



Recreativos Franco, S.A.U.
Plaza de Cronos, 4
28037 Madrid - ESPAÑA
Tel.: (34) 91 440 92 00 - Fax : (34) 91754 41 66
<http://www.rfranco.com>

JUGADA MAESTRA

Ref.:102074000

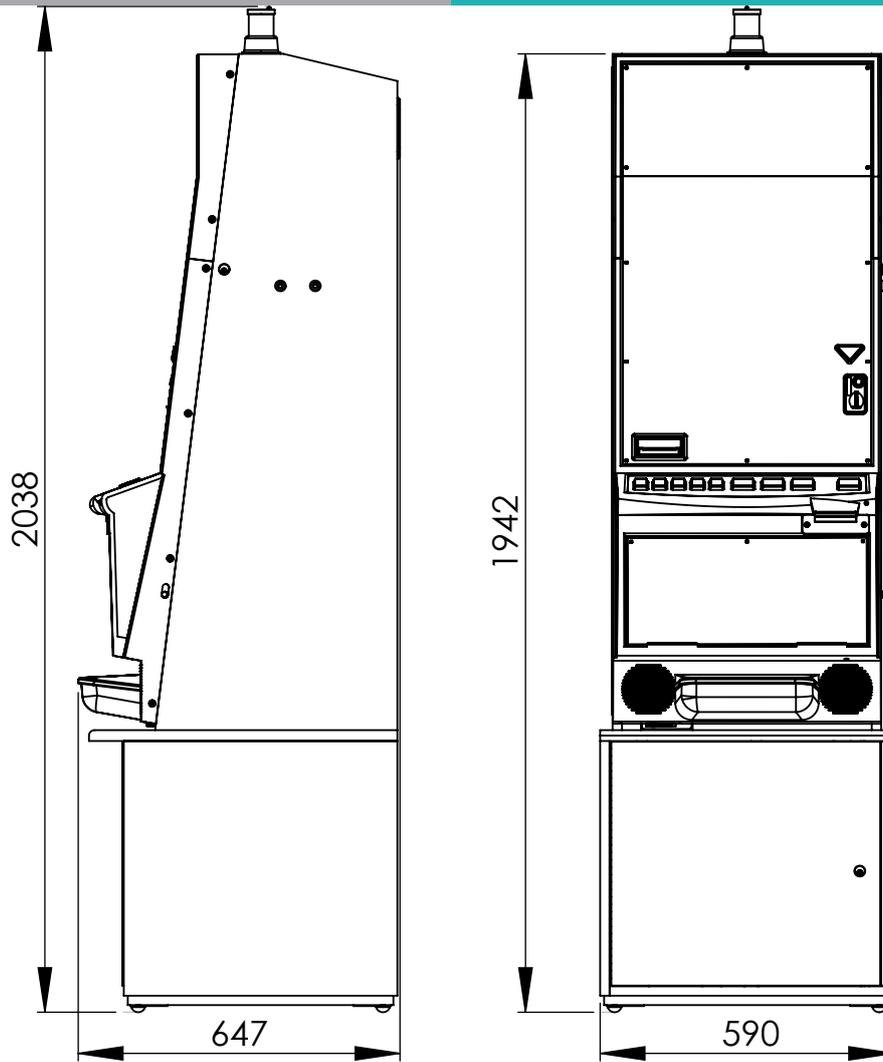
11 de Enero de 2018
© R.Franco

Esta página queda intencionadamente en blanco



ÍNDICE.....	3
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS Y ELÉCTRICAS	4
INSTALACIÓN.....	5
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO Y FUNCIONAMIENTO.....	6
1. DESCRIPCIÓN DE LA MÁQUINA	6
2. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	7
3. RESERVA DE MONEDAS	10
4. PÉNDULO DE FALTA	10
5. TEST GENERAL.....	11
6. CÓDIGOS DE INCIDENCIA.....	15
7. COMUNICACIONES EN SERIE VIA RS232.....	15
8. RECARGA DE HOPPERS	16
9. DISPOSITIVOS OPCIONALES DE INTERCONEXIÓN PARA SALONES DE JUEGO, BINGOS Y CASINOS.....	16
10. RELACIÓN DE ERRORES DE LA MÁQUINA	18
OPCIONES CONFIGURABLES.....	21
INCIDENCIAS	40
MECÁNICA (MANUAL DE PIEZAS).....	41
CONJUNTO MUEBLE.....	41
CONJUNTO BOMBO.....	43
CONJUNTO PÉNDULO FALTA.....	44
CONJUNTO PUERTA.....	45
CONJUNTO CONTRA-PUERTA	47
CONJUNTO RODILLOS (3 S/C).....	48
CONJUNTO DE RODILLO SIN CORTINA.....	49
CONJUNTO SELECTOR Y CAÍDAS	51
CONJUNTO BILLETERO INNOVATIVE	52
CONJUNTO 3 HOPPERS	53
RACK CYGNUS PLAT G MAQ B	55
CONJUNTO PEANA.....	56
PANEL DE PULSADORES	57
SERIGRAFÍAS.....	58
CONJUNTO DE RODILLOS (AJUSTE)	60
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	64
MANTENIMIENTO Y ALMACENAMIENTO	67
SELECTOR MODULAR X DSP. LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO	69
HOPPER U-II. LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO	70
BILL-HOPPER NV11 LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO	71
EXTENSIÓN DE GARANTÍA	80
DECLARACION UE DE CONFORMIDAD	81





CARACTERÍSTICAS FÍSICAS:	
◇ Alto Salones.....	2038 mm.
◇ Alto.....	1942 mm.
◇ Ancho.....	590 mm.
◇ Fondo.....	647 mm.
◇ Peso aprox.	105 Kg.

CARACTERÍSTICAS ELÉCTRICAS

Tensión de entrada	230V. AC. 50Hz
Corriente máxima	1,7A

RANGOS DE FUNCIONAMIENTO EN TENSIÓN Y TEMPERATURA

1. Las máquinas salen de fábrica preparadas para soportar 230 voltios de tensión de alimentación de la red.

Los márgenes de temperatura ambiente para un funcionamiento correcto son de 0-60° C.
La humedad relativa del aire podrá variar entre el 10% y el 90%.

2. La fuente de alimentación conmutada trabaja a 230 VAC.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





1. La máquina deberá ubicarse en locales cubiertos teniendo en cuenta las siguientes precauciones:
 - 1.1 Es preciso dejar espacio suficiente a su alrededor para asegurar una correcta ventilación, así como una distancia de la parte trasera a la pared de 5 cm. como mínimo.
 - 1.2 No ha de situarse en lugares que comprometan la seguridad del local, tales como salidas de emergencia, zonas de paso, extintores, etc.
 - 1.3 Nunca se expondrá la máquina directa y prolongadamente a los rayos solares, agua, lluvia, vapor, polvo excesivo, etc.
 - 1.4 La máquina, debe estar fijada a una estructura del edificio y para ello, Recreativos Franco S.A.U. proporciona la siguiente pieza para situar en la parte superior del mueble.
 - 1.5 "Este aparato no está destinado para ser usado por personas (incluyendo niños) cuyas capacidades físicas, sensoriales o mentales estén reducidas, o carezcan de experiencia o conocimiento, salvo si han tenido supervisión o instrucciones relativas al uso del aparato por una persona responsable de su seguridad. Los niños deberían ser supervisados para asegurar que no juegan con el aparato".
 - 1.6 El aparato no es adecuado para su instalación en un área donde se pudiera utilizar un chorro de agua.
 - 1.7 Para acceder a la zona de mantenimiento, es necesario el uso de una llave
2. Comprobaciones eléctricas básicas.

¡ IMPORTANTE !

Para una correcta instalación de la máquina, es imprescindible fijarla sobre una superficie vertical que garantice la seguridad durante el normal funcionamiento y el servicio técnico.

Si se emplea una fijación distinta, esta deberá ser sólida y anclada a la estructura del edificio.

FIJACIÓN A LA PARED**FIJACIÓN AL MUEBLE****¡ IMPORTANTE !**

Verificar que la fecha y hora del reloj de la máquina son correctas

- 2.1 Comprobar que las conexiones y diferentes componentes de la máquina están en perfecto estado. Pueden haber sufrido alguna variación a causa de un transporte inadecuado.
 - 2.2 Conectar la máquina a un enchufe provisto de toma de tierra, para garantizar la seguridad del usuario a causa de eventuales descargas eléctricas. En cualquier caso, la conexión del aparato a la red eléctrica debe realizarse con un cable HOMOLOGADO, es decir que cumpla con la normativa vigente del país en que se instale.
3. Por último, es recomendable, antes de dejar definitivamente instalada la máquina, pasar el test de verificación general, comprobándose que los dispositivos básicos funcionan correctamente; para ello, véase el modo de operar para acceder al test en el apartado "Test general de verificación" de la sección "DESCRIPCIÓN DEL JUEGO Y FUNCIONAMIENTO" de este manual.



1. DESCRIPCIÓN DE LA MÁQUINA

Es una máquina recreativa con premio, accionada por monedas. El mueble de la máquina conforma el conjunto de todos los elementos de la misma.

Se distinguen dos partes principales en la máquina, el mueble principal y el mueble inferior o peana.

1.1. FRONTAL SUPERIOR

Sobre el panel, en la parte superior de la máquina se encuentra el avisador luminoso de pago manual, en las versiones de salón

En el frontal superior se distinguen tres zonas bien diferenciadas:

ZONA SUPERIOR

Se encuentra una ventana a través de la cual podemos ver el bombo con dado cautivo que en algunos juegos tiene la capacidad de voltear sobre su eje horizontal y separar el dado del bombo para mostrar al jugador una de las caras del cubo como resultado del sorteo.

ZONA CENTRAL

En la parte central se sitúa un TFT sobre el que se desarrolla el juego superior de la máquina. Se muestra el marcador de Banco/Premios, los planes de ganancias del juego superior, sus rodillos correspondientes, los marcadores de bonos, premios, reserva y créditos. Este TFT se utiliza para el desarrollo de los juegos adicionales de los que dispone la máquina. También se utiliza para mostrar las instrucciones e información de los juegos a través de unas pantallas de ayuda, pulsando el botón PULSE central cuando la máquina está en reposo.

ZONA INFERIOR

Se encuentra el conjunto de 3 rodillos, con 1 línea ganadora, donde van las figuras que, al término de cada jugada, muestran las combinaciones finales.

Planes de ganancias para el juego inferior.

Luces de avances.

Pulsador de juega 5 bonos.

La ranura de entrada de monedas. Que incorpora un selector de monedas que permite la utilización de monedas de curso legal 0'10 €, 0'20€, 0'50 €, 1 € y 2 €.

Para las comunidades en que se necesita, se incorpora un mecanismo que permite la devolución automática al jugador del dinero no empleado para el juego de una sola partida, o bien, a voluntad del jugador, acumularlo para jugadas posteriores, quedando el número de créditos disponibles reflejado en el marcador correspondiente.

El monedero va provisto de un mecanismo de bloqueo que impide introducir monedas cuando los depósitos de reserva de pago no disponen de la cantidad suficiente para finalizar el pago del premio.

Pulsador de retorno de monedas, para el caso de atasco en el selector de monedas.

Bajo el conjunto de rodillos se encuentran, la información de las combinaciones que dan bonos, las pegatinas reglamentarias, y la entrada del aceptador de billetes de papel moneda de curso legal, dotado de un dispositivo reciclador que permite hacer pagos en billetes.

PANEL DE BOTONES

La distribución de los pulsadores de izquierda a derecha es la que sigue:

- COBRAR, APUESTA, CAMBIO DE JUEGO, AUTO AVANCES, BANCO, PULSE/MENOR, PULSE/AYUDA, PULSE/MAYOR y JUEGUE.





1.2. FRONTAL INFERIOR

Donde se distingue el plástico decorado con la denominación de la máquina.

BANDEJA DE RECOGIDA DE MONEDAS

Bajo el frontal inferior va incorporada una bandeja para recoger las monedas de los premios obtenidos y que los depósitos de reserva de pago expulsan automáticamente, además de las monedas rechazadas por el selector de monedas.

CONECTOR PARA LECTURA DE CONTADORES

Bajo el frontal inferior, va incorporado un conector tipo jack para la obtención de datos y contadores electrónicos, mediante un terminal o dispositivo equivalente.

Así mismo en el interior del mueble principal encontraremos los contadores electromecánicos y la conexión RS-232 para la obtención de datos y contadores electrónicos, mediante un terminal o dispositivo equivalente.

Además dispone de las señales necesarias para la interconexión con un progresivo (tipo Mikohn).

MARCAS DE IDENTIFICACIÓN

Las marcas de identificación indelebles, están situadas en el panel de la zona superior y en la puerta de la máquina. Hay una ficha de identificación en el lateral de la misma.

1.3. MUEBLE INFERIOR

En el mueble inferior o peana y tras la puerta se encuentran los depósitos de ganancias de la máquina.

2. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Esta máquina ofrece varias alternativas de juego, que son:

2.1. JUEGO BÁSICO

El jugador podrá introducir monedas de 0.10, 0.20, 0.50, 1.00 o 2.00 €, quedando reflejado el número de créditos en el marcador correspondiente.

El precio de la partida es de 0.20 €, salvo las versiones denominadas "ZERO" donde este valor es de 0.10 €. El usuario podrá jugar a partida simple, o a partidas simultáneas según el plan de ganancias, que podrá cambiarlo pulsando el botón "APUESTA", iluminándose en cada caso el Plan de Ganancias correspondiente siempre y cuando tenga los créditos suficientes.

A continuación puede pulsar el botón JUEGUE, o pasados 5 segundos, automáticamente se inicia el movimiento de los rodillos inferiores y, si la combinación obtenida en línea ganadora coincide con alguna de las que figuran en el Plan de Ganancias, se obtiene el premio correspondiente y el jugador puede optar por aceptar el premio pulsando COBRAR, trasladando esa cantidad al marcador de PREMIOS. El jugador también puede pulsar JUEGUE y pasar al juego SUBE/BONOS/SORPRESA.

2.2. AVANCES EN RODILLOS INFERIORES

En un número determinado de veces, y siempre y cuando no se haya obtenido combinación ganadora, sobre el panel central se ilumina el cartel de avances y un número comprendido entre el 1 y el 4, ambos inclusive. Este número representa las veces que pueden desplazarse los símbolos de las figuras, en cualquiera de los rodillos y siempre hacia abajo para intentar conseguir una combinación ganadora.

Si el jugador activó el pulsador AUTOAVANCES, cuando la máquina ofrezca avances moverá auto-



máticamente los rodillos con objeto de buscar el mejor premio. Incluso si no hay premio, buscará una posible retención (ver 1.3).

2.3. RETENCIÓN EN RODILLOS INFERIORES

En un número determinado de veces, y siempre y cuando no se haya obtenido combinación ganadora, si en la línea ganadora hay dos figuras iguales la máquina podrá ofrecer la posibilidad de retenerlas para la partida posterior.

El jugador podrá aceptar la retención, cambiarla o quitarla, teniendo en cuenta que como máximo se podrán retener dos rodillos.

2.4. JUEGO "SUBE/BONOS/SORPRESA"

El juego tiene lugar en el marcador alfanumérico y el jugador tiene la opción de apostarse la combinación ganadora pulsando JUEGUE, donde podrá obtener el premio inmediatamente superior, el inmediatamente inferior, NADA, un premio de consolación en forma de BONOS o entrar al juego SORPRESA que da acceso a los JUEGOS LIBRES.

2.5. JUEGOS LIBRES

Desde el juego SUBE/BONOS/SORPRESA el jugador puede acceder a los JUEGOS LIBRES donde se activa el juego superior a tres rodillos con 8 líneas de premio. Se sortean un máximo de 9 partidas donde el jugador las consumirá una a una pulsando JUEGUE con la peculiaridad de que no afectará al consumo de créditos, es decir, serán partidas gratuitas.

El número de juegos libres restantes se podrán ver en una fila de números y se irán descontando a medida que sean consumidas. Durante los juegos libres el jugador podrá obtener premios que a su vez podrá arriesgar a DOBLE/BONOS y también podrá obtener bonos directos.

2.6. SÍMBOLOS "BONOS" EN JUEGO BÁSICO

Cuando en la línea ganadora de los rodillos inferiores aparece un símbolo BONO se incrementa en uno el contador de bonos. Si aparecen dos símbolos BONO se incrementa en dos unidades, y si aparecen los tres símbolos, sumará 6 BONOS al citado marcador.

El número de bonos obtenido quedará multiplicado por el número de partidas simultáneas que se estén jugando, dependiendo del Plan de Ganancia.

2.7. JUEGO RUEDA DE LUCES

Al aparecer en el centro de la línea ganadora el símbolo "BOMBO", se realizará un sorteo simulando una ruleta sobre los rodillos físicos con las frutas que rodean dicho símbolo. Cuando el sorteo se detenga sobre una fruta, los rodillos girarán y mostrarán en línea ganadora 3 frutas iguales a la anterior otorgando su premio según el plan de ganancias.

Puede haber repetición de premios hasta tres veces.

2.8. "SUBA SU PREMIO" EN JUEGO BÁSICO

Al finalizar una partida, aleatoriamente la máquina avisa al jugador con motivo de que al conseguir el siguiente premio, la máquina girará nuevamente los rodillos sin consumo de créditos para mostrarle una combinación cuyo importe es superior al premio original. La máquina mostrará hasta un máximo de dos premios superiores.





2.9. JUEGO SUPERIOR

Se desarrolla sobre los rodillos superiores, mediante tres rodillos y ocho líneas ganadoras siempre y cuando en el contador de bonos haya reflejado una cifra mayor de cero y haya créditos suficientes. También existen tres planes de ganancias para este tipo de juego.

El jugador deberá pulsar el botón CAMBIO DE JUEGO para pasar del juego básico al juego superior (y viceversa). Si en estas circunstancias el jugador no pulsara este botón, pasados unos segundos se activarán los rodillos en el tipo de juego que esté seleccionado.

Cada vez que el jugador pulse el botón JUEGUE, se descontarán los créditos y bonos correspondiente según el Plan de Ganancia activo y entrarán en funcionamiento los rodillos superiores. El jugador podrá cambiar entre planes de ganancia siempre y cuando haya bonos y créditos suficientes.

