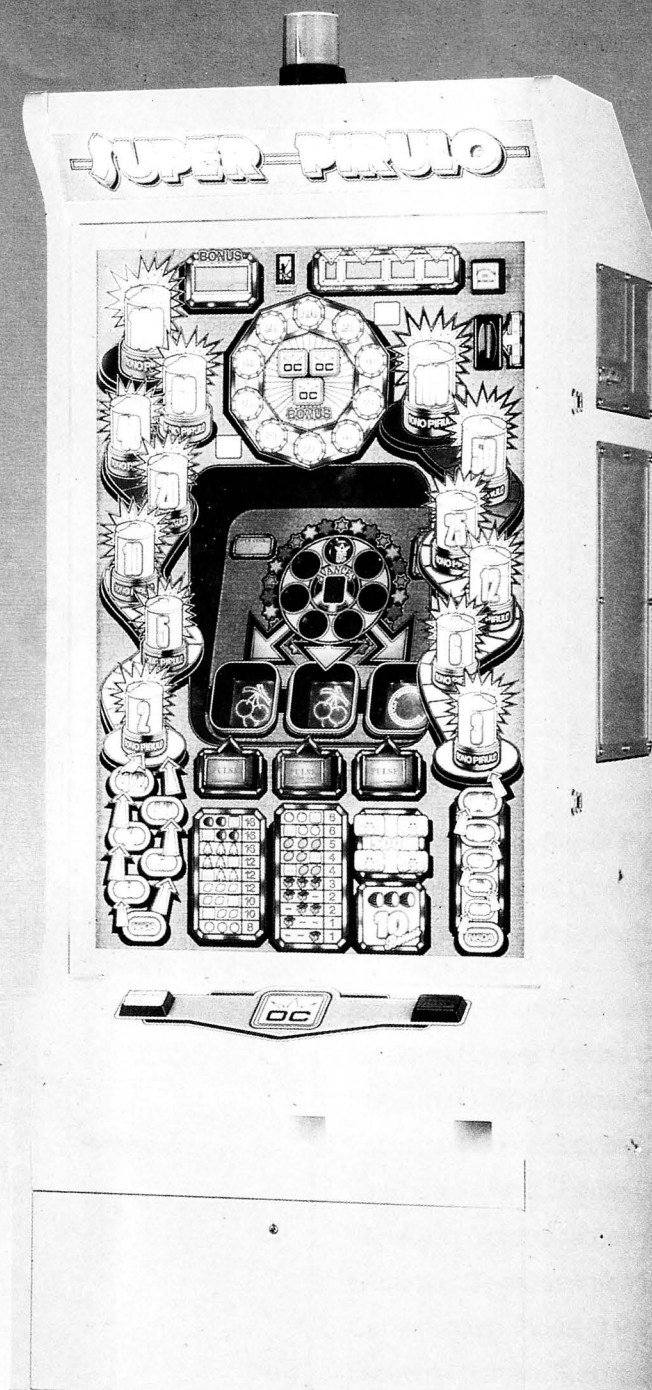
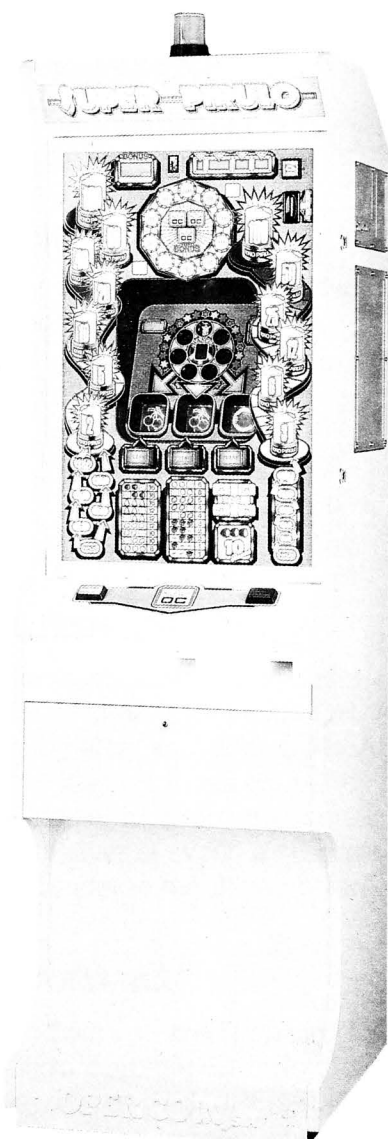




MANUAL TECNICO SUPER-PIRULO



OPER COIN, S.A.



Indice	Págs.
Micro Switches Super Pirulo	3
Esquema General Control Placa C.P.U.	4 - 5
Esquema General Entradas y Etapa Sonido Placa C.P.U.	6 - 7
Esquema General Salidas Placa C.P.U.	8 - 9
Esquema General Salidas C.P.U. Sección 1	10 - 11
Esquema General Salidas C.P.U. Sección 2	12 - 13
Esquema General Salidas C.P.U. Sección 3	14 - 15
Esquema General Salidas C.P.U. Sección 4	16 - 17
Situación Componentes Placa C.P.U. 1	18 - 19
Situación Componentes Placa C.P.U. 2	20
Conexión Placa C.P.U.	21
Esquema General Fuente de Alimentación	22 - 23
Situación Componentes Placa Fuente de Alimentación	24 - 25
Conexión Placa Fuente de Alimentación	26
Esquema y Componentes Placa Ruleta Comodín	27
Esquema y Componentes Placa Dígitos	28 - 29
Orden de Frutas en Displays	30
Selector "L 50 + Soporte Selector"	31
Contabilidad Pirulo.	
- Pulsadores.	
- Contador de Monedas.	
- Contabilidad por Dígitos.	
- Puesta en Hora.	
- Instalación de la Máquina.	
- Impresión del Ticket.	
- Salida de Contabilidad	32 - 33

MICRO SWITCHES SUPER PIRULO

CONTROL DE PORCENTAJE

El porcentaje se controla con los switches 1 y 2 del modo siguiente:

SW1	SW2	%
OFF	OFF	76
ON	OFF	78
OFF	ON	80
ON	ON	84

TEST DE LUCES

Para realizar el test de luces basta con poner el micro switch n.º 3 en la posición ON. AL, encender la máquina y pulsar pulsador DOBLAR TURBO se encenderán todas las luces del panel; con el pulsador PULSE izquierdo, avanzarán una a una todas las lámparas. Al volver el switch a su posición normal y apagar y encender la máquina volverá al juego normal.

JUEGO AUTOMATICO

Con el micro switch n.º 6 en posición ON, la máquina entra en juego automático introduciendo créditos con el pulsador de RECUPERACION MONEDA y haciendo todos los pagos automáticamente. Al

poner el switch en posición de juego se producirá un reset.

TEST DE CONTABILIDAD

La máquina dispone de unos contadores internos que guardan la contabilidad y los refleja en displays.

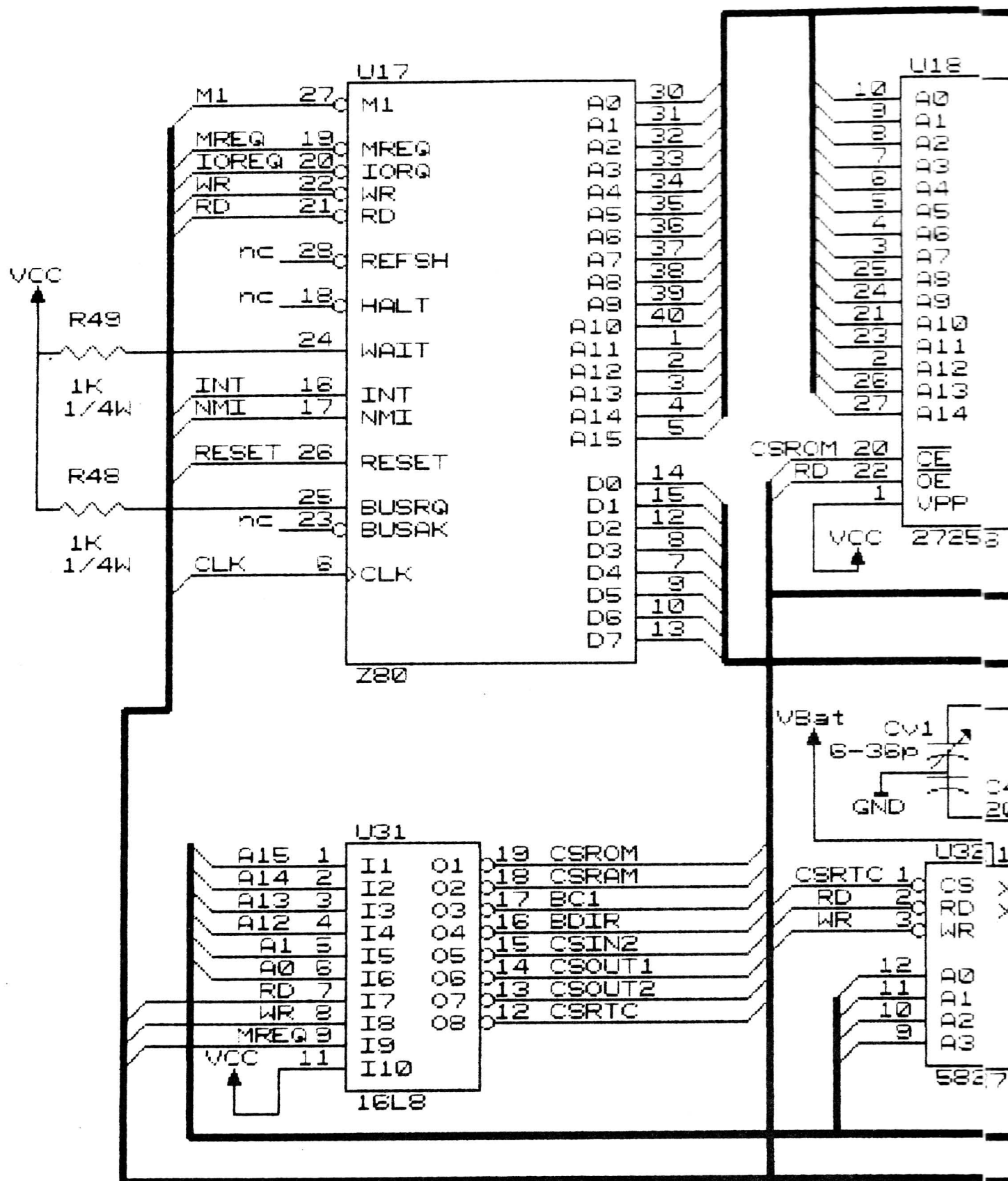
Para acceder a este punto basta con abrir la puerta inferior y pulsando el pulsador de START COBRAR, irán saliendo las distintas secuencias.

SECUENCIAS DE LOS TEST DE CONTABILIDAD EN DISPLAYS

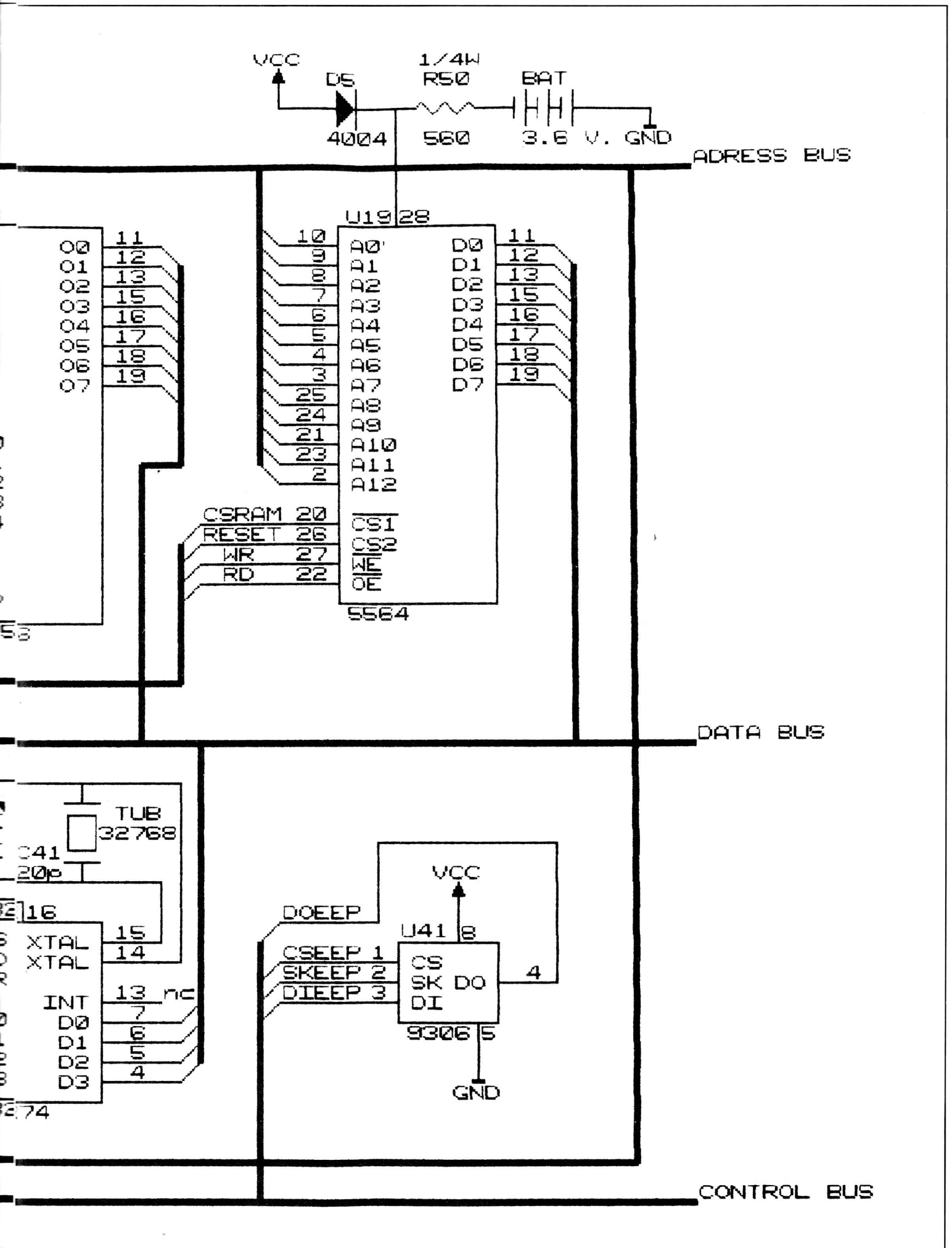
- N.º 1 Entradas totales de 25 Ptas.
- N.º 2 Entradas totales de 50 Ptas.
- N.º 3 Entradas totales de 100 Ptas.
- N.º 4 Entradas totales de 200 Ptas.
- N.º 5
- N.º 6 Salidas totales de 25 Ptas.
- N.º 7 Salidas totales de 100 Ptas.
- N.º 8 Entradas a cajón 25 Ptas.
- N.º 9 Entradas a cajón 100 Ptas.

Una vez realizada la contabilidad, al cerrar de nuevo la puerta, se oirá un sonido indicando que la contabilidad ha sido borrada volviendo a contar para la siguiente recaudación.

