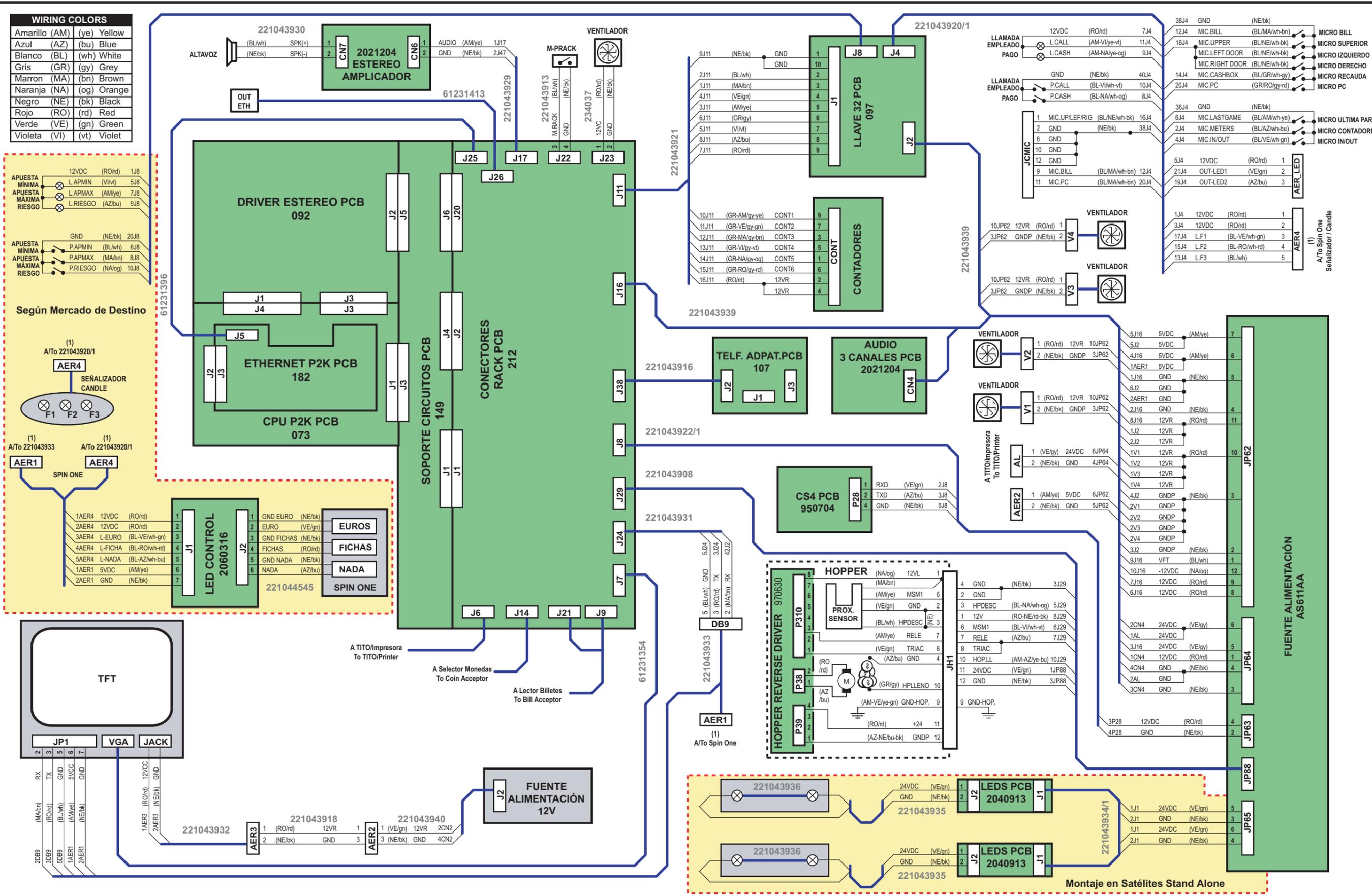


COLORES CABLES			
Amarillo (AM)	(ye)	Yellow	
Azul (AZ)	(bu)	Blue	
Blanco (BL)	(wh)	White	
Gris (GR)	(gy)	Grey	
Marron (MA)	(bn)	Brown	
Naranja (NA)	(og)	Orange	
Negro (NE)	(bk)	Black	
Rojo (RO)	(rd)	Red	
Verde (VE)	(gn)	Green	
Violeta (VI)	(vt)	Violet	

COLORES CABLES			
Amarillo	(AM)	(ye)	Yellow
Azul	(AZ)	(bu)	Blue
Blanco	(BL)	(wh)	White
Gris	(GR)	(gy)	Grey
Marron	(MA)	(bn)	Brown
Naranja	(NA)	(og)	Orange
Negro	(NE)	(bk)	Black
Rojo	(RO)	(rd)	Red
Verde	(VE)	(gn)	Green
Violeta	(VI)	(vt)	Violet

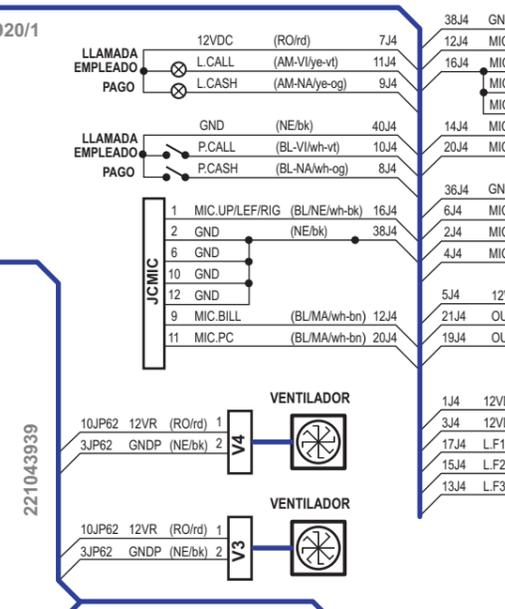
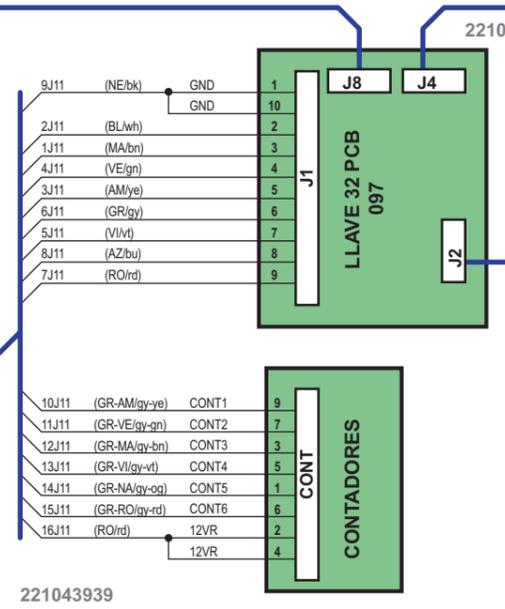
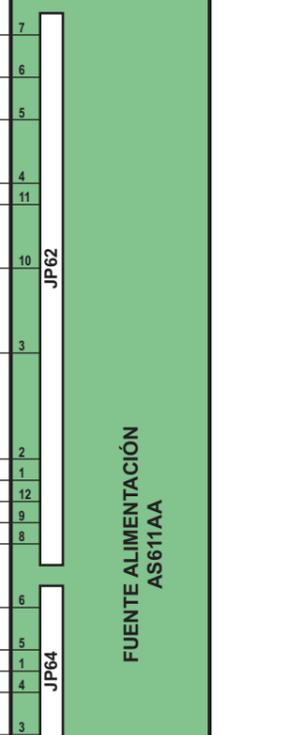
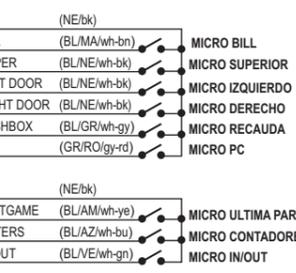
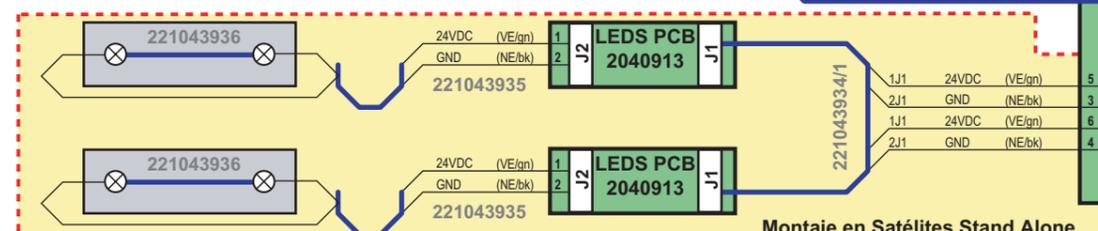
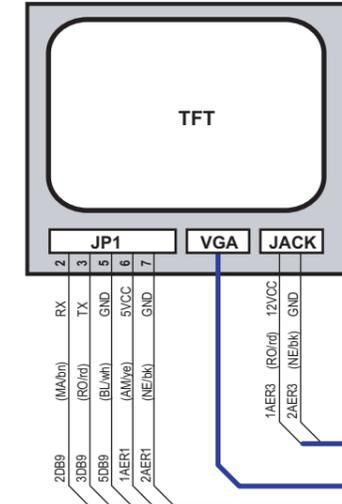
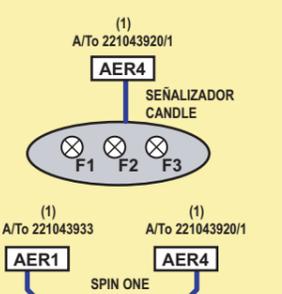
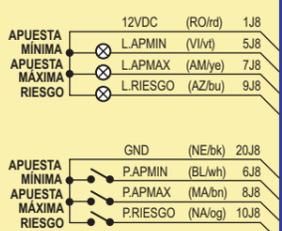


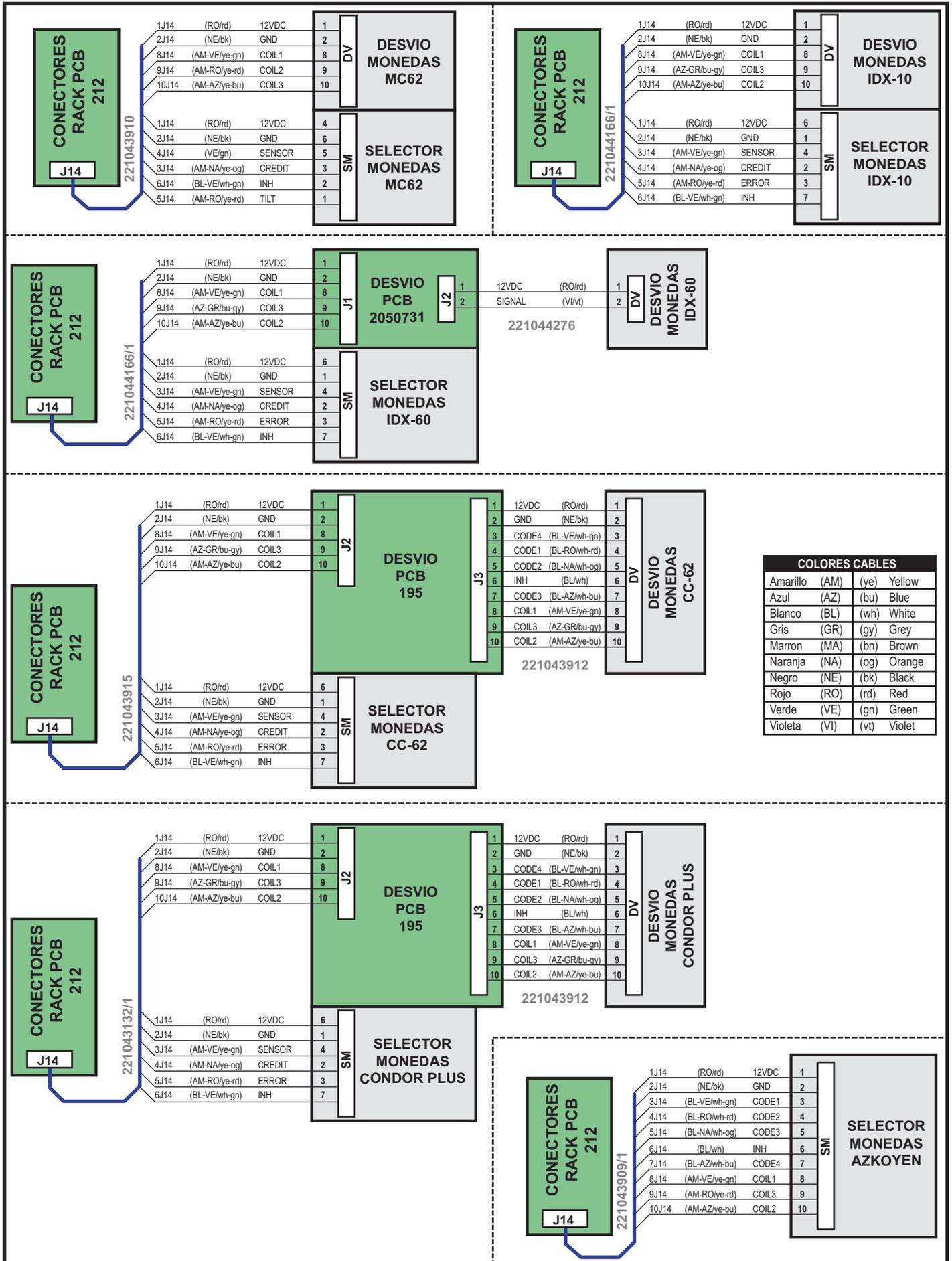


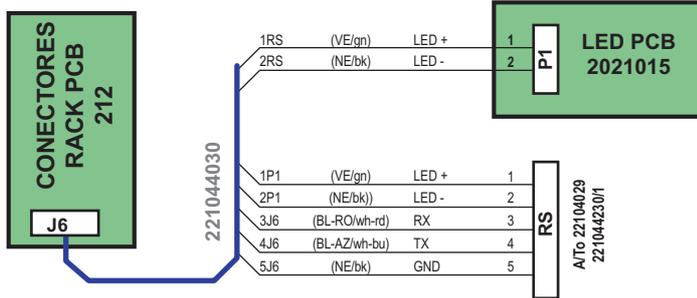


WIRING COLORS

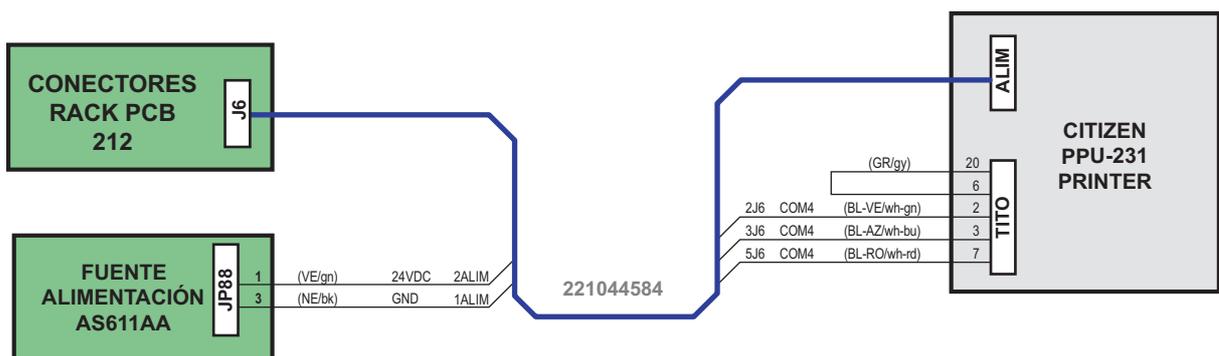
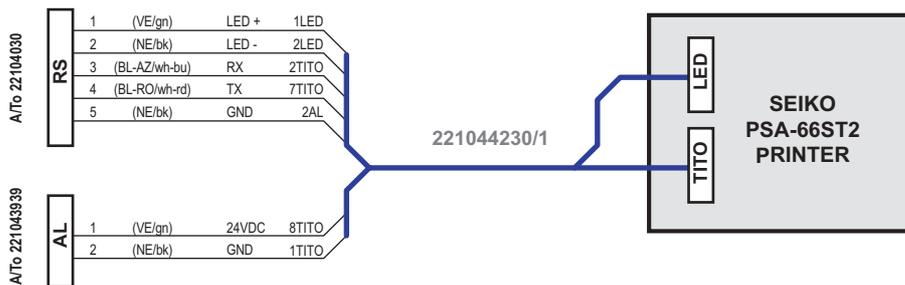
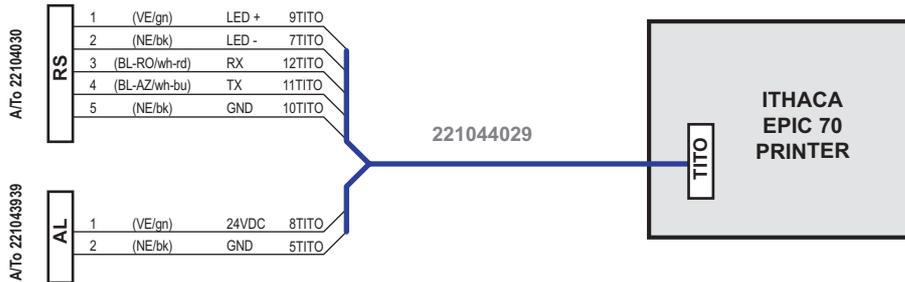
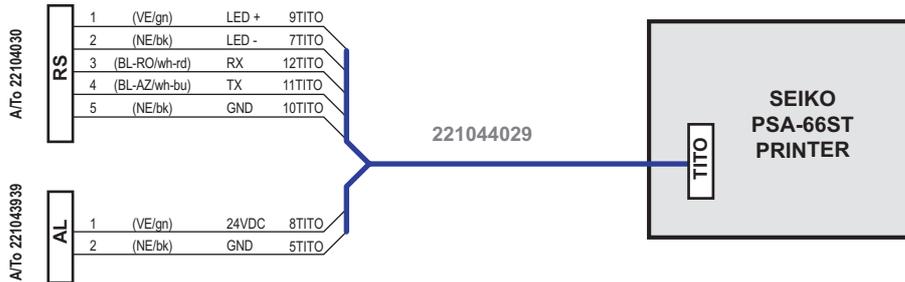
Amarillo (AM)	(ye)	Yellow
Azul (AZ)	(bu)	Blue
Blanco (BL)	(wh)	White
Gris (GR)	(gy)	Grey
Marron (MA)	(bn)	Brown
Naranja (NA)	(og)	Orange
Negro (NE)	(bk)	Black
Rojo (RO)	(rd)	Red
Verde (VE)	(gn)	Green
Violeta (VI)	(vt)	Violet







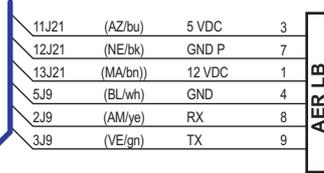
COLORES CABLES			
Amarillo	(AM)	(ye)	Yellow
Azul	(AZ)	(bu)	Blue
Blanco	(BL)	(wh)	White
Gris	(GR)	(gy)	Grey
Marrón	(MA)	(bn)	Brown
Naranja	(NA)	(og)	Orange
Negro	(NE)	(bk)	Black
Rojo	(RO)	(rd)	Red
Verde	(VE)	(gn)	Green
Violeta	(VI)	(vt)	Violet



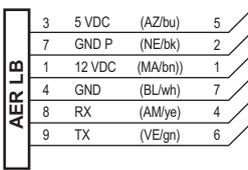
COLORES CABLES			
Amarillo	(AM)	(ye)	Yellow
Azul	(AZ)	(bu)	Blue
Blanco	(BL)	(wh)	White
Gris	(GR)	(gy)	Grey
Marron	(MA)	(bn)	Brown
Naranja	(NA)	(og)	Orange
Negro	(NE)	(bk)	Black
Rojo	(RO)	(rd)	Red
Verde	(VE)	(gn)	Green
Violeta	(VI)	(vt)	Violet



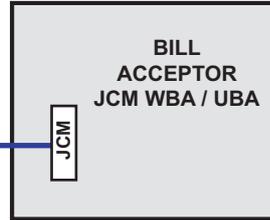
221044821



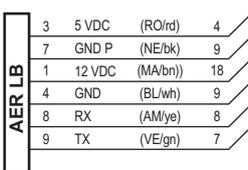
(6)
A To 221044821



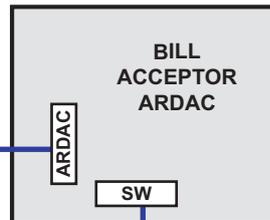
221044822

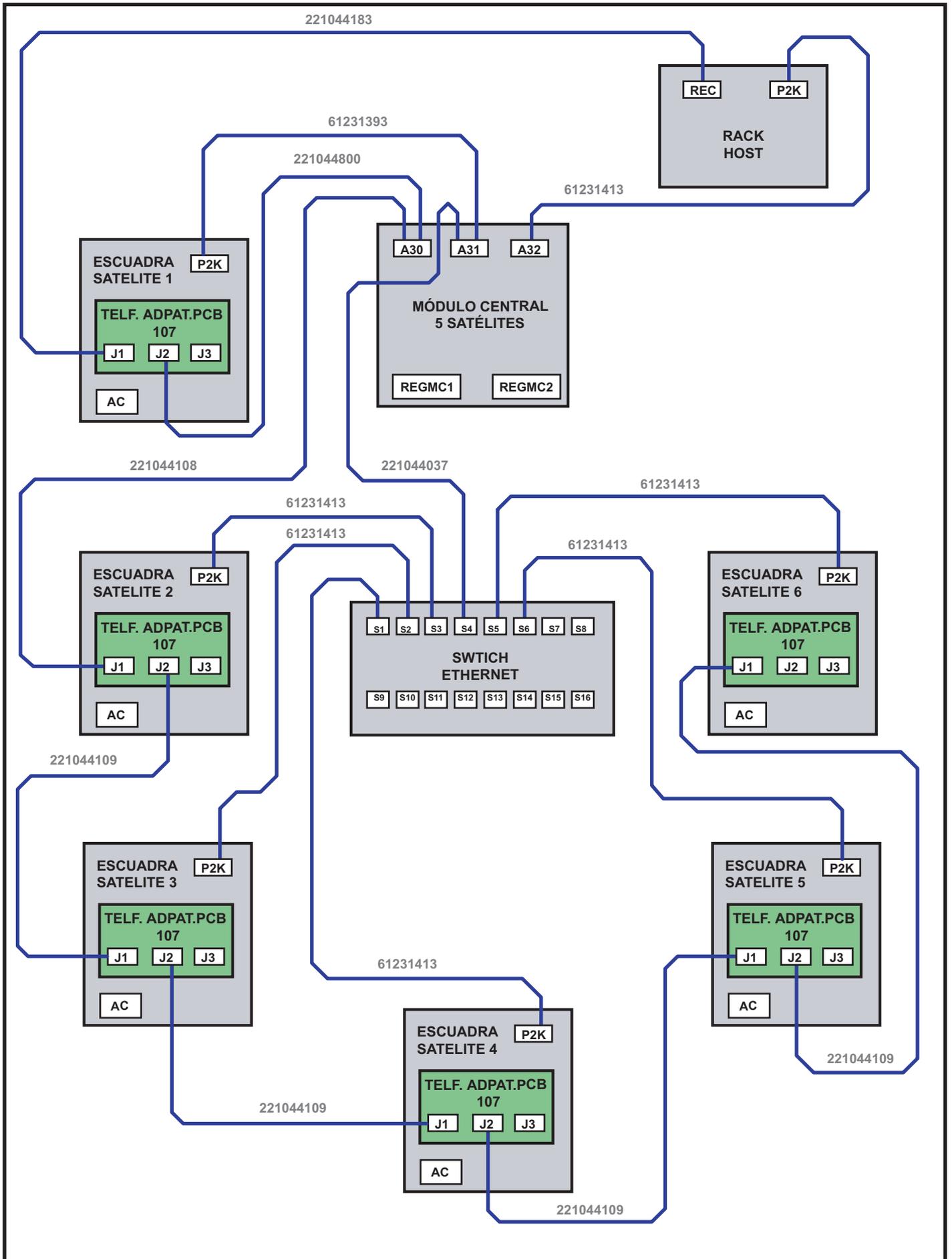


(6)
A To 221044821

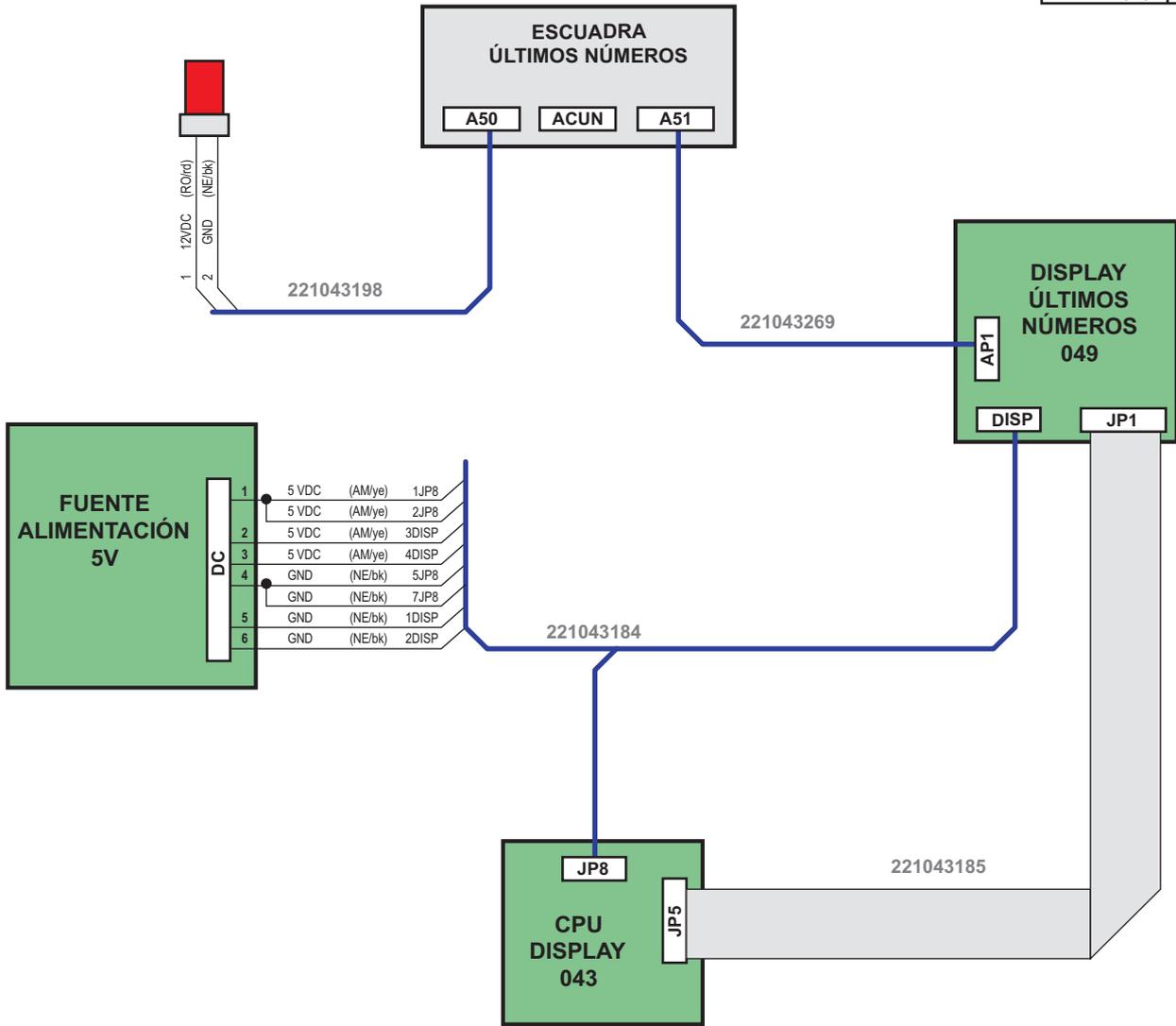


221044820/1

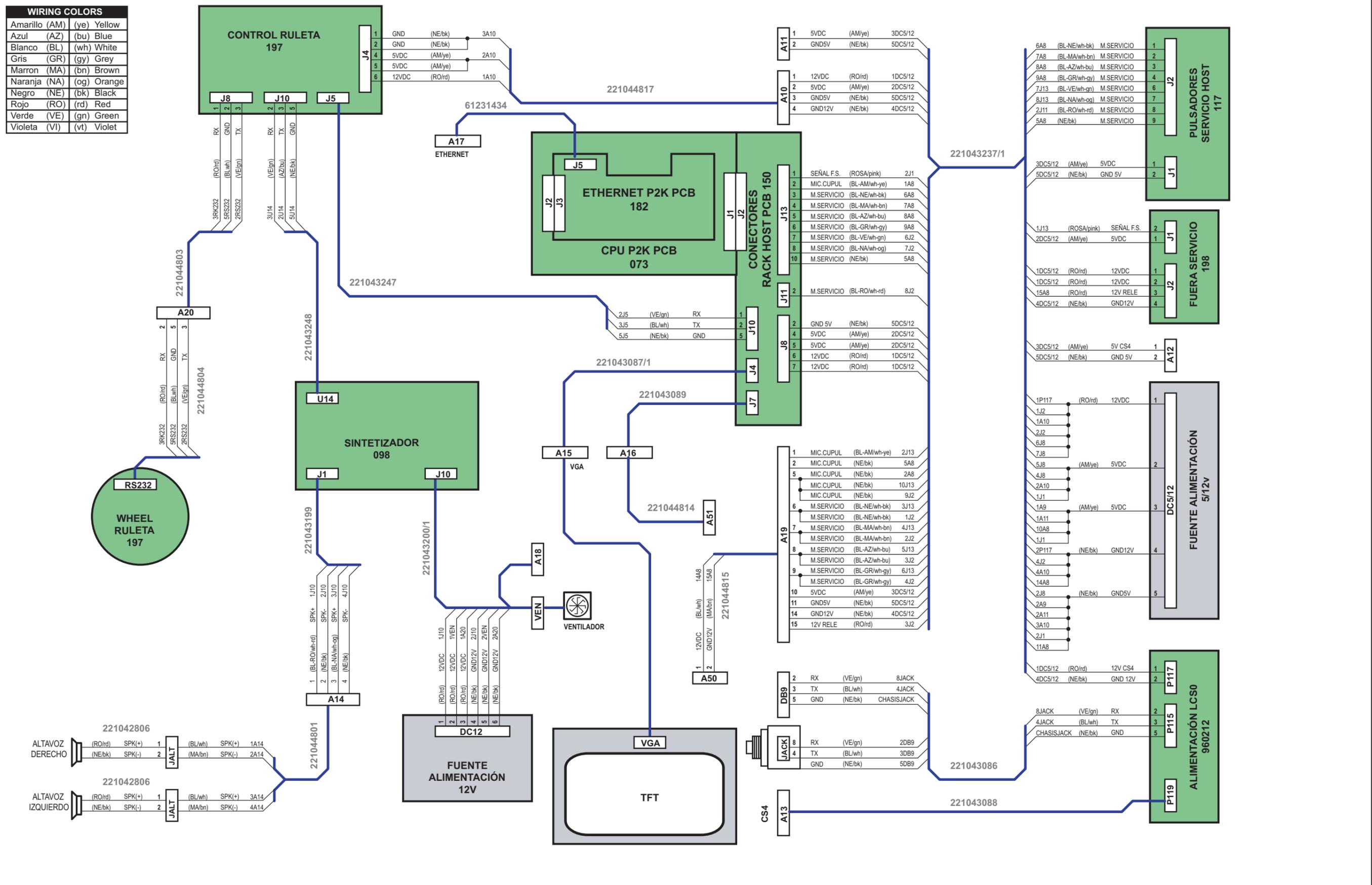




WIRING COLORS		
Amarillo (AM)	(ye)	Yellow
Azul (AZ)	(bu)	Blue
Blanco (BL)	(wh)	White
Gris (GR)	(gy)	Grey
Marron (MA)	(bn)	Brown
Naranja (NA)	(og)	Orange
Negro (NE)	(bk)	Black
Rojo (RO)	(rd)	Red
Verde (VE)	(gn)	Green
Violeta (VI)	(vt)	Violet