Cuando se obtiene una combinación ganadora conforme al Plan de Ganancia seleccionado en cualquiera de las líneas, el jugador puede optar por acumular el premio pulsando COBRAR, pasando la cantidad indicada al marcador PREMIOS. El jugador también tiene la opción de pulsar JUEGUE y pasar al juego DOBLE/BONOS siempre y cuando el contador de bonos no sea superior a la cantidad máxima (200 bonos) donde, en este caso, se cobraría el premio.

Cuando se obtiene sobre una de las líneas ganadoras una sola combinación ganadora de tres "BAR", "BARBAR" o "BARBARBAR", aleatoriamente la máquina puede dar paso a uno de los cuatro juegos auxiliares: "DADO DE COLORES", "BUSCA PREMIOS", "LOTERÍA" y "JUEGO MAYOR / MENOR".

2.10. JUEGO "DADO DE COLORES"

Se realiza el sorteo de las tapas a descubrir mediante el bombo físico. Los rodillos superiores bajarán sus tapas. El bombo gira y muestra el resultado en el dado. Si el dado muestra una cara con un solo color, se descubrirá una de las tapas. Si la cara del dado tiene 2 colores, dos tapas, y de forma análoga, si la cara del dado, tiene tres colores, se tendrá derecho a destapar las tres tapas con premio.

Los premios que va descubriendo a medida que se abran las tapas y se van acumulando sobre el marcador correspondiente.

2.11. JUEGO "BUSCA PREMIOS".

Sobre una escena en video, se sacan nueve elementos que esconden premios. El jugador va escogiendo dichos elementos y acumulando premios, hasta que aparece la casilla de (Stop, Doble o Mitad).

Con STOP se termina el sorteo y consigue lo acumulado hasta ese momento.

Doble: termina el sorteo y consigue el doble de lo acumulado

Mitad: final y consigue la mitad de lo acumulado.

2.12. JUEGO DE LOTERÍA

Una vez obtenida una combinación dada. Se realiza un sorteo de multiplicadores sobre una escena en la pantalla de Video. Una vez sorteado, se giran los rodillos y se ofrece una combinación que se corresponda con el premio final, una vez multiplicado.

El sorteo se realiza sobre las pantallas de video.

2.13. JUEGO MAYOR / MENOR

Se juega sobre una escala de premios que se muestra en la pantalla de video. Esta escala tendrá siete casillas, de la 0 a la 6, las cantidades no serán fijas, serán variables y se enviarán al video dinámicamente. Comenzaremos por la casilla número 1, de manera que si pierde el jugador en la primera tirada obtendrá como compensación la cantidad de la casilla 0. En el tope de la escala, estará el premio máximo al que podemos optar. Si el premio máximo del juego es premio máximo según el plan de ganancias, se lanzará una locución "JUGADA MAESTRA".



Con el bombo, se lanza el dado y se anota el número del 1 a 6 obtenido. A continuación se permite al jugador que elija MAYOR o MENOR, mediante los botones PULSE extremos, PULSE DERECHO / MAYOR y PULSE IZQUIERDO / MENOR, de forma que apuesta a que el siguiente sorteo del dado, será un número mayor o menor al actual. El jugador también puede optar por cobrar.

Se lanza de nuevo el dado y si el número ahora obtenido coincide con la selección del jugador, se sube un escalón en la escala de premio, y continúa el juego. Si el número no coincide, baja en la escala de premios, y se finaliza. Por último, si es igual, el juego se da por terminado con el premio del que parte la jugada.

Se trata de un juego repetitivo con el número de dado anterior, como base para la opción siguiente.

2.14. JUEGO “DOBLE/BONOS” SUPERIOR

Este juego permite al jugador mejorar los premios conseguidos, pero es el jugador quien decide si quiere acceder al juego o no. Si ante un premio, el jugador pulsa COBRAR, el jugador acepta el premio y no entra al juego.

Si el jugador decide pulsar el botón JUEGUE, podrá obtener el doble de dicha cantidad, o el premio de consolación BONOS, indicándose cada caso en el display correspondiente.

2.15. SÍMBOLOS “BONO” EN JUEGO SUPERIOR

Cuando se obtiene 1 símbolo de BONO sobre cualquiera de las líneas ganadoras se incrementa el contador de bonos tantas veces como partidas simultáneas se juegan en la partida.

2.16. JUEGO DE GIROS EXTRAS

Tanto en el juego inferior como en el superior, y de manera programada, la máquina puede acceder al JUEGO DE GIROS EXTRAS después de un giro de rodillos no premiado, dando la opción al jugador mediante el pulsador JUEGUE de obtener uno o varios giros de rodillos sin coste de créditos para intentar conseguir una combinación ganadora.

3. RESERVA DE MONEDAS

Para todas las versiones, la máquina lleva incorporada un mecanismo de reserva de monedas visible desde el exterior. Solamente en la CC.AA. de Asturias no se admite este mecanismo.

Su funcionamiento permite al usuario conocer la cantidad de monedas que dispone, si así lo desea, ya que refleja las cantidades correspondientes a monedas que el usuario introduce y que no destina al juego, por existir algún crédito sin consumir en la máquina.

Además puede recuperarlo en cualquier momento pulsando el botón COBRAR.

Si hay dinero acumulado en BANCO, primero se cobra éste y luego la RESERVA.

4. PÉNDULO DE FALTA

La máquina está dotada de un péndulo de falta que detectará cualquier agitación o inclinación excesiva de la máquina, cuando se está produciendo un sorteo del bombo con dado.

Con la activación de la falta, la jugada en curso se dará por perdida.



5. TEST GENERAL.

La máquina dispone de un test de verificación de sus principales elementos y dispositivos.

Al test se accede abriendo la puerta, con la correspondiente activación automática del interruptor de puerta, se presiona entonces el pulsador de TEST que está situado en la carcasa metálica donde se aloja la CPU. Al cerrar la puerta, cuando el switch recupera su posición normal, la pantalla de video mostrará la pantalla de TEST.

El test general de la máquina es autoexplicativo mostrándose en la parte superior del monitor en cada momento las acciones posibles a realizar.

Sobre el TFT aparece la pantalla inicial de test con la siguiente información:

- En la parte superior aparece el número del test, "TEST 1",
- Debajo aparece el nombre del test, en este caso "TEST DE LAMPARAS",
- Después los pulsadores que se pueden actuar.
- A continuación una descripción del contenido de este test

Con el pulsador de **JUEGO** manteniéndolo accionado durante 5 segundos salimos del test y la máquina vuelve al estado de juego.

La máquina consta de los siguientes test:

- Test 1. Test de lámparas.
- Test 2. Test de displays.
- Test 3. Test de descarga de hoppers.
- Test 4. Test de pulsadores.
- Test 5. Test de bobinas.
- Test 6. Test de hopper (pagadores).
- Test 7. Test de sonidos.
- Test 8. Test de contadores.
- Test 9. Test de monedero, billeteo.
- Test 10. Test de rodillos.
- Test 11. Test de bombo
- Test 12. Test de histórico de partidas.
- Test 13. Test de comunicación.
- Test 14. Test de billeteo-pagador.
- Test 15. Test de configuración.
- Test 16. Test de incidencias.

5.1. TEST DE LÁMPARAS

En este test:

- Se verifican las lámparas individualmente.
- Se verifican las lámparas secuencialmente.
- Se encienden todas las lámparas.
- Se seleccionan los colores de los elementos ambientales.

5.2. TEST DE DISPLAY

En este test:

- Se verifican los displays rojos de los rodillos.
- Se verifican los displays verdes de los rodillos.
- Se verifican las tapas de los rodillos.



5.3. TEST DE DESCARGA DE HOPPERS

En este test:

- Se realiza una descarga total de cada uno de los hoppers (600 monedas).
- Se realiza una descarga parcial de cada uno de los hoppers (de 50 a 600 monedas).

5.4. TEST DE PULSADORES

En este test:

- Se verifican los diferentes botones de la máquina.
- Se verifican los pulsadores de retorno de monedas y reset refill.
- Se verifica la llave de refill.
- Se verifican los contactos de las balanzas de hoppers.

5.5. TEST DE BOBINAS DEL MONEDERO

En este test:

Se verifican las 4 posiciones para los distintos desvíos de monedas (Cada posición se activa y desactiva cinco veces).

5.6. TEST DE "HOPPERS".

En este test:

- Se asigna moneda a cada hopper.
- Se verifica el pago de cada hopper.
- Se verifican los contadores electromecánicos.
- Verificar los contadores electromecánicos.

5.7. TEST DE SONIDOS

En este test:

- Se ajusta el volumen general de la máquina.
- Se reproducen todos los sonidos de la máquina.

5.8. TEST CONTADORES

En este test:

- Se muestra y resetea el valor de la recarga de hoppers y del billetero-pagador, si lleva.
- Se muestra el valor de los contadores generales
- Se muestra el valor de los contadores de años.
- Se muestra el valor de los contadores de locales.
- Se ejecuta el cambio de locales.





5.9. TEST MONEDERO, BILLETERO.

En este test:

- Se configurar la admisión de billetes.
- Se verifica la introducción de monedas.

5.10. TEST DE RODILLOS.

En este test:

- Se verificar el funcionamiento de los rodillos.
- Se verifican los símbolos de los rodillos.

5.11. TEST DE BOMBO.

En este test:

- Se verificar el funcionamiento del bombo.

5.12. TEST HISTÓRICO

En este test:

- Se muestra el histórico de las 50 últimas partidas.
- Se contabilizan los billetes introducidos.
- Se muestran los diez últimos billetes introducidos.
- Se muestran los veinte últimos billetes pagados.

En las 50 últimas partidas la máquina nos permite recuperar un resumen para la comprobación de las últimas partidas. Con **PULSE IZQUIERDO** se retrocede a la anterior partida y con **PULSE DERECHO** se avanza a la posterior. Pulsando **JUEGUE** salimos. El marcador de BONOS indica '-0' para la última partida, '-1' para la anterior y así sucesivamente.

5.13. TEST DE COMUNICACIÓN

En este test:

- Se verifica la conexión serie del jack.
- Se configura la Isla de la Fortuna.
- Se verifica la conectividad GPRS a través de un test automático.

5.14. TEST BILLETERO-PAGADOR

En este test:

- Se configura el Billetero-Pagador.
- Se verifica la introducción de billetes.
- Se verifica el pago de billetes al exterior.
- Se verifica la descarga de billetes a la hucha.



5.15 TEST DE CONFIGURACIÓN.

En este test:

- Se configuran las opciones programables de la máquina.

Para acceder a este test mantenemos pulsado el botón BANCO RF a la vez que pulsamos el botón PULSE CENTRAL. Con el botón PULSE DERECHO se accede al test. Después, con el botón COBRAR se seleccionan los ajustes y con el botón CAMBIO DE JUEGO se nos muestran las opciones disponibles para cada ajuste, que se pueden seleccionar pulsando COBRAR. Para validar, pulsamos el botón JUEGUE.

Las opciones configurables son las siguientes:

Ajuste Asturias: (Nota: Solo para versiones c240, A-500, y c1000. Resto versiones no aplica)
Porcentaje Mínimo
Banco
Billetero
Límite Banco
Trasvase del Banco a Créditos
Límite de Créditos
Tipo de Cambio
Devolución del Billetero
Tipo de Trasvase
Inhibición del Billetero
Juego de Exhibición
Juego Automático
Retención Automática
Pago Manual

PAGO MANUAL

La máquina dispone de la opción de pago manual para las versiones de salón. Si se ha habilitado en el test, el funcionamiento es el que sigue:

- Para las versiones de salón, el pago manual se activa cuando la cantidad a cobrar alcanza el valor de 600 euros o el valor que se tenga establecido en la configuración del Pago Manual, dentro del Test de Configuración. Cuando en modo juego se produce el pago manual, se activa un sonido de alarma acompañado del indicador luminoso colocado sobre la parte superior de la máquina.
- Existe una llave de pago manual. Una vez activada, el pago se da por concluido, incrementando pulsos en el contador electromecánico de monedas pagadas mediante pago manual.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





JUEGO DE EXHIBICIÓN

Si hemos seleccionado esta opción en el test de configuración, nos permitirá entrar en modo exhibición. Se describen a continuación sus posibilidades:

- Para incrementar los créditos de uno en uno, pulsamos el botón **PULSE DERECHO**.
- Para incrementar los créditos de diez en diez, mantenemos pulsado el botón **PULSE CENTRAL** mientras pulsamos **PULSE DERECHO**.
- Pulsando **AUTOAVANCES** podemos seleccionar el tipo de premio o juego que queremos generar, dependiendo de si estamos en juego inferior o en juego superior siempre y cuando tengamos créditos y bonos.

NOTA: no es necesario que los hoppers contengan monedas.

JUEGO AUTOMÁTICO

Si hemos seleccionado esta opción en el test de configuración, la máquina juega automáticamente sin ningún tipo de intervención.

NOTA: no es necesario que los hoppers contengan monedas.

5.16. TEST DE INCIDENCIAS.

En este test:

- Se muestran las últimas incidencias mostrando las veces que ocurren con fecha de inicio y fin de la más reciente a la más antigua.
- Se muestran las incidencias de puerta, de la más reciente a la más antigua. Si la máquina dispone de control de puerta se mostrarán también las que ocurren con la máquina apagada.
- Se muestran las incidencias de pagos desde el más reciente hasta el más antiguo.
- Se muestran las incidencias de cambio de porcentaje mostrando la fecha, las monedas jugadas y pagadas.

6. CÓDIGOS DE INCIDENCIA

Cuando la máquina detecta un mal funcionamiento lo refleja, bloqueando la máquina y mostrando la incidencia de que se trata, en el display alfanumérico y el código de error en el display contador de bonos.

La relación de incidencias ocurridas se puede visualizar en el test de incidencias.

7. COMUNICACIONES EN SERIE VIA RS232

La máquina incorpora dos conexiones, una es tipo "jack" y está situada por encima de la bandeja de recogida de monedas. La otra es tipo "sub-D" de 9 pines para comunicaciones estándar vía RS-232, situada en la placa de contadores electromecánicos. Por ambas se puede comunicar con un ordenador, terminal, captador de datos, etc.

La máquina facilita la información almacenada en los contadores electrónicos tales como partidas



jugadas, premios obtenidos, tipos de monedas que han entrado y han salido, tiempo que la máquina ha estado encendida y tiempo que ha estado jugando, etc.

También facilita la recaudación.

Para que se establezca la comunicación es necesario que esté conectado un "equipo exterior". Además, es necesario que coincida la velocidad de transmisión con la ajustada en la máquina: 9.600 baudios.

Conectando el captador de datos, ordenador, etc., con el software necesario se obtienen los mismos datos ya descritos anteriormente. Además es posible cambiar el nombre del local, el número de máquina, y ajustar la fecha y la hora.

Existe un software básico para realizar estas operaciones, el cual puede solicitarse en el departamento de postventa de Recreativos Franco.

8. RECARGA DE HOPPERS

La máquina tiene la posibilidad de suministrar monedas a los hoppers y billetes al billettero-pagador, sin necesidad de abrirla. Existen dos opciones para acceder al modo recarga:

1. Cuando la máquina se haya en pre-juego o en estado de "No hay monedas", se puede acceder a RECARGA accionando la llave que está situada en el lateral de la máquina.

2. Cuando la máquina se haya en estado de "No hay monedas", se puede acceder al modo "RECARGA" manteniendo pulsados los botones BANCO y COBRAR durante unos segundos.

Cuando la máquina entre en modo recarga, en el marcador BANCO/PREMIOS aparece el valor de los billetes introducidos en euros y el marcador alfanumérico muestra RECARGA y el valor de las monedas introducidas.

Para poner a cero dicho contador bastará con pulsar el botón rojo que se encuentra en el interior de la máquina, o en el test 8 (Test de contadores).

Para proceder a la recarga bastará con introducir monedas por la entrada de monedas y la máquina, las envía al hopper correspondiente o las rechaza en caso de no existir hopper con el valor de la moneda introducida. El contador de recarga se irá incrementando con las monedas aceptadas.

Para proceder a la recarga con billetes hay que tener habilitado el pagador de billetes en el test 14 (Test de billettero-pagador) e introducir el tipo de billete habilitado en dicho test.

Para salir del modo recarga bastará con retirar la llave, si se accedió mediante la misma, o apagar y encender la máquina si se entró mediante pulsadores.

9. DISPOSITIVOS OPCIONALES DE INTERCONEXIÓN PARA SALONES DE JUEGO, BINGOS Y CASINOS.

La máquina dispone en la placa de contadores electromecánicos de unas señales que les permite la interconexión con un sistema externo. Estas señales son:

- Señal crédito. Un pulso de salida por cada crédito consumido. Esta señal la proporciona un fototransistor, el cual conduce para proporcionar el pulso, conmutando el nivel de masa (GND) externa proporcionado.
- Masa externa. Esta señal es la GND de referencia del dispositivo conectado a la señal crédito, es flotante.
- Bloqueo. Señal de TTL que tiene el fin de bloquear la máquina (Nivel Low).





- Señal Fuera de Servicio. Esta señal la proporciona un transistor open colector. (Nivel High) que no conduce cuando la máquina se encuentra fuera de servicio. Cuando la máquina se encuentra en servicio esta señal es un nivel Low (masa).

Para las señales de Bloqueo y Fuera de Servicio es necesario unir la masa de la máquina con la del dispositivo receptor.