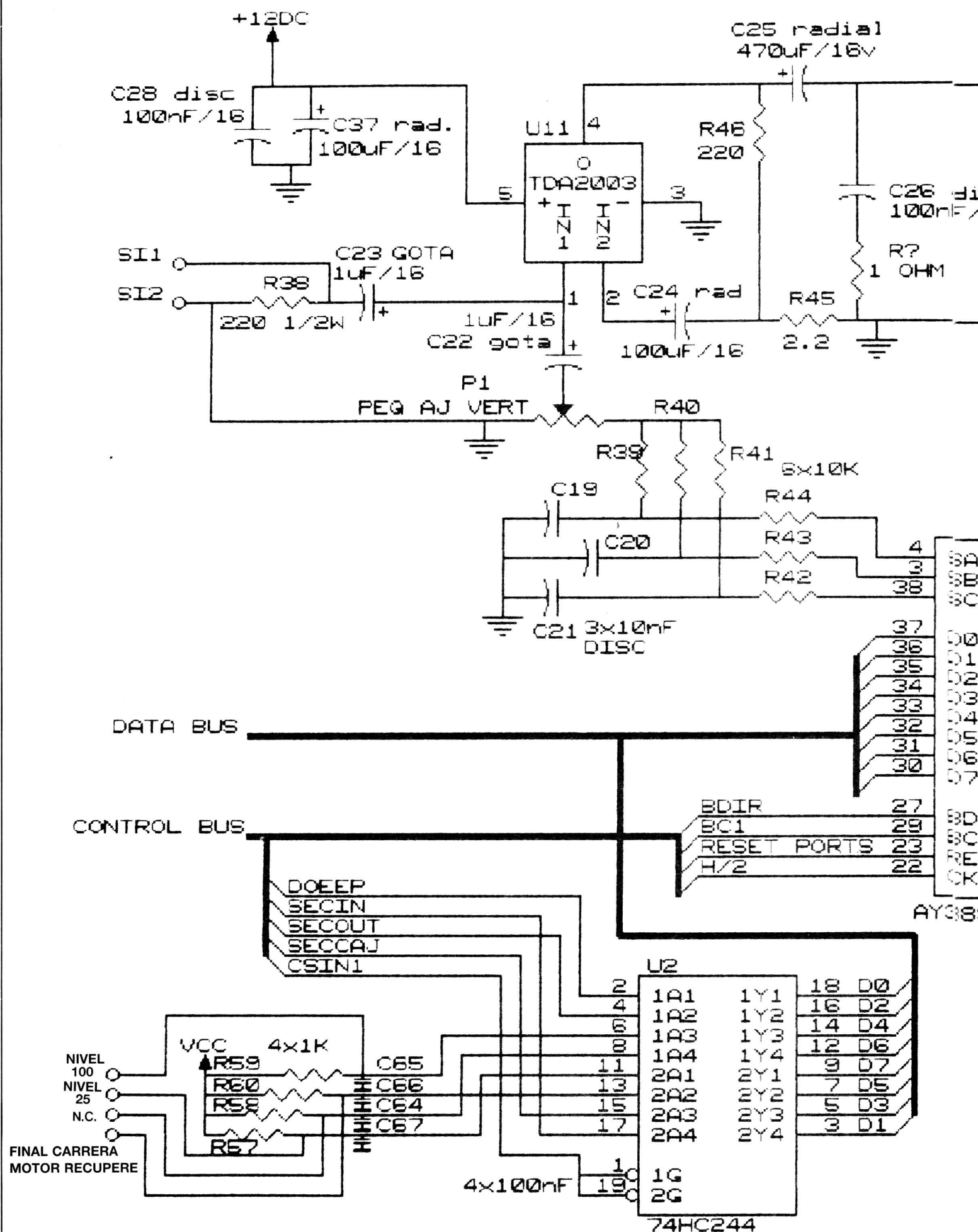
4



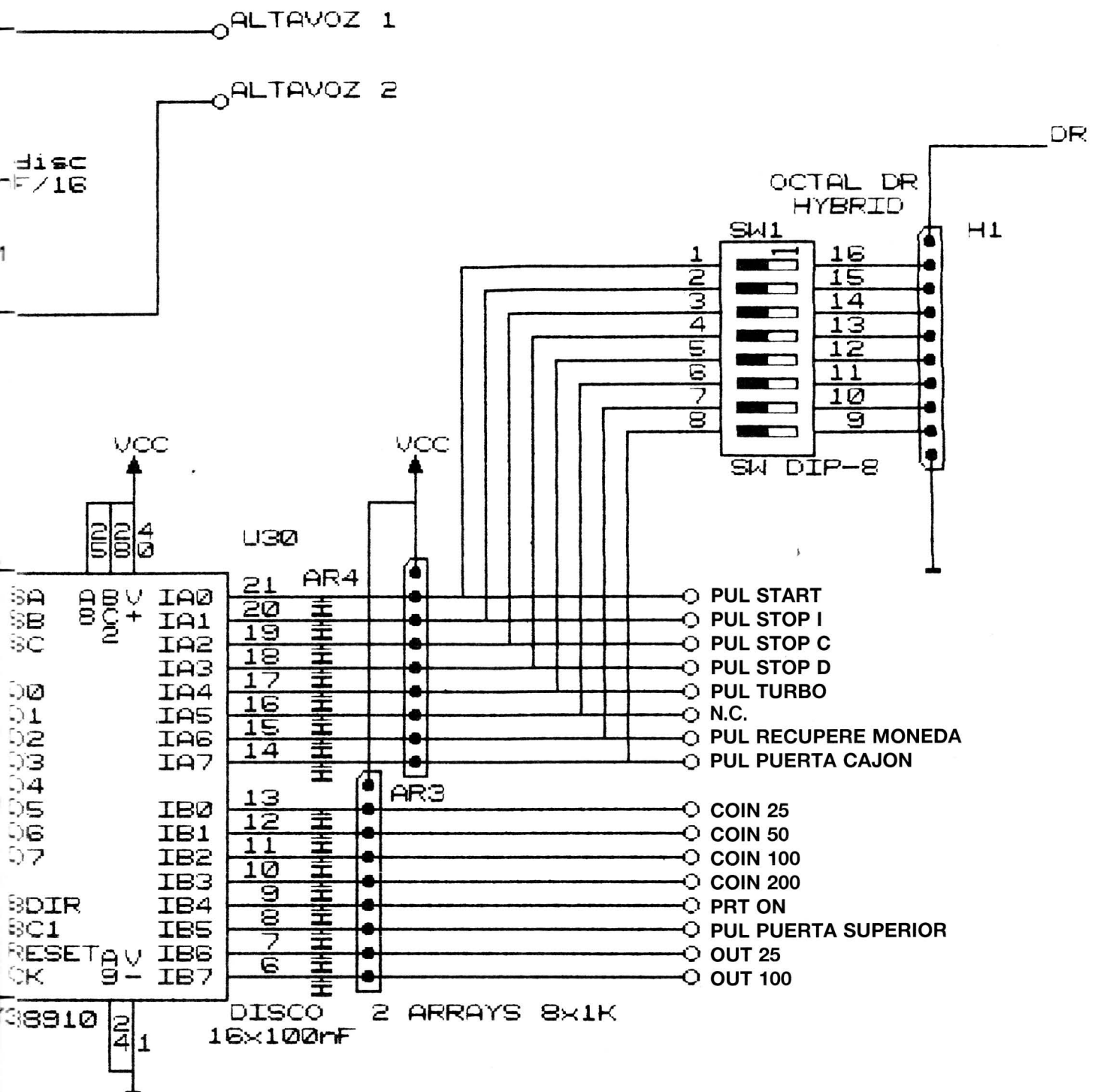
Esquema General Control Placa C.P.U.



SUPER-PIRULO

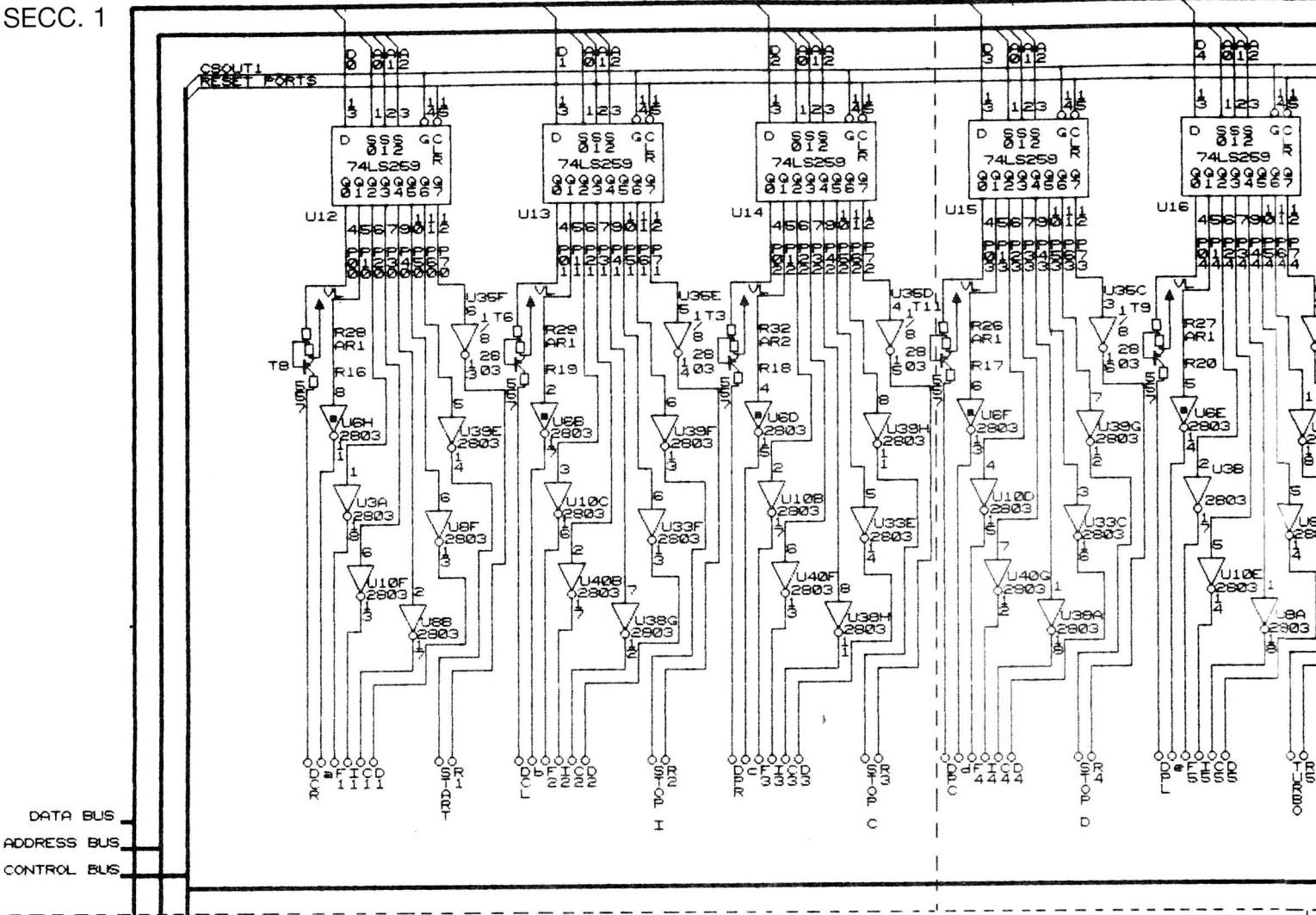


Esquema General Entradas y Etapa Sonido Placa C.P.U.

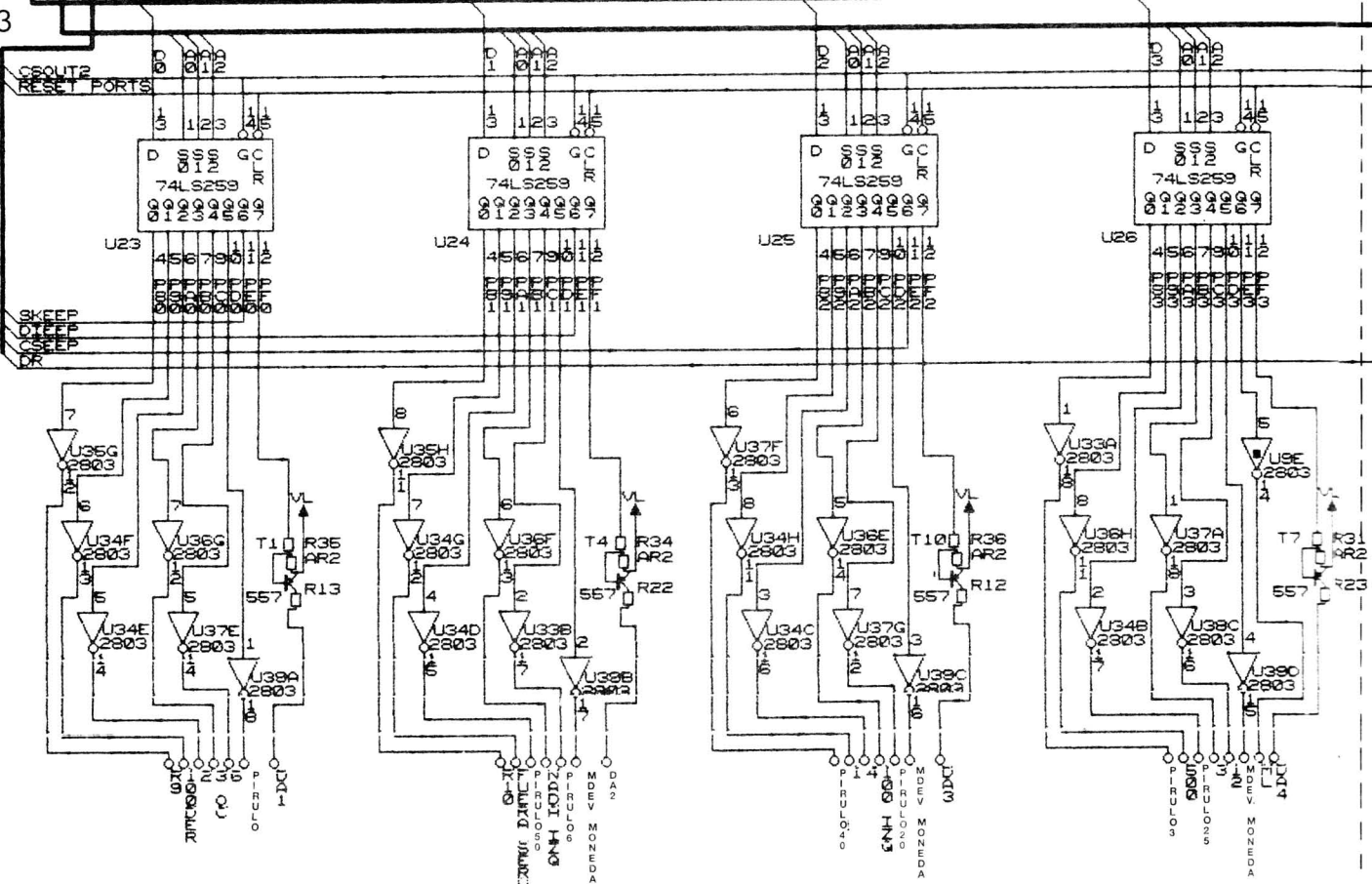


SUPER-PIRULO

SECC. 1

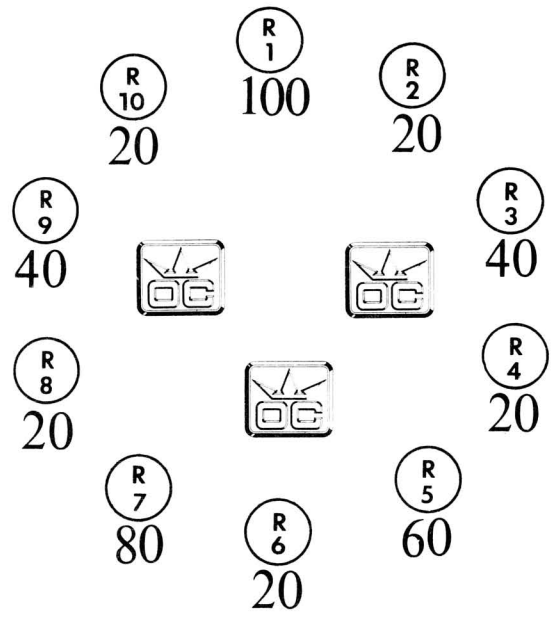
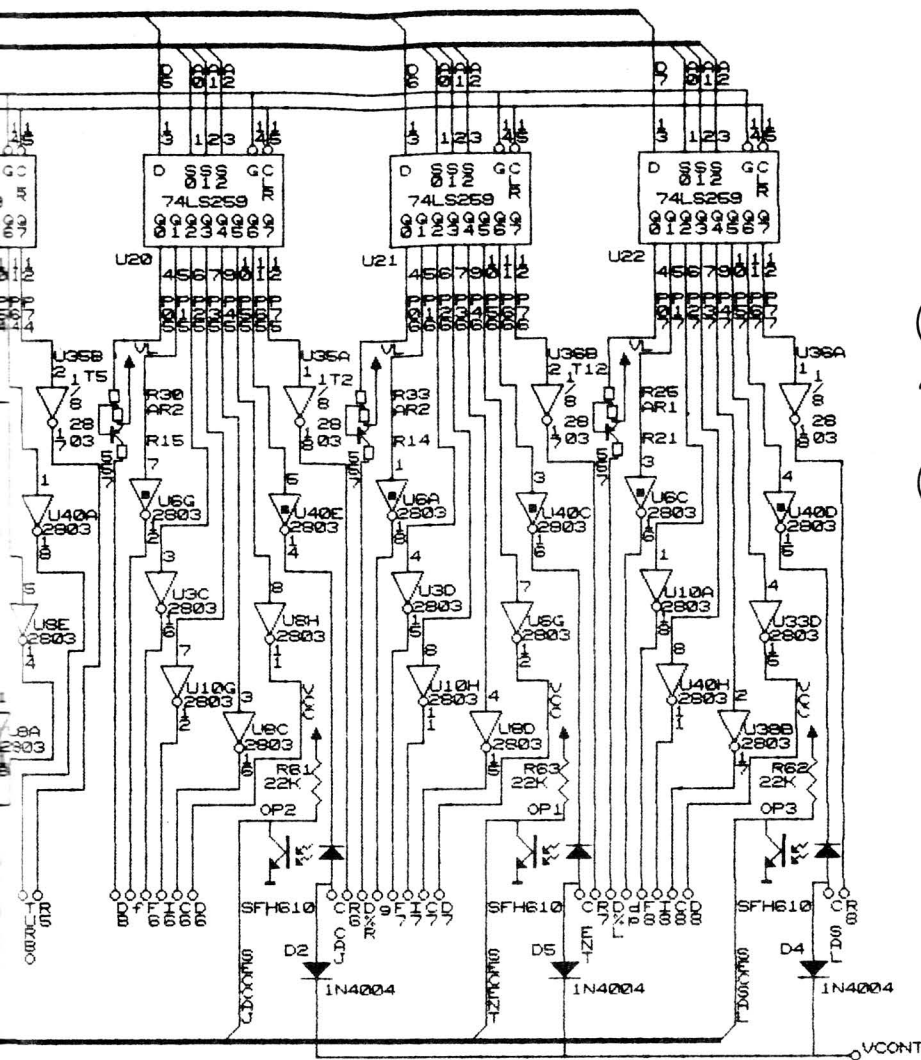


