

MANUAL TÉCNICO FIREFOX II - WINNER



CE



TABLA DE CONTENIDOS

En este Manual se describen las principales características técnicas y de funcionamiento del modelo FIREFOX II WINNER (Rodillo-Video). El diseño y la fabricación de esta máquina han sido realizados por Novomatic Gaming Spain S.A., garantizando el cumplimiento de las Directivas Europeas de Seguridad Eléctrica y de Compatibilidad Electro-Magnética, así como de las reglamentaciones autonómicas vigentes.

Tabla de Contenidos

1. TRANSPORTE, RECEPCIÓN E INSTALACIÓN	5
1.1. Transporte y Recepción.....	5
1.2. Instalación.....	6
1.3. Fijación de la Máquina.....	6
1.4. Requisitos de la red de alimentación.....	7
1.5. Limpieza de la máquina.....	7
1.6. Residuos de aparatos eléctricos y electrónicos (RAEE).....	7
2. CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS	8
3. PUESTA EN MARCHA	9
3.1. Puesta en marcha.....	9
3.2. Acceso área mantenimiento.....	9
4. PULSADORES	10
4.1. Consola de pulsadores.....	9
4.2. Pulsadores de servicio.....	9
5. MENÚ DE OPERACIÓN	13
5.1. CONTABILIDAD.....	13
5.1.1. Contadores Parciales.....	14
5.1.2. Contadores Totales.....	14
5.1.3. Contadores Mecánicos.....	16
5.1.4. Datos de Ciclos.....	16
5.1.5. Borrar Contadores Parciales.....	16
5.2. CONFIGURACIÓN.....	17
5.3. CARGA / DESCARGA.....	18
5.4. TEST DEL HARDWARE.....	19
5.4.1. Estado de los Dispositivos.....	20
5.4.2. Lámparas.....	20
5.4.3. Switches.....	21
5.4.4. Rodillos.....	21
5.4.5. Aceptador de Billetes.....	21
5.4.6. Monedero y Desviador.....	22
5.4.7. Hoppers.....	22
5.4.8. Contadores Mecánicos.....	22
5.5. ÚLTIMAS PARTIDAS.....	23
5.6. EVENTOS DEL SISTEMA.....	24
5.7. VOLUMEN.....	24
5.8. IDENTIFICACIÓN.....	24

TABLA DE CONTENIDOS

6. FUERAS DE SERVICIO	25
6.1. LISTADO DE FUERAS DE SERVICIO.....	25
7. MANTENIMIENTO	29
7.1. RODILLO GAMESMAN.....	29
7.2. LECTOR DE BILLETES NV9+/NV11+.....	30
7.3. SELECTOR MODULAR X6-DS2.....	35
7.4. HOPPER RODE U-II.....	36
8. CONEXIONADO	37

NOTA LEGAL

“La información presentada en este manual pertenece a título exclusivo y privativo a NOVOMATIC GAMING SPAIN S.A. sin que su publicación suponga, en modo alguno, que los elementos publicados o en la forma en la cual se presentan, sea del dominio público. En consecuencia, queda terminantemente prohibida su reproducción, así como la fabricación, comercialización y/o distribución o cualquier otra actividad que recaiga sobre los elementos publicados, sin el expreso consentimiento de NOVOMATIC GAMING SPAIN S.A.”.

1. TRANSPORTE, RECEPCIÓN E INSTALACIÓN

1.1. Transporte y Recepción

El transporte de la máquina deberá realizarse en posición vertical y de forma segura para evitar que reciba posibles golpes o vuelcos.

Se recomienda no apilar ningún paquete sobre el embalaje y que, durante el transcurso del transporte, la máquina no se vea sometida a condiciones climáticas extremas de calor, frío o lluvia.

Al recibir la máquina, es recomendable realizar una inspección visual para comprobar que su transporte se ha realizado correctamente.



**SE RECOMIENDA LA LECTURA DE ESTE
MANUAL ANTES DE PROCEDER A LA
INSTALACIÓN DE LA MÁQUINA**

Al desembalar la máquina, será necesario actuar con sumo cuidado para no causar ningún daño a los componentes frágiles que la forman. La cubeta recoge-monedas contiene un juego de llaves para acceder a la puerta superior. En el cajón de recaudación se encuentran los siguientes elementos:

- Manual de instalación de la máquina en CD.
- Kit de fijación pared
- Cable de red
- Etiquetas de monedas para los pagadores
- Etiqueta billetes.

1.2. Instalación

Se recomienda seguir estas pautas a la hora de la instalación de la máquina para evitar peligros innecesarios:

- La máquina deberá instalarse sobre una superficie lisa y plana.
- En ningún caso, se instalará a la intemperie, en lugares húmedos o en ambientes polvorientos.
- El equipo no es adecuado para la instalación en un lugar donde pueda utilizarse un chorro de agua.
- El equipo no es adecuado para usos en exteriores.
- La máquina deberá estar alejada de fuentes de calor y de radiación infrarroja. En el caso de que los aparatos eléctricos o electrónicos de sus alrededores produjeran interferencias, será necesario alejar la máquina lo suficiente para que éstas dejen de actuar sobre ella.
- La toma de corriente a la que se conecte la máquina deberá encontrarse en buen estado y disponer de tierra debido a que el equipo es de Clase I. Las características de la toma de corriente se describen en el apartado "Requisitos de la red de alimentación".
- La instalación eléctrica del local deberá estar provista de tierra y de los sistemas de protección normalizados que sean necesarios para detectar cualquier fuga de corriente o sobreintensidad. En todo caso, la instalación deberá ser capaz de suministrar las condiciones nominales marcadas en la Placa de Identidad de la máquina.
- La parte posterior de la máquina está provista de dos fusibles, de una etiqueta que marca las características de éstos y de un interruptor general. Antes de manipular el equipo, el operario deberá desconectar el interruptor o desenchufar la clavija de la red eléctrica. Si debe reemplazarse un fusible, utilice uno de las mismas características.

1.3. Fijación de la Máquina

Como medida de precaución y con el fin de evitar vuelcos accidentales ante cualquier percance o uso inadecuado, la máquina deberá estar fijada a la pared con los anclajes que se suministran en el interior del cajón de recaudación.



EL REGLAMENTO DE MÁQUINAS RECREATIVAS NO PERMITE OPERAR CON LA MÁQUINA SI NO SE CUMPLE CON LOS REQUISITOS DE FIJACIÓN MECÁNICA.



Detalle anclaje del mueble

1.4. Requisitos de la red de alimentación

El personal técnico deberá prestar especial atención a todos los avisos de precaución que aparecen en este Manual Técnico, así como a las etiquetas que se muestran a continuación y que incorpora la máquina con el objetivo de conseguir una mayor seguridad tanto de ésta como del usuario.

La red del edificio, destinada a suministrar energía eléctrica, deberá ser conforme con las disposiciones del *R.D. 824/2002, de 2 de Agosto*, relativo al *Reglamento Electrotécnico para la Baja Tensión*.

La máquina es de CLASE I, lo que requiere que la instalación externa esté de acuerdo con los valores indicados en la *placa de identidad* y, además, incorpore un disyuntor magnetotérmico de 10 amperios, en el supuesto caso de existir una sobrecorriente que supere el valor anterior, y un disyuntor diferencial de corriente ajustado a 30mA.

Para evitar posibles cortes accidentales de red de alimentación por parte del usuario o cualquier agente exterior, el conector de red, interruptor y fusibles están en la parte posterior del equipo.

Antes de desconectar la máquina de la toma de red se debe comprobar que el interruptor principal esté en posición de apagado.

1.5. Limpieza de la máquina

Para realizar la limpieza exterior de la máquina, utilizar un paño húmedo, que no gotee, deberá evitarse la utilización de sustancias corrosivas y disolventes. El paño o gamuza que se utilice no deberá ser del tipo abrasivo, para evitar el rayado de los elementos externos de la máquina como embellecedores y metacrilatos.

Revisar durante la limpieza de la máquina, que las aberturas de ventilación de la máquina no estén obstruidas o dificulten la salida de aire del interior de la máquina.

1.6. Residuos de aparatos eléctricos y electrónicos (RAEE)

Este producto está dentro del alcance del *R.D. 208/2005, de 25 de Febrero*.

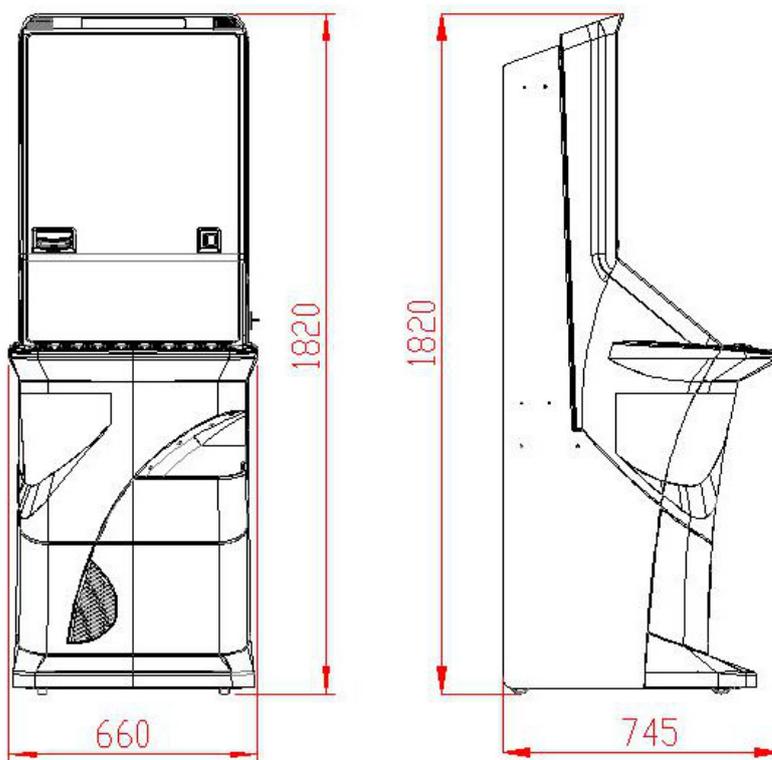
Al finalizar el periodo de su utilidad y tener la necesidad de desprenderse del mismo la máquina será considerada un residuo. No está permitido depositar este tipo de residuo en los contenedores convencionales destinados a los residuos de naturaleza urbana, cuya competencia es de la correspondiente Administración Local.



La gestión de estos residuos requiere de un trato especializado; es necesario consultar la web de SPV (www.novomatic-spain.com) donde se le suministrará los datos y las condiciones para realizar la entrega del mismo, siendo a partir de este momento los gastos de la gestión a cargo del Sistema Integral de Gestión (SIG) indicado por SPV.

2. CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Medidas exteriores
Mueble WINNER



VALORES ELÉCTRICOS

V = 230 V

F = 50 Hz

FUSIBLE = 2 x (T 3,15A/250V) 5x20 mm

ENTRADA DE CRÉDITOS

Selector de Monedas

Tipo: Cctalk - Alimentación: 12 Vdc

Modelos: X6-D2S Azkoyen

Alimentación: 12Vdc

Aceptación: 0,10 / 0,20 / 0,50 / 1 y 2€

Lector de Billetes

Tipo: SSP - Alimentación: 12 Vdc

Modelo: NV9 / NV9+ Innovative

Aceptación: 5€ / 10€ / 20€ / 50€

SISTEMA DE PAGO

La máquina tiene una configuración por defecto para cada uno de los tres pagadores que lleva incorporados.

El modelo de pagador: Azkoyen Rode U-II ccTalk+

También se implementa un reciclador de billetes NV11 IT SSP.

Llave Externa de Pago Manual

Sólo disponible en modelos de salón.

3.1. Puesta en marcha

La puesta en marcha de la máquina debe ser realizada por personal técnico cualificado.

Antes, deberá tomar la precaución de retirar de los cajones de recaudación todo el material de información, manuales y llaves que acompañan a la máquina en el momento de su adquisición.

Para dejar la máquina lista para el juego, el técnico deberá realizar las operaciones que se describen en cada uno de los puntos siguientes.

- Antes de proceder a su arranque, el técnico deberá realizar una inspección visual del interior de la máquina para asegurar que durante el transporte no se ha desprendido algún elemento que pudiera interferir en el funcionamiento de la misma.
- Asimismo, un repaso a los conectores de las mangueras para asegurar un buen contacto puede facilitar el proceso de arranque.
- Realizada la inspección visual se puede proceder a conectar la máquina a la toma de red dispuesta a tal efecto, la cual debe reunir las condiciones de seguridad y la potencia necesaria, descritos en los apartados 1 y 2 de este manual.

Actuando sobre el interruptor de red, la máquina iniciará el proceso automático de arranque, procediendo en primer lugar a alinear los rodillos de juego. Una vez alineados, se iluminarán las entradas de monedas y de billetes, indicando que está en estado de juego.

Antes de dejar la máquina instalada, el técnico debería proceder a:

- Verificar el funcionamiento de todos los dispositivos, utilizando el Test que facilita el modelo.
- Configurar las opciones de juego y de los periféricos de monedas.
- Rellenar los pagadores con las monedas suficientes para garantizar los pagos de los premios.

Una vez realizadas estas operaciones, la máquina estará lista para el servicio.

Para acabar de verificar el correcto funcionamiento de la máquina, se aconseja realizar al menos una partida en juego real, con la puerta cerrada, introduciendo una moneda o billete de curso legal.

3.2. Acceso área mantenimiento

El acceso al área de mantenimiento se realiza mediante una llave que permite la apertura de la puerta frontal. Una vez abierta se tendrá acceso a los elementos sujetos a mantenimiento y al área de recaudación de la máquina.

La descripción de los elementos sujetos a mantenimiento y el acceso a los elementos de recaudación se detallarán más adelante en éste manual.

4. PULSADORES

4.1. Consola de Pulsadores

En la consola situada en el frontal de la máquina se dispone de un conjunto de nueve pulsadores, cuyas funciones se describen a continuación:



COBRAR

Permite cobrar y pasar cualquier premio obtenido al visor del BANCO, y la finalización voluntaria del juego de riesgo.

COBRAR/BANCO/RESERVA

Permite cobrar en efectivo el contenido del contador BANCO DE PREMIOS en cualquier momento. Permite cobrar en efectivo el contenido del contador RESERVA en cualquier momento.

AUTO AVANCES

Permite activar o desactivar la realización de avances automáticos por parte de la máquina.

AVANCE/RETENCIÓN Y AVANCE/AYUDA/RETENCIÓN

Existen tres pulsadores con este texto. Cada pulsador corresponde a uno de los tres rodillos físicos del juego inferior y pueden ser utilizados por el jugador para efectuar los Avances y las Retenciones.

En situación de reposo, pulsando [**Avance Central**] se accede directamente a la Pantalla de Ayuda, descrita en el manual de producto según juego.

Accionando la llave de SERVICIO y manteniendo pulsado el [**Avance Central**] se accede directamente a los CONTADORES GENERALES de la máquina.

Accionando la llave de SERVICIO y manteniendo pulsado el [**Avance Derecho**] se accede directamente a los CONTADORES DE CICLOS de la máquina.

APUESTA

Permite seleccionar la apuesta del juego para partida simple o múltiple.

CAMBIO DE JUEGO

Permite pasar del Juego Inferior al Juego Superior y viceversa. El acceso al juego superior solo está permitido según se explica en el manual de producto del juego.

JUGAR/ACUMULAR

Permite iniciar la partida sin esperar al arranque automático, utilizar los juegos de riesgo de premios, y traspasar a créditos las monedas del contador de Reserva.

4.2. Pulsadores de Reset, RAM Clear, Test y Servicio

El pulsador de RESET, RAM CLEAR, interruptor de TEST y la llave de SERVICIO están localizados en diferentes ubicaciones de la máquina, a continuación se describen sus funciones y localizaciones:

RESET

Este pulsador está ubicado en la carta de control FireFox II, y permite realizar un "Reset" de la máquina, para recuperarla de un estado de bloqueo.



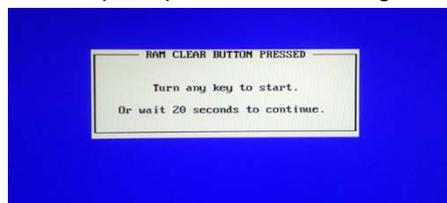
RAM CLEAR

Este pulsador está ubicado en la carta de control FireFox II, y permite realizar un "Arranque en Frío de la máquina".

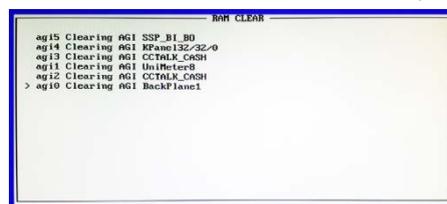
Esto puede implicar la puesta a cero de los Contadores Parciales de monética según la opción seleccionada durante el proceso que veremos a continuación:



Con la máquina apagada presionamos el pulsador RAM CLEAR. Conectamos la máquina y nos aparecerá en pantalla la confirmación del inicio del proceso con una cuenta atrás de 20 segundos. Si no realizamos ninguna acción, la máquina procederá a la carga normal del software del juego.

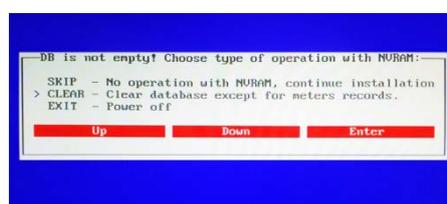


Para confirmar el proceso de borrado debemos activar la llave de SERVICIO o TEST. Seguidamente la máquina realizará el borrado de los diferentes dispositivos periféricos de la máquina.



A continuación debemos seleccionar una opción:

- SKIP:** Continúa el proceso sin borrar contadores parciales.
- CLEAR:** Continúa el proceso borrando contadores parciales.
- EXIT:** Apaga la máquina.

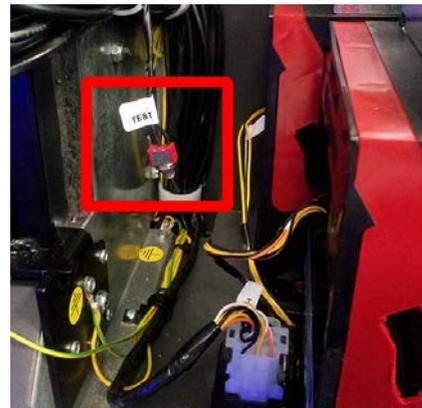


PULSADORES

TEST

Este interruptor está ubicado en la parte interior inferior de la máquina y nos permite realizar un test exhaustivo de todos los componentes de la máquina.

En el apartado 7 de este manual se describen con detalle las distintas fases del test.



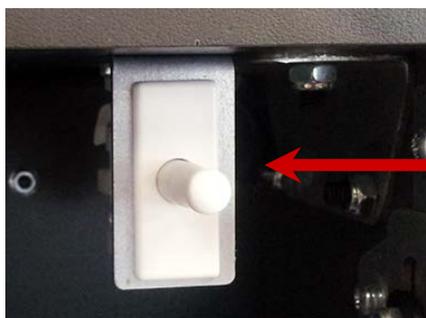
SERVICIO

Esta llave está situada en el lateral derecho inferior de la puerta de la máquina. Accionando la llave de "SERVICIO", se entra en el menú de recarga, donde podemos introducir monedas y billetes para recargar la máquina.

En combinación con el pulsador de [Avance Central] se accede directamente a los CONTADORES GENERALES y en combinación con el pulsador de [Avance Derecho] se accede directamente a los CONTADORES DE CICLOS de la máquina.

RECARGA		
VALOR	NIVEL	RELLENADOS
1 C	0	0c
20 c	0	0c
2 C	0	0c
20 C	0	0c
TOTAL		0c

En el interior de la máquina también podemos localizar el micro de PUERTA PRINCIPAL ABIERTA.



Micro Puerta Principal Abierta

5. MENÚ DE OPERACIÓN

Para acceder al MENU de OPERACIÓN accionaremos el interruptor de TEST situado en el interior de la máquina.

La navegación por los diferentes menús de operación se realiza mediante los pulsadores de la consola de Juego que se muestran iluminados de manera intermitente. La botonera utilizada y su modo de uso es estándar en toda la navegación por los distintos menús del Test. Para ello, se utilizará:

- Pulsador Apuesta **[Seleccionar]**: Para entrar en una opción del menú o ejecutar una fase.
- Pulsador Avance Derecho **[Siguiente]**: Para avanzar a la opción siguiente en el menú.
- Pulsador Avance Central **[Bajar]**: Para desplazarse hacia abajo en el menú.
- Pulsador Avance Izquierdo **[Subir]**: Para desplazarse hacia arriba en el menú.
- Pulsador Auto Avances **[Salir]**: Para salir de una determinada opción del menú de test.

La pantalla muestra las diferentes opciones del MENU de OPERACIÓN disponibles:

CONTABILIDAD:

Permite la visualización de los contadores electrónicos.

CONFIGURACIÓN:

Acceso a las diferentes opciones de configuración.

CARGA/DESCARGA:

Permite la carga y descarga de los hoppers y billettero

TEST DEL HARDWARE:

Permite la verificación de los dispositivos periféricos.

ÚLTIMAS PARTIDAS:

Visualización de las últimas partidas realizadas.

EVENTOS DEL SISTEMA:

Visualización de los eventos del sistema.

VOLUMEN:

Permite el ajuste del volumen del juego.

IDENTIFICACIÓN:

Lectura de los identificadores del sistema y juego.



5.1. CONTABILIDAD

En el MENU de CONTABILIDAD podemos visualizar los contadores electrónicos de la máquina y también nos permite el borrado de los contadores parciales.