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

10. RELACIÓN DE ERRORES DE LA MÁQUINA

CÓDIGO DISPLAY BONOS	TEXTO DISPLAY ALFANUMÉRICO	TIPO	SONIDO	COMENTARIO	ACCIÓN
04	TIPO COMUNIDAD	P	NO	Configuración de Plan de Pago NO válida	Servicio Técnico
0B	ERROR FECHA INIC	P DC	NO	Problema con la fecha inicial puesta en la máquina	Servicio Técnico
0C	ERROR OPERACIÓN	P+RC	NO	Problema en la ejecución del programa	Recuperable al apagar la máquina
0D	ERROR FECHA CONF	P DC	NO	No se ha puesto la fecha y hora a la máquina	Servicio Técnico Poner configuración por defecto
0E	ERROR PONER CERO	P DC	NO	Problema en la inicialización de la máquina	Servicio Técnico
0F	ERROR FATAL RANDX	P	NO	Problema al trabajar números aleatorios	Servicio Técnico
12	PAGADOR VACÍO	P	SI	Hopper no salen monedas, pagadores vacíos	Rellenar con monedas los Hoppers Se puede hacer a través llave refill
14	PAGADOR VACÍO	T	NO	Hopper pagadores en test	Revisar hoppers y su configuración
15	ERROR LUCES SUPE	T+RS	NO	Problema can placa luces superiores	Revisar placa y can de luces superiores
16	ERROR LUCES INFE	T+RS	NO	Problema can placa luces inferiores	Revisar placa y can de luces inferiores
17	ERROR CAN CONTADOR	T+RS	NO	Problema can de contadores	Revisar placa y can de contadores electro-mecánicos
18	ERROR RESOLUCION	T+RS	NO	Problema con resolución video video.	Servicio Técnico
19	ERROR CAN MONEDERO	T+RS	NO	Problema can de monedero	Revisar placa y can de monedero
1A	ERROR CAN HOPPER	T+RS	NO	Problema can de hoppers	Revisar placa y can de hoppers
1B	ERROR CAN RODILLOS	T+RS	NO	Problema can de rodillos	Revisar placa y can de rodillos
1C	ERR TX CAN	T+RS	NO	Problema en la transmisión del can	Revisar conexionado de can y placas de can
1D	ERR RX CAN	T+RS	NO	Problema en la recepción del can	Revisar conexionado de can y placas de can
1E	ERROR VIDEO CAN	T+RS	SI	Problema comunicación interna con el video	Servicio Técnico



1F	ERROR CAN ALFAN.	T+RS	SI	Problema can de displays alfanumérico	Revisar placa y can del alfanumérico
20	ERROR AJUSTES INICIALES	p	NO	Error de Contador	Servicio Técnico
22	CAMBIO CHECKSUM	T	NO	Cambio de checksum del programa	Ninguna
23	ERROR FERRO RAM DATOS INI	p	NO	Contador MAL	Servicio Técnico
24	ERROR DLL CONTADOR	P DC	SI	Problema con el contador dll	Servicio Técnico
25	ERROR FR DATOS	P DC	SI	Problema con el contador con datos administración	Servicio Técnico
26	ERROR FR CICLOS	P DC	SI	Problema con el contador con ciclos administración	Servicio Técnico
27	ERROR CONFIGURACIÓN	P DC	NO	Problema con el contador con configuración de la máquina	Servicio Técnico
28	ERR CAN BOMBO	T+RS	NO	Problema con el bombo.	Revisar placa y can.
29	ERR CONFIGUINIC	P DC	NO	Problema con el contador con configuración de la máquina	Servicio Técnico Poner configuración por defecto
2A	FALTA CÓDIGO RAM	P DC	SI	Se han cambiado los puentes de comunidad	Servicio Técnico
2B	ERROR CHECKSUM P	P DC	NO	El checksum del programa es distinto al dato del checksum	Servicio Técnico
2D	ERROR CICLOS	P	NO	Los ciclos de comisión no cumplen el porcentaje	Servicio Técnico
2E	ERROR RAM	P	NO	Identificadores en RAM de PCI mal	Servicio Técnico
2F	ERROR FIN CICLOS	P	NO	Se ha alcanzado el máximo de ciclos de comisión a almacenar	Servicio Técnico
30	ERROR RODILLOS	T+RS	SI	Problema con los rodillos	Verificar funcionamiento de los rodillos
31	ERROR TESTEO RAM	P DC	SI	RAM Mal	Servicio Técnico
32	ERROR CORTINAS	P	SI	Problema con las cortinas de los rodillos	Revisar rodillos y placa de rodillos
33	ERR. DIG. FORTUNA	T+RS	SI	Error en el chequeo CAN de la placa de Dígitos.	Chequear Cables conectado de la placa de Displays de la Isla, Revisar Placa
34	!!!! FALTA !!!!	P+RC	NO	FALTA del bombo activada mientras gira el bombo	Recuperable al apagar la máquina

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



Este documento contiene información exclusiva y confidencial a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco

35	ERROR DE BOMBO	P+RC	NO	Error mientras gira el bombo	Revisar bombo y placa.
36	BATERIA BAJA		SI	Batería agotada	Reemplazar Batería en Placa Hopper/ Monedero
37	ERR. CTRL. PUERTAS	T+RS	NO	Error en el chequeo CAN de la placa de Monedero/Hopper	Chequear Conexión y Placa Hopper/ Monedero
3A	ERROR CARGA E2P	T+RS	SI	Problema con el contador al cargar dll	Servicio Técnico
3B	ERROR OPER. RODI	P+RC	NO	Problema reenganche posición rodillo	Recuperable al apagar la máquina
40	ERROR HOPPER ON 2	P	SI	Moneda atascada en el Hopper	Revisar el hopper
4A	ERROR OPERACIÓN	P+RC	SI	Todos los hopper bloqueado	Recuperable al apagar la máquina Revisar hoppers y placa can de hoppers
4B	ERROR BLOQ HOPER	T	SI	Hopper bloqueado	Revisar hoppers y placa can de hoppers
4C	ERROR M-HOPPER ON	T+RS	SI	Moneda atascada en el Hopper primera vez	Revisar moneda en hopper
50	ERROR MONEDAS 1	T+RS	NO	Salen monedas con Hopper izquierdo parado	Revisar hoppers y placa can de hoppers
51	ERROR MONEDAS 2	T+RS	NO	Salen monedas con Hopper centro parado	Revisar hoppers y placa can de hoppers
52	ERROR MONEDAS 3	T+RS	NO	Salen monedas con Hopper derecho parado	Revisar hoppers y placa can de hoppers
60	ERR CONT EM	P	NO	Problemas con placa can de contadores eléctrico-mecánicos	Verificar placa can de contadores
70	ERROR MONEDERO	T+RS	NO	Problemas con el monedero	Verificar monedero y placa can de monedero
90	ERROR PAGA BILLE	T+RS	SI	Problemas con el pagador-reciclador	Verificar billeteo-reciclador y placa can de billeteo-reciclador
96	ERROR BILLETERO	T+RS	SI	Problemas con el billeteo	Verificar billeteo y placa can de billeteo

Descripción de Tipos:

P: Permanente.

P+RC: Permanente y recuperable al apagar y encender la maquina.

T: Temporal, continúa la ejecución del programa.

T+RS: Temporal y la maquina hace reset.

DC: Trabaja switch de puertas y captador.





CONFIGURACIÓN PARA ANDALUCÍA

25-11-2016

	JUGADA MAESTRA ZERO	JUGADA MAESTRA	JUGADA MAESTRA SALÓN
Versión	5c200	5c400	-1000

TEST DE CONFIGURACIÓN

Ajuste Asturias:	(No aplica, fijo en No)
Porcentaje Mínimo	75%. En versión de 5c200 y 5c400 79%. En versión de -1000
Banco	Si
Billetero	Si
Límite Banco	- Coincide con premio máximo
Trasvase Banco a Créditos	Si
Límite de Créditos	50
Tipo de Cambio	No
Devolución del Billete	No devuelve el billete ni da cambio del billete
Tipo de Trasvase	Limite Reserva o Banco jugar 1 partida
Inhibición del Billetero	No (Fijo en salones -1000)
Juego de Exhibición	No
Juego Automático	No
Retención Automática	Si
Pago Manual	Si en versión -1000 No usado en versiones 3c240 y 5c400, fijo en No.

Moneda Hopper Trasero	1.00€ (5c200) 2.00€ (5c400 y -1000)	TEST
Moneda Hopper Izquierdo	0,50€, en versión 5c200, 1.00€, en el resto	DE
Moneda Hopper Derecho	0,10€, fijo en versión 5c200, 0.20€, en el resto	HOPPER
Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
Billete de 10€	Si Permitido	
Billete de 20€	<u>(No Permitido) en 5c200</u>	
Billete de 50€	<u>(No Permitido)</u>	

(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.

IMPORTANTE: Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.



CONFIGURACIÓN PARA ARAGÓN

25-11-2016

	JUGADA MAESTRA	JUGADA MAESTRA	JUGADA MAESTRA SALÓN 2M
Versión	5c500	-1000	-2000

TEST DE CONFIGURACIÓN

Ajuste Asturias:	(No aplica, fijo en No)	
Porcentaje Mínimo	75%. En versión de 5c500 79%. En versión de -1000 83% En versión de -2000	
Banco	Si	
Billetero	Si	
Límite Banco	- Coincide con premio máximo	
Trasvase Banco a Créditos	Si	
Límite de Créditos	50	
Tipo de Cambio	No	
Devolución del Billete	No devuelve el billete ni da cambio del billete	
Tipo de Trasvase	Limite Reserva o Banco jugar 1 partida	
Inhibición del Billetero	No	
Juego de Exhibición	No	
Juego Automático	No	
Retención Automática	Si	
Pago Manual	Si en versión -1000 y -2000. No usado en versiones 3c240 y 5c500, fijo en No.	
Moneda Hopper Trasero	2.00€	TEST DE HOPPER
Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
Moneda Hopper Derecho	0.20€	
Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
Billete de 10€	Si Permitido	
Billete de 20€	Si Permitido	
Billete de 50€	Si Permitido	

(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.

IMPORTANTE: Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.





CONFIGURACIÓN PARA ASTURIAS (75%)

25-11-2016

	JUGADA MAESTRA	JUGADA MAESTRA SALÓN 2M
Versión	A-500	A2000

TEST DE CONFIGURACIÓN

Ajuste Asturias:	<i>(Si)</i>
Porcentaje Mínimo	75%. En versión de 5c500 85%. En versión de A2000
Banco	Si
Billetero	Si
Límite Banco	Coincide con premio máximo
Trasvase Banco a Créditos	Si
Límite de Créditos	50
Tipo de Cambio	<i>Mayor de 1 €</i>
Devolución del Billete	(Fijo: No devuelve el billete)
Tipo de Trasvase	(Fijo: Limite Reserva o Banco jugar 1 partida)
Inhibición del Billetero	No
Juego de Exhibición	No
Juego Automático	No
Retención Automática	Si
Pago Manual	Si en versión C2000 No usado en versiones c240 y A-500, fijo en No.

Moneda Hopper Trasero	2.00€	TEST DE HOPPER
Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
Moneda Hopper Derecho	0.20€	
Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
Billete de 10€	Si Permitido	
Billete de 20€	Si Permitido	
Billete de 50€	Si Permitido	

(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.

IMPORTANTE: Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.



CONFIGURACIÓN PARA BALEARES

25-11-2016

	JUGADA MAESTRA	JUGADA MAESTRA SALÓN	JUGADA MAESTRA SALÓN 2M
Versión	5c500	-1000	A2000

TEST DE CONFIGURACIÓN

Ajuste Asturias:	(No aplica, fijo en No)
Porcentaje Mínimo	75%. En versión de 5c500 79%. En versión de -1000 85%. En versión de A2000
Banco	Si
Billetero	Si
Límite Banco	Coincide con premio máximo
Trasvase Banco a Créditos	Si
Límite de Créditos	(25)
Tipo de Cambio	No
Devolución del Billete	No devuelve el billete ni da cambio del billete
Tipo de Trasvase	Limite Reserva o Banco jugar 1 partida
Inhibición del Billetero	No
Juego de Exhibición	No
Juego Automático	No
Retención Automática	Si
Pago Manual	Si en versión -1000 y C2000 No en versión 5c500, fijo en No.

Moneda Hopper Trasero	2.00€	TEST DE HOPPER
Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
Moneda Hopper Derecho	0.20€	
Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
Billete de 10€	Si Permitido	
Billete de 20€	Si Permitido	
Billete de 50€	Si Permitido	

(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.

IMPORTANTE: Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.





CONFIGURACIÓN PARA CANARIAS

25-04-2017

	JUGADA MAESTRA	JUGADA MAESTRA SALÓN	JUGADA MAESTRA SALÓN 2M
Versión	5c500	A1000	A2000

TEST DE CONFIGURACIÓN

Ajuste Asturias:	<i>(No)</i>
Porcentaje Mínimo	75%. En versión de 5c500 85%. En versión A1000 y A2000
Banco	Si
Billetero	Si
Límite Banco	Coincide con premio máximo
Trasvase Banco a Créditos	Si
Límite de Créditos	50
Tipo de Cambio	<i>(Deja el valor de la partida)</i>
Devolución del Billete	<i>(Si devuelve el billete)</i>
Tipo de Trasvase	<i>(Crédito y/o Reserva es cero)</i>
Inhibición del Billetero	No
Juego de Exhibición	No
Juego Automático	No
Retención Automática	Si
Pago Manual	Si en versión A2000 No usado en versiones 5c500 y A1000 , fijo en No.

Moneda Hopper Trasero	1.00€ en c240 2.00 € en 5c500, C2000	TEST DE HOPPER
Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
Moneda Hopper Derecho	0.10€	
Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
Billete de 10€	Si Permitido	
Billete de 20€	Si Permitido	
Billete de 50€	<i>(No Permitido)</i>	

(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.

IMPORTANTE: Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.



CONFIGURACIÓN PARA CANTABRIA

25-11-2016

	JUGADA MAESTRA	JUGADA MAESTRA SALÓN	JUGADA MAESTRA SALÓN 2M
Versión	5c500	-1000	-2000

TEST DE CONFIGURACIÓN

Ajuste Asturias:	(No aplica, fijo en No)
Porcentaje Mínimo	75%. En versión de 5c500 79%. En versión de -1000 83% En versión de -2000
Banco	Si
Billetero	Si
Límite Banco	Coincide con premio máximo
Trasvase Banco a Créditos	Si
Límite de Créditos	50
Tipo de Cambio	No
Devolución del Billete	No devuelve el billete ni da cambio del billete
Tipo de Trasvase	<i>(Crédito y/o Reserva es cero)</i>
Inhibición del Billetero	No
Juego de Exhibición	No
Juego Automático	No
Retención Automática	Si
Pago Manual	Si en versión -1000 y -2000. No usado en versión 5c500, fijo en No.

Moneda Hopper Trasero	2.00€	TEST DE HOPPER
Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
Moneda Hopper Derecho	0.20€	
Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
Billete de 10€	Si Permitido	
Billete de 20€	Si Permitido	
Billete de 50€	Si Permitido	

(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.

IMPORTANTE: Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada





CONFIGURACIÓN PARA CASTILLA LA MANCHA

25-11-2016

	JUGADA MAESTRA	JUGADA MAESTRA SALÓN	JUGADA MAESTRA SALÓN 2M
Versión	5c500	-1000	-2000

TEST DE CONFIGURACIÓN

Ajuste Asturias:	(No aplica, fijo en No)
Porcentaje Mínimo	75%. En versión de 5c500 79%. En versión -1000 83% En versión de -2000
Banco	Si
Billetero	Si
Límite Banco	Coincide con premio máximo
Trasvase Banco a Créditos	Si
Límite de Créditos	50
Tipo de Cambio	No
Devolución del Billete	No
Tipo de Trasvase	Limite Reserva o Banco jugar 1 partida
Inhibición del Billetero	No
Juego de Exhibición	No
Juego Automático	No
Retención Automática	Si
Pago Manual	No usado en versión 5c500, fijo en No. Si en versión -1000 y -2000.

Moneda Hopper Trasero	2.00€	TEST DE HOPPER
Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
Moneda Hopper Derecho	0.20€	
Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
Billete de 10€	Si Permitido	
Billete de 20€	Si Permitido	
Billete de 50€	Si Permitido	

(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.

IMPORTANTE: Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.



CONFIGURACIÓN PARA CASTILLA LEÓN

25-11-2016

	JUGADA MAESTRA	JUGADA MAESTRA SALÓN	JUGADA MAESTRA SALÓN 2M
Versión	5c500	-1000	A2000

TEST DE CONFIGURACIÓN

Ajuste Asturias:	(No aplica, fijo en No)
Porcentaje Mínimo	75%. En versión de 5c500 79%. En versión de -1000 85%. En versión de A2000
Banco	Si
Billetero	Si
Límite Banco	Coincide con premio máximo
Trasvase Banco a Créditos	Si
Límite de Créditos	50
Tipo de Cambio	No
Devolución del Billete	NO
Tipo de Trasvase	Limite Reserva o Banco jugar 1 partida
Inhibición del Billetero	No
Juego de Exhibición	No
Juego Automático	No
Retención Automática	Si
Pago Manual	No usado en versión 5c500, fijo en No. Si en versión -1000 y c2000

Moneda Hopper Trasero	2.00€	TEST DE HOPPER
Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
Moneda Hopper Derecho	0.20€	
Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
Billete de 10€	Si Permitido	
Billete de 20€	Si Permitido	
Billete de 50€	Si Permitido	

(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.

IMPORTANTE: Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.





CONFIGURACIÓN PARA CATALUÑA

25-11-2016

	JUGADA MAESTRA	JUGADA MAESTRA SALÓN 2M
Versión	5c500	c2000

TEST DE CONFIGURACIÓN

Ajuste Asturias:	(No aplica, fijo en No)
Porcentaje Mínimo	75%. 85% en versiones de c2000
Banco	Si
Billetero	Si
Límite Banco	500 2000
Trasvase Banco a Créditos	Si
Límite de Créditos	50
Tipo de Cambio	No
Devolución del Billete	No devuelve el billete
Tipo de Trasvase	Limite Reserva o Banco jugar 1 partida
Inhibición del Billetero	No
Juego de Exhibición	No
Juego Automático	No
Retención Automática	Si
Pago Manual	No usado en versión 5c500, fijo en No. Si en versión c2000

Moneda Hopper Trasero	2.00€	TEST DE HOPPER
Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
Moneda Hopper Derecho	0.20€	
Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
Billete de 10€	Si Permitido	
Billete de 20€	Si Permitido	
Billete de 50€	Si Permitido	

(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.

IMPORTANTE: Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.