SECC. 3

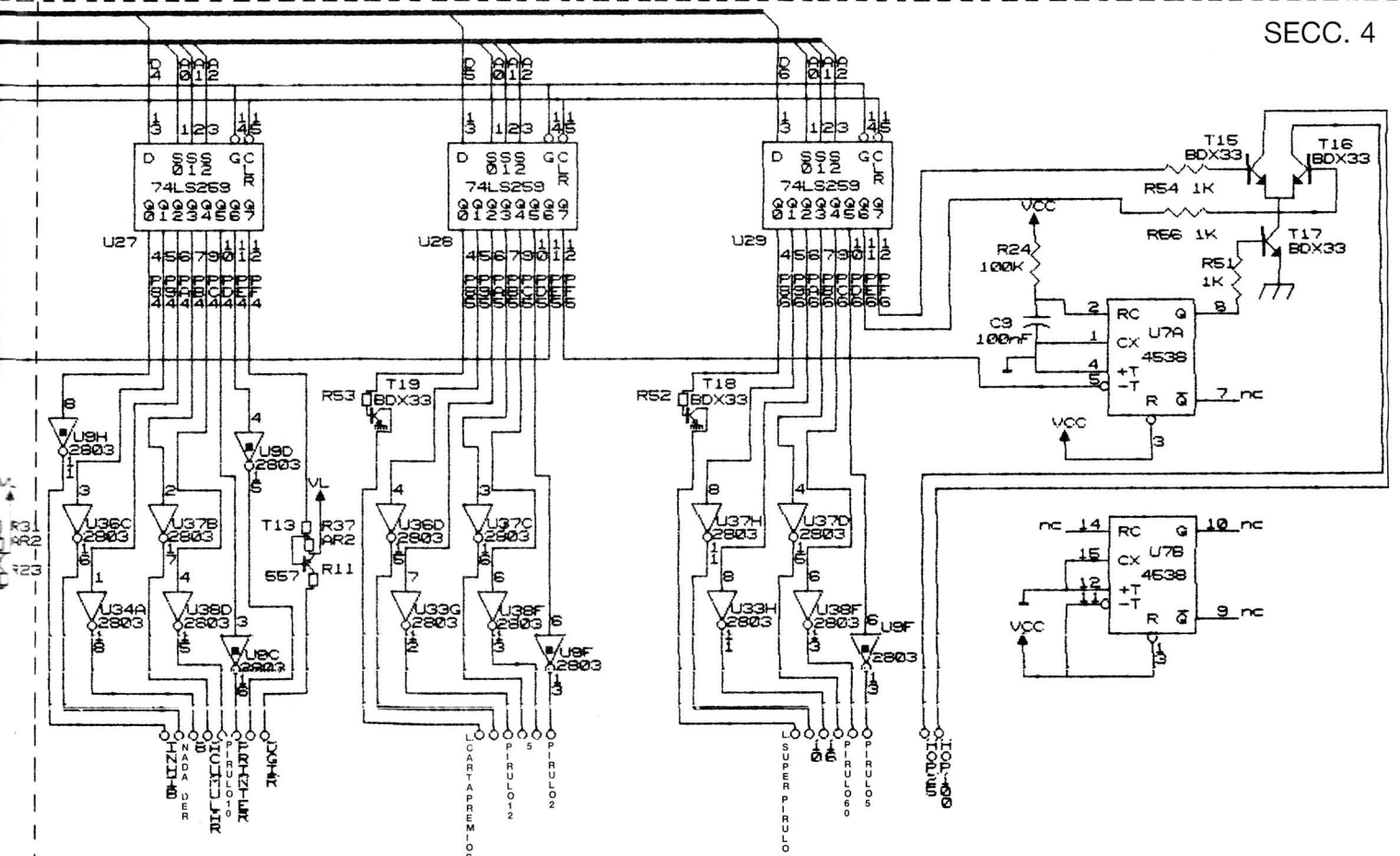


Esquema General Salidas Placa C.P.U.

