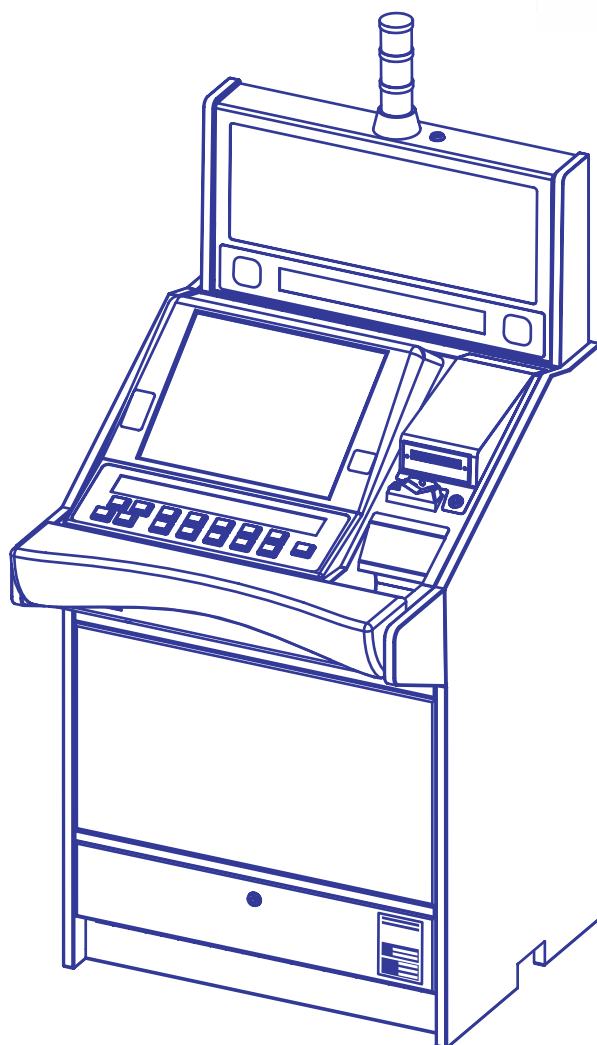


MANUAL TÉCNICO  
PARTE UNO

## Cirsa S400 Vídeo SL



www.unidesagaming.com

*La Parte Uno del Manual Técnico proporciona información sobre la identificación de la máquina y sus especificaciones, definiciones, información de seguridad, instrucciones para la preparación de la máquina para su uso, acciones básicas de mantenimiento, instrucciones de servicio y esquemas eléctricos.*

20 Septiembre 2005

**No conecte la máquina a la red eléctrica sin haber leído este manual técnico y muy especialmente los capítulos 4. INFORMACIÓN DE SEGURIDAD y 5. 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.**

1. Identificación
  2. Especificaciones
  3. Definiciones
  4. Información de Seguridad
  5. Preparación de la Máquina para su Uso
  6. Mantenimiento: Acciones Básicas
  7. Instrucciones de Servicio
- Esquemas Eléctricos

*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**.*



## 1. IDENTIFICACIÓN

SLT0400\_11-001

2005-07-15

Página 1 / 12

Este capítulo proporciona una introducción a la máquina de juego **Cirsa S400 Vídeo Slant Top**. En primer lugar detalla cómo identificar el **Modelo Comercial** y el **Programa de Juego**, seguido de los **controles** y **elementos** principales de la máquina. De acuerdo con el Modelo Comercial, se muestran las **Normas** que satisface y las **Marcas Otorgadas**. Finalmente, se detallan los datos de contacto del **fabricante**.

### CONTENIDO

1.1. Identificación del Producto .....	2
1.2. Identificación del Programa de Juego .....	3
1.3. Descripción de los Mandos y Elementos.....	4
1.4. Reglamentaciones: Marcas y Compatibilidad Electromagnética .....	11
1.5. Accesorios Opcionales.....	12
1.5.1. Sistema de Créditos.....	12
1.6. Datos del Fabricante .....	12

# 1. IDENTIFICACIÓN

SLT0400\_11-001

2005-07-15

Página 2 / 12

## 1.1. Identificación del Producto

La máquina incorpora una **Placa de Identidad** en la parte inferior del mueble, 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.




Placa de Identidad		Fabricado por: Made in Spain by: 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		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. A-8768335	
C.I.F. <b>A08768335</b>	Tipo <b>C</b>	<b>Modelo - Model</b> <input type="text"/> <b>Modèle</b> <input type="text"/>	
Nº Reg. Fabricante <input type="text"/>	Nº Reg. Modelo <input type="text"/>	<b>Nº Serie - Serial N°</b> <input type="text"/> <b>N° Série</b> <input type="text"/>	
Serie <input type="text"/>	Nº Fab. <input type="text"/>	<b>Tensión - Power Voltage</b> <input type="text"/> ~ <b>Tension d'Alimentation</b> <input type="text"/> ~	
Mod. Comercial <input type="text"/>	Tensión <b>230 V</b> ~	<b>Consumo - Consumption</b> <input type="text"/> <b>Consommation</b> <input type="text"/>	
Intensidad <input type="text"/>	Frecuencia <b>50 Hz</b>	<b>Frecuencia - Frequency</b> <input type="text"/> <b>Fréquence</b> <input type="text"/>	
PARA USO EN INTERIORES - 225077 -		PARA USO EN INTERIORES - SUITABLE FOR INDOOR USE ONLY - 225078 -	

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

Cuando así se requiere, junto a la **Placa de Identidad**, aparece la **Etiqueta de Identificación de Modelo Técnico y Marcas de Producto**, en la cual se detalla el **Modelo Técnico** y las **Marcas** concedidas. El **Modelo Técnico** identifica totalmente la máquina a nivel mecánico, eléctrico y electrónico.

La **Tabla 1.1.a** muestra los **Modelos Técnicos** asociados a cada **Modelo Comercial**.

MODELO COMERCIAL	MODELO TÉCNICO <sup>(1)</sup>
	SLT 04 S 1 00-00
CIRSA S400 VIDEO SL	SLT 04 S 2 00-00
	SLT 04 S 3 00-00
CIRSA SERIE 300 MULTIJUEGO	SLT 04 S 1 01-00
CIRSA SERIE MULTIJUEGO	SLT 04 S 1 11-00
CIRSA SERIE 300 KENO	SLT 04 S 1 02-00
CIRSA SERIE VIDEO-RODILLOS	SLT 04 S 1 03-00
CIRSA SERIE VIDEO SLOT	SLT 04 S 1 13-00
CIRSA SERIE VIDEO POKER	SLT 04 S 1 04-00

Tabla 1.1.a Modelos Técnicos asociados a cada Modelo Comercial.

# 1. IDENTIFICACIÓN

La **Tabla 1.1.b** muestra la información codificada en el **Modelo Técnico**.

(1) MODELO TÉCNICO						
SL	T	AA	S	#	##	##
Mueble: SL, PX, DL, XL, BS	Presentación: R: Rodillos M: Monitor TRC T: Monitor TFT	Año inicial de diseño del modelo	Suplemento Superior: S: Standard	Tensión y frecuencia de red: 1: 230 V / 50 Hz 2: 220 V / 60 Hz 3: 120 V / 60 Hz 4: 100 V / 60 Hz 5: 100 V / 50 Hz	Identificador de Modelo Técnico para satisfacer particularidades de mercados específicos	Revisión

**Tabla 1.1.b Codificación del Modelo Técnico.**

Así, por ejemplo, el Modelo Técnico **SL T 04 S 1 00 - 00** corresponde a una máquina con mueble **Slant Top**, presentación **TFT**, año de diseño **2004**, suplemento **Standard**, tensión de red **230 V - 50 Hz** y revisión **00**.

## 1.2. Identificación del Programa de Juego

El programa de juego se define unívocamente mediante el **Código de Juego**, el cual se compone de diferentes campos bajo el siguiente formato:

Ejemplo	s4	4212	99	00B	r1-6	v10-03
Descripción	Plata-forma HW	Modelo Juego	Perfil	Código País	Revisión SW Random y SW Juego	Versión SW de Sistema
Contador de Servicio Técnico asociado	C0236	C0200	C0201	C0203	C0238-C0237	C0204
	<b>SMID</b>					

**SMID:** Código interno, utilizado por el fabricante, formado por el **Identificador de Modelo** y el **Perfil**.

A partir de la **Hoja de Especificación Software** (también conocida como *Brochure*) es posible obtener la siguiente información asociada a cada uno de los diferentes SMIDs:

**PAYOUT:** Porcentaje de retorno.

**HIT FREQ (nL)** Porcentaje de partidas premiadas jugando al máximo número de líneas permitido.

**JACKPOT:** Valor del premio máximo que se puede conseguir.

**JKP. HITS:** Número de combinaciones de 5xJACKPOT existentes en todas las combinaciones posibles de las bandas.

**PULLS / BN:** Número medio de partidas para acceder al juego de bonus.

**BN JKP:** Premio máximo que se puede conseguir en el juego de bonus.

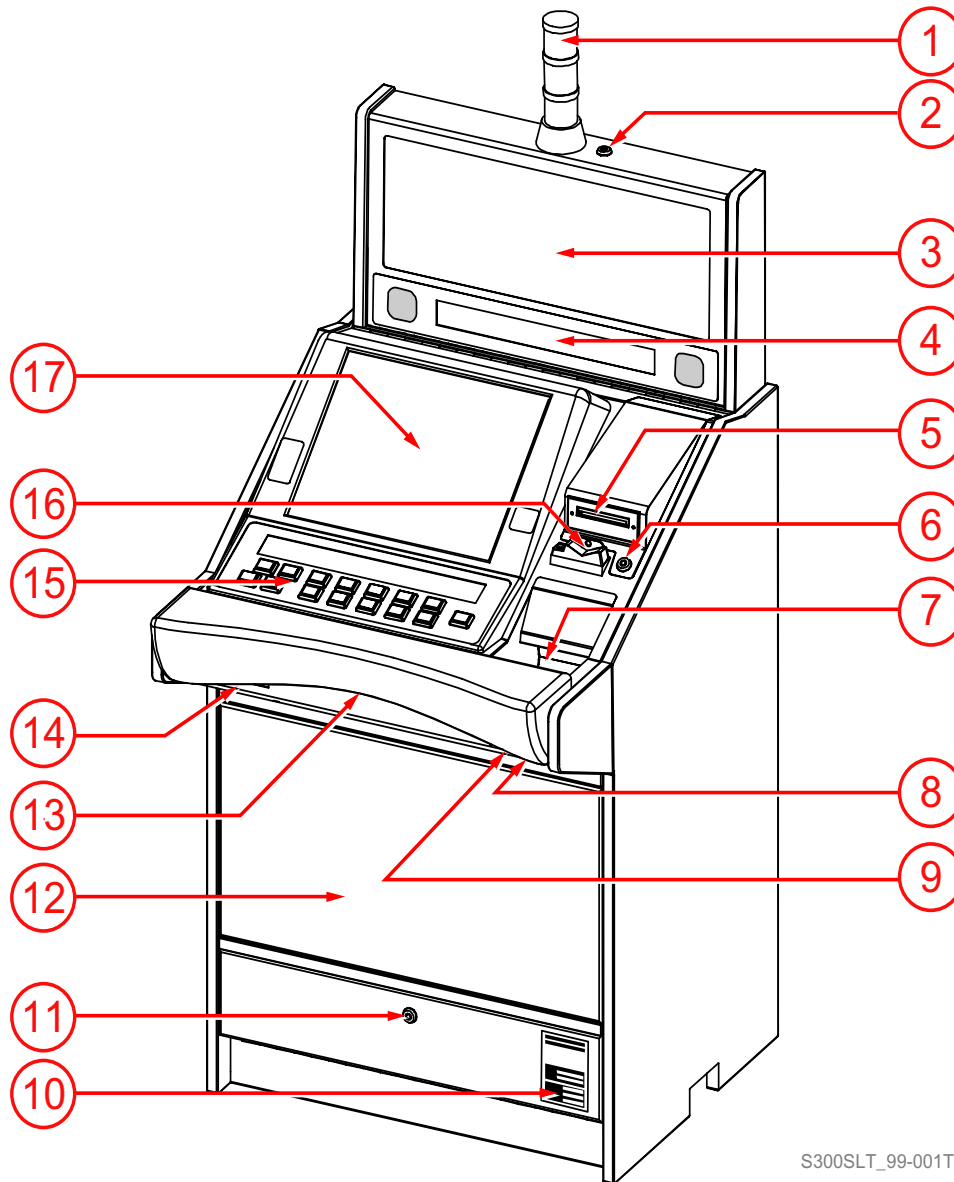
## 1. IDENTIFICACIÓN

SLT0400\_11-001

2005-07-15

Página 4 / 12

### 1.3. Descripción de los Mandos y Elementos



S300SLT\_99-001T

Figura 1.3.a Vista exterior.

**[1] Señalizador luminoso**

Formado por dos o tres cuerpos según el mercado de destino.

**[2] Cerradura suplemento superior**

**[3] Suplemento superior**

**[4] Tapa ciega para Player Tracking**

## 1. IDENTIFICACIÓN

SLT0400\_11-001

2005-07-15

Página 5 / 12

[5] **Entrada de billetes** (opcional)

[6] **Cerradura puerta billeteo**

Acceso al apilador de billetes (**stacker**).

[7] **Bandeja recoge-monedas**

[8] **Cerradura ELECT**

Accede directamente a los **contadores electrónicos** (consulte el capítulo **3.CONTADORES** en la **Parte Dos** de este Manual Técnico). Véase **Figura 1.3.b Vista interior – lateral izquierdo**.

[9] **Cerradura REST**

Accede directamente a los **contadores históricos** (consulte al capítulo **3.CONTADORES** en la **Parte Dos** de este Manual Técnico). Para determinados Códigos de País permite acceder a las fases **Add / Pay credits**, **Tournament** y **Print meters**. Véase la **Figura 1.3.b Vista interior – lateral izquierdo**.

[10] **Placa de Identidad**

[11] **Cerradura puerta inferior o de recaudación**

[12] **Puerta central**

[13] **Cerradura puerta consola**. Véase **Figura 1.3.b Vista interior – lateral izquierdo**.

[14] **Contadores electromecánicos**. Véase **Figura 1.3.c Vista interior – lateral derecho**.

[15] **Pulsadores de juego**

[16] **Entrada de monedas**

[17] **Monitor TFT 17”**

## 1. IDENTIFICACIÓN

SLT0400\_11-001

2005-07-15

Página 6 / 12

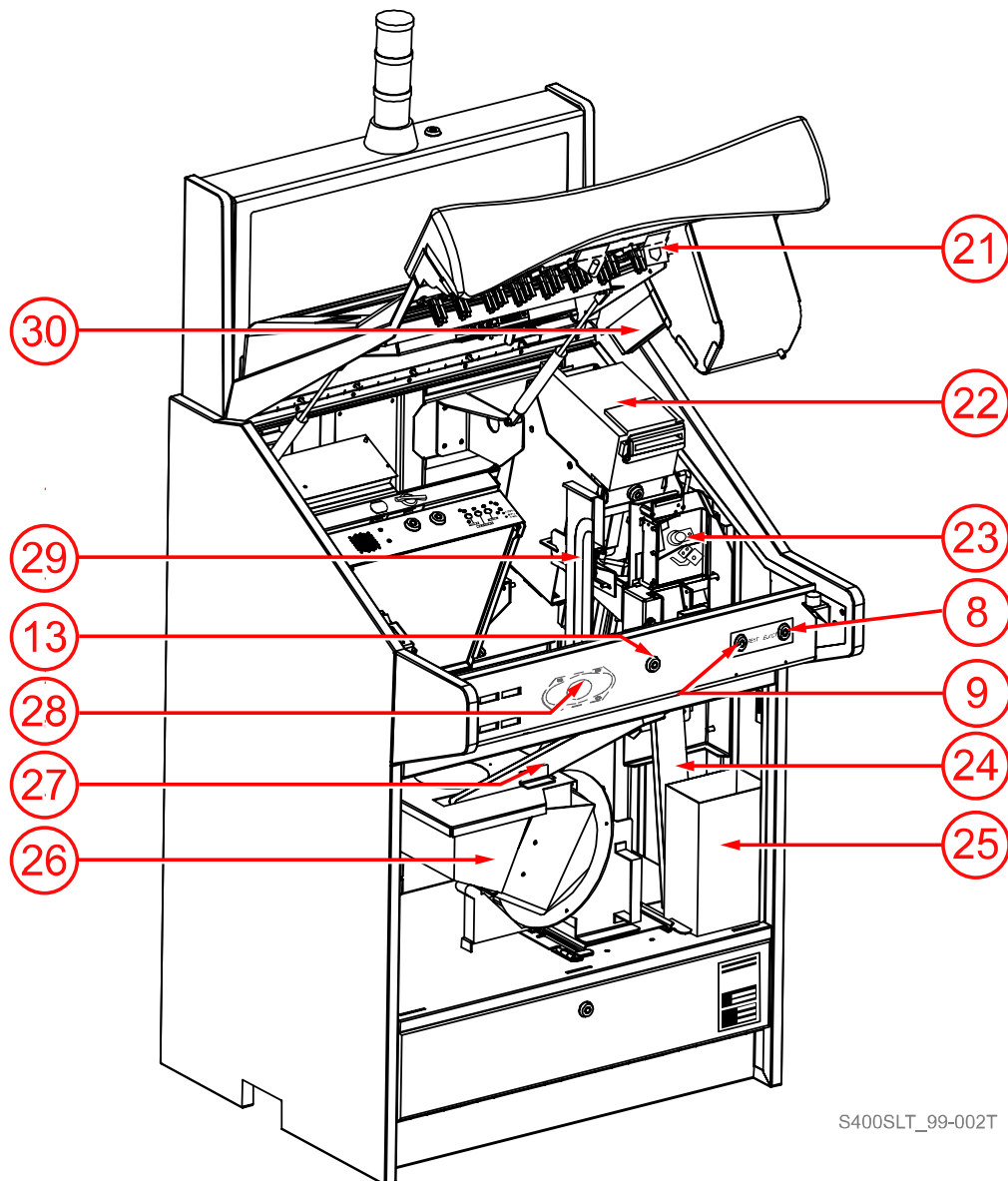


Figura 1.3.b Vista interior – lateral izquierdo.

- [21] Opto-emisor supervisión puerta consola
- [22] Selector de billetes (opcional)
- [23] Selector de monedas
- [24] Canal depósito de ganancias
- [25] Recipiente recogida de líquidos
- [26] *Hopper* (descargador de monedas)

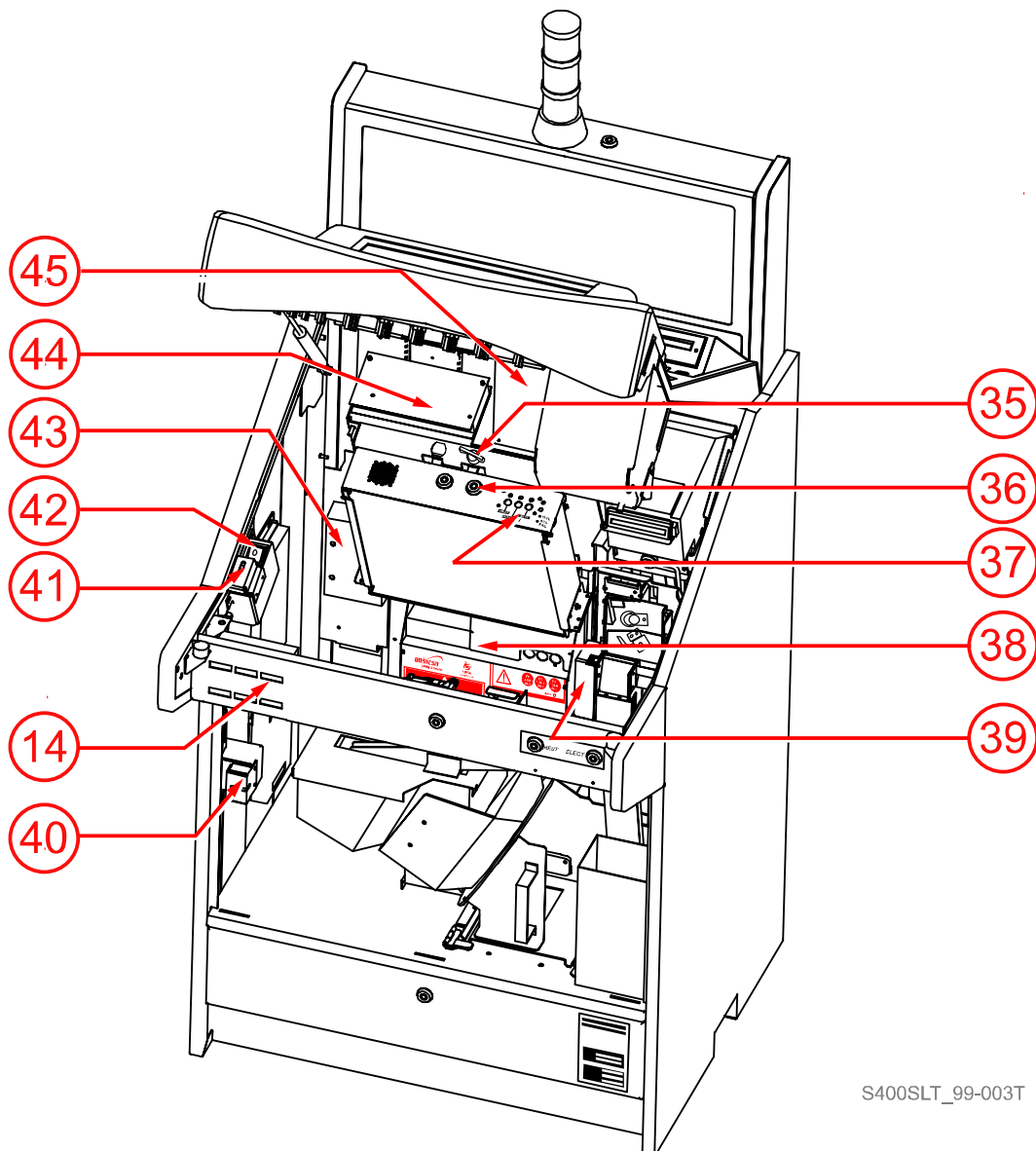
## 1. IDENTIFICACIÓN

SLT0400\_11-001

2005-07-15

Página 7 / 12

- [27] Canal a *Hopper*
- [28] Altavoz mueble
- [29] Canal de pagos (escalator)
- [30] Canal de pagos



S400SLT\_99-003T

Figura 1.3.c Vista interna – lateral derecho.