CONFIGURACIÓN PARA CEUTA

25-11-2016

	JUGADA MAESTRA
Versión	5c500

TEST DE CONFIGURACIÓN

Ajuste Asturias:	(No aplica, fijo en No)
Porcentaje Mínimo	75%
Banco	Si
Billetero	Si
Límite Banco	500
Trasvase Banco a Créditos	(Si)
Límite de Créditos	(50)
Tipo de Cambio	(No)
Devolución del Billete	(No devuelve el billete ni da cambio)
Tipo de Trasvase	(Limite Reserva o Banco jugar 1 partida)
Inhibición del Billetero	No
Juego de Exhibición	No
Juego Automático	No
Retención Automática	Si
Pago Manual	No usado, fijo en No.

Moneda Hopper Trasero	2.00€	TEST DE HOPPER
Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
Moneda Hopper Derecho	0.20€	
Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
Billete de 10€	Si Permitido	
Billete de 20€	Si Permitido	
Billete de 50€	Si Permitido	

(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.

IMPORTANTE: Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.





CONFIGURACIÓN PARA EXTREMADURA

25-11-2016

	JUGADA MAESTRA	JUGADA MAESTRA SALÓN	JUGADA MAESTRA SALÓN 2M
Versión	5c500	-1000	-2000

TEST DE CONFIGURACIÓN

Ajuste Asturias:	(No aplica, fijo en No)
Porcentaje Mínimo	75%. En versión de 5c500 79%. En versión de -1000 83%. En versión de -2000
Banco	Si
Billetero	Si
Límite Banco	Coincide con premio máximo
Trasvase Banco a Créditos	Si
Límite de Créditos	50
Tipo de Cambio	No
Devolución del Billete	No
Tipo de Trasvase	Limite Reserva o Banco jugar 1 partida
Inhibición del Billetero	No
Juego de Exhibición	No
Juego Automático	No
Retención Automática	Si
Pago Manual	No usado en versión 5c500, fijo en No. Si en versión -1000 y -2000

Moneda Hopper Trasero	2.00€	TEST DE HOPPER
Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
Moneda Hopper Derecho	0.20€	
Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
Billete de 10€	Si Permitido	
Billete de 20€	Si Permitido	
Billete de 50€	Si Permitido	

(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.

IMPORTANTE: Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.



CONFIGURACIÓN PARA GALICIA

25-11-2016

	JUGADA MAESTRA	JUGADA MAESTRA
Versión	5c500	-500

TEST DE CONFIGURACIÓN

Ajuste Asturias:	(No aplica, fijo en No)
Porcentaje Mínimo	75%
Banco	Si
Billetero	Si
Límite Banco	500
Trasvase Banco a Créditos	Si
Límite de Créditos	50
Tipo de Cambio	(Mayor de 1 €)
Devolución del Billete	NO
Tipo de Trasvase	Limite Reserva o Banco jugar 1 partida
Inhibición del Billetero	No
Juego de Exhibición	No
Juego Automático	No
Retención Automática	Si
Pago Manual	(No usado, fijo en No)

Moneda Hopper Trasero	2.00€	TEST DE HOPPER
Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
Moneda Hopper Derecho	0.20€	
Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
Billete de 10€	Si Permitido	
Billete de 20€	Si Permitido	
Billete de 50€	(No Permitido)	

(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.

IMPORTANTE: Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.



CONFIGURACIÓN PARA LA RIOJA

25-11-2016

	JUGADA MAESTRA	JUGADA MAESTRA SALÓN	JUGADA MAESTRA SALÓN 2M
Versión	5c400	-1000	-2000

TEST DE CONFIGURACIÓN

Ajuste Asturias:	(No aplica, fijo en No)
Porcentaje Mínimo	75%. En versión de 5c400 79%. En versión de -1000 83%. En versión de -2000
Banco	Si
Billetero	Si
Límite Banco	Coincide con premio máximo
Trasvase Banco a Créditos	Si
Límite de Créditos	50
Tipo de Cambio	No
Devolución del Billete	No devuelve el billete ni da cambio del billete
Tipo de Trasvase	Limite Reserva o Banco jugar 1 partida
Inhibición del Billetero	No
Juego de Exhibición	No
Juego Automático	No
Retención Automática	Si
Pago Manual	No usado en versión 5c400, fijo en No. Si en versión -1000 y -2000

Moneda Hopper Trasero	2.00€	TEST DE HOPPER
Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
Moneda Hopper Derecho	0.20€	
Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
Billete de 10€	Si Permitido	
Billete de 20€	Si Permitido	
Billete de 50€	Si Permitido	

(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.

IMPORTANTE: Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.



CONFIGURACIÓN PARA MADRID

25-11-2016

	JUGADA MAESTRA	JUGADA MAESTRA SALÓN	JUGADA MAESTRA SALÓN 2M
Versión	5c500	-1000	-2000

TEST DE CONFIGURACIÓN

Ajuste Asturias:	(No aplica, fijo en No)
Porcentaje Mínimo	75%. En versión de 3c600 y 5c500 79%. En versión de -1000 83%. En versión de -2000
Banco	Si
Billetero	Si
Límite Banco	Coincide con premio máximo
Trasvase Banco a Créditos	Si
Límite de Créditos	50
Tipo de Cambio	<i>(Deja el valor de la partida)</i>
Devolución del Billete	NO
Tipo de Trasvase	Limite Reserva o Banco jugar 1 partida
Inhibición del Billetero	No
Juego de Exhibición	No
Juego Automático	No
Retención Automática	Si
Pago Manual	No usado en versión 5c500, fijo en No. Si en versión -1000 y -2000.

Moneda Hopper Trasero	2.00€	TEST DE HOPPER
Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
Moneda Hopper Derecho	0.20€	
Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
Billete de 10€	Si Permitido	
Billete de 20€	Si Permitido	
Billete de 50€	<i>(No Permitido)</i>	

(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.

IMPORTANTE: Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.



CONFIGURACIÓN PARA MELILLA

25-11-2016

	JUGADA MAESTRA
Versión	5c500

TEST DE CONFIGURACIÓN

Ajuste Asturias:	(No aplica, fijo en No)
Porcentaje Mínimo	75%.
Banco	Si
Billetero	Si
Límite Banco	500
Trasvase Banco a Créditos	(Si)
Límite de Créditos	(50)
Tipo de Cambio	(No)
Devolución del Billete	(No devuelve el billete ni da cambio)
Tipo de Trasvase	(Limite Reserva o Banco jugar 1 partida)
Inhibición del Billetero	No
Juego de Exhibición	No
Juego Automático	No
Retención Automática	Si
Pago Manual	No usado, fijo en No.

Moneda Hopper Trasero	2.00€ (5c500)	TEST DE HOPPER
Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
Moneda Hopper Derecho	0.20€	
Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
Billete de 10€	Si Permitido	
Billete de 20€	Si Permitido	
Billete de 50€	Si Permitido	

(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.

IMPORTANTE: Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.



CONFIGURACIÓN PARA MURCIA

25-11-2016

	JUGADA MAESTRA	JUGADA MAESTRA SALÓN
Versión	5c500	S-600

TEST DE CONFIGURACIÓN

Ajuste Asturias:	(No aplica, fijo en No)
Porcentaje Mínimo	75%. En versión de 5c500 79%. En versión de S-600
Banco	Si
Billetero	Si
Límite Banco	Coincide con premio máximo
Trasvase Banco a Créditos	Si
Límite de Créditos	50
Tipo de Cambio	No
Devolución del Billete	NO
Tipo de Trasvase	Limite Reserva o Banco jugar 1 partida
Inhibición del Billetero	No
Juego de Exhibición	No
Juego Automático	No
Retención Automática	Si
Pago Manual	No usado en versión 5c500, Si en versión S-600.

Moneda Hopper Trasero	1.00€ en 3c240 2.00€ resto	TEST DE HOPPER
Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
Moneda Hopper Derecho	0.20€	
Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
Billete de 10€	Si Permitido	
Billete de 20€	Si Permitido	
Billete de 50€	Si Permitido	

(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.

IMPORTANTE: Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.



CONFIGURACIÓN PARA NAVARRA

25-11-2016

	JUGADA MAESTRA	JUGADA MAESTRA SALÓN	JUGADA MAESTRA SALÓN 2M
Versión	5c500	-1000	-2000

TEST DE CONFIGURACIÓN

Ajuste Asturias:	(No aplica, fijo en No)
Porcentaje Mínimo	75%. En versión de 5c500 79%. En versión de -1000 83%. En versión de -2000
Banco	Si
Billetero	Si
Límite Banco	Coincide con premio máximo
Trasvase Banco a Créditos	Si
Límite de Créditos	50
Tipo de Cambio	No
Devolución del Billete	No devuelve el billete ni da cambio del billete
Tipo de Trasvase	Limite Reserva o Banco jugar 1 partida
Inhibición del Billetero	No
Juego de Exhibición	No
Juego Automático	No
Retención Automática	Si
Pago Manual	No usado en versión 5c500, fijo en No. Si en versión -1000 y -2000.

Moneda Hopper Trasero	2.00€	TEST DE HOPPER
Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
Moneda Hopper Derecho	0.20€	
Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
Billete de 10€	Si Permitido	
Billete de 20€	Si Permitido	
Billete de 50€	Si Permitido	

(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.

IMPORTANTE: Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.



CONFIGURACIÓN PARA PAÍS VASCO

25-04-2017

	JUGADA MAESTRA ZERO	JUGADA MAESTRA	JUGADA MAESTRA +	JUGADA MAESTRA SALÓN 2M
Versión	5c250	5c500	A1000	A2000

TEST DE CONFIGURACIÓN

Ajuste Asturias:	(No aplica, fijo en No)
Porcentaje Mínimo	75%. En versión 5c250 y 5c500 85% En versión de A1000 y c2000 85%. En versión de A2000
Banco	Si
Billetero	Si
Límite Banco	Coincide con premio máximo
Trasvase Banco a Créditos	Si
Límite de Créditos	50
Tipo de Cambio	No
Devolución del Billete	No devuelve el billete ni da cambio del billete
Tipo de Trasvase	Limite Reserva o Banco jugar 1 partida
Inhibición del Billetero	No
Juego de Exhibición	No
Juego Automático	No
Retención Automática	Si
Pago Manual	No usado en versiones 5c250, 5c500, A1000. Si en versión A2000

Moneda Hopper Trasero	1.00€ (3c240, 5c250) 2.00€ (resto de versiones)	TEST DE HOPPER
Moneda Hopper Izquierdo	0,50€ (5c250) 1.00€ (resto de versiones)	
Moneda Hopper Derecho	0,10€(5c250) 0.20€ (resto de versiones)	
Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
Billete de 10€	Si Permitido	
Billete de 20€	Si Permitido	
Billete de 50€	Si Permitido	

(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.

IMPORTANTE: Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





CONFIGURACIÓN PARA VALENCIA

25-11-2016

	JUGADA MAESTRA	JUGADA MAESTRA SALÓN	JUGADA MAESTRA SALÓN 2M
Versión	5c500	-1000	-2000

TEST DE CONFIGURACIÓN:

Ajuste Asturias:	(No aplica, fijo en No)
Porcentaje Mínimo	75%. En versiones de 5c500 79%. En versión de -1000 83%. En versión de -2000
Banco	Si
Billetero	Si
Límite Banco	Coincide con premio máximo
Trasvase Banco a Créditos	Si
Límite de Créditos	50
Tipo de Cambio	No
Devolución del Billete	No devuelve el billete ni da cambio del billete
Tipo de Trasvase	(Crédito y/o Reserva es cero)
Inhibición del Billetero	No
Juego de Exhibición	No
Juego Automático	No
Retención Automática	Si
Pago Manual	No usado en versión 5c500, fijo en No. Si en versión -1000 y -2000.

Moneda Hopper Trasero	2.00€	TEST DE HOPPER
Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
Moneda Hopper Derecho	0.20€	
Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
Billete de 10€	Si Permitido	
Billete de 20€	Si Permitido	
Billete de 50€	Si Permitido	

(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.

IMPORTANTE: Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.

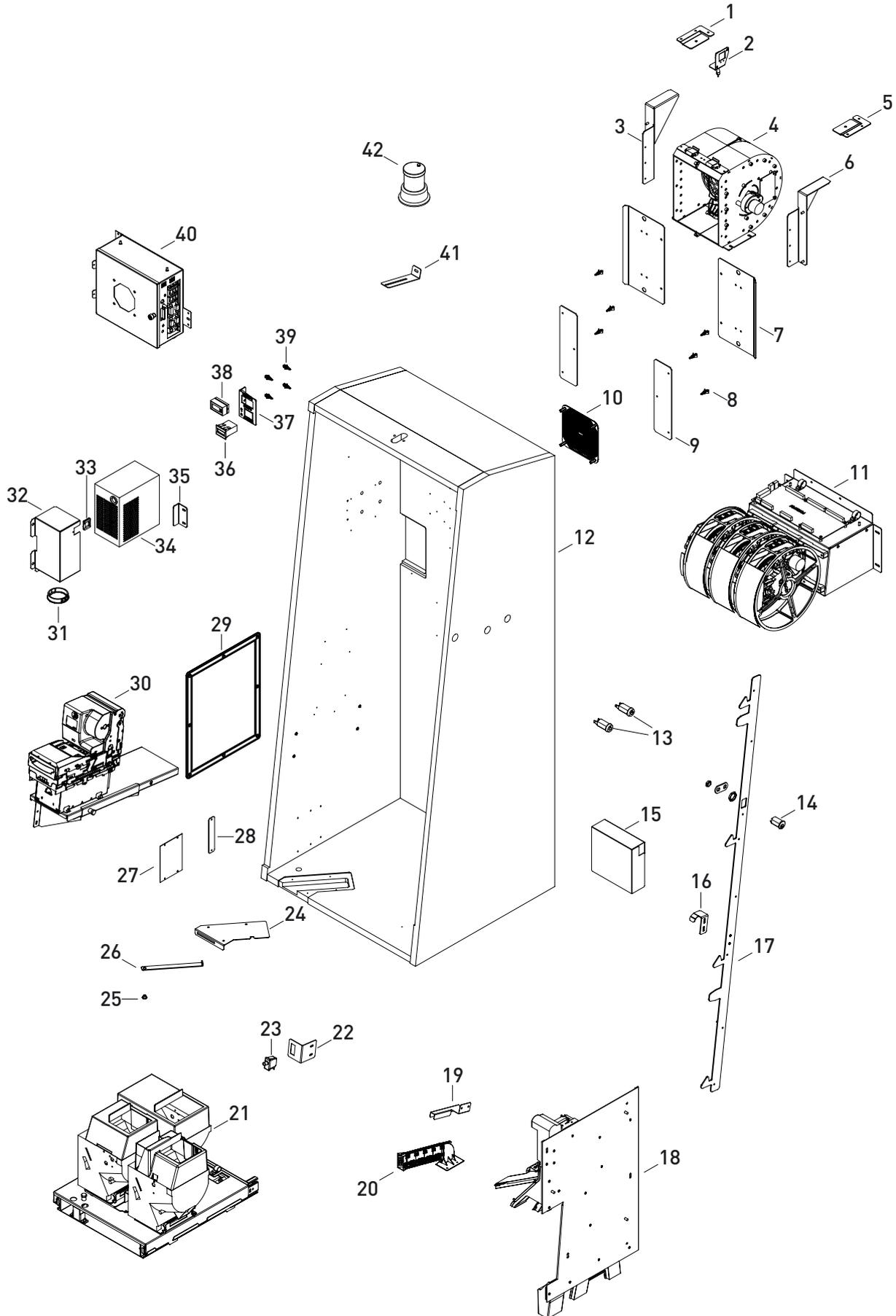




Incidencia	Posibles causas
LA MÁQUINA NO ARRANCA	<ul style="list-style-type: none"> ✿ Conexión defectuosa en fuente de alimentación. ✿ Fuente de alimentación defectuosa.
LED FUNDIDO	<ul style="list-style-type: none"> ✿ Sustituir por otro de las mismas características.
FALTA DE ALIMENTACION EN LEDS	<ul style="list-style-type: none"> ✿ Falta de alimentación 230V. ✿ Fuente de alimentación mal.
NO ACEPTA MONEDAS	<ul style="list-style-type: none"> ✿ Falta de alimentación 12V. ✿ Selector de monedas mal regulado. ✿ Aceptador de monedas defectuoso.
NO ACEPTA BILLETES	<ul style="list-style-type: none"> ✿ Falta de alimentación 12V. ✿ Opto detectores sucios. ✿ Aceptador de billetes defectuoso.
EL HOPPER "NO PAGA"	<ul style="list-style-type: none"> ✿ Posible atasco ✿ Falta de alimentación 7V. ✿ Placa de control electrónica defectuosa.
ERROR DE RODILLOS (sólo en máquinas de rodillos)	<ul style="list-style-type: none"> ✿ Falta de alimentación 12V. ó 15V. ✿ Conexiones defectuosas. ✿ Placa de control de rodillos defectuosa. ✿ Ajuste defectuoso. ✿ Opto de rodillos en mal estado.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco





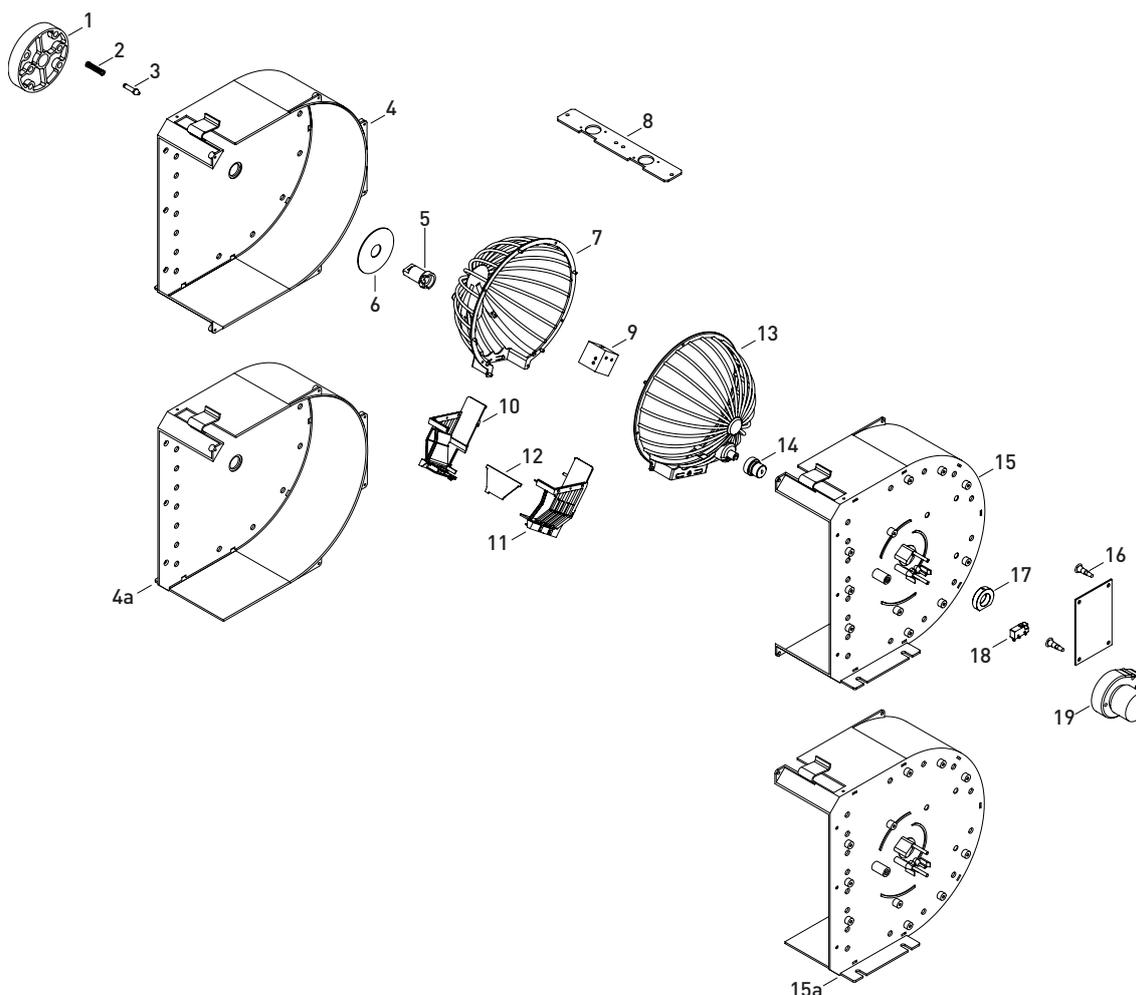
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



Nº	Referencia	Denominación
1.-	PM01-0008454..... 0141473000000	GUIA SUP.IZQ. BOMBO
2.-		CONJUNTO FALTA
3.-	PM01-0009303..... 010141458000400	SOPORTE IZQUIERDO BOMBO
4.-		CONJUNTO BOMBO
5.-	PM01-0008453..... 0141472000000	GUIA SUP.DER. BOMBO
6.-	PM01-0009302..... 010141453000400	SOPORTE DERECHO SUPERIOR BOMBO
7.-	PM01-0008845..... 0141932000200	PANTALLA ILUMINACION
8.-	PM15-0000135..... 15341	SEPARADOR RICHCO LCBS 2-4-01
9.-	PM01-0008872..... 0143457000000	PANTALLA DIFUSORA
10.-	PM01-0001762..... 011898000101	REJILLA VENTILADOR Y ALTAVOZ
11.-		CONJUNTO RODILLOS
12.-	PM01-0009426..... 01020862001201B	MUEBLE RF-16
	PM01-0009427..... 01020862011201B	MUEBLE RF-16 (SALONES)
13.-	PM16-0000042..... 1607019A	CERRADURA 212-1 (CI-7736)
	PM16-0000043..... 1607019B	CERRADURA 6615 EA-1 (CI-T4001)
14.-	PM16-0000063..... 1607030A	CERRADURA C.I. STS86050RF03413
15.-	PM01-0009103..... 010115082020008B	PARTE INF.PUERTA MECA.BOMBO GRIS
16.-	PM01-0006234..... 0140255000000	RESBALON PUERTA
17.-	PM01-0004558..... 0115468000200	ARPON CUADRUPLE
18.-		CONJUNTO SELECTOR Y CAIDAS DE MONEDAS
19.-	PM01-0005103..... 0128532000000	FIJACION CANAL ENTRADA MONEDAS
20.-	PM18-0000073..... 183078	42946161 CONJ GUIAMONEDAS AZKOYEN
21.-		CONJUNTO HOPPER
22.-	PM01-0008625..... 0128240000100	SOPORTE MICRO PUERTA
23.-	PM08-0000007..... 0801013	INTERRUPT.CHERRY UF 69,TERM.4.8mm
24.-	PM01-0005064..... 0128244000000	TOPE RETENEDOR
25.-	PM01-0001813..... 015647000022	CASQUILLO
26.-	PM01-0002363..... 0110472000100	TIRANTE APERTURA PUERTA FRONTAL
27.-	PM21-0000004..... 212000	FICHA DE IDENTIFICACION
28.-	PM21-0000001..... 211000	PLACA DE IDENTIFICACION
29.-	PM01-0001765..... 013060000100	PROTECCION GUIA MAQUINA
30.-		CONJUNTO BILLETERO
31.-	PM15-0000191..... 15620	PASAMUROS BMA-508-412 (ETP).
32.-	PM01-0004363..... 0113253050100	PROTECCION F.A.
33.-	PM15-0000375..... 15899	PERFIL PROTECTOR PPVB-21 E.T.P.
34.-	PM19-0000033..... 191033	F/CONMUTADA FSP300-60GHC FULL RAN
35.-	PM01-0001758..... 011064010300	ESCUADRA CIERRE TRAMPILLA
36.-	PM08-0000087..... 0814020	TOTALIZADOR FZ 117-12P 7DIG.
37.-	PM01-0008679..... 0141036000101	SOPORTE TOTALIZADORES
38.-	PM08-0000086..... 0814019	TOTALIZADOR EM/ERF EMIT
39.-	PM15-0000190..... 15615	SOPORTE P.C.B. BHL-4-01 RICHCO
40.-		CONJUNTO RACK
41.-	PM01-0002082..... 019296000400	ESCUADRA REFUERZO STACKER
42.-	PM19-0000327..... 15677	AVIS.LUMINOSO CLASSIC A71R12P

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

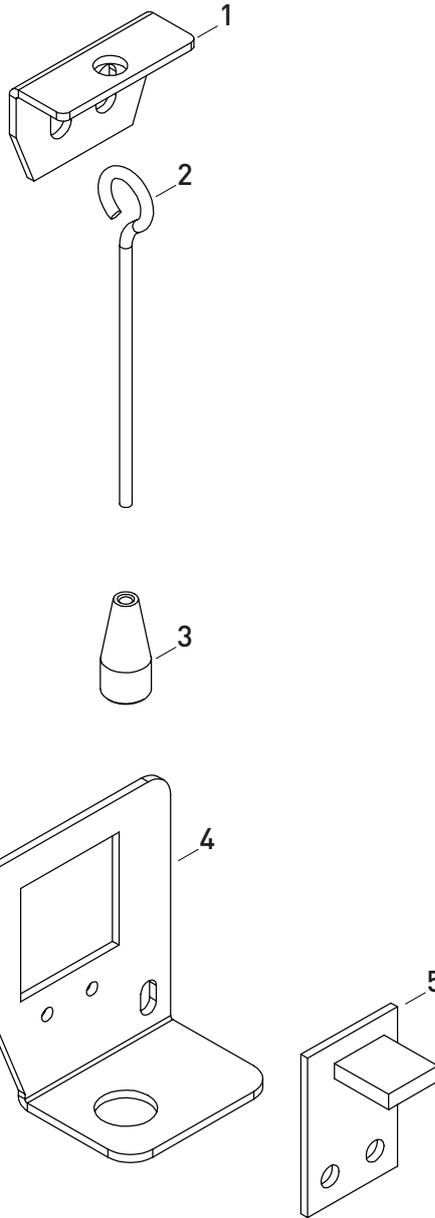




Nº	Referencia	Denominación
1.-	PM01-0001954.....018611000202	SOPORTE CONTACTOS
2.-	PM01-0001254.....0186130000	MUELLE
3.-	PM01-0001253.....0186120000	CONTACTO
4.-	PM01-0001947.....018607010001	CARCASA BOMBO IZQUIERDA (RF16)
4a.-	PM01-0009429.....01018607020001	CARCASA BOMBO IZQ. SIN PESTAÑA (RF1001)
5.-	PM01-0000086.....0149560100	CASQUILLO IZQUIERDO
6.-	PM01-0004602.....0116314000000	ARANDELA BOMBO
7.-	PM01-0001793.....015235010200	CONJUNTO BOMBO (COLOR TRANSPAREN)
8.-	PM01-0008421.....0140962000000	SOPORTE LED
9.-	PM01-0000085.....0149550002	DADO
10.-	PM01-0001800.....015496000202	SEMI CESTO IZQUIERDO
11.-	PM01-0001805.....015497000202	SEMI CESTO DERECHO
12.-	PM01-0009340.....010138547010102	TAPA TRASERA DADO
13.-	PM01-0001793.....015235010200	CONJUNTO BOMBO (COLOR TRANSPAREN)
14.-	PM01-0001773.....014956020300	CASQUILLO DERECHO
15.-	PM01-0001951.....018608010001	CARCASA BOMBO DERECHA (RF16)
15a.-	PM01-0009430.....01018608020001	CARCASA BOMBO DER. SIN PESTAÑA (RF1001)
16.-	PM15-0000173.....15567	SOP.CIRCUITO RICHCO CRLCBSR-6-01
17.-	PM01-0002380.....0110559000201	ACCIONADOR MICRO
18.-	PM08-0000024.....0802023	MICRORRUPTOR OMRON SS-5GL2.
19.-	PM04-0000039.....04416	REDUC.COD.3941,12V 47RPM (CLR).

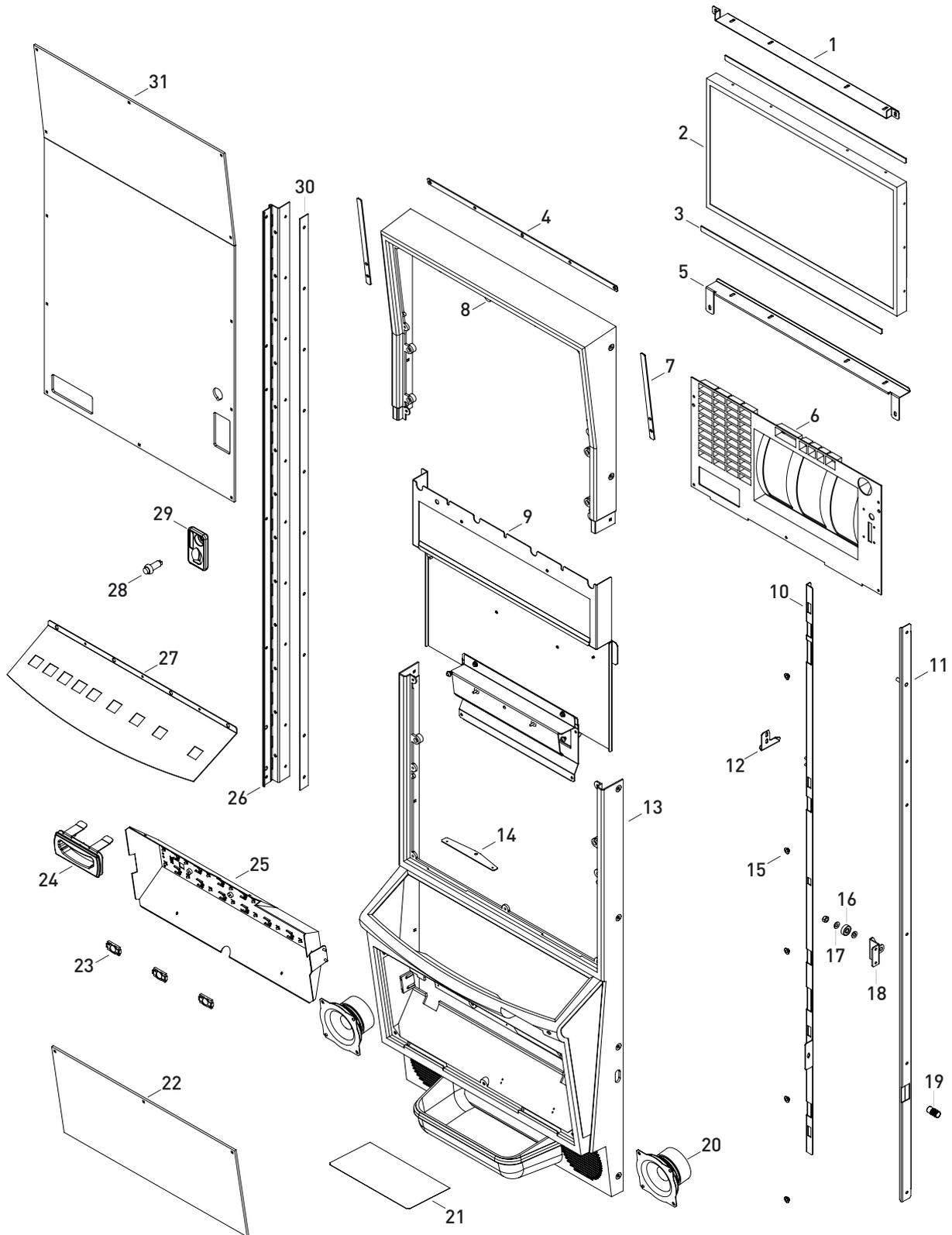
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco

Nº	Referencia	Denominación
1.-	PM01-0009312.....01012337000200	SOPORTE CONTRAPESO
2.-	PM01-0000039.....0122370000	VARILLA
3.-	PM01-0000038.....0122360000	PÉNDULO
4.-	PM01-0008498.....0141736000000	SOPORTE PÉNDULO
5.-	PS90-000000190331201	PLACA DE FALTA.



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

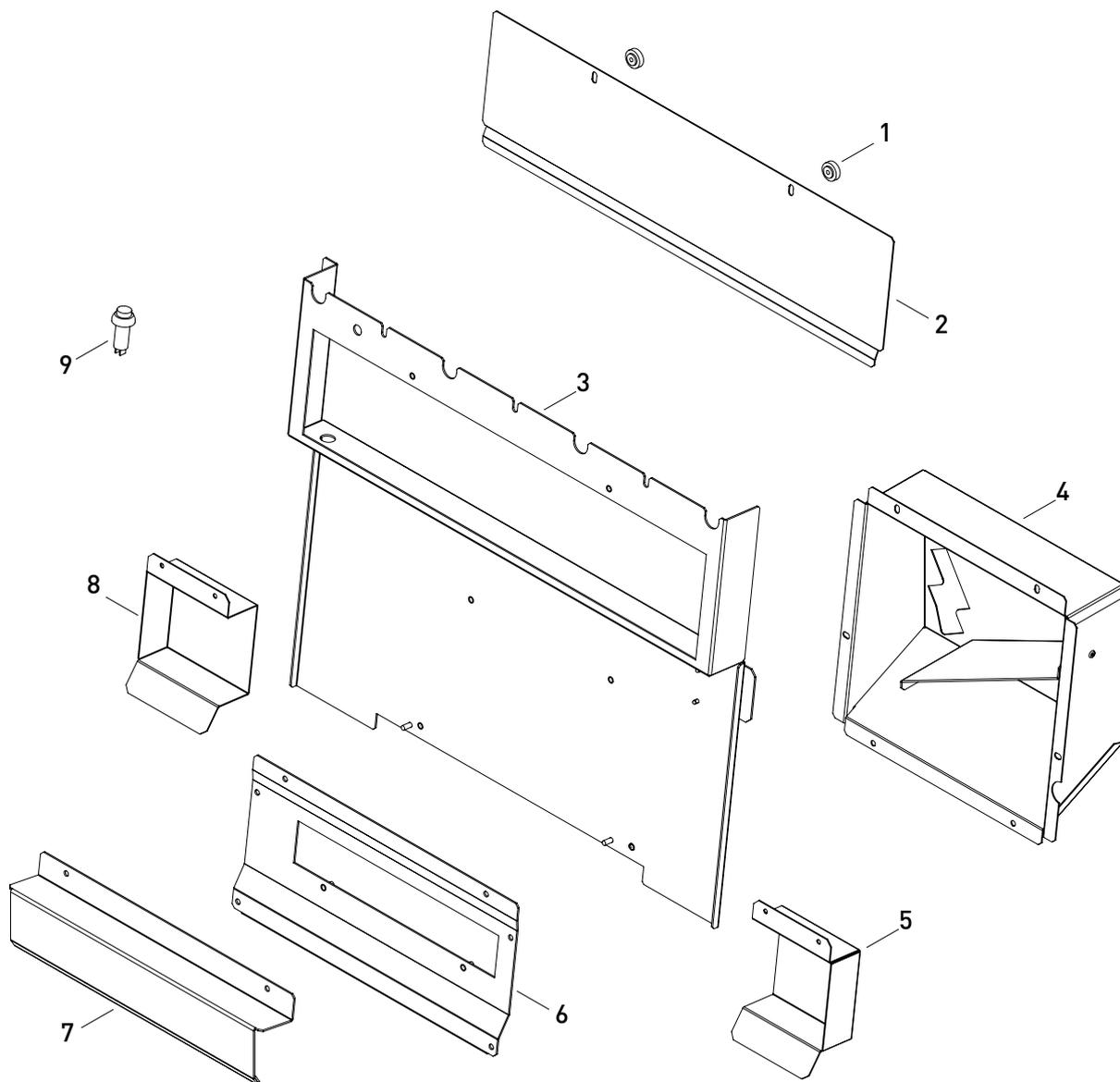




Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Nº	Referencia	Denominación
1.-	PM01-0008431.....0141081000100	FIJACION SOPORTE BOMBO
2.-	PM19-0000117..... 192087	TFT 21,5" S/T. WEI-YA MT21W-260H3
3.-	PM01-0008951.....0143759000000	SUPLEMENTO METACRILATO MONITOR
4.-	PM01-0005039.....0128134000002	SUPLEMENTO SUPERIOR
5.-	PM01-0009390.....010141085000100	SOPORTE INFERIOR MONITOR
6.-	PM01-0005574.....0134605000002	CAJETIN CENTRAL RF16 INYECCION
7.-	PM01-0005085.....0128429000002	SUPLEMENTO LATERAL
8.-	PM01-0009102.....010115148030108B	PARTE SUP.PUERTA MECA.BOMBO GRIS
9.-		CONJUNTO CONTRAPUERTA
10.- ...	PM01-0004556.....0115451000300	CIERRE MOVIL
11.- ...	PM01-0004554.....0115450000300	CIERRE FIJO
12.- ...	PM01-0008229.....0110683020300	ANGULO CIERRE
13.- ...	PM01-0009103.....010115082020008B	PARTE INF.PUERTA MECA.BOMBO GRIS
14.- ...	PM01-0002090.....019333000100	REFUERZO
15.- ...	PM01-0001764.....012846000022	CASQUILLO
16.- ...	PM15-0000013..... 15015	RODAMIENTO 19-6-6
17.- ...	PM06-0000600.....06AL6	ARANDELA PLANA,LISA M6 DIN125.
18.- ...	PM01-0006235.....0140257000000	SOPORTE RODAMIENTO
19.- ...	PM01-0002753.....0110978000101	POMO CILINDRICO CIERRE
20.- ...	PM08-0000090..... 0815008	ALTAVOZ 4" M-112 25/8 Ohm (SP-SO)
21.- ...	PM01-0002844.....0111161000000	PROTECCION CAZOLETA
22.-		FRONTAL INFERIOR S/ CC.AA
23.- ...	PM07-0000172..... 0840015	MONTAJE TIRA DE 3 MODULOS ILUM
24.-		EMBOCADURA S/OPCIÓN
25.- ...	PM01-0002490.....0110682000102	PANTALLA DE LUCES
26.- ...	PM01-0006841.....0115449000311C	BISAGRA PUERTA RF9
27.- ...	PM01-0008818.....0138615020011J	BOTONERA RF16 SERIE 1200
28.- ...	PM14-0000021..... 141150	PULSADOR PB305BRECO
29.- ...	PM01-0004715.....0124939000201	ENTRADA DE MONEDAS
30.- ...	PM01-0004612.....0116398000000	DISTANCIADOR BISAGRA RF9
31.-		FRONTAL CENTRAL S/CC.AA.