WIRING COLORS		
Amarillo (AM)	(ye)	Yellow
Azul (AZ)	(bu)	Blue
Blanco (BL)	(wh)	White
Gris (GR)	(gy)	Grey
Marron (MA)	(bn)	Brown
Naranja (NA)	(og)	Orange
Negro (NE)	(bk)	Black
Rojo (RO)	(rd)	Red
Verde (VE)	(gn)	Green
Violeta (VI)	(vt)	Violet

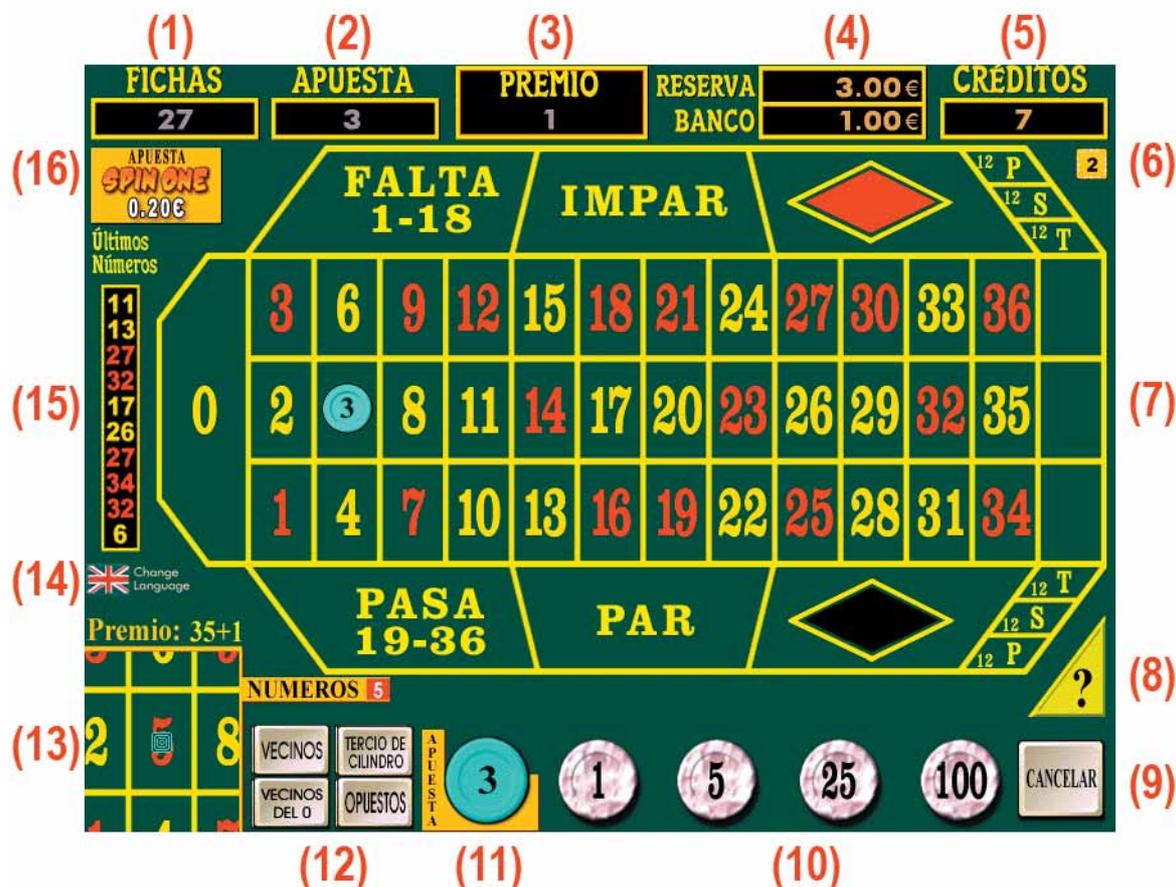


Este capítulo describe el mecanismo de juego y el Plan de Ganancias

CONTENIDO

8.1. Descripción de los Elementos de la Pantalla Táctil.....	2
8.2. Descripción de los Pulsadores.....	3
8.3. Instrucciones de Juego.....	3
8.3.1. Juego Spin One.....	3
8.3.2. Juego A Banco / Fichas.....	4
8.3.3. Juego Ruleta.....	4
8.4. Descripción de Apuestas en el Tapete de Juego.....	5
8.4.1. Zonas de Apuesta en el Tapete de Juego.....	5
8.4.2. Apuestas.....	5
8.4.3. Plan de Ganancias.....	7
8.5. Apuestas especiales (Jugadas Clásicas por Sectores).....	8
8.5.1. Vecinos.....	8
8.5.2. Tercio de Cilindro.....	9
8.5.3. Vecinos del 0.....	9
8.5.4. Huérfanos / Opuestos.....	10

8.1. Descripción de los Elementos de la Pantalla Táctil



- (1) **Visor Fichas:** número de fichas disponibles para el juego de la Ruleta.
- (2) **Visor Apuesta:** total de fichas apostadas en el juego de la Ruleta.
- (3) **Visor Premio:** visualiza el premio obtenido en el juego Spin One (juego de Luces).
- (4) **Visor Reserva:** en este visor se acumulan los créditos siempre que se supere, en el visor de CRÉDITOS, la cantidad máxima permitida por la Reglamentación de cada Comunidad Autónoma.
Visor Banco: en este visor se incrementan los premios conseguidos si no se juega al juego A BANCO (configurable en Euros). Según la Reglamentación de cada Comunidad Autónoma se puede disponer del acumulado en el BANCO para realizar partidas.
- (5) **Visor Créditos:** en este visor se acumulan los créditos introducidos hasta un máximo que depende de la configuración según la Reglamentación de cada Comunidad Autónoma. Al superar esta cantidad, los créditos introducidos se acumulan en el visor RESERVA.
- (6) **Número del Satélite (Terminal):** indica el número del Satélite y su color.
- (7) **Tapete de juego:** las apuestas del juego Ruleta se realizarán sobre el tapete.
- (8) **Botón de Ayuda:** acceso a las pantallas a las pantallas de juego y plan de ganancias.
- (9) **Botón CANCELAR / REPETIR Apuesta:** dependiendo del estado en el que se encuentre la partida aparecerá el botón CANCELAR o el botón REPETIR:
CANCELAR: anula la apuesta realizada.
REPETIR: repite la misma apuesta de la partida anterior.
- (10) **Botones de apuesta:** en función de las fichas acumuladas en el visor FICHAS (1), se activarán las fichas virtuales de este visor. Mediante estas fichas se realizarán las apuestas sobre el tapiz de juego.
- (11) **Visor de apuesta seleccionada:** acumula la suma de las fichas que se apostarán en la posición del tapete seleccionada por el jugador.
- (12) **Apuestas especiales:** estos cuatro botones ofrecen al jugador más diversidad de apuestas (ver [8.5 Apuestas Especiales](#)).
- (13) **Visor número premiado:** en función del estado en el que se encuentre la partida, este visor informa de:
Zoom de apuesta realizada: durante el tiempo de apuesta este visor muestra una ampliación (zoom) de la última apuesta realizada sobre el tapete de juego.
Número premiado: al finalizar el sorteo del número, en este visor se mostrará el número premiado.
- (14) **Idioma del juego:** seleccionar el idioma
- (15) **Visor de últimos números sorteados:** muestra los últimos números premiados.
- (16) **Visor de estado del juego:** visualiza el estado en el que se encuentra el juego: modo reclamo, Spin One, reloj de tiempo de apuesta, final de apuesta, ...

8.2. Descripción de los Pulsadores

Cada terminal de juego dispone de 5 pulsadores mecánicos:

- **COBRAR:** permite cobrar los créditos acumulados.
- **APUESTA MÍNIMA:** permite realizar una partida al juego **Spin One** (juego de luces) a **apuesta mínima**.
- **APUESTA MÁXIMA:** permite realizar una partida al juego **Spin One** (juego de luces) a **apuesta máxima**.
- **A BANCO:** permite convertir el premio en fichas y créditos.
- **AVISAR EMPLEADO:** permite solicitar la asistencia de un empleado de la sala. El indicador luminoso, del Satélite desde el cual se ha realizado la llamada al empleado, se iluminará según la configuración de éste (consulte el apartado **13.2.1. Machine configuration**).

8.3. Instrucciones de Juego

8.3.1. Juego Spin One (juego de luces)

El juego **Spin One** permite jugar partidas para conseguir fichas y así poder jugar al juego de **Ruleta**.

- 1) Las monedas introducidas se acumulan en el visor de CRÉDITOS.
- 2) Al accionar los pulsadores APUESTA MÍNIMA o APUESTA MÁXIMA se realiza una partida al juego de luces **Spin One**, las luces se iluminan al azar hasta mostrar una figura cuyo resultado puede ser:

EUROS: Se obtiene un premio en euros según la apuesta realizada.

FICHAS: Se obtiene un número de fichas que se utilizan para el juego de **Ruleta**. El número de fichas premiadas es variable según la apuesta realizada. Se acumulan en el visor FICHAS.

NADA: No se obtiene ningún premio.



8.3.2. Juego A Banco/ Fichas

Al conseguir un premio en el juego de **Ruleta**, se puede convertir el premio en Fichas y Créditos accionando el pulsador A BANCO.

8.3.3. Juego Ruleta

- Una vez que el jugador dispone de fichas, podrá apostar al juego de Ruleta, para ello seleccionará la apuesta base mediante los **Botones de Apuesta** (10):



(10) Botones de Apuesta (Fichas)

(11) Cantidad acumulada de fichas para apostar sobre el tapete de juego

El juego tiene unas apuestas especiales en las que se apuesta a grupos de números asociados a su situación en el cilindro de la ruleta y no en el tapete (vea apartado **8.5 Apuestas Especiales**):



(12)

(12) Apuestas Especiales

- Seleccione sobre el tapete de juego la apuesta deseada (vea apartado **8.4 Descripción de Apuestas en el Tapete**). Si desea realizar la misma apuesta que en la partida anterior presione el botón **REPETIR** (9). La suma de las fichas apostadas aparecerá en el visor **Apuesta** (2). En el caso de cometer un error al realizar una apuesta, puede anularla presionando el botón **CANCELAR** (9).
- Una vez finalizado el tiempo de apuesta (el mensaje sonoro "**NO VA MÁS**" le alertará), se sorteará un número mediante el cilindro de la ruleta (mecánico o virtual).
- El jugador gana el premio asociado a la posición seleccionada (ver apartado **8.4 Descripción de Apuestas en el Tapete**). Si el jugador ha realizado varios tipos de apuesta en los que el número premiado esté incluido, el premio será la suma de todos los premios. Por ejemplo:

Apuesta de 50 fichas a COLUMNA = 3 (premio base) x 50 fichas = 150 fichas
Apuesta de 20 fichas a IMPAR = 2 (premio base) x 20 fichas = 40 fichas

Premio Total : 190 fichas

NOTA: En el caso de salir el 0, según el parámetro de configuración del Host "**SIMPLE ON 0**" (ver apartado **13.1 Configuración del Host**), el jugador perderá todo o la mitad de lo apostado.

- En este momento el jugador puede seguir jugando o cobrar los premios mediante el pulsador mecánico **COBRO**.

8.4. Descripción de Apuestas en el Tapete de Juego

8.4.1. Zonas de Apuesta en el Tapete de Juego



8.4.2. Apuestas

Las apuestas se clasifican en sencillas y múltiples. Las apuestas sencillas se denominan así porque dichas opciones eligen entre una de dos opciones posibles (exceptuando el cero), mientras que las múltiples son aquellas en las que el jugador cubre diversas posibilidades de acierto.

En el tapete de juego del ejemplo superior, las posiciones marcadas se clasifican en:

- **Apuestas Sencillas:** número 9
- **Apuestas Múltiples:** números 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8

A continuación se explican los distintos tipos de apuesta con el nombre que reciben, los números implicados en cada una de ellas:

- 1** **PLENO:** apuesta sobre un número. En el tapete de ejemplo, marcado con el **número 1**, el número implicado en la apuesta es el **5**.
- 2** **CABALLO:** apuesta sobre 2 números. Esta apuesta se lleva a cabo presionando entre dos números, sobre la línea. En el tapete de ejemplo, marcado con el **número 2**, los números implicados en la apuesta son: **11** y **14**.
- 3** **TRANSVERSAL:** apuesta sobre 3 números. Esta apuesta se realiza presionando sobre la línea exterior que rodea al conjunto de números. En el tapete de ejemplo, marcado con el **número 3**, los números implicados en la apuesta son: **7, 8 y 9**.
- 4** y **5** **CUADRO:** apuesta sobre 4 o 5 números (dependiendo del tipo de cilindro de la ruleta). Estas apuestas se llevan a cabo cuando se presiona en un cruce de líneas. En el tapete de ejemplo, marcado con el **número 4**, los números implicados en la apuesta son: **19, 20, 22 y 23**.
Otro ejemplo para este tipo de apuesta (en cilindro de **UN CERO**) es el marcado con el **número 5**. Los números implicados en este caso son: **0, 1, 2 y 3**. En un cilindro **DOBLE CERO**, si apuesta sobre la posición marcada con el **número 5**, los números implicados en la apuesta son: **0, 00, 1, 2 y 3**.
- 6** **SEISENA:** apuesta sobre 6 números. Este tipo de apuesta sucede si se presiona en una posición similar a la marcada con el **número 6** en el tapete de ejemplo. Los números implicados en la apuesta son: **13, 14, 15, 16, 17 y 18**.
- 7** **COLUMNAS (12 NÚMEROS):** apuesta sobre 12 números. Para realizar este tipo de apuesta presione sobre cualquier posición, de las 3 posibles, marcadas con el **número 7**:

 - Números implicados en **Columna Superior**: **3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33 y 36**.
 - Números implicados en **Columna Mediana**: **2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29, 32 y 35**.
 - Números implicados en **Columna Inferior**: **1, 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28, 31 y 34**.

8 **DOCENAS (12 NÚMEROS):** apuesta sobre 12 números. Para realizar este tipo de apuesta presione sobre cualquier posición, de las 3 posibles, marcadas con el **número 8**:

- “**12 P**”: los números implicados en la apuesta son todos los que van del **1** al **12**.
- “**12 S**”: los números implicados en la apuesta son todos los que van del **13** al **24**.
- “**12 T**”: los números implicados en la apuesta son todos los que van del **25** al **36**.

9 **APUESTAS SENCILLAS (18 NÚMEROS):** apuesta sobre 18 números. Para este tipo de apuesta existen varias posiciones sobre el tapete de juego:

- “**FALTA (1-18)**”: los números implicados en la apuesta son los que corresponden a la primera mitad del tapete, es decir, los números del **1** al **18**.
- “**PASA (19-36)**”: los números implicados en la apuesta son los que corresponden a la segunda mitad del tapete, es decir, los números del **19** al **36**.
- “**ROJO (rombo rojo)**”: los números implicados en la apuesta son todos los números de **color rojo**.
- “**NEGRO (rombo negro)**”: los números implicados en la apuesta son todos los números de **color negro**.
- “**PAR**”: los números implicados en la apuesta son todos los **números pares** del tapete de juego.
- “**IMPAR**”: los números implicados en la apuesta son todos los **números impares** del tapete de juego.

8.4.3. Plan de Ganancias

APUESTA	NÚMEROS IMPLICADOS	PREMIO (VECES LA APUESTA)
PLENO	1	36 (Relación 35 : 1)
CABALLO	2	18 (Relación 17 : 1)
TRANSVERSAL	3	12 (Relación 11 : 1)
CUADRO (cilindro 0)	4	9 (Relación 8 : 1)
CUADRO (cilindro 00)	5	7 (Relación 6 : 1)
SEISENA	6	6 (Relación 5 : 1)
COLUMNAS	12	3 (Relación 2 : 1)
DOCENAS	12	3 (Relación 2 : 1)
SUERTES SENCILLAS	18	2 (Relación 1 : 1)

8.5. Apuestas especiales (Jugadas Clásicas por Sectores)

El jugador tendrá la posibilidad de realizar apuestas sobre grupos de números asociados a su situación en el cilindro de la Ruleta y no en el tapete de juego. Estas agrupaciones reciben unos nombres especiales y se pueden seleccionar mediante cuatro botones situados en el monitor de cada jugador.

ZONAS DEL CILINDRO DE LA RULETA (CILINDRO DE UN CERO – RULETA FRANCESA)



Los botones que permiten realizar estas apuestas son:



8.5.1. Vecinos

Esta apuesta cubre los 4 números que rodean el número apostado (en el cilindro de la Ruleta).

Por ejemplo: Al apostar en el tapete de juego sobre el número 15, en el tapete se marcarán los números 0, 32, 19 y 4 (vecinos del número 15 en un cilindro de un 0).

La operativa es:

- 1) Seleccione el valor de la apuesta.
- 2) Pulse el botón **VECINOS**.
- 3) Seleccione un número sobre el tapete de juego.

8.5.2. Tercio de Cilindro

Esta apuesta cubre los números más alejados del cero en el cilindro de la Ruleta. Para realizar esta apuesta se necesitan **6 fichas**.

La operativa es:

- 1) Seleccione el valor de la apuesta.
- 2) Pulse el botón **TERCIO DE CILINDRO**.
- 3) Automáticamente el terminal Satélite distribuye las fichas sobre el tapete realizando la siguiente apuesta:

- Apuesta a Caballo:

NÚMEROS	APUESTAS
5 / 8	1 x Apuesta Seleccionada
10 / 11	1 x Apuesta Seleccionada
13 / 16	1 x Apuesta Seleccionada
23 / 24	1 x Apuesta Seleccionada
27 / 30	1 x Apuesta Seleccionada
33 / 36	1 x Apuesta Seleccionada

8.5.3. Vecinos del 0

Esta apuesta cubre todos los números de los vecinos del cero en el cilindro de la Ruleta. Éstos son casi la mitad de los números de la Ruleta, incluyendo el 0. Para realizar esta apuesta se necesitan **9 fichas**.

La operativa es:

- 1) Seleccione el valor de la apuesta.
- 2) Pulse el botón **VECINOS DEL 0**.
- 3) Automáticamente el terminal Satélite distribuye las fichas sobre el tapete realizando las siguientes apuestas:

- Apuesta a Caballo:

NÚMEROS	APUESTAS
4 / 7	1 x Apuesta Seleccionada
12 / 15	1 x Apuesta Seleccionada
18 / 21	1 x Apuesta Seleccionada
19 / 22	1 x Apuesta Seleccionada
32 / 35	1 x Apuesta Seleccionada

- Apuesta Transversal:

NÚMEROS	APUESTAS
0 / 2 / 3	2 x Apuesta Seleccionada

- Apuesta a Cuadro:

NÚMEROS	APUESTAS
25 / 29 / 26 / 28	2 x Apuesta Seleccionada

8.5.4. Huérfanos / Opuestos

Esta apuesta cubre los números que no están incluidos en las apuestas **TERCIO DE CILINDRO** y **VECINOS DEL 0**. Para realizar esta apuesta se necesitan **5 fichas**.

La operativa es:

- 1) Seleccione el valor de la apuesta.
- 2) Pulse el botón **OPUESTOS**.
- 3) Automáticamente el terminal Satélite distribuye las fichas sobre el tapete realizando las siguientes apuestas:

- Apuesta al Pleno:

NÚMEROS	APUESTAS
1	1 x Apuesta Seleccionada

- Apuesta a Caballo:

NÚMEROS	APUESTAS
6 / 9	1 x Apuesta Seleccionada
14 / 17	1 x Apuesta Seleccionada
17 / 20	1 x Apuesta Seleccionada
31 / 34	1 x Apuesta Seleccionada

Este capítulo describe las operaciones de inicialización del software **Restart** y **Reset Factory**.
Estas instrucciones están dirigidas a **Personal de Mantenimiento**.

CONTENIDO

9.1. Arranque en Frío - Restart.....	2
9.2. Reset Ractory	3
9.2.1. Procedimiento para Realizar un Reset Factory	3
9.2.1.1. Satélite	3
9.2.1.2. Host.....	3

9.1. Arranque en Frío - Restart

La operación de **Arranque en Frío** (también conocida como **Restart** o **Inicialización**) consiste en la puesta a cero de las memorias RAM de los Satélites.

Deberá realizar un Arranque en Frío en las siguientes ocasiones:

- a) Tras la aparición de determinados mensajes de aviso o fuera de servicio de acuerdo con las instrucciones del capítulo **14. ERRORES**.
- b) Para poner a cero los contadores electrónicos parciales (consulte el apartado **11.2 Contadores Electrónicos** en el capítulo **11. CONTADORES**).

Para realizar un Arranque en Frío, siga los pasos descritos a continuación:

- 1) Abra la Puerta Consola.
- 2) Apague la máquina conmutando el interruptor principal a la posición OFF (O).
- 3) Manteniendo presionado el pulsador **RESTART** (*Figura 9.1*) encienda la máquina (I). No libere el pulsador **RESTART** hasta visualizar el mensaje "**CHECKING PROGRAM ...OK**". Si el resultado de la inicialización es correcto aparecerá el mensaje "**START UP INITIALIZATION**". Esta operación inicializará todos los contadores parciales que dispone la máquina. Los créditos disponibles para jugar no se perderán.



Figura 9.1 Pulsador Restart

- 4) Si la máquina detecta algún mal funcionamiento, el mensaje de error o aviso correspondiente aparecerá en el monitor. En este caso consulte el capítulo **14. ERRORES**.
- 5) Finalmente cierre la Puerta Consola.

9.2. Reset Factory

El **Reset Factory** permite una inicialización total de la máquina. Todos los contadores electrónicos son inicializados a cero y los parámetros de configuración toman los valores de fábrica.

Cuando se instala una nueva versión de software, la máquina requiere la realización de un **RESET FACTORY**.

9.2.1. Procedimiento para Realizar un Reset Factory

9.2.1.1. S atelite

- 1) Apague la m quina.
- 2) Mantenga los pulsadores de **TEST** y **RESTART** pulsados y la puerta del **RACK** abierta.
- 3) Encienda la m quina.
- 4) Espere a que en pantalla aparezca el mensaje de **RESET FACTORY**.
- 5) Cierre la puerta del **RACK** y libere los pulsadores **TEST** y **RESTART**.



Figura 9.2 Pulsadores Servicio s atelite



NOTA:

SI DESEA REALIZAR UN **RESET FACTORY** SIN CAMBIAR DE VERSI N DE MEMORIA, PROCEDA DE LA MISMA MANERA: LA M QUINA SOLICITAR  UN C DIGO DE PULSADORES: **COBRO, UNLOAD, RESTART, LLAMAR A EMPLEADO**

9.2.1.2. Host

- 1) Apague la m quina.
- 2) Mantenga el pulsador **P2 (SAT2)** pulsado y la puerta del **RACK** abierta.
- 3) Encienda la m quina.
- 4) Espere a que en pantalla aparezca el mensaje "**ENTER RESET CODE**".
- 5) Libere el pulsador **P2 (SAT2)**.
- 6) Entre la secuencia: **P5 (SAT5), P1 (SAT1), P4 (SAT4), LLAVE TEST** (o pulsador de **TEST**). El **RESET FACTORY** se realiza.
- 7) Cierre la puerta del **RACK**.

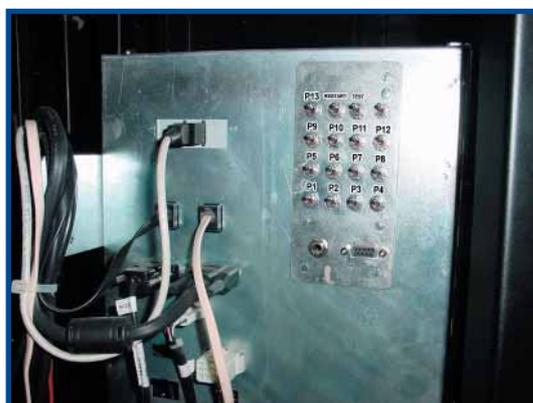


Figura 9.3 Pulsadores Servicio Host

Esta página se ha dejado en blanco intencionadamente

Este capítulo describe la entrada y salida al **Modo Servicio**.
Estas instrucciones están dirigidas a **Personal de Mantenimiento**.

CONTENIDO

10.1. Generalidades	2
10.2. Acceso al Menú Principal de Servicio.....	2
10.2.1. Satélite	2
10.2.2 Host	3
10.3. Salida del Menú Principal de Servicio.....	4
10.3.1. Satélite	4
10.3.2 Host	4

10.1. Generalidades

El **Menú de Servicio** permite realizar múltiples acciones a través de diferentes pantallas denominadas fases las cuales pueden resumirse en:

- a) **Fases de Test:** Facilitan la comprobación del funcionamiento de componentes de la máquina (lámparas, interruptores, sistema de sonido, vídeo, Hopper, etc.).
- b) **Fases de visualización de Contadores Electrónicos.**
- c) **Fases de Configuración:** Permiten la programación de parámetros del juego y de la máquina (sistema de créditos, Jackpots progresivos, indicador luminosos, sistema de centralización, etc.).

10.2. Acceso al Menú Principal de Servicio

10.2.1. Satélite



NOTA:

*SILA PANTALLA TÁCTIL ESTÁ DESCALIBRADA Y NO ES POSIBLE NAVEGAR POR EL MENÚ DE SERVICIO A TRAVÉS DE LOS BOTONES DE LA PANTALLA ACCEDA DIRECTAMENTE A ESTA FASE DESDE EL MENÚ DE SERVICIO PULSANDO SIMULTÁNEAMENTE LOS PULSADORES COBRO Y **LLAMAR EMPLEADO***

Para realizar un Arranque en Frío, siga los pasos descritos a continuación:

- 1) Abra la Puerta Consola cuando el Satélite esté en espera de introducción de créditos o de inicio de partida. En la pantalla aparecerá el mensaje "**Service Door Open**".
- 2) Active el interruptor "**TEST**" situado en el interior de la máquina (**Figura 10.1**). En la pantalla del Satélite aparecerá el Menú Principal de Servicio.