- [35] Cerradura acceso mangueras del *rack* de control
- [36] Cerradura acceso electrónica del *rack* de control
- [37] Pulsadores TEST, RESTART y AUX en el *rack* de control

## 1. IDENTIFICACIÓN

SLT0400\_11-001

2005-07-15

Página 8 / 12

- [38] **Fuente de alimentación**  
Con indicadores de tensión de entrada / salida y portafusibles.
- [39] **Desviador de monedas a *Hopper* o depósito de ganancias**
- [40] **Interruptor sensor apertura puerta central – señal de control**
- [41] **Interruptor sensor apertura puerta consola – circuito de iluminación – alta tensión**
- [42] **Interruptor principal**
- [43] **Fuente de alimentación auxiliar del monitor TFT**
- [44] **Carta MCAN-Door**
- [45] **Carta MCAN-INF**

## 1. IDENTIFICACIÓN

SLT0400\_11-001

2005-07-15

Página 9 / 12

S400xxx\_99-003Ta

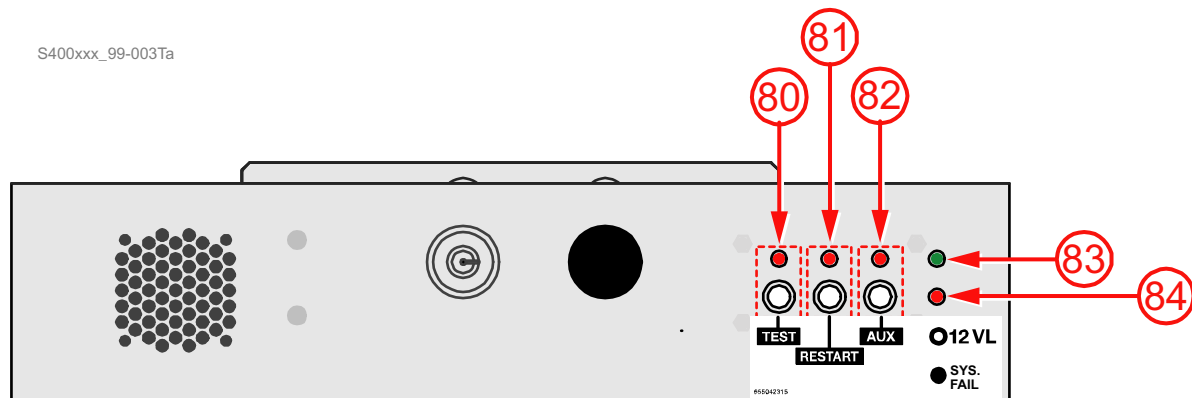


Figura 1.3.d Rack de Control – Vista frontal.

- [80] Pulsador TEST e indicador LED asociado**  
Acceso al Menú Principal de Servicio.



**IMPORTANTE:**

CUANDO LA MÁQUINA DETECTE ALGÚN MAL FUNCIONAMIENTO AL ACCIONAR EL PULSADOR **TEST** EL MONITOR MOSTRARÁ UN MENSAJE DE ERROR. ACCIONE EL PULSADOR DE JUEGO **JUGADA** O EL PULSADOR **AUX** PARA AVANZAR AL SIGUIENTE MENSAJE DE ERROR Y UNA VEZ MOSTRADOS TODOS ACCEDER AL **MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO**.



**IMPORTANTE:**

EL PULSADOR **TEST** NO PERMITE SALIR DEL MODO SERVICIO. PARA SALIR DEL MODO SERVICIO ACCIONE EL BOTÓN **Salir**.

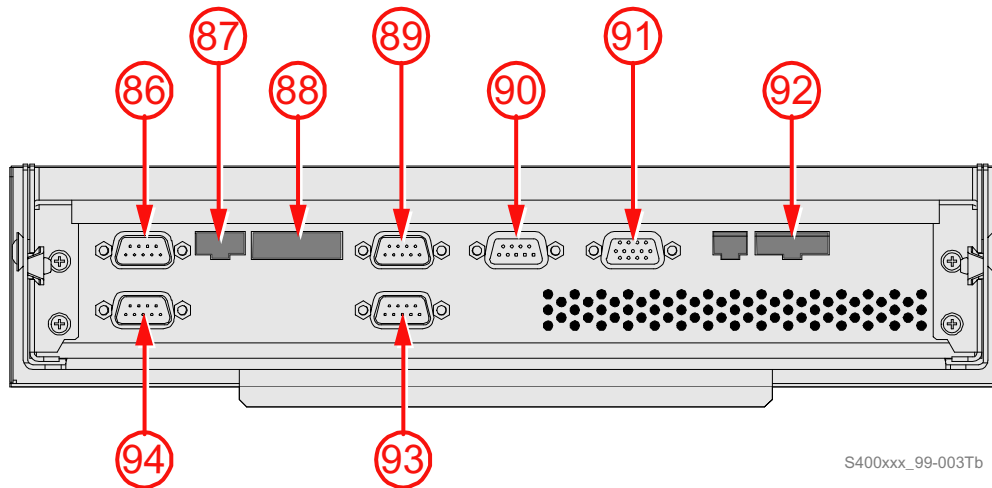
- [81] Pulsador RESTART e indicador LED asociado**  
Elimina ciertos mensajes de error de acuerdo con las instrucciones del monitor.  
Realiza la función *Restart* (Arranque en Frío) (consulte el capítulo **6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS**).  
Junto con el pulsador **AUX** realiza la función *Reset Factory* (consulte el capítulo **6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS**).
- [82] Pulsador AUX e indicador LED asociado**  
Cuando en el monitor aparecen mensajes de error, permite avanzar al siguiente.  
Junto con el pulsador **RESTART** realiza la función *Reset Factory* (consulte el capítulo **6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS**).
- [83] LED 12VL**  
ON Funcionamiento normal.  
OFF CPU no alimentada. Revise el conector **POWER** [88].
- [84] LED SYS. FAIL**  
OFF Funcionamiento normal.  
ON Funcionamiento anormal. Compruebe las memorias y realice un *Restart*.

## 1. IDENTIFICACIÓN

SLT0400\_11-001

2005-07-15

Página 10 / 12



**Figura 1.3.e Rack de Control – Vista posterior.**

- [86] COM 3 (P14 DOWN)**  
Normalmente reservado para la controladora del *Touch Screen*.
- [87] Audio (P110)**
- [88] POWER (P15)**
- [89] COM 1 (P8 DOWN)**  
Normalmente reservado para el selector de billetes.
- [90] Bus CAN (P9)**
- [91] VGA (P1)**
- [92] Interruptores sensores de puertas (P111)**
- [93] COM 2 (P8 UP)**  
Normalmente reservado para visualizador de Jackpot.
- [94] COM 4 (P14 UP)**  
Normalmente reservado para impresoras.

# 1. IDENTIFICACIÓN

SLT0400\_11-001

2005-07-15

Página 11 / 12

## 1.4. Reglamentaciones: Marcas y Compatibilidad Electromagnética











MODELO COMERCIAL	MODELO TÉCNICO	MARCAS (*)
CIRSA S400 VIDEO SL	SLT 04 S 1 00-00	   
	SLT 04 S 2 00-00	
	SLT 04 S 3 00-00	
CIRSA SERIE 300 MULTIJUEGO	SLT 04 S 1 01-00	
CIRSA SERIE MULTIJUEGO	SLT 04 S 1 11-00	
CIRSA SERIE 300 KENO	SLT 04 S 1 02-00	
CIRSA SERIE VIDEO-RODILLOS	SLT 04 S 1 03-00	
CIRSA SERIE VIDEO SLOT	SLT 04 S 1 13-00	
CIRSA SERIE VIDEO POKER	SLT 04 S 1 04-00	 

Tabla 1.4.a Modelos, normativas y marcas otorgadas.

### (\*) MARCAS, ENTIDADES CERTIFICADORAS Y REQUERIMIENTOS APLICABLES

	<p>MARCA "CE"</p> <p><b>UNE-EN 60335-2-82:2003 "SEGURIDAD DE LOS APARATOS ELECTRODOMÉSTICOS Y ANÁLOGOS"</b>  <i>Parte 2-82: Requisitos Particulares para las Máquinas de Servicio y las Máquinas Recreativas.</i></p> <p><b>UNE-EN 61000-6-1:2001 "COMPATIBILIDAD ELECTROMAGNÉTICA (EMC)"</b>  <i>Parte 6.1: Normas Genéricas – Norma genérica de inmunidad en entornos residenciales, comerciales y de industria ligera.</i></p> <p><b>UNE-EN 61000-6-3:2001 "COMPATIBILIDAD ELECTROMAGNÉTICA (EMC)"</b>  <i>Parte 6.3: Normas Genéricas – Norma de emisión en entornos residenciales, comerciales y de industria ligera.</i></p>
	<p>MARCA "S" OTORGADA POR LA ENTIDAD CERTIFICADORA "IRAM"</p> <p><b>UNE-EN 60335-2-82 "SEGURIDAD DE LOS APARATOS ELECTRODOMÉSTICOS Y ANÁLOGOS"</b>  <i>Parte 2-82: Requisitos Particulares para las Máquinas de Servicio y las Máquinas Recreativas.</i></p>
	<p>MARCA DE SEGURIDAD "N" OTORGADA POR LA ENTIDAD CERTIFICADORA AENOR</p> <p><b>UNE-EN 60335-2-82 "SEGURIDAD DE LOS APARATOS ELECTRODOMÉSTICOS Y ANÁLOGOS"</b>  <i>Parte 2-82: Requisitos Particulares para las Máquinas de Servicio y las Máquinas Recreativas.</i></p>

Algunas de estas marcas están en fase de certificación en la fecha de edición de este manual.

## 1. IDENTIFICACIÓN

SLT0400\_11-001

2005-07-15

Página 12 / 12

### 1.5. Accesorios Opcionales

#### 1.5.1. Sistema de Créditos

Las máquinas de la familia **Slant Top** admiten los siguientes sistemas de crédito opcionales:

- **Selector de billetes**
- **Tiquetera para sistemas TITO**
- **Player Trackings**

Contacte con nuestro departamento comercial para obtener más información.

### 1.6. 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](mailto:infounidesa@cirsa.com)**

Para más información visítenos en:

**<http://www.unidesagamingsystems.com>**

## 2. ESPECIFICACIONES

SLT0400\_12-001

2005-07-15

Página 1 / 6

Este capítulo proporciona las especificaciones eléctricas, mecánicas y ambientales del producto así como los mecanismos de supervisión de las puertas de la máquina y las características de la manguera de interruptores para Sistemas de Centralización.

---

### CONTENIDO

2.1. Alimentación y Consumo.....	2
2.2. Energía Calorífica Desprendida .....	2
2.3. Dimensiones y Peso.....	3
2.4. Condiciones Ambientales: Límites de Operación y de Almacenamiento.....	3
2.5. Supervisión de las Puertas de la Máquina .....	4
2.6. Manguera Interruptores de Centralización .....	5

---

## 2. ESPECIFICACIONES

SLT0400\_12-001

2005-07-15

Página 2 / 6

### 2.1. Alimentación y Consumo

Modelo Técnico	Tensión de Alimentación	Consumo	
		Corriente eficaz en reposo	Corriente eficaz máxima
SL T 04 S 1 xx-00	230 V / 50 Hz	0,75 A	1,0 A
SL T 04 S 2 xx-00	220 V / 60 Hz	0,75 A	1,0 A
SL T 04 S 3 xx-00	120 V / 60 Hz	1,20 A	1,80 A

*Tabla 2.1.a Alimentación y consumo.*

### 2.2. Energía Calorífica Desprendida

Modelo Técnico	Tensión de Alimentación	[kCal/h] Reposo	[kCal/h] Máxima	[BTU/h] Reposo	[BTU/h] Máxima
SL T 04 S 1 xx-00	230 V / 50 Hz	133	178	530	706
SL T 04 S 2 xx-00	220 V / 60 Hz	128	170	507	676
SL T 04 S 3 xx-00	120 V / 60 Hz	112	167	442	663

*Tabla 2.2.a Energía calorífica desprendida.*

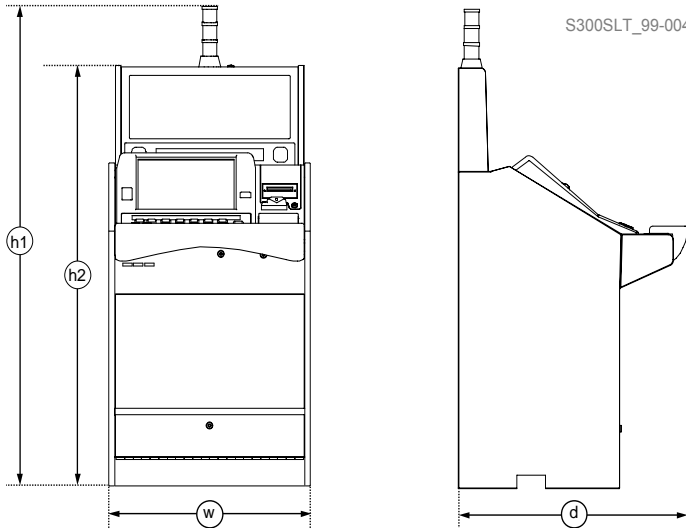
## 2. ESPECIFICACIONES

SLT0400\_12-001

2005-07-15

Página 3 / 6

### 2.3. Dimensiones y Peso

Modelo	
Altura	<p>CON señalizador de 3 cuerpos (cota h1): 1590 mm - 62" 19/32</p> <p>SIN señalizador (cota h2): 1390 mm - 54" 23/32</p>
Anchura	<p>(cota w):</p> <p>710 mm - 27" 31/32</p>
Profund.	<p>(cota d):</p> <p>760 mm - 29" 59/64</p>
Peso	<p>140 kg - 309 lb (*)</p>

(\*) Peso aproximado con el Hopper vacío.

Tabla 2.3.a Dimensiones y peso.

### 2.4. Condiciones Ambientales: Límites de Operación y de Almacenamiento



**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)	10% a 90%	5% a 90%

## 2. ESPECIFICACIONES

SLT0400\_12-001

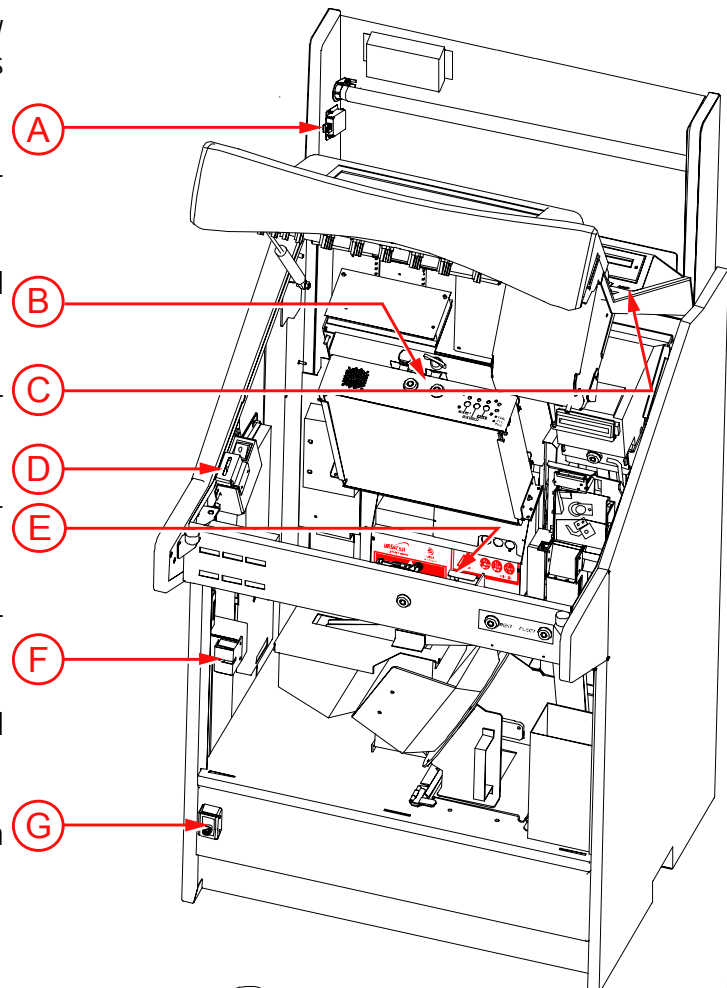
2005-07-15

Página 4 / 6

### 2.5. Supervisión de las Puertas de la Máquina

La *Figura 2.5.a Elementos sensores de puertas* muestra la situación de los micros y optos que realizan la supervisión de las puertas:

- A** Interruptor sensor puerta suplemento – circuito de iluminación
- B** Interruptor sensor puerta *rack* de control – circuito de control
- C** Interruptor sensor puerta billeteero – circuito de control
- D** Interruptor sensor puerta consola – circuito de iluminación
- E** Carta opto emisor puerta consola (\*) – circuito de control
- F** Interruptor sensor puerta central (*Hopper*) – circuito de control
- G** Interruptor sensor puerta recaudación (puerta inferior) – circuito de control



(\*) La supervisión de las **puertas** está supeditada al parámetro **Sup. Puerta S. (Cab Door)**.

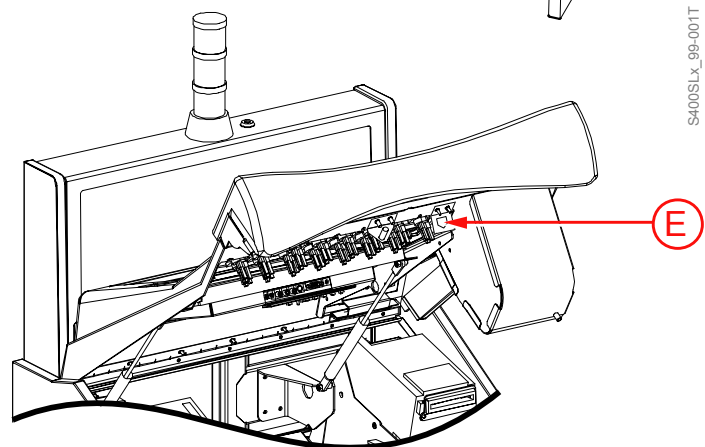


Figura 2.5.a Elementos sensores de puertas.

## 2. ESPECIFICACIONES

SLT0400\_12-001

2005-07-15

Página 5 / 6

### 2.6. Manguera Interruptores de Centralización

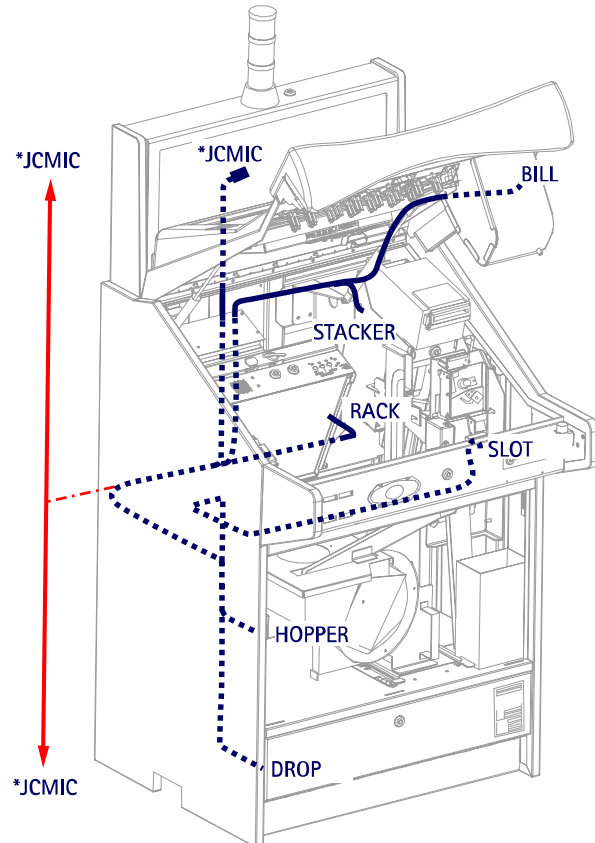
La máquina incorpora un conjunto de interruptores destinados a monitorizar el estado de las puertas para ser utilizados por el Sistema de Centralización. La Manguera Interruptores de Centralización los concentra a través del conector **JCMIC**.

La tabla siguiente muestra las señales monitorizadas:

Identificador	Señal
SLOT	Puerta consola
DROP	Puerta recaudación
BILL	Puerta billettero
RACK	Rack CPU
STACK.	Stacker del billettero
HOPPER	Puerta central

Tabla 2.6.a Identificación de interruptores.