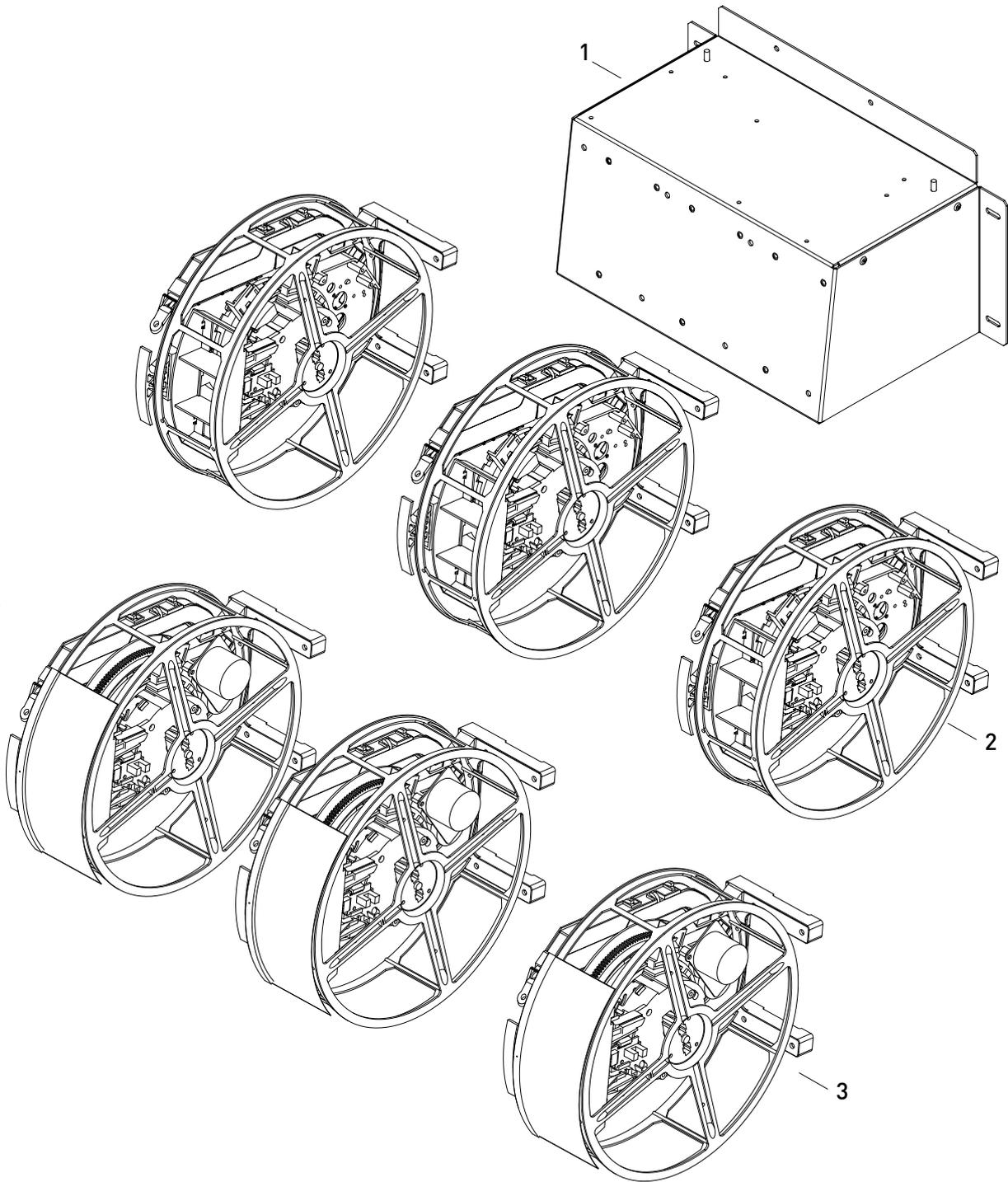
Nº	Referencia	Denominación
----	------------	--------------

1.-	PM15-0000017..... 15024	RUEDA M4
2.-	PM01-0009063..... 010128212010000	TAPA REGISTRO PULSADORES RF-16 CIEGA
3.-	PM01-0005042..... 0128151000300	CONTRAPUERTA RF16
4.-	PM01-0008527..... 0141893000000	CONJ.CONTRAPUERTA RF16
5.-	PM01-0006223..... 0140157000000	PROTECCION DERECHA HOPPERS
6.-	PM01-0005150..... 0129918000000	BASE CONTRAPUERTA RF16
7.-	PM01-0005050..... 0128194000000	TAPA SUPERIOR BANDEJA
8.-	PM01-0006222..... 0140156000000	PROTECCION IZQUIERDA HOPPERS
9.-	PM14-0000021..... 141150	PULSADOR PB305BREC0

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

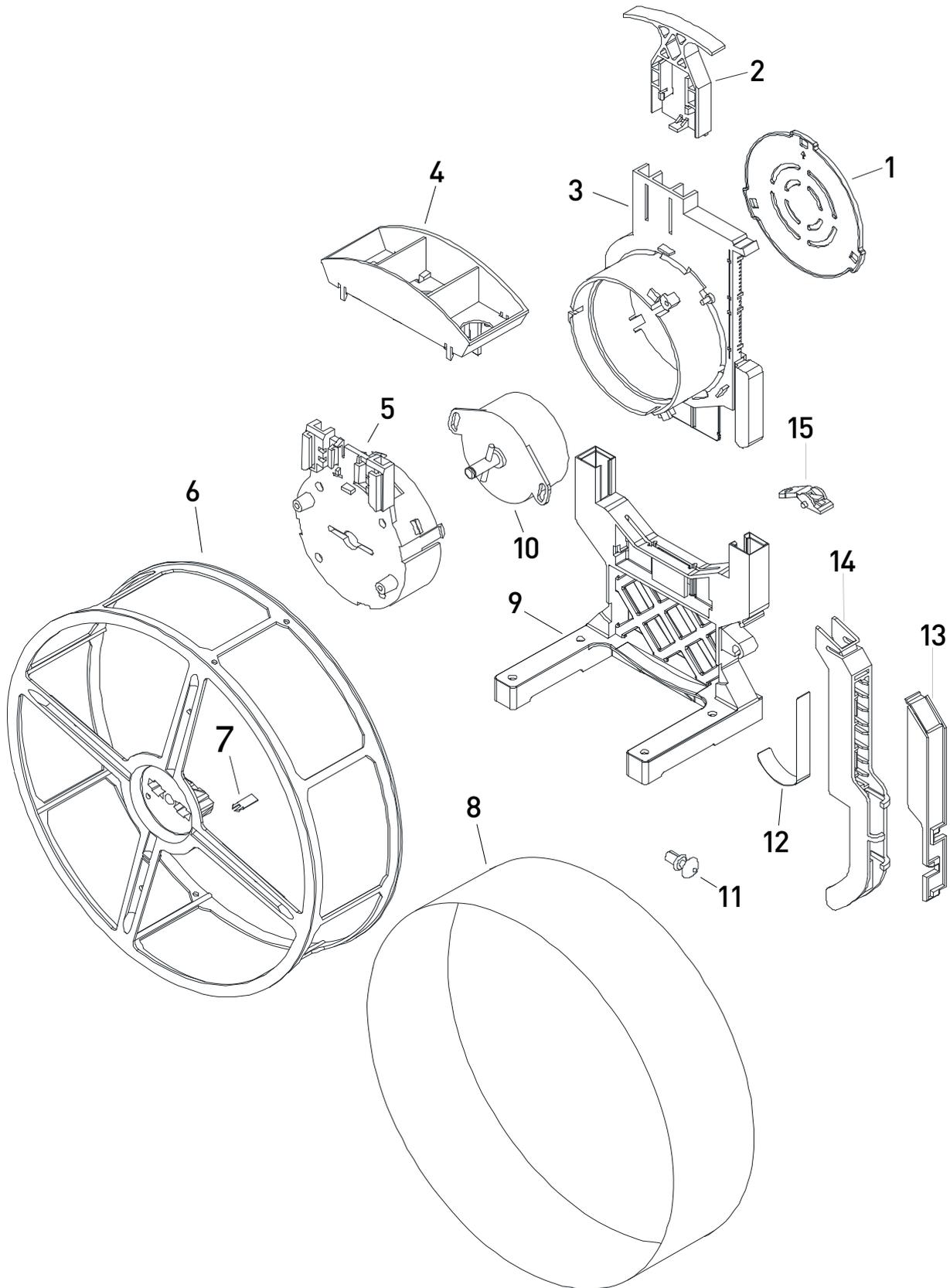


Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



Nº	Referencia	Denominación
1.-	PM01-0005067.....0128245000300	SOPORTE RODILLOS RF16
2.-		CONJ. RODILLO RF 66 MM.
		CONJ.RODI.RF 66 MM CORTIN.SUP





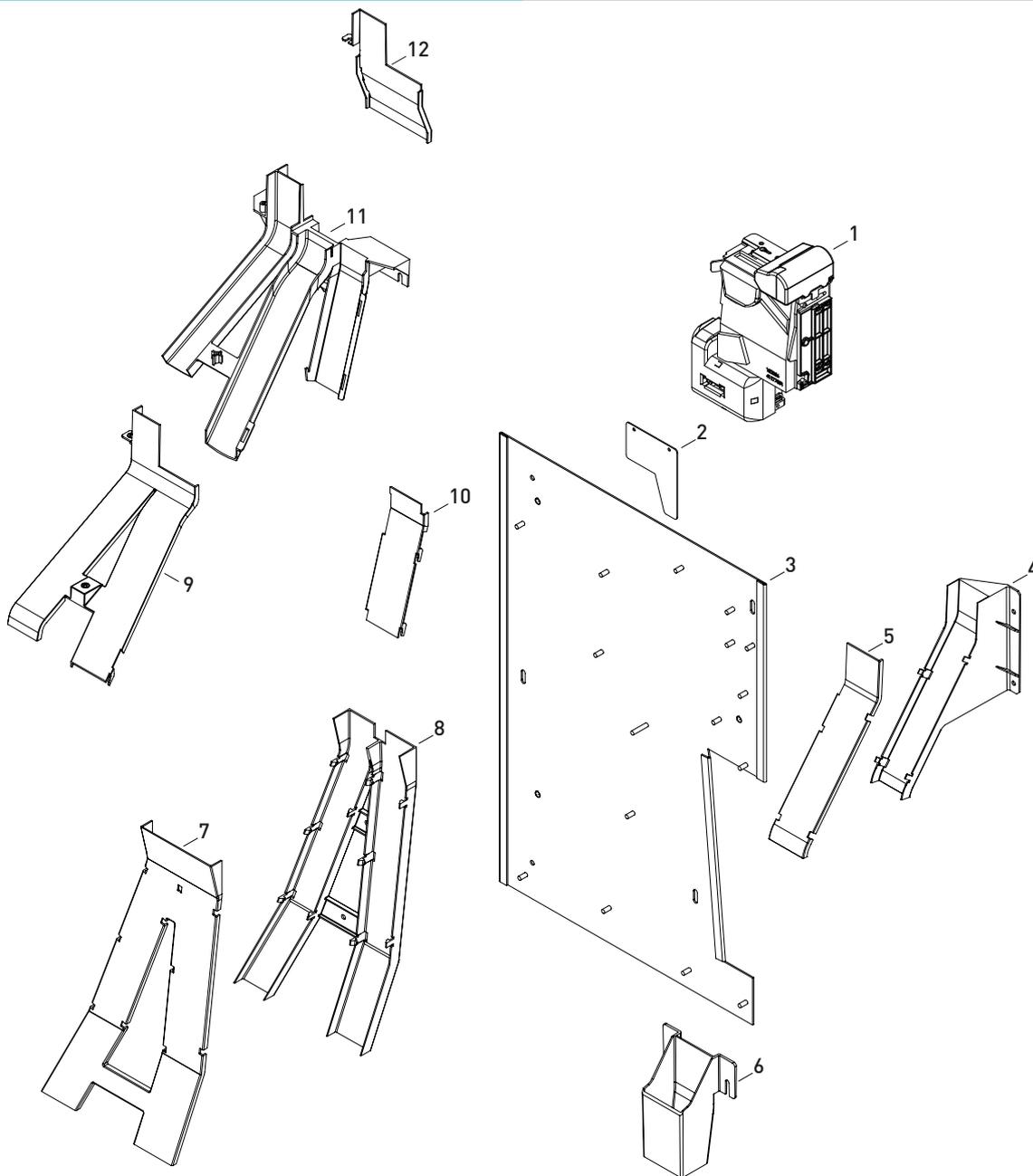
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



Nº	Referencia	Denominación
1.-	PM01-0002251.....0110182000201	TAPA CABLES SOPORTE
2.-	PM01-0002252.....0110183000100	ASA TIRADOR
3.-	PM01-0002188.....019691001101	SOPORTE
4.-	PM01-0002169.....019686000502	PORTALAMPARAS 66 MM
5.-	PM01-0008564.....019687010101	TAPA (UNIFICADA)
6.-	PM01-0002167.....019685000100	TAMBOR 66MM
7.-	PM01-0002193.....019766000001	LENGÜETA
8.-		CINTA 1 IZQUIERDA S/MODELO
		CINTA 2 CENTRAL S/MODELO
		CINTA 3 DERECHA S/MODELO
9.-	PM01-0002183.....019690000501	BASE
10.- ...	PM04-0000033.....04317	MOTOR 48P.NMB.PM55L-048-ZIX6B
11.- ...	PM15-0000149.....15445	REMACHE SR-2632W (RICHCO)
12.- ...	PM01-0002192.....019765000100	FLEJE RODILLO
13.- ...	PM01-0002242.....0110119000201	TAPA CABLES BRAZO
14.- ...	PM01-0002179.....019689000601	BRAZO
15.- ...	PM01-0002176.....019688000206	CLIP

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



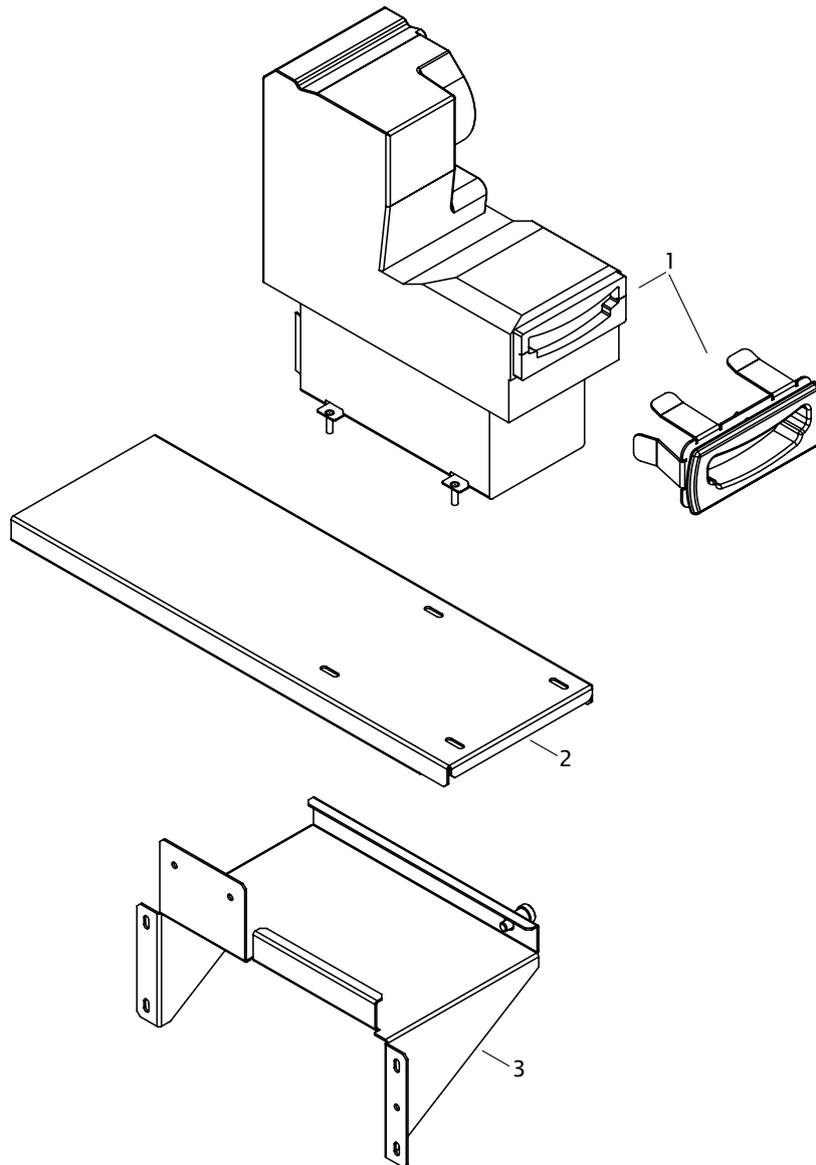


Nº	Referencia	Denominación
----	------------	--------------

1.-	PM18-0000030..... 182056	41177051 SELEC.X6-D2S AZK S/EMB
	PM18-0000078..... 183083	41163251-1 SORTER U 5 PARALELO
	PM18-0000063..... 183068	CONJ.MODULO RECUPERACION 42943690
2.-	PM01-0008958..... 0143842000000	PROTECCION MONEDERO
3.-	PM01-0006141..... 0139486000000	SOPORTE MONETICA
4.-	PM01-0004657..... 0124573000200	CANAL DEVOLUCION MONEDA DEFECTUOS
5.-	PM01-0004659..... 0124598000200	TAPA CANAL MONED.DEFECTUOSA
6.-	PM01-0004662..... 0124644000100	CANAL HOPPER REBOSADERO
7.-	PM01-0004663..... 0124649000000	TAPA CANAL MONEDERO A CAJONES
8.-	PM01-0004660..... 0124624000000	CANAL MONEDERO A CAJONES
9.-	PM01-0004643..... 0124503000100	TAPA CANALES DELANTEROS
10.-	PM01-0004648..... 0124517000100	TAPA CANAL DELANTERO CAIDA MONEDA
11.-	PM01-0004630..... 0124412000100	CANAL DISTRIBUCION MONEDAS
12.-	PM01-0004637..... 0124492000000	TAPA CANALES TRASERO