En la parte superior de este menú de contabilidad podemos ver datos identificativos de la máquina como:

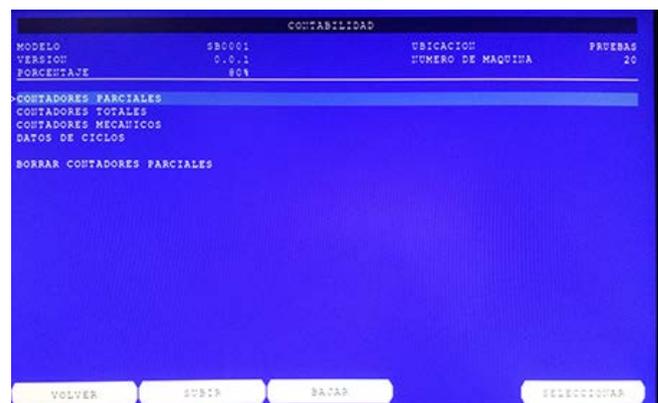
MODELO

VERSIÓN

PORCENTAJE

UBICACIÓN

NÚMERO DE MÁQUINA



MENÚ DE OPERACIÓN

5.1.1. CONTADORES PARCIALES

La finalidad de los contadores parciales en juego real, es disponer de unos contadores que permitan registrar periodos de recaudación. Por ello los datos se dividen en tres grupos:

DATOS ACTUALES

Son los datos totales acumulados.

DATOS ANTERIORES

Son los datos acumulados hasta el último borrado.

ÚLTIMOS DATOS PARCIALES

Son los datos parciales desde el último borrado.

$$ACTUALES = ANTERIORES + PARCIALES$$

CONTABILIDAD > CONTADORES PARCIALES			
MODELO	PERIODO	UBICACION	PAGINAS
FORNITAVE	2014	NUMERO DE MAQUINA	20
FORNITAVE	2014	824	
DATOS ACTUALES			
FECHA Y HORA	-		
TOTAL JUGADO	0		
TOTAL GANADO	0		
PAGO MANUAL	0		
Σ TOTAL	0.00		
DATOS ANTERIORES			
FECHA Y HORA	-		
TOTAL JUGADO	0		
TOTAL GANADO	0		
PAGO MANUAL	0		
Σ TOTAL	0.00		
ULTIMOS DATOS PARCIALES			
TOTAL JUGADO	0		
TOTAL GANADO	0		
PAGO MANUAL	0		
Σ PARCIAL	0.00		
BENEFICIO TOTAL	0		

5.1.2. CONTADORES TOTALES

Registran el funcionamiento de la máquina en juego real, contabilizando los registros históricos desde su inicialización en fábrica.

Podemos visualizar:

CONTADORES GENERALES

CONTADORES DE BILLETES Y MONEDAS

CONTADORES DE ACTIVIDAD DE LA MÁQUINA

CONTABILIDAD > CONTADORES PARCIALES			
MODELO	PERIODO	UBICACION	PAGINAS
FORNITAVE	2014	NUMERO DE MAQUINA	20
FORNITAVE	2014	824	
DATOS ACTUALES			
FECHA Y HORA	-		
TOTAL JUGADO	0		
TOTAL GANADO	0		
PAGO MANUAL	0		
Σ TOTAL	0.00		
DATOS ANTERIORES			
FECHA Y HORA	-		
TOTAL JUGADO	0		
TOTAL GANADO	0		
PAGO MANUAL	0		
Σ TOTAL	0.00		
ULTIMOS DATOS PARCIALES			
TOTAL JUGADO	0		
TOTAL GANADO	0		
PAGO MANUAL	0		
Σ PARCIAL	0.00		
BENEFICIO TOTAL	0		

CONTADORES GENERALES

Podemos visualizar los contadores históricos de la máquina por ubicación, año, totalizadores y por tipo de partidas realizadas, distribuidos en cuatro pantallas de información.

CONTABILIDAD > CONTADORES GENERALES pag 1/4			
MODELO	PERIODO	UBICACION	PAGINAS
FORNITAVE	2014	NUMERO DE MAQUINA	20
FORNITAVE	2014	824	
TOTAL JUGADO	274		
TOTAL GANADO	14		
PAGO MANUAL	0		
PAGOS MANUALES EFECTUADOS	0		
JUGADAS DE 10 CENTIMOS	0		
JUGADAS DE 10 CENTIMOS GANADAS	0		
JUGADAS DE 10 CENTIMOS PERDIDAS	0		

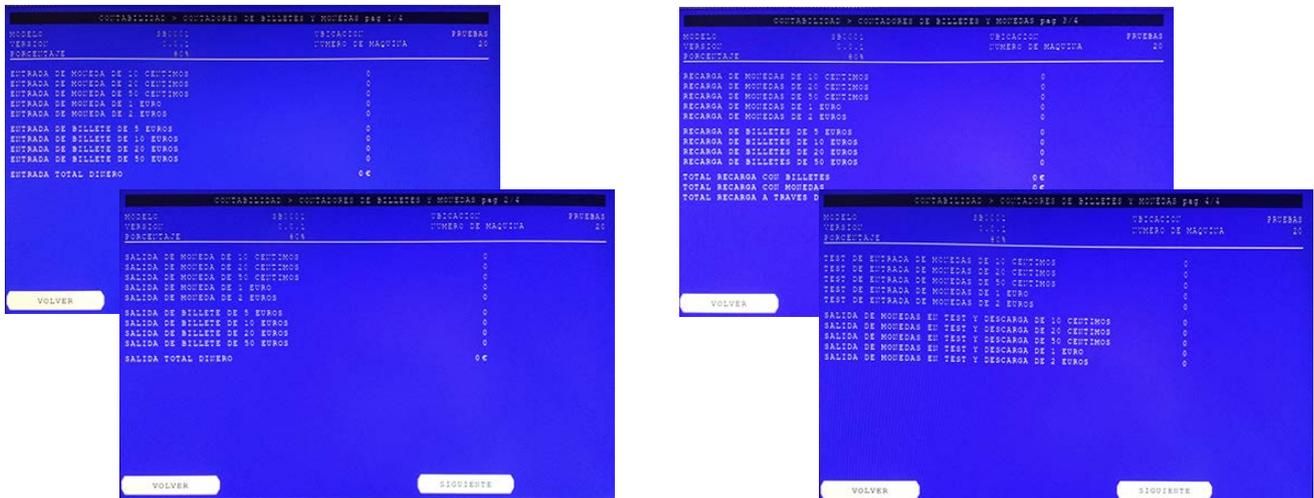
CONTABILIDAD > CONTADORES GENERALES pag 3/4			
MODELO	PERIODO	UBICACION	PAGINAS
FORNITAVE	2014	NUMERO DE MAQUINA	20
FORNITAVE	2014	824	
ANO 2011 JUGADO	0		
ANO 2011 GANADO	0		
ANO 2012 JUGADO	0		
ANO 2012 GANADO	0		
ANO 2013 JUGADO	0		
ANO 2013 GANADO	0		
ANO 2014 JUGADO	0		
ANO 2014 GANADO	0		
ANO 2015 JUGADO	274		
ANO 2015 GANADO	14		
ANO 2016 JUGADO	0		
ANO 2016 GANADO	0		
ANO 2017 JUGADO	0		
ANO 2017 GANADO	0		
ANO 2018 JUGADO	0		
ANO 2018 GANADO	0		
ANO 2019 JUGADO	0		
ANO 2019 GANADO	0		
ANO 2020 JUGADO	0		
ANO 2020 GANADO	0		
RECAUDACION ACTUAL	288		

CONTABILIDAD > CONTADORES GENERALES pag 2/4			
MODELO	PERIODO	UBICACION	PAGINAS
FORNITAVE	2014	NUMERO DE MAQUINA	20
FORNITAVE	2014	824	
UBICACION 1 JUGADO	274		
UBICACION 1 GANADO	14		
UBICACION 2 JUGADO	0		
UBICACION 2 GANADO	0		
UBICACION 3 JUGADO	0		
UBICACION 3 GANADO	0		
UBICACION 4 JUGADO	0		
UBICACION 4 GANADO	0		
UBICACION 5 JUGADO	0		
UBICACION 5 GANADO	0		
UBICACION 6 JUGADO	0		
UBICACION 6 GANADO	0		
UBICACION 7 JUGADO	0		
UBICACION 7 GANADO	0		
UBICACION 8 JUGADO	0		
UBICACION 8 GANADO	0		
UBICACION 9 JUGADO	0		
UBICACION 9 GANADO	0		
RECAUDACION ACTUAL	0		

CONTABILIDAD > CONTADORES GENERALES pag 4/4			
MODELO	PERIODO	UBICACION	PAGINAS
FORNITAVE	2014	NUMERO DE MAQUINA	20
FORNITAVE	2014	824	
PARTIDAS DE 1 CREDITOS	24		
PARTIDAS DE 2 CREDITOS	0		
PARTIDAS DE 3 CREDITOS	0		
PARTIDAS DE 4 CREDITOS	0		
PARTIDAS DE 5 CREDITOS	48		
PARTIDAS DE 6 CREDITOS	0		
PARTIDAS DE 7 CREDITOS	0		
PARTIDAS DE 8 CREDITOS	0		
PARTIDAS DE 9 CREDITOS	0		
PARTIDAS DE 10 CREDITOS	0		

CONTADORES DE BILLETES Y MONEDAS

Podemos visualizar los contadores históricos de los registros de monética de la máquina como entradas, salidas, recargas y test.



CONTADORES DE ACTIVIDAD DE LA MÁQUINA

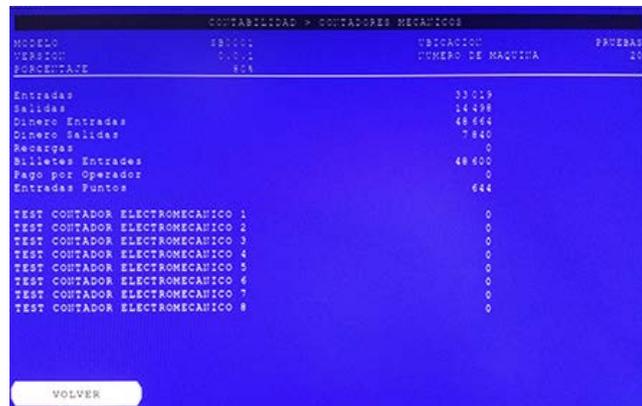
Nos permite ver la actividad de la máquina, informándonos en intervalos horarios, del tiempo que permanece encendida, y el tiempo que ha jugado la máquina.



MENÚ DE OPERACIÓN

5.1.3. CONTADORES MECÁNICOS

Registran los pulsos enviados a los contadores electromecánicos en juego y también los del test de contadores.