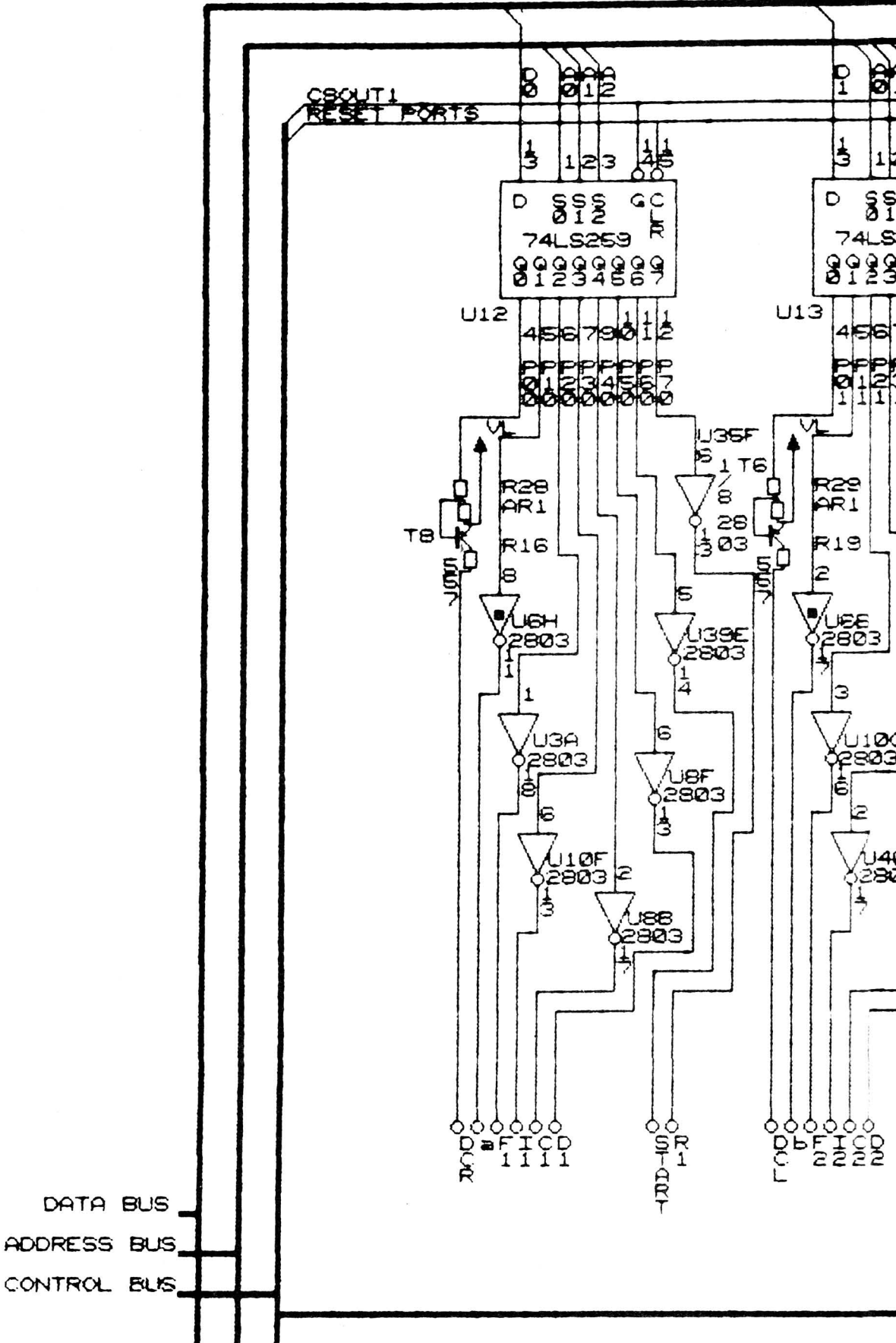
SECC. 2



SECC. 4

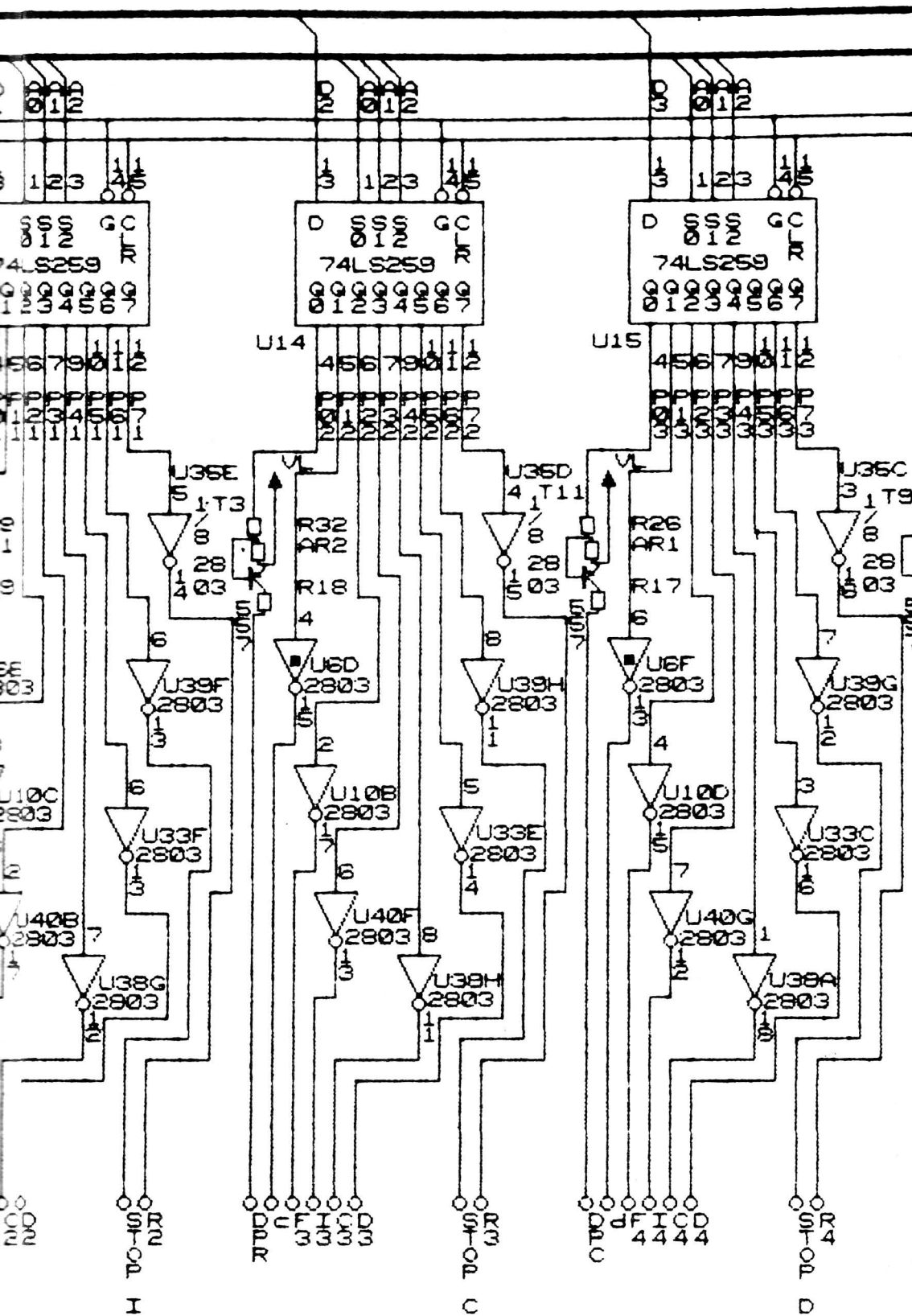


SUPER-PIRULO

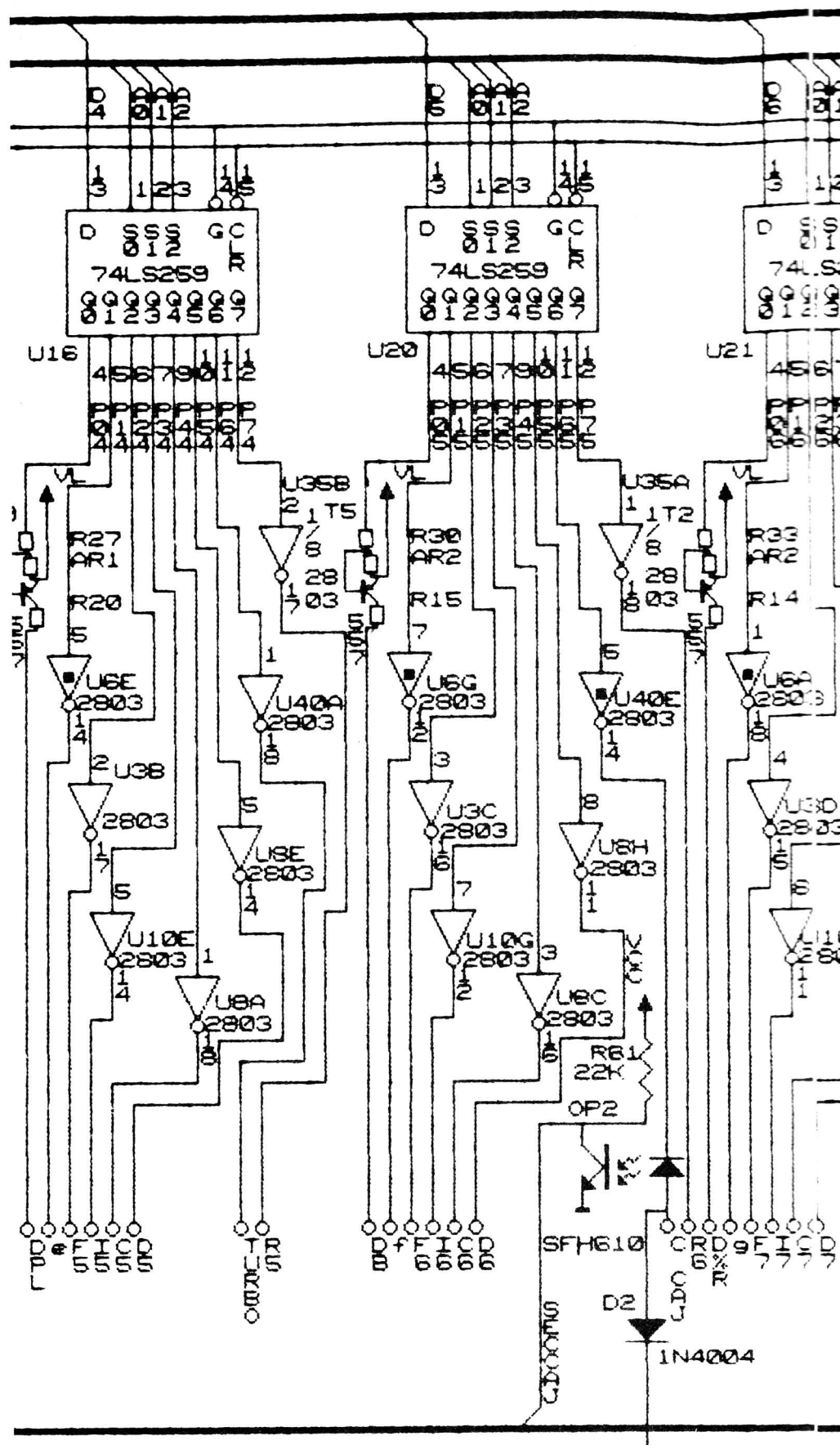


DATA BUS
ADDRESS BUS
CONTROL BUS

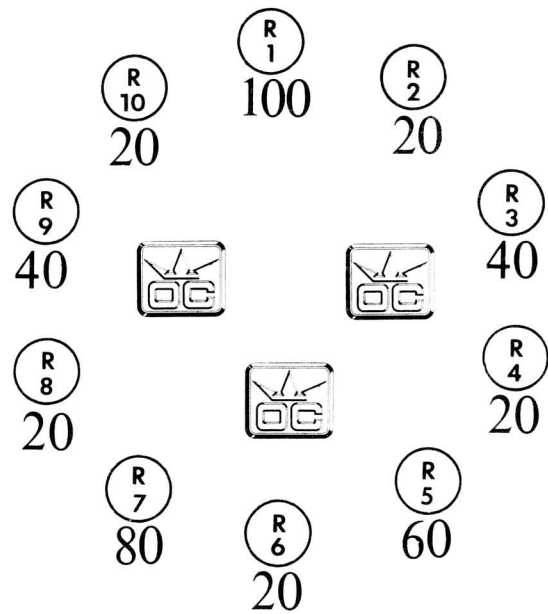
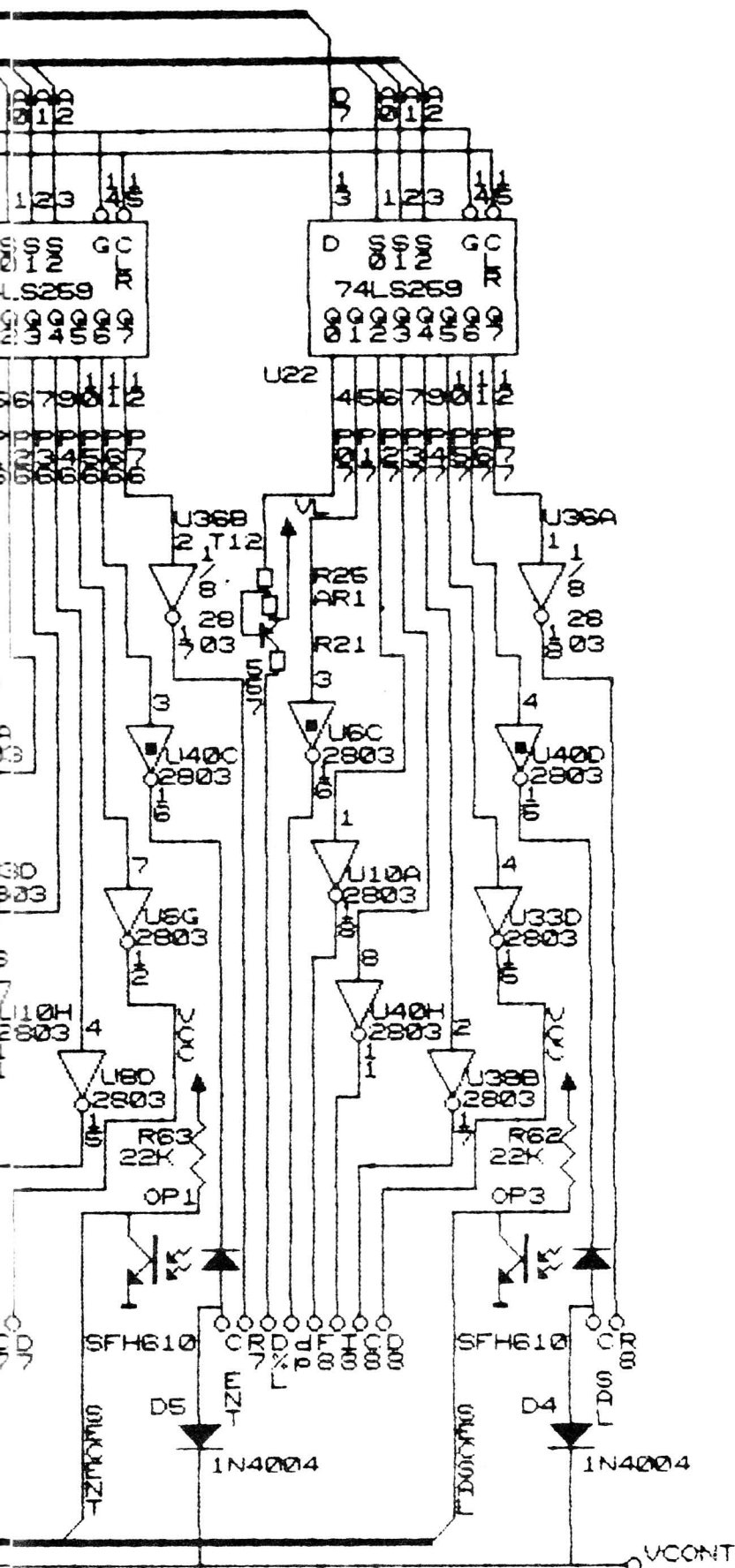
Esquema General Salidas Placa C.P.U. Secc. 1



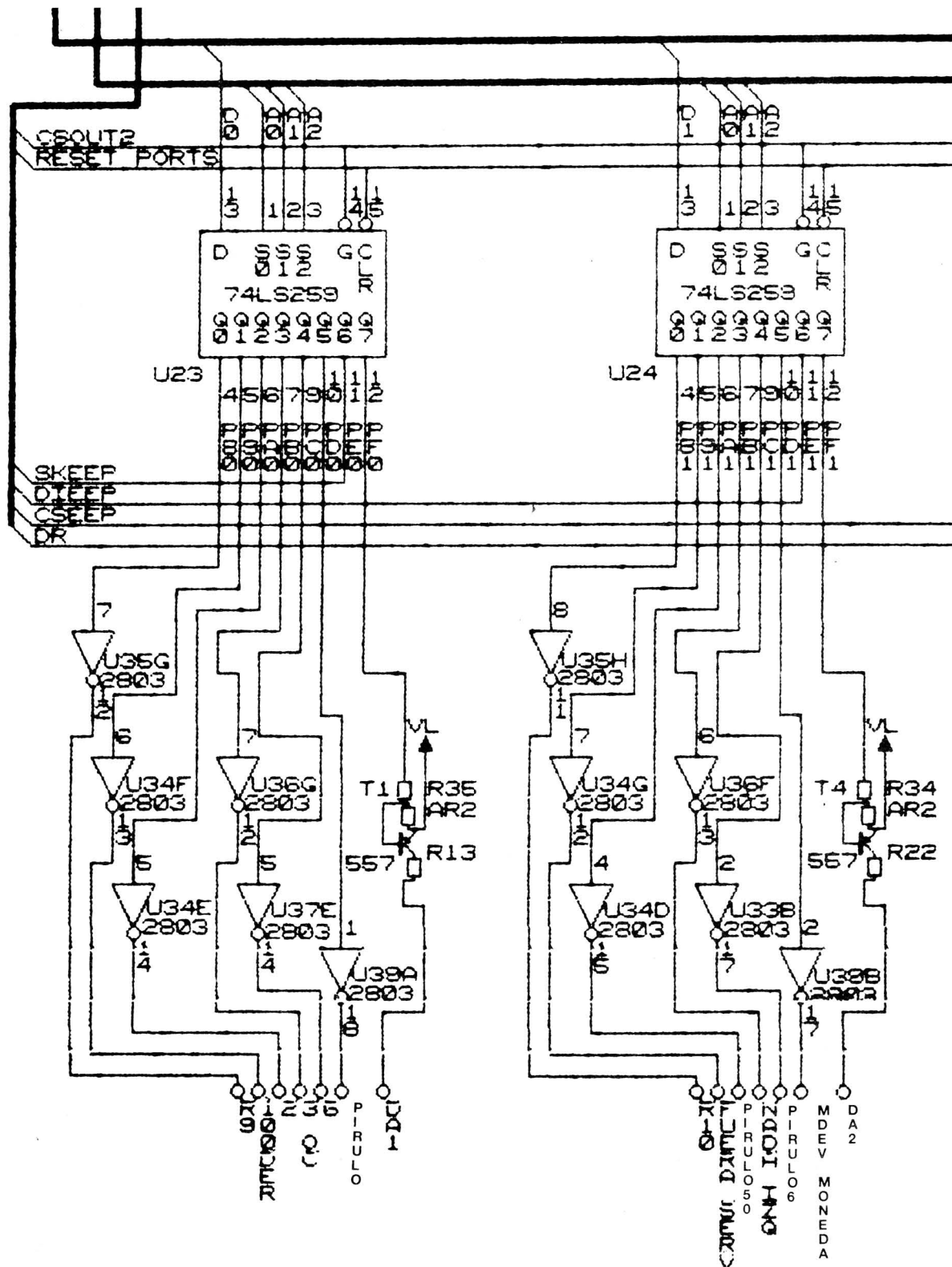
SUPER-PIRULO



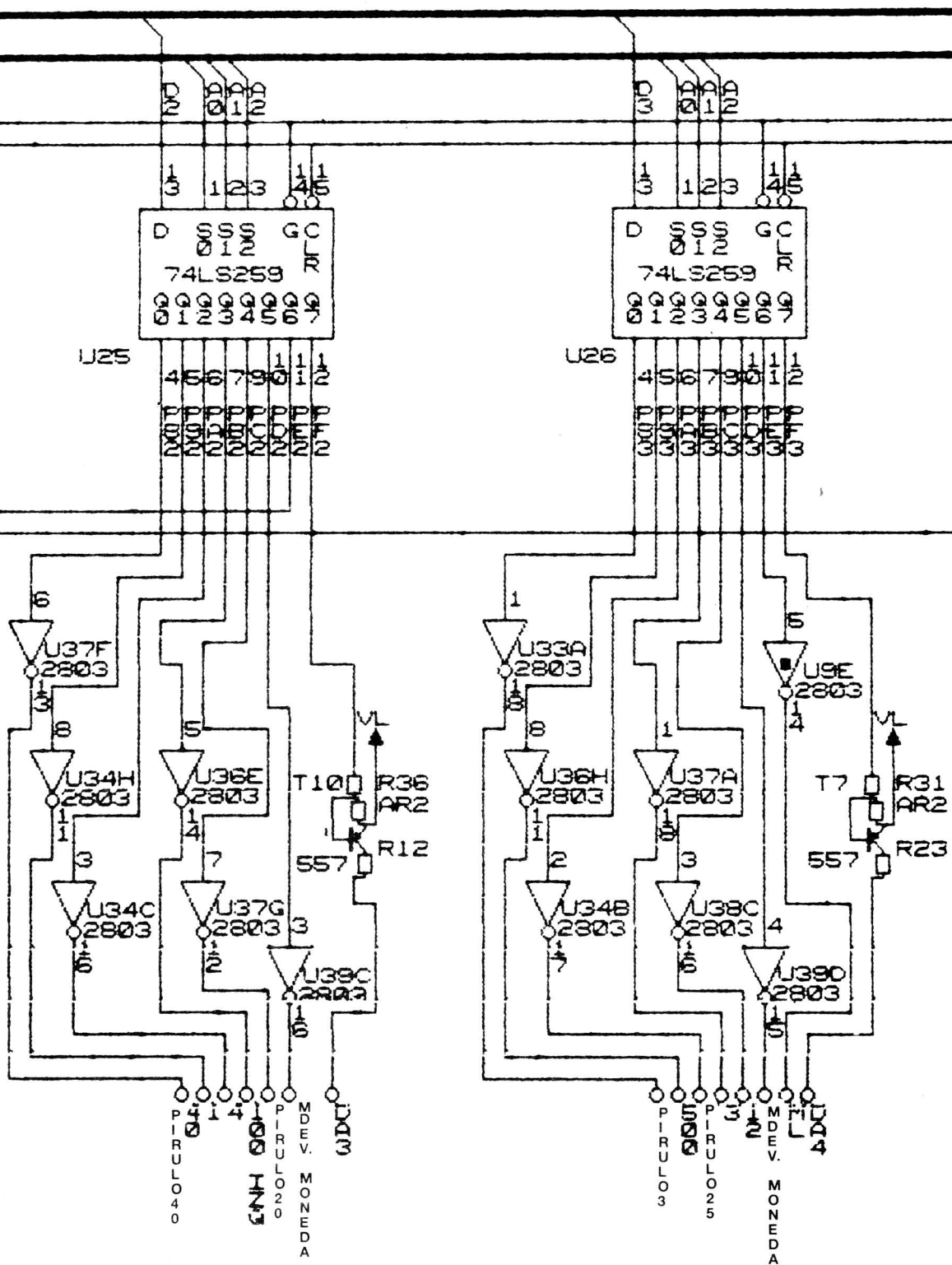
Esquema General Salidas Placa C.P.U. Secc. 2