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco

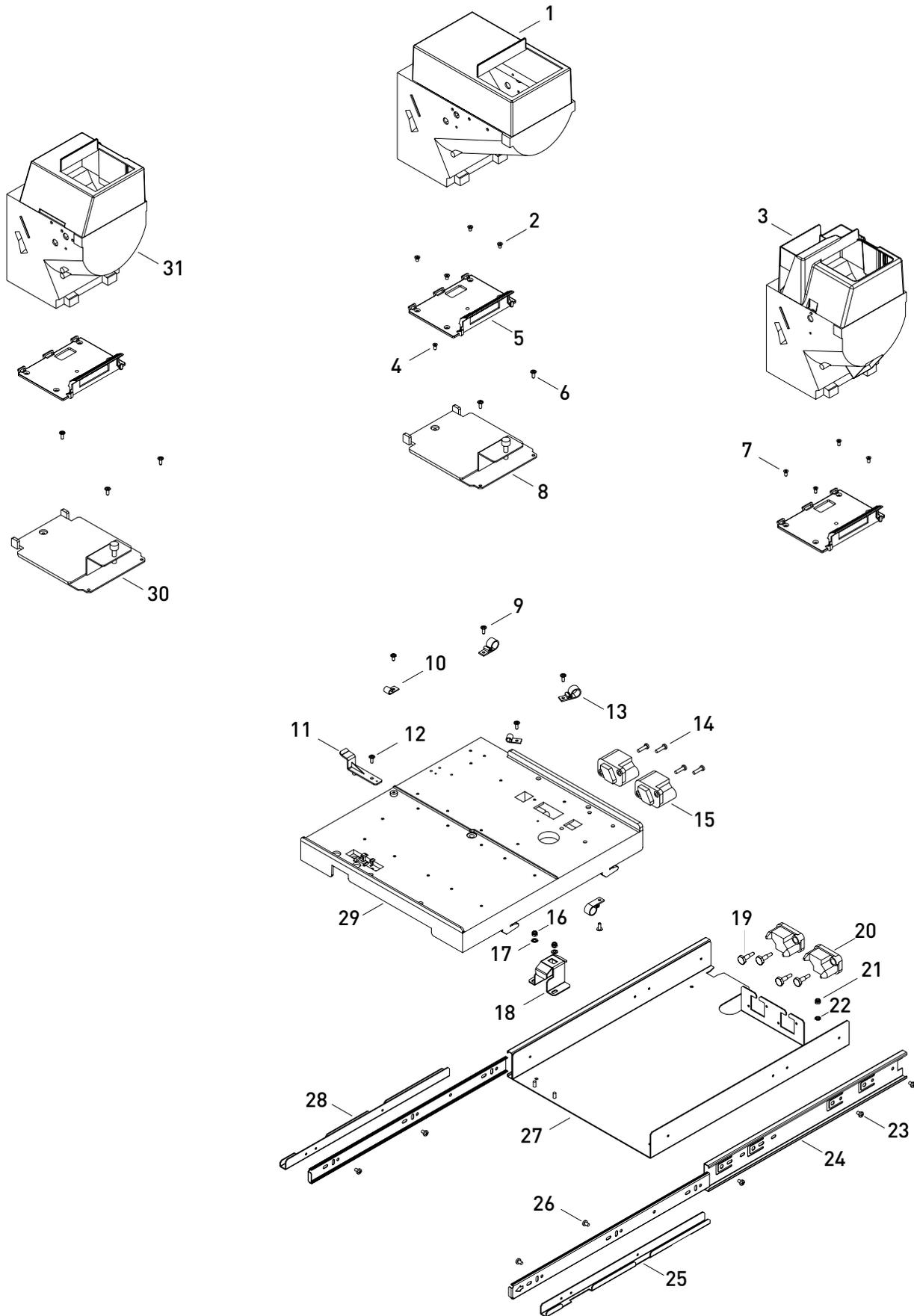




Nº	Referencia	Denominación
1.-	PM18-0000137..... 184075	BILL-HOPPER NV11+ INNOVATIVE
	PM18-0000149..... 184086	BILL+APIL+EMB NV+300UPA896RF-8
2.-	PM01-0005136.....0128686000200	BASE BILLETERO IT (RF16)
3.-	PM01-0005072.....0128354000100	SOPORTE BILLETERO IT (RF16)

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





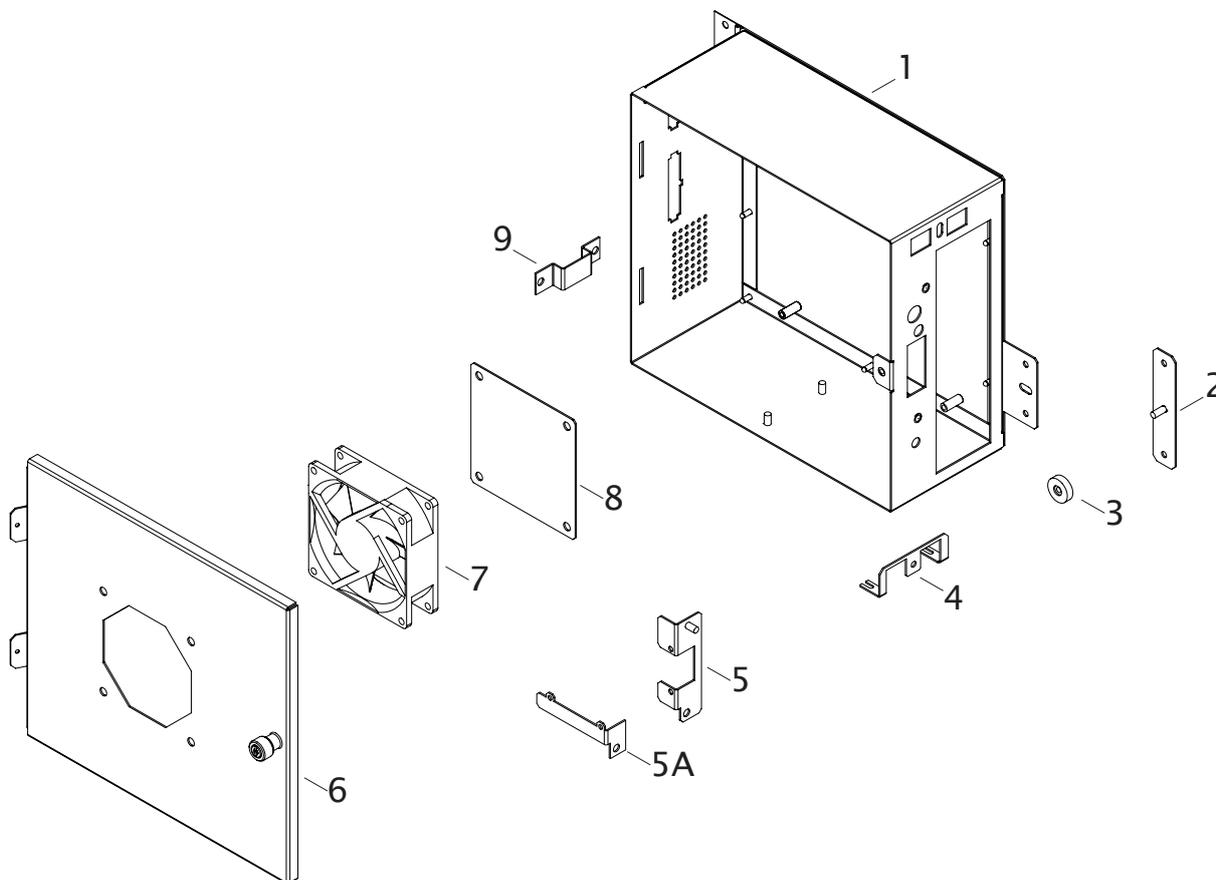
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



Nº	Referencia	Denominación
1.-	PM18-0000267.....	15973 CONJUNTO HOPPER 63004211 AZKOYEN
2.-	PM06-0000553.....	06965M4X6 TORN.R/METRICA AVELLANADO,PHILIPS
3.-	PM18-0000266.....	15972 CONJUNTO HOPPER 63004191 AZKOYEN
4.-	PM06-0000623.....	06CL82Z3,6X8 TOR.ROS.PLASTICO AVELLAN POZIDRIV
5.-	PM18-0000275.....	15991 11036721 BASE ANCLAJE RODE U
6.-	PM06-0000633.....	06CL89Z3,6X8 TOR.ROS.PLASTICO ALOM/ARANDE.POZI
7.-	PM06-0000623.....	06CL82Z3,6X8 TOR.ROS.PLASTICO AVELLAN POZIDRIV
8.-	PM18-0000276.....	15998 41207721 CTO BASC HOPP U-II TG200
9.-	PM06-0000633.....	06CL89Z3,6X8 TOR.ROS.PLASTICO ALOM/ARANDE.POZI
10.- ...	PM15-0000265.....	15718 GRAPA EXWHC-250 BK RICHCO (NEGRA)
11.- ...	PM01-0005159.....	0130010000106 GATILLO HOPPERS
12.- ...	PM06-0000633.....	06CL89Z3,6X8 TOR.ROS.PLASTICO ALOM/ARANDE.POZI
13.- ...	PM15-0000266.....	15719 GRAPA EXWHC2-500-01-BK,RICHCO,NEG
14.- ...	PM06-0000620.....	06CL81Z4,1X16 TOR.ROS.PLASTICO ALOMADO POZIDRIV
15.-		CONECTOR AMP
16.- ...	PM06-0000571.....	06985M4 TUERCA AUTOBLOCANTE M4 DIN985
17.- ...	PM06-0000596.....	06AL4 ARANDELA PLANA,LISA M4 DIN125.
18.- ...	PM01-0005155.....	0129987000100 ANCLAJE BANDEJA
19.- ...	PM01-0005548.....	0134391000022 TORNILLO CONECTOR HOPPER
20.-		CONECTOR AMP
21.- ...	PM06-0000571.....	06985M4 TUERCA AUTOBLOCANTE M4 DIN985
22.- ...	PM06-0000581.....	06AD4 ARANDELA DENTADA EXT. M4 DIN6798A
23.- ...	PM06-0000276.....	067981F3,5X6,5 TORN.CHAP.ALOMADO PHILIPS,PUNTA F
24.- ...	PM15-0000382.....	15916 GUIA DZ4501-0040(BEESLIDE-ACURID)
25.- ...	PM01-0008242.....	0130053000400 FIJACION DERECHA BANDEJA
26.- ...	PM06-0000276.....	067981F3,5X6,5 TORN.CHAP.ALOMADO PHILIPS,PUNTA F
27.- ...	PM01-0004792.....	0126151000700 SOP. GUIA BANDEJA HOPPER DES.45,6
28.- ...	PM01-0008241.....	0130052000400 FIJACION IZQUIERDA BANDEJA
29.- ...	PM01-0009153.....	010129953000501 BANDEJA HOPPERS
30.- ...	PM18-0000277.....	15999 41207711 CTO BASC HOPP U-II TM200
31.- ...	PM18-0000265.....	15971 CONJUNTO HOPPER 63004201 AZKOYEN

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



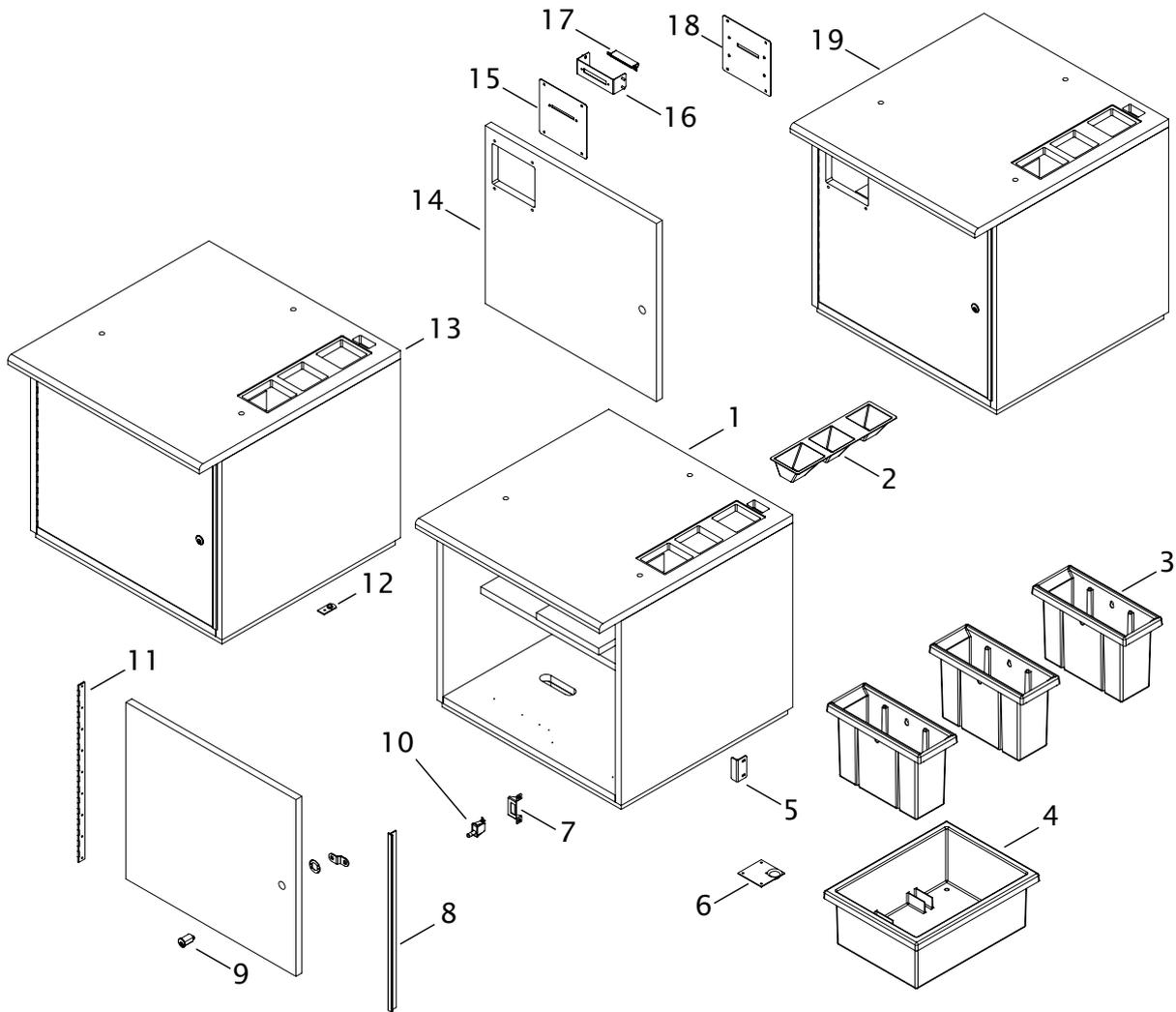


Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Nº	Referencia	Denominación
----	------------	--------------

- 1.- PM01-0008643.....0137639000400 RACK B AMD-G
- 2.- PM01-0004567.....0115656000000 FIJACION RACK ABATIBLE
- 3.- PM15-0000017..... 15024 RUEDA M4
- 4.- PM01-0008822.....0139358000200 ANCLAJE PLACA
- 5.- PM01-0005111.....0128599010100 SOP.CONCT. AUDIO PLACA CIGNUS G
- 5A.-... PM01-0004745.....0125394000100 SOPORTE PLACA AUDIO
- 6.- PM01-0004843.....0126745000100 TAPA RACK MINI ITX (B-B4)
- 7.- PM08-0000110..... 0817003B VENTILADOR 0817003 CABLES 30CM
- 8.- PM01-0004652.....0124533000200 REJILLA VENTILACION MINI-ITX
- 9.- PM01-0005956.....0137784000100 SOPORTE SATA DOM