MODELO	IBR001	IBR000	PRUEBAS
VERSION	0004	NÚMERO DE MÁQUINA	20
DESCRIPCIÓN	804		
Entradas		33 019	
Salidas		14 498	
Dinero Entradas		48 664	
Dinero Salidas		7 840	
Recargas		0	
Billetes Entradas		48 600	
Pago por Operador		0	
Entradas Puntos		644	
TEST CONTADOR ELECTROMECAÑICO 1		0	
TEST CONTADOR ELECTROMECAÑICO 2		0	
TEST CONTADOR ELECTROMECAÑICO 3		0	
TEST CONTADOR ELECTROMECAÑICO 4		0	
TEST CONTADOR ELECTROMECAÑICO 5		0	
TEST CONTADOR ELECTROMECAÑICO 6		0	
TEST CONTADOR ELECTROMECAÑICO 7		0	
TEST CONTADOR ELECTROMECAÑICO 8		0	

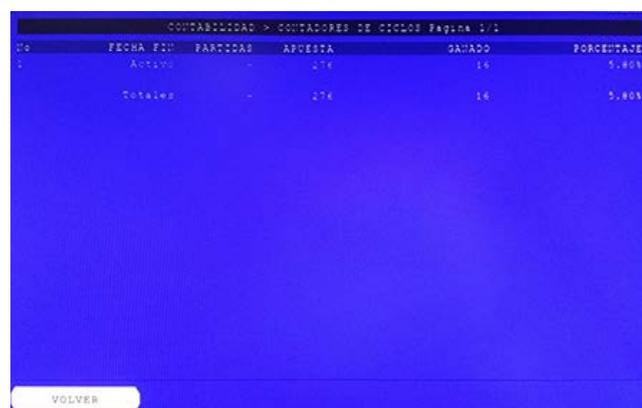
La máquina dispone de 8 contadores electromecánicos en el interior, de los cuales se utilizan 6. Estos contadores indican lo siguiente:

CONTADOR	DESCRIPCIÓN	BASE
ENTRADAS:	Créditos jugados	(0,20€)
SALIDAS:	Créditos pagados	(0,20€)
ENTRADAS DINERO:	Dinero entrado	(0,10€)
SALIDAS DINERO:	Dinero pagado	(0,10€)
RECARGAS:	Monedas entradas por recarga	(0,10€)
ENTRADA BILLETES:	Billetes introducidos	(0,10€)



5.1.4. DATOS DE CICLOS

Registra todos los ciclos de 40.000 partidas realizadas por la máquina, con indicación de partidas, apuesta, ganancias y porcentaje de devolución.



No	FECHA FIN	PARTIDAS	APUESTA	GANADO	PORCENTAJE
1	Activo	-	274	14	5,80%
	Totales	-	274	14	5,80%

5.1.5. BORRAR CONTADORES PARCIALES

Permite hacer un reset de los contadores parciales para su puesta a cero y mejor control de periodos de recaudación.

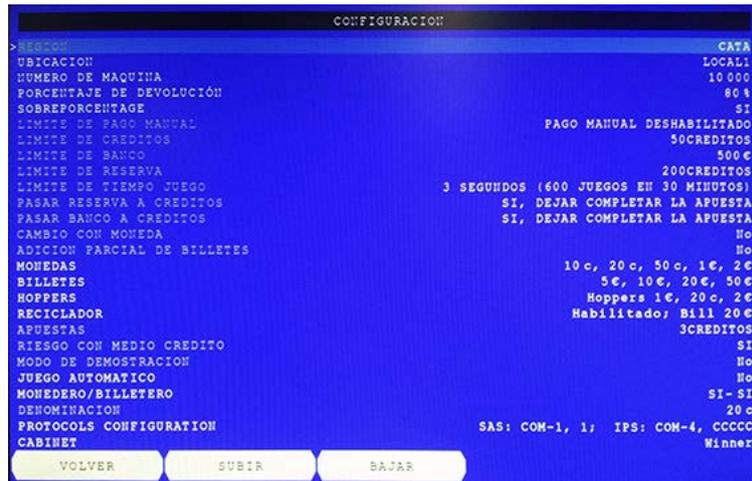
5.2. CONFIGURACIÓN

Dependiendo de la versión de software, algunas de las funciones pueden no estar disponibles.

Algunas de estas opciones, sólo se podrán modificar cuando la máquina no tenga créditos, ni reserva, ni banco, ni se encuentre en un pago o dentro de una jugada.

En el caso del reciclador, además de lo anterior, el reciclador deberá estar vacío.

Algunas opciones que aparecen en el menú están desactivadas, solo podrá verse la configuración actual, pero no podrán modificarse.



Los parámetros de configuración editables son:

- **UBICACIÓN:**
Nombre del local donde se instala la máquina.
- **NÚMERO DE MÁQUINA:**
Número asignado a la máquina.
- **PORCENTAJE DE DEVOLUCIÓN:**
72%-74%-76%-78%-80%-82%-84%-86%-88%
- **SOBREPORCENTAJE:**
Si activamos esta opción, los porcentajes de devolución en función de la apuesta quedarán:
Apuesta 1 = 72%-74%-76%-78%-80%-82%-84%-86%-88%
Apuesta 3 = 76%-78%-80%-82%-84%-86%-88%-88%-90%
Apuesta 5 = 80%-82%-84%-86%-88%-90%-92%-92%-92%
- **MONEDAS:**
10c-20c-50c-1€-2€
- **BILLETES:**
5€-10€-20€-50€
- **RECICLADOR:**
Habilitado-Deshabilitado / Valor del Billete / Capacidad / Gestión de pagos con Billetes
- **MONEDERO/BILLETERO:**
Monedero Habilitado SI-NO / Billetero Habilitado SI-NO
- **PROTOCOLS CONFIGURATION:**
Define los puertos físicos de comunicación: SAS COM-1 – IPS COM-4 (Configuración por defecto)

NOTA IMPORTANTE: Después de cualquier modificación en la configuración, es recomendable la desconexión y conexión de la máquina para la actualización de los cambios.

5.3. CARGA / DESCARGA

Mediante estas operaciones se podrán cargar o descargar los hoppers y el reciclador del billeteero.

Todas estas operaciones de carga y descarga quedarán reflejadas en la CONTABILIDAD de la máquina, en CONTADORES DE BILLETES Y MONEDAS (pag 3/4).

Podemos recargar los hoppers de dos formas:

1. Insertando un número determinado de monedas de forma manual directamente en los hoppers sin tener que introducirlas a través del selector de monedas, fijando el valor correspondiente en "INSERTAR MONEDAS" y a continuación seleccionando el hopper a rellenar.
(Estas monedas NO se incrementan en el contador mecánico de RECARGA)
2. Introduciendo a través del selector las monedas a recargar.
(Estas monedas SI se incrementan en el contador mecánico de RECARGA)

El reciclador del billeteero solo se podrá recargar con el billete que tenga configurado como pago, y deberá introducirse directamente por el lector.

(Estos billetes NO se incrementan en el contador mecánico de RECARGA)



MENÚ DE OPERACIÓN

La máquina también dispone de una llave eléctrica de SERVICIO localizada en el lateral derecho de la puerta, con la cual se puede acceder directamente al menú de RECARGA de monedas y billetes.



RECARGA		
VALOR	NIVEL	RELLENADOS
1 C	225	0c
20 c	251	0c
2 C	157	0c
20 C	0	0c
TOTAL		0c

Podemos recargar los hoppers insertando las monedas a través del selector con la máquina cerrada.

(Estas monedas SI se incrementan en el contador mecánico de RECARGA)

Podemos recargar el reciclador del billeteo introduciendo los billetes por el lector con la máquina cerrada.

(Estos billetes NO se incrementan en el contador mecánico de RECARGA)

5.4. TEST DEL HARDWARE

Mediante el TEST de HARDWARE podemos realizar la verificación del funcionamiento de todos los dispositivos y hacer un reset para eliminar los errores que puedan mostrar.

La pantalla muestra las diferentes opciones del TEST DE HARDWARE disponibles:

ESTADO DE LOS DISPOSITIVOS

LÁMPARAS

SWITCHES

RODILLOS

ACEPTADOR DE BILLETES

MONEDERO Y DESVIADOR

HOPPERS

CONTADORES MECÁNICOS



5.4.1. ESTADO DE LOS DISPOSITIVOS

Nos informa del estado de los dispositivos, detallando su estado, versión de firmware, configuración, número de serie y modelo.

Si alguno de los dispositivos presentara algún tipo de ERROR podremos realizar un RESET para recuperarlo a su estado normal.



NOTA: No se puede realizar un reset a un dispositivo en estado DESCONECTADO.

5.4.2. LÁMPARAS

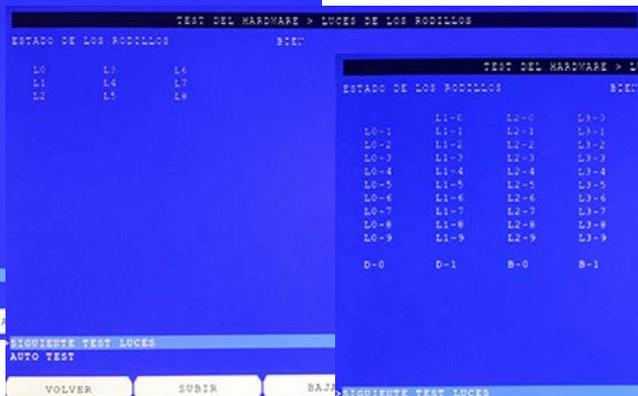
Nos permite comprobar el funcionamiento de:

LEDS DE BOTONES

LEDS DE RODILLOS

LEDS DE TABLA DE PAGOS

Podemos realizar el test de forma manual o bien mediante el AUTOTEST, en cada una de las pantallas.



MENÚ DE OPERACIÓN

5.4.3. SWITCHES

Nos permite comprobar el funcionamiento de los pulsadores de la consola de juego, llaves eléctricas, micros de servicio y puerta.



5.4.4. RODILLOS

Nos permite comprobar el funcionamiento de los rodillos mecánicos.



5.4.5. ACEPTADOR DE BILLETES

Nos permite comprobar el funcionamiento del aceptador de billetes.



5.4.6. MONEDERO Y DESVIADOR

Nos permite comprobar el funcionamiento del selector de monedas y desviador.
Las entradas de monedas en este TEST quedarán reflejadas en la CONTABILIDAD de la máquina.



5.4.7. HOPPERS

Nos permite comprobar el funcionamiento de los hoppers.
Las salidas de monedas en este TEST quedarán reflejadas en la CONTABILIDAD de la máquina.



5.4.7. CONTADORES MECÁNICOS

Nos permite comprobar el funcionamiento de los contadores mecánicos.
Los movimientos de contadores en este TEST quedarán reflejados en la CONTABILIDAD de la máquina.