Figura 10.1 Pulsador Test Satélite

- 3) Para navegar por las diferentes fases de servicio pulse sobre los pulsadores de navegación en la parte inferior de la pantalla táctil (**Figura 10.2**) o utilice los pulsadores de juego activos asociados a éstos, instalados en la consola (según mueble y juego).

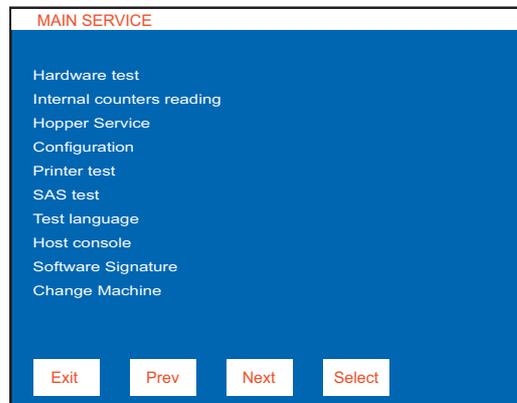


Figura 10.2 Ejemplo Pantalla Menú Principal de Servicio

10.2.2. Host

- 1) Abra la Puerta de Servicio del Módulo Ruleta. El Host se encuentra en el interior del Módulo Ruleta.
- 2) Cuando el sistema esté en modo reclamo (no existe ninguna partida en curso) active el interruptor de **TEST** (**Figura 10.3**). Cuando está activo el test del Host, los pulsadores de servicio tendrán la función de navegación. Cada pulsador de servicio tiene un función asociada a una opción indicada en la parte inferior del monitor.



Figura 10.3 Pulsador Test Host

10.3. Salida del Menú Principal de Servicio

10.3.1. Satélite

- 1) Desactive el interruptor **"TEST"** (*Figura 10.1*). En la pantalla aparecerá el mensaje **"Service Door Open"**.
- 2) Cierre la Puerta Consola. La máquina volverá a su estado anterior

10.3.2. Host

- 1) Desactive el interruptor **"TEST"** (*Figura 10.3*).
- 2) Cierre la Puerta de Servicio del Módulo Trasero. La máquina volverá a su estado anterior.

Este capítulo detalla la información disponible en los contadores, **electromecánicos** y **electrónicos**, de la máquina además de describir las formas de acceso a los **contadores históricos** (últimas partidas, últimos billetes, últimos eventos, etc.). Esta información está dirigida a **Personal de Mantenimiento**

CONTENIDO

11.1. Contadores Electromecánicos.....	2
11.2. contadores Electrónicos	3
11.2.1. Acceso a los Contadores Electrónicos	4
11.2.2. Descripción Internal Counters reading	6
11.2.2.1. Accounting Counters (Total / Partial).....	7
11.2.2.2. Multigame Counters (Total / Partial).....	11
11.2.2.3. Last Games Counters	14
11.2.2.3.1. Last Games Extra	14
11.2.2.3.2. Last Games Spin One	14
11.2.2.4. Global Counters	15
11.2.2.5. Events Counters.....	15
11.2.2.6. Administrative Counters	15
11.2.2.7. Last Information	16

11.1. Contadores Electromecánicos

Los contadores electromecánicos están situados en el frontal de la consola del Satélite. Se describen a continuación los contadores electromecánicos que tiene la máquina



IMPORTANTE:

LOS CONTADORES ELECTROMECAÑICOS PUEDEN REFLEJAR DIFERENTES VARIABLES (CONTADORES ELECTRÓNICOS) DE ACUERDO CON LA CONFIGURACIÓN DEL PARÁMETRO **MECH COUNTER (TEST DEL SATÉLITE > CONFIGURATION > MONEY SYSTEM CONFIGURATION)**.

Ejemplo de contabilidad para parámetro de configuración: **C3 – C7 – C4 – C1 – C2 - C10**



(C-1) Créditos jugados: Número de créditos jugados.

(C-2) Créditos premiados: Número de créditos premiados.

(C-3) Créditos pagados manualmente: Créditos pagados por empleado.

(C-4) Créditos a cajón: Número de créditos que se desvían a cajón.

(C-7) Partidas jugadas: Número de partidas realizadas.

(C-10) Créditos entrados como billetes: Número de créditos entrados a través del lector de billetes.

Los contadores están expresados en unidades de crédito.

11.2. Contadores Electrónicos

Existen dos bancos de datos para cada contador:

1.- BANCO DE CONTADORES TOTALES

Registran el funcionamiento en juego real (no el del juego automático ni el de exhibición), contabilizando los registros históricos desde su inicialización en fábrica.

2.- BANCO DE CONTADORES PARCIALES

Registran el funcionamiento del satélite, sea cual sea el modo de juego (real, automático o de exhibición).

Soporte: memoria RAM.

Se inicializan cada vez que se realiza un cambio en el modo de juego, una inicialización o por operativa de Servicio (*).

La finalidad de los contadores parciales en juego real es disponer de unos contadores que permitan registrar periodos de recaudación.

(*) Existen dos operativas de puesta a **CERO** de los contadores parciales:

- 1) Desconectando y conectando el satélite manteniendo activado el pulsador "**RESTART**", situado en el interior de la máquina.
- 2) Estando en al fase de **Test** de visualización de contadores, activando el pulsador "**COBRO**" (mantener durante cinco segundos aproximadamente).

11.2.1. Acceso a los Contadores Electrónicos

El proceso de lectura puede realizarse de distintas formas:

- a) En modo juego sin necesidad de abrir ninguna puerta. Accione la cerradura **Contadores** para acceder directamente al menú **INTERNAL COUNTERS READING**.

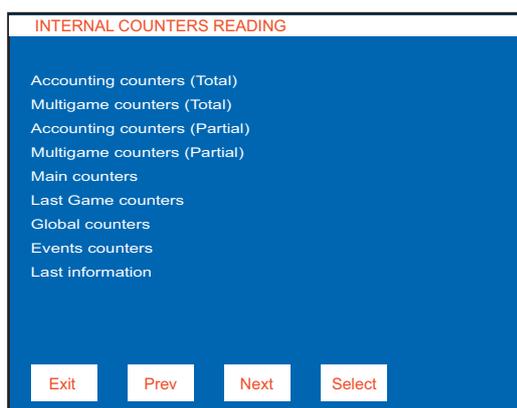


Figura 11.1 Ejemplo Pantalla Menú Internal Counters Reading

b) Desde el **Menú Principal de Servicio** entrando en el menú **Internal Counters Reading**.

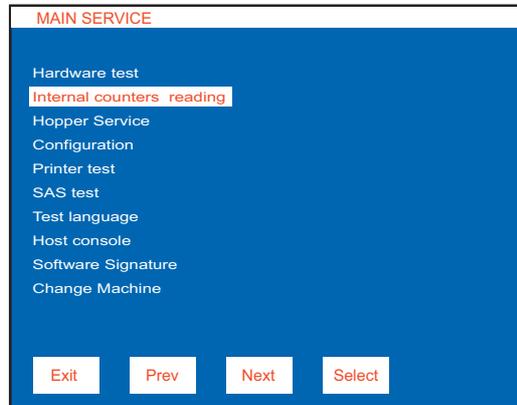


Figura 11.2 Ejemplo Pantalla Menú Principal de Servicio

c) Conectando un PC al conector tipo "Jack" situado en el **Rack Host**.



Figura 11.3 Jack

11.2.2. Descripción Internal Counters reading



IMPORTANTE:

ÁRBOL DE SERVICIO PARA LA VERSIÓN DE SATÉLITE ROULETTE PRESTIGE V01.04.00 ESPB

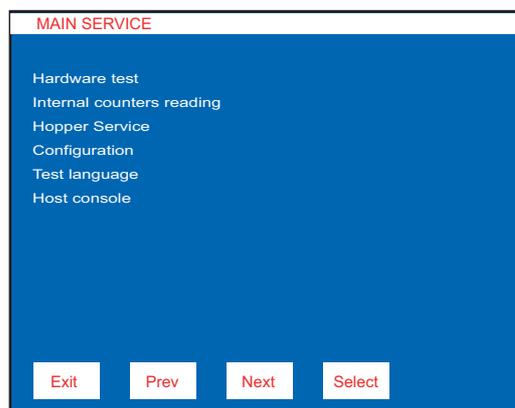
En este apartado se podrán visualizar los distintos contadores electrónicos que tiene la máquina. Al seleccionar esta opción aparece el siguiente menú.

Exit: regresará al menú anterior.

Prev.: ir a opción anterior.

Next: ir a opción posterior.

Select: seleccionar opción.



Se desarrollan a continuación los sucesivos submenús.

**Figura 11.4 Ejemplo de Pantalla :
Menú Principal de Servicio**

La tabla siguiente detalla la estructura de fases del menú de servicio asociadas a los Contadores del Satélite y su propósito.

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO - SATÉLITE			
Hardware Test		Consulte el capítulo 12. TEST	
Internal Counters Reading	Accounting Counters (Total)		
	Accounting Counters (Partial)		
	Multigame Counters (Total)		
	Multigame Counters (Partial)		
	Last Games Results	Last Games Extra	Visualiza las últimas cien partidas
		Last Games Spin One	Visualiza información detallada de las últimas partidas realizadas en el juego Spin One
	Global counters		
	Events Counters		
	Administrative Counters		
Last Information			
Hopper Service		Consulte el capítulo 12. TEST	
Configuration		Consulte el capítulo 13. CONFIGURACIÓN	
Test language		Consulte el capítulo 13. CONFIGURACIÓN	
Host console		Consulte el capítulo 12. TEST	

11.2.2.1. Accounting Counters (Total / Partial)

Mediante estos menús se visualizarán los contadores de contabilidad totales y parciales de la máquina.

Exit: regresará al menú anterior.

Up: ir al contador anterior.

Down: ir al contador siguiente.

PageUp: visualiza la pantalla anterior de contadores.

PageDw: visualiza la pantalla siguiente de contadores.



ACCOUNTINGS COUNTERS (total)		
c-001	CREDITS PLAYED	0
c-002	CREDITS WON	0
c-003	CREDITS PAID MANUAL	0
c-004	CREDITS BOX GAME	0
c-005	CREDITS WIN MANUAL	0
c-006	CREDITS WIN AUTO	0
c-007	GAMES PLAYED	0
c-008	CREDITS OUT CHANGE	0
c-009	CREDITS JACKPOT	0
c-010	CREDITS NOTES GAME	0
c-011	CREDITS COINS GAME	0
c-012	WINNING GAMES	0
c-013	CREDITS IN GAME	0
c-014	CREDITS OUT GAME	0

Exit Up Down PageUp PageDw

Para inicializar los **contadores parciales**, se deberá entrar en la fase de test correspondiente y mantener presionado el pulsador **COBRO** durante 5 segundos aproximadamente.

**Figura 11.5 Ejemplo de Pantalla :
Accounting Counters (Total)**



IMPORTANTE:

LISTA DE CONTADORES CORRESPONDIENTE A LA VERSION **COMMON 5.11e**

CONTADOR	TEXTO CONTADOR	DESCRIPCIÓN
1	CRED PLAYED	Créditos jugados
2	CRED WON	Créditos premiados
3	CRED PAID MAN	Créditos pagados manualmente
4	CRED BOX GAME	Créditos a cajón en Juego (monedas + billetes)
5	CRED WIN MAN	Créditos ganados pagados manualmente
6	CRED WIN AUTO	Créditos ganados pagados por hopper
7	GAMES PLAYED	Partidas jugadas
8	CRED OUT CHANGE	Créditos pagados por cambio
9	CRED JACKPOT	Creditos pagados como Jackpots (pago manual directo)
10	CRED NOTES BOX GAME	Créditos entrados por billetes en Juego
11	CREDITS COINS GAME	Créditos entrados con monedas en juego
12	WINNING GAMES	Partidas premiadas
13	CRED IN GAME	Créditos entrados en juego
14	CRED OUT GAME	Créditos pagados en juego
15	CRED OUT WIN	Créditos pagados provenientes de premios
16	CRED IN REFILL	Créditos entrados en Refill
17	CRED TO BOX	Créditos totales a cajon (monedas + billetes, Juego + test)
18	CRED NOTES BOX	Créditos entrados por billetes Totales (Juego + test)
19	CRED COINS BOX	Créditos entrados por monedas a cajón Totales (Juego + test)
20	CRED BOX TEST	Créditos totales a cajón (monedas + billetes) en Test
21	CRED NOTES TEST	Créditos entrados por billetes en Test
22	CRED COIN BOX G	Créditos entrados por monedas a cajón en Juego
23	CRED COIN BOX T	Créditos entrados por monedas a cajón en Test

CONTADOR	TEXTO CONTADOR	DESCRIPCIÓN
24	CRED MAN CHANGE	Créditos pagados manualmente de cambio
25	CRED IN MANUAL	Créditos entrados manualmente
26	CRED PLAY RESTRICTED	Creditos jugados tipo Restricted
27	CRED PLAY NON RESTR.	Creditos jugados tipo Non Restricted
28	CRED PLAY CASHABLE	Creditos jugados tipo Cashable
29	CRED PLAY WINNINGS	Creditos jugados tipo Winnings
30	COINS T1 BOX G	Monedas Tipo 1 a cajón en Juego
31	COINS T1 HOP G	Monedas Tipo 1 a hopper en Juego
32	COINS T1 BOX T	Monedas Tipo 1 a cajón en Test
33	COINS T1 HOP T	Monedas Tipo 1 a hopper en Test
34	COINS T2 BOX G	Monedas Tipo 2 a cajón en Juego
35	COINS T2 HOP G	Monedas Tipo 2 a hopper en Juego
36	COINS T2 BOX T	Monedas Tipo 2 a cajón en Test
37	COINS T2 HOP T	Monedas Tipo 2 a hopper en Test
38	COINS T3 BOX G	Monedas Tipo 3 a cajón en Juego
39	COINS T3 HOP G	Monedas Tipo 3 a hopper en Juego
40	COINS T3 BOX T	Monedas Tipo 3 a cajón en Test
41	COINS T3 HOP T	Monedas Tipo 3 a hopper en Test
42	COINS T4 BOX G	Monedas Tipo 4 a cajón en Juego
43	COINS T4 HOP G	Monedas Tipo 4 a hopper en Juego
44	COINS T4 BOX T	Monedas Tipo 4 a cajón en Test
45	COINS T4 HOP T	Monedas Tipo 4 a hopper en Test
46	COINS T5 BOX G	Monedas Tipo 5 a cajón en Juego
47	COINS T5 HOP G	Monedas Tipo 5 a hopper en Juego
48	COINS T5 BOX T	Monedas Tipo 5 a cajón en Test
49	COINS T5 HOP T	Monedas Tipo 5 a hopper en Test
50	NOTES T1 GAME	Billetes Tipo 1 entrados en Juego
51	NOTES T1 TEST	Billetes Tipo 1 entrados en Test
52	NOTES T2 GAME	Billetes Tipo 2 entrados en Juego
53	NOTES T2 TEST	Billetes Tipo 2 entrados en Test
54	NOTES T3 GAME	Billetes Tipo 3 entrados en Juego
55	NOTES T3 TEST	Billetes Tipo 3 entrados en Test
56	NOTES T4 GAME	Billetes Tipo 4 entrados en Juego
57	NOTES T4 TEST	Billetes Tipo 4 entrados en Test
58	NOTES T5 GAME	Billetes Tipo 5 entrados en Juego
59	NOTES T5 TEST	Billetes Tipo 5 entrados en Test
60	NOTES IN GAME	Número de billetes entrados en Juego
61	NOTES IN TEST	Número de billetes entrados en Test
62	COINS OUT H1 G	Monedas Salidas de Hopper 1 en Juego
63	COINS OUT H1 T	Monedas Salidas de Hopper 1 en Test
64	HOPPER 1 LOAD	Número de monedas en Hopper 1

CONTADOR	TEXTO CONTADOR	DESCRIPCIÓN
65	COINS H1 REFILL	Monedas entradas a Hopper 1 por Refill
66	COINS H1 OUT CH	Monedas salidas de Hopper 1 por cambio
67	COINS H1 REF PA	Monedas entradas a Hopper 1 por Refill de parámetros
68	COINS OUT H2 G	Monedas Salidas de Hopper 2 en Juego
69	COINS OUT H2 T	Monedas Salidas de Hopper 2 en Test
70	HOPPER 2 LOAD	Número de monedas en Hopper 2
71	COINS H2 REFILL	Monedas entradas a Hopper 2 por Refill
72	COINS H2 OUT CH	Monedas salidas de Hopper 2 por cambio
73	COINS H2 REF PA	Monedas entradas a Hopper 2 por Refill de parámetros
74	CRED REFILL PAR	Créditos entrados por refill de parámetros
75	TICKETS OUT G	Número de tickets salidos en Juego
76	TICKETS OUT T	Número de tickets salidos en Test
77	TICKET SER NUM	Número de serie del ticket
78	MIN WORKING	Minutos que la máquina ha estado encendida
79	MECH COUNTER 1 GAME	Pasos contador mecánico 1 en Juego
80	MECH COUNTER 1 TEST	Pasos contador mecánico 1 en Test
81	MECH COUNTER 2 GAME	Pasos contador mecánico 2 en Juego
82	MECH COUNTER 2 TEST	Pasos contador mecánico 2 en Test
83	MECH COUNTER 3 GAME	Pasos contador mecánico 3 en Juego
84	MECH COUNTER 3 TEST	Pasos contador mecánico 3 en Test
85	MECH COUNTER 4 GAME	Pasos contador mecánico 4 en Juego
86	MECH COUNTER 4 TEST	Pasos contador mecánico 4 en Test
87	MECH COUNTER 5 GAME	Pasos contador mecánico 5 en Juego
88	MECH COUNTER 5 TEST	Pasos contador mecánico 5 en Test
89	HOP 1 BALANCE	Balance de Hopper 1 en Test de entradas / salidas
90	HOP 2 BALANCE	Balance de Hopper 2 en Test de entradas / salidas
91	MECH COUNTER 6 GAME	Pasos contador mecánico 6 en Juego
92	MECH COUNTER 6 TEST	Pasos contador mecánico 6 en Test
93	NOTES T6 GAME	Billetes Tipo 6 entrados en Juego
94	NOTES T6 TEST	Billetes Tipo 6 entrados en Test
95	NOTES T7 GAME	Billetes Tipo 7 entrados en Juego
96	NOTES T7 TEST	Billetes Tipo 7 entrados en Test
97	NOTES T8 GAME	Billetes Tipo 8 entrados en Juego
98	NOTES T8 TEST	Billetes Tipo 8 entrados en Test
99	RESERVED	Reservado
100	T.I. CENTS.CASH.	Centimos cashables entrados por TITO
101	T.I. NUM.TICK.CASH.	Numero de tickets cashables entrados por TITO
102	T.I. CENTS.RESTR.	Centimos Promo restricted entrados por TITO
103	T.I. NUM.TICK.RESTR.	Numero de tickets Promo restricted entrados por TITO
104	T.I. CENTS.NONRESTR.	Centimos Promo no restricted entrados por TITO
105	T.I. NUM.TICK.NONRESTR.	Numero de tickets Promo no restricted entrados por TITO

CONTADOR	TEXTO CONTADOR	DESCRIPCIÓN
106	T.O. CENTS.CASH.	Centimos cashables salidos por TITO
107	T.O. NUM.TICK.CASH.	Numero de tickets cashables salidos por TITO
108	T.O. CENTS.RESTR.	Centimos Promo restricted salidos por TITO
109	T.O. NUM.TICK.RESTR.	Numero de tickets Promo restricted salidos por TITO
110	TITO RESERVED	Reservado para futuros contadores TITO
111	TITO RESERVED	Reservado para futuros contadores TITO
112	TITO RESERVED	Reservado para futuros contadores TITO
113	TITO RESERVED	Reservado para futuros contadores TITO
114	TITO RESERVED	Reservado para futuros contadores TITO
115	TITO RESERVED	Reservado para futuros contadores TITO
116	TITO RESERVED	Reservado para futuros contadores TITO
117	TITO RESERVED	Reservado para futuros contadores TITO
118	TITO RESERVED	Reservado para futuros contadores TITO
119	TITO RESERVED	Reservado para futuros contadores TITO
120	CREDITS IN TITO	Creditos entrados por TITO
121	CREDITS OUT TITO	Créditos salidos por TITO
122	GAMES SINCE LAST POWER DOWN	Parridas desde ultimo apagado de la maquina
123	GAMES SINCE LAST DOOR OPEN	Partidas desde ultima apertura de la puerta principal
124	CREDITS OUT COINS	Créditos salidos por monedas

11.2.2.2. Multigame Counters (Total / Partial)

Mediante estos menús se visualizarán los contadores de contabilidad totales y parciales de la máquina.

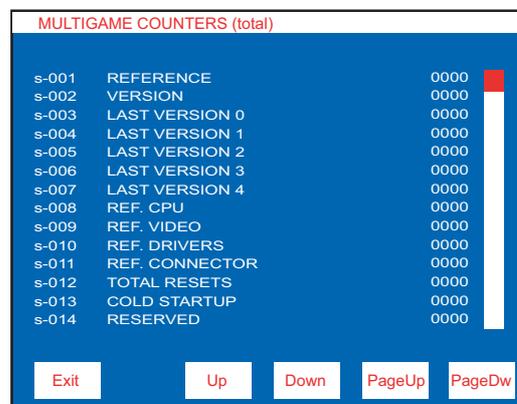
Exit: regresará al menú anterior.

Up: ir al contador anterior.

Down: ir al contador siguiente.

PageUp: visualiza la pantalla anterior de contadores.

PageDw: visualiza la pantalla siguiente de contadores.



MULTIGAME COUNTERS (total)		
s-001	REFERENCE	0000
s-002	VERSION	0000
s-003	LAST VERSION 0	0000
s-004	LAST VERSION 1	0000
s-005	LAST VERSION 2	0000
s-006	LAST VERSION 3	0000
s-007	LAST VERSION 4	0000
s-008	REF. CPU	0000
s-009	REF. VIDEO	0000
s-010	REF. DRIVERS	0000
s-011	REF. CONNECTOR	0000
s-012	TOTAL RESETS	0000
s-013	COLD STARTUP	0000
s-014	RESERVED	0000

**Figura 11.6 Ejemplo de Pantalla :
Multigame Counters (Total)**

Para inicializar los **contadores parciales**, se deberá entrar en la fase de test correspondiente y mantener presionado el pulsador **COBRO** durante 5 segundos aproximadamente.

CONTADOR	TEXTO CONTADOR	DESCRIPCIÓN
1	REFERENCE	Referencia de la máquina
2	VERSION	Versión de Software
3	LAST VERSION 0	Última versión 0
4	LAST VERSION 1	Última versión 1
5	LAST VERSION 2	Última versión 2
6	LAST VERSION 3	Última versión 3
7	LAST VERSION 4	Última versión 4
8	REF.CPU	Referencia CPU
9	REF.VIDEO	Referencia placa Video
10	REF.DRIVERS	Referencia placa Drivers
11	REF.CONNECTORS	Referencia placa conectores
12	TOTAL RESETS	Resets Totales
13	COLD START UP	Número arranques en frío
14	RESERVED	Reservado
15	RESERVED	Reservado
16	DOOR MAIN OPENS	Numero de veces puerta principal abierta
17	DOOR CASHBOX OPENS	Numero de veces puerta cajon abierta
18	DOOR NOTES OPENS	Numero de veces puerta billeteero abierta
19	DOOR SERVICE OPENS	Numero de veces puerta servicio abierta
20	DOOR RACK OPENS	Numero de veces puerta rack abierta
21	DOOR LOGIBOX2 OPENS	Número de veces puerta PC abierta
22	RESERVED	Reservado
23	RESERVED	Reservado
24	DOOR OPENS	Número de veces que se ha abierto la puerta
25	RESERVED	Reservado
26	NÚMERO 0	Número de veces que el número 0 ha resultado premiado
27	NÚMERO 1	Número de veces que el número 1 ha resultado premiado

CONTADOR	TEXTO CONTADOR	DESCRIPCIÓN
28	NÚMERO 2	Número de veces que el número 2 ha resultado premiado
29	NÚMERO 3	Número de veces que el número 3 ha resultado premiado
30	NÚMERO 4	Número de veces que el número 4 ha resultado premiado
31	NÚMERO 5	Número de veces que el número 5 ha resultado premiado
32	NÚMERO 6	Número de veces que el número 6 ha resultado premiado
33	NÚMERO 7	Número de veces que el número 7 ha resultado premiado
34	NÚMERO 8	Número de veces que el número 8 ha resultado premiado
35	NÚMERO 9	Número de veces que el número 9 ha resultado premiado
36	NÚMERO 10	Número de veces que el número 10 ha resultado premiado
37	NÚMERO 11	Número de veces que el número 11 ha resultado premiado
38	NÚMERO 12	Número de veces que el número 12 ha resultado premiado
39	NÚMERO 13	Número de veces que el número 13 ha resultado premiado
40	NÚMERO 14	Número de veces que el número 14 ha resultado premiado
41	NÚMERO 15	Número de veces que el número 15 ha resultado premiado
42	NÚMERO 16	Número de veces que el número 16 ha resultado premiado
43	NÚMERO 17	Número de veces que el número 17 ha resultado premiado
44	NÚMERO 18	Número de veces que el número 18 ha resultado premiado
45	NÚMERO 19	Número de veces que el número 19 ha resultado premiado
46	NÚMERO 20	Número de veces que el número 20 ha resultado premiado
47	NÚMERO 21	Número de veces que el número 21 ha resultado premiado
48	NÚMERO 22	Número de veces que el número 22 ha resultado premiado
49	NÚMERO 23	Número de veces que el número 23 ha resultado premiado
50	NÚMERO 24	Número de veces que el número 24 ha resultado premiado
51	NÚMERO 25	Número de veces que el número 25 ha resultado premiado
52	NÚMERO 26	Número de veces que el número 26 ha resultado premiado
53	NÚMERO 27	Número de veces que el número 27 ha resultado premiado
54	NÚMERO 28	Número de veces que el número 28 ha resultado premiado
55	NÚMERO 29	Número de veces que el número 29 ha resultado premiado
56	NÚMERO 30	Número de veces que el número 30 ha resultado premiado
57	NÚMERO 31	Número de veces que el número 31 ha resultado premiado
58	NÚMERO 32	Número de veces que el número 32 ha resultado premiado
59	NÚMERO 33	Número de veces que el número 33 ha resultado premiado
60	NÚMERO 34	Número de veces que el número 34 ha resultado premiado
61	NÚMERO 35	Número de veces que el número 35 ha resultado premiado
62	NÚMERO 36	Número de veces que el número 36 ha resultado premiado
63	NÚMERO 00	Número de veces que el número 00 ha resultado premiado
64	CHIPS PLAYED TAKE	Número de fichas jugadas TAKE
65	CRED. WIN TAKE	Número de créditos ganados TAKE
66	CHIPS WIN TAKE	Número de fichas ganadas TAKE
67	CRED.PLAY. SPIN ONE	Número de créditos jugados SPIN ONE
68	CRED.WIN SPIN ONE	Número de créditos ganados SPIN ONE

CONTADOR	TEXTO CONTADOR	DESCRIPCIÓN
69	CHIPS WIN SPIN ONE	Número de fichas ganadas SPIN ONE
70	GAMES SPIN ONE	Númro de partidas jugadas SPIN ONE
71	GAMES SPIN ONE MIN	Número de partidas jugadas SPIN ONE apuesta mínima
72	GAMES SPIN ONE MAX	Número de partidas jugadas SPIN ONE apuesta máxima
73	RESERVED	
74	RESERVED	
75	RESERVED	
76	RESERVED	
77	CHIPS PLAYED EXTRA	Número de fichas jugadas EXTRA GAME
78	CHIPS WIN EXTRA	Número de fichas ganadas EXTRA GAME
79	GAMES EXTRA	Número de partidas jugadas EXTRA GAME
80	C IN AÑO 1	Créditos entrados Año 1
81	C IN AÑO 2	Créditos entrados Año 2
82	C IN AÑO 3	Créditos entrados Año 3
83	C IN AÑO 4	Créditos entrados Año 4
84	C IN AÑO 5	Créditos entrados Año 5
85	C OUT AÑO 1	Créditos salidos Año 1
86	C OUT AÑO 2	Créditos salidos Año 2
87	C OUT AÑO 3	Créditos salidos Año 3
88	C OUT AÑO 4	Créditos salidos Año 4
89	C OUT AÑO 5	Créditos salidos Año 5
90	C IN ESTAB 1	Créditos entrados Establecimiento 1
91	C IN ESTAB 2	Créditos entrados Establecimiento 2
92	C IN ESTAB 3	Créditos entrados Establecimiento 3
93	C IN ESTAB 4	Créditos entrados Establecimiento 4
94	C IN ESTAB 5	Créditos entrados Establecimiento 5
95	C OUT ESTAB 1	Créditos salidos Establecimiento 1
96	C OUT ESTAB 2	Créditos salidos Establecimiento 2
97	C OUT ESTAB 3	Créditos salidos Establecimiento 3
98	C OUT ESTAB 4	Créditos salidos Establecimiento 4
99	C OUT ESTAB 5	Créditos salidos Establecimiento 5

11.2.2.3. Last Games Counters

Mediante este menú se podrá visualizar información detallada de las últimas partidas realizadas en el juego de Ruleta y en el juego SpinOne.