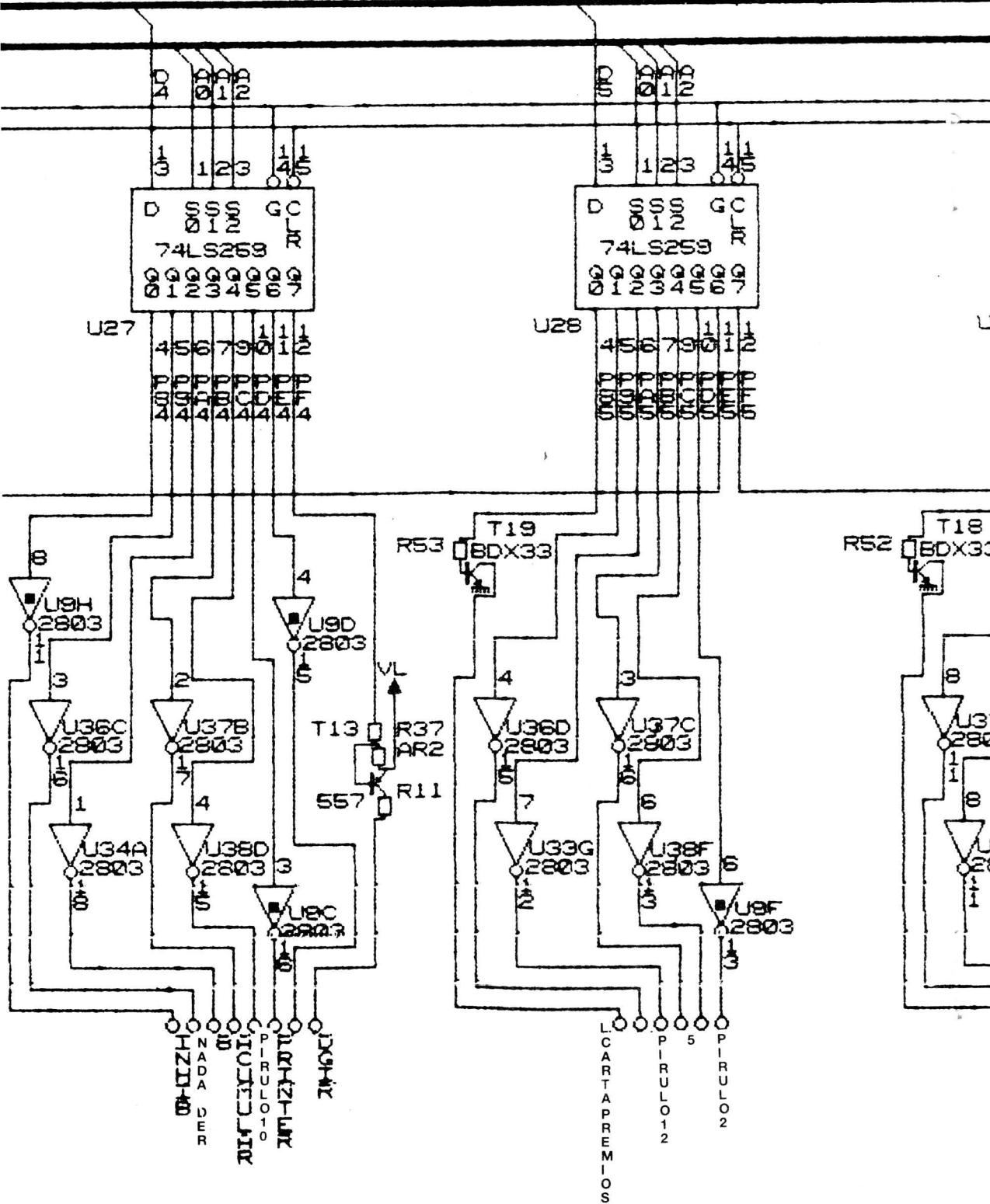
SUPER-PIRULO



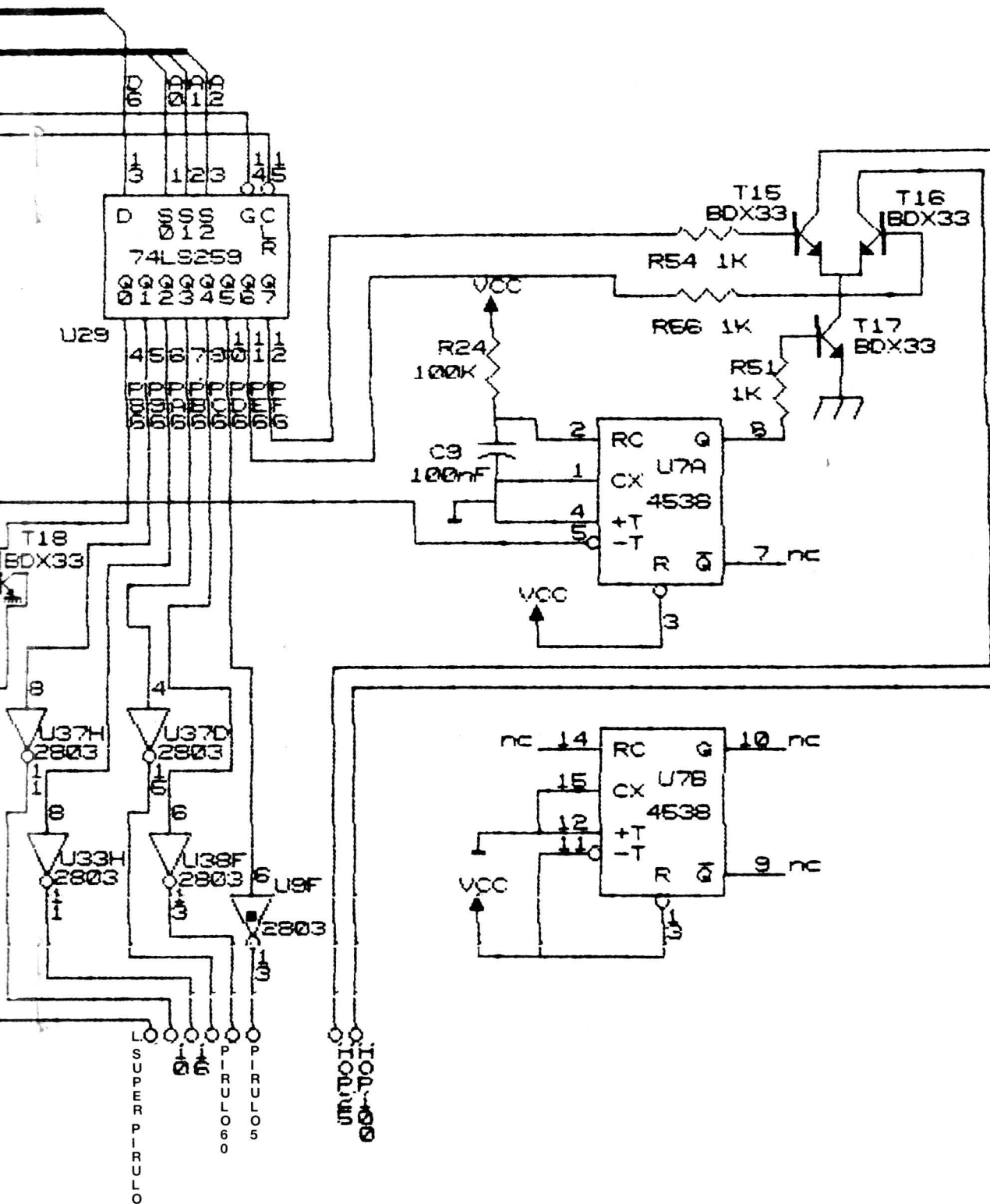
Esquema General Salidas Placa C.P.U. Secc. 3



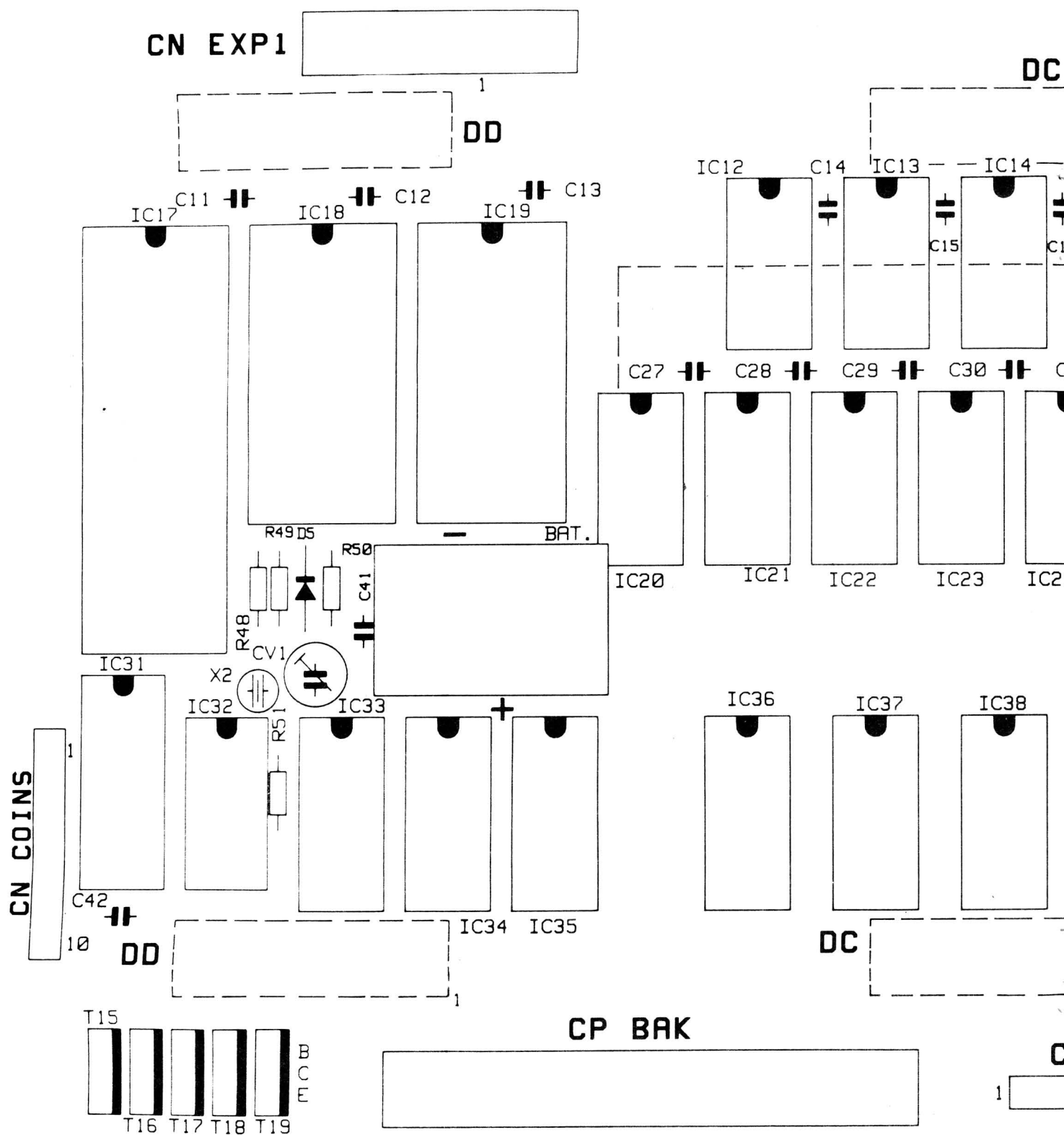
SUPER-PIRULO



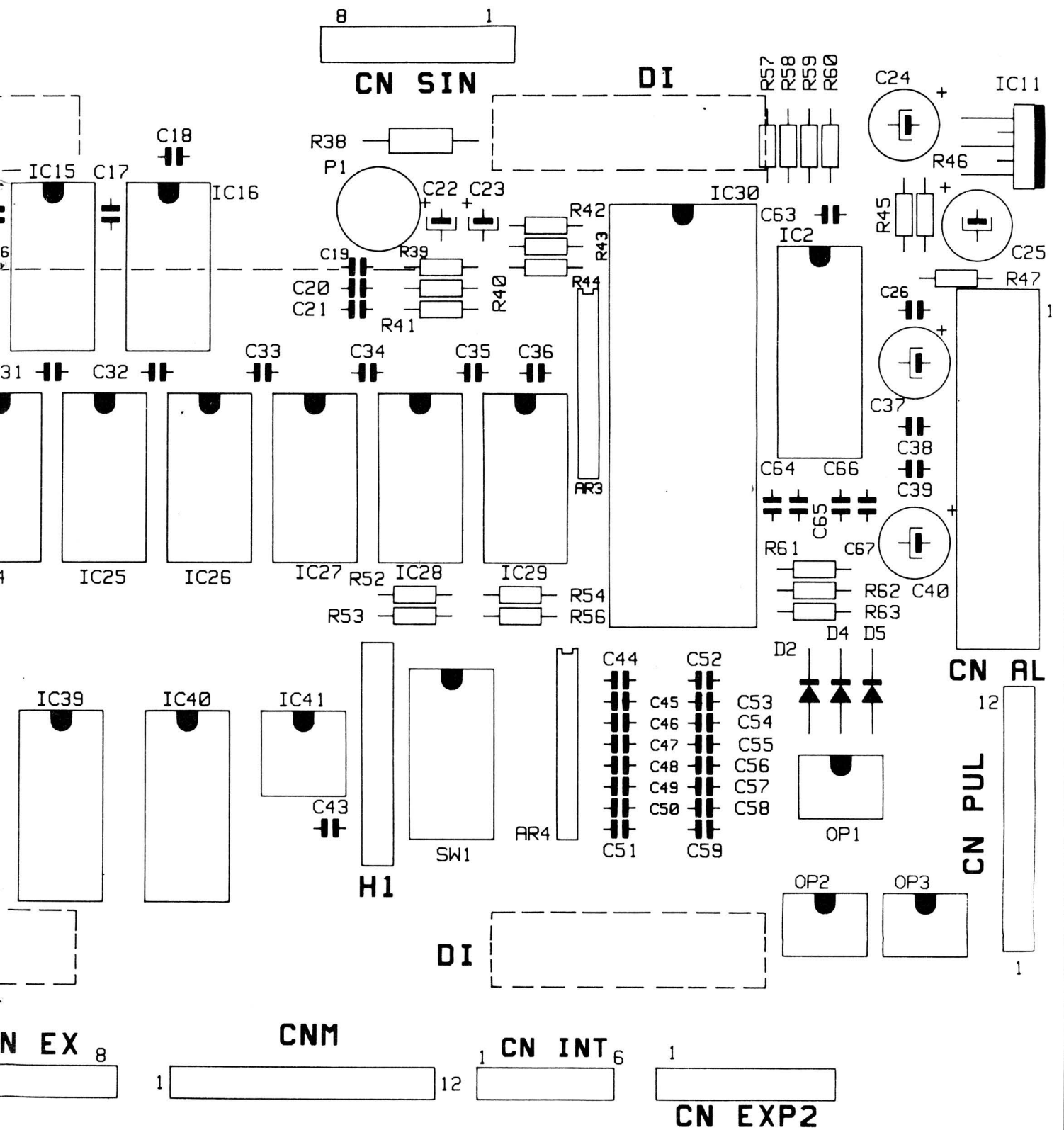
Esquema General Salidas Placa C.P.U. Secc. 4



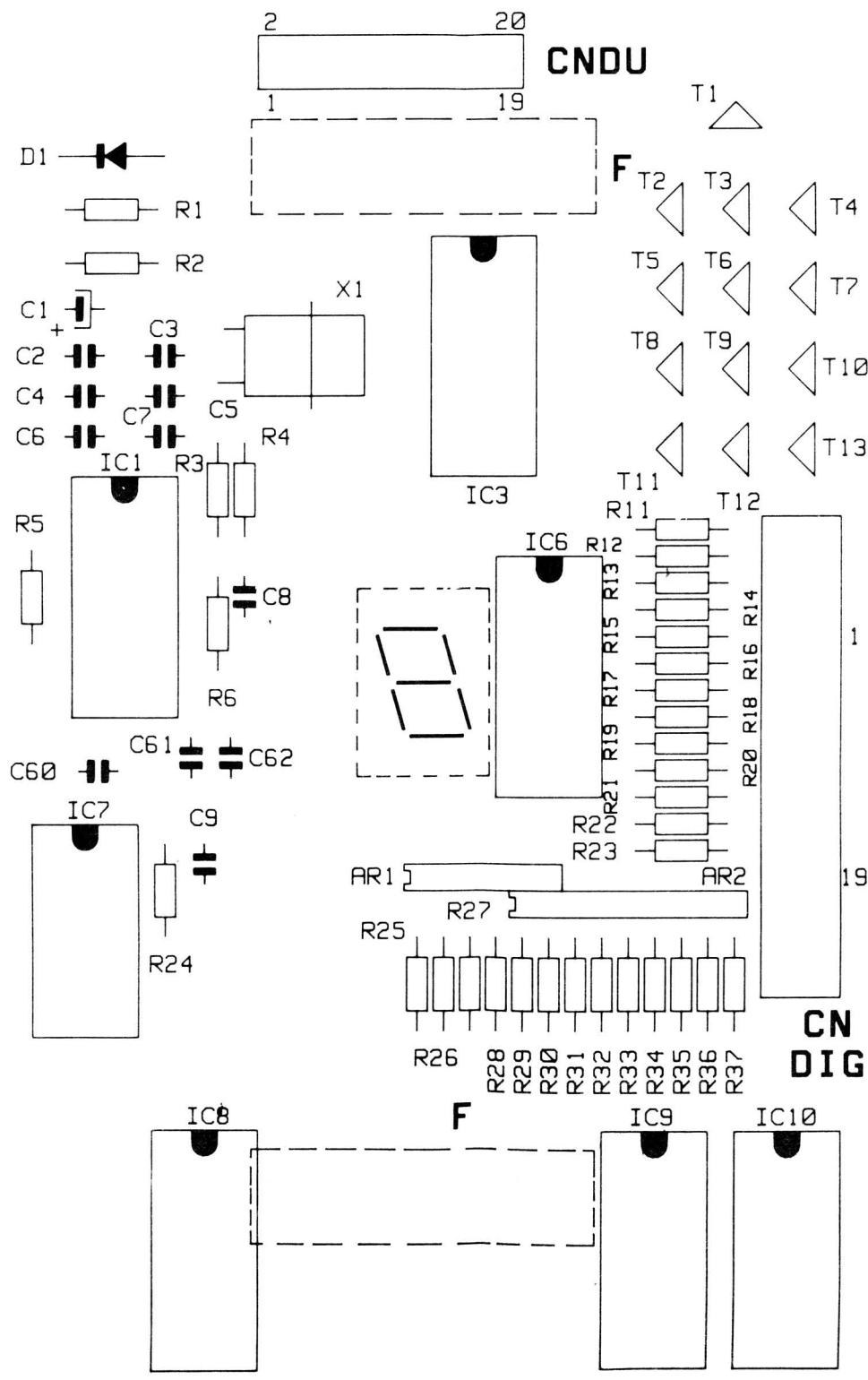
SUPER-PIRULO



Situación Componentes Placa C.P.U. 1



COMPU50 090988



CONEXIONADO PLACA C.P.U.

CONECTOR CN AL

- 1 + 14 V. ACF. PIN4 conector CN4. Fuente de alimentación
- 2 G.N.D. P. Negativo fuente 25 A.
- 3 + 12 V. DC. PIN9 conector CN4. Fuente de alimentación.
- 4 + 5 V. dígitos PIN5 conector CN4. Fuente de alimentación.
- 5 G.N.D. S. PIN8 conector CN4. Fuente de alimentación.
- 6 G.N.D. PIN11 conector CN4. Fuente de alimentación.
- 7 + 5 PIN14 conector CN4. Fuente de alimentación.
- 8 + 12 V. ACR. Puente rectificador 25 A.
- 9 G.N.D. P. Negativo puente rectificador 25 A.
- 10 V. CONT. Común contadores.

CONECTOR CN PUL.

- 1 Lámpara pulsador START COBRAR
- 2 Lámpara pulsador STOP IZQ.
- 3 Lámpara pulsador STOP CEN.
- 4 Lámpara pulsador STOP DER.
- 5 Lámpara pulsador DOBLAR TURBO
- 6 Señal micro pulsador DOBLAR TURBO
- 7 Señal micro pulsador STOP DER.
- 8 Señal micro pulsador STOP CEN.
- 9 Señal micro pulsador STOP IZQ.
- 10 Señal micro pulsador START COBRAR
- 11 G.N.D. Común micros pulsadores
- 12 + 12 V. ACR. Común lámparas pulsadores

CONECTOR CN EXP 2

- 1 Micro puerta de cajón
- 2 Señal micro RECUPERACION MONEDA
- 3 N.C.
- 4 Señal lleno hopper 25
- 5 Señal lleno hopper 100
- 6 N.C.
- 7 N.C.
- 8 N.C.

CONECTOR CN. INT.

- 1 NC.
- 2 NC.
- 3 N.C.
- 4 Señal micro final carrera motor RECUPERACION MONEDA
- 5 N.C.
- 6 N.C.