MENÚ DE OPERACIÓN

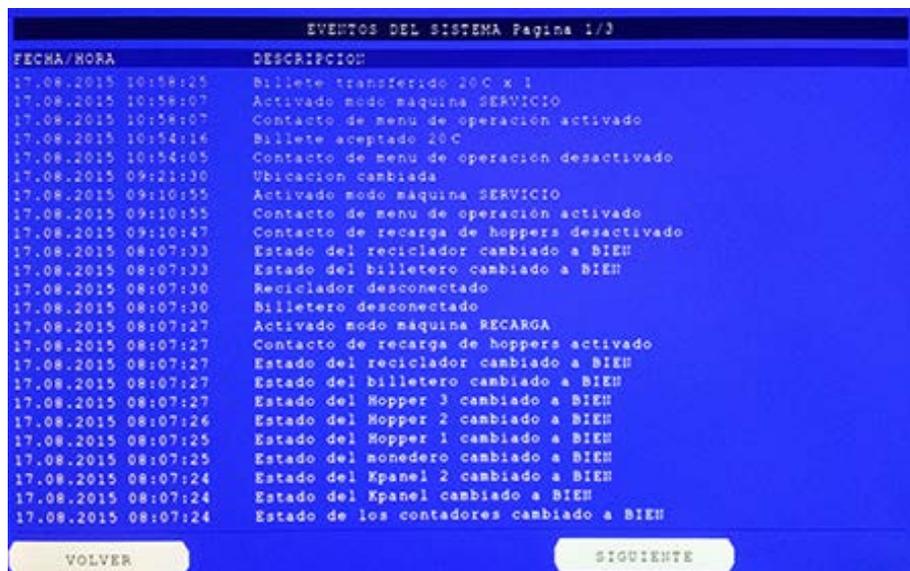
5.5 ÚLTIMAS PARTIDAS

Podemos revisar los últimos 500 registros de partidas realizadas por la máquina en juego REAL. Los registros se componen de partidas y fases. Las fases son eventos dentro de la propia partida. Las partidas se muestran en orden decreciente -1,.....-500, y muestran los detalles de las mismas, con información de todo lo acontecido durante cada una de esas partidas.



5.6 EVENTOS DEL SISTEMA

Nos permite visualizar los últimos eventos lógicos y físicos que han sucedido en la máquina. Se enumeran todos los errores incluyendo la fecha y hora de cada evento. Se muestran desde el momento actual hacia atrás, y en caso de superar la capacidad máxima, las entradas más antiguas se borran.



5.7 VOLUMEN

En esta fase del menú podemos ajustar el volumen del juego al nivel deseado. El ajuste es porcentual en escalas de 10, con valores comprendidos entre 0% y 100%.



5.8 IDENTIFICACIÓN

Comprueba el emparejamiento del identificador de las imágenes del SISTEMA y del JUEGO



6. FUERAS DE SERVICIO

En cada puesta en marcha se realiza una pequeña auto-verificación, tras la cual la máquina quedará preparada para el funcionamiento normal.

Si no fuera el caso, compruebe las posibles fuentes de error.

La máquina dispone de un sistema de detección de errores que interactúa en el normal funcionamiento.

Si se origina un error, la máquina interrumpirá el juego en curso y pasará automáticamente a modo de fallo, mostrando en la pantalla el mensaje de error.

En cualquier tipo de ERROR, se recomienda ir a: MENÚ de CONFIGURACIÓN / TEST de HARDWARE / ESTADO de los DISPOSITIVOS, para verificar el origen del problema.

6.1 LISTADO DE FUERAS DE SERVICIO

PARAMETROS MODIFICADOS

Este mensaje aparece cuando modificamos determinados parámetros en la configuración de la máquina. Para poner la máquina en funcionamiento se debe pulsar el RESET de la CPU (ver pág. 11), situado en la parte superior de la CPU o bien apagar y encender la máquina.



PARAMETROS MODIFICADOS. PULSE RESET O REINICIE LA MAQUINA

PUERTA PRINCIPAL ABIERTA

Este mensaje aparece siempre que se produce una apertura de la puerta de la máquina, pero también puede deberse a un mal funcionamiento de algún componente de la máquina, se debe revisar lo siguiente:

- Conexionado
- Micro de puerta principal
- Carta P429-2 inversora
- Carta Backplane



PUERTA PRINCIPAL ABIERTA

ERROR DE RODILLOS

Este mensaje aparece cuando un rodillo mecánico tiene algún problema de funcionamiento o bien la carta USB de control de rodillos está averiada. Si con una desconexión y conexión de la máquina no se logra recuperar este error, se debe revisar lo siguiente:

- Conexionado
- Rodillos mecánicos
- Carta USB de Rodillos



Error de rodillos

BOTONERA 2: DESCONECTADO

Este mensaje aparece cuando se detecta un problema de comunicación entre la CPU y la carta controladora del panel de pulsadores de juego, se debe revisar lo siguiente:

- Conexionado
- Carta P562/2 USB (I/O Controller)



PLACA DE CONTADORES: DESCONECTADO

Este mensaje aparece cuando se detecta un problema de comunicación entre la CPU y la carta de contadores electromecánicos, se debe revisar lo siguiente:

- Conexionado
- Carta P639/1 USB (Contadores)



MONEDERO: DESCONECTADO

Este mensaje aparece cuando se detecta un problema de comunicación entre la carta de control de periféricos y el selector de monedas, se debe revisar lo siguiente:

- Conexionado
- Carta P720/1 USB-Serie (Central)
- Selector de Monedas Azkoyen X6 DS2



ACEPTADOR DE BILLETES: FALLO EN EL BILLETERO

Este mensaje aparece cuando el lector de billetes no detecta el reciclador, se debe revisar lo siguiente:

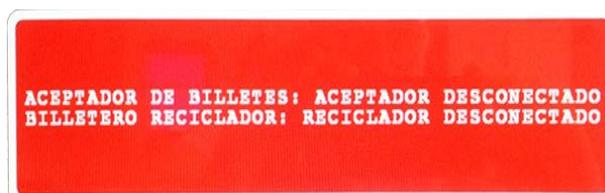
- Reciclador NV11
- Lector de Billetes NV9+



ACEPTADOR DE BILLETES: ACEPTADOR DESCONECTADO BILLETERO RECICLADOR: RECICLADOR DESCONECTADO

Este mensaje aparece cuando se detecta un problema de comunicación entre la carta de control de periféricos y el lector de billetes, se debe revisar lo siguiente:

- Conexionado
- Carta P720/1 USB-Serie (Derecha)
- Lector de Billetes NV9+



ACEPTADOR DE BILLETES: ERROR RAM FIRMWARE

Este mensaje aparece cuando se detecta un problema de configuración en el lector de billetes, debido a que el firmware o el protocolo de comunicación no son correctos, se debe revisar lo siguiente:

- Carta P720/1 USB-Serie (Derecha)
- Lector de Billetes NV9+

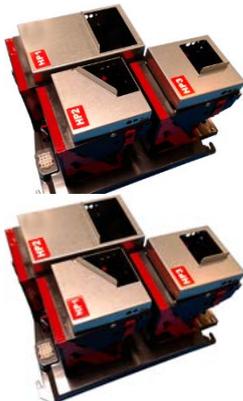
HOPPER: DESCONECTADO

Este mensaje aparece cuando se detecta un problema de comunicación entre la carta de control de periféricos y la bandeja de hoppers, se debe revisar lo siguiente:

- Conexionado
- Cartas P720/1 USB-Serie (Izquierda y Central)
- Hoppers Azkoyen Rode U II CCTalk+



Este problema también puede deberse a la mala configuración CCTalk de los hoppers. Revisar la posición de los microswitches de cada hopper para configurarlos de la siguiente forma:



FIRMWARE 2.1.18 (1€ - 0,20€ - 2€)									
	MONEDA	SW1	SW2	SW3	SW4	SW5	SW6	SW7	SW8
HP1	1€	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	ON
HP2	0,20€	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	ON
HP3	2€	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	ON

FIRMWARE 2.1.21 (1€ - 1€ - 0,20€)									
	MONEDA	SW1	SW2	SW3	SW4	SW5	SW6	SW7	SW8
HP1	1€	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	ON
HP2	1€	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	ON
HP3	0,20€	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	ON

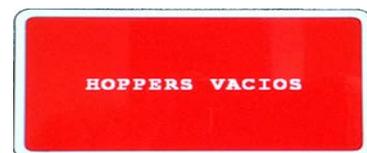
HOPPERS VACIOS

Este mensaje aparece cuando la máquina tiene que pagar un premio, banco o reserva de créditos y no dispone de monedas en los hoppers.

Para determinar el problema se recomienda ir a: **MENÚ de CONFIGURACIÓN / TEST de HARDWARE / ESTADO de los DISPOSITIVOS**, o pulsar **COBRAR + AUTOAVANCES** y verificar el estado de los hoppers.

En función del error mostrado, se debe revisar lo siguiente:

- Revisión óptica de la salida de monedas de los hoppers
- Limpieza del opto de salida de los hoppers
- Hoppers Azkoyen Rode U II CCTalk+



Si el problema es la falta de monedas en los hoppers, se puede acceder al MENU DE RECARGA de tres formas:

1. Mediante la llave de SERVICIO.
2. Accionando los pulsadores COBRAR + AUTOAVANCES.
3. Mediante el TEST de CARGA/DESCARGA.

RECARGA		
VALOR	NIVEL	RELLEVADOS
1 C	225	0c
20 c	251	0c
2 C	157	0c
20 C	0	0c
TOTAL		0c

HOPPER: TOLERANCIA PULSO MAL

Este mensaje aparece cuando la máquina detecta un pulso de salida de monedas superior a los parámetros normales establecidos por software, se debe revisar lo siguiente:

- Revisión óptica de la salida de monedas de los hoppers
- Limpieza del opto de salida de los hoppers
- Hoppers Azkoyen Rode U II CCTalk+

PANTALLA NEGRA EN EL ARRANQUE DE LA MÁQUINA:

Cuando la máquina tras el proceso de arranque se queda con la PANTALLA NEGRA, posiblemente se trate de un error de NVRAM.

Para verificar esto, procederemos a conectar la máquina con el interruptor de TEST activado, y esperamos el arranque de la máquina en el MENU DE OPERACIÓN.

Si al desconectar el interruptor de TEST, para que la máquina entre en juego, vuelve a caer en PANTALLA NEGRA, será necesario realizar un borrado de NVRAM mediante el pulsador RAM CLEAR, tal y como se explica en la página 11 de este manual (ap. 4.2).

NOTA IMPORTANTE:

Al realizar el borrado de NVRAM, se pierden los siguientes contadores:

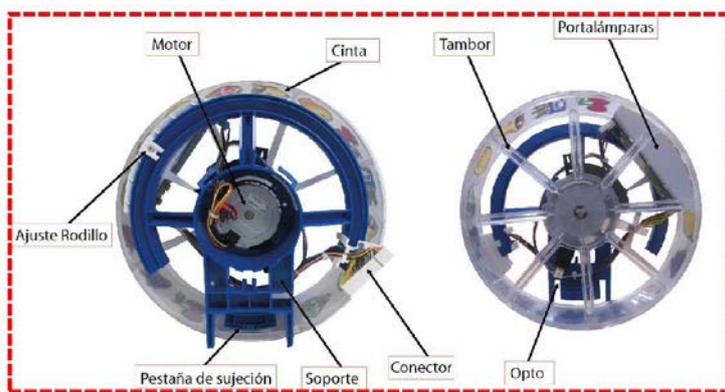
- CONTADORES PARCIALES
- CONTADORES DE BILLETES Y MONEDAS
- CONTADORES DE ACTIVIDAD DE LA MÁQUINA
- EVENTOS DEL SISTEMA

7. MANTENIMIENTO

7.1 Rodillo GAMESMAN

- En este modelo se utiliza el modelo de rodillo **GM2000** de **GAMESMAN**.
- Si se sustituye un rodillo es importante ajustarlo adecuadamente para que las figuras paren centradas en la línea de premio.
- Para ello, debemos situar el motor y la reserva de luces en la posición que se indica para este tipo de rodillo.
- Las bandas de los rodillos son distintas y están identificadas por las letras A, B y C. La banda A corresponde al rodillo de la izquierda, la B al rodillo central y el C al de la derecha.