Exit: regresará al menú anterior.

Up: ir al contador anterior.

Down: ir al contador siguiente.

Select: seleccionar opción.



**Figura 11.7 Ejemplo de Pantalla :
Last Games Counters (Total)**

11.2.2.3.1. Last Games Extra

Mediante este menú se visualizarán las últimas cien partidas.

Exit: regresa al menú anterior.

Up/Down: selecciona la partida realizada.

Bets: visualizará el tapete de juego con las apuestas que se han realizado en la partida, el número premiado y los premios conseguidos.



**Figura 11.8 Ejemplo de Pantalla :
Last Games Extra**

11.2.2.3.2. Last Games Spin One

Mediante este menú se podrá visualizar información detallada de las últimas partidas realizadas en el juego SpinOne.

Exit: regresa al menú anterior.

Up/Down: selecciona la partida realizada.



**Figura 11.9 Ejemplo de Pantalla :
Last Games Spin One**

11.2.2.4. Global Counters

Mediante esta fase de test se visualizará la contabilidad total del Satélite actual, y de los otros Satélites (desde un mismo terminal). Al acceder a esta fase de test se muestra por defecto la contabilidad total del satélite actual.

A continuación se describen las opciones comunes a las diferentes pantallas de esta fase de test:

Exit: regresa al menú anterior.

Up/Down: selecciona la partida realizada.

Totals: permite visualizar la contabilidad global del conjunto de Satélites (Terminales).



Select Terminal	Select account	
Terminal 1	CREDITS PLAYED	0
Terminal 2	CREDITS WON	0
Terminal 3	CREDITS IN GAME	0
Terminal 4	CREDITS OUT GAME	0
Terminal 5	CREDITS PAID MANUAL	0
Terminal 6		

**Figura 11.10 Ejemplo de Pantalla :
Global Counters**

11.2.2.5. Events Counters

En esta fase se podrán visualizar los eventos ocurridos en la máquina.

Exit: regresa al menú anterior.

Up: ir al evento anterior.

Down: ir al evento siguiente.

PageUp: visualiza la pantalla anterior de eventos.

PageDw: visualiza la pantalla siguiente de eventos.



Event ID	Event Description	Date	Time
c-001-	SERVICE DOOR OPEN	10/12/2007	21:58:40
c-002-	TEST ENTER	10/12/2007	21:58:35
c-003-	SERVICE DOOR OPEN	10/12/2007	21:58:20
c-004-	RAM CLEAR	10/12/2007	21:38:35
c-005-	CONFIGURATION CHANGED	10/12/2007	21:28:20
c-006-	TEST ENTER	10/12/2007	21:18:35
c-007-	SERVICE DOOR OPEN	10/12/2007	21:13:20
c-008-	TEST ENTER	10/12/2007	21:12:35

**Figura 11.11 Ejemplo de Pantalla :
Events Counters**

11.2.2.6. Administrative Counters

Mediante este menú se visualizarán los contadores de contabilidad grabados en el **módulo CS4**.

Para cambiar el periodo de contabilidad, tanto anual como por cambio de establecimiento, se deberá presionar el pulsador **YEAR** o **ESTABL** respectivamente.

Una vez realizada esta operación, el periodo de contabilidad quedará grabado en el **módulo CS4** (se visualizan los cinco últimos periodos grabados).



Contadores Administrativos			
CRÉDITOS	ENTRADOS	AÑO 0 :	0
CRÉDITOS	SALIDOS	AÑO 0 :	0
CRÉDITOS	ENTRADOS	AÑO 1 :	0
CRÉDITOS	SALIDOS	AÑO 1 :	0
CRÉDITOS	ENTRADOS	AÑO 2 :	0
CRÉDITOS	SALIDOS	AÑO 2 :	0
CRÉDITOS	ENTRADOS	AÑO 3 :	0
CRÉDITOS	SALIDOS	AÑO 3 :	0
CRÉDITOS	ENTRADOS	AÑO 4 :	0
CRÉDITOS	SALIDOS	AÑO 4 :	0
CRÉDITOS	ENTRADOS	ESTAB. 0 :	0
CRÉDITOS	SALIDOS	ESTAB. 0 :	0
CRÉDITOS	ENTRADOS	ESTAB. 1 :	0
CRÉDITOS	SALIDOS	ESTAB. 1 :	0
CRÉDITOS	ENTRADOS	ESTAB. 2 :	0
CRÉDITOS	SALIDOS	ESTAB. 2 :	0
CRÉDITOS	ENTRADOS	ESTAB. 3 :	0
CRÉDITOS	SALIDOS	ESTAB. 3 :	0
CRÉDITOS	ENTRADOS	ESTAB. 4 :	0
CRÉDITOS	SALIDOS	ESTAB. 4 :	0

**Figura 11.12 Ejemplo de Pantalla :
Contadores Administrativos**

11.2.2.7. Last Information

En esta fase de test se almacenarán los últimos acontecimientos ocurridos en la máquina. Los acontecimientos están clasificados en tres listados:

- **LAST NOTES ENTERED** (últimos billetes entrados): visualizará un listado con la fecha, hora y descripción de los últimos billetes entrados.
- **LAST MANUAL PAYMENTS** (últimos pagos manuales): visualizará un listado con la fecha, hora y el valor monetario de los últimos pagos manuales.
- **LAST ERRORS** (últimos errores): visualizará un listado con el código de error y hora de los últimos errores acontecidos en la máquina.

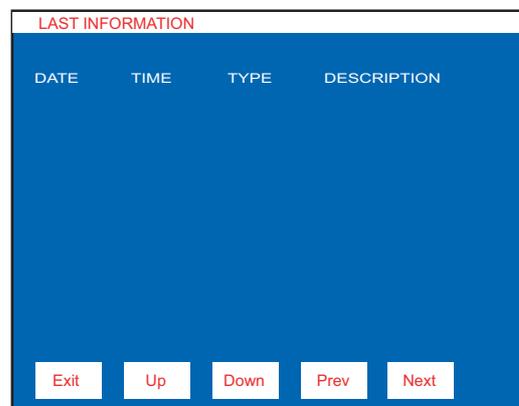
Exit: regresa al menú anterior.

Up: ir al acontecimiento anterior.

Down: ir al acontecimiento siguiente.

Prev: ir al listado anterior.

Next: ir al listado siguiente.



LAST INFORMATION			
DATE	TIME	TYPE	DESCRIPTION

Exit Up Down Prev Next

*Figura 11.13 Ejemplo de Pantalla :
Last Information*

Este capítulo describe las fases del menú de servicio destinadas a comprobar el correcto funcionamiento de la máquina. Estas instrucciones están dirigidas a **Personal de Mantenimiento**

CONTENIDO

12.1. Test del Host	2
12.1.1. Hardware Test.....	3
12.1.1.1. Inputs Test.....	3
12.1.1.2. Outputs Test.....	3
12.1.1.3. Audio Test.....	4
12.1.1.4. Video Test.....	4
12.1.1.5. Reader Test.....	4
12.1.1.6. Last Numbers Test.....	5
12.1.2. Configuration.....	5
12.1.3. Errors.....	6
12.1.3.1. Errors Log.....	6
12.1.3.2. Errors Statistics.....	6
12.1.4. Hyperterminal.....	6
12.2. Test del Satélite	7
12.2.1. Hardware Test.....	8
12.2.1.1. Inputs Test.....	8
12.2.1.2. Outputs Test.....	9
12.2.1.3. Audio Test.....	9
12.2.1.4. Video Test.....	10
12.2.1.4.1. Graphics Test.....	10
12.2.1.4.2. Touch Screen Test.....	10
12.2.1.4.3. Touch Screen Calibration.....	11
12.2.1.5. Tower Test.....	11
12.2.1.6. Machine Status.....	12
12.2.2. Internal Counters Reading.....	12
12.2.3. Hopper service.....	12
12.2.3.1. Hopper [n] xxx Coins Unload.....	13
12.2.3.2. Hopper [n] Refill By Attendant.....	13
12.2.3.3. Hopper [n] Unload & Refill Test.....	14
12.2.4. Configuration.....	14
12.2.5. Service Language.....	15
12.2.6. Host Console.....	15

12.1. Test del Host

Acceda al menú de servicio del Host según se describe en el capítulo **10. ACCESO AL MENÚ DE SERVICIO**.

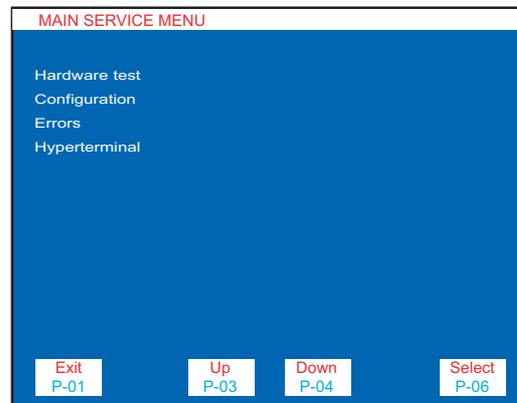
La navegación en el menú de servicio se realiza a través de los interruptores **P-01**, **P-02**, **P-03**... situados en el Rack Host. En la parte inferior de la pantalla se muestran las acciones asociadas a cada interruptor.

P-01: Sale de la fase / menú.

P-03: Desplaza el cursor hacia arriba (opción anterior).

P-04: Desplaza el cursor hacia abajo (opción posterior).

P-06: Selecciona la opción.



**Figura 12.1 Ejemplo de Pantalla :
Menú Principal de Servicio**

La tabla siguiente detalla la estructura de fases del menú de servicio asociadas al Test del Host y su propósito.



IMPORTANTE:

ÁRBOL DE SERVICIO PARA LA VERSIÓN DE HOST **ROULETTE PRESTIGE v5.02 GEN.**

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO - HOST		
Hardware Test	Inputs Test	Permite comprobar el funcionamiento de los elementos de entrada de la interfaz host-usuario : pulsadores e interruptores
	Outputs Test	Permite comprobar el funcionamiento de los elementos de salida de la interfaz host-usuario: lámparas, etc...
	Audio Test	Reproduce los efectos y músicas de la memoria de sonido del host
	Video Test	Visualiza los gráficos de la memoria de video del host
	Reader Test	Permite comprobar el funcionamiento de los componentes de la ruleta
	Last Numbers Test	Permite comprobar el funcionamiento del Display Últimos Números
Configuration	Consulte el capítulo 13. CONFIGURACIÓN	
Errors	Errors Log	Muestra los últimos errores producidos por el host
	Errors Statistics	No usada
Hyperterminal	No usada	

Tabla 12.1 Árbol del Menú de Servicio del Host



IMPORTANTE:

PUEDE VISUALIZAR DESDE CUALQUIER SATÉLITE LAS PANTALLAS DE TEST DEL HOST MEDIANTE LA FASE DE TEST DEL SATÉLITE **HOST CONSOLE.**

12.1.1. Hardware Test

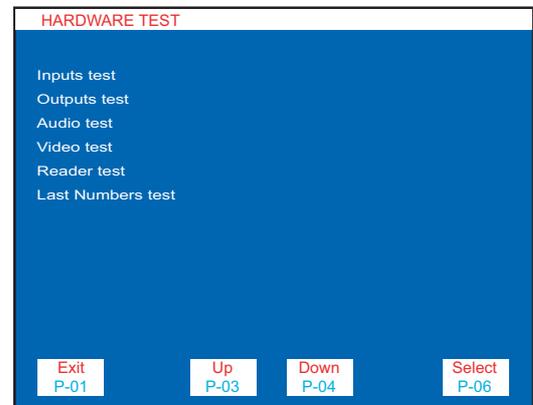
Este menú engloba las fases que permiten verificar el correcto funcionamiento de los distintos componentes asociados al host.

P-01: Regresa al menú anterior.

P-03: Desplaza el cursor hacia arriba (opción anterior).

P-04: Desplaza el cursor hacia abajo (opción posterior)

P-06: Selecciona la opción.



**Figura 12.2 Ejemplo de Pantalla :
Menú Hardware Test**

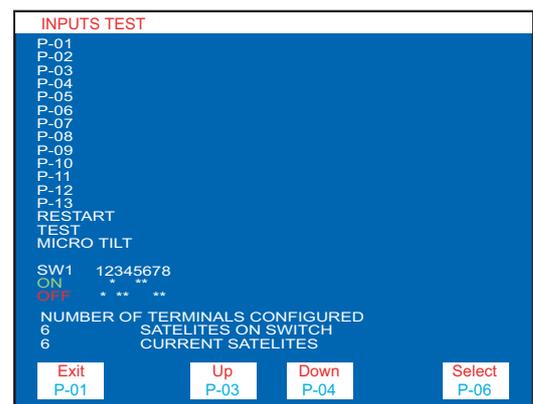
12.1.1.1. Inputs Test

Esta fase permite comprobar el funcionamiento de los elementos de entrada del interfaz host-usuario:

- Interruptores (P-01, P-02,.. RESTART, TEST)
- Micro-interruptores de configuración (SW 12345678).

Al activar un interruptor, si el funcionamiento es correcto, el indicador asociado a éste en la pantalla cambiará de color.

Además esta fase muestra el número de Satélites configurado mediante el **SW U4** de la carta conectores



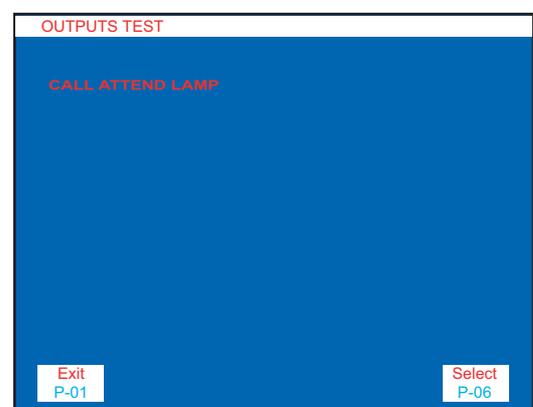
**Figura 12.3 Ejemplo de Pantalla :
Fase Inputs Test
Los interruptores pueden cambiar según el mueble**

12.1.1.2. Outputs Test

Esta fase permite comprobar el funcionamiento de los elementos de salida del interfaz host-usuario:

- Indicador luminoso

Accione el interruptor **P-06** para comprobar el funcionamiento del indicador de llamada a empleado.



**Figura 12.4 Ejemplo de Pantalla :
Fase Outputs Test**

12.1.1.3. Audio Test

Esta fase permite comprobar los efectos y músicas almacenados en la memoria de sonido del host. Cada uno de ellos obedece a un número de efecto que se utiliza para su identificación y que aparece indicado en la pantalla.

- P-01:** Sale de la fase.
- P-03:** Sonido anterior.
- P-04:** Sonido siguiente.
- P-05:** Conmuta entre los sonidos del Host y el Satélite
- P-06:** Reproduce el sonido



Figura 12.5 Ejemplo de Pantalla :
Fase Audio Test

12.1.1.4. Video Test

Esta fase permite comprobar los gráficos almacenados en la memoria de vídeo del host. Cada gráfico posee un número de identificación (Image Number).

Para cada gráfico en pantalla se muestra su tamaño y la paleta de colores asociada.

- P-01:** Sale de la fase.
- P-03:** Gráfico anterior.
- P-04:** Gráfico siguiente.
- P-05:** Visualiza la paleta de colores utilizada.
- P-06:** Rojo puro durante unos segundos. Si el funcionamiento del monitor es correcto toda la pantalla debe verse de forma homogénea.

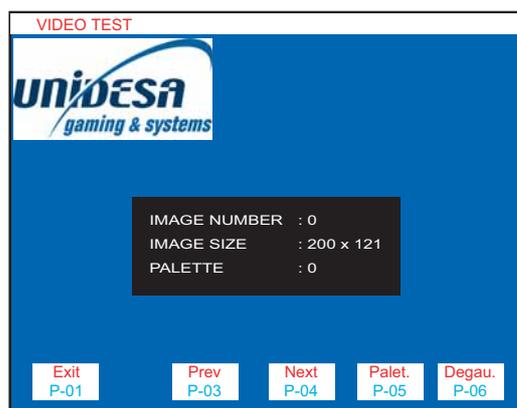


Figura 12.6 Ejemplo de Pantalla :
Fase Video Test

12.1.1.5. Reader Test

Esta fase permite verificar la correcta lectura de la bola y el funcionamiento general del cilindro de la Ruleta

Para cada gráfico en pantalla se muestra su tamaño y la paleta de colores asociada.

- P-01:** Sale de la fase.
- P-04:** Anula histórico de números leídos.
- P-06:** Lanza partida de Ruleta

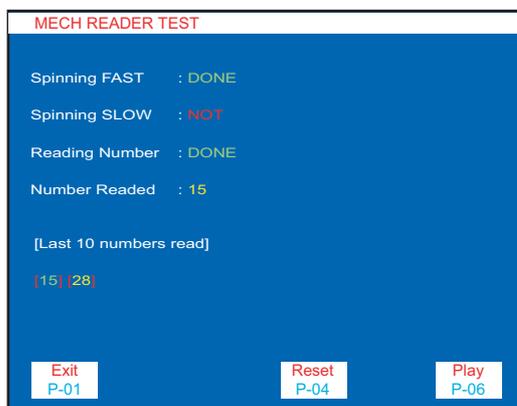
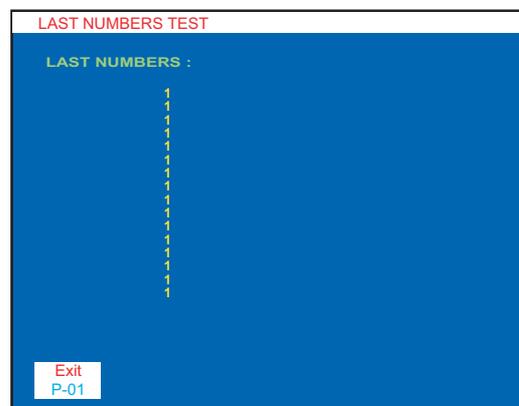


Figura 12.7 Ejemplo de Pantalla :
Fase Reader Test

12.1.1.6. Last Numbers Test

Esta fase permite verificar el correcto funcionamiento del Display Últimos Números.

En el Display Últimos Números se visualizan secuencialmente los números que se muestran en la pantalla.



**Figura 12.7 Ejemplo de Pantalla :
Fase Last Numbers Test**

12.1.2. Configuration

Esta fase permite configurar los parámetros relacionados con el juego.

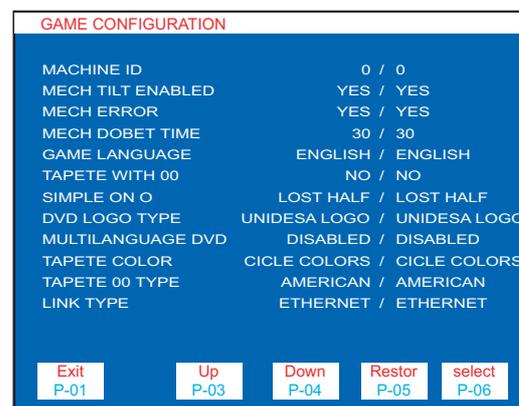
P-01: Sale de la fase.

P-03: Parámetro anterior.

P-04: Parámetro siguiente.

P-05: Restablecer parámetro.

P-06: Seleccionar parámetro.



**Figura 12.8 Ejemplo de Pantalla :
Fase Game Configuration**

Consultar capítulo **13.1 Configuración del Host.**

12.1.3. Errors

Este menú engloba las fases que permiten verificar los últimos errores asociados al cilindro de Ruleta.

P-01: Regresa al menú anterior.

P-03: Desplaza el cursor hacia arriba (opción anterior).

P-04: Desplaza el cursor hacia abajo (opción posterior)

P-06: Selecciona la opción.

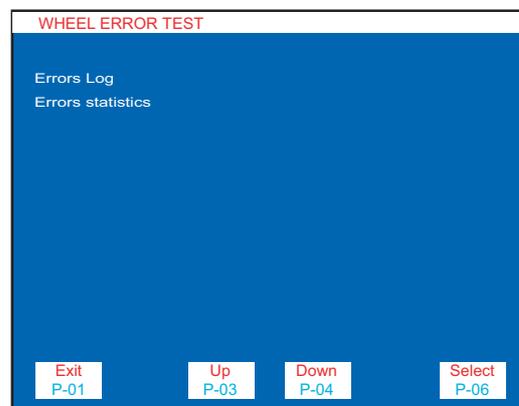


Figura 12.9 Ejemplo de Pantalla :
Fase Wheel Error Test

12.1.3.1. Errors Log

Esta fase permite visualizar los últimos errores producidos en el cilindro de Ruleta.

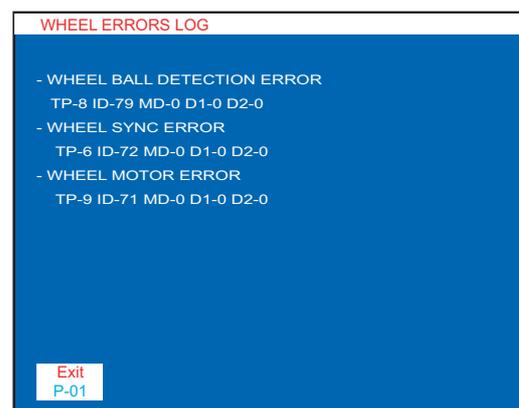


Figura 12.10 Ejemplo de Pantalla :
Fase Wheel Error Log

12.1.3.2. Errors Statistics

Esta fase no tiene funcionalidad en esta versión.

12.1.4. Hyperterminal

Esta fase no tiene funcionalidad en esta versión.

12.2. Test del Satélite

Acceda al menú de servicio del Host según se describe en el capítulo **10. ACCESO AL MENÚ DE SERVICIO**.

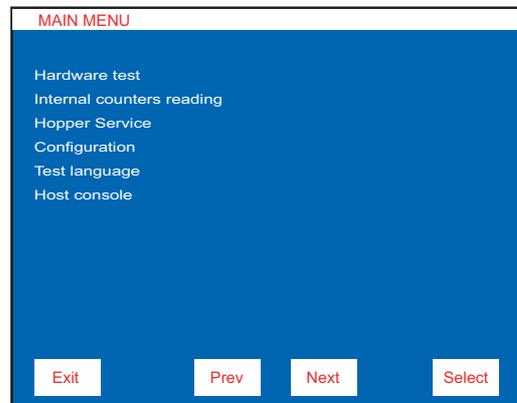
La navegación en el menú de servicio se realiza presionando los botones situados en la parte inferior de la pantalla táctil.

Exit: Sale de la fase / menú.

Prev: Desplaza el cursor hacia arriba (opción anterior).

Next: Desplaza el cursor hacia abajo (opción posterior).

Select: Selecciona la opción.



**Figura 12.11 Ejemplo de Pantalla :
Menú Principal de Servicio**

La tabla siguiente detalla la estructura de fases del menú de servicio asociadas al Test del Satélite y su propósito.



IMPORTANTE:

**ÁRBOL DE SERVICIO PARA LA VERSIÓN DE SATÉLITE ROULETTE PRESTIGE V01.04.00
ESPB**

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO - SATÉLITE			
Hardware Test	Inputs Test	Permite comprobar el funcionamiento de los elementos de entrada de la interfaz Satélite- Usuario: pulsadores e interruptores.	
	Outputs Test	Permite comprobar el funcionamiento de los elementos de salida de la interfaz Satélite - Usuario: lámparas y contadores electromecánicos.	
	Audio Test	reproduce los efectos y músicas de la memoria de sonido del Satélite.	
	Video Test	Graphics Test	Visualiza los gráficos de la memoria de video del satélite.
		Touchscreen Test	Permite comprobar el correcto funcionamiento de la pantalla táctil.
		Touchscreen Calibration	Permite calibrar la pantalla táctil.
	Tower Test	Permite comprobar el funcionamiento del indicador luminoso / SpinOne	
Machine Status	Muestra información sobre la configuración del Satélite y periféricos.		
Internal Counters Reading		Consulte el capítulo 11. CONTADORES	
Hopper Service	[Hopper n] - 10 Coins Unload	Descarga de 10 monedas del pagador y test de funcionamiento	
	[Hopper n] - 100 Coins Unload	Descarga de 100 monedas del pagador y test de funcionamiento	
	[Hopper n] - 1000 Coins Unload	Descarga de 1000 monedas del pagador y test de funcionamiento	
	[Hopper n] - Refill by Attendant	Permite recargar monedas en el pagador	
	[Hopper n] - Unload & Refill Test	Permite descargar y cargar monedas a través del selector hasta conseguir balance a 0 con el propósito de no alterar la contabilidad	
Configuration		Consulte el capítulo 13. CONFIGURACIÓN	
Test language		Consulte el capítulo 13. CONFIGURACIÓN	
Host console		Visualiza las fases de Test del Host desde el satélite	

Tabla 12.2 Árbol del Menú de Servicio del Satélite

12.2.1. Hardware Test

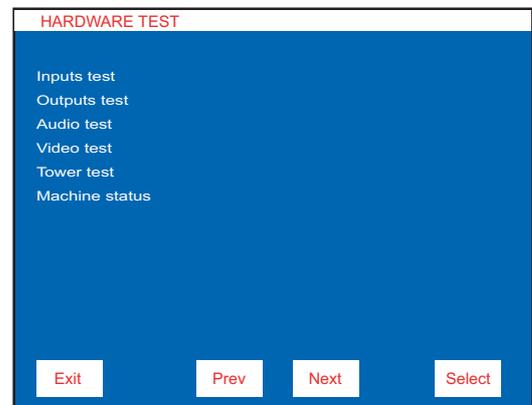
Este menú engloba las fases que permiten verificar el correcto funcionamiento de los distintos componentes asociados que forman el Satélite.

Exit: Sale de la fase / menú.

Prev: Desplaza el cursor hacia arriba (opción anterior).

Next: Desplaza el cursor hacia abajo (opción posterior).

Select: Selecciona la opción.



**Figura 12.12 Ejemplo de Pantalla :
Menú Hardware Test**

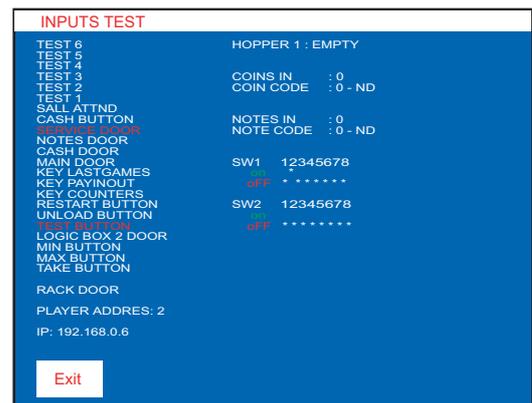
12.2.1.1. Inputs Test

Permite comprobar el funcionamiento de los interruptores que forman la entrada del interfaz Satélite-usuario: pulsadores de juego, interruptores sensores de puertas y cerraduras, etc.

Al activar un interruptor del Satélite, si el funcionamiento es correcto, el indicador asociado a éste en la pantalla cambiará de color.

Entrando un billete o moneda, se visualizará el código de éste (**COIN CODE**, **NOTE CODE**).

Además en pantalla se muestra el identificador de Satélite (**PLAYER ADDRESS**).

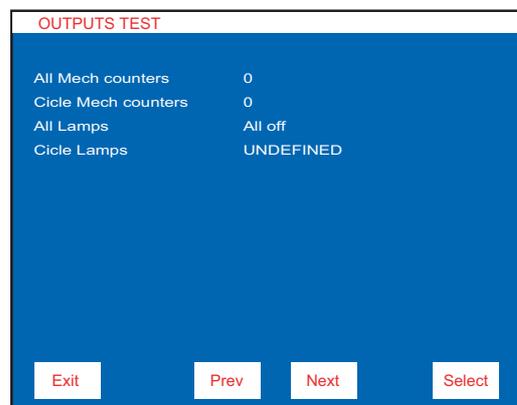


**Figura 12.13 Ejemplo de Pantalla :
Fase Inputs Test**

12.2.1.2. Outputs Test

Esta fase presenta cuatro funciones las cuales permiten comprobar el funcionamiento de los contadores electromecánicos, que se visualizan desde el exterior de la máquina (parte frontal) y de las lámparas de la máquina.

Desplace el cursor sobre la función de interés mediante los pulsadores **Prev** y **Next** y ejecute la función pulsando **Select**.



*Figura 12.14 Ejemplo de Pantalla :
Fase Outputs Test*

All Mech Counters: Incrementa una unidad en cada uno de los contadores electromecánicos. El incremento se realizará al mismo tiempo en todos los contadores.