Estos interruptores deberán alimentarse mediante el propio Sistema de Centralización de modo que funcionen aún cuando la máquina esté apagada.



(\*) El conector para sistemas de centralización (JCMIC) puede situarse en el suplemento superior de la máquina o en el cajón de recaudación – a elección del Casino.

Figura 2.6.a Distribución de la manguera de centralización.

La **Tabla 2.6.b** muestra el pinout del conector de la Manguera de Interruptores de Centralización, **JCMIC**, situado por defecto en el suplemento superior de la máquina.

PIN	Señal	Color	Conector Origen
1	SLOT	Amarillo	
2	GND SLOT	Blanco-Amarillo	
3	RACK	Verde	PIN 1 JRACK
4	GND RACK	Blanco-Verde	PIN 2 JRACK
5	DROP	Gris	
6	GND DROP	Blanco-Gris	
7	STACKER	Rojo	PIN 1 STACKER
8	GND STACKER	Blanco-Rojo	PIN 2 STACKER
9	BILL	Azúl	
10	GND BILL	Blanco-Azúl	
11	HOPPER	Naranja	
12	GND HOPPER	Blanco-Naranja	

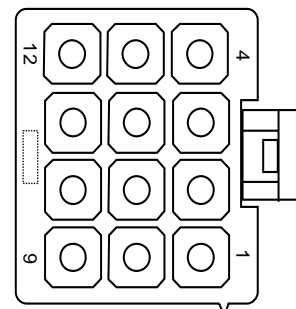


Tabla 2.6.b Pinout del conector de centralización de interruptores sensores de puertas.

## 2. ESPECIFICACIONES

SLT0400\_12-001

2005-07-15

Página 6 / 6

*Esta página se ha dejado en blanco intencionadamente.*

### 3. DEFINICIONES

xxx0400\_13-001

2005-06-10

Página 1 / 6

Este capítulo define los términos y abreviaciones utilizados en este manual.

## A

**Apilador de billetes (Stacker)** Sólo en máquinas con **billeteo**. Contenedor en el cual se acumulan los billetes aceptados por el **billeteo**.

**Apuesta (Bet / Mise)** Número de **créditos** jugados en una partida.

**Arranque en frío (Restart)** Inicialización de la máquina de juego. Al realizar un **Arranque en Frío** los contadores electrónicos parciales se inicializan a cero. Para realizar un **Arranque en Frío** debe encender la máquina mientras presiona el pulsador **RESTART**.

**Aceptador de billetes** Ver **Billeteo**.

## B

**Billeteo** Componente opcional que acepta papel moneda de curso legal y que provoca que la máquina de juego dispense cambio o proporcione el número equivalente de créditos.

## C

**Carrusel** Conjunto de máquinas de juego, gobernadas por un sistema de centralización, que contribuyen y optan a un **Jackpot externo**.

**Código de País** Parámetro que define el funcionamiento de una máquina de acuerdo con la legislación del país de destino y los requerimientos del cliente. Los **parámetros de configuración** de la máquina así como las opciones que pueden tomar, dependen del **Código de País** (contador de Servicio **C0203**).

**CPU** Del inglés *Central Processing Unit* (Unidad Central de Proceso). La carta CPU contiene las memorias de juego y sonido.

**Crédito** Unidad monetaria utilizada por la máquina. (Consultar **Denominación** y **Tokenización**).

### 3. DEFINICIONES

xxx0400\_13-001

2005-06-10

Página 2 / 6

## D

**Denominación** Valor monetario de un crédito. (Consultar Crédito y Tokenización). (Contador de servicio C0219).

**Desviador (Diverter)** Dispositivo electromecánico situado en el canal de entrada de monedas que, gobernado por la CPU, dirige el flujo de monedas hacia el *Hopper* o el canal a depósito de ganancias.

**Drop** Cantidad fija de monedas pagadas por el *Hopper* en caso de bloqueo de la máquina por pago manual (por empleado). El valor del *Drop* se programa mediante el parámetro de configuración del mismo nombre.

## E

**ELECT** Cerradura que habilita la visualización de los contadores electrónicos.

**Escalator** En máquinas *Slant Top*, la parte mecánica del *Hopper* que transporta las monedas desde la *tolva* a la bandeja de monedas.

## F

**Factory Reset** Ver *Reset Factory*.

## G

**GM** Abreviación de Máquina de Juego del inglés *Gaming Machine*.

## H

**Hopper** Mecanismo dispensador de monedas (o fichas). Las monedas se almacenan en la *tolva* (o depósito) del *Hopper*, hasta que la CPU manda la señal de pago de un premio o la devolución de los créditos del jugador. Cuando la *tolva* está llena el **desviador** dirige las monedas al **cajón de recaudación**.

**Host** Dispositivo que gobierna un conjunto de máquinas en base a un sistema de centralización.

### 3. DEFINICIONES

xxx0400\_13-001

2005-06-10

Página 3 / 6

## J

**Jackpot** Del inglés premio gordo. El *Jackpot* consiste en una estrategia para proporcionar un premio especial a las máquinas de juego. Este premio especial puede clasificarse según diferentes características:

Según la **naturaleza de la aparición del premio**, los *Jackpots* pueden ser:

**Determinado a una máquina:** El *Jackpot* se concede como consecuencia directa de un evento del juego en una máquina particular. Por ejemplo, cuando se obtiene en la máquina una combinación del **Plan de Ganancias** y se satisface una regla de apuesta.

**Mystery:** El *Jackpot* es un premio adicional al **Plan de Ganancias** de la máquina y se concede a una máquina particular a través de un criterio que es independiente del resultado del juego en la máquina.

Según la **cantidad**, los *Jackpots* pueden ser:

**Jackpot Fijo:** Es un premio fijo (en créditos o en especies) que puede obtenerse como resultado del juego (por ejemplo "Win a Car").

**Jackpot Progresivo:** Es un premio variable que puede obtenerse como resultado del juego. El valor del premio se calcula a partir de una cantidad inicial fija más una contribución acumulativa, la cual se incrementa en una cantidad determinada basada en la actividad de las máquinas conectadas al sistema de *Jackpot*.

Según la **localización**, los *Jackpots* pueden ser:

**Stand-alone o Own Jackpot:** El sistema completo de *Jackpot* se asocia a una única máquina de juego. La propia máquina de juego realiza la participación, el control, el mantenimiento, la selección del criterio ganador y la generación del *Jackpot*.

**Externo o lincado:** Sistema de *Jackpot* que implica a más de una máquina de juego. El control y administración del *Jackpot* se realiza mediante un sistema externo. Cuando las máquinas de juego del sistema *Jackpot* se hallan en más de una ubicación se acostumbra a denominar *Multi-Site* o *Wide Area*.

## L

**LCS** **Link de contadores de Servicio:** Conjunto *Host* + Máquinas de juego interconectadas en un sistema RSI (sistema de centralización desarrollado por *Unidesa Gaming & Systems*).

**Link** Conjunto de máquinas de juego y *Host* que forman parte de un sistema de centralización.

### 3. DEFINICIONES

xxx0400\_13-001

2005-06-10

Página 4 / 6

## M

**Mantenimiento** Acciones descritas en el capítulo 6 - Parte Uno y capítulos de 1 a 6 - Parte Dos de este Manual Técnico, tales como limpieza, rellenado y recaudación de monedas, recaudación de billetes, configuración de la máquina para modos de funcionamiento alternativos, etc. El **área de mantenimiento** se caracteriza por requerir una llave o herramienta para acceder a ella. No son operaciones de mantenimiento las que deben realizarse en el **área de servicio**. Las acciones de mantenimiento están dirigidas a Personal del Casino Adiestrado.

**Micro (Microinterruptor)** Interruptor electromecánico que en función de la posición de un elemento mecánico (puerta, cerradura, etc.) genera una señal u otra.

## N

**Número Administrativo Máquina** Parámetro de configuración asociado a sistemas de centralización. Además, en los modelos *Bonussing* que incluyen la opción *Dynamyk® Media*, identifica la máquina para el direccionamiento de la señal de publicidad y en máquinas con impresora de pagos define el número identificador de la máquina el cual se imprime en los recibos de pagos. (Contador de Servicio C0214).

## O

**Opto-detector (Opto)** Dispositivo electrónico capaz de detectar una señal luminosa y que genera una señal u otra en función de la detección.

**OTP** Característica de ciertos parámetros de configuración, denominados de seguridad, que sólo pueden programarse una vez (del inglés *One Time Programmable*). Una vez se les ha asignado una opción, sólo es posible editarlos tras realizar un *Reset Factory*.

## P

**PCB** Circuito impreso del inglés *Printed Circuit Board*.

**Plan de Ganancias** Tabla descriptiva de las configuraciones premiadas por la máquina y el premio correspondiente expresado en créditos. El plan de ganancias aparece serigrafiado en la máquina o, en algunas máquinas de vídeo, se visualiza en el monitor al pulsar **AYUDA**.

**Porcentaje de pago** Relación estadística entre el número de créditos premiados (incluye los *Jackpots*) y el número total de créditos jugados. Por ejemplo, una máquina con un porcentaje de pago del 92% indica que, en valor medio, de cada 100 euros jugados, 92 se destinan a premios y 8 son de beneficio para el casino. (Contador C0206).

### 3. DEFINICIONES

xxx0400\_13-001

2005-06-10

Página 5 / 6

**Player Tracking** Sistema accesorio a las máquinas de juego que gobernado mediante un Sistema de Centralización permite al casino identificar y obtener información sobre los jugadores vía tarjetas de identificación.

**Pulsadores de Operación** TEST, RESTART y AUX. Permiten entrar en modo servicio, inicializar la máquina de juego y visualizar los mensajes de error. Para acceder a ellos es necesario abrir la puerta principal, están situados en el *rack de control*.

## R

**Reset Factory** Inicialización total de la máquina de juego. Todos los **contadores electrónicos** se inicializan a cero y los parámetros de configuración toman la opción por defecto de acuerdo con el **Código de País** de la máquina. Esta operación sólo puede realizarse si así lo permite el **Código de País** y el parámetro **Fac Reset** está habilitado.

**REST** Cerradura que habilita la visualización del resumen de las últimas partidas y que permite desbloquear la máquina al realizar un pago manual.

**RESTART** Inicialización de la máquina en la que los contadores parciales toman el valor cero. Para realizar un *Restart*, encienda la máquina mientras presiona el pulsador RESTART situado en el rack de control.

## S

**Servicio** Acciones descritas en el capítulo 7 de este Manual Técnico, dirigidas exclusivamente a **Personal Cualificado de Servicio Técnico**. El **área de servicio** se caracteriza porque requiere más de una llave o herramienta para acceder a ella.

**SMID** Código identificador de juego. Contiene información sobre el modelo de juego, el **porcentaje de pago**, el sistema operativo, el **Código de País** y la versión del programa de juego. (Contador C0201).

## T

**Ticketera** Dispositivo opcional capaz de imprimir tickets que el jugador podrá introducir en una máquina TITO a través del billeteo o cobrarlos. Ver TITO.

**TITO** Del inglés *Ticket In – Ticket Out*. Funcionalidad añadida a la máquina de juego destinada a ofrecer una mayor versatilidad en la entrada / pago de créditos.

**Ticket OUT:** Pago automático en forma de ticket, gestionado a través de un sistema de centralización. Los tickets pueden jugarse en cualquier máquina equipada con el sistema TITO, cobrarse o guardarse para jugarlos con posterioridad.

### 3. DEFINICIONES

xxx0400\_13-001

2005-06-10

Página 6 / 6

***Ticket IN:*** Entrada de créditos en la máquina en forma de ticket a través del **billetero** (*Ticket Redeem*) gestionado a través de un sistema de centralización.

**Tokenización** Configuración de la máquina de modo que el valor monetario de un crédito (**Denominación**) no coincide con el valor de la moneda o ficha utilizada. Por ejemplo, una máquina configurada para utilizar monedas de valor 1 \$ donde el valor de un crédito es de 50 céntimos (es decir, al introducir una moneda se obtienen 2 créditos). (Contador de Servicio C0320).

## U

**Usuario** Jugador. El área de usuario es el exterior de la máquina, se caracteriza porque su acceso no requiere el uso de ninguna llave o herramienta.

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

4.1. Recomendaciones de Transporte y Almacenamiento .....	1
4.2. Recomendaciones de Instalación y Servicio .....	2
4.2.1. Requisitos de la Red de Alimentación.....	2
4.2.2. Recomendaciones de Servicio.....	3
4.3. Retirada de Servicio de la Máquina.....	4
4.4. Marcas Otorgadas.....	4
4.5. Declaración de Conformidad FCC Clase A.....	5

### 4.1. 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.

## 4.2. 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 5. PREPARACIÓN DE LA MÁQUINA PARA SU USO Y 7. INSTRUCCIONES DE SERVICIO.

### 4.2.1. 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.





Placa de Identidad		Fabricado por: Made in Spain by: 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		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. A-8768335	
C.I.F. A08768335	Tipo C	Modelo - Model	
Nº Reg. Fabricante		Modèle	
Nº Reg. Modelo		Nº Serie - Serial Nº	
Serie	Nº Fab.	Nº Série	
Mod. Comercial		Tensión - Power Voltage	~
Tensión	230 V ~	Tension d'Alimentation	
Intensidad		Consumo - Consumption	
	Frecuencia 50 Hz	Consommation	
		Frecuencia - Frequency	
		Fréquence	
PARA USO EN INTERIORES -225077-		PARA USO EN INTERIORES - SUITABLE FOR INDOOR USE ONLY N'UTILISEZ QU'À L'INTERIEUR -225078-	

Figura 4.2.a 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 MÁQUINA ESTÁ DESTINADA A CONECTARSE A SISTEMAS DE ALIMENTACIÓN DE TIPO: TT, TN.*



**PELIGRO:**

*LA RED DE ALIMENTACIÓN ELÉCTRICA DEBE DISPONER DE UN SISTEMA ADECUADO DE PROTECCIÓN CONTRA UNA **SOBREINTENSIDAD DE 10 A**. 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.

#### 4.2.2. 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) Conexión 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.

### 4.3. Retirada de Servicio de la Máquina

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



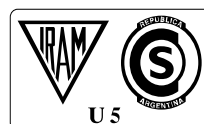
Al finalizar el periodo de su utilidad y tener la necesidad de desprenderse del mismo será un residuo.

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.

### 4.4. Marcas Otorgadas

Las máquinas de juego poseen diferentes Marcas de acuerdo con el mercado de destino. Las Marcas Otorgadas se muestran en la **Etiqueta Identificativa de Modelo Técnico y Marca de Producto** situada junto a la **Placa de Identidad**.



## 4.5. Declaración de Conformidad FCC Clase A

De acuerdo con el mercado de destino, las máquinas presentan la etiqueta **declaración FCC Clase A** encima de la Placa de Identidad:

This Class A digital apparatus complies with Canadian ICES-003.  
Cet appareil numérique de la classe A est conforme à la norme NMB-003  
du Canada.

This device complies with part 15 of the FCC Rules. Operation is subject  
to the following two conditions: This device may not cause harmful  
interference, this device must accept any interference received,  
including interference that may cause undesired operation.

655041694

### *Sólo para las máquinas con la declaración FCC:*

"This equipment has been tested and found to comply with the limits for a **Class A** digital device in accordance with the specifications in Part 15 of **FCC Rules**, which provide reasonable protection against harmful interference when the equipment is operated in a commercial environment. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instruction manual, may cause harmful interference to radio communications. Operation of this equipment in a residential area is likely to cause harmful interference in which case the user will be required to correct the interference at his own expense."

*Esta página se ha dejado en blanco intencionadamente.*

Este capítulo proporciona la información necesaria para la **puesta en marcha de la máquina**: desembalaje, apertura de puertas, montaje del señalizador luminoso, instalación del cable de red, ubicación de la máquina, encendido y acciones iniciales (instalación de una moneda patrón, carga inicial del *Hopper*, ajuste del volumen, ajuste del monitor, programación de la fecha y la hora, etc.).  
Estas instrucciones están dirigidas exclusivamente a **Personal Cualificado de Servicio Técnico**.

## CONTENIDO

5.1. Desembalaje .....	2
5.1.1. Liberación del Pallet de Transporte.....	2
5.2. Apertura y Cierre de Puertas.....	3
5.2.1. Apertura y Cierre de la Puerta Consola .....	3
5.2.2. Apertura y Cierre de la Puerta Central .....	4
5.3. Trabajos de Preparación Previos a la Instalación .....	4
5.3.1. Instalación del Señalizador Luminoso.....	5
5.3.2. Instalación del Cable de Red .....	7
5.4. Instalación .....	9
5.4.1. Ubicación .....	9
5.5. Encendido .....	10
5.6. Acciones Iniciales.....	10
5.6.1. Selección de la Moneda en Uso.....	10
5.6.1.1. Selectores de Monedas CC62 / MC62 / IC62 / CC46 .....	10
5.6.1.2. Selector de Monedas Condor Plus.....	11
5.6.2. Preparación del Hopper (Descargador de Monedas).....	11
5.6.2.1. Carga Inicial .....	11
5.6.2.2. Ajuste de la Capacidad Máxima de Monedas .....	11
5.6.2.3. Comprobación del Hopper .....	12
5.6.3. Ajuste del Volumen .....	12
5.6.4. Ajuste del Monitor TFT .....	12
5.6.5. Calibrado de la Pantalla Táctil.....	13
5.6.6. Ajuste de la Hora / Fecha.....	13
5.7. Configuración de Jackpots Progresivos .....	13
5.8. Player Trackings .....	13

## 5.1. Desembalaje

- 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 **4. 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. La máquina está sujeta al pallet mediante 2 topes de fijación.



S400SLx\_99-003T

Figura 5.1.a Flejes del embalaje.

### 5.1.1. Liberación del Pallet de Transporte

**Herramientas necesarias** (no suministradas):  
Llave Fija #10

- 1) Utilice la llave fija #10 para retirar los 2 topes rojos de fijación Máquina-Pallet situados en los laterales del mueble.
- 2) Empuje con cuidado la máquina hacia atrás para descargarla del pallet de transporte. Se necesitan dos personas para realizar esta operación de forma segura.

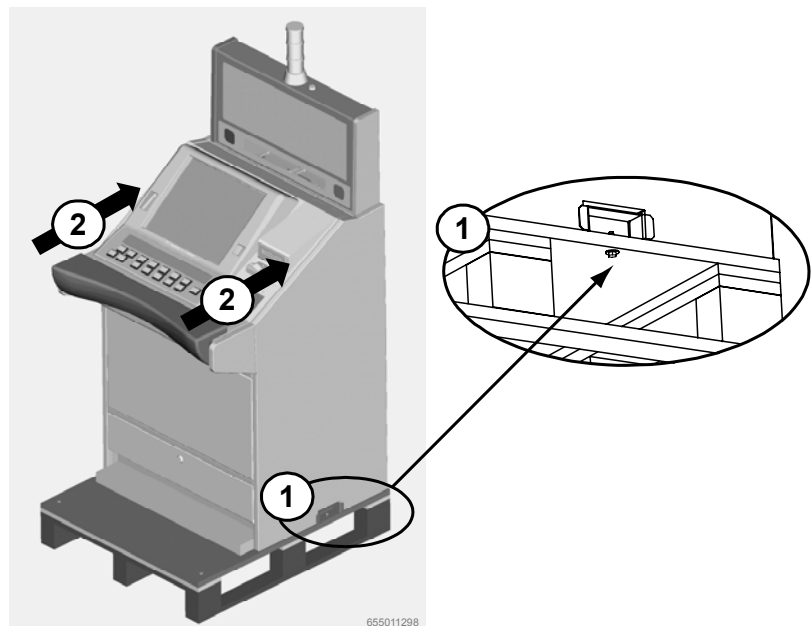


Figura 5.1.b Liberación de las fijaciones y descarga de la máquina.



**IMPORTANTE:**  
PARA EVITAR DAÑOS A LA MÁQUINA, NO LA DESPLACE ESTIRANDO DEL APOYABRAZOS.

## 5.2. Apertura y Cierre de Puertas

### 5.2.1. Apertura y Cierre de la Puerta Consola

#### APERTURA

- 1) Presione sobre el reposabrazos ligeramente con una mano y a continuación gire la llave en sentido horario con la otra.
- 2) Deje que la puerta se levante.
- 3) Una vez abierta, permanecerá abierta gracias a los dos amortiguadores.

#### CIERRE

- 1) Baje la puerta consola hasta que actúe la cerradura.

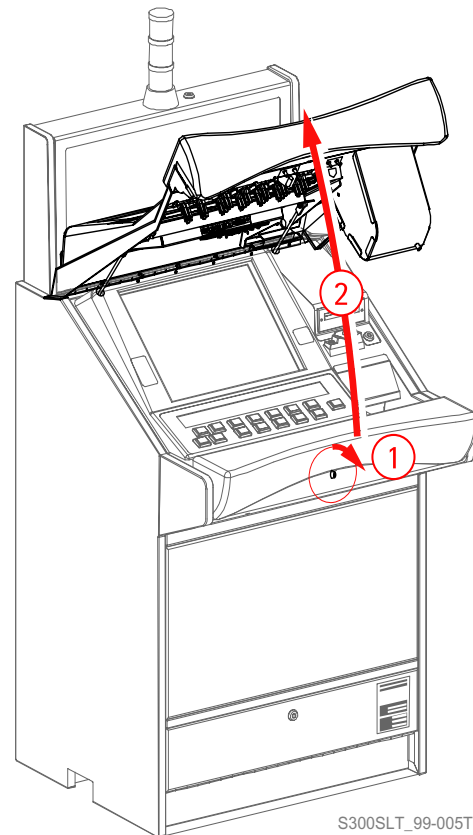


Figura 5.2.a Apertura de la puerta consola.