El rodillo consta de los siguientes elementos:



AJUSTE DE RESERVA DE ILUMINACIÓN Y MOTOR

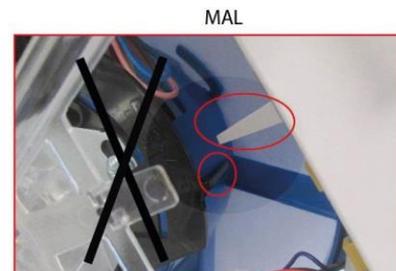
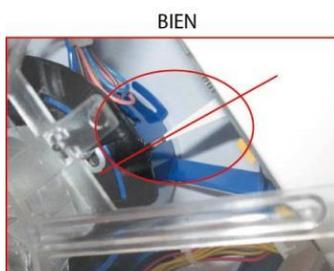
La reserva de iluminación debe estar situada en la posición 49 para que las figuras queden alineadas con la línea de premio. Para realizar este ajuste debemos seguir los siguientes pasos:

1. Aflojar el tornillo que fija la reserva.
2. Desplazar la reserva a la posición 49.



Al desplazar la reserva, las pestañas del motor y la reserva quedaran desalineadas, por lo que debemos realizar los siguientes pasos:

1. Aflojar el tornillo que fija el soporte del motor.
2. Alinear las dos pestañas.



MONTAJE DE LAS BANDAS DE RODILLOS

Para colocar y ajustar bien la banda, el rodillo tiene que estar en posición vertical sujetándose mediante el soporte del mismo.

Una vez que está en esta posición, tenemos que situar el principio de la banda en los agujeros OPUESTOS a la paleta del opto, en la parte superior.

Hay que tener mucho cuidado en NO colocar la banda en los agujeros que no corresponden ya que pueden ocasionar combinaciones de figuras erróneas.



7.2 Lector de Billetes NV9+ / NV11

Los elementos más importantes, que deben someterse a mantenimiento, son las lentes, las carcasas transparentes y las cintas.

Para un mantenimiento adecuado se puede utilizar un paño de algodón con agua y jabón neutro.



MANTENIMIENTO

El validador NV9USB ha sido diseñado para minimizar el deterioro sufrido por su uso a lo largo del tiempo. Sin embargo, dependiendo del entorno el NV9USB puede necesitar algún tipo de limpieza o mantenimiento. Este documento les indicará cómo llevar a cabo este mantenimiento tanto del lector de billetes NV9USB como del reciclador de billetes NOTE FLOAT. Hay que tener en cuenta que el conjunto NV9USB y NOTE FLOAT forman el dispositivo NV11.



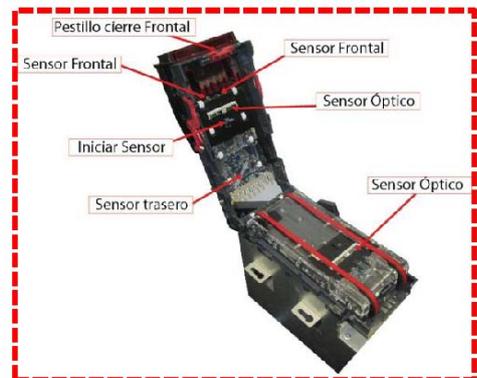
LIMPIEZA

Se recomienda una limpieza al mes (o cuando el lector lo necesite). No se deben usar nunca productos abrasivos (lejías, jabones industriales, alcoholes, disolventes...) ni materiales que puedan pulir o lijar las lentes (lijas, pulidoras, limas...).

Para poder limpiar la parte interior del NV9USB debe desplazarse hacia la izquierda el cierre rojo que se encuentra en la parte frontal del lector. Al abrir las dos partes del NV9USB las partes plásticas transparentes quedan expuestas para proceder a la limpieza.

Con cuidado limpie las superficies con un trapo suave, que no pueda dejar hilos, humedecido en agua con jabón neutro. Tenga especial cuidado con las partes de las lentes, sensores y alrededores, asegurándose que estas partes queden limpias y secas.

Cuando limpie el sensor frontal utilice un pincel de pelo fino o un trozo de algodón.



LIMPIEZA DE LAS CINTAS

Recomendada cada 2 meses (o cuando lo requieran).

1. Asegurarse que el lector está encendido (con la alimentación conectada), habilitado (las luces del frontal deben estar encendidas).
2. Quitar la boca.
3. Insertar un papel, que no debe ser más ancho que la distancia entre las cintas, por el centro del lector para provocar que los motores arranquen.
4. Utilizar un paño de algodón (que no deje hilo ni restos del tejido), humedecido en agua con jabón. Presionar este paño contra las cintas, primero una hasta que se paren los motores y luego la otra.
5. Repetir los pasos 3 y 4 hasta que las cintas se encuentren limpias y libres de cualquier residuo o suciedad.
6. Repetir el paso 3 con un paño de algodón seco para eliminar cualquier líquido que haya podido quedar en las cintas.



LIMPIEZA DE SUCIEDAD EN EL RECORRIDO DE LOS BILLETES Y CAMBIO DE LAS CINTAS

Para poder acceder al recorrido por el cual los billetes son transportados y al lozenge (llamamos lozenge a la pieza central del NV9USB, la que se encuentra entre las dos partes abatibles del NV9USB), desplazar hacia la izquierda el cierre rojo de la parte frontal del NV9USB.

Abrir el NV9USB, de esta manera la parte por donde se realiza el recorrido de los billetes y el lozenge se encuentran ahora expuestas para realizar el mantenimiento, tal y como se muestra en la figura.



LIMPIEZA DE RESTOS DE SUCIEDAD

Examinar el recorrido de los billetes, lozenge y staker para comprobar si existe suciedad o restos.

Con cuidado limpiar las superficies del recorrido de los billetes y lozenge con un paño suave humedecido en una solución de agua con jabón. Tenga especial cuidado en la zona de las lentes y alrededores, asegurándose que una vez limpios quedan completamente limpios y secos.

Una vez realizada la limpieza, comprobar que ni la plataforma del apilador ni la bandeja del staker se encuentran atascadas.

CAMBIO DE LAS CINTAS

Se recomienda cambiar las cintas cada 2 años, aunque hay que tener en cuenta el uso y las condiciones ambientales en que se encuentra el lector de billetes.

Para realizar el cambio de cintas es necesario desmontar el lozenge en una superficie limpia y seca. Para ello deslizar la cinta fuera de las ruedas pequeñas mientras se presiona las ruedas grandes, de esta manera liberamos la tensión a la que están sometidas las cintas. Para poner las cintas nuevas, realizar el mismo procedimiento pero de manera inversa.

ACEPTADOR DE BILLETES ATASCADO

Para manipular el lector reciclador en las situaciones donde se requiere desatascar un billete o vaciar el reciclador sin causar daño al producto, hay tres formas:

VACIADO AUTOMÁTICO

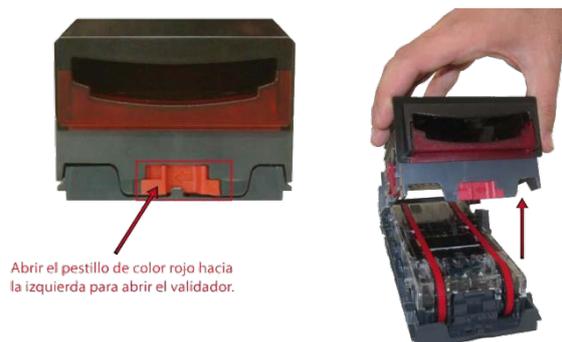
Apretar el botón de configuración del lector durante 5 segundos, la luz de la embocadura se enciende durante unos 2 segundos, soltamos el botón y el reciclador procederá a pasar todos los billetes al staker.



MANTENIMIENTO

APERTURA MANUAL DEL LECTOR

Para abrir el lector, desplazar el pestillo frontal hacia la izquierda, abrirlo y extraer los billetes manualmente. Después realizar el proceso anterior de VACIADO AUTOMÁTICO para actualizar los contadores de billetes.



VACIADO MANUAL DEL RECICLADOR

Para quitar el reciclador de billetes, liberamos las dos pestañas laterales y lo extraemos hacia arriba.



Apretando las dos pestañas laterales del reciclador lo abrimos, colocamos la llave que incorpora el lector, y la giramos en el sentido que indica la flecha para ir extrayendo los billetes.



ATENCIÓN:

Cuando se manipule el reciclador, hay que tener mucho cuidado de no tocar las cintas y no pasar el fin de carrera, donde la serigrafía de la cinta pasa a ser discontinua y aparece la etiqueta **WARNING**. Esto podría dañar irreversiblemente el reciclador.

LED STATUS

En la unidad reciclador, existe un led en el frontal, que nos advierte del estado en el que se encuentra el reciclador. Según su estado el led hace intermitencias y nos indica de ésta manera si existe algún error.

Status Led	Condición	Acción correctiva
OFF	Modo normal de funcionamiento	
Flash constante	Atasco billete en reciclador	Ver punto 3.
2 flash -> pausa -> repetir	Error Software	Actualizar firmware.
3 flash -> pausa -> repetir	Error de calibración	Apagar y encender. Si persiste enviar a SPV.
4 flash -> pausa -> repetir	Error en diverter (no desvía correctamente los billetes a reciclador/stacker)	Revisar si hay billetes atascados.
5 flash -> pausa -> repetir	Error en timeout del motor	Revisar si hay billetes atascados

LUZ ENTRADA DE BILLETES STATUS

La luz de la boca de entrada de billetes del selector puede mostrar los siguientes errores:

Status Led	Condición	Acción correctiva
ON siempre	Modo normal de funcionamiento	
1 Flash largo + 2 cortos	Atasco billete o sensor sucio.	Eliminar atasco billete.
1 Flash largo + 4 cortos	Sensor tapado u obstruido.	Verificar que nada tapa los sensores.
2 Flash largos + 2 cortos	Atasco billete en cajón.	Verificar stacker.
3 Flash largos + otros	Error de firmware (diversos)	Actualizar firmware.
4 Flash largos + 1 cortos	Tensión 12V demasiado baja <10.8V	Verificar alimentación 12V y 3.5A
4 Flash largos + 2 cortos	Tensión 12V demasiado alta >13.2V	Verificar alimentación menor a 13.2v