Cicle Mech Counters: Incrementa una unidad en todos los contadores electromecánicos de forma secuencial, indicando en pantalla el nombre del contador que se está incrementando.

All Lamps: Ofrece tres funciones de verificación:
All off: Apaga todas las lámparas del Satélite.
All on: Enciende todas las lámparas del Satélite.
All int slow: Realiza intermitencias en todas las lámparas del Satélite (velocidad lenta).
All int: Realiza intermitencias en todas las lámparas del Satélite (velocidad media).
All int fast: Realiza intermitencias en todas las lámparas del Satélite (velocidad rápida).

Cicle Lamps: Verificación individual de las lámparas del Satélite

12.2.1.3. Audio Test

Permite comprobar los efectos y músicas almacenados en la memoria de sonido del host. Cada uno de ellos obedece a un número de efecto que se utiliza para su identificación y que aparece indicado en la pantalla.

- Exit:** Sale de la fase.
- Prev:** Sonido anterior.
- Next:** Sonido siguiente.
- Select:** Reproduce el sonido.



*Figura 12.14 Ejemplo de Pantalla :
Fase Audio Test*

12.2.1.4. Video Test

Este menú engloba las fases que permiten verificar la memoria de gráficos del Satélite y el correcto funcionamiento de la pantalla táctil.

A continuación se desarrollan cada una de las fases

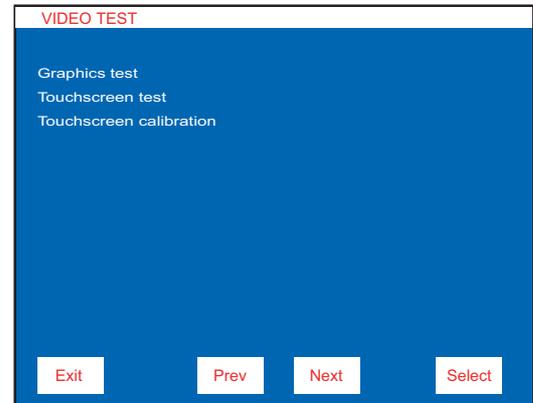


Figura 12.15 Ejemplo de Pantalla :
Fase Video Test

12.2.1.4.1. Graphics Test

Esta fase permite comprobar los gráficos almacenados en la memoria de video del Satélite. Cada gráfico posee un número de identificación (Image Number).

Para cada gráfico en pantalla se muestra su tamaño y la paleta de colores asociada.

Exit: regresa al menú anterior.

Prev.: gráfico anterior.

Next: gráfico siguiente.

Palet.: muestra la paleta de colores asociada al gráfico.

Degaus: rojo puro durante unos segundos. Si el funcionamiento del monitor es correcto toda la pantalla debe verse de forma homogénea.

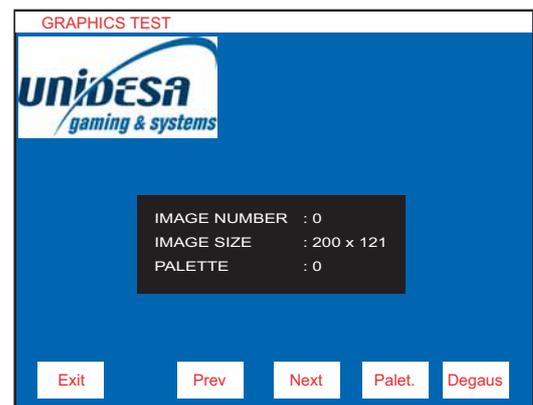


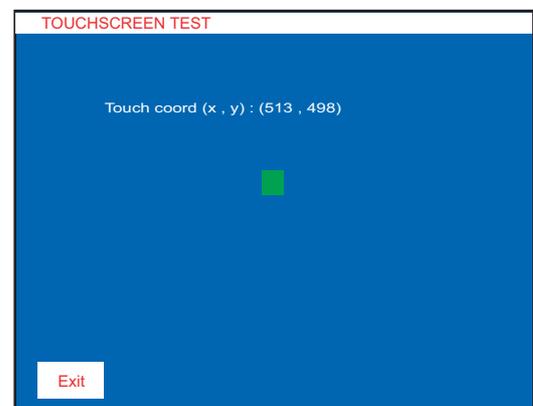
Figura 12.16 Ejemplo de Pantalla :
Fase Graphics Test

12.2.1.4.2. Touch Screen Test

Esta fase de test realiza un scan de pantalla para comprobar el funcionamiento de la pantalla táctil:

oque la pantalla y lea la posición de las coordenadas del cursor (x,y). Realice desplazamientos horizontales (variación eje x) y verticales (variación eje y) para comprobar el funcionamiento.

En el caso que no exista concordancia entre el punto tocado y la lectura realice una calibración de la pantalla táctil.



12.2.1.4.3. Touch Screen Calibration



IMPORTANTE:

SI LA PANTALLA TÁCTIL ESTÁ DESCALIBRADA Y NO ES POSIBLE NAVEGAR POR EL MENÚ DE SERVICIO A TRAVÉS DE LOS BOTONES DE LA PANTALLA ACCEDA DIRECTAMENTE A ESTA FASE DESDE EL MENÚ DE SERVICIO PULSANDO SIMULTÁNEAMENTE LOS PULSADORES COBRO Y LLAMAR EMPLEADO.

Esta fase permite calibrar la pantalla táctil:

- 1) Cierre la puerta consola y sitúese en posición de juego.
- 2) Pulse sobre el cuadrado que aparece en la parte inferior izquierda de la pantalla. Transcurridos unos segundos sin pulsar la pantalla la fase de test finalizará.
- 3) Pulse sobre el cuadrado que aparece en la parte superior derecha.
- 4) Si el resultado de la calibración es correcto, en la pantalla aparecerá el mensaje “**Calibration OK**”.

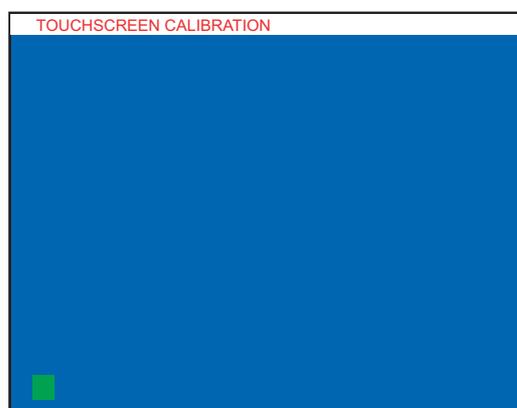


Figura 12.18 Ejemplo de Pantalla :
Fase Touch Screen Calibration

12.2.1.5. Tower Test

Esta fase de test permite verificar el correcto funcionamiento del indicador luminoso / **Spin One** (según modelo de juego).

La lámpara **superior** del señalizador luminoso corresponde a la lámpara **derecha** del juego **Spin One**.

La lámpara **inferior** del señalizador luminoso corresponde a la lámpara **izquierda** del juego **Spin One**.

Prev / Next: Activan las lámparas del indicador luminoso.

Exit: Regresa al menú anterior.

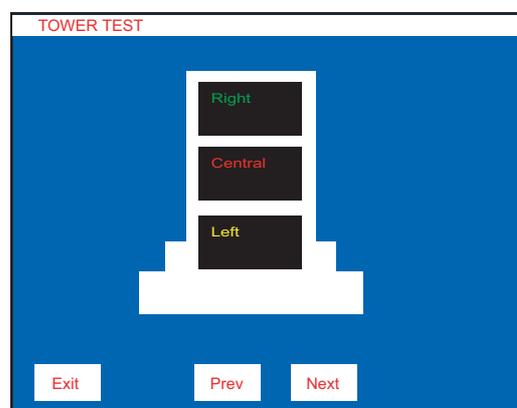
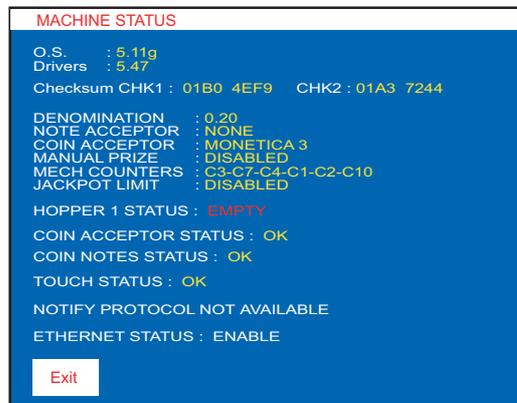


Figura 12.19 Ejemplo de Pantalla :
Fase Tower Test

12.2.1.6. Machine Status

Esta fase de test muestra información importante respecto a la configuración del Satélite y de los periféricos instalados.



**Figura 12.20 Ejemplo de Pantalla :
Fase Machine Status**

12.2.2. Internal Counters Reading

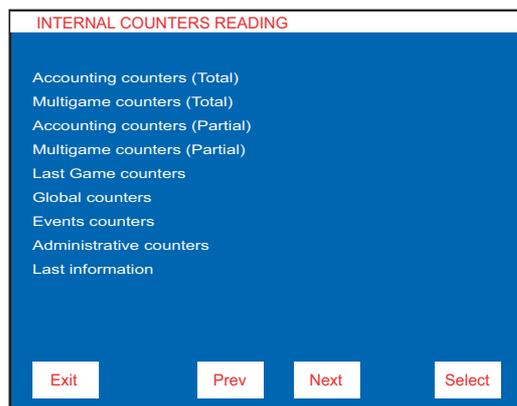
En este apartado se podrán visualizar los distintos contadores electrónicos que tiene la máquina. Al seleccionar esta opción aparece el siguiente menú.

Exit: regresará al menú anterior.

Prev.: ir a opción anterior.

Next: ir a opción posterior.

Select: seleccionar opción.



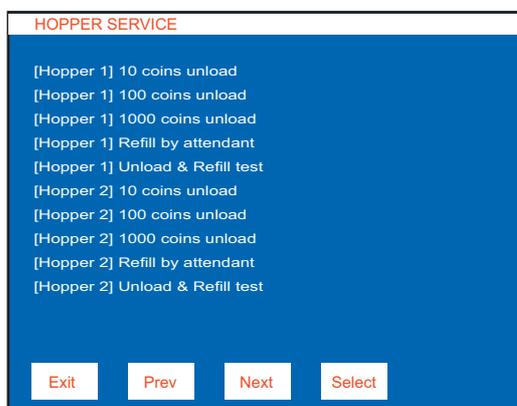
**Figura 12.21 Ejemplo de Pantalla :
Fase Internal Counters Reading**

Consultar capítulo **11.2 Contadores Electrónicos**.

12.2.3. Hopper service

Este menú engloba las fases que permiten realizar cargas y descargas de monedas del pagador.

A continuación se desarrollan cada una de las fases.



**Figura 12.22 Ejemplo de Pantalla :
Fase Hopper Service**

12.2.3.1. Hopper [n] xxx Coins Unload

Estas fases permiten realizar descargas de **xxx** monedas del pagador principal, Hopper [1], y del pagador secundario Hopper [2] (aquéllas máquinas que posean un segundo pagador).

PARA PODER DESCARGAR LAS MONEDAS ES NECESARIO QUE ACTIVE EL PULSADOR “**UNLOAD**” DE LA CARTA DRIVER PUERTA (SITUADA EN EL INTERIOR DEL SATÉLITE).

Hopper load: estimación de monedas en el hopper.

Coins out: número de monedas descargadas.

Unload: Inicia la descarga.

Stop: Detiene la descarga.



*Figura 12.23 Ejemplo de Pantalla :
Fase Hopper [n] xxx Coin Unload*

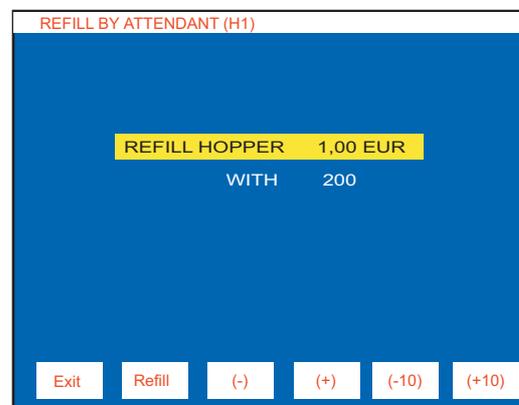
12.2.3.2. Hopper [n] Refill By Attendant

Estas fases permiten realizar una carga inicial o bien reponer un cierto nivel de monedas en el pagador principal, Hopper [1], y del pagador secundario Hopper [2] (aquéllas máquinas que posean un segundo pagador).

Las monedas introducidas son contabilizadas como monedas disponibles en el pagador. La cantidad de monedas introducidas es modificable, por defecto el Satélite propone 200 monedas.

Para modificar la cantidad de monedas a reponer:

- (+) incrementa (1) el número de monedas
- (-) decrementa (1) el número de monedas
- (+10) incrementa (10) el número de monedas
- (-10) decrementa (1) el número de monedas



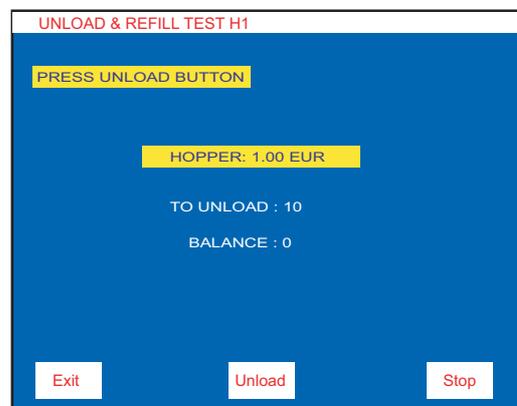
*Figura 12.24 Ejemplo de Pantalla :
Fase Hopper [n] Refill by Attendant*

12.2.3.3. Hopper [n] Unload & Refill Test

Esta fase permite realizar un test de descarga y de llenado del pagador principal, Hopper [1], y del pagador secundario Hopper [2] (aquéllas máquinas que posean un segundo pagador).

Unload Inicia la descarga de monedas.

Una vez descargadas las monedas, éstas se deberán introducir a través del selector de monedas hasta que el **balance quede de nuevo con el valor 0**, con el fin de no alterar la contabilidad de monedas en el pagador.



**Figura 12.25 Ejemplo de Pantalla :
Fase Hopper [n] Unload & Refill Test**

12.2.4. Configuration

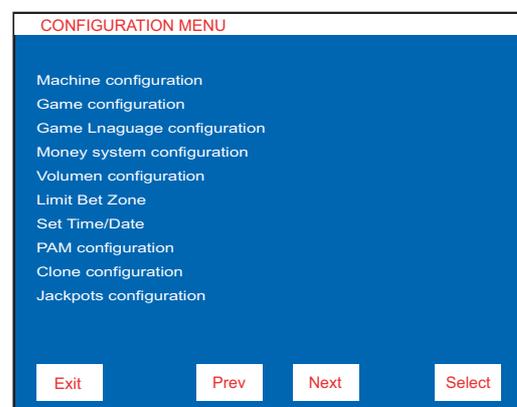
Esta fase permite configurar los parámetros relacionados con el juego y los componentes de la máquina.

Exit: regresará al menú anterior.

Prev.: ir a opción anterior.

Next: ir a opción posterior.

Select: seleccionar opción.



**Figura 12.25 Ejemplo de Pantalla :
Fase Configuration Menú**

Consultar capítulo **13.2 Configuración del Satélite**.

12.2.5. Service Language

Esta fase permite configurar el idioma de Servicio y el idioma de los mensajes de Servicio.

Consultar capítulo [13.2.11 Service Language](#)

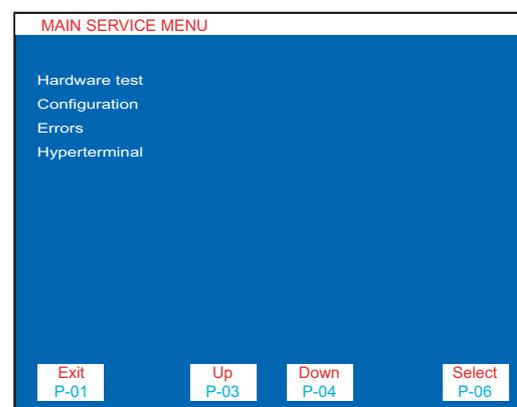


**Figura 12.26 Ejemplo de Pantalla :
Fase Service Language**

12.2.6. Host Console

En esta fase de test, se utiliza el Satélite para visualizar las fases de test del Host.

Consultar capítulo [12.1 Test del Host](#).



**Figura 12.27 Ejemplo de Pantalla :
Menú Principal de Servicio**

Esta página se ha dejado en blanco intencionadamente

Este capítulo describe las fases del menú de servicio que permiten programar modos de operación alternativos con el fin de satisfacer los requerimientos del cliente y la legislación vigente en el país de destino. Estas instrucciones están dirigidas exclusivamente a **Personal de Mantenimiento**.

CONTENIDO

13.1. Configuración del Host.....	2
13.2. Configuración del Satélite.....	4
13.2.1. Machine Configuration.....	5
13.2.2. Game Configuration.....	8
13.2.3. Game Language Configuration.....	11
13.2.4. Money System Configuration.....	11
13.2.5. Volume Configuration.....	15
13.2.5.1. Terminal Volume.....	16
13.2.5.2. Host Volume.....	16
13.2.6. Limit Bet Zone.....	16
13.2.7. Set Time / Date.....	18
13.2.8. Pam Configuration.....	18
13.2.9. Clone Configuration.....	19
13.2.10. Jackpots Configuration.....	19
13.2.11. Service Language.....	21

13.1. Configuración del Host

Acceda al menú de servicio del Host según se describe en el capítulo **10. ACCESO AL MENÚ DE SERVICIO**.

Acceda al menu **Configuration**.

- P-01:** Sale de la fase.
- P-03:** Parámetro/Valor anterior.
- P-04:** Parámetro/Valor siguiente.
- P-05:** Restablecer parámetro.
- P-06:** Seleccionar parámetro.

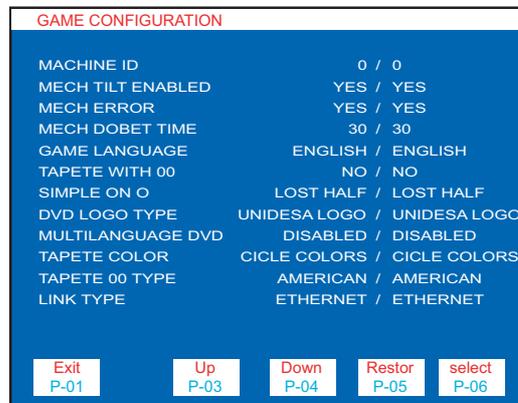


Figura 13.1 Ejemplo de Pantalla :
Fase Game Configuration

A continuación se describen los parámetros configurables en esta fase.



IMPORTANTE:

RELACIÓN DE PARÁMETROS Y OPCIONES PARA HOST **ROULETTE PRESTIGE v5.02 GEN.**

MACHINE ID

Descripción : Número identificador del Host.

Valores : 0

MECH TILT ENABLED

Descripción : Habilita/ Deshabilita la detección de falta (TILT) en la máquina.

Valores : YES, NO

MECH ERROR

Descripción : Habilita/ Deshabilita la detección de error de comunicación con el Cilindro de Ruleta

Valores : YES, NO

MECH DOBET TIME

Descripción : Tiempo de Apuesta

Valores : 10...45

GAME LANGUAGE

Descripción : Determina el lenguaje del juego

Valores : ENGLISH, SPANISH

TAPETE WITH 00

Descripción : Determina si el tapete del juego es de un 0 o de doble 0. Al configurar el tapete doble 0 no se pueden realizar las siguientes apuestas múltiples : Tercio de Cilindro, Vecinos del 0 y Opuestos

Valores : YES, NO

SIMPLE ON 0

Descripción : Si el número premiado en apuestas simples es el 0, devuelve la mitad de lo apostado

Valores : LOST ALL, LOST HALF

DVD LOGO TYPE

Descripción : Logo de reclamo de juego

Valores : UNIDESA LOGO, IAMC LOGO

MULTILANGUAGE DVD

Descripción : Determina el tipo de DVD

Valores : DISABLED, ENABLED

TAPETE COLOR

Descripción : Color del tapete de apuestas

Valores : CICLE COLORS, GREEN, BLUE, BOURDEUS

TAPETE 00 TYPE

Descripción : Determina el tipo de distribución de los números en Ruleta de doble 0.

Valores : AMERICAN, IAMC

LINK TYPE

Descripción : Define el tipo de enlace para la conexión del Host con los Satélites

Valores : COM 485, ETHERNET

13.2. Configuración del Satélite

Acceda al menú de servicio del Satélite según se describe en el capítulo **10. ACCESO AL MENÚ DE SERVICIO**.

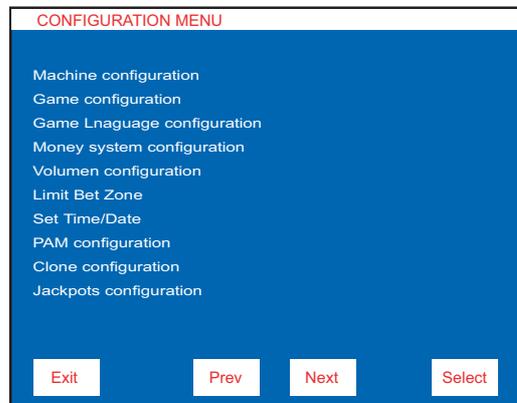
Acceda al menu **Configuration**.

Exit: regresará al menú anterior.

Prev.: ir a opción anterior.

Next: ir a opción posterior.

Select: seleccionar opción.



**Figura 13.2 Ejemplo de Pantalla :
Fase Configuration Menú**



IMPORTANTE:

**RELACIÓN DE PARÁMETROS Y OPCIONES PARA SATÉLITE ROULETTE PRESTIGE
V01.04.00 ESPB**

La tabla siguiente detalla la estructura de fases del menú de servicio asociadas al Test del Satélite y su propósito.

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO - SATÉLITE		
Hardware Test		Consulte el capítulo 12. TEST
Internal Counters Reading		Consulte el capítulo 11. CONTADORES
Hopper Service		Consulte el capítulo 12. TEST
Configuration	Machine Configuration	Configuración de la máquina: Número administrativo, Señalizador luminoso, Contadores electromecánicos, etc.
	Game Configuration	Configuración del juego: Apuesta, Free Play, Tapete. etc.
	Game Language Configuration	Idiomas activos en la pantalla de juego
	Money System Configuration	Denominación y dispositivos de entrada de créditos, habilitación del jackpot y definición del límite
	Volume Configuration	Modificación del volumen
	Set Time/Date	Establece la fecha y la hora
	PAM Configuration	Configuración del protocolo de contabilidad PAM de Unidesa
	Clone Configuration	Copia de la configuración del satélite en el resto de Satélites
Jackpots Configuration	Configuración de jackpots	
Test language		Configuración del idioma de las fases del menú de servicio y de los mensajes en la pantalla de juego
Host console		Consulte el capítulo 12. TEST

Tabla 13.1 Árbol del Menú de Servicio del Satélite

13.2.1. Machine Configuration

Permite la configuración de componentes de la máquina.

Ruta de Acceso:

TEST > Configuration > Machine Configuration

More: Conmuta los pulsadores **Inc** y **Dec** por **Rest**, (restaura las opciones a los valores iniciales) y **Set** (programa la opción seleccionada) respectivamente.

A continuación se describen los parámetros programables en esta fase:

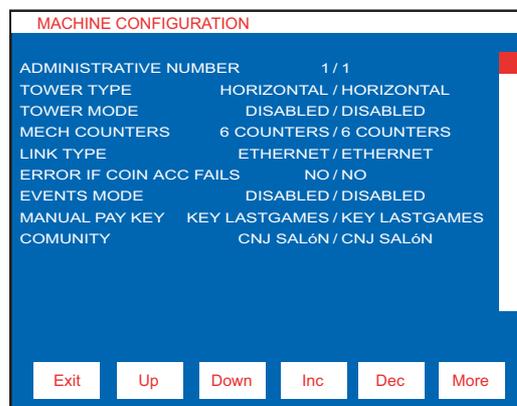
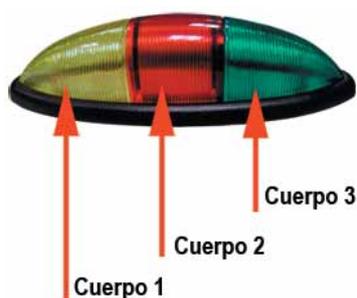


Figura 13.3 Ejemplo de Pantalla : Fase Machine Configuration

ADMINISTRATIVE NUMBER
Descripción : Número administrativo de la máquina
Valores : 0, 1,9999

TOWER TYPE
Descripción : Tipo de Señalizador
Valores : DISABLED

HORIZONTAL Señalizador Horizontal (los colores pueden variar según destino) Vista frontal del señalizador



Juego Spin One



VERTICAL



BOTH

TOWER MODE

Descripción : Modo de funcionamiento del señalizador

Valores : DISABLED

STANDARD

MODO STANDARD

Mensaje	Cuerpo 1	Cuerpo 2	Cuerpo3	Prioridad
Fuera de Servicio	OFF	ON	OFF	1
Puerta Abierta	OFF	FLASH	OFF	2
Pago Manual	OFF	OFF	ON	4
Test	ON	OFF	OFF	5
Llamar Empleado	ON	OFF	OFF	6
Warning Remoto	FLASH	FLASH	FLASH	7
Pago	OFF	OFF	OFF	8
Puerta Recaudación Abierta	OFF	OFF	OFF	3
Juego Bloqueado	OFF	OFF	OFF	9

(Los eventos que se pueden solapar se mezclan por orden de prioridad)

ON Encendido

OFF Apagado

FLASH Intermitente

IAMC

MODO IAMC

Mensaje	Cuerpo 1	Cuerpo 2	Cuerpo 3	Prioridad
Fuera de Servicio	OFF	FLASH	OFF	1
Puerta Abierta	OFF	OFF	ON	3
Pago Manual	ON	OFF	OFF	5
Test	OFF	ON	OFF	2
Llamar Empleado	FLASH	OFF	OFF	6
Warning Remoto	FLASH	FLASH	FLASH	7
Pago	FLASH	ON	ON	8
Puerta Recaudación Abierta	OFF	OFF	ON	4
Juego Bloqueado	OFF	OFF	OFF	9

(Los eventos que se pueden solapar se mezclan por orden de prioridad)

ON Encendido

OFF Apagado

FLASH Intermitente

GSA 0

MODO GSA 0

Mensaje	Cuerpo 1	Cuerpo 3	Prioridad
Fuera de Servicio	OFF	FLASH	1
Puerta Abierta	FLASH MEDIO	OFF	3
Pago Manual	FLASH	FLASH	5
Test	OFF	FLASH RÁPIDO	6
Llamar Empleado	OFF	ON	7
Warning Remoto	OFF	OFF	8
Pago	OFF	OFF	9
Puerta Recaudación Abierta	FLASH RÁPIDO	OFF	2
Juego Bloqueado	ON	ON	4

(Los eventos que se pueden solapar se mezclan por orden de prioridad)

ON Encendido

OFF Apagado

FLASH Intermitente

MECHS COUNTERS

Descripción : Número de contadores mecánicos

Valores : 5, 6

LINK TYPE

Descripción : Define el tipo de enlace para la conexión entre el Host y el Satélite

Valores : COM 485, ETHERNET

ERROR IF COIN ACCEPTOR FAILS

Descripción : Define el funcionamiento del Satélite al detectar un error en el selector de monedas

Valores : YES La máquina no permite el juego
NO

EVENTS MODE

Descripción : Indicador de eventos en pantalla, requerido por algunas jurisdicciones de EEUU.

Valores : DISABLED Sin indicación de eventos en pantalla
GAME IN Indicación de eventos en pantalla. El mensaje desaparece al lanzar la partida
GAME END Indicación de eventos en pantalla. El mensaje desaparece al finalizar la partida

MANUAL PAY KEY

Descripción : Define la cerradura que el empleado de la sala debe accionar para realizar pagos manuales

Valores : KEY LAST GAMES, KEY OUT

COMUNITY

Alcance : Solo máquinas tipo B con destino España-Salones

Descripción : Define límites legales y características del juego de acuerdo con la Comunidad Autónoma de destino.
Parámetro NO modificable por la Empresa explotadores de la máquina. Está protegido contra edición a través de un password.

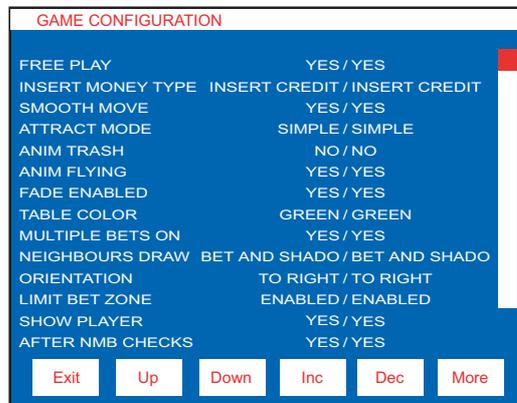
13.2.2. Game Configuration

Permite la configuración de características de juego.