## 5.2.2. Apertura y Cierre de la Puerta Central

### APERTURA PUERTA CENTRAL

- 1) Abra la puerta consola.
- 2) Con una mano, sujete la palanca situada en el interior del mueble (Figura 5.2. b Palanca de apertura de la puerta central), con la otra sujete la puerta desde el exterior.
- 3) Con el dedo pulgar, ejerza presión sobre la palanca para que ésta gire hasta el final y permita abatir la puerta.



**IMPORTANTE:**

UNA VEZ GIRE LA PALANCA, LA PUERTA YA NO QUEDARÁ FIJADA AL MARCO DE FORMA SEGURA.

- 4) Desde el interior, empuje la puerta para inclinarla hacia fuera.
- 5) No suelte la palanca hasta que la puerta no esté totalmente liberada de los bordes laterales.
- 6) Libere la puerta de las lengüetas inferiores para extraerla.

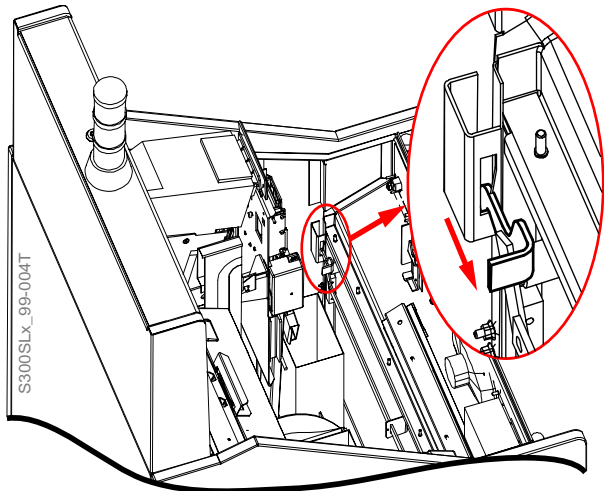


Figura 5.2.b Palanca de apertura de la puerta central.

### CIERRE PUERTA CENTRAL

- 1) Inserte las 3 pestañas inferiores de la puerta en las ranuras correspondientes.
- 2) Con la puerta inclinada, sujete con una mano la palanca desde el interior y con la otra sujete la puerta desde el exterior.
- 3) Presione la palanca para que ésta gire hasta el final. A continuación, empuje la puerta para que encaje con los marcos laterales de la máquina.
- 4) Libere la palanca asegurándose de que está correctamente en posición de cierre.

## 5.3. Trabajos de Preparación Previos a la Instalación



**IMPORTANTE:**

UTILICE ÚNICAMENTE LOS MATERIALES QUE SE ADJUNTAN CON LA MÁQUINA.

### 5.3.1. Instalación del Señalizador Luminoso

**Material necesario:**

- 1 x Señalizador luminoso
- 1 x Junta adhesiva de neopreno
- 1 x Ferrita toroidal

(El material suministrado se encuentra en la caja de documentación y recambios).

**Herramientas necesarias** (no suministradas):

- Destornillador Phillips
- Llave tubular #7



Figura 5.3.a Componentes del señalizador.

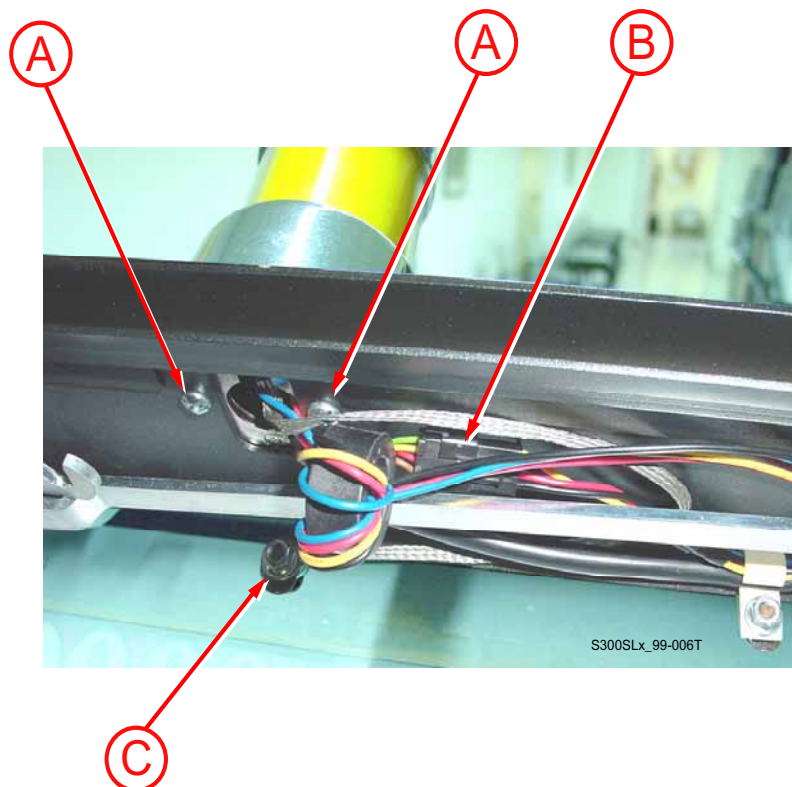
- 1) Retire los dos tornillos *Phillips* en la base del señalizador.
- 2) Introduzca los cables del señalizador a través del orificio de la junta de neopreno.
- 3) Pegue la junta de neopreno a la base del señalizador: los dos pequeños orificios de la junta deben coincidir con los orificios del señalizador para los tornillos de sujeción.
- 4) Introduzca los cables del señalizador, excluida la malla, por la ferrita suministrada realizando **dos vueltas** (Figura 5.3.b Instalación del señalizador – paso 4). **Sitúe la ferrita lo más cerca posible del señalizador.**



Figura 5.3.b Instalación del señalizador – paso 4.

- 5) Acceda al suplemento superior de la máquina.

- 6) Introduzca los cables y la malla del señalizador luminoso a través del orificio practicado en la parte superior de la puerta del suplemento superior y sitúe el señalizador de forma que las juntas de las secciones de colores queden en la parte posterior de la máquina.
- 7) Fije el señalizador a la máquina mediante los dos tornillos *Phillips* – retirados en el paso 1- elementos [A] en la **Figura 5.3.c**.
- 8) Conecte los cables del señalizador luminoso al conector aéreo – elemento [B] en la **Figura 5.3.c**.
- 9) Utilizando la llave #7, fije la malla de tierra al perno situado bajo el señalizador, utilizado para fijar la serigrafía del suplemento. **Sitúe la malla entre la arandela y la tuerca** para asegurar la continuidad. Elemento [C] en la **Figura 5.3.c**.
- 10) Sitúe los cables sobre la barra del cierre con el fin de evitar sombras sobre la serigrafía.
- 11) Finalmente cierre el suplemento.



**Figura 5.3.c Instalación del señalizador luminoso.**

### 5.3.2. Instalación del Cable de Red

**Material necesario:**

- 1 x Cable de red
- 1 x Tapa salida cable de red
- 1 x Pasacables antitracción
- 4 x Tornillo M4x6 con valona

(El material suministrado se encuentra en la caja de documentación y recambios).

**Herramientas necesarias (no suministradas):**

- Alicates de punta fina
- Destornillador Phillips

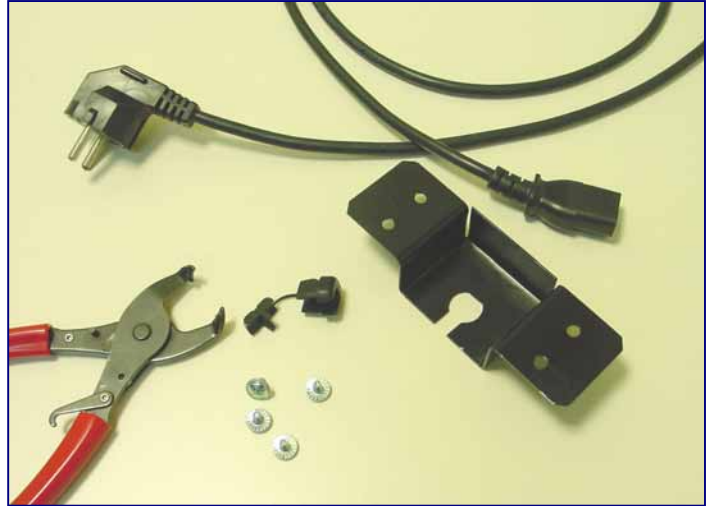
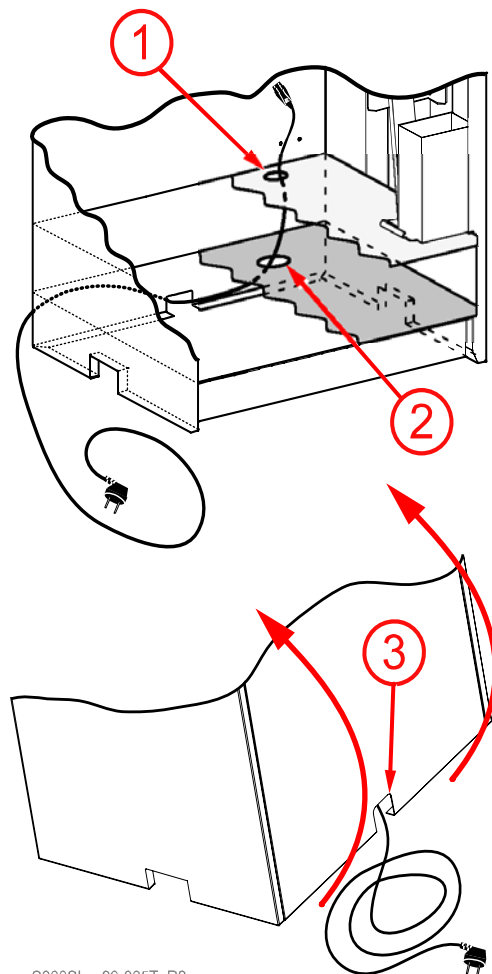


Figura 5.3.d Material para la instalación del cable de red.

- 1) Abra la puerta consola.
- 2) Abra la puerta central.
- 3) Extraiga el Hopper siguiendo las instrucciones descritas en el apartado **6.3.1 Extracción del Hopper** en el capítulo **6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS**.
- 4) Conecte el conector hembra del cable de red a la entrada de red de la fuente de alimentación, situada en el lateral derecho de la fuente.
- 5) Introduzca el conector macho del cable de red a través del orificio [1] de la **Figura 5.3.e Salida del cable de red**.
- 6) Abra la puerta de recaudación y retire el cajón de recaudación.
- 7) Desde el alojamiento del cajón de recaudación extraiga el conector macho del mueble a través del orificio inferior [2] de la **Figura 5.3.e Salida del cable de red**.
- 8) Desde la parte posterior de la máquina, inclínela hacia delante y retire el cable de red por el orificio [3] de la **Figura 5.3.e Salida del cable de red**.



S300SLx\_99-005T\_R2

Figura 5.3.e Salida del cable de red.



**SE NECESITAN DOS PERSONAS PARA REALIZAR ESTA OPERACIÓN DE FORMA SEGURA.**

- 9) Coloque el pasacables antitracción en el cable de red a unos 3 cm de la ranura de salida del mueble (Figura 5.3.f Instalación del cable de red – paso 9).



Figura 5.3.f Instalación del cable de red – paso 9.

- 10) Utilice los alicates de punta fina para insertar el pasacables antitracción en el orificio de la tapa de salida del cable de red (Figura 5.3.g Instalación del cable de red – paso 10).

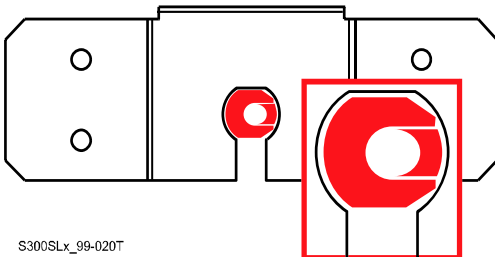


**IMPORTANTE:**

AL INSERTAR EL PASACABLES EN EL ORIFICIO DE LA TAPA DEBE ORIENTARLO DE MODO QUE LOS LADOS RECTOS QUEDEN ALINEADOS Y ENTONCES INSERTAR A PRESIÓN EL PASACABLES.



Figura 5.3.g Instalación del cable de red – paso 10.



S300SLx\_99-020T

Detalle orientación del pasacables antitracción.

- 11) Fije la tapa de salida del cable de red al mueble utilizando los cuatro tornillos suministrados (**Figura 5.3.h**).



*Figura 5.3.h Instalación del cable de red – paso 11.*



**IMPORTANTE:**

ANTES DE ENCENDER LA MÁQUINA, ES PRECISO VERIFICAR QUE SE CUMPLEN LOS REQUISITOS ESPECIFICADOS EN EL CAPÍTULO 4. **INFORMACIÓN DE SEGURIDAD.**

## 5.4. Instalación



**IMPORTANTE:**

NO ESTIRE LA MÁQUINA POR EL APOYABRAZOS PARA MOVERLA. DE LO CONTRARIO PODRÍA CAUSAR DAÑOS A LA MISMA.

### 5.4.1. Ubicación

El lugar escogido para la operación de la máquina deberá cumplir los requisitos siguientes:

- 1) ESTE PRODUCTO SÓLO ES VÁLIDO PARA SU **USO EN INTERIORES.**
- 2) NO INSTALE LA MÁQUINA EN UNA ZONA DONDE SE PUEDAN USAR CHORROS DE AGUA.
- 3) NO EXPONGA LA MÁQUINA DIRECTAMENTE A LA LUZ SOLAR NI A LA LLUVIA Y EVITE LOS LUGARES POLVORIENTOS.
- 4) INSTALE LA MÁQUINA EN UNA SUPERFICIE HORIZONTAL FIJA, QUE NO ESTÉ SOMETIDA A VIBRACIONES O GOLPES FUERTES, CON SUFICIENTE ESPACIO Y ESTABILIDAD PARA LA MISMA Y PARA LA POSIBLE CONCENTRACIÓN DE USUARIOS.
- 5) LA **PLACA DE IDENTIDAD** DEBE SER VISIBLE POR LOS USUARIOS UNA VEZ FINALIZADA LA INSTALACIÓN.
- 6) NO SITÚE LA MÁQUINA EN LUGARES QUE PUEDAN OBSTACULIZAR LA SEGURIDAD DEL LOCAL.
- 7) NO BLOQUEE NI CUBRA LAS ABERTURAS DE LA MÁQUINA.

## 5.5. Encendido

- 1) Conecte el cable de red a una base de conexión a la red de alimentación con toma de tierra, de acuerdo con los puntos del apartado **4.2.1. Requisitos de la Red de Alimentación** en el capítulo **4. INFORMACIÓN DE SEGURIDAD**.
- 2) Abra la puerta consola y active el interruptor principal.
- 3) Cierre la puerta consola y compruebe que en el monitor aparece la pantalla de juego y que el fluorescente del suplemento superior y los pulsadores de juego activos se iluminan.
- 4) Si aparece algún mensaje de error consulte el capítulo **7. FUERAS DE SERVICIO** en la **Parte Dos** de este Manual Técnico.
- 5) Juegue un número de partidas suficiente para verificar que la máquina funciona de acuerdo con la configuración requerida.

## 5.6. Acciones Iniciales

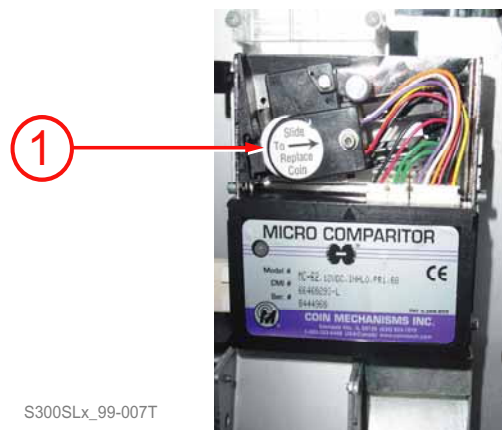
A continuación se describen las acciones que debe realizar para que la máquina sea operativa. Si desea modificar algún parámetro de configuración (sistema de créditos, máximo pago automático, fecha/hora, etc.) consulte el capítulo **5. CONFIGURACIÓN** en la **Parte Dos** de este Manual Técnico.

### 5.6.1. Selección de la Moneda en Uso

#### 5.6.1.1. Selectores de Monedas CC62 / MC62 / IC62 / CC46

##### Instalación de la moneda patrón:

- 1) Desplace hacia la derecha (sin levantar) el soporte de la moneda patrón, elemento [1] **Figura 5.6.a Selector de monedas modelo MC62** tal como señala la flecha.
- 2) Retire la ficha de transporte.
- 3) Inserte una moneda patrón y deje que el conjunto vuelva a la posición de reposo suavemente. La moneda patrón debe quedar en posición paralela respecto a la bobina sensora y las guías de inserción.



S300SLx\_99-007T

**Figura 5.6.a Selector de monedas modelo MC62.**

Si fuese necesario ajustar el diámetro de paso consulte la sección **Conjunto Selector de Monedas** en el capítulo **6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS**.

Para ajustar la sensibilidad del selector consulte la documentación del fabricante en la sección de **Anexos al Manual Técnico**.

#### **5.6.1.2. Selector de Monedas Condor Plus**

Para programar la moneda con la que desea operar, siga las instrucciones detalladas en el **Anexos al Manual Técnico, Selector de Monedas Condor**.

### **5.6.2. Preparación del Hopper (Descargador de Monedas)**

#### **5.6.2.1. Carga Inicial**

Con el fin de llevar una contabilidad exacta de la máquina, es necesario realizar la carga inicial y las posteriores reposiciones y descargas de monedas siguiendo un procedimiento predefinido.

Para realizar la carga de monedas siga las instrucciones expuestas en el apartado **6.3 Recarga del Hopper** en el capítulo **6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS**.

#### **5.6.2.2. Ajuste de la Capacidad Máxima de Monedas**

El *Hopper* incorpora una sonda para detectar cuándo el nivel de monedas llega al máximo nivel permisible. Cuando se alcance este nivel, el desviador de monedas dirigirá las monedas hacia el depósito de ganancias en vez de hacia el *Hopper*.

La posición de esta sonda puede modificarse, para ello la tolva posee varios orificios a diferentes alturas.

- 1) Extraiga el *Hopper* de la máquina siguiendo las instrucciones del apartado **6.3.1 Extracción del Hopper**, en el capítulo **6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS**.
- 2) Afloje y retire el terminal de la sonda, elemento [1] **Figura 5.6.b Ajuste de la capacidad de monedas**. **IMPORTANTE:** La posición de los cables no es intercambiable.
- 3) Fije el terminal de la sonda a la altura que considere conveniente.
- 4) Para introducir el *Hopper* en la máquina siga las instrucciones del apartado **6.3.1. Extracción del Hopper**.
- 5) Finalmente, cierre todas las puertas.

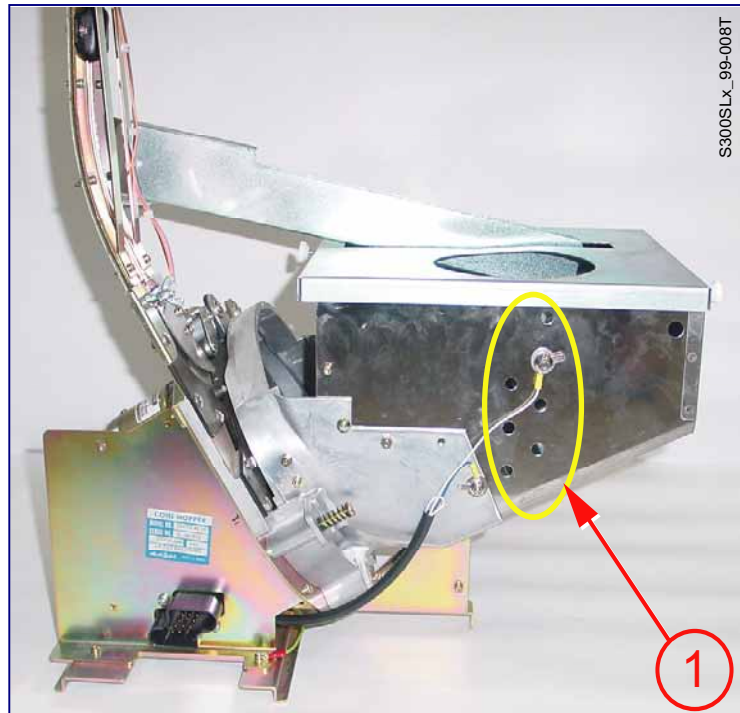


Figura 5.6.b Ajuste de la capacidad de monedas.

### 5.6.2.3. Comprobación del Hopper

Una vez ha realizado la carga inicial del *Hopper*, compruebe su funcionamiento mediante la fase de test **Descarga de test (10 monedas) (Hopper unload test)** según se describe en el capítulo **4. FASES DE TEST** en la **Parte Dos** de este Manual Técnico y, si es necesario, ajuste el sensor de salida de monedas.

### 5.6.3. Ajuste del Volumen

Consulte las instrucciones de funcionamiento de la fase de test **Test de Sonidos**, apartado **4.1 FASES DE TEST: TEST DE CIRCUITOS** en la **Parte Dos** de este Manual Técnico.