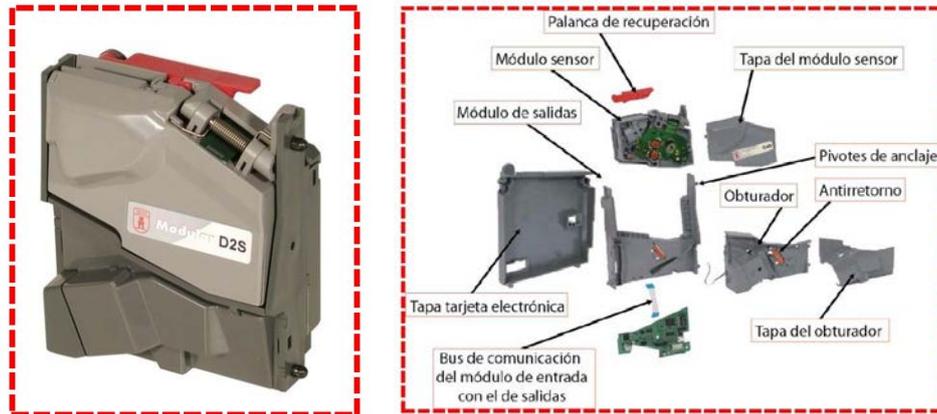
FUNCIONES PULSADOR FRONTAL DEL REICLADOR

El pulsador frontal del reciclador, además de para arreglar el atasco de un billete en el reciclador, se utiliza para las siguientes acciones:

Acción	Función	Indicación
Pulsándolo más de 2 segundos.	Realiza el intercambio de protocolo de comunicación entre SSP y CCTALK. OJO: El cambio permanece siempre hasta que se vuelva a cambiar.	La luz de entrada se encenderá. Entonces dejar de pulsar. Luego comienza intermitencia rápida y el lector se reseteará.
1 pulsación cuando no hay error	Pasa a estado de modo especial de espera de un billete de configuración. La boca realiza un flash lento continuo. Sale con otra pulsación o apagando dispositivo	Luz entrada billetes parpadeará constantemente.
2 pulsaciones rápidas	Muestra protocolo actual de comunicación, mediante la iluminación de la embocadura	Luz entrada billetes: 1 flash : Protocolo SSP 6 flashes : Protocolo CCTALK
Pulsándolo más de 5 segundos.	Vacía todos los billetes del reciclador al stacker. Una vez realizado el vaciado apagar y encender el reciclador (Si no se realiza los nuevos billetes entrados se enviarán a stacker y no a reciclador).	La luz de entrada se encenderá. Mantener el pulsador justo hasta que se apague (y no más).

7.3 Selector Modular X6-DS2

Los selectores de la gama Modular X6 se caracterizan porque se comunican con la máquina cediéndole a ésta la toma de decisiones sobre la admisión o rechazo de la moneda y el destino de la misma. El selector Modular de Azkoyen X6 dispone de los siguientes elementos:



LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO

El mantenimiento que requiere el selector viene determinado por la suciedad que las monedas aportan y que puede llegar a obstruir sus elementos. Para limpiarlo seguir la pauta:

- Desconectar la alimentación eléctrica – conector J5 -.
- Limpiar las zonas sucias con una brocha o cepillo de cerdas finas de fibra vegetal (nunca metálicas) impregnadas de alcohol.
- Limpiar con más detalle:
 - El canal de paso de monedas.
 - La regleta metálica.
 - Los orificios de los sensores ópticos.
 - Las fotocélulas del sistema antihilo.
 - El propio sistema antihilo.



ATENCIÓN:

No utilice nunca productos que contengan hidrocarburos bencénicos. Estos compuestos producen una rápida degradación de los materiales plásticos originando daños irreparables. El selector no se puede sumergir en ningún líquido.

7.4 Hopper Rode U-II

Un devolvedor rotativo de la serie U- II es un mecanismo inteligente destinado a la devolución o pago de un determinado tipo de moneda.

LIMPIEZA

El mantenimiento que requieren los devolvedores se resume en una limpieza general del aparato cada 500.000 extracciones de monedas.

Es conveniente limpiar con mayor frecuencia la zona de salida de monedas donde se encuentra el sensor óptico. Esta limpieza se hará con un algodón impregnado en alcohol.



ATENCIÓN:

No utilice nunca productos que contengan hidrocarburos bencénicos. Estos compuestos producen una rápida degradación de los materiales plásticos originando daños irreparables.

El devolvedor no se puede sumergir en ningún líquido.

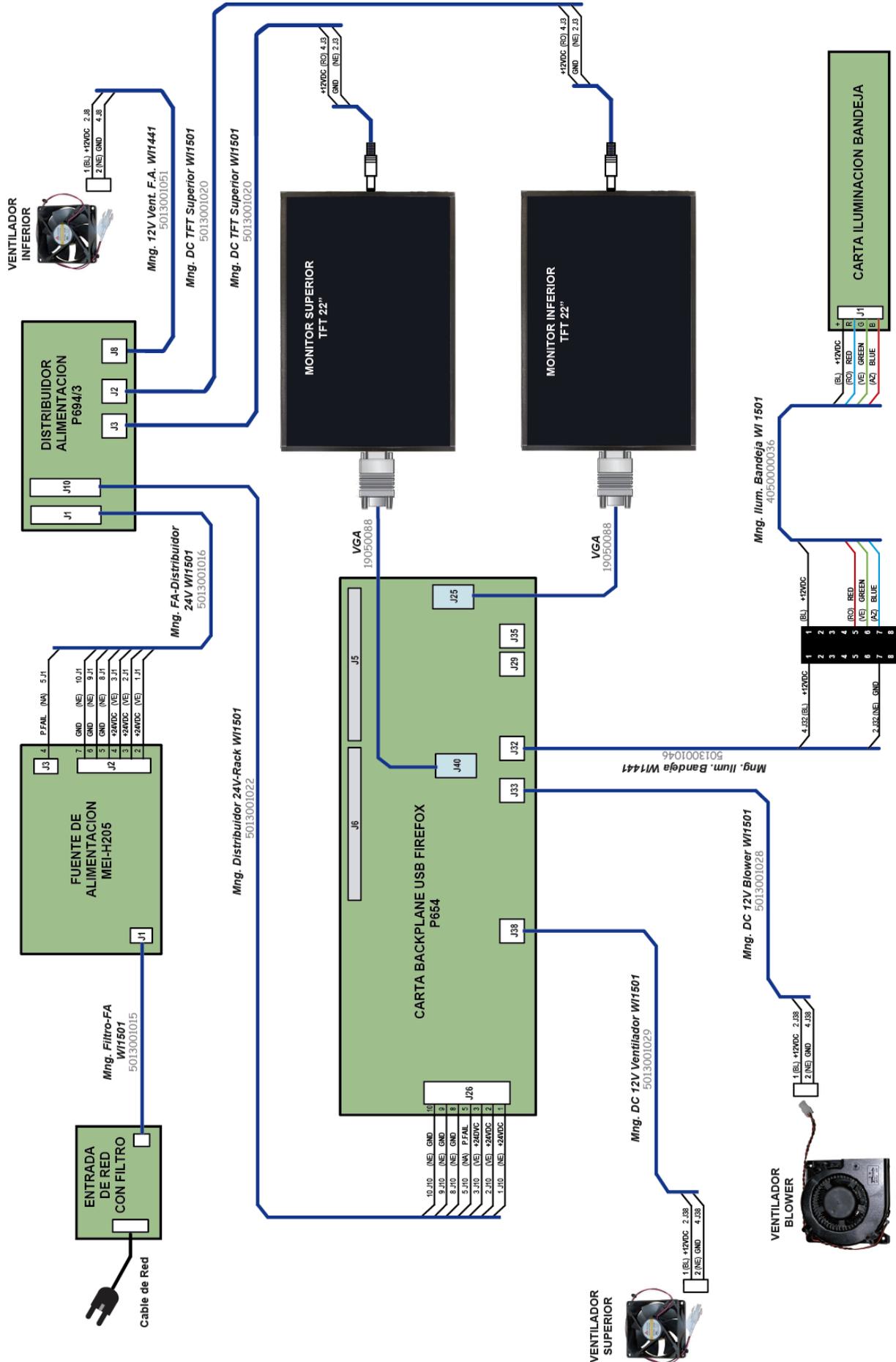
8. CONEXIONADO

En las páginas siguientes se muestran los planos de conexionado y de situación de componentes de todas las cartas electrónicas, con el fin de identificar cada uno de los componentes, su ubicación, la interconexión con el resto de cartas y periféricos y algunos detalles que el técnico debe conocer.

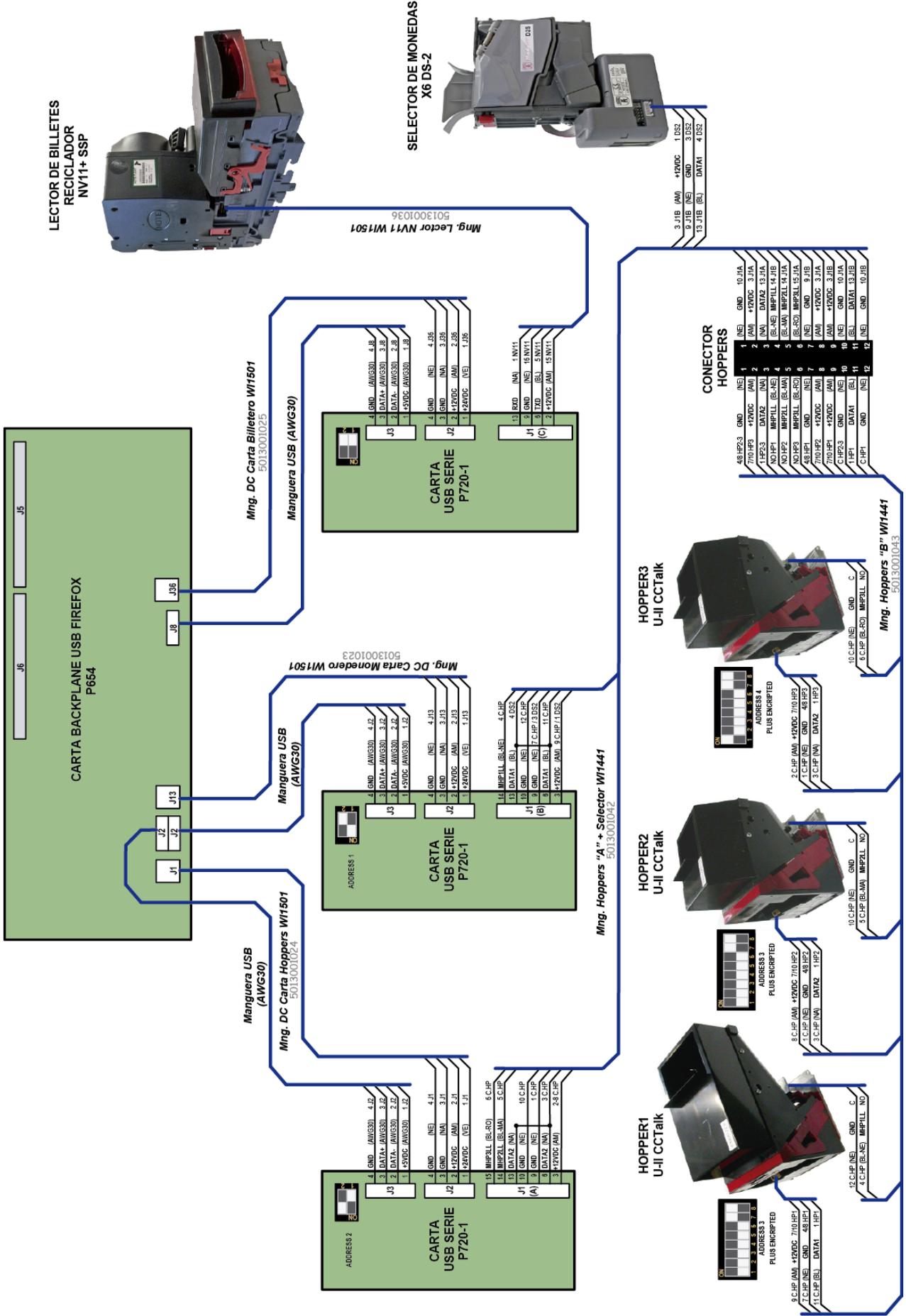
Al tratarse de cartas montadas con componentes SMD, la reparación debe hacerse por técnicos cualificados.