Ruta de Acceso:

TEST > Configuration > Game Configuration

More: Conmuta los pulsadores **Inc** y **Dec** por **Rest**, (restaura las opciones a los valores iniciales) y **Set** (programa la opción seleccionada) respectivamente.



**Figura 13.4 Ejemplo de Pantalla :
Fase Game Configuration**

A continuación se describen los parámetros programables en esta fase:

FREE PLAY
Descripción : Activa el juego gratis para demostraciones
Valores : YES, NO
INSERT MONEY TYPE
Descripción : Define el texto mostrado en la pantalla para la compra de créditos
Valores : INSERT ONLY NOTES, INSERT NOTES, INSERT COINS, INSERT ONLY COINS, INSERT CREDITS
SMOOTH MOVE
Descripción : Mueve la ficha de forma suave por encima del tapete
Valores : NO, YES
ATTRACT MODE
Descripción : Determina la animación que se visualza en el tapete de juego cuando el Satélite esta en espera de entrada de créditos.
Valores : NO, SIMPLE, COLORED
ANIM TRASH
Descripción : Habilita/Deshabilita la animación de la ficha al ser descartada. Esto sucede cuando una apuesta es cancelada.
Valores : NO, YES
ANIM FLYING
Descripción : Habilita/Deshabilita la animación de la ficha después de seleccionar una posición sobre el tapete de juego. La animación simula la caída de la ficha sobre el tapete de juego
Valores : NO, YES

FADE ENABLED

Descripción : Habilita/Deshabilita el efecto de fundido al cambiar de pantalla

Valores : NO, YES

TABLE COLOR

Descripción : Color del tapete de juego

Valores : GREEN, BLUE, BOURDEUS, VIOLET, CICLE COLORS

MULTIPLE BETS ON

Descripción : Habilita/Deshabilita las apuestas multiples : vecinos, tercio de cilindro, vecinos el 0 y opuestos

Valores : NO, YES

NEIGHBOURS DRAW

Descripción : Forma de representación de la apuesta a vecinos

Valores : BET AND SHADOW, ONLY SHADOW, ONLY BET, NOTHING

ORIENTATION

Descripción : Orientación del tapete de juego. Indica en que posición se situa el 0 en el tapete

Valores : TO RIGHT, TO LEFT

LIMIT BET ZONE

Descripción : Habilita / Deshabilita los límites de apuesta por zona

Valores : ENABLE, DISABLED

SHOW PLAYER

Descripción : Muestra / Oculta el número y el color del Satélite

Valores : YES, NO

AFTER NMB CHECKS

Descripción : Activa/Desactiva la comprobación de incidencias durante la partida. Si hay incidencias la partida se interrumpe anulando los créditos apostados

Valores : YES, NO

BET BUTTON 1

Descripción : Valor de la ficha de apuesta número 1

Valores : 1, 2, 3, 4, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 40, 50, 60, 70, 75, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500

BET BUTTON 2

Descripción : Valor de la ficha de apuesta número 2

Valores : 1, 2, 3, 4, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 40, 50, 60, 70, 75, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500

BET BUTTON 3

Descripción : Valor de la ficha de apuesta número 3

Valores : 1, 2, 3, 4, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 40, 50, 60, 70, 75, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500

BET BUTTON 4

Descripción : Valor de la ficha de apuesta número 4

Valores : 1, 2, 3, 4, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 40, 50, 60, 70, 75, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500

SPIN ONE IN EXTRA GAME

Alcance : Solo máquina tipo B con destino España - Salones

Descripción: Habilita / Deshabilita el juego Spin One.

Valores : YES, NO

SOUND SPIN ONE

Alcance : Solo máquina tipo B con destino España - Salones

Descripción: Permite seleccionar diferentes tipos de sonido para el juego Spin One.

Valores : MODE 1, MODE 2, DISABLED

MAX BANK CHIPS

Descripción : Número máximo de fichas acumulable

Valores : 2000, 3000, 4000

AUTOPLAY

Descripción : Modo de realización de apuestas automáticas

Valores :	NEVER	No se permite el modo AUTOPLAY
	BY PLAYER	Modo AUTOPLAY seleccionable por el jugador
	ALWAYS	Siempre en modo AUTOPLAY

13.2.3. Game Language Configuration

Esta fase permite seleccionar los idiomas que se podrán activar desde la pantalla de juego.

Una vez en la pantalla de juego, el jugador podrá seleccionar el idioma en el que desea visualizar los gráficos de la pantalla de TFT de la máquina.

Ruta de Acceso:

TEST > Configuration > Game Language Configuration



Figura 13.5 Ejemplo de Pantalla : Fase Game Language Configuration

13.2.4. Money System Configuration

Esta fase permite seleccionar la denominación del satélite, los dispositivos de entrada de créditos y el valor del premio a partir del cual debe realizarse un pago manual, la contabilidad asignada a los contadores mecánicos y el límite del Jackpot.

Se desarrollan a continuación los sucesivos submenús.

Algunos de los parámetros de esta fase se consideran de seguridad y requieren la apertura del Rack de Control para poder ser modificados. **CUANDO EN LAS FASES A CONTINUACIÓN DESCRITAS APAREZCA EL MENSAJE "RACK DOOR CLOSED", ABRIR LA PUERTA DEL RACK PARA MODIFICAR EL VALOR PROGRAMADO.**

Ruta de Acceso:

TEST > Configuration > Money System Configuration

A continuación se describen los parámetros programables en esta fase:

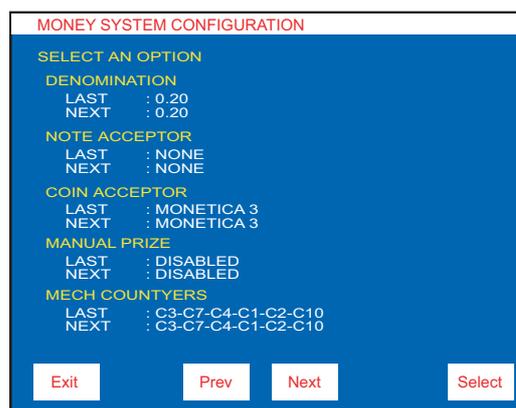


Figura 13.6 Ejemplo de Pantalla : Fase Money System Configuration

DENOMINATION	
Descripción :	Valor monetario de un crédito - particulat al Satélite
Valores :	Según mercado de destino

NOTE ACCEPTOR

Descripción : Modelo del lector de billetes y memorias instalados.
Algunos de los valores a continuación descritos pueden no aparecer en determinados modelos según el mercado de destino.

Valores :	NONE	Sin lector de billetes. Opción por defecto
	JCM EBA 11P EUR	JCM EBA 11 PARALELO Billetes (5, 10, 20, 50)
	JCM EBA 11P RUS	JCM EBA 11 PARALELO Billetes (10, 50, 100, 500, 1000)
	JCM EBA 11P COL	JCM EBA 11 PARALELO Billetes (1000,2000,5000,10000, 20000,50000)
	JCM EBA 11P USA	JCM EBA 11 PARALELO Billetes (1, 5, 10, 20)
	WBA 24,25 EUR (500)	JCM WBA 24, 25 Billetes (5, 10, 20, 50, 100, 200, 500)
	WBA 13 USA	JCM WBA 13 Billetes (1, 5, 10, 20, 50, 100)
	WBA RUS	JCM WBA Billetes (10, 50, 100, 500, 1000)
	WBA PERU	JCM WBA Billetes (10, 20, 50, 100, 200)
	WBA ARG	JCM WBA Billetes (2, 5, 10, 20, 50, 100)
	NV7 RUS	INNOVATE NV7 Billetes (10, 50, 100, 500, 1000)
	NV7 COL	INNOVATE NV7 Billetes (2000, 5000, 10000, 20000)
	NV7 UK	INNOVATE NV7 Billetes (5, 10, 20)
	NV7 BRA	INNOVATE NV7 Billetes (1, 2, 5, 10, 20, 50, 100)
	NV7 EURO	INNOVATE NV7 Billetes (5, 10, 20, 50, 100)
	NV4 BRA 1, 5, 10, 50	INNOVATE NV7 Billetes (1, 5, 10, 50)
	NV4 BRA 5, 10, 50, 100	INNOVATE NV7 Billetes (5, 10, 50, 100)
	JCM EBA 11P BRA	JCM EBA 11 PARALELO Billetes (1, 5, 10, 50, 100)
	JCM EBA 11P ARG	JCM EBA 11 PARALELO Billetes (2, 5, 10, 20, 100)
	JCM EBA 11P KZH	JCM EBA 11 PARALELO Billetes (200, 500, 1000, 2000, 5000, 10000)
	JCM EBA 11S KZH	JCM EBA 11 SERIE Billetes (200, 500, 1000, 2000, 5000, 10000)
	JCM EBA 11S EUR	JCM EBA 11 SERIE Billetes (5, 10, 20, 50)
	WBA CRO	JCM WBA Billetes (1000, 2000, 5000, 10000, 20000, 50000)
	WBA COL	JCM WBA Billetes (1000, 2000, 5000, 10000, 20000, 50000)
	ARGUS PERU	GPT ARGUS Billetes (10, 20, 50, 100, 200)
	WBA VEN	JCM WBA Billetes (500, 1000, 2000, 5000, 10000, 20000, 50000)
	NV7 TIPO 1	INNOVATE NV7 Billetes EURO (5, 10, 20)
	NV7 TIPO 2	INNOVATE NV7 Billetes EURO (5, 10)
	NV7 TIPO 3	INNOVATE NV7 Billetes EURO (5)
	JCM EBA11S TIPO 1	JCM EBA 11 SERIE Escrow Billetes EURO (5, 10, 20)
	JCM EBA11S TIPO 2	JCM EBA 11 SERIE Escrow Billetes EURO (5, 10)
	JCM EBA11S TIPO 3	JCM EBA 11 SERIE Escrow Billetes EURO (5)
	WBA TIPO 1	JCM WBA Billetes EURO (5, 10, 20)
	WBA TIPO 2	JCM WBA Billetes EURO (5, 10)

NOTE ACCEPTOR

Valores :	WBA TIPO 3	JCM WBA Billetes EURO (5)
	WBA GUA	JCM WBA 23 Villetes (5, 10, 20, 50, 100)
	WBA SLO	JCM WBA 21 billetes (20, 50, 100, 200, 500, 1000)
	WBA CZK	JCM WBA 23 Billetes (100, 200, 500, 1000)
	WBA 23, 24, 25 CAN	JCM WBA 23, 24, 25 Billetes (5, 10, 20, 50, 100)
	WBA 23, 24, 25 SAF	JCM WBA 23, 24, 25 Billetes (10, 20, 50, 100, 200)
	WBA 23, 24, 25 HK	JCM WBA 23, 24 Billetes (20, 50, 100, 500)
	WBA 23, 24, 25 EUR(50)	JCM WBA 23, 24, 25 Billetes EURO (5, 10, 20, 50)

COIN ACCEPTOR

Descripción : Modelo del selector de monedas instalado.
Algunos de los valores a continuación descritos pueden no aparecer en determinados modelos según el mercado de destino.

Valores :	NONE	Sin selector de monedas. Opción por defecto
	TOKEN CC62 1xHOP	CC62 + 1 hopper
	TOKEN CC62 2xHOP	CC62 + 2 hoppers
	TOKEN L66S 1xHOP	AZKOYEN L66S + 1 hopper
	TOKEN L667S 2xHOP	AZKOYEN L66S + 2 hoppers
	USA L66S	AZKOYEN L66S Monedas (0.25, 0.50, 1) sin hopper
	USA HOP 0.25 L66S	AZKOYEN L66S Monedas (0.25, 0.50, 1) con hopper de 0.25
	USA HOP 0.50 L66S	AZKOYEN L66S Monedas (0.25, 0.50, 1) con hopper de 0.50
	USA HOP 1.00 L66S	AZKOYEN L66S Monedas (0.25, 0.50, 1) con hopper de 1
	EUR 66S	AZKOYEN L66S Monedas (0.05, 0.10, 0.20, 0.50, 1, 2) sin hopper
	EUR HOP 0.05 L66S	AZKOYEN L66S Monedas (0.05,0.10,0.20,0.50,1,2) con hopper de 0.05
	EUR HOP 0.10 L66S	AZKOYEN L66S Monedas (0.05,0.10,0.20,0.50,1,2) con hopper de 0.10
	EUR HOP 0.10B L66S	AZKOYEN L66S Monedas (0.10, 0.20, 0.50, 1, 2) con hopper de 0.10
	EUR HP 0.20 L66S	AZKOYEN L66S Monedas (0.05,0.10,0.20,0.50,1,2) con hopper de 0.20
	EUR HOP 0.20B L66S	AZKOYEN L66S Monedas (0.10, 0.20, 0.50, 1, 2) con hopper de 0.20
	EUR HOP 0.50 L66S	AZKOYEN L66S Monedas (0.05,0.10,0.20,0.50,1,2) con hopper de 0.50
	EUR HOP 0.50B L66S	AZKOYEN L66S Monedas (0.10, 0.20, 0.50, 1, 2) con hopper de 0.50
	EUR HOP 1.00 L66S	AZKOYEN L66S Monedas (0.05,0.10,0.20,0.50,1,2) con hopper de 1
	EUR HOP 1.00B L66S	AZKOYEN L66S Monedas (0.10, 0.20, 0.50, 1, 2) con hopper de 1
	EUR HOP 2.00 L66S	AZKOYEN L66S Monedas (0.05,0.10,0.20,0.50,1,2) con hopper de 2
	EUR HOP 2.00B L66S	AZKOYEN L66S Monedas (0.10, 0.20, 0.50, 1, 2) con hopper de 2
	EUR 2H 0.20 0.50 L66S	AZKOYEN L66S Monedas (0.05,0.10,0.20,0.50,1,2) con 2 hp de 0.20/0.50
	EUR 2H 0.20B0.50 L66S	AZKOYEN L66S Monedas (0.10, 0.20, 0.50, 1, 2) con 2 hp de 0.20/0.50
	EUR 2H 0.20 1.00 L66S	AZKOYEN L66S Monedas (0.05,0.10,0.20,0.50,1,2) con 2 hp de 0.20/1

COIN ACCEPTOR

Valores :	EUR 2H 0.20B1.00 L66S	AZKOYEN L66S Monedas (0.10, 0.20, 0.50, 1, 2) con 2 hp de 0.20/1
	EUR 2H 0.50 1.00 L66S	AZKOYEN L66S Monedas (0.05,0.10,0.20,0.50,1,2) con 2 hp de 0.50/1
	EUR 2H 0.50B1.00 L66S	AZKOYEN L66S Monedas (0.10, 0.20, 0.50, 1, 2) con 2 hp de 0.50/1
	EUR 2H 1.00 2.00 L66S	AZKOYEN L66S Monedas (0.05,0.10,0.20,0.50,1,2) con 2 hp de 1 / 2
	EUR 2H 1.00B2.00 L66S	AZKOYEN L66S Monedas (0.10, 0.20, 0.50, 1, 2) con 2 hp de 1 / 2
	UK 0.10 2 L66S	AZKOYEN L66S Monedas (0.10, 0.20, 0.50, 1, 2) con 2 hp de 0.10 / 2
	EUR L66S (Compact)	AZKOYEN L66S Monedas (0.05,0.10,0.20,0.50,1,2) sin hopper Compact
	USA L66S (Compact)	AZKOYEN L66S Monedas (0.25, 0.50, 1) sin hopper Compact
	UK L66S (Compact)	AZKOYEN L66S Monedas (0.10,0.20,0.50,1,00,2.00) sin hopper Compact
	TOKEN MC62 1xHOP	MC62 + 1 hopper
	TOKEN MC62 2xHOP	MC62 + 2 hoppers
	TOKEN MC62	MC62 sin hoppers
	TOKEN MC62(Compact)	MC62 sin hopper Compact
	TOKEN CC62	C62 sin hopper
	TOKEN CC62(Compact)	CC62 sin hopper Compact
	RUS 1.00 L66S	AZKOYEN L66S Monedas (1.00, 2.00, 5.00) con hopper 1.00
	RUS 2.00 L66S	AZKOYEN L66S Monedas (1.00, 2.00, 5.00) con hopper 2.00
	RUS 5.00 L66S	AZKOYEN L66S Monedas (1.00, 2.00, 5.00) con hopper 5.00
	TOKEN IDX10 1xHOP	IDX10 + 1 hopper
	TOKEN IDX10 2xHOP	IDX10 + 2 hoppers
	TOKEN IDX10	IDX10 sin hopper
	TOKEN IDX10(Compact)	IDX10 sin hopper Compact
	TOKEN IDX60 1xHOP	IDX60 + 1 hopper
	TOKEN IDX60 2xHOP	IDX60 + 2 hoppers
	TOKEN IDX60	IDX60 sin hopper
	TOKEN IDX60(Compact)	IDX60 sin hopper Compact
	MONETICA 1	AZKOYEN L66S Monedas (0.20, 1.00, 2.00) con 2 hp 1.00/2.00 Compact
	MONETICA 2	AZKOYEN L66S Monedas (0.20, 1.00, 2.00) con 2 hp 1.00/1.00 Compact
	MONETICA 3	AZKOYEN L66S Monedas (0.20, 1.00, 2.00) con 1 hopper de 1.00

MANUAL PRIZE

Alcance : Sólo máquinas con hopper

Descripción : Valor en créditos a partir del cual los premios se pagan de forma manual (por Empleado). SI LA MÁQUINA INCORPORA IMPRESORA ESTE PARÁMETRO DEBE PROGRAMARSE CON LA OPCIÓN DISABLED

Valores :	DISABLED	Sin selector de monedas. Opción por defecto
	ALL FROM 100	Paga manualmente todas las fichas a partir de 100 (editable)
	PRIZES FROM 100	Paga manualmente las fichas ganadas (por premios) a partir de 100 (editable)

MECH COUNTER

Descripción : Permite asociar diferentes contabilidades (contadores electrónicos) a los contadores electro-mecánicos

Valores : Según mercado de destino

JACKPOT LIMIT

Descripción : Límite a partir del cual un Jackpot es pagado manualmente (por Empleado)

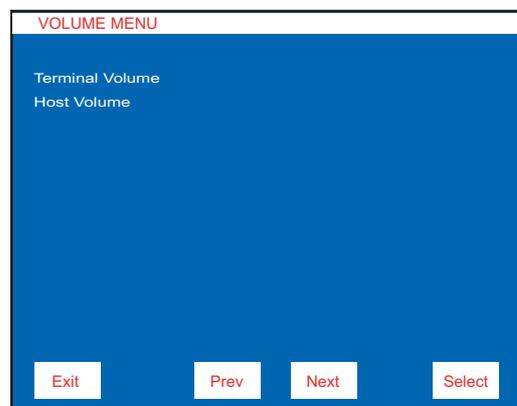
Valores :	DISABLED	Deshabilitado
	ALL FROM 100	Paga manualmente todas las superiores a 100 (editable)
	PRIZES FROM 100	Paga manualmente las fichas ganadas (por premios) a partir de 100 (editable)

13.2.5. Volume Configuration

Mediante esta fase se configura el volumen de sonido del Satélite (Terminal) y del Host.

Ruta de Acceso:

TEST > Configuration > Volume Configuration



**Figura 13.7 Ejemplo de Pantalla :
Fase Volume Configuration**

13.2.5.1. Terminal Volume

Esta fase permite modificar el volumen del Satélite

Ruta de Acceso:

TEST > Configuration > Volume Configuration > Terminal Volume

Exit: Sale de la fase.

Up: Aumenta el volumen

Down: Disminuye el volumen

Mute: Anula el sonido.

Accept: Graba el nivel de volumen escogido

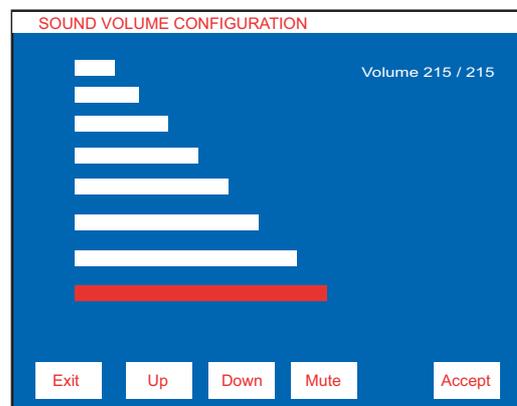


Figura 13.8 Ejemplo de Pantalla : Fase Configuración del volumen del Satélite

13.2.5.2. Host Volume

Esta fase permite modificar el volumen del Host

Ruta de Acceso:

TEST > Configuration > Volume Configuration > Host Volume

Exit: Sale de la fase

Up: Aumenta el volumen

Down: Disminuye el volumen

Mute: Anula el sonido

Next: Selecciona el sonido efecto sonoro

Play: Reproduce el sonido seleccionado

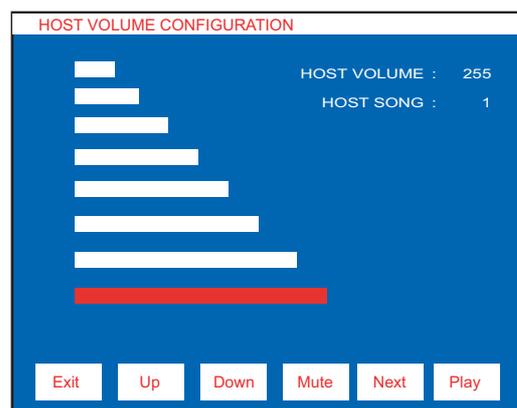


Figura 13.9 Ejemplo de Pantalla : Fase Configuración del volumen del Host

13.2.6. Limit Bet Zone

Mediante esta fase se configura el valor mínimo y máximo, en fichas, de las diferentes posiciones en el tapete de juego.

Ruta de Acceso:

TEST > Configuration > Limit Bet Zone

Exit: Sale de la fase

Next: Desplaza el cursor al campo siguiente

Up: Aumenta el valor

Down: Disminuye el valor

Speed: Aumenta el valor x1, x10, x100, x1000

Edit: Edita el parámetro seleccionado



Figura 13.10 Ejemplo de Pantalla : Fase Limit Bet Zone

A continuación se describen los parámetros programables en esta fase:

1 NUMBER

Descripción : Valor de la ficha mínimo y máximo en la apuesta para "PLENO" (1 número)

Valores : 1.....500.....1000.....1500.....2000.....2500.....3000.....3500.....4000.....4500.....5000

2 NUMBERS

Descripción : Valor de la ficha mínimo y máximo en la apuesta para "CABALLO" (2 números)

Valores : 1.....500.....1000.....1500.....2000.....2500.....3000.....3500.....4000.....4500.....5000

3 NUMBERS

Descripción : Valor de la ficha mínimo y máximo en la apuesta para "TRANVERSAL" (3 números)

Valores : 1.....500.....1000.....1500.....2000.....2500.....3000.....3500.....4000.....4500.....5000

4 NUMBERS

Descripción : Valor de la ficha mínimo y máximo en la apuesta para "CUADRO" (4 números)

Valores : 1.....500.....1000.....1500.....2000.....2500.....3000.....3500.....4000.....4500.....5000

5 NUMBERS

Descripción : Valor de la ficha mínimo y máximo en la apuesta para "CUADRO" (5 números)

Valores : 1.....500.....1000.....1500.....2000.....2500.....3000.....3500.....4000.....4500.....5000

6 NUMBERS

Descripción : Valor de la ficha mínimo y máximo en la apuesta para "SEISENA" (6 números)

Valores : 1.....500.....1000.....1500.....2000.....2500.....3000.....3500.....4000.....4500.....5000

12 NUM (COLUM)

Descripción : Valor de la ficha mínimo y máximo en la apuesta para "COLUMNA" (12 números)

Valores : 1.....500.....1000.....1500.....2000.....2500.....3000.....3500.....4000.....4500.....5000

12 NUM (DOZEN)

Descripción : Valor de la ficha mínimo y máximo en la apuesta para "DOCENA" (12 números)

Valores : 1.....500.....1000.....1500.....2000.....2500.....3000.....3500.....4000.....4500.....5000

18 NUMBERS

Descripción : Valor de la ficha mínimo y máximo en la apuesta para "APUESTAS SENCILLAS" (18 números)

Valores : 1.....500.....1000.....1500.....2000.....2500.....3000.....3500.....4000.....4500.....5000

13.2.7. Set Time / Date

Mediante esta fase se configura la fecha y la hora. La fecha y la hora aparece en los tickets de la impresora.

Ruta de Acceso:

TEST > Configuration > Set Time / Date

Exit: Sale de la fase

Prev: Desplaza el cursor al campo siguiente

Next: Desplaza el cursor al campo anterior

Dec: Disminuye el valor

Inc: Aumenta el valor

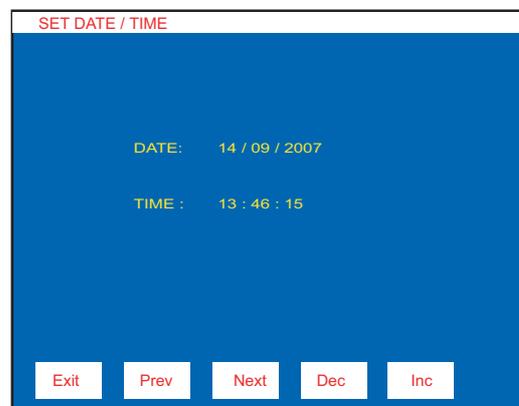


Figura 13.11 Ejemplo de Pantalla :
Fase Set Time / Date

13.2.8. Pam Configuration

Esta fase permite iniciar el protocolo de recaudación PAM (Protocolo Acceso a Máquinas).

Ruta de Acceso:

TEST > Configuration > PAM Test

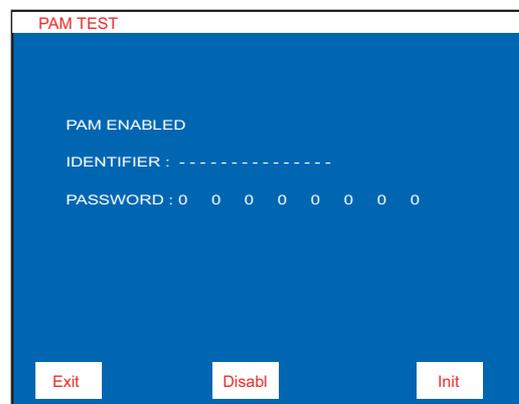


Figura 13.12 Ejemplo de Pantalla :
Fase Inicialización de Protocolos de Recaudación PAM



IMPORTANTE:

LA VELOCIDAD DE TRANSMISIÓN DE DATOS ES DE 9600 baudios.

13.2.9. Clone Configuration

Mediante esta fase TODOS los Satélites se configuran como el Satélite desde el que se ejecuta esta función

Ruta de Acceso:

TEST > Configuration > Clone Configuration

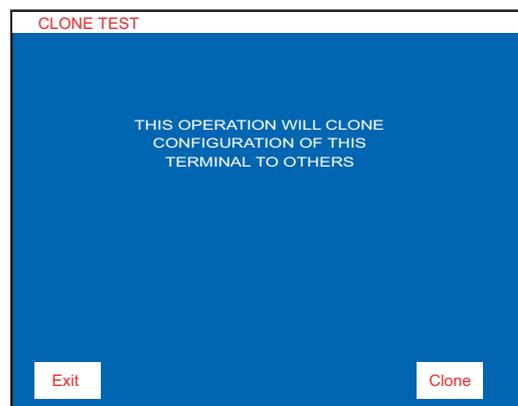


Figura 13.13 Ejemplo de Pantalla : Fase Clonación de Configuración

13.2.10. Jackpots Configuration

Permite la configuración de los parámetros relativos a los Jackpots del tipo Mystery (protocolo Mikohn).

Ruta de Acceso:

TEST > Configuration > Jackpots Configuration

More: Conmuta los pulsadores **Inc** y **Dec** por **Rest**, (restaura las opciones a los valores iniciales) y **Set** (programa la opción seleccionada) respectivamente.

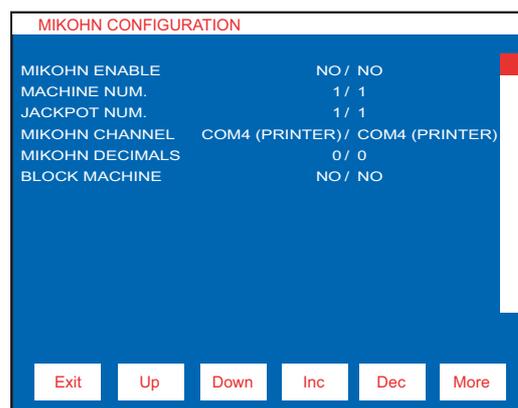


Figura 13.14 Ejemplo de Pantalla : Fase Jackpot Configuration



IMPORTANTE:

LOS SATÉLITES SE CONECTAN AL CONCENTRADOR MIKOHN A TRAVÉS DE LA CARTA CONECTORES (PUERTO **COM4** O **COM5**).