### 5.6.4. Ajuste del Monitor TFT

Para ajustar el monitor TFT consulte la documentación del fabricante en el apartado **Anexos al Manual Técnico**.



**IMPORTANTE:**

EN EL CASO QUE LA IMAGEN APAREZCA RECORTADA, REALICE LA FUNCIÓN **AUTO-AJUSTE** (PULSADOR **UP** PARA MODELO WG17SBSK, PULSADOR **AUTO RESTO** MODELOS, EN BOTONERA DE CONTROLES OSD SITUADA EN LA PARTE POSTERIOR DEL TFT). LA PANTALLA SE AJUSTARÁ AUTOMÁTICAMENTE A LA RESOLUCIÓN DE LA IMAGEN.

### 5.6.5. Calibrado de la Pantalla Táctil

Consulte las instrucciones de funcionamiento de la fase de test **Calibrado de la Pantalla Táctil**, apartado **4.1.6 Test de Vídeo** en la **Parte Dos** de este Manual Técnico.

### 5.6.6. Ajuste de la Hora / Fecha

Consulte las instrucciones de funcionamiento de la fase de test **Identificador; Fecha y Hora**, apartado **5.7 CONFIGURACIÓN: CONFIGURACIONES RSI** en la **Parte Dos** de este Manual Técnico.

## 5.7. Configuración de Jackpots Progresivos

Consulte el capítulo **6. CONFIGURACIÓN DE JACKPOTS** en la **Parte Dos** de este Manual Técnico.

## 5.8. Player Trackings

Las máquinas **Slant Top** han sido diseñadas para incorporar sistemas de *Player Tracking*. Contacte con nuestro **Servicio Post Venta** (SPV) para obtener información sobre *Player Trackings* compatibles.

*Esta página se ha dejado en blanco intencionadamente.*

## 6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

SLT0400\_16-001

2005-07-15

Página 1 / 18

Este capítulo describe las acciones a realizar por Personal de Mantenimiento: **inicialización de la máquina**, selección de los diferentes **modos de operación** (Estándar, *Free Play* y Automático), **reposición de monedas**, **recaudación**, **pagos manuales**, **apertura del rack de control**, **limpieza de la máquina**, **sustitución de tubos fluorescentes** y **cebadores**, **ajustes básicos**, etc.

### CONTENIDO

6.1. Inicialización de la Máquina .....	3
6.2. Modos de Operación Estándar, Free-Play y Automático.....	3
6.2.1. Modo de Operación Estándar .....	4
6.2.2. Modo de Operación Free-Play .....	4
6.2.3. Modo de Operación Automático.....	5
6.3. Mantenimiento del Hopper .....	5
6.3.1. Extracción del Hopper.....	5
6.3.2. Recarga del Hopper .....	7
6.3.3. Comprobación del Hopper .....	8
6.4. Recaudación del Selector de Billetes .....	8
6.5. Recaudación de Monedas.....	9
6.6. Introducción Manual de Créditos.....	10
6.7. Pagos Manuales .....	10
6.8. Apertura del Rack de Control .....	11
6.8.1. Acceso a las Mangueras del Rack de Control.....	11
6.8.2. Acceso al Interior del Rack de Control .....	12
6.9. Limpieza.....	13
6.9.1. Limpieza Exterior .....	13
6.9.2. Limpieza Interior.....	13
6.10. Sustitución del Fluorescente y Cebador del Suplemento Superior.....	13
6.11. Ajustes .....	14
6.11.1. Ajuste del Volumen .....	14
6.11.2. Ajustes del Monitor TFT .....	14
6.12. Señalizador Luminoso.....	15
6.13. Conjunto Selector de Monedas .....	15
6.13.1. Adaptación de la Ranura de Entrada de Monedas.....	15
6.13.2. Extracción del Selector de Monedas.....	15
6.13.3. Adaptación del Canal de Entrada a la Moneda .....	16
6.13.4. Extracción del Canal a Cajón y Canal a Hopper .....	16

## 6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

SLT0400\_16-001

2005-07-15

Página 2 / 18

6.14. Mantemiento de la Impresora de Tickets .....	17
6.14.1. Reposición de Tickets .....	17
6.14.2. Extracción de la Impresora de Tickets .....	17

---

## 6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

SLT0400\_16-001

2005-07-15

Página 3 / 18

### 6.1. Inicialización de la Máquina



**IMPORTANTE:**

PARA REALIZAR UN **RESTART** (ARRANQUE EN FRÍO) O UN **RESET FACTORY**, CONSULTE EL CAPÍTULO 1. **INICIALIZACIÓN SOFTWARE: RESTART Y RESET FACTORY** EN LA PARTE DOS DE ESTE MANUAL TÉCNICO.

### 6.2. Modos de Operación Estándar, Free-Play y Automático

Las máquinas de la **Serie 400** poseen tres modos de operación básicos:

**ESTÁNDAR** Modo de operación juego o normal (**STD**)

**FREE-PLAY** Modo demostración (**FREE PLAY**)

**AUTOMÁTICO** Modo demostración automática (**AUTO**)



**IMPORTANTE:**

LA ACTIVACIÓN / DESACTIVACIÓN DE LOS DIFERENTES MODOS DE OPERACIÓN SE REALIZA MEDIANTE EL **PARÁMETRO DE CONFIGURACIÓN MODO JUEGO** (Menú **Principal de Servicio** → **Configuración** → **Edición de Parámetros** → **Parámetros reservados** → **MODO JUEGO**). PARA MÁS INFORMACIÓN SOBRE LA PROGRAMACIÓN DE ESTE PARÁMETRO CONSULTE EL CAPÍTULO 5. **CONFIGURACIÓN** EN LA PARTE DOS DE ESTE MANUAL TÉCNICO.



MODIFIQUE EL CONEXIONADO DEL INTERRUPTOR DE DETECCIÓN APERTURA PUERTA CENTRAL DE ACUERDO CON EL MODO DE OPERACIÓN. LA **Figura 6.2.a** MUESTRA SU UBICACIÓN.

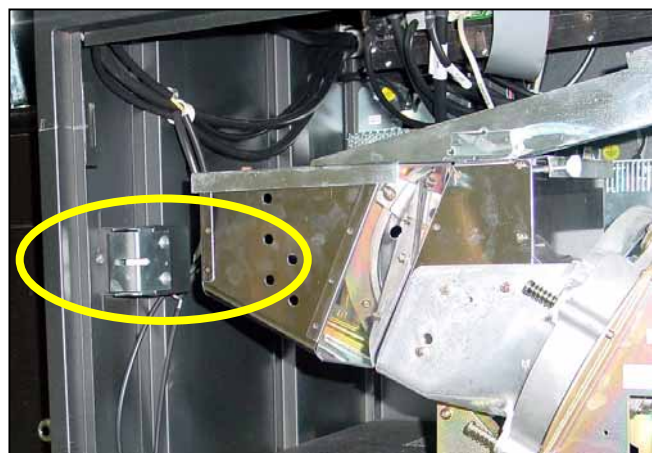


Figura 6.2.a Ubicación del Interruptor detección apertura puerta central.

Los siguientes apartados describen las particularidades de cada uno de los modos de funcionamiento.

## 6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

SLT0400\_16-001

2005-07-15

Página 4 / 18

### 6.2.1. Modo de Operación Estándar

Es el modo de operación juego o 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 **3. CONTADORES** en la **Parte Dos** de este Manual Técnico).

El parámetro de configuración **MODO JUEGO** debe estar programado a la opción **STD.**

La **Figura 6.2.b** muestra el conexionado del interruptor detección apertura de la puerta central en modo Estándar. **Si el interruptor no se conecta tal como detalla la figura, la máquina no permitirá jugar con la puerta cerrada** - en el monitor aparecerá el mensaje **PUERTA SUPERIOR** y el juego permanecerá deshabilitado.

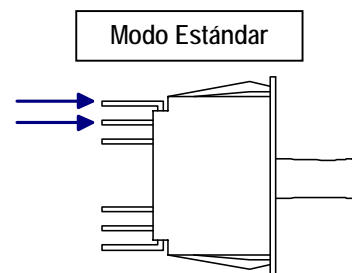


Figura 6.2.b Conexión del Interruptor detección apertura puerta central -Configuración ESTÁNDAR.

### 6.2.2. 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 **3.2 Contadores Electrónicos** en la **Parte Dos** de este Manual Técnico.

El parámetro de configuración **MODO JUEGO** debe programarse a la opción **FREE PLAY.**

La **Figura 6.2.c** muestra el conexionado del interruptor detección apertura de la puerta central en modo **Free Play**. **Si el interruptor no se conecta tal como detalla la figura, la máquina no permitirá jugar con la puerta cerrada** - en el monitor aparecerá el mensaje **PUERTA SUPERIOR** y el juego permanecerá deshabilitado.

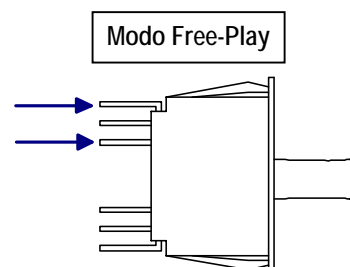


Figura 6.2.c Conexión del Interruptor detección apertura puerta central -Configuración FREE-PLAY.

## 6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

SLT0400\_16-001

2005-07-15

Página 5 / 18

### 6.2.3. Modo de Operación Automático

En el modo de operación **Automático**, la máquina lanza **automáticamente** partidas de forma **ininterrumpida**, es decir sin necesidad de actuar sobre los pulsadores de juego. 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 el apartado **3.2 Contadores Electrónicos** en la **Parte Dos** de este Manual Técnico.

El parámetro de configuración **MODO JUEGO** debe estar programado a la opción **AUTO**.

El interruptor detección apertura de la puerta central debe estar conectado según se detalla en la **Figura 6.2.b Conexión del Interruptor detección apertura puerta central – Configuración ESTÁNDAR**. En caso contrario la máquina no lanzará partidas en modo Automático con la puerta cerrada – en el monitor aparecerá el mensaje **PUERTA SUPERIOR** y el juego permanecerá deshabilitado.

## 6.3. Mantenimiento del Hopper

### 6.3.1. Extracción del Hopper

- 1) Abra la puerta consola.
- 2) Abra la puerta central – consulte el apartado **5.2.2. Apertura y Cierre de la Puerta Central**.

SI LA MÁQUINA NO INCORPORA UNA IMPRESORA DE TICKETS PASE AL PUNTO 5), EN CASO CONTRARIO PASE AL PUNTO SIGUIENTE.



Figura 6.3.a Pomo de liberación desplazamiento horizontal.

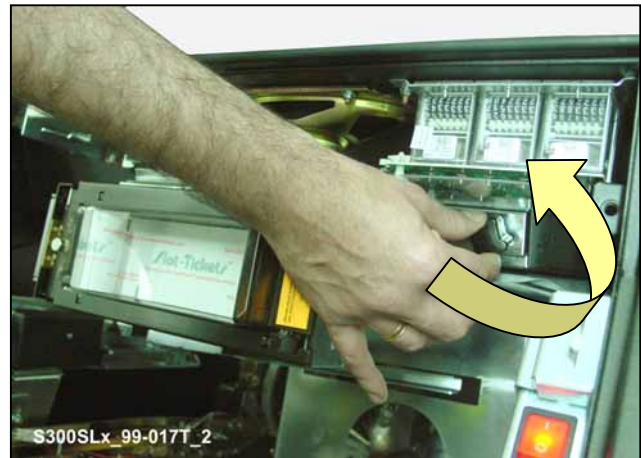
## 6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

SLT0400\_16-001

2005-07-15

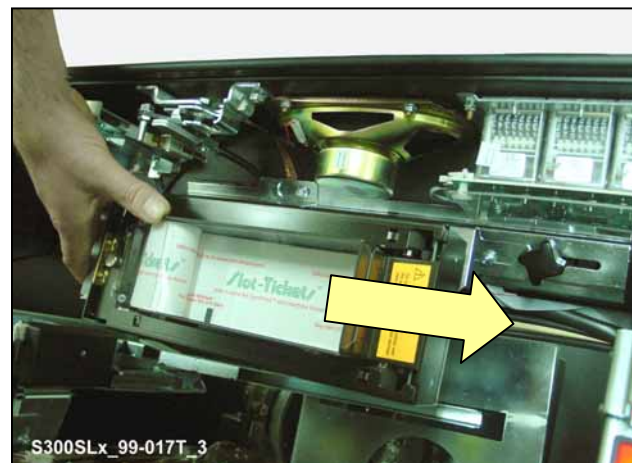
Página 6 / 18

- 3) Para facilitar la extracción del *Hopper* afloje el pomo de liberación desplazamiento horizontal de la impresora de tickets: *Figura 6.3.b Liberación desplazamiento horizontal de la impresora de tickets.*



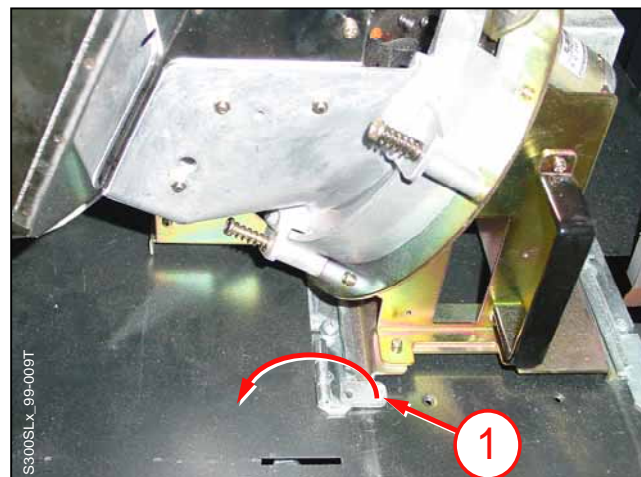
*Figura 6.3.b Liberación desplazamiento horizontal de la impresora de tickets.*

- 4) Desplace la *impresora de tickets* hacia los contadores electromecánicos según muestra la *Figura 6.3.c Desplazamiento horizontal de la impresora de tickets*, de forma que al extraer el *Hopper*, el escalator no interfiera con la impresora de tickets.



*Figura 6.3.c Desplazamiento horizontal de la impresora de tickets.*

- 5) Gire hacia la izquierda la bisagra de fijación del *Hopper* – elemento [1] de la *Figura 6.3.d Extracción del Hopper.*
- 6) Sujete el asa del *Hopper* con una mano y desplácelo hacia fuera abatiendo el *Hopper* hacia el interior para que el escalator salve el marco superior de la puerta. **NO UTILICE LA TOLVA DEL HOPPER COMO ASA.**



*Figura 6.3.d Extracción del hopper.*

## 6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

SLT0400\_16-001

2005-07-15

Página 7 / 18

### AL VOLVER A COLOCAR EL HOPPER:

- 1) Alinee la base del *Hopper* con las guías y empujelo hasta el tope.
- 2) Gire hacia la derecha la bisagra de fijación.
- 3) Si la máquina incorpora una impresora de tickets, desplácela en dirección contraria a los contadores electromecánicos hasta que haga tope y a continuación asegure el pomo de liberación desplazamiento horizontal - *Figura 6.3.a Pomo de liberación desplazamiento horizontal*.
- 4) Finalmente cierre todas las puertas.

### 6.3.2. Recarga del Hopper

Aviso asociado:

**RED 18** (Primer aviso por falta de monedas).

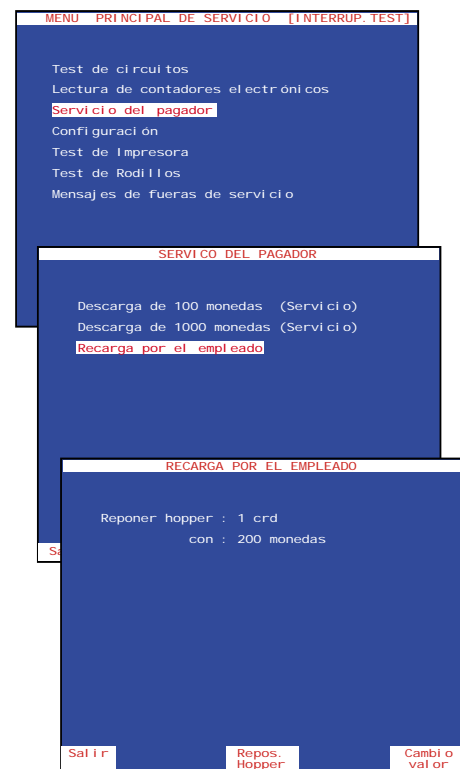
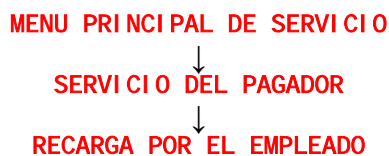
Fuera de Servicio asociado:

**SAT 01** (Segundo aviso por falta de monedas).

Contadores electrónicos parciales y totales asociados:

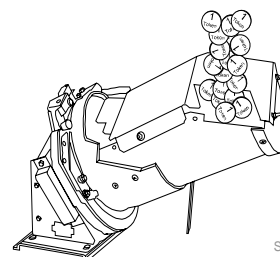
**C0043, C0143** Monedas a *Hopper* por reposición directa.  
**C0047, C0147** Monedas disponibles en el *Hopper*.

- 1) **Abra** la puerta consola y la puerta central.
- 2) Entre en el menú principal de servicio presionando el pulsador **TEST**.
- 3) Presione el pulsador **JUGADA** o **AUX** para avanzar los mensajes de error y acceder al **MENU PRINCIPAL DE SERVICIO**.
- 4) Ejecute la fase: **RECARGA POR EL EMPLEADO**



Es importante introducir una cantidad de monedas igual a la definida en la fase (200 por defecto) para que los contadores de recaudación reflejen cantidades correctas.

- 5) Salga de test accionando el pulsador asociado a la opción **Salir**. Pulse **RESTART** para eliminar los errores **RED 18** o **SAT 01**.
- 6) Finalmente, cierre las puertas.



S300xxx\_99-008

## 6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

SLT0400\_16-001

2005-07-15

Página 8 / 18

### 6.3.3. Comprobación del Hopper

La fase de test **Descarga de test (10 monedas) (Hopper unload test)** permite comprobar el funcionamiento del *Hopper*. Consulte el capítulo 4. **MODO TEST** en la **Parte Dos** de este Manual Técnico y, si es necesario, ajuste el sensor de salida de monedas.

### 6.4. Recaudación del Selector de Billetes

Aviso asociado:

Contadores electromecánicos asociados:

Contadores electrónicos parciales y totales asociados:

**FALL 61** (*Stacker* lleno).

BILLETES y GANANCIAS.

**C0010, C0110** Créditos de billetes a *Stacker*.

**C0070, C0170** Billetes código 1 entrados en juego

**C0071, C0171** Billetes código 2 entrados en juego

**C0072, C0172** Billetes código 3 entrados en juego

**C0073, C0173** Billetes código 4 entrados en juego

**C0074, C0174** Billetes código 5 entrados en juego

**C1000, C1100** Billetes código 6 entrados en juego

**C1001, C1101** Billetes código 7 entrados en juego

**C1002, C1102** Billetes código 8 entrados en juego



Figura 6.4.a Acceso al stacker del billeteo.

- 1) Abra la puerta del billeteo.
- 2) Tire de la palanca de extracción del billeteo hacia arriba según muestra el punto [1] de la Figura 6.4.a y el sistema neumático extraerá el billeteo.

## 6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

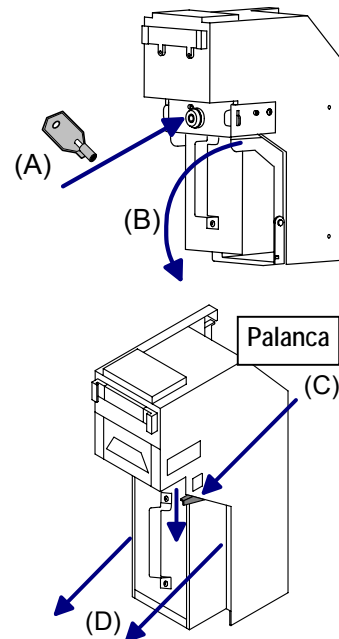
SLT0400\_16-001

2005-07-15

Página 9 / 18

### Billetero JCM WBA

- 3) Abra la cerradura del *stacker* (A), girando la llave un cuarto de vuelta en sentido horario y baje el soporte de la cerradura del *stacker* (B).
- 4) Baje la palanca de fijación del *stacker* (C) y entonces estire del *stacker* hacia fuera, sujetándolo por su asa (D).
- 5) Introduzca un *stacker* vacío. Al final del recorrido deberá empujarlo hacia arriba hasta que actúe la palanca de fijación.
- 6) Levante el soporte de la cerradura del *stacker* (B) y ciérrela.
- 7) Introduzca el silletero en la máquina y cierre la puerta del billetero.



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



PARA MÁS INFORMACIÓN SOBRE EL BILLETERO CONSULTE LOS *Anexos al Manual Técnico*.

### 6.5. Recaudación de Monedas

Contador electromecánico asociado:

GANANCIAS

Contadores electrónicos parciales y totales asociados:

**C0030, C0130**  
**C0031, C0131**

Monedas a cajón en juego (moneda 1)

Monedas a cajón en juego (moneda 2)

- 1) Abra la puerta de recaudación.
- 2) Vacíe el cajón de ganancias.
- 3) Coloque de nuevo el cajón de ganancias.
- 4) Cierre la puerta de recaudación.
- 5) Anote el valor de los contadores electrónicos asociados a la contabilidad de monedas (active la cerradura ELECT.).