CONECTOR CN. M.

- 1 Señal contador entradas
- 2 Señal contador salidas
- 3 Señal contador cajón

- 4 Señal relé 25 PIN1 conector CN4. Fuente de alimentación
- 5 Señal relé 100 PIN2 conector CN4. Fuente de alimentación
- 6 Señal PRINTER conector impresora
- 7 Señal micro salidas de 100
- 8 Señal micro salidas de 25
- 9 Señal micro puerta superior
- 10 Señal PRTON conector impresora
- 11 Altavoz
- 12 Altavoz

CONECTOR EX.

- 1 Señal lámpara pirulo
- 2 Señal motor RECUPERACION MONEDA
- 3 Señal motor RECUPERACION MONEDA
- 4 Señal motor RECUPERACION MONEDA
- 5 Señal lámparas tabla de premios
- 6 Señal lámparas letrero SUPER PIRULO
- 7 N.C.
- 8 N.C.

CONECTOR CN COINS

- 1 N.C.
- 2 N.C.
- 3 N.C.
- 4 N.C.
- 5 N.C.
- 6 Inhibición monedero PIN6 conector monedero
- 7 Señal entrada moneda 100 PIN7 conector monedero
- 8 Señal entrada moneda 200 PIN8 conector monedero
- 9 Señal entrada moneda 25 PIN9 conector monedero
- 10 Señal entrada moneda 50 PIN10 conector monedero

CONECTOR CP BAK

Conector cable plano 40 vías a conector placa luces.

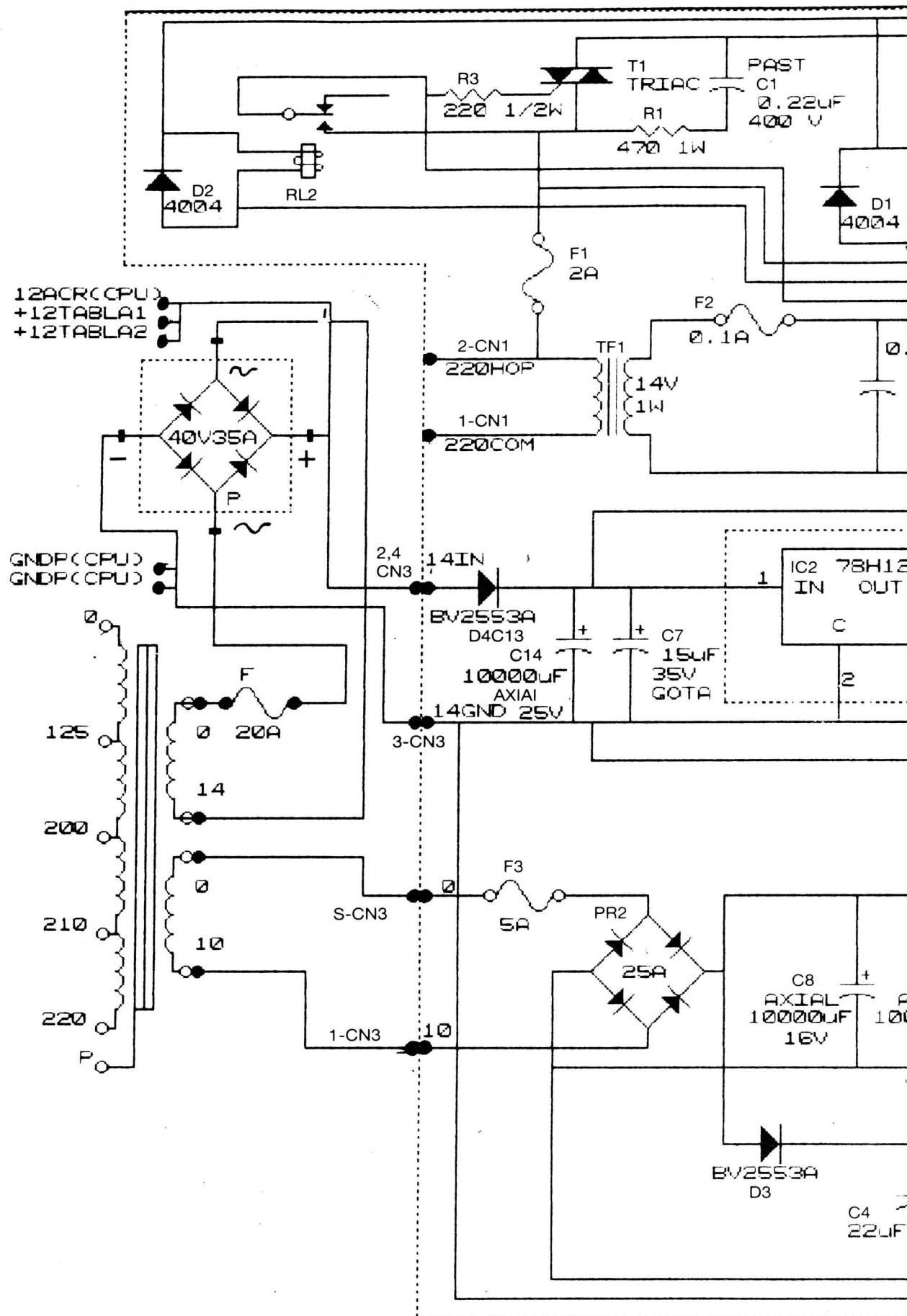
CONECTOR CN DIG.

Conector cable plano 20 vías a conector CN1 placa dígitos.

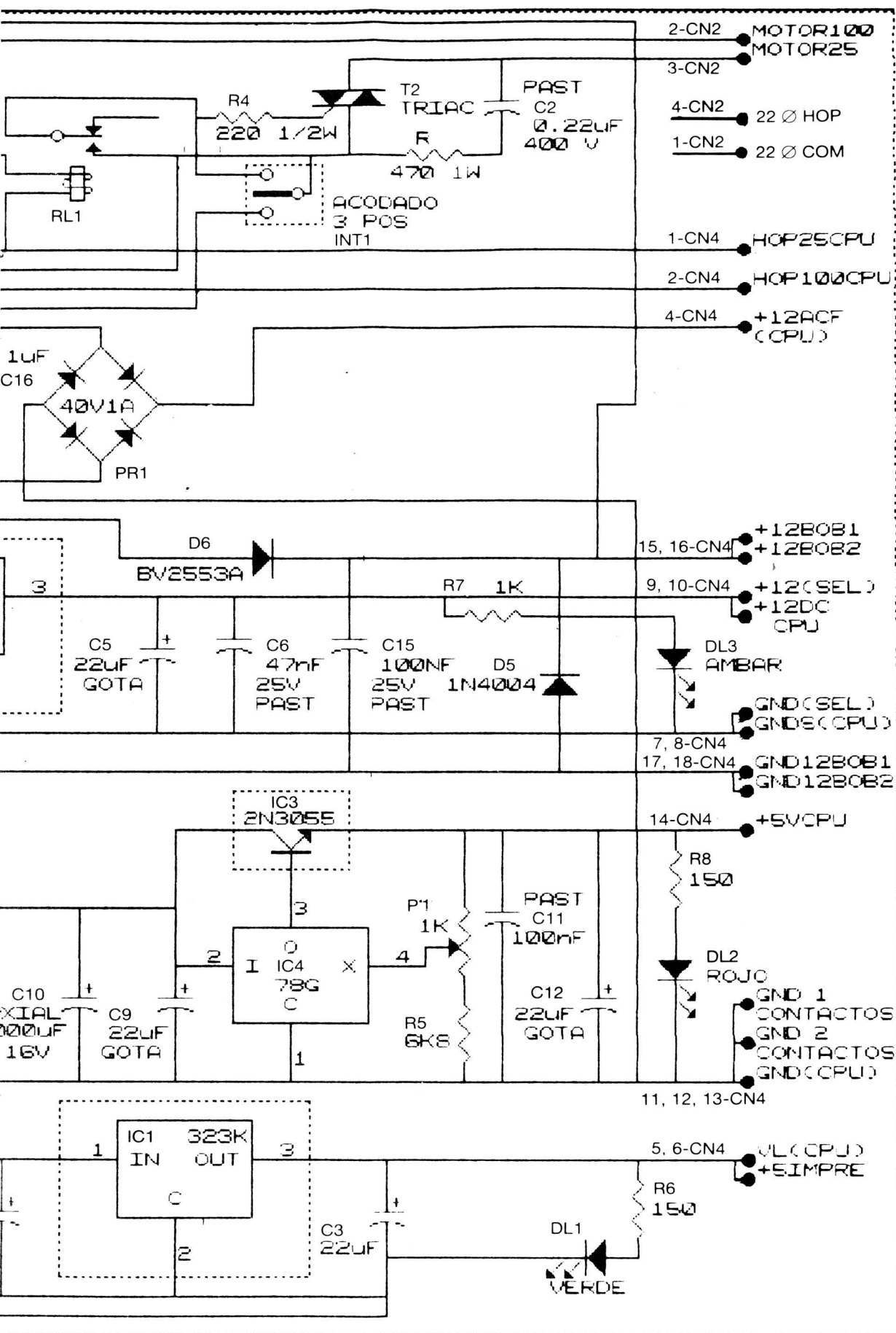
CONECTOR CN DU.

Conector cable plano 20 vías a conector placa RULETA COMODIN.

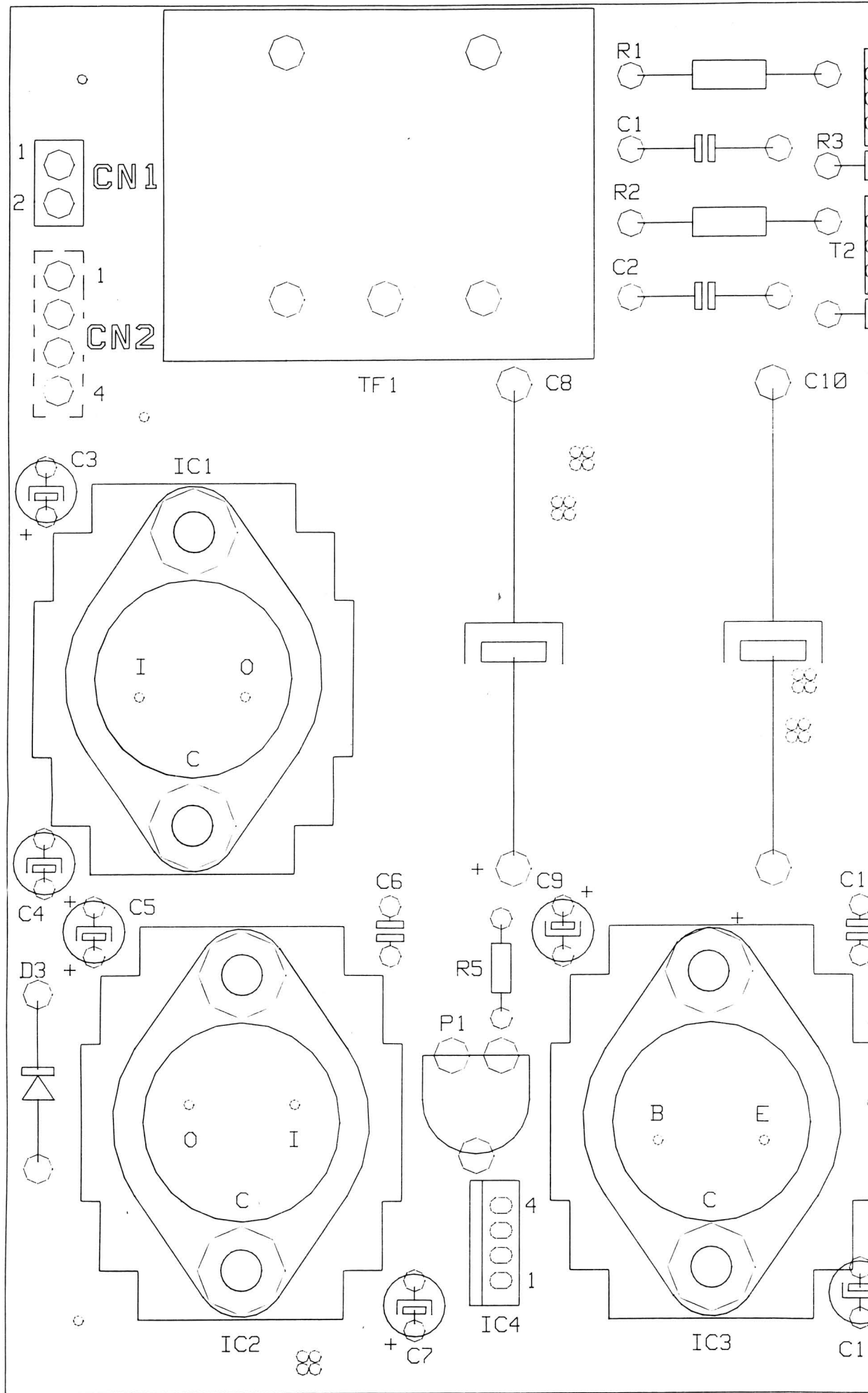
SUPER-PIRULO



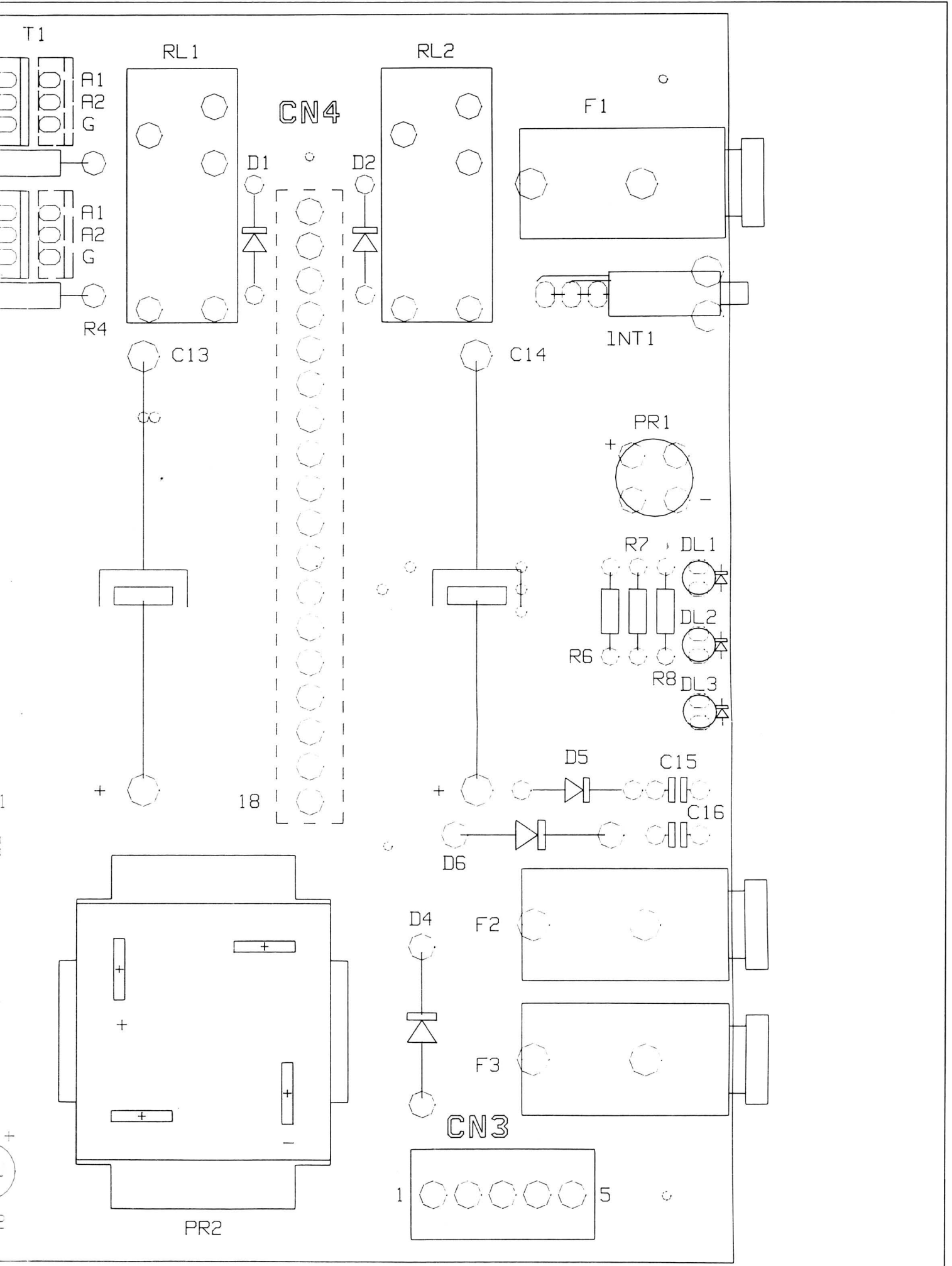
Esquema General Fuente de Alimentación



SUPER-PIRULO



Situación Componentes Placa Fuente de Alimentación



CONEXIONADO PLACA FUENTE DE ALIMENTACION

CONECTOR CN1

- 1 220 V. Fase común
- 2 220 V. Fase hoppers

CONECTOR CN2

- 1 220 V. Fase hoppers
- 2 Señal motor 100
- 3 Señal motor 25
- 4 220 V. Fase común