LA CARTA CONECTORES DEBE CONFIGURARSE DE FORMA ESPECIAL PARA SOPORTAR LA CONEXIÓN AL CONCENTRADOR MIKOHN. CONTACTE CON NUESTRO **SERVICIO POST VENTA** SI CUANDO ADQUIRIÓ LA MÁQUINA NO SOLICITÓ SOPORTAR JACKPOTS Y CON POSTERIORIDAD DESEA INCORPORAR ESTA FUNCIONALIDAD.

Para especificar el valor desde el cual se pagará manualmente un Jackpot, debe configurar el parámetro **CONFIGURATION > MONEY SYSTEM CONFIGURATION > JACKPOT LIMIT** (vea apartado **13.2.4 Money System Configuration > JACKPOT LIMIT** de este capítulo).

A continuación se describen los parámetros programables en esta fase:

MIKOHN ENABLED

Descripción : Habilita el sistema de gestión de Jackpots (protocolo Mikohn)

Valores : NO, YES

MACHINE NUMBER

Descripción : Identificador de número de máquina paraq sistema Mikohn, de acuerdo con la conexión hardware del concentrador

Valores : 1 ... 30

JACKPOT NUM

Descripción : Identificador de jackpot en el que participa el Satélite

Valores : 1 ... 7

MIKOHN CHANNEL

Descripción : Puerto de comunicaciones utilizado para la comunicación con el Host Mikohn

Valores : COM4 (PRINTER) Opción por defecto
COM5 (PAM) Opción en máquinas con impresora

MIKOHN DECIMALS

Descripción : Número de decimales con el que se transmite el valor del Jackpot

Valores : 0, 2

BLOCK MACHINE

Descripción : Bloqueo de la máquina cuando aparece un Jackpot

Valores : YES, NO

13.2.11. Service Language

Esta fase permite configurar el idioma de Servicio y el idioma de los mensajes de Servicio.

Ruta de Acceso:

TEST > Configuration > Service Language

Selected Service : Idioma de Servicio.

Selected in Game : Idioma mensajes de Servicio.

Exit: regresará al menú anterior.

Up.: ir a opción anterior.

Down: ir a opción posterior.

Select: seleccionar opción.

Restor: Restablecer opción.

Accept: Realiza los cambios.

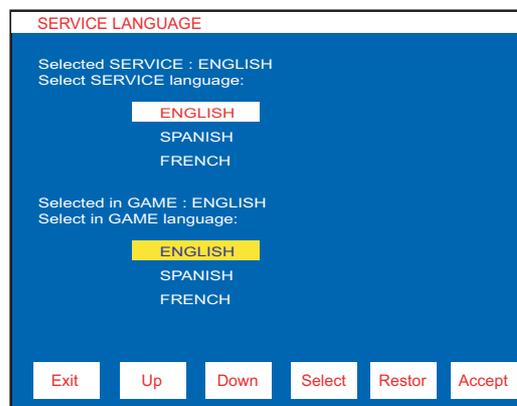


Figura 13.15 Ejemplo de Pantalla :
Fase Service Language

Esta página se ha dejado en blanco intencionadamente

Este capítulo describe los mensajes de error que puedan aparecer en la máquina y los procedimientos de recuperación.
Estas instrucciones están dirigidas exclusivamente a **Personal Cualificado de Servicio Técnico**.

CONTENIDO

14.1. Fuera de Servicio del Host	2
14.2. Fuera de Servicio del Satélite	2

14.1. Fuera de Servicio del Host

El Host descentralizado queda no operativo para jugar, pero se puede entrar en Servicio.

Cuando esto ocurre en la pantalla se visualizará un recuadro informando del error en el que ha caído el HOST.

En caso de que aparezca un error que no se pueda recuperar, es necesario apuntar todos los datos referentes al error para así facilitar el trabajo al Servicio Técnico.

Para recuperar estos fuera de servicio ver la siguiente tabla:

CÓDIGO	ERROR	DESCRIPCIÓN	RECUPERACIÓN
0	NO ERROR TYPE	Error genérico	Pulsar Restart y Servicio Técnico
1	NOT ENOUGH TIMERS	Timers agotados	Pulsar Restart y Servicio Técnico
2	TILT ERROR	Error de falta	Pulsar Restart y Servicio Técnico
4	INTERNAL COUNTERS ERROR	Error de contadores	Pulsar Restart y Servicio Técnico
5	DVD/PC ERROR	Error de comunicación con el DVD/PC	Pulsar Restart y Servicio Técnico
100	ERROR IN GAME	Error en juego	Pulsar Restart y Servicio Técnico
101	BET ERROR	Error de apuesta	Pulsar Restart y Servicio Técnico



Figura 14.1 Pulsador Restart (HOST)

14.2. Fuera de Servicio del Satélite

El satélite queda no operativo para jugar, pero se puede entrar en Servicio.

Cuando esto ocurre en la pantalla se visualizará un recuadro informando del error en el que ha caído el satélite.

En caso de que aparezca un error que no se pueda recuperar, se recomienda apuntar todos los datos referentes al error para así facilitar el trabajo al Servicio Técnico.

Para recuperar estos fuera de servicio, presionar el pulsador **RESTART** del satélite



Figura 14.2 Pulsador Restart (SATÉLITE)

A continuación se muestran los códigos de fuera de servicio del satélite:

CÓDIGO	ERROR	DESCRIPCIÓN	RECUPERACIÓN
1	RAM ERROR	Error de memoria RAM	Pulsar Restart
2	CRITICAL ERROR	Error de arranque crítico	Servicio Técnico
3	CRITICAL ERROR	Error de arranque crítico	Servicio Técnico
4	COIN ACC.ERROR	Error en el selector de monedas	Verificar el selector
5	NOTE ACC.ERROR	Error en el lector de billetes	Verificar el lector
6	NOT ENOUGH TIMERS	Error interno	Pulsar Restart
7	PAY ERROR	Error sistema de pagos	Pulsar Restart
8	HOPPER IN ERROR	Error en el hopper	Verificar el hopper
9	RAM ERROR	Error de memoria RAM	Pulsar Restart
10	PRINTER ERROR	Error de impresora	Verificar impresora
11	PROCESS MANAGER ERROR	Error interno	Pulsar Restart
12	HOPPER EMPTY	Hopper sin monedas	Recargar hopper
13	CS4 ERROR	Error de módulo CS4	Servicio Técnico
14	NOTIFY ERROR	Error de protocolo on-line	Pulsar Restart
15	MUSIC ERROR	Error sintetizador de sonido	Pulsar Restart
16	DRV LOAD ERROR	Error de carga de drivers	Servicio Técnico
17	HARDWARE FAILURE	Error de seguridad de Hardware	Servicio Técnico
19	RENTAL SYSTEM ERROR	Error de rental system	Servicio Técnico
20	TIME EXPIRED ERROR	Tiempo de vida de máquina agotado	Servicio Técnico
21	PROGRAM MEMORY ERROR	Error en la verificación de la integridad del programa	Servicio Técnico
22	TEST ERROR	Error en fases del Test	Servicio Técnico
23	MECH COUNTERS ERROR	Error de detección de contadores electro-mecánicos	Servicio Técnico
24	ERROR ETHERNET	Error de comunicación ethernet	Servicio Técnico
25	ETH LIGHT AND VIDEO	Error de comunicación con dispositivo de luces, display y viodeo	Servicio Técnico
26	TITO PRINTER ERROR	Error en impresión de ticket	Servicio Técnico
27	TITO TICKET ERROR	Error en entrada de ticket	Servicio Técnico
28	TITO VALIDATION ERROR	Error sistema validación TITO	Servicio Técnico
100	ERROR IN GAME	Error de juego	Pulsar Restart y Servicio Técnico
101	BET ERROR	Error de apuestas	Pulsar Restart y Servicio Técnico
102	ERROR CONTROL	Error de control de juego	Pulsar Restart y Servicio Técnico

Esta página se ha dejado en blanco intencionadamente

INSTRUCTION MANUAL
FOR AUTOMATED WHEEL

Zvonimir 2006.

Cylinder description

General

Roulette's cylinder is the basic component in constructing the automated roulette. Cylinder is the main component that generates the winning numbers. Cylinder works in a way that the ball is launched from the starting position that is located outside of the cylinder by a powerful fan, the ball is then launched through a system of tubes in the cylinder. After the ball is launched it enters the cylinder by a tangential path and circulates on the ball track. By circulating, the ball eventually loses speed and drops towards the disc with numbered chambers that is rotating in the opposite direction to the ball circulation. After reading the winning number the ball is swallowed by lifting the hat which enables the ball to drop into the start ramp that is also the start position for the next cycle. There is only one ball in the system. Our system is equipped with all the necessary motors.

In the basic version of the cylinder there are electronics and sensors; those components enable the reading of the winning number.

Version of the cylinder that has our control electronics has all the necessary sensors for detecting the winning numbers. Our control electronics enables You to manage the cylinder using the serial port.

Our product was made after years of research and development and meets all the needs of our customers. Experience that we've gathered over the years in metal and wood processing was used during the development of our cylinders.

Our cylinders differ from other manufacturers' cylinders by its unique design, quality of craftsmanship and work principles which all makes our cylinder very reliable and maintenance free.

Motors

In a standard system of the cylinder there are three motors. Two of them are DC and the main motor is AC.

Main AC motor is a three-phase motor especially prepared by installing special bearings and special shaft and with the design of the housing. Motor's basic function is to rotate the cylinder's disc. It's a three phase motor. Three-phase AC motor is easy to manage with frequency converters, it has a power output of 260W, motor is long lasting. In the motor system management you need to ensure that the frequency converter's parameters that match the motor's parameter's, in that way the management of the motor is ensured with minimal loses and minimal production of heat in the system.



Picture 1 AC motor

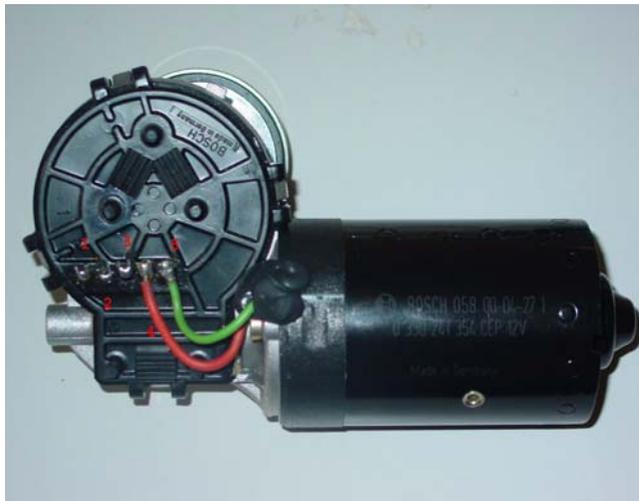
Motor is connected into a trinagle. Connectors are U, V, W, EARTH

Second motor is a DC motor that is located under the AC motor. Its function is to lift the hat in the game cycle so the ball can fall into the rotating disk and drop to the start position.

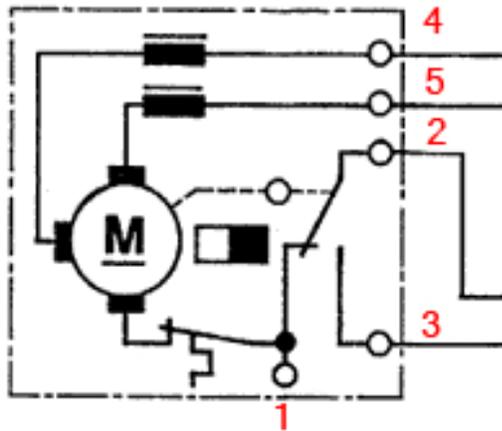


Picture 2 DC Lifter motor

Motor has a circular switch that enables you to control the complete circulation. Motor holder is designed to enable you to mount two micro switches that can be used for referencing the position.



Picture 3 DC Lifter motor



Legend:

1. circular switch,
2. circular switch,
3. circular switch,
4. low speed,
5. high speed

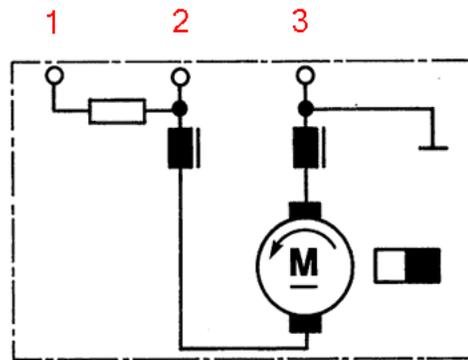
Picture 4 Scheme: Lifter motor connection points

Low speed is used in the motor control. When designing the power supply be aware that the “-“ pole is on the motor housing.

Third motor is located at the ball’s start position. Its function is to launch the ball into the system. The motor is controlled by the duty cycle duration. High speed is used in the motor control.



Picture 5 DC blower motor



Legend:

- 1 black-red (low speed),
- 2 black-yellow (high speed),
- 3 brown (earth)

Picture 6 Scheme: blower motor connection points

Sensors

Optical sensors are used to get the feedback from the cylinder.

Two optical sensors are used for the disk's revolution detection. First one is used as a reference and the second one is used to give the current number on the disk.

Third is a pair of optical sensors that are used for start position ball detection. This pair is composed of two dislocated components.

Fourth is a pair of sensors that are used for winning number ball detection. This pair is also composed of two dislocated components.

When using the standard ball reading system, two DB9 connectors are used to connect the sensors. When using our control electronics, connector with 20 pins is used to connect the sensors.

The cylinder is prepared for ball track circulation sensor. This sensor is mounted when using our control electronics.

Ball reading system

Ball reading system is a standard, shipped with our every cylinder. It's an electronics used to detect the winning number.

Ball reading system does NOT enable the motors' management.

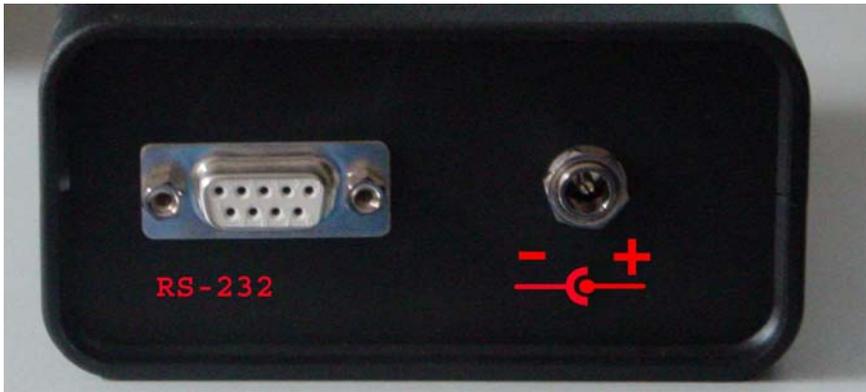
Ball reading system is composed of sensors and the ball reader control box.

Ball reader control box is a box that contains the processing module connected via two DB9 connectors to all the necessary sensors on the cylinder to read the winning number.

Serial port is used to send the messages containing the sensors status in the start position and the information about winning number detection.



Picture 7 Ball reading system



Picture 8 Ball reading system - front



Picture 9 Ball reading system - rear

Sensors are described in the Sensors chapter.

General Sequence format:

BR|{func}|{val}

BR - Standard seq. begin string

| - Separator or end character (ASCII 124)

func - 3 letter description of function

val - 3 letter or numeric value

Sequences list with description

BR|INI|

Sequence is sent on power-on, it can be used for hardware identification ex. BR is connected

BR|RDY|

Sequence is sent when there where no errors in self-test and BR is ready for reading

BR|WIN|{num}|

Sequence is sent THREE times with pause of 1 second when ball has been detected THREE times on SAME place. {Num} part is numeric value of wining number (0 to 36). By this, we ignore errors like reading bumping ball, or two or more balls. After that, BR waits for 10 seconds, and reading process begins again.

BR|CBL|

Sequence is sent when the reading is done. Sequence means Check for BaLl.

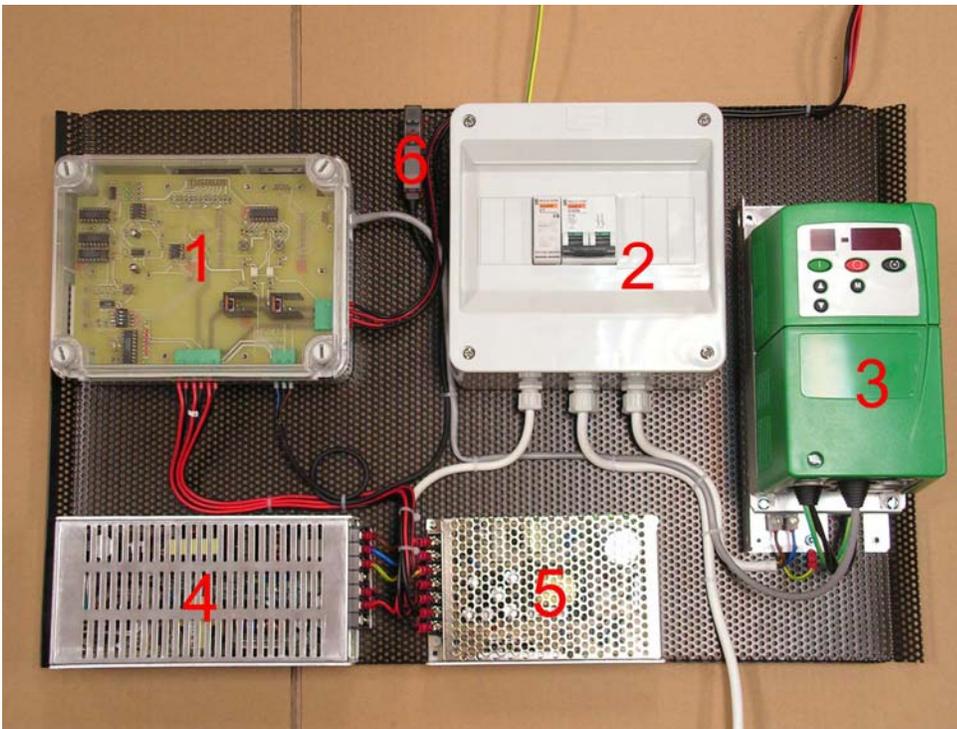
The ball must go under the wheel in start position for fan. After the ball, leave start position the sequence BR|RDY| is sent.

Control electronics

Building parts

Ball Reading & Control system is the system for building automated roulettes. System is composed with following parts:

1. control board
 2. fuse box
 3. controller for three phase motor
 4. power supply 12V for 220V
 5. power supply 5V and 12V for 220V
 6. optical fibre amplifier-sensor
 7. sensors(not on the picture below)
 8. two 12V DC motors (not on the picture below)
 9. one three phase motor (not on the picture below)
- (see picture below)



Picture 10 Kontrolno upravljacka elektronika.

Possibility of changing control software

System has possibility of changing controls software (firmware). Changing of program can be simple doing with PC thru serial port. (About programming details read below in this manual)

Communication to PC

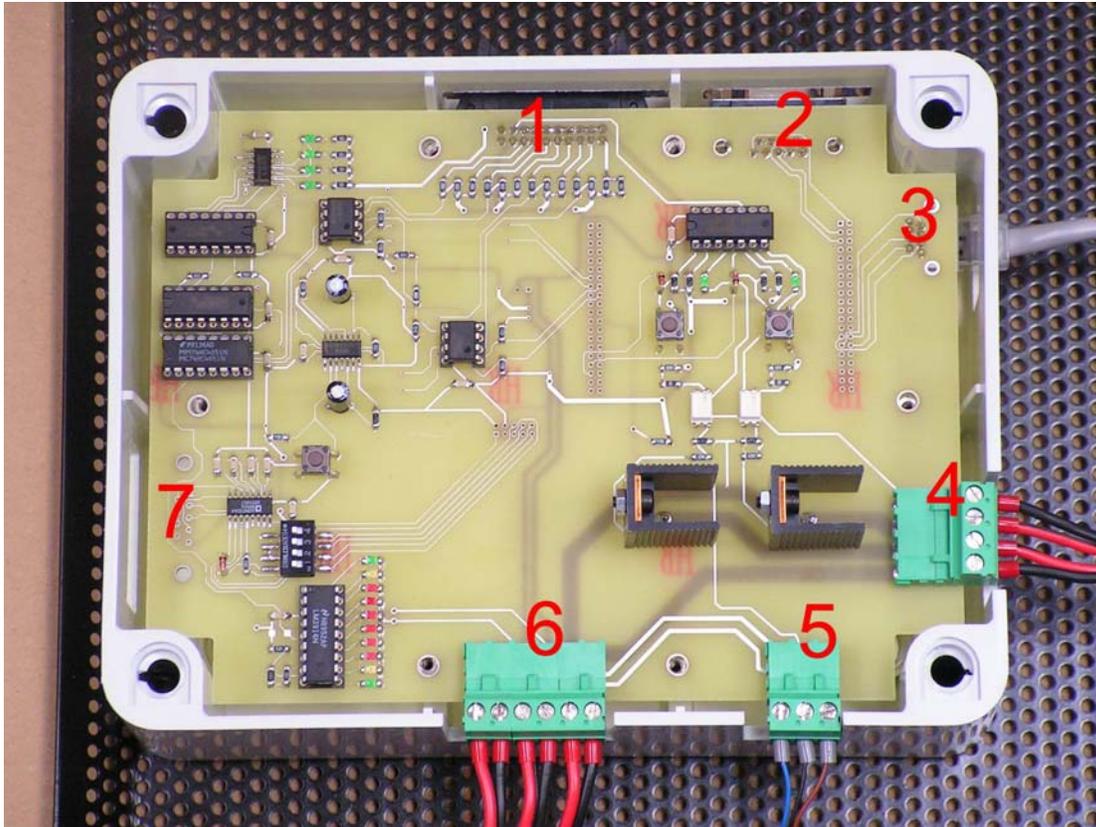
Control system exchange orders with PC with custom software on PC trough simple serial RS232 cable. Orders depend from software version.

Control board

Control board is heart of system. This board is equipped with processor board, electrical bridge between optical sensors and microcontroller, power part, RS-232 trans receiver, and part for optical presentation of sensor functioning.

Connections to control board

Control board has seven connectors on the edge (see picture below).



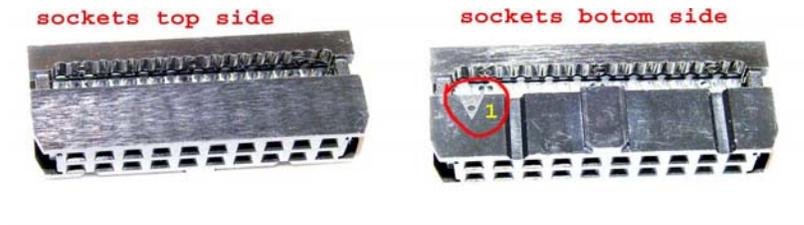
Picture 11. Control board

Legend:

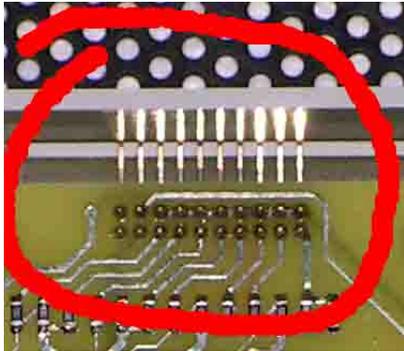
1. connector for sensors
2. connector for serial RS232 to PC
3. connector for RS485 to Motor Controller
4. power OUT connector for 12V motors
5. connector for optical amplifier
6. power supply connector 12V, 5V, 12V
7. connector for serial RS232 to PC for flashing new firmware.

Connector for sensors

Connector for sensors is ribbon socket (see picture 12.), and it must be connected on STRIP 20 MALE (see picture 11. position 1. or picture 13. detail). Socket must be connected on STRIP with top side on top, bottom side on bottom.



Picture 12. Connector for sensors



Picture 13. Sensors socket Connection point

Conector for serial RS232 to PC

To connect PC with control board must be used simple serial cable with male and female DC9 connector on the ends. The cable must have minimum three wires (RXD, TXD, GND). (See picture 11. position 2.)

On PC serial port must have following configuration: 19200 baud, 8 data bits, 1 stop bit, no parity, no flow control.

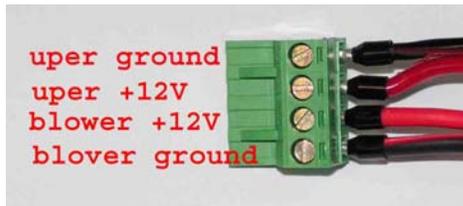
For protocol, details see about software bellow in document.

Connector for RS485 to Motor Controller

Motor controller is connected to control board through RJ-45 connector (see picture 11. position 3.) This is RJ-45 connector male.

Power OUT connector for DC motors

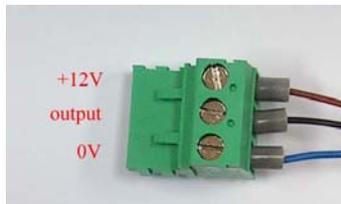
This connector served for power two motors 12V DC. One motor is blower, another motor, lifter, served for swallowing ball in system. (see picture 11. position 4.) For detailed description of connector pins see picture 14.



Picture 14. Connector for DC motors power

Connector for fiber optical amplifier

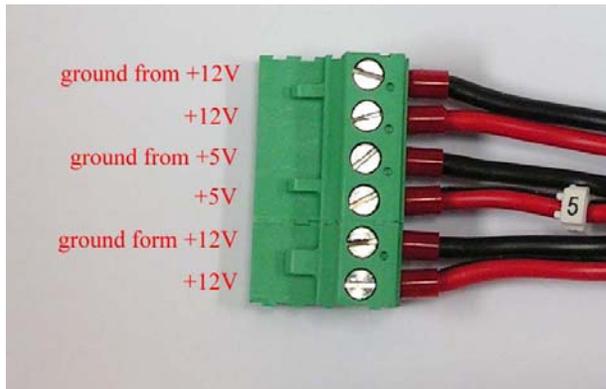
This connector bring power to optical amplifier and take signal from them to control board.



Picture 15. Connector for optical sensor.

Power supply connector 12V, 5V, 12 V

This connector bring power on control board (see picture 11. position 5.). Pay attention!
Detailed description of connector pins see on picture 16.



Picture 16. Connector for power supply

Programming connector

This connector has only function for connect PC to programming new software into microcontroller board. The connector and cable is same as for conector for serial RS232 to PC(see picture 11. position 6.). For programing read below in this manual.

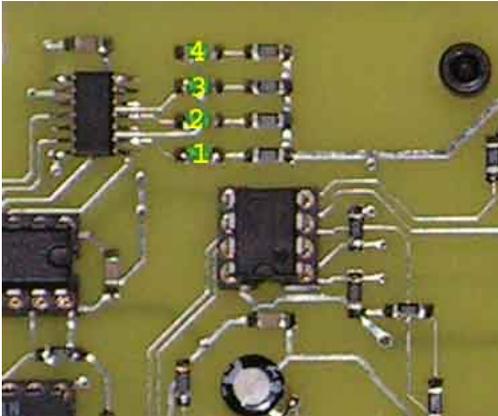
Added possibility on control board

On the board exist push buttons and led diodes for diagnostic purpose.

For all operations transparent cover must be removed.

Optical sensor diagnostic

On the board is part with witch is possible to see signal from sensors(win number, zero, number, ball in start position). 4 green leds placed in board's uper left corner sign witch sensor is observed. (see picture 17.)

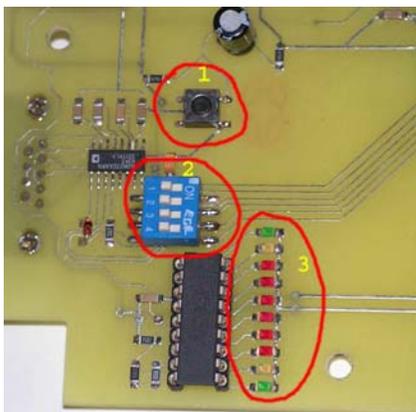


Legend:

1. win number
2. ball in start position
3. number
4. zero

Picture 17. 4 led diodes display for actual sensor signal

To change sensor pair that is observed short push the button above, right from DIP switch (see on the picture 18.). After a few second next led diode from picture 17. is on. and so on. If 4th led is on, after button is pushed 1st led is on.



Legend:

1. push button
2. dip switch
3. sensor level led diodes

Picture 18.

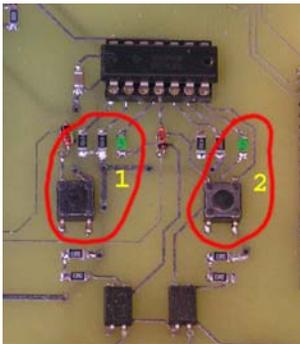
On picture 18. position 3. are led diodes which show level of signal on chosen optical sensor. If receive side see transmit side on is lower orange led. If light beam is cut all led diodes are off.

For diagnose purpose roulette's disc must be turn by manually, slow.

12V motors manually power ON

On the control board in power part placed are two buttons for manually power ON 12V motors separately. Beside each button exist led diode for giving signal motor is ON. Button and led for blower motor are placed left (see picture 19. position 1.) and button and led for upper motor is placed right (see picture 19. position 2.).