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

## 6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

SLT0400\_16-001

2005-07-15

Página 10 / 18

### 6.6. Introducción Manual de Créditos



**IMPORTANTE:**  
*ESTA OPCIÓN NO APLICA SOBRE TODOS LOS CÓDIGOS DE PAÍS.*

Consulte el apartado *5.6 Configuración: Password Supervisor para Créditos LLave* en la **Parte Dos** de este Manual Técnico.

### 6.7. Pagos Manuales



**IMPORTANTE:**  
*ALGUNOS CÓDIGOS DE PAÍS REQUIEREN UN PASSWORD DE EMPLEADO PARA REALIZAR ESTA OPERACIÓN. CONSULTE EL APARTADO *5.6 Configuración: Password Supervisor para Créditos LLave* EN LA PARTE DOS DE ESTE MANUAL TÉCNICO.*

Parámetros asociados:

**Mx. Pago. Aut. (Hopp. Mx. Aut Payout)**

Máximo pago automático autorizado, expresado en créditos (provenientes de premio o cancelación).

**Drop**

Cantidad fija de monedas pagadas por el *Hopper*.

**Cred. Módulo de Pag. Man. (Cred. Man. Pay Module)**

Módulo de pago manual.

**Nivel de Premio Manual (Manual prize level)**

Valor a partir del cual los premios se pagan manualmente.

Contadores electromecánicos asociados: PREMIOS MANUALES

Contadores internos asociados: **C0005, C0105** Premios pagados manualmente, en créditos.

- 1) Desbloquee la máquina accionando la cerradura **REST**.
- 2) Seleccione la fase **ADD/PAY CREDITS**. El monitor mostrará información relativa a la última introducción / pago de créditos realizada por el empleado.
- 3) Tome nota de la cantidad a pagar.
- 4) Accione el pulsador de juego asociado a **EXIT/CREDITS**.
- 5) Retire la llave de la cerradura **REST**.

## 6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

SLT0400\_16-001

2005-07-15

Página 11 / 18

### 6.8. Apertura del Rack de Control

#### 6.8.1. Acceso a las Mangueras del Rack de Control

Esta operación de mantenimiento permite acceder a los conectores del *rack* de control, situados en su parte posterior:

- Puertos Serie (COM1 a COM4)
- Bus CAN (P9)
- Salida VGA (P1)
- Salida Audio (P110)
- Manguera interruptores (P11)
- Manguera alimentación CPU (P15)



Figura 6.8.a Cerradura acceso mangueras rack de control.

#### PARA ACCEDER A LAS MANGUERAS DEL RACK:

- 1) Abra la cerradura de acceso a las mangueras del *rack* de control, normalmente de tipo mariposa, situada encima del *rack* de control (*Figura 6.8.a Cerradura acceso mangueras rack de control*). Para ello gire la cerradura 90° en sentido antihorario hasta que quede en posición horizontal.
- 2) Sujete el *rack* de control por la parte frontal y extráigalo hacia fuera para acceder a la parte posterior.
- 3) Una vez haya finalizado la operación de mantenimiento recuerde cerrar la cerradura de acceso.



Figura 6.8.b Acceso a mangueras rack de control.

## 6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

SLT0400\_16-001

2005-07-15

Página 12 / 18

### 6.8.2. Acceso al Interior del Rack de Control

Esta operación de mantenimiento permite acceder a la electrónica del *rack* de Control, esto es necesario cuando se requiera:

- Actualizar el modelo de juego (Módulo Program, Memoria de Sonido, SIMMs de Gráficos)
- Modificar la disposición de los microinterruptores de configuración
- Extraer el módulo BBOX

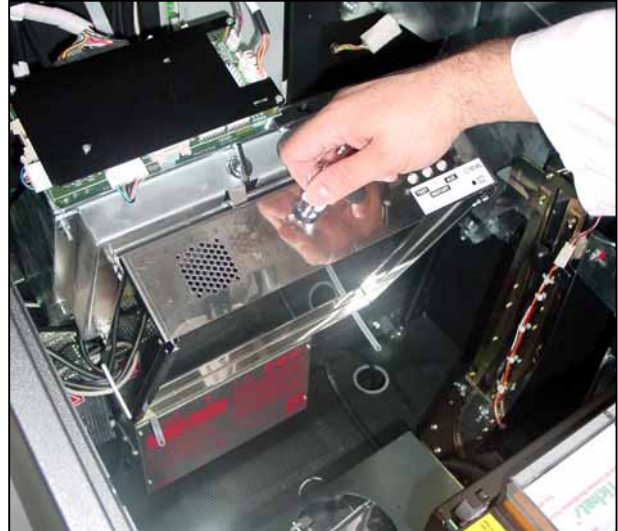


Figura 6.8.c Cerradura acceso a interior rack de control.

#### PARA ACCEDER AL INTERIOR DEL RACK:

- 1) Abra la cerradura de acceso a la electrónica del *rack* de control, situada en su parte frontal (*Figura 6.8.c Cerradura acceso a interior rack de control*). Para ello gire la cerradura 90° en sentido horario hasta que quede en posición vertical y estire.
- 2) Una vez haya finalizado la operación de mantenimiento recuerde cerrar el *rack* de control.



Figura 6.8.d Acceso al interior del rack de control.

## 6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

SLT0400\_16-001

2005-07-15

Página 13 / 18

### 6.9. Limpieza



---

**IMPORTANTE:**  
*NO LIMPIE LA MÁQUINA CON CHORROS DE AGUA.*

---

#### 6.9.1. Limpieza Exterior



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

#### 6.9.2. Limpieza Interior

La limpieza general del interior de la máquina se debe realizar con un paño seco. Es importante comprobar las conexiones entre los distintos componentes y su correcta fijación.

Los procedimientos de limpieza particulares a componentes, en el caso que los requieran, se detallan en la documentación específica del componente que encontrará en los [Anexos al Manual Técnico](#).

### 6.10. Sustitución del Fluorescente y Cebador del Suplemento Superior



---

**IMPORTANTE:**  
*RESPETE LAS REGULACIONES LOCALES PARA DESECHAR LOS TUBOS FLUORESCENTES.*

---



---

*LA MÁQUINA INCORPORA UN SISTEMA DE SEGURIDAD QUE DESCONECTA AUTOMÁTICAMENTE LA ALIMENTACIÓN DEL TUBO FLUORESCENTE CUANDO ÉSTE QUEDA ACCESIBLE PARA OPERACIONES DE MANTENIMIENTO.*

---

## 6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

SLT0400\_16-001

2005-07-15

Página 14 / 18

- 1) Abra el suplemento superior.
- 2) Sustituya el fluorescente / cebador dañado por uno nuevo.
- 3) Cierre el suplemento superior y compruebe que el fluorescente ilumina correctamente.



Figura 6.10.a Fluorescente y cebador del suplemento.

### 6.11. Ajustes

#### 6.11.1. Ajuste del Volumen

Consulte las instrucciones de funcionamiento de la fase de test **Test de Sonidos** (→ **Test de Circuitos**), apartado **4.1 FASES DE TEST: TEST DE CIRCUITOS** en la Parte Dos de este Manual Técnico.

#### 6.11.2. Ajustes del Monitor TFT

El modelo *Cirsa S400 Video Slant Top* incorpora un monitor TFT de 17". El fabricante del monitor puede variar de acuerdo con las necesidades de producción.



**PRECAUCIÓN:**

PARA REDUCIR LOS RIESGOS DE CHOQUE ELÉCTRICO, NO RETIRE LA TAPA. NO HAY PARTES QUE REQUIERAN OPERACIONES DE SERVICIO EN EL INTERIOR.



**IMPORTANTE:**

EN EL CASO QUE LA IMAGEN APAREZCA RECORTADA, REALICE LA FUNCIÓN **AUTO-AJUSTE** (PULSADOR **UP** PARA MODELO WG17SBSK, PULSADOR **AUTO RESTO DE MODELOS**, EN BOTONERA DE CONTROLES OSD SITUADA EN LA PARTE POSTERIOR DEL TFT). LA PANTALLA SE AJUSTARÁ AUTOMÁTICAMENTE A LA RESOLUCIÓN DE LA IMAGEN.

La documentación proporcionada por el fabricante puede consultarse en los **Anexos al Manual Técnico**.

## 6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

SLT0400\_16-001

2005-07-15

Página 15 / 18

### 6.12. Señalizador Luminoso

La operación del señalizador luminoso se define mediante el parámetro de configuración **Modo Señal iz. Sup. - SignPost mode** (**MODO TEST** → **CONFIGURACIÓN** → **EDICIÓN DE PARÁMETROS** → **CONFIGURACION DE SERVICIO**). Consulte el capítulo **5. CONFIGURACIÓN** en la **Parte Dos** de este Manual Técnico.

### 6.13. Conjunto Selector de Monedas

#### 6.13.1. Adaptación de la Ranura de Entrada de Monedas

Esta operación sólo debe realizarse en caso de cambiar la moneda en uso por otra de diferentes dimensiones.

La utilización de diferentes **tapas de entrada de monedas** permite adaptar la ranura de entradas a diferentes diámetros. Contacte con nuestro **Servicio Post Venta** para solicitar la tapa adecuada.

Cuando necesite reemplazar la tapa de entrada de monedas recuerde: antes de fijar definitivamente la nueva tapa a la puerta, verifique que la moneda pasa con holgura por la **entrada**, el **canal entrada selector** y la **entrada al selector**, compruebe también que la salida de monedas aceptadas encara con el desviador en posición de reposo.

#### 6.13.2. Extracción del Selector de Monedas

- 1) Abra la puerta consola.
- 2) Desconecte la manguera, elemento [1] en la *Figura 6.13.a Fijación MC-62*.
- 3) Presione ligeramente hacia la izquierda la pestaña de fijación, elemento [2] *Figura 6.13.a*, incline el selector adelante y levántelo hasta liberar los pivotes inferiores.

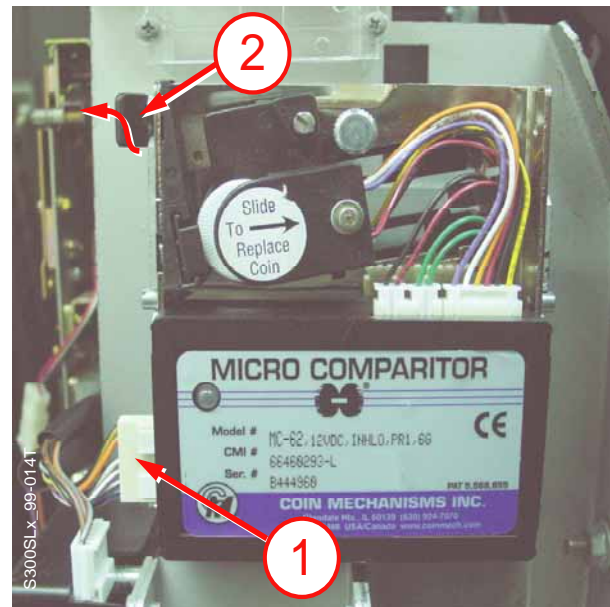


Figura 6.13.a Fijación MC-62.

## 6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

SLT0400\_16-001

2005-07-15

Página 16 / 18

### 6.13.3. Adaptación del Canal de Entrada a la Moneda

Esta adaptación sólo debe realizarse en caso de cambiar la moneda en uso.

El canal de entrada al selector puede adaptarse al diámetro y al grosor de la moneda de acuerdo con las siguientes configuraciones:

- **MONEDAS DE DIÁMETRO INFERIOR A 27 mm:**  
Instale un *Divisor del canal de entrada* según muestra la *Figura 6.13.b Divisor del canal de entrada* elemento [1].
- **MONEDAS DE DIÁMETRO SUPERIOR A 27 mm:**  
No debe utilizar el *Divisor del canal de entrada*, retírelo si la máquina lo incorpora.

**Herramientas necesarias:**

*Destornillador Phillips*

- 1) Abra la puerta consola.
- 2) Retire los dos tornillos marcados como [2] en la *Figura 6.13.b*.
- 3) Retire la tapa del canal y coloque / retire el Divisor del canal de entrada [1].
- 4) Coloque de nuevo la tapa del canal de entrada y sujétela con los dos tornillos.

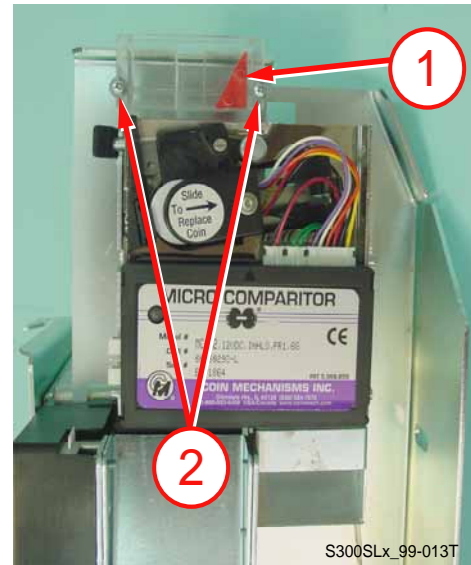


Figura 6.13.b Divisor del canal de entrada.

### 6.13.4. Extracción del Canal a Cajón y Canal a Hopper

**Herramientas necesarias:**

*Destornillador Phillips*

- 1) Abra la puerta consola.
- 2) Abra la puerta central.
- 3) Retire los cuatro tornillos marcados como [1] en la *Figura 6.13.c*.
- 4) Ahora puede retirar ambos canales.

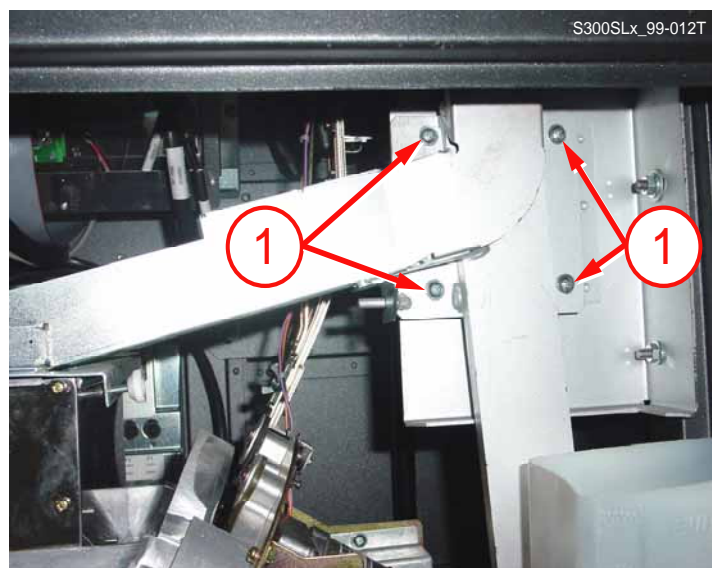


Figura 6.13.c Fijación canal a cajón y canal a hopper.

## 6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

SLT0400\_16-001

2005-07-15

Página 17 / 18

### 6.14. Mantenimiento de la Impresora de Tickets



*LA IMPRESORA DE TICKETS ES UN COMPONENTE OPCIONAL PARA AQUELLAS MÁQUINAS QUE REQUIERAN SOPORTAR UN SISTEMA TICKET IN - TICKET OUT.*

#### 6.14.1. Reposición de Tickets



*NUNCA COLOQUE MÁS DE 200 TICKETS EN LA TOLVA DE LA IMPRESORA DE TICKETS.*

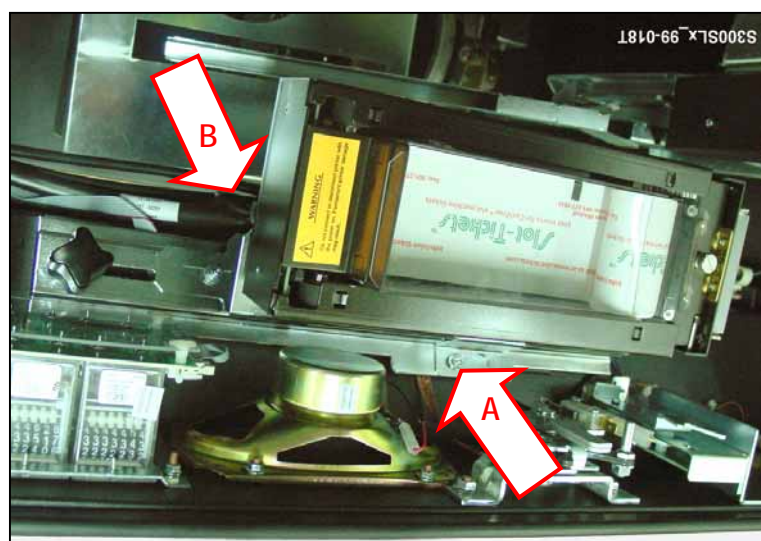
*NO RETIRE EL LEXAN TRANSPARENTE SITUADO SOBRE LOS TICKETS, EN CASO CONTRARIO AL EXPEDIRLOS PUEDEN ATASCARSE CON LOS PULSADORES DE LA MÁQUINA.*

La reposición de tickets se basa en dos pasos: 1) colocar los tickets en la tolva de la impresora de tickets, 2) insertar el primer ticket en la ranura de alimentación de papel de la impresora de tickets. Para más información consulte el manual del fabricante que encontrará en la sección *Anexos al Manual Técnico*.

#### 6.14.2. Extracción de la Impresora de Tickets



*NUNCA CONECTE O DESCONECTE LA IMPRESORA DE TICKETS MIENTRAS ESTÁ ALIMENTADA, EN CASO CONTRARIO PODRÍA OCASIONAR DAÑOS PERMANENTES A LA MISMA.*



*Figura 6.14.a Fijación de la impresora de tickets.*

- A** Tuerca para la extracción del conjunto impresora de tickets-soporte y ajuste horizontal del conjunto.
- B** Manguera impresora de tickets – alimentación y datos.

## 6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

SLT0400\_16-001

2005-07-15

Página 18 / 18

### PARA EXTRAER EL CONJUNTO IMPRESORA DE TICKETS-SOPORTE:

#### *Herramientas necesarias:*

*Llave de tubo #8*

- 1) Abra la puerta consola.
- 2) Apague la máquina conmutando el interruptor principal a la posición OFF (O).
- 3) Desconecte la manguera de la impresora de tickets, elemento **B** en la *Figura 6.14.a*.
- 4) Con la llave de tubo #8 afloje la tuerca **A**.
- 5) Desplace la impresora de tickets hacia la izquierda hasta centrar tuerca **A** con el ojal del coliso del soporte y alce el conjunto para extraerlo.

### PARA REPONER LA IMPRESORA DE TICKETS:

- 1) Coloque el conjunto impresora de tickets–soporte sobre la guía de sujeción haciendo coincidir la tuerca **A** con el ojal del coliso del soporte.
- 2) Desplace el conjunto hacia la derecha de forma que **al cerrar la puerta consola la embocadura de la impresora de tickets quede lo más cerca posible de la ranura de la bandeja recoge-monedas sin llegar a rozar.**



---

*SI NO REALIZA ESTE AJUSTE CORRECTAMENTE, PODRÍA CAUSAR DAÑOS A LA EMBOCADURA DE LA IMPRESORA DE TICKETS AL CERRAR LA PUERTA CONSOLA O PROVOCAR ATASCOS AL EXPEDIR LOS TICKETS.*

---

- 3) Con la llave de tubo # 8 apriete la tuerca **A**.
- 4) Conecte la manguera de la impresora de tickets, elemento **B** en la *Figura 6.14.a*.
- 5) Encienda la máquina conmutando el interruptor principal a la posición ON (I).



---

*CIERRE LA PUERTA CONSOLA CUIDADOSAMENTE COMPROBANDO QUE EL AJUSTE DEL PUNTO 2) SE REALIZÓ CORRECTAMENTE.*

---

## 7. INSTRUCCIONES DE SERVICIO

SLT0400\_17-001

2005-07-15

Página 1 / 8

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

7.1. Sobre las Instrucciones de Servicio .....	2
7.2. Fuente de Alimentación.....	2
7.2.1. Sustitución de Fusibles .....	3
7.2.2. Conectores de Servicio de la Fuente de Alimentación.....	4
7.3. Circuito de Iluminación. Módulo Reactancia del Suplemento Superior .....	5
7.4. Unidad de Control .....	6
7.5. Monitor TFT.....	6
7.6. Servicio del Hopper .....	7
7.7. Sustitución del Cable de Red .....	7
7.8. Componentes.....	8

## 7. INSTRUCCIONES DE SERVICIO

SLT0400\_17-001

2005-07-15

Página 2 / 8

### 7.1. Sobre las Instrucciones de Servicio



**PRECAUCIÓN:**

- *LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES ESTÁN DIRIGIDAS EXCLUSIVAMENTE A PERSONAL DE SERVICIO TÉCNICO CUALIFICADO.*
- *PRESTE ESPECIAL ATENCIÓN CUANDO REALICE OPERACIONES DE SERVICIO PARA EVITAR RIESGOS DE ACCIDENTES A PERSONAS O DAÑOS EN LA MÁQUINA.*
- *NO REALICE NINGÚN OTRO SERVICIO QUE LOS DESCRITOS EN ESTE MANUAL.*
- *ANTES DE REALIZAR CUALQUIER OPERACIÓN DE SERVICIO DESCONECTE LA MÁQUINA DE LA RED ELÉCTRICA.*
- *LA UNIDAD DE CONTROL (CPU) CONTIENE COMPONENTES SENSIBLES A LA DESCARGA ELECTROSTÁTICA. DESCARGUE SU CUERPO DE ESTÁTICA ANTES DE MANIPULARLA.*

### 7.2. Fuente de Alimentación

La *Serie 400* utiliza una fuente conmutada Alcatel, modelo AS611AC, con las siguientes características:

**ENTRADA**

Margen nominal de tensión de entrada	100 V AC – 240 V AC
Margen de trabajo de la tensión de entrada	90 V AC – 255 V AC
Margen de frecuencias de operación	47 – 63 Hz
Corriente nominal	3.2 A rms

SALIDA	VOUT	TOLERANCIA	IOUT NOMINAL
Tensión de salida DC	+12V (L)	+/-5%	1.4 A
	+12V (P)	+/-5%	2.6 A
	+24 V	+/-5%	0.8 A

Todas las salidas incorporan protección contra cortocircuitos

Margen nominal de tensión de salida AC	100 Vac – 240 Vac, 47 – 63 Hz
Margen de trabajo de la tensión de salida AC	90 Vac – 255 Vac, 47 – 63 Hz

**INDICADORES**

MAINS	LED verde. ON en presencia de tensión de entrada.
+12VL, +24V, +12VP	LEDs rojos. ON en presencia de tensión de salida.