CONECTOR CN3

- 1 10 V. AC. Transformador
- 2 + 12 V. ACR. Puente rectificador 25 A.
- 3 G.N.D. Masa puente rectificador 25 A.
- 4 + 12 V. ACR. Puente rectificador 25 A.
- 5 10 V. AC. Transformador

CONECTOR CN4

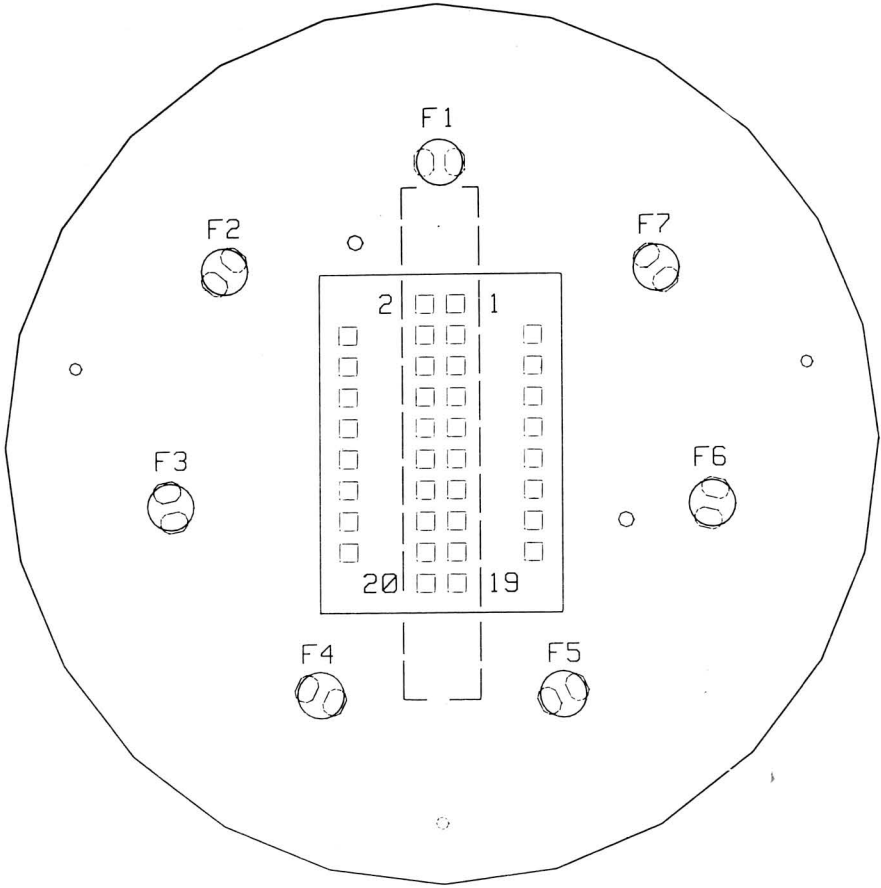
- 1 Señal relé 25 PIN4 conector CN M. Placa C.P.U.
- 2 Señal relé 100 PIN5 conector CN M. Placa C.P.U.
- 3 N.C.
- 4 + 14 V. ACF. PIN1 conector CN AL. Placa C.P.U.

- 5 + 5 V. PIN4 conector CN AL. Placa C.P.U.
- 6 + 5 V. Conector impresora
- 7 G.N.D. PIN2 conector monedero
- 8 G.N.D. PIN5 conector CN AL. Placa C.P.U.
- 9 + 12 V. DC. PIN1 conector monedero
- 10 + 12 V. DC. PIN3 conector CN AL. Placa C.P.U.
- 11 G.N.D. PIN6 conector CN AL. Placa C.P.U.
- 12 G.N.D.
- 13 G.N.D.
- 14 + 5 V. PIN7 conector CN AL. Placa C.P.U.
- 15 + 12 V. Bobina desvío 100
- 16 + 12 V. Bobina desvío 25
- 17 G.N.D. Bobina desvío 100
- 18 G.N.D. Bobina desvío 25

REGLETA PUENTE RECTIFICADOR 25 A.

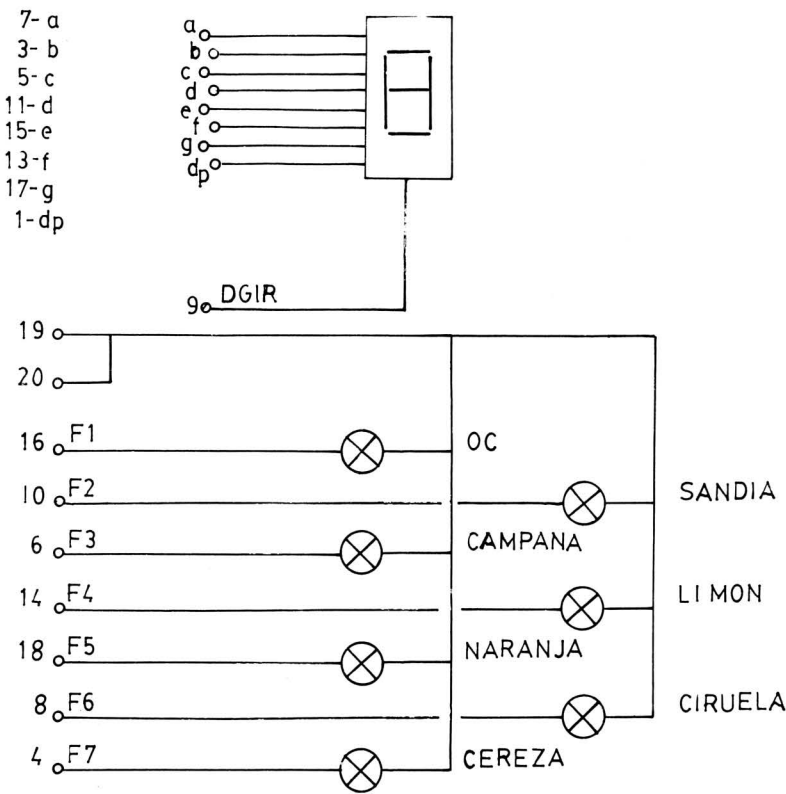
+ 12 V. Común lámparas SUPER PIRULO, común lámparas carta de premios, común contadores, lámparas START COBRAR, DOBLAR TURBO, alimentación motor devolución moneda.

G.N.D. Común micros devolvedores, común micros START COBRAR, DOBLAR TURBO, impresora.

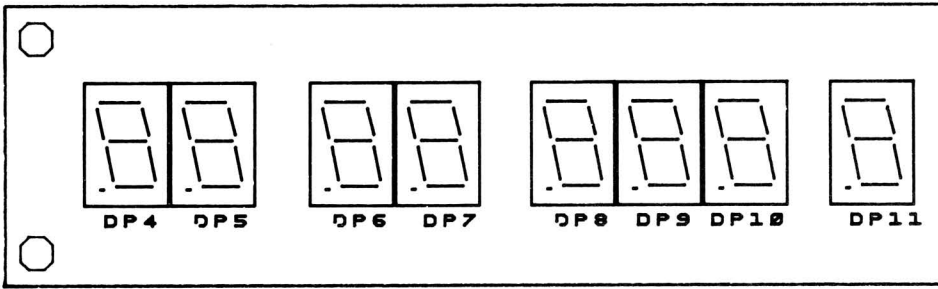


OC RUL

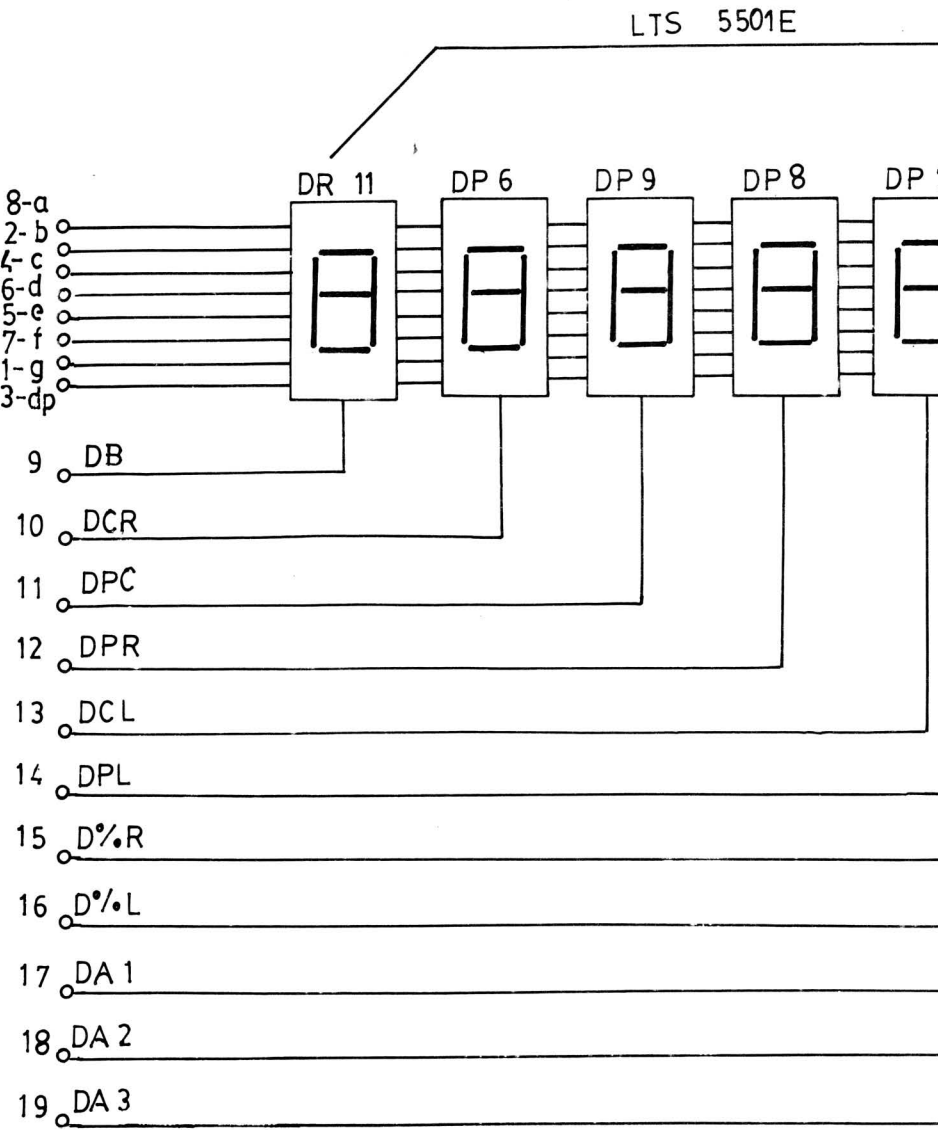
LTS 5501E



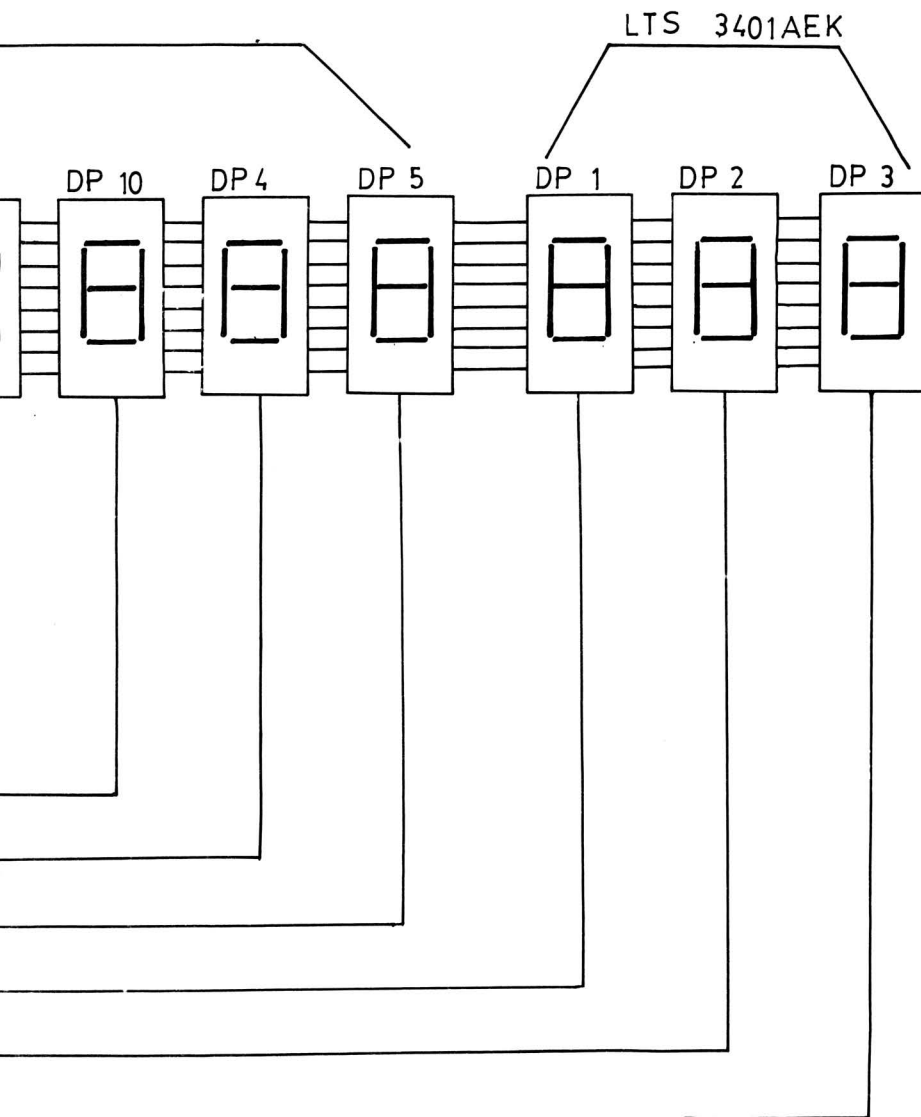
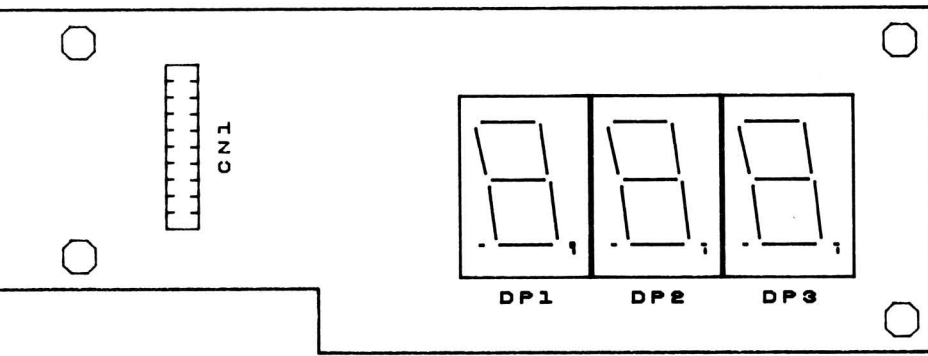
SUPER-PIRULO