For motor blower until button is pressed motor is ON. If sensor connector is disconnected for upper motor is same. If sensor connector is connected upper motor stay ON until last circle is finish.



Legend:

1. push button for blower & led diode
2. push button for upper & led diode

Picture 19.

Programming control board with another software

In a few steps new software can be loaded in control board.

Follow next steps to program control board:

1. Disconnect power from control board by pulling connector from chapter Power supply connector 12V, 5V, 12 V.
2. Connect PC with serial cable to control board on connector from chapter Programming connector.
3. push ALL switch on DIP switch (see picture 18. position 2.) to position ON
4. On PC with WINDOWS run program RFU.exe
5. In menu SETUP-> COMMUNACTION set port and speed
6. In menu SETUP-> FILE LOCATIONS set file locations for requested files.
7. Connect connector from point 1. in board to power ON board
8. In menu FILE-> LOAD FLASH IMAGE set the location for file ----
NEW_PROGRAM_NAME.bin and press OK. FLASHING procedure is on the way.
Follow the message on window.
9. After flashing is finished turn the power off like in point 1.
10. Disconnect programming cable
11. Return all DIP switch to position OFF
12. Power ON like in point 7.

Before all programming steps on PC must be accessible following files: RFU.exe, coldload.bin, pilot.bin, Flash.ini and file with new program with extension .bin an example New_program.bin.

Fuse box

Fuse box (see picture 10. position 2.) in system insurance are one circuit breaker and one 2 pole fuse. Their purpose is to isolate motor controller (see picture 10. position 3.).

Controler for three phase MAIN AC motor

Controller (see picture 10. position 3.) drive three phase motor. This part have control board with buttons. Do not push any of that buttons because all settings are sets on properly value. On display is shown speed in Rotation Per Minute.

Power supply 5V 12V for 220V

Power supply 12V (see picture 10. position 4.) supply control board with 12V. It can achieve 12V 150W max. Power supply 5V, 12V (see picture 10. position 5.) supply control board with 5V and 12V. It can achieve 60W max.

Power supply power directly from 220V.. For protection of overloading they has fuse in box under cover.

Connecting control system to environment

For connecting system to environment must be following next steps:

Follow next steps exactly for safety reason to avoid electrical shock.

1. Disconnect all power.
2. Pull all fuses down on fuses box(see picture 10. position 2.)
3. Connect three phase motor to controller (see picture 20.)
4. Connect sensors from roulettes wheel to control board. (read chapter Connector for sensors)
5. Connect 12V motors to control boards. (read chapter Power OUT conector for DC motors) and see cable from motors.

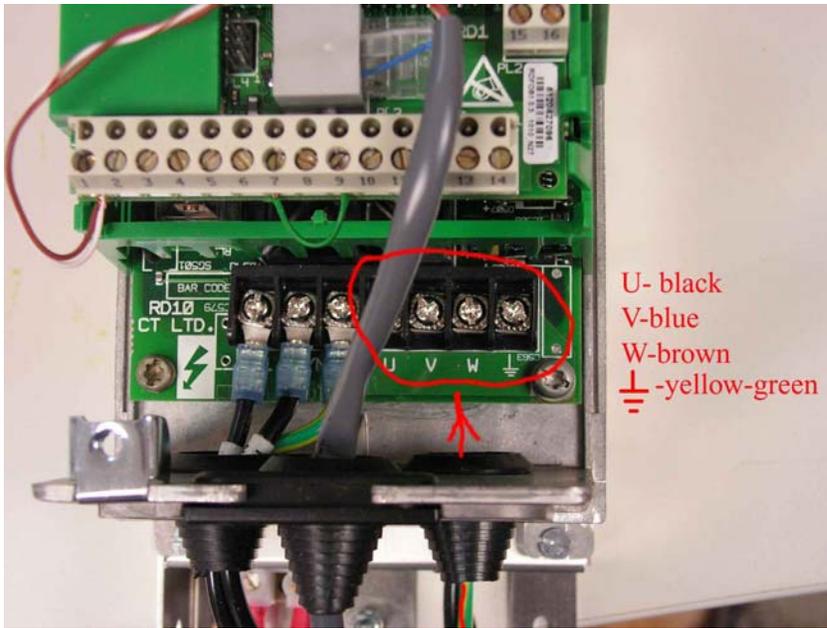
Lifter-> red wire + red wire with mark "1",

black wire + black wire (pair to red with mark "1").

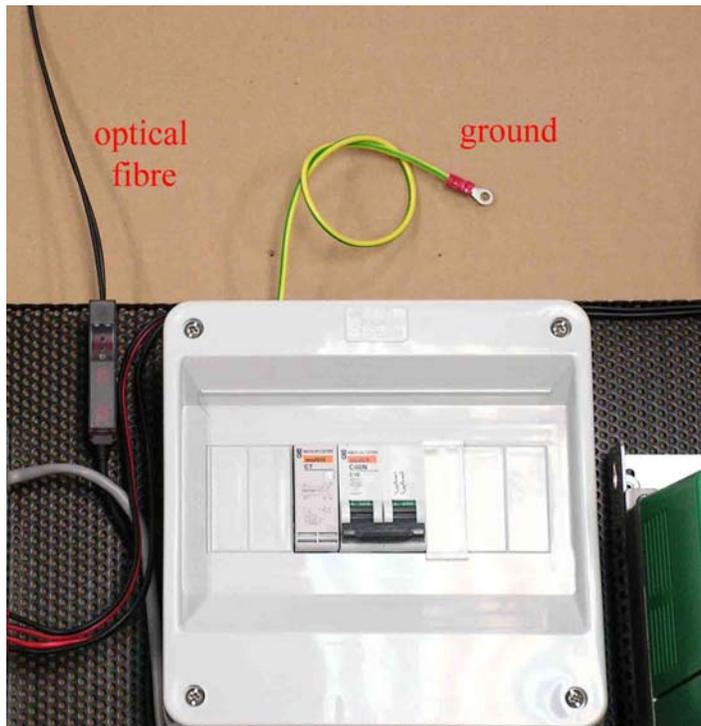
Blower-> black-yellow + red wire with mark "2"

brown + black (pair to red with mark "2")

6. Connect optical fiber to amplifier for optical fiber (see picture 21)
7. Check all other connectors
8. Make connection to roulettes metal outlet to earth-ground(see picture 21.)
9. Pull all fuses up on fuse box(see picture 10. position 2.)
10. Connect 220V AC mains power to control system: Brown = L1 (HOT), Blue = N (NEUTRAL), Yellow-green = PE (Earth ground).



Picture 20. Connecting MAIN motor



Picture 21.

Operation description

System is with PC via RS-232 port guided. PC sends command to control and receive answer. Answer on command can be command acceptance and executing or command refusing and not executing or only answer with error for not recognized or command with bad CRC.

Communication is secured with CRC check which is part of command. Both command and answer are checked with CRC.

Commands and answers have fixed format:

BR|cmd|num|crcx|ST or BR|cmd|crcx|ST

BR **B**all **R**eader

cmd any possible command 3 letters

num number part of command in dec. format

crcx CRC number in hex. format 16 bit or from 0000 to FFFF

ST **S**Top

Every command must end with CR sign (CHR 13)!

Every received command ends with sign ? (question mark)

Commands

Possible command are:

IDE give manufacture abbreviation as answer

command: BR|IDE|crcx|ST answer: BR|TAR|crcx|ST

SWV return software version in control

command: BR|SWV|crcx|ST answer: BR|SWV|08.00|crcx|ST

MIN served for disc motor initialization. Command have numerical part
0 for motor stop and power of motor and 1 for motor power on and set
speed 0 rpm.

command: BR|MIN|0|crcx|ST answer: BR|MIN|0|crcx|ST

command: BR|MIN|1|crcx|ST answer: BR|MIN|1|crcx|ST

MGO set motor speed in rpm (Rotation Per Minute) with numerical part

command: BR|MGO|25|crcx|ST answer: BR|MGO|25|crcx|ST

KGO is used for shooting ball from start position in roulette. Numerical part determine time interval in witch blower for shooting the ball is active. Time is set in ms. Command answer may have numerical value 1 if command is executed or value 0 if command is not executed. If the ball is in start position command will be executed, if it is not in start position the command will be not executed.

command: BR|KGO|1500|crcx|ST answer: BR|KGO|1|crcx|ST

KAB with KAB we order swallowing the ball from win position on roulette to start position for command KGO. If command is executed it return numerical 1, if it is not executed return 0. If ball is in start position the command is not executed.

command: BR|KAB|crcx|ST answer: BR|KAB|1|crcx|ST

BRS set number time the ball need to be detect in same number field. Default value is 3.

command: BR|BRS|3|crcx|ST answer: BR|BRS|3|crcx|ST

STA sta command is used for detection of actual roulettes status. Command have not numerical part, but answer it have. Numerical part in answer show following:
0 say the ball is not in start position, not in win field. Ball is in round orbit.
1 say the ball is in start position.
2 say the ball is detected in number field.
6 mean the ball is detected in same number field BRS time. On other words the ball is in win position.

command: BR|STA|crcx|ST answer: BR|STA|6|crcx|ST

WIN return win number. Its purpose is for take win number when command STA return answer 6.

!!! For double zero wheel “00” is in win number “37” !!!

command: BR|WIN|crcx|ST answer: BR|WIN|3|crcx|ST

ERR is only answer message. Witch serve for sign of wrong command code or bad CRC.

command: BR|WIN| wrong CRC |ST answer: BR|ERR|001|crcx|ST

TYP set type of roulettes. 0 for European with one zero, 1 for American with two zeros. Default value is 0. European type.

command: BR|TYP|1|crcx|ST answer: BR|TYP|1|crcx|ST

LUD is only command witch served for report ball speed in orbit when rounding. After ball is fired in cylinder you can poll relative speed from ball in orbit. Every one second poll control electronic with command BR|LUD|crcx|ST and receive relative speed of time ball need for one revolution. With this data you can decide when bates will be closed.

command: BR|LUD|crcx|ST answer: BR|LUD|757|crcx|ST

EID command is used for authorization of user. At power on you must send EID command with user code (default is 000000000) and wait for answer about 10 seconds. Answer must be OK. After OK answer you can send other commands.

Command: BR|EID|000000000|crcx|ST

Answer: BR|CMP|OK|crcx|ST or BR|CMP|FAILED|ST

KAJ command is used for immediate swallow the ball I the case of wrong game.

Command: BR|KAJ|cecx|ST answer: BR|KAJ|1|crcx|ST

CRC description

CRC check implemented in communication use CCITT standard. This is 16 bit CRC with truncated polynomial in hex format 0x1021 with initial value in hex format 0xFFFF.

CRC checksum is applied to all ASCII-char inclusive sign “|” before “crcx|ST” part of command or answer.

Example command: BR|MGO|25|248D|ST

For command above CRC “248D” is calculated for “BR|MGO|25|” char array. In following lines are command examples with calculated CRC.

```
BR|MGO|40|69D8|ST
BR|MGO|25|248D|ST
BR|MGO|60|07B8|ST
BR|MGO|10|8228|ST
BR|MIN|0|5562|ST
BR|MIN|1|6653|ST
BR|SWV|0F03|ST
BR|IDE|301C|ST
BR|KGO|10000|F74F|ST
BR|BRS|5|A510|ST
BR|BRS|2|3C87|ST
BR|WIN|174A|ST
BR|STA|CCB7|ST
```

Request for control software on running PC

PC software leads game circle. At first, your software must activate with

BR|EID|xxxxxxxx|crcx|ST the control electronic. xxxxxxxx must be valid code.

Default code is “000000000” (nine zeros). After receive BR|CMP|OK|crcx|ST you can start the cylinder. Next command should be MIN|1| to set the motor to receive speed command. Next set the number time needed for ball be present in number field with BRS|number time| (default is 3).

Now PC control software can start roulette to turn with MGO|speed| in rpm. All time you can with the command STA checking status of roulette, and change speed. Roulettes with wheel in turning all time check for the ball in number field and you can take any moment information with STA for the ball. You control time between two games. When your software receives STA command answer 6 you can ask for win number with WIN command. Next to make is to swallow the ball with KAB. Make pause for “bates please” a with KGO command fire the ball in roulette. Between all commands, you can control motor speed with MGO command.

When your software power down the whole system the last command you must send is MIN|0|. With that command, the motor windings are power off.

Example of software for Windows OS

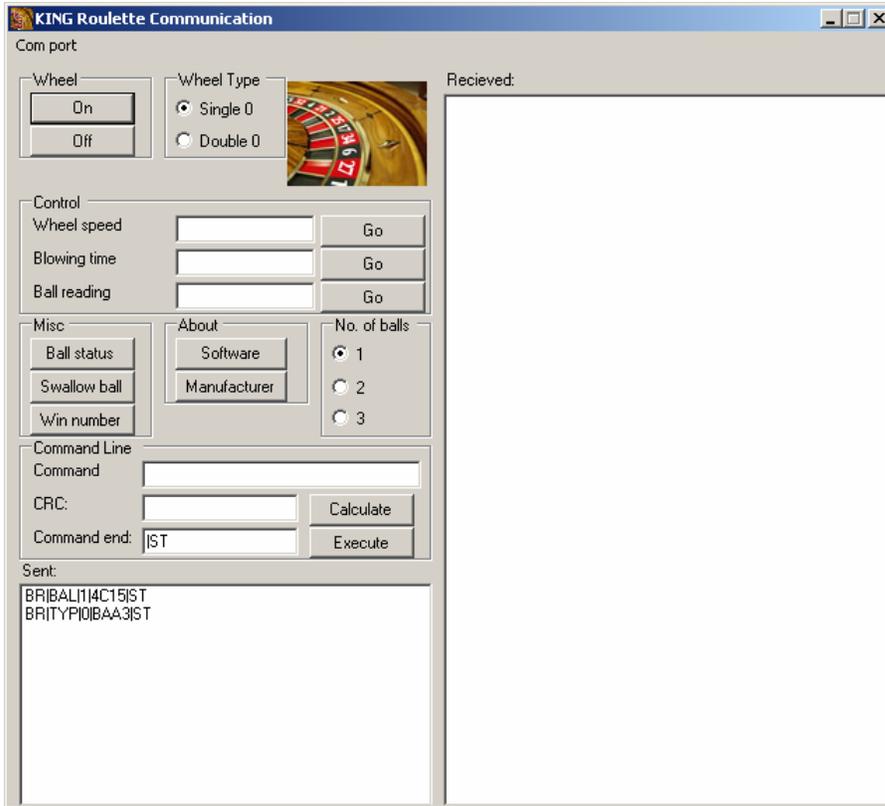
With this program Control system can be tested and observed its behavior.

Installation

Run RCSSetup.exe. All files must be in one folder. Following files must be present: RouletteCommunication.exe, RouletteCommunication.exe.config, rulet.jpg, sax.communications.community.dll.

Running program

To start program run file: RouletteCommunication.exe. Following window must be present (see picture 22.).

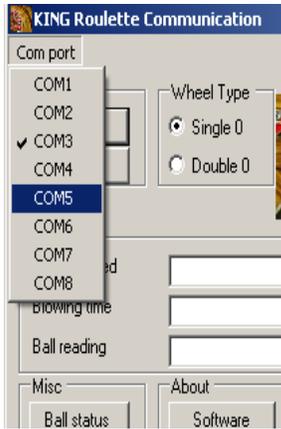


Picture 22. Roulette Communication application

If following message received (see picture 23.). New com port must be chosen in menu Com port (see picture 24.).



Picture 23.



Picture 24.

Using program RouletteCommunication

Using program is simple. With mouse click on button program sent complete command to control board. Message witch is sent is present in “Sent:” text box on program window. Answers from control board from system can be observed in “Received:” text box.

Commands with variable numerical part have beside button small text box for writing numerical value.

Note: for use this program on Pc must already exist .Net Framework 1.1

Wheel General Technical parameters

Mechanical parameters:

-Dimension:

-Weight: 175 kg

Electrical parameters:

-AC MOTOR:

System:	3 phase motor
Nominal power:	$P_m=0.26$ kW
Rated voltage:	Y connection $U=400$ V
Nominal windings current:	$I_n=0.95$ A
Nominal frequency:	$f_n=50$ Hz
Nominal RPM at 50Hz	$n_N=650$ RPM
Cos φ	0.67
Protection:	IP44 I.C.I.F

DC MOTOR LIFTER:

Voltage: 12V

Nominal Power $P_n=13/11\text{W}$

Nominal Current $I_n= 3,5/3,5\text{A}$

Max Current $I_{max}=22/26\text{A}$

Nominal RPM $n_N=32/50\text{ RPM}$

Nominal Friction force $M_n=4/2\text{ Nm}$

Start Friction force $M_a=40/32\text{ Nm}$

Ratio 63:1

Direction: L

Protection: IP23

Weight : 1,2 kg

-DC MOTOR BLOWER:

Voltage: $U_n=12\text{V}$

Nominal Volume flow $V=190\text{ m}^3/\text{h}$

Nominal Current $I_n= 6\text{A}$

Max Current $I_{max}=10\text{A}$

Nominal RPM $n_N=2000..2500\text{ RPM}$

Direction: L

Protection: IP10

Weight : 0,64 kg

-Standard electronic:

Power supply: DC 12V min. 500mA

Serial connection parameter:

- RS232 standard
- Speed 115200
- parity NONE
- bits 8
- STOP bit 1
- HARDWARE flow control NONE

Serial Connection cable:

DB9 male - DB9 female

2 ----- 2

3 ----- 3

5 ----- 5

-Control electronic:

Power supply: AC 220V 50Hz min. 500W

Serial connection parameter:

- RS232 standard
- Speed 19200
- parity NONE
- bits 8
- STOP bit 1
- HARDWARE flow control NONE

Serial Connection cable:

DB9 male - DB9 female

2 ----- 2

3 ----- 3

5 ----- 5

-Working condition:

-Outside ambient temperature: 45 C degr.

-Inside (under) ambient temperature: 65 C degr.

-Enviroment:

Humidity: 45-90%

Power supply: 220V 50Hz min 500W uninterruptable

Position: Cilindar mora biti u vodoravnoj poziciji

Disassembling of the main components:

The first thing to disassemble is the glass dome, when taking off the dome you must be very careful not to damage the dome.

After you've removed the dome you have access to rest of the components.

First thing to remove is the ballerina, to remove the ballerina you must unscrew the balerina (counterclockwise) as shown on the picture below



Picture 25.

When doing this procedure pay attention to the weight of the ballerina, if you're not carefull you could drop the ballerina and damage the hat or any other component. In order to avoid damage ballerina must be held firmly.



Picture 26.

You now have access to the disc which is positioned under the ballerina, to remove that disc you will need one M5 screw, remove the disc as shown on the picture.



Picture 27.



Picture 28.



Picture 29.

To remove the next component you will need a M5 imbus wrench, unscrew the screws as shown on the picture.



Picture 30.



Picture 31.



Picture 32.



Picture 33.

Pull out the next component as shown on the picture



Picture 34.

After removing these components you can remove the hat, remove the hat as shown on the picture



Picture 35.



Picture 36

You have now reached the disc, disc is fastened with three imbus M5 screws. Disc is also not light so when removing it you have to take it's weight into consideration. To remove the disc you will need one of the components that you've removed earlier. Fasten the component (pic.), unscrew three M5 imbus screws and lift the disc (pic.) slowly and carefully to avoid any damage to the plating



Picture 37.



Picture 38.



Picture 39.



Picture 40.



Picture 41.

You have now removed the disc.

Now pay attention to the details that will be shown on the next couple of pictures. These pictures show what is positioned under the disc and purpose of each component.



Picture 42.

Picture 42. shows the sensors that are used for reference of the „0“ and rest of the numbers according to the position of the „0“



Picture 43.



Picture 44.

Picture 43. and picture 44. shows the screws which are used to level the plate.



Picture 45.

Picture 45. shows the screws that are used to fasten the main motor



Picture 46.

Picture 46. shows casing of the receiving foto transistor wich is a part of the sistem for reading the winning number



Picture 47.

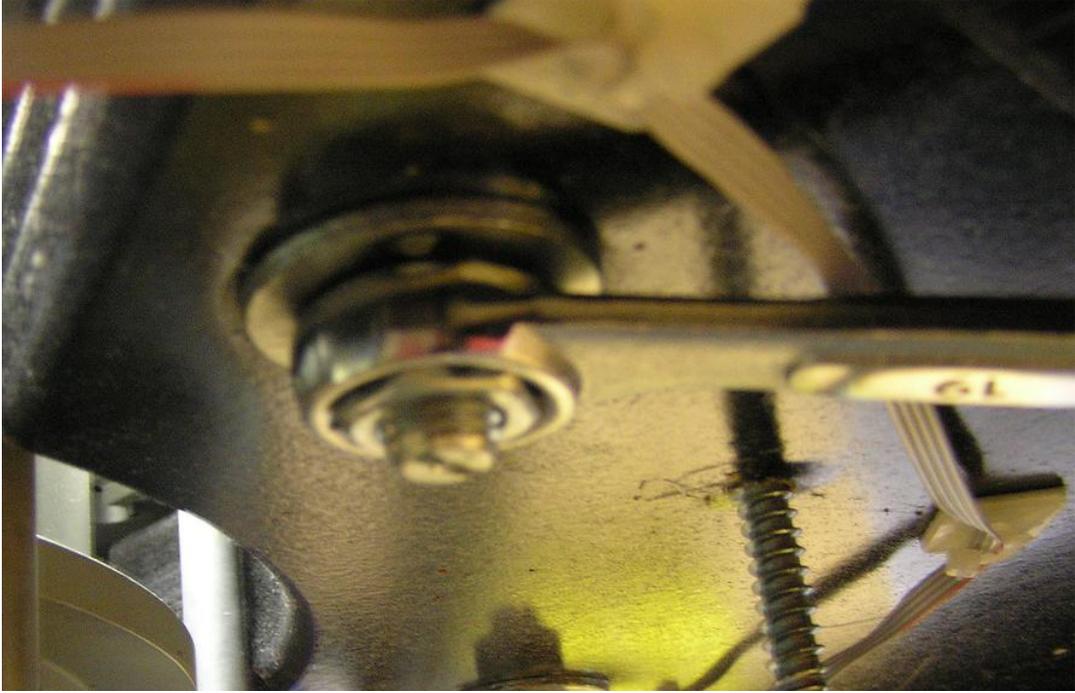
Picture 47 shows the position of the transmitting diode that is placed in the wooden frame.

How to adjust height of the discs housing according to the wooden frame:

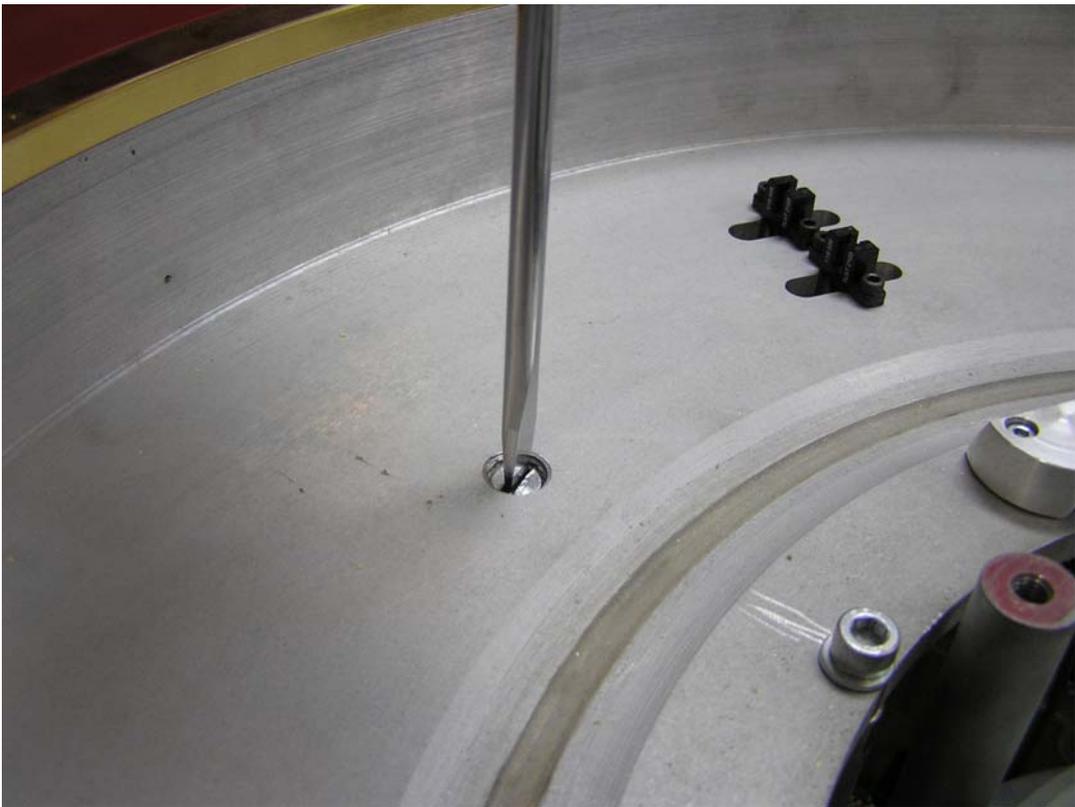
Height of the discs housing is adjusted by screws which are shown on picture 48, first loosen the nut shown on picture, then adjust height by turning the shown screw clockwise (to lift the housing) or counterclockwise (to lower the housing). When optimal height is achieved fasten the nut shown in picture, When fastening the nut it's important that the screw doesn't move in order to keep adjusted height (level between wooden frame and discs housing).



Picture 48



Picture 49



Picture 50

Assembling main parts:

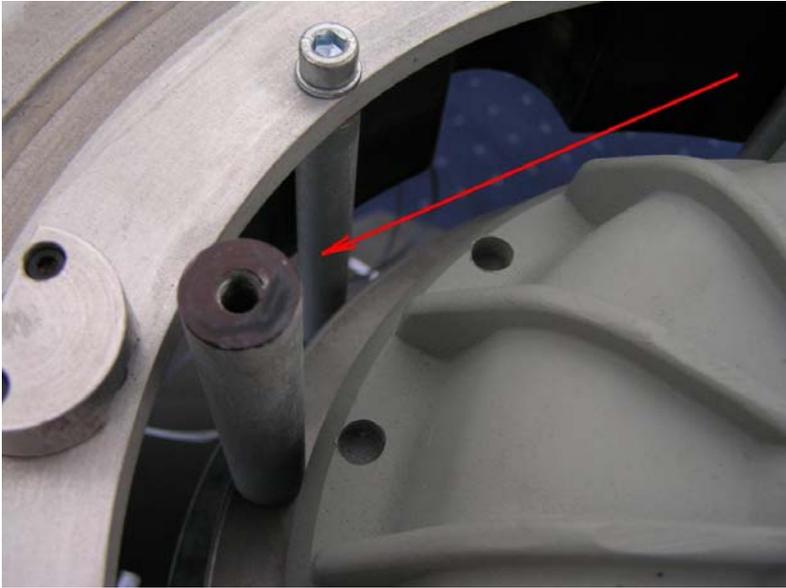
After leveling discs housing you can proceed to assembling the disc and other parts, this will be explained in following text.

Assembling the disc:

Disc is leveled with the main motor in a certain position, that position is marked on the disc and on the motor, it's very important that these marks match when assembling the disc and the motor. Marks will be shown in the pictures.



Picture 51



Picture 52

After positioning the disc fasten the disc with three M6 screws.

Next thing to mount is the hat, the hat also has a mark that determines the position how it must be mounted (shown on the picture)



Picture 53

After mounting the hat put in the distancer for bearer of the ballet dancer as shown on the picture



Picture 54

Now you can put in the bearer of the ballet dancer, after putting it in place fasten the bearer with three M6 Allen screws as shown on the picture.



Picture 55

After mounting the bearer you can mount the ballet dancer. Turn the ballet dancer clockwise, be careful, don't drop the ballet dancer, it will damage the plating if dropped.



Picture 56



Picture 57

Components that are used to put the ball in play:

When wheel is working this is the starting point of the cycle. On this picture you see the starting ramp and the blower motor. When the ball is in position sensors will allow the blower motor to work and the electronics will set the parameters for the next cycle. The ball is then launched on the ball track trough the tube (black tube).

Pay attention that the tube is in place (in the starting ramp and in the wooden frame) and tightly fixed so that you would ensure a good exhaust of the ball.

Starting ramp with blower motor and entrance of the tube in the wooden frame:



Picture 58

Fixing of the tube:



Picture 59

Levelling the wheel:

When the wheel is placed you need to level the wheel so that you would ensure proper use.

You can level the wheel by adjusting screws clockwise or counterclockwise depending on wished direction

Screws for leveling the wheel:



Picture 60.



CIRSA

business to business

UNIDESA GAMING & SYSTEMS

Pi i Margall, 201 08224 Terrassa Barcelona SPAIN

Tel. + 34 93 739 67 48 Fax + 34 93 739 68 45

e-mail: infounidesa@cirsa.com