**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 NUESTRO SERVICIO POST VENTA.*

## 7. INSTRUCCIONES DE SERVICIO

SLT0400\_17-001

2005-07-15

Página 3 / 8

### 7.2.1. Sustitución de Fusibles



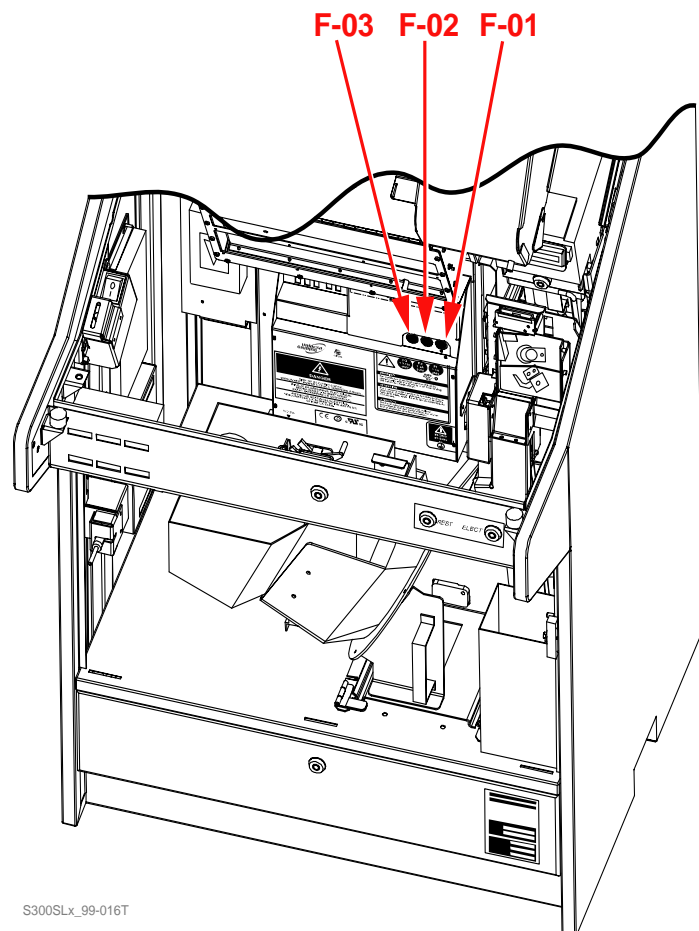
**IMPORTANTE:**

UTILICE ÚNICAMENTE FUSIBLES DE RECAMBIO CON LAS CARACTERÍSTICAS ELÉCTRICAS ESPECIFICADAS.

**Herramientas necesarias:**

1 x Destornillador de punta plana

- 1) Acceda a la Fuente de Alimentación. para ello extraiga el Hopper siguiendo las instrucciones descritas en el apartado **6.3.1 Extracción del Hopper** en el capítulo **6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS**.
- 2) Desenrosque el portafusibles correspondiente (consulte la **Tabla 7.2.a**).
- 3) Sustituya el fusible dañado por uno nuevo de las mismas características.
- 4) Fije el portafusibles a la fuente.



S300SLx\_99-016T

Figura 7.2.a Ubicación de los fusibles.

Identificador	Características	Protección
F1	T 5 A H 250 V WICKMANN: 181 5 A LITTELFUSE: 215 5 A	Fusible general
F2	T 2 A H 250 V WICKMANN: 19181 2A LITTELFUSE: 215 2 A	Circuito fluorescente
F3	T 3.15 A H 250 V WICKMANN: 19181 3.15 A LITTELFUSE: 215 3.15 A	Fusible de la fuente de alimentación

Tabla 7.2.a Fusibles: Características y protección.

## 7. INSTRUCCIONES DE SERVICIO

SLT0400\_17-001

2005-07-15

Página 4 / 8

### 7.2.2. Conectores de Servicio de la Fuente de Alimentación



**IMPORTANTE:**

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

Para acceder a los conectores de servicio de la fuente de alimentación, JP68, JP69, JP76, JP78 y JP82, es necesario retirar el protector de los conectores de servicio según se detalla a continuación:

**Herramientas necesarias:**

1 x Destornillador de punta plana

- 1) Acceda a la Fuente de Alimentación, para ello extraiga el Hopper siguiendo las instrucciones descritas en el apartado **6.3.1 Extracción del Hopper** en el capítulo **6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS**.
- 2) Retire el tornillo que fija el protector de los conectores de servicio - punto [1] en la **Figura 7.2.c Extracción del protector de los conectores de servicio**.
- 3) Incline el protector ligeramente hacia delante [2a] para liberar las lengüetas superiores y extraiga el protector hacia arriba [2b].
- 4) Realice la conexión / desconexión requerida.
- 5) Inserte el protector asegurándose de que las mangueras salen correctamente por los orificios y de que las lengüetas superiores encajan en las ranuras de la unidad. Fije el protector a la fuente con el tornillo.

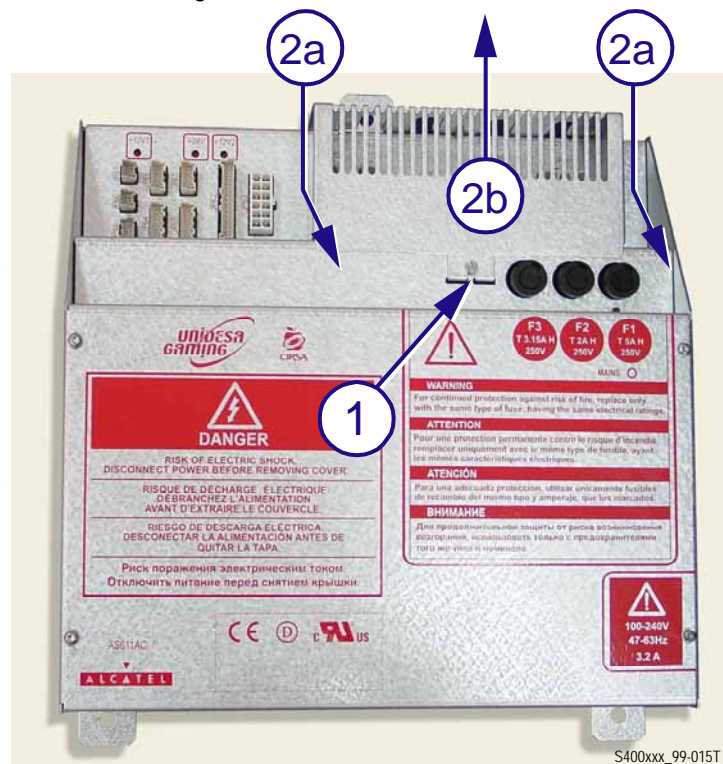


Figura 7.2.b Extracción del protector de los conectores de servicio.

## 7.3. Circuito de Iluminación. Módulo Reactancia del Suplemento Superior



**IMPORTANTE:**

LOS MÓDULOS REACTANCIA PUEDEN ALCANZAR TEMPERATURAS ELEVADAS. APAGUE LA MÁQUINA Y DEJE QUE SE ENFRÍEN ANTES DE MANIPULARLOS.

Los módulos reactancia contienen la reactancia y el varistor apropiados para la tensión de red para la que se ha diseñado la máquina.



Figura 7.3.a Módulo reactancia – vista interior.

**Herramientas necesarias:**

1 x Llave tubular #7

- 1) Abra el suplemento.
- 2) Desconecte la manguera del módulo reactancia – elemento [1] *Figura 7.3.b*.
- 3) Retire las dos tuercas de sujeción del módulo reactancia – elemento [2] *Figura 7.3.b*.
- 4) Sustituya el componente dañado.
- 5) Reinstale el módulo reactancia siguiendo los pasos 1 a 3 en orden inverso.

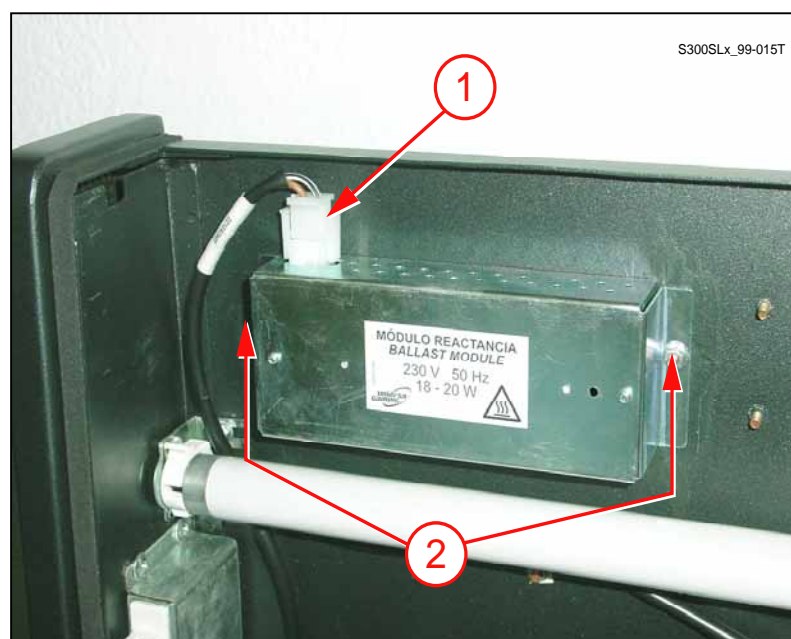


Figura 7.3.b Módulo reactancia suplemento superior.

## 7. INSTRUCCIONES DE SERVICIO

SLT0400\_17-001

2005-07-15

Página 6 / 8

### 7.4. Unidad de Control



**PRECAUCIÓN:**

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



**PRECAUCIÓN:**

EL MÓDULO BBOX INCORPORA UNA BATERÍA DE Li-AI. ANTES DE DESECHAR ESTE MÓDULO SIGA LAS NORMAS DE SU LOCALIDAD CON EL FIN DE PRESERVAR EL MEDIO AMBIENTE.

### 7.5. Monitor TFT

El conjunto Monitor TFT se compone de:

- Panel TFT de 17" para el mercado de Gaming.
- Pantalla Táctil.
- Carta de Control A/D compatible con la resolución de *Unidesa*.
- Carta Control de la Pantalla Táctil.
- Carta *On Screen Display* (OSD).
- Carta Inversora que genera la tensión de retro-iluminación del TFT.
- Fuente de Alimentación auxiliar.

El fabricante del monitor puede variar según las necesidades de producción.



**IMPORTANTE:**

EN EL CASO QUE LA IMAGEN APAREZCA RECORTADA REALICE LA FUNCIÓN **AUTO-AJUSTE** (PULSADOR **UP** PARA MODELO WG17SBSK, PULSADOR **AUTO** RESTO DE MODELOS, EN BOTONERA DE CONTROLES OSD SITUADA EN LA PARTE POSTERIOR DEL TFT). LA PANTALLA SE AJUSTARÁ AUTOMÁTICAMENTE A LA RESOLUCIÓN DE LA IMAGEN.

La Carta de Control A/D, la Carta de Control de la Pantalla Táctil y la Carta Inversora se encuentran bajo la tapa posterior del TFT.

Si es necesario comprobar las conexiones de cables y mangueras retire los tornillos de fijación de la tapa y retírela.



**PRECAUCIÓN:**

SI LA PANTALLA APARECE NEGRA, PARPADEA, O NO SE ILUMINA, CONTACTE CON NUESTRO SERVICIO POST VENTA (SPV). NO INTENTE REPARAR LOS CIRCUITOS DE GENERACIÓN DE LA RETRO-ILUMINACIÓN.

## 7. INSTRUCCIONES DE SERVICIO

SLT0400\_17-001

2005-07-15

Página 7 / 8

### 7.6. Servicio del Hopper



**IMPORTANTE:**

PARA EJECUTAR LAS FASES Descarga de test (Test → Test de Circuitos → Test del Circuito de Monedas) y Descarga de 100/1000 monedas (Test → Servicio del Pagador) ES NECESARIO QUE LA PUERTA CONSOLA Y LA PUERTA CENTRAL ESTÉN CERRADAS.

SI DESEA VISUALIZAR LA OPERACIÓN DEL HOPPER PUEDE REALIZAR ESTAS FASES DE TEST CON LAS PUERTAS ABIERTAS ACTIVANDO LA CERRADURA ELECT.



**PRECAUCIÓN:**

NUNCA INTRODUZCA LA MANO U OTRO OBJETO EN EL HOPPER CUANDO EL MOTOR PUEDA PONERSE EN FUNCIONAMIENTO. EXISTE EL RIESGO DE LESIONES PERSONALES Y DAÑOS A LA MÁQUINA.

DESCONECTE LA MÁQUINA ANTES DE REALIZAR OPERACIONES DE SERVICIO SOBRE EL HOPPER.

### 7.7. Sustitución del Cable de Red

**Herramientas necesarias (no suministradas):**

Alicates de punta fina

Destornillador Phillips

- 1) Apague la máquina conmutando el interruptor principal.
- 2) Desconecte el cable de red de la red eléctrica.
- 3) Retire el pasacables antitracción de la tapa de salida del cable de red, para ello con los alicates de punta fina apriete el pasacables antitracción por los lados curvos y estire de él para extraerlo de la tapa.
- 4) Retire el pasacables del cable de red.
- 5) Extraiga la tapa de salida del cable de red del mueble aflojando los cuatro tornillos Phillips.
- 6) Abra la puerta consola.
- 7) Abra la puerta central.

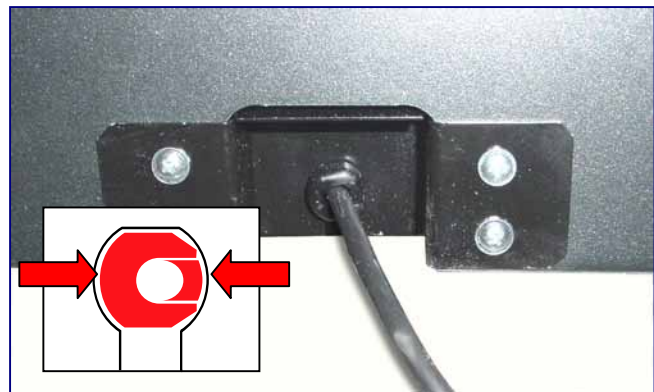


Figura 7.7.a Salida del cable de red.

## 7. INSTRUCCIONES DE SERVICIO

SLT0400\_17-001

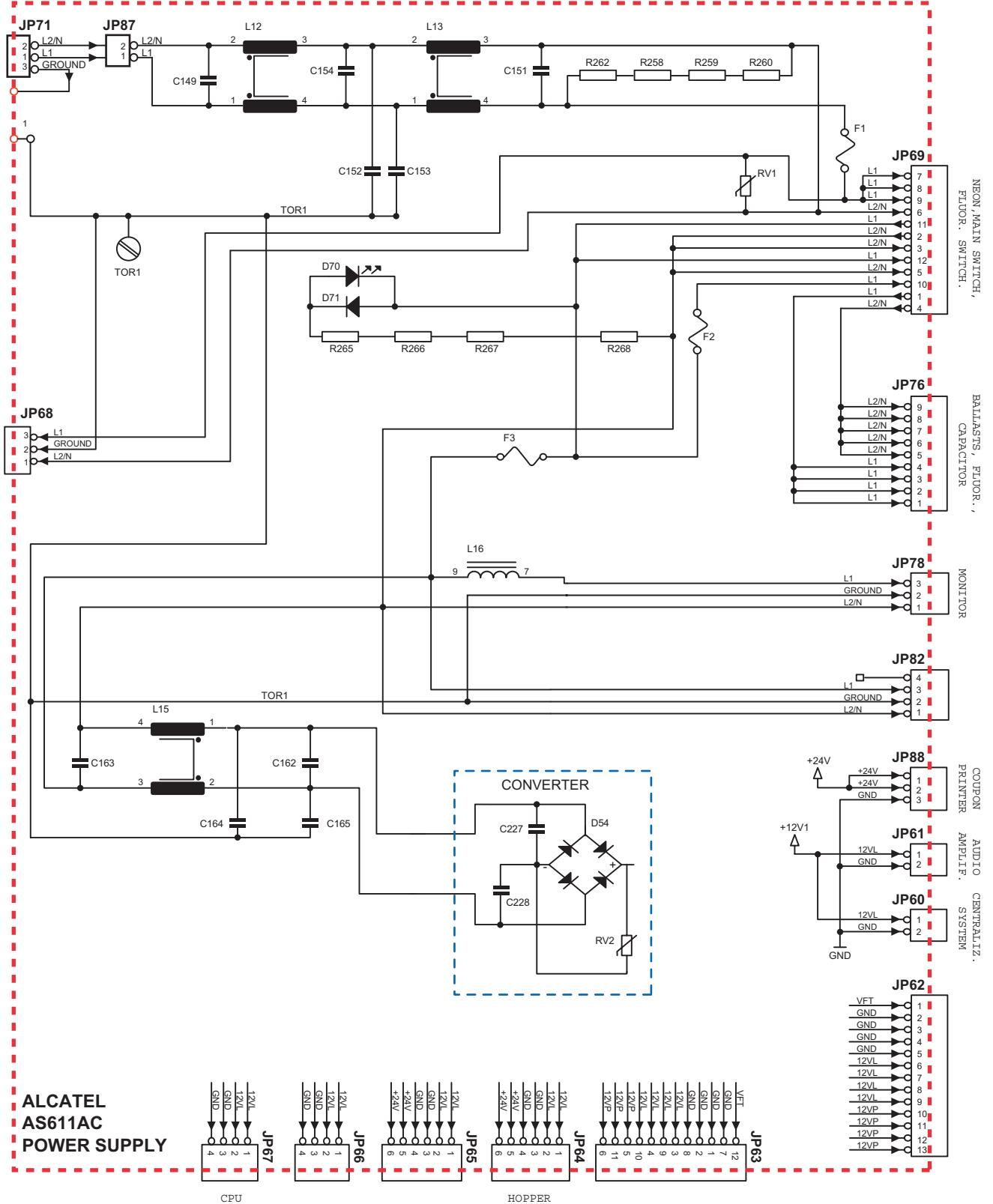
2005-07-15

Página 8 / 8

- 8) Extraiga el *Hopper* siguiendo las instrucciones descritas en el apartado **6.3.1 Extracción del Hopper** en el capítulo **6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS**.
- 9) Desconecte el cable de red de la fuente de alimentación.
- 10) Desde el exterior de la máquina estire del cable de red sin brusquedades, éste saldrá libremente.
- 11) Para colocar el nuevo cable de red siga los puntos del apartado **5.3.2 Instalación del Cable de Red**.

### 7.8. Componentes

Puede consultar la información de servicio relativa a los componentes de la máquina (selector de billetes, selector de monedas, etc.) en los **Anexos al Manual Técnico**.