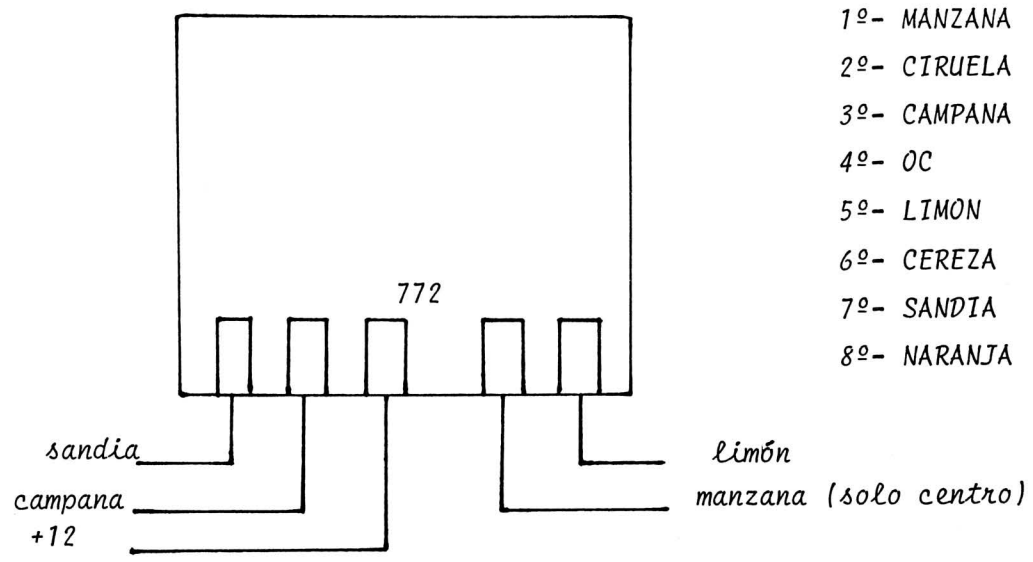
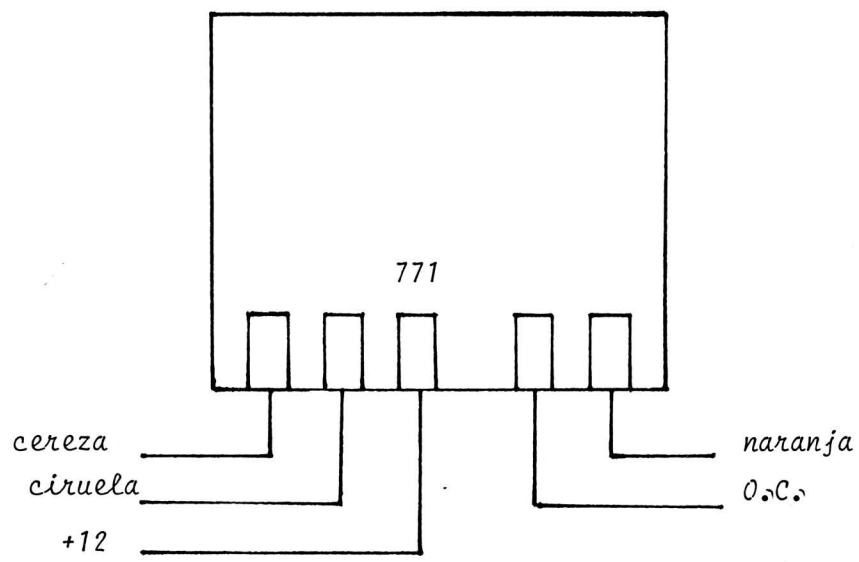


PIRULO DIG



Esquema y Componentes Placa Dígitos





- 1º- MANZANA
- 2º- CIRUELA
- 3º- CAMPANA
- 4º- OC
- 5º- LIMON
- 6º- CEREZA
- 7º- SANDIA
- 8º- NARANJA

Conjuntos «selector electrónico «L50» + soporte selector»

SALIDAS CLASIFICADOR				REFERENCIAS		
A1	B	C	A2	Clasificador	Selector	Conjunto
25 pts	100 pts	resto		41001741-0	41000841-0	41001761-0
100 pts	25 pts	resto		41001741-0	41001831-0	41001871-0
	resto	100 pts	25	41001911-0	41001841-0	41001881-0
	25 pts	resto	100 pts	41001911-0	41001831-0	41001891-0
	100 pts	resto	25 pts	41001911-0	41000841-0	41001901-0

Selector «L50»
+
soporte selector

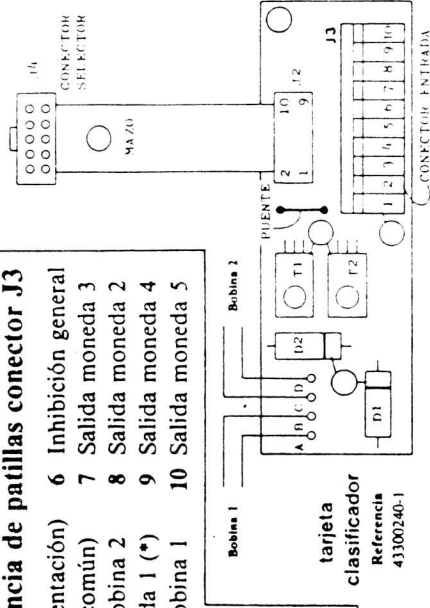
Número	Denominación	Referenci
1	Subconjunto «U» seleccionador	42900531-
2	Selector «L50»	*
3	Clasificador	*
4	Deflector clasificador	11001291-
5	Centrador	11001261-
6	Muelle centrador	12000011
7	Tapa bobinas clasificador	11001681-
8	Cigüeñal	11001240-
9	Biela	11001300-
10	Conjunto bobinas	41001411
11	Subconjunto núcleo móvil	42900561-

* Según cuadro conjuntos

Correspondencia de patillas conector J3

- 1 + 12v (alimentación)
- 6 Inhibición general
- 2 - (negativo común)
- 7 Salida moneda 3
- 3 Inhibición bobina 2
- 8 Salida moneda 2
- 4 Salida moneda 1 (*)
- 9 Salida moneda 4
- 5 Inhibición bobina 1
- 10 Salida moneda 5

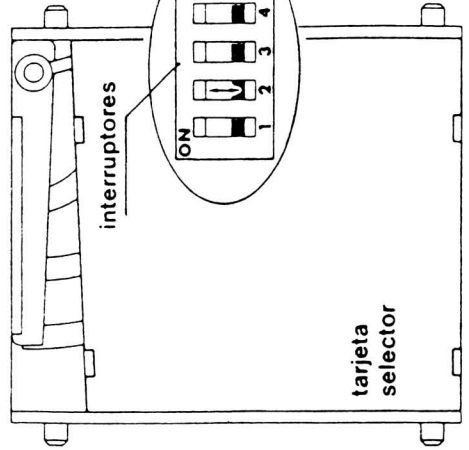
* A cada moneda se le asigna un número en función de su diámetro: del 1 al 5, de menor a mayor Ø.



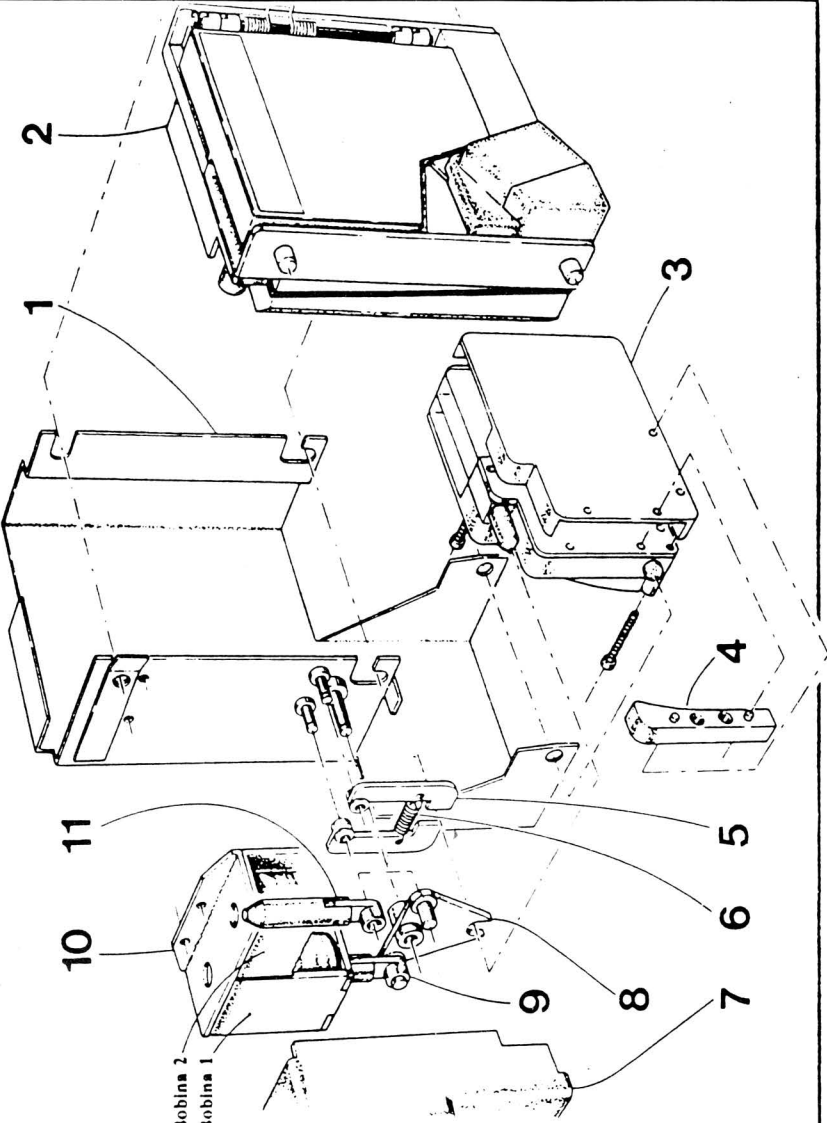
5-87

Inhibición selectiva de monedas

Retire la tapa posterior del selector y, en la tarjeta de control encontrará una batería de interruptores (vea gráfico), que se accionan para determinar qué monedas va a admitir:



Número del Interruptor	Monedas rechazadas
1	5 y 50 pts.
2	25 pts
3	100 pts
4	200 pts



CONTABILIDAD PIRULO

Se inician las operaciones de contabilidad en el momento de abrir cajón para recaudar. Los Displays se apagarán y por los dígitos aparecerá el mensaje "Seleccione opción", además de la hora y los minutos que el reloj del sistema tiene almacenados.

PULSADORES

- Start parpadeando, su pulsación inicia la contabilidad por dígitos.
- Turbo parpadeando, su pulsación, inicia el conteo de monedas en los Hoppers.
- Stop izquierdo iluminado, indica la falta de programación de los datos de la máquina en fábrica.
- Stop derecho iluminado, indica la falta de programación de los datos de la placa, siendo necesaria una eeprom especial para programarlos. La falta de estos datos no afecta al juego normal.
- Stop central iluminado. Su pulsación inicia la programación de la fecha y hora del sistema. Si este pulsador parpadea indica que indudablemente la fecha está mal. Esta anomalía irá acompañada de un "Pip" intermitente.
- Actuando sobre PRT-ON se iniciará la impresión del ticket de contabilidad.
- Si simultáneamente estuviera abierta la puerta superior, en dígitos aparecería la palabra "INSTALL", estando los pulsadores apagados excepto los de start y turbo, que parpadearían. Para comenzar realmente con la instalación se deberán mantener los dos pulsadores presionados durante, al menos, cinco segundos.
- En el dígito de avances aparece:
 - "6" si % = 76
 - "8" si % = 78
 - "0" si % = 80
 - "4" si % = 84

CONTADOR DE MONEDAS

- Se presentarán en los dígitos seis cifras, inicialmente ceros, que irán contabilizando las monedas que salgan en los Hoppers.
- El pulsador Start estará parpadeando, y su pulsación/pondrá a cero los seis dígitos.
- El pulsador turbo iluminado, y al presionarlo se pondrá fin a este estado, volviendo al principal.
- Los contadores se incrementan indistintamente con las señales del Hopper-25 y Hopper-100, por lo que éstos se deberán vaciar uno a uno, poniendo a cero el contador (con pulsador Start) al cambiar de Hopper.

CONTABILIDAD POR DIGITOS

- Se acciona pulsando Start en el estado principal.
- Pulsadores: Start parpadeando, turbo iluminado.

Pulsando Start se cambiará la representación a la siguiente variable.

Pulsando turbo se finalizará la contabilidad por dígitos.

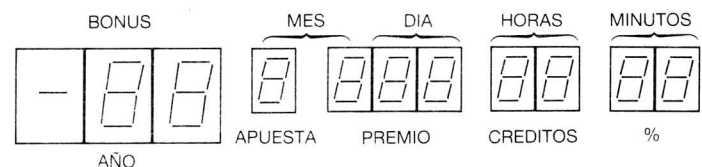
En el dígito "apuestas" aparecerá el número de variable representada.

En los seis dígitos de la derecha se representará la cantidad.

- Los datos mostrados son:
 - 1.º– Entradas totales 25 pts.
 - 2.º– Entradas totales 50 pts.
 - 3.º– Entradas totales 100 pts.
 - 4.º– Entradas totales 200 pts.
 - 5.º– Entradas totales 500 pts.
 - 6.º– Salidas totales 25 pts.
 - 7.º– Salidas totales 100 pts.
 - 8.º– Entradas a cajón 25 pts.
 - 9.º– Entradas a cajón 100 pts.

PUESTA EN HORA

- Pulsando stop central
- Pulsadores Start-Stop D - Stop C - Turbo parpadeando.
- Stop I-apagado
- En los dígitos aparecerá la fecha y la hora con el siguiente formato:



- Pulsando Start se cambia el ítem a ajustar.
- Pulsando Stop D se incrementa la cantidad representada.
- Pulsando Stop C se decrementa la cantidad representada.
- Pulsando Turbo se finaliza actualizándose la fecha y hora en la placa.
- En todos los casos el elemento a ajustar (año, mes, día...) estará parpadeando para facilitar su reconocimiento.
- Si se mantiene pulsado el Stop C o el Stop D continuamente, la cifra se inc(dec)rementará rápidamente.

INSTALACION DE LA MAQUINA

- Se accede a estas rutinas cuando se abre la puerta superior.
- Pulsadores Start-Turbo parpadeando. En dígitos "INSTALL". Si se pulsan ambos durante 5 segundos se inicia la instalación:
 - 1.º) Aparece en los dígitos "llene Hoppers y pulse Start".

– Pulsador Start parpadeante.

Una vez se han llenado los Hoppers (los dos) con las monedas con que se va a instalar la máquina se pulsará Start.

- 2.º) Aparece en dígitos “Descargue Hoppers y pulse Start”.

– Pulsador Start parpadeando.

Se deben vaciar ambos Hoppers, con lo que el programa sabrá con cuantas monedas va a continuar desde este momento en los Hoppers. Cuando estén los Hoppers completamente vacíos, pulsar Start y rellenarlos.

- 3.º) Aparece en dígitos durante 5 seg. “Introducción de datos”. A continuación se presentará la hora del “Bonus”, y la frase “N.º Maq.” a la derecha, seguida de cuatro cifras.

Con los pulsadores Start-Stop C-Stop D-Turbo parpadeantes se ajustarán las cuatro cifras, terminando al pulsar Turbo. Este número de máquina es el número de referencia para el operador y nada tiene que ver con el n.º de fabricación.

- 4.º) Ahora se ajustará, igual que en la anterior entrada, el número del bar (cuatro cifras), terminando con Turbo. Este número es también el número de referencia para el operador.

- 5.º) Aparecerá un momento el mensaje “Nombre del bar” y después en los diez dígitos de la

derecha se ajustará el nombre del bar, uno a uno, seleccionando la letra con Start y finalizando con Turbo.

- 6.º) Aparece mensaje “Fin instalación máquina”, y se vuelve a estado principal.

– Para hacer desaparecer el mensaje “Install” es necesario cerrar la puerta superior.

IMPRESION DEL TICKET

– Al actuar sobre PRT-ON, se iniciará la impresión del ticket. Al terminar volverá al estado principal.

SALIDA DE CONTABILIDAD

– Se finaliza la contabilidad al cerrar el cajón.

– Si cuando se cierra el cajón la hora estuviese mal, la máquina emitirá un pitido de 45 seg. manteniendo el Stop central intermitente. Si se pulsa el Stop central, se reajustará la fecha y hora como se explica en “Puesta en hora”.

Si no se pulsase, a los 45 seg. cesaría el pitido y la intermitencia del pulsador, continuando normalmente.

– Si se hubiese impreso ticket, al cerrar el cajón, se esperarían 20 seg. más para permitir, volviendo a abrir el cajón, que no se borren las variables impresas, en el caso de que el ticket no estuviese bien impreso..., entrando de nuevo en contabilidad.



OPER COIN, S.A.

Escalmendi, 11 - Teléfonos (945) 27 85 22 / 44 - Telex 35271 - OC E
Fax (945) 285983 - 01013 Vitoria

DELEGACIONES

MADRID

Santa María de la Cabeza, 92
Telf.: (91) 473 46 48 - Fax (91) 473 47 02
28045 MADRID

BARCELONA

Valencia 564 - 566
Telf.: (93) 232 98 12 - Fax (93) 232 99 51
08026 BARCELONA

BILBAO

(Provisional) Egaña, 29
Teléfono (94) 444 62 61
48010 BILBAO

ZARAGOZA

San Roque, 18
Teléfono (976) 32 54 11
50010 ZARAGOZA

SEVILLA

Feria, 152
Teléfono (954) 38 72 13
41002 SEVILLA

VIGO

Ecuador, 14
Telf.: (986) 47 20 66 - Fax (986) 47 36 80
36203 VIGO

CASTELLON

Plaza del País Valencia, 16
Teléfono (964) 20 82 38
12002 CASTELLON

VALENCIA

San Vicente Mártir, 306
Teléfono (96) 377 22 46
46017 VALENCIA