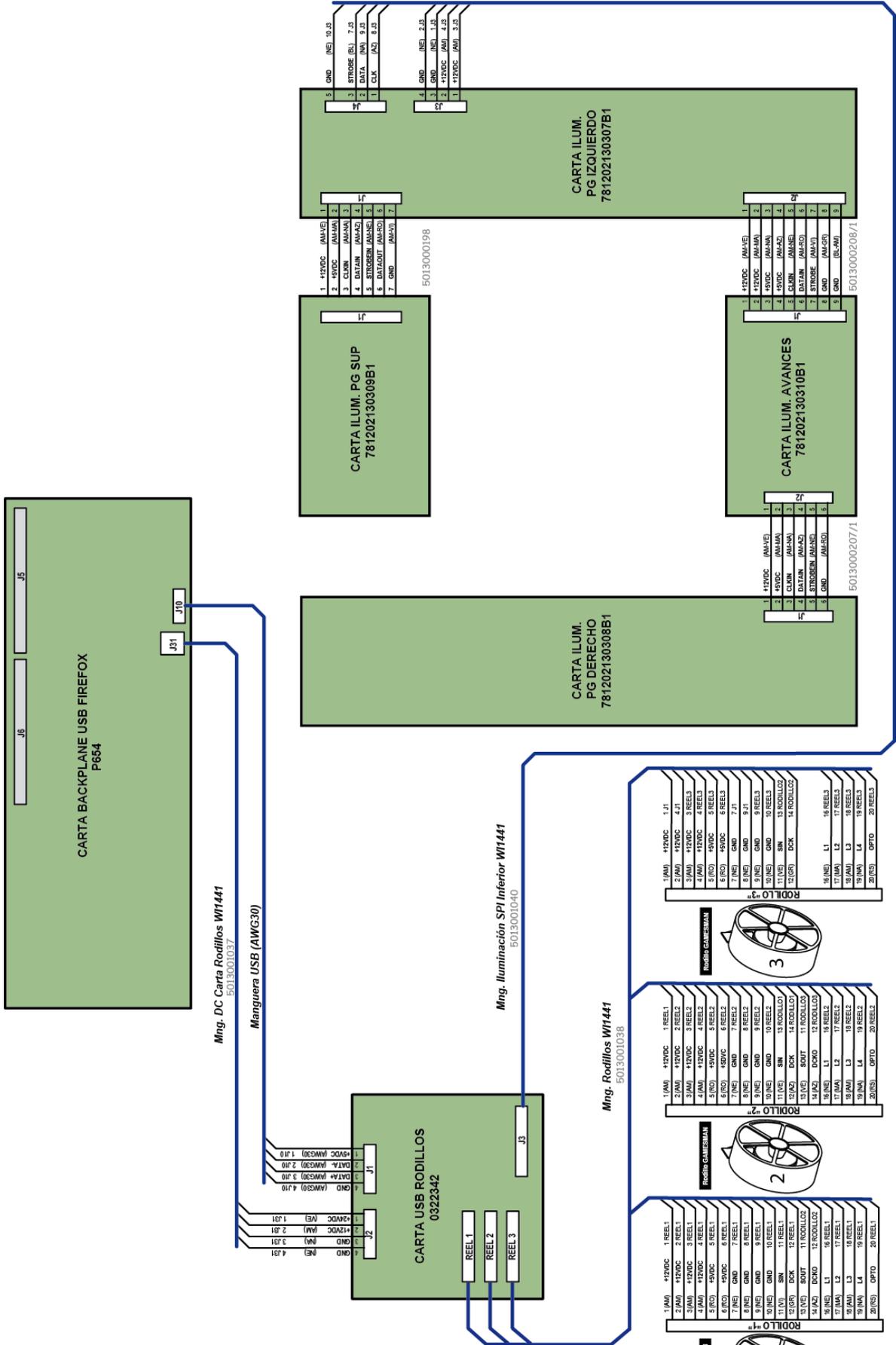
El Servicio Postventa de Novomatic Gaming Spain S.A. está a su disposición para atender cualquier duda, reparación y suministro de recambios.

www.novomatic-spain.com



CONEXIONADO



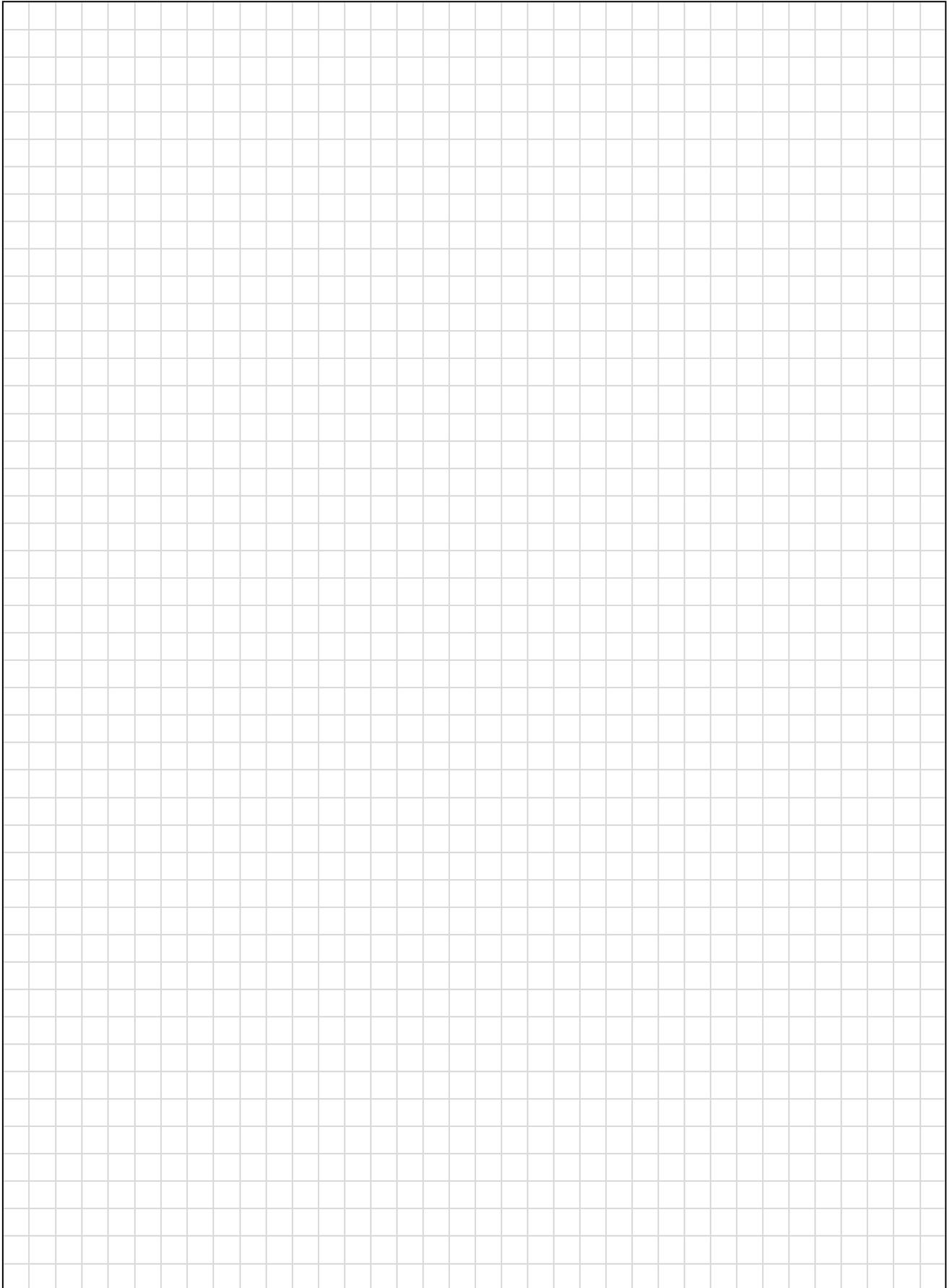


La empresa NOVOMATIC GAMING SPAIN S.A., por la presente:

CERTIFICA

Que la máquina recreativa del tipo “B”, mueble **WINNER**, fabricada por NOVOMATIC GAMING SPAIN S.A. en España cumple las siguientes normas:

- 1.- DIRECTIVA DE BAJA TENSIÓN de la CEE**
 - 2006/95/CE,
 - 2006/42/CEE
- 2.- SEGURIDAD ELÉCTRICA**
 - UNE-EN 60335-1:2002
 - UNE-EN 60335-2-82:2004
- 3.- DIRECTIVA DE COMPATIBILIDAD ELECTROMAGNÉTICA**
 - 2004/108/CE
 - 92/31/CEE
 - 2006/42/CEE
- 4.- EMISIÓN ELECTROMAGNÉTICA**
 - EN 61000-3-2:2001
 - EN 61000-3-3:1997 +A1:2002
 - EN 55014-1:2002 + A1:2002
 - EN 55022(1998) Emisión conducida continua
 - EN 55022(1998) Emisión radiada
 - EN 55014-1(1993)/A1(1997)/A2(1999)
- 5.- INMUNIDAD ELECTROMAGNÉTICA**
 - EN 55014-2:1998 +A1:2002
 - IEC 1000-4-3(1996)
 - IEC 1000-4-4(1995)
 - IEC 1000-4-5(1995)
 - IEC 1000-4-6(1996)
 - IEC 1000-4-8(1993)
 - IEC 1000-4-11(1994)
 - IEC 1000-4-2(1995)
- 6.- DIRECTIVA RoHS Y RAEE (Reciclaje de Aparatos Eléctricos y Electrónicos)**
 - 2002/95/CE
 - 2002/96/CE



Novomatic Gaming Spain S.A.
Polígono Industrial La Garena
C/. Galileo Galilei 28
28806 Alcalá de Henares (Madrid)
Tel. Comercial: 91 877 62 62
Tel. SPV: 902 430 276
Web: www.novomatic-spain.com

Edición **1.01**: Junio 2016
Código: **5091000242**