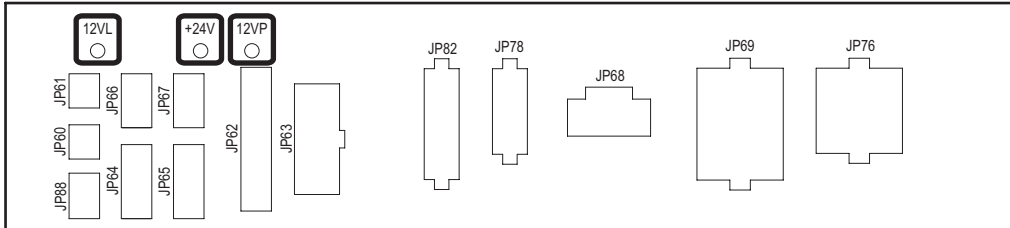


**INPUT CONNECTORS PIN OUT**

JP71 (TYPE IEC230) (input mains)			
PIN	1	2	3
	L1(mains)	L2/N(mains)	ground

JP87 (JST SERIE VH) (input mains)		
PIN	1	2
	L1(mains)	L2/N(mains)

**INPUT/OUTPUT CONNECTORS PIN OUT**



JP60 (JST serie XA) (dc outputs)		
PIN	1	2
	12VL	GND

JP61 (JST serie XA) (dc outputs)		
PIN	1	2
	12VL	GND

JP62 (JST serie XA) (dc outputs)													
PIN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
	VFT	GND	GND	GND	GND	12VL	12VL	12VL	12VL	12VP	12VP	12VP	12VP

JP63 (AMP-mini-mate-n-lok) (dc outputs)												
PIN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	GND	GND	12VL	12VL	12VP	12VP	GND	GND	12VL	12VL	12VP	VFT

JP64 (JST serie XA) (dc outputs)						
PIN	1	2	3	4	5	6
	12VL	12VL	GND	GND	+24V	+24V

JP65 (JST serie XA) (dc outputs)						
PIN	1	2	3	4	5	6
	12VL	12VL	GND	GND	+24V	+24V

JP66 (JST serie XA) (dc outputs)				
PIN	1	2	3	4
	12VL	12VL	GND	GND

JP67 (JST serie XA) (dc outputs)				
PIN	1	2	3	4
	12VL	12VL	GND	GND

JP68 (AMP SERIE VLP) (output mains)			
PIN	1	2	3
	L2/N(mains)	Ground	L1(mains)

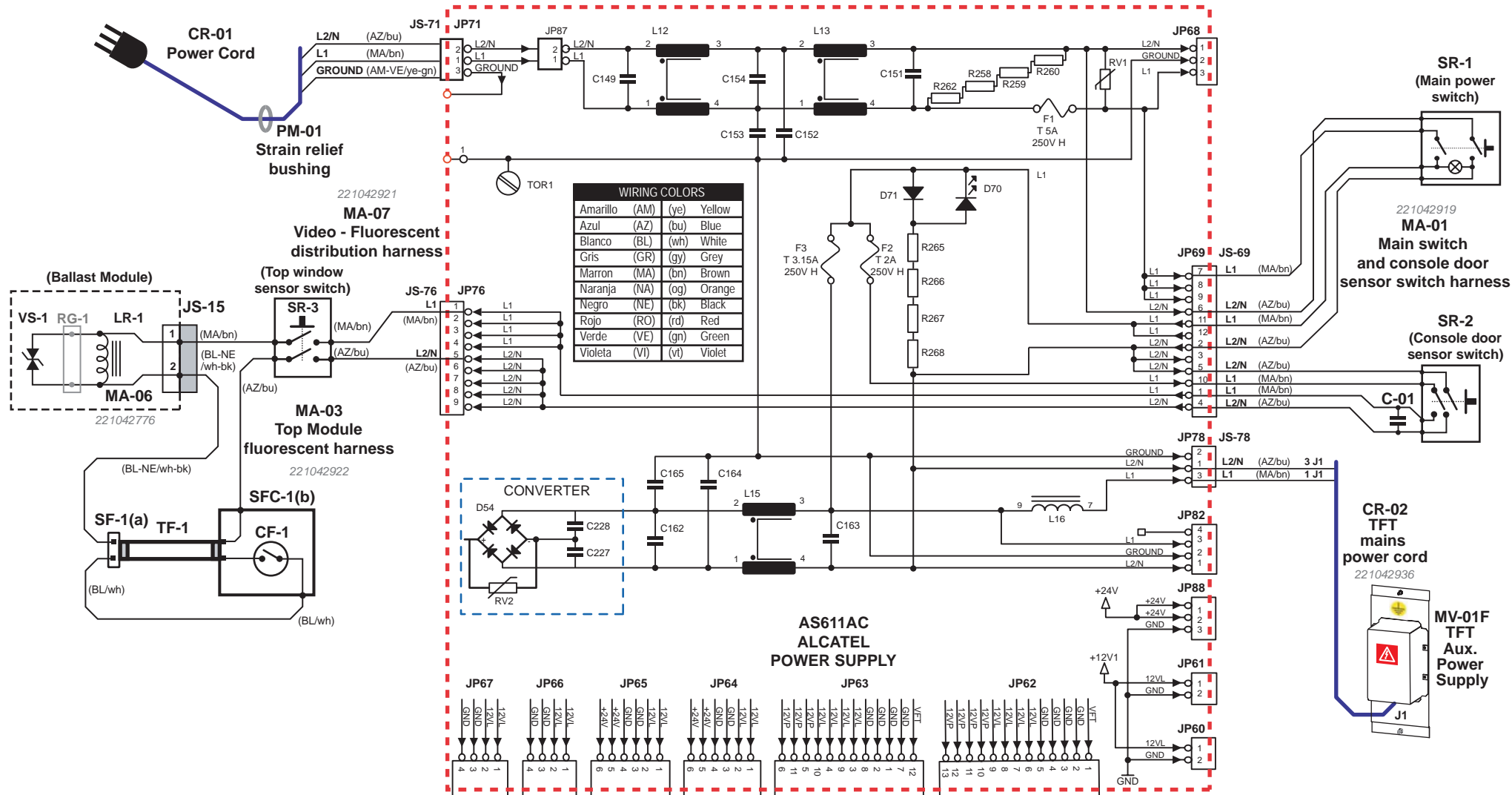
JP69 (AMP SERIE MATE-N-LOK)							
PIN	1	2,3,5	4	6	7,8,9	10	11,12
IN/OUT	IN	IN/OUT/OUT	IN	OUT	OUT	OUT	IN/OUT
	L1(mains)	L2/N(mains)	L2/N(mains)	L2/N(mains)	L1(mains)	L1(mains)	L1(mains)

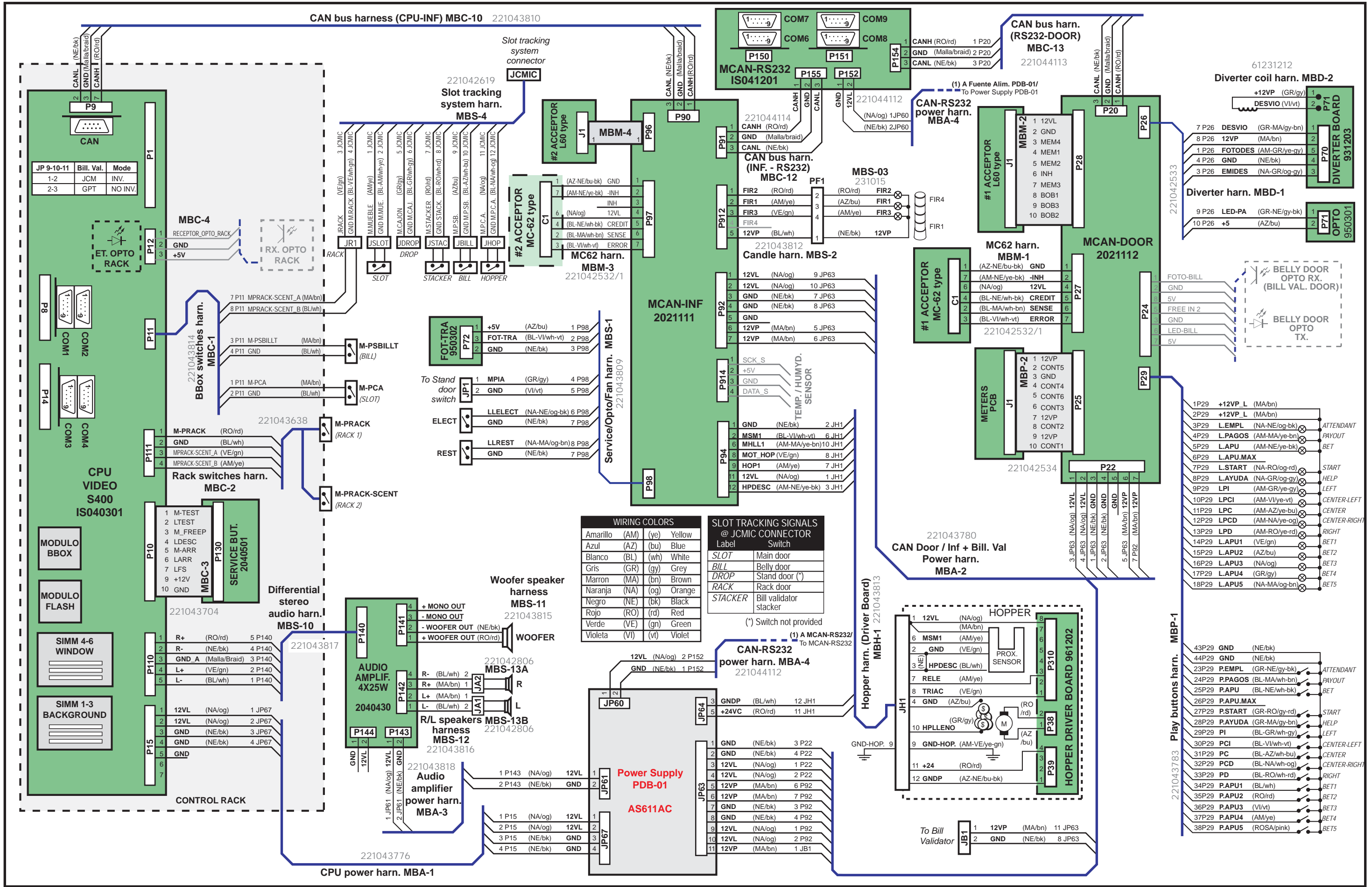
JP76 (AMP SERIE MATE-N-LOK) (output mains)									
PIN	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	L1(mains)	L1(mains)	L1(mains)	L1(mains)	L2/N(mains)	L2/N(mains)	L2/N(mains)	L2/N(mains)	L2/N(mains)

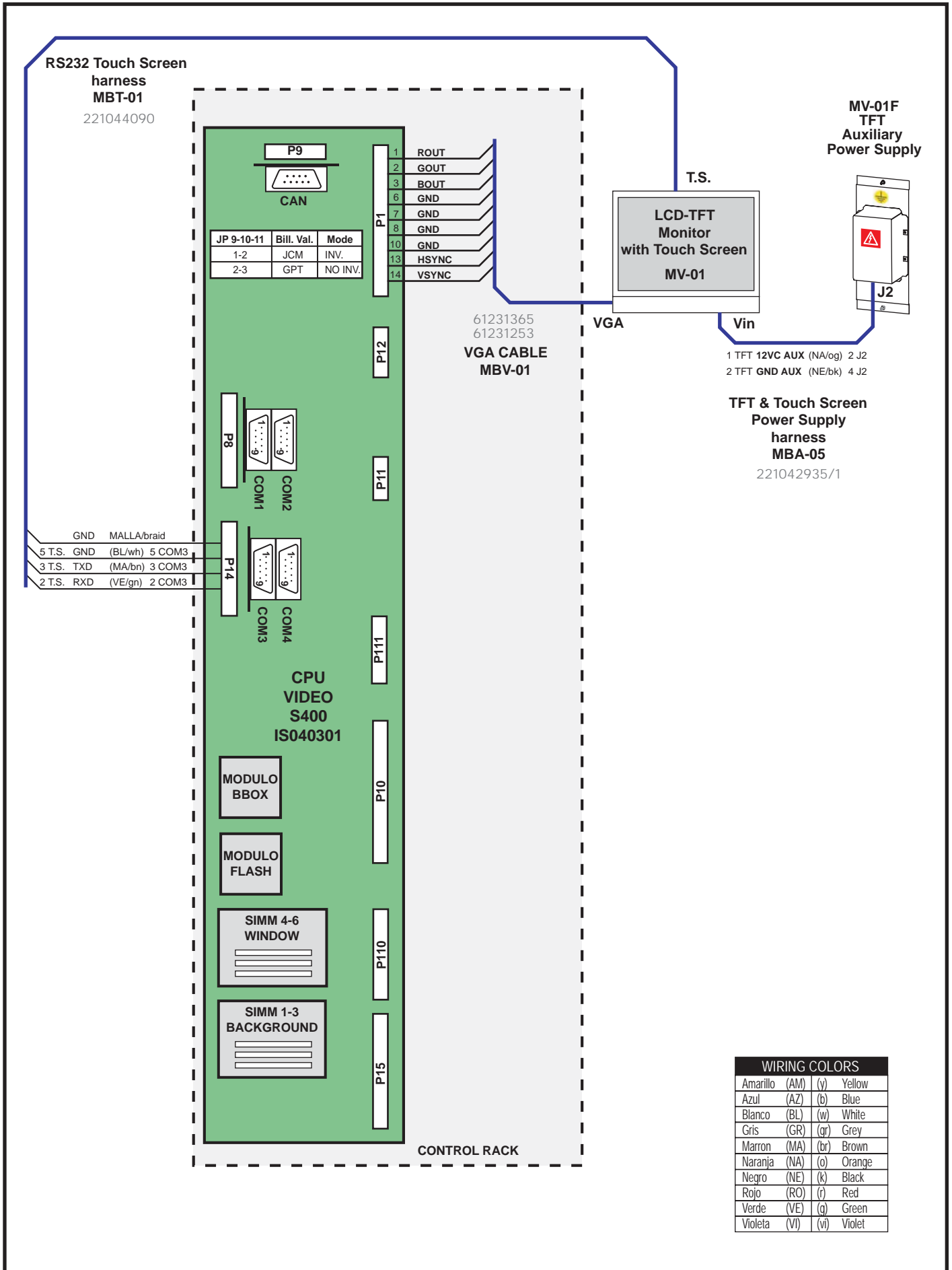
JP78 (AMP SERIE MATE-N-LOK) (output mains)			
PIN	1	2	3
	L2/N(mains)	Ground	L1(mains)

JP82 (AMP SERIE MATE-N-LOK) (output mains)				
PIN	1	2	3	4
	L2/N(mains)	Ground	L1(mains)	N.C.

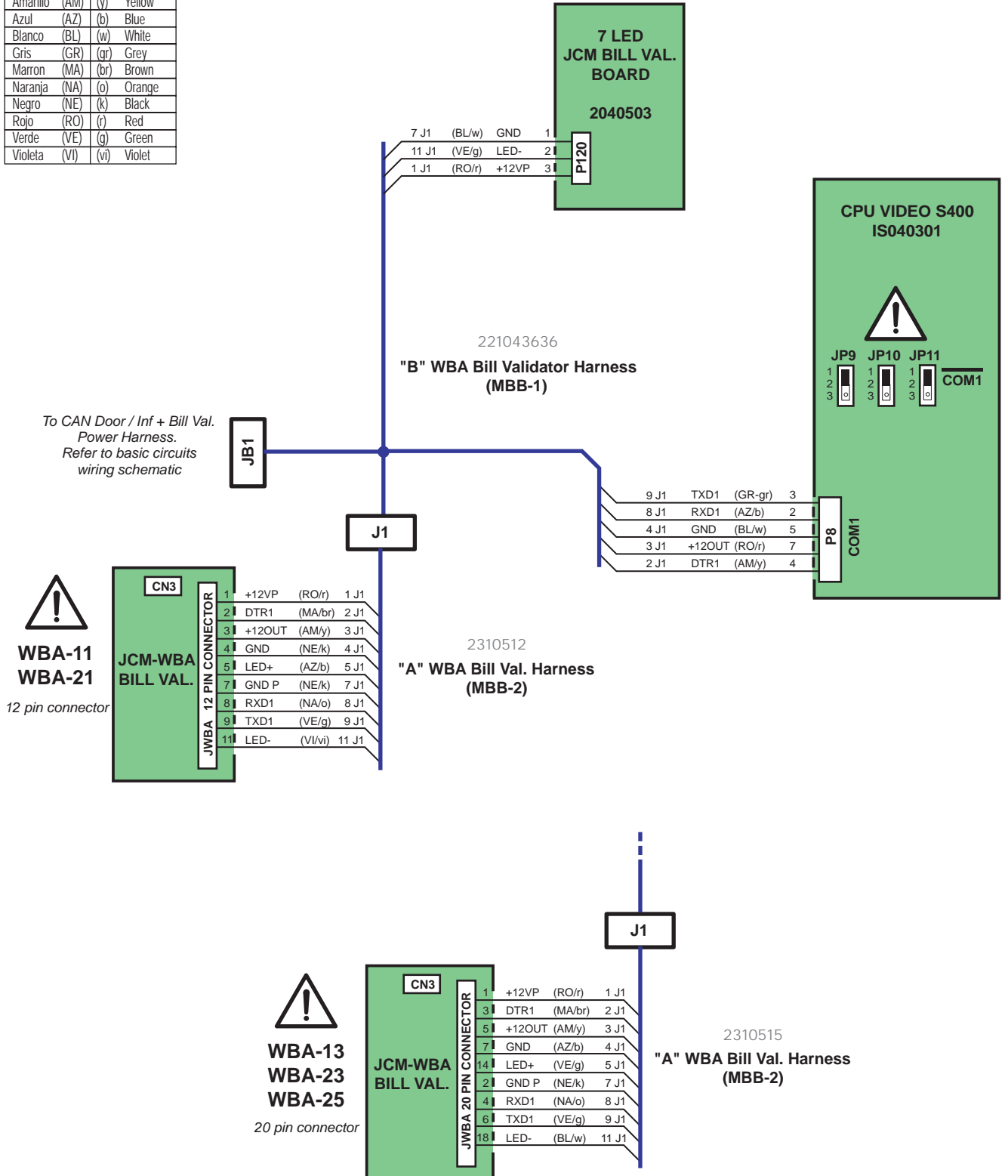
JP88 (JST serie XA) (dc outputs)			
PIN	1	2	3
	+24V	+24V	GND

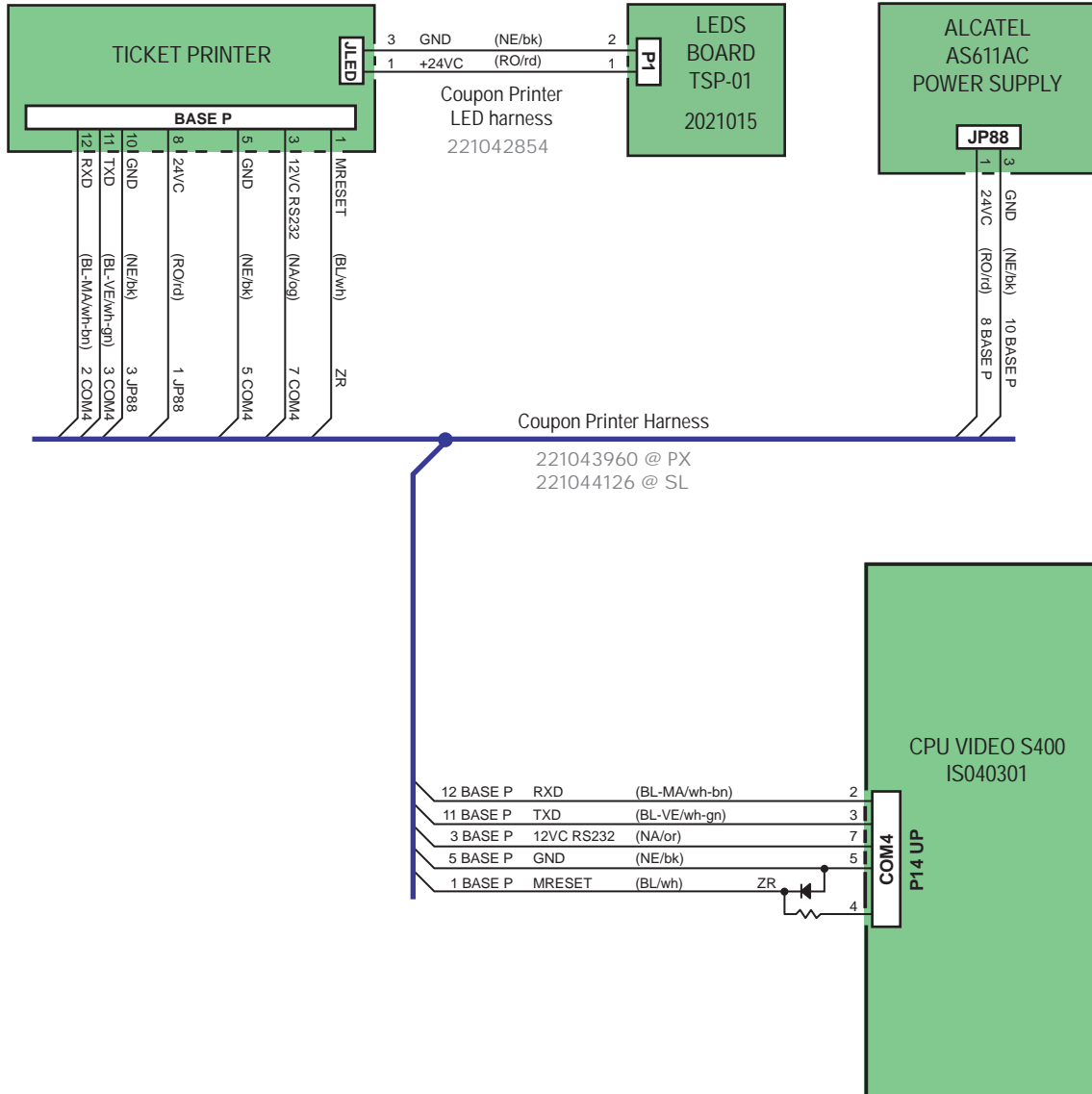






WIRING COLORS			
Amarillo (AM)	(y)	Yellow	
Azul (AZ)	(b)	Blue	
Blanco (BL)	(w)	White	
Gris (GR)	(gr)	Grey	
Marron (MA)	(br)	Brown	
Naranja (NA)	(o)	Orange	
Negro (NE)	(k)	Black	
Rojo (RO)	(r)	Red	
Verde (VE)	(g)	Green	
Violeta (VI)	(vi)	Violet	





WIRING COLORS		
Amarillo (AM)	(y)	Yellow
Azul (AZ)	(b)	Blue
Blanco (BL)	(w)	White
Gris (GR)	(gr)	Grey
Marron (MA)	(br)	Brown
Naranja (NA)	(o)	Orange
Negro (NE)	(k)	Black
Rojos (RO)	(r)	Red
Verde (VE)	(g)	Green
Violeta (VI)	(vi)	Violet



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](mailto:infounidesa@cirsa.com)