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco

Nº	Referencia	Denominación
----	------------	--------------

- | | | |
|------|---------------------------------|-----------------------------------|
| 1.- | PM01-0008094.....020863000201 | PEANA RF16 |
| 2.- | PM01-0004661.....0124640000101 | CONDUCTO MONEDAS A CAJONES |
| 3.- | PM01-0004708.....0124828000001 | CAJON DE MONEDAS |
| 4.- | PM01-0004709.....0124849000001 | SOPORTE CAJONES |
| 5.- | PM01-0001758.....011064010300 | ESCUADRA CIERRE TRAMPILLA |
| 6.- | PM01-0001841.....016863000100 | PATA (MUEBLES DE MADERA) |
| 7.- | PM01-0008635.....0136264000100 | SOPORTE MICRO PUERTA |
| 8.- | PM15-0000100.....15176 | PERFIL RIGIDO 849,NEGRO (GRADELU) |
| 9.- | PM16-0000061.....1607029 | CERRADURA C.D. STS86050RF01313 |
| 10.- | PM08-0000007.....0801013 | INTERRUPT.CHERRY UF 69,TERM.4.8mm |
| 11.- | PM15-0000264.....15717 | BISAGRA PIANO 492x20x20 PAVONADA |
| | PM15-0000073.....151081 | BISAGRA PIANO 457x20x20 PAVONADA |
| 12.- | PM01-0001760.....011171000200 | SOPORTE TORN.FIJACION |
| 13.- | PM01-0008096.....020863020001 | MUEBLE PEANA RF-16 BAJA |
| 14.- | PM01-0008200.....020966000001 | PUERTA PARA IMPRESORA APS |
| 15.- | PM01-0007739.....0139433000011V | SOPORTE IMPRESORA APS CP290 |
| 16.- | PM01-0007740.....0139434000011V | FIJACION CHASIS IMPR. APS CP290 |
| 17.- | PM01-0007741.....0139435000011V | GUIA PAPEL IMPR. APS CP290 |
| 18.- | PM01-0007692.....0138711000011C | SOPORTE IMPRESORA APS KM 290 HRS |
| 19.- | PM01-0008095.....020863010001 | PEANA RF16 PARA IMPRESORA APS |





Nº	Referencia	Denominación
1.-	PM14-000062.....	141208 PULS.TRIANGULAR GPB3405AAHQAFBBM
2.-	1PM14-000088.....	141407 PULS.RECT.PEQ.GPB1240TAHQZBBBZ
3.-	PM14-000086.....	141405 PULS.CUAD.GRAN.GPB1270TAHQZBBBZ
PM10-0006379	ETIQUETA PULSADOR "COBRAR"
PM10-0006380	ETIQUETA PULSADOR "APUESTA"
PM10-0006383	ETIQ PULSADOR "CAMBIO DE JUEGO"
PM10-0006381	ETIQUETA PULSADOR "AUTO AVANCES"
PM10-0006382	ETIQUETA PULSADOR "BANCO"
PM10-0007338	ETIQ PULSADOR "PULSE/MENOR"
PM10-0007334	ETIQ PULSADOR "PULSE/AYUDA"
PM10-0007337	ETIQ PULSADOR "PULSE/MAYOR"
PM10-0006378	ETIQUETA PULSADOR "JUEGUE"
PM10-0007333	ETIQUETA "JUEGA 5 BONOS" TRIANG
PM10-0004908	ETIQUETA "JUEGA 10 BONOS" TRIANG.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



- PM13-0000035 F. SUP. JUGADA MAESTRA X5 500
- PM13-0000176 F. SUP. JUGADA MAESTRA 5C400€
- PM13-0000177 F. SUP. JUGADA MAESTRA -500
- PM13-0000178 F. SUP. JUGADA MAESTRA 5C250€
- PM13-0000179 F. SUP. JUGADA MAESTRA 5C200€
- PM13-0000180 F. SUP. JUGADA MAESTRA S600





PM13-0000181	F. SUP. JUGADA MAESTRA C2000
PM13-0000182	F. SUP. JUGADA MAESTRA
PM13-0000183	F. SUP. JUGADA MAESTRA C1000
PM13-0000184	F. SUP. JUGADA MAESTRA A1000
PM13-0000185	F. SUP JUGADA MAESTRA 3C240€
PM13-0000200	CINTA ROD. INF. JUGADA MAESTRA
PM13-0000201	CINTA ROD. INF. JUGADA MAESTRA
PM13-0000202	CINTA ROD. INF. JUGADA MAESTRA
PM13-0000196	F. INF. JUGADA MAESTRA RF16
PM13-0000215	F. INF. ZERO JUGADA MAESTRA
PM13-0000216	F. INF. JUGADA MAESTRA PLUS
PM13-0000217	F. INF. JUGADA MAESTRA SALÓN
PM13-0000218	F. INF. JUGADA MAESTRA 1 SALÓN
PM13-0000219	F. INF. JUGADA MAESTRA 1

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



Existen dos versiones del rodillo:

- Rodillo sencillo, únicamente con luces y tambor.
- Rodillo con cortina obturadora y display.

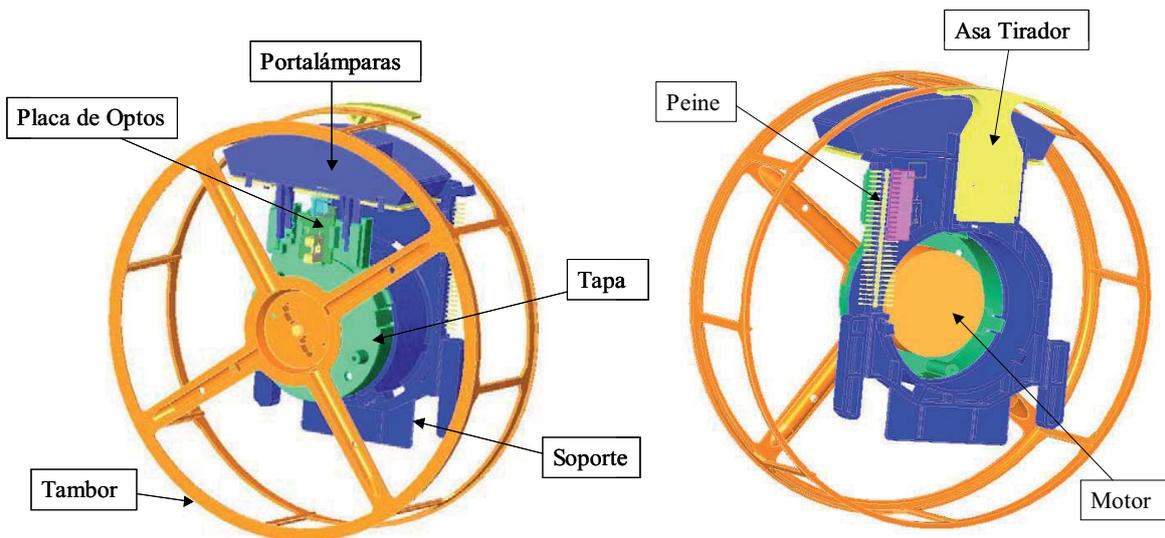
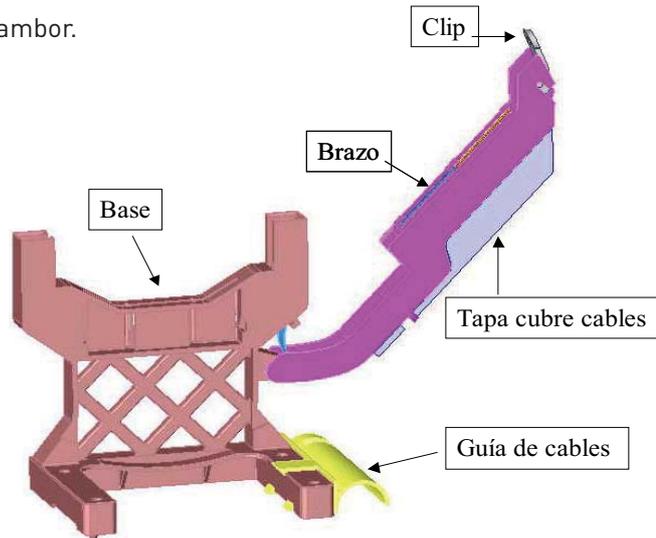
1.-DESCRIPCIÓN

RODILLO SENCILLO

Consta de dos partes:

♦ **Elementos fijos al panel de la máquina:**

♦ **Elementos extraíbles**



RODILLO CON CORTINA OBTURADORA

Se obtiene como adición de un módulo al Rodillo sencillo.

Contiene un plato giratorio, que al ser accionado en uno u otro sentido permite desplazar una cortina opaca, impidiendo o no la visión del cliente del conjunto de luces y displays, incrementando así las opciones del juego.

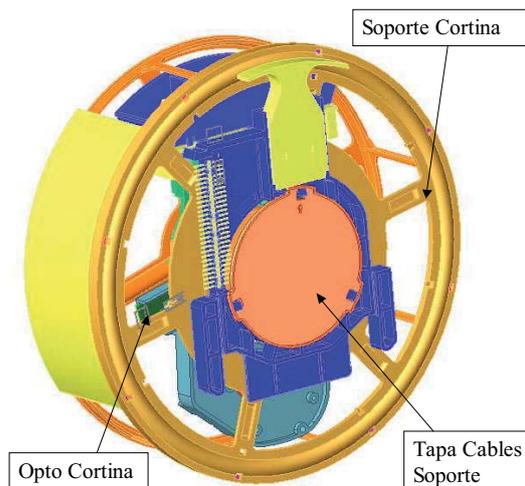
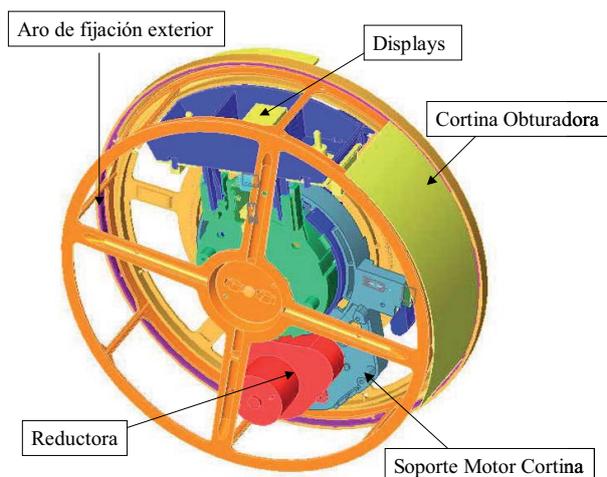
♦ **Elementos fijos al panel de la máquina:**

Tan solo se añade un segundo conector de 14 pines al brazo, con respecto al rodillo sencillo.



◆ Elementos extraíbles:

Con respecto al rodillo sencillo se añaden los siguientes elementos:



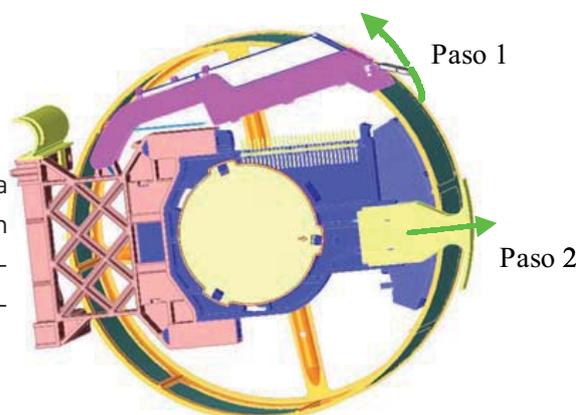
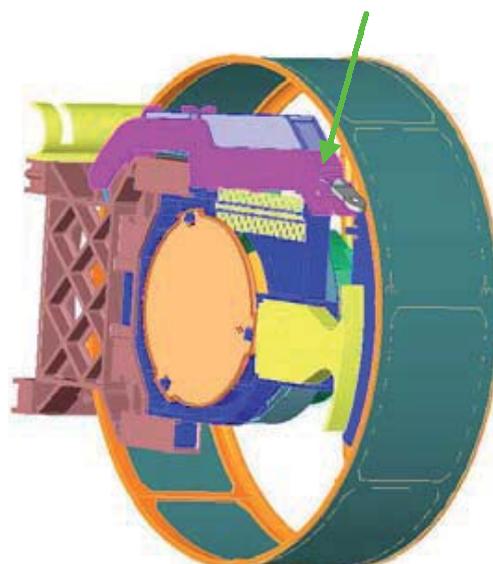
2.-MONTAJE DEL RODILLO EN LA BASE

2.1 INSTALACIÓN

Introducir los dos salientes del soporte en las guías de la base y empujar el «asa» hasta escuchar un «click», entonces sabremos que el soporte está en su posición. Una vez esté en su posición presionar el brazo según foto, el peine se introduce en los contactos del brazo y ahí presionar con fuerza hasta escuchar un «click». El rodillo quedará instalado y conectado.

2.2 EXTRACCIÓN DEL RODILLO

Empujar el «clip» hacia arriba (paso 1) según indica la figura, de esta forma se realiza la desconexión eléctrica, y deslizar hacia el exterior (paso 2) tirando del asa firmemente hasta sacar el conjunto soporte completo.



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



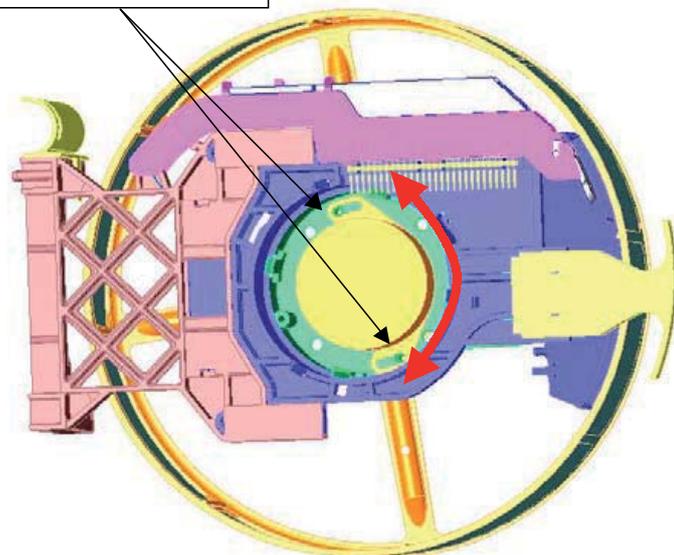
3.-AJUSTES DEL RODILLO

3.1 SINCRONISMO DEL TAMBOR

En caso de que la figura no quede centrada en la línea de premios, o bien que la ventana traslúcida no quede centrada sobre el display, impidiendo su correcta visión, es necesario realizar un ajuste de la sincronización del motor.

◊ Ejecutar el Test 9 de la máquina hasta colocar el rodillo correspondiente en situación de sincronización, esto es, la lengüeta del tambor debe quedar totalmente alineada entre las columnas del opto. Si la lengüeta queda por encima del opto, extraer el rodillo tal y como se ha indicado en procesos anteriores y proceder de la siguiente manera:

Tornillos de fijación del motor 48P



1. Retirar la Tapa Cables soporte.

2. Aflojar los dos tornillos de fijación del motor de 48P.

3. Mirando desde el lado en el que se ve el motor, girar este en sentido horario, gracias a la «ranura» de ajuste que el motor posee (ver figura). Seguirá más o menos en función del error observado al realizar el sincronismo.

4. Apretar los tornillos, colocar la tapa, instalar el rodillo, sincronizar estos y comprobar la posición del opto. Sino fuera correcta, repetir el proceso de ajuste descrito.

Si la lengüeta queda por debajo del opto, realizar los pasos indicados anteriormente, si bien en el paso 3 se debe girar el motor en sentido antihorario.

◊ Si al realizar el ajuste hubiera que girar el motor en un sentido y se hubiera alcanzado uno de los extremos de la «ranura» de ajuste, centrar el tornillo sobre el centro de la «ranura», montar el rodillo y sincronizar. De esta forma la máquina asignará una disposición de alimentación de bobinas del motor distinta a la anterior, permitiendo el ajuste, si fuera necesario.

3.2 AJUSTE DE LA CORTINA OBTURADORA

Si la cortina obturadora no para correctamente centrada es posible realizar un ajuste de la parada de la misma de unos 8°. Para ello es necesario aflojar el tornillo de fijación del soporte de cortina al soporte principal del rodillo y girar uno con respecto a otro según sea necesario. El tornillo de fijación puede instalarse en cualquiera de las tres posiciones posibles.



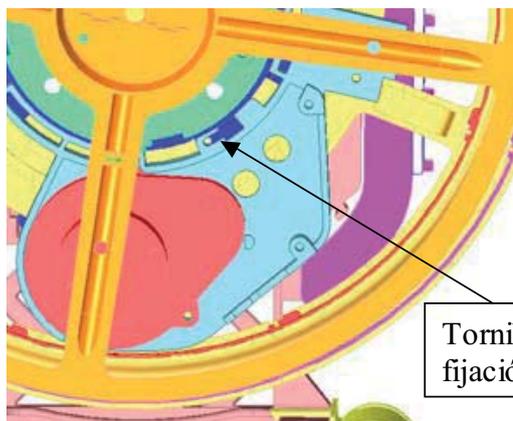


3.3 AJUSTE DE LA POSICIÓN DE LUCES

Es posible ajustar la posición relativa de las luces respecto de la línea de premios, mediante el giro del conjunto motor tambor 7 portalámparas.

Para ello es necesario retirar la Tapa Cables Soporte y acceder al tornillo antigiro.

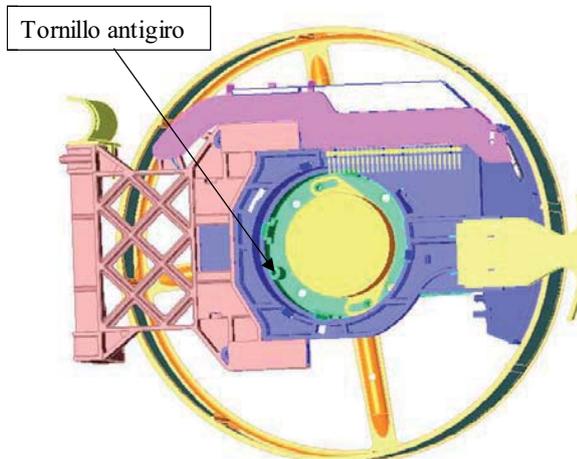
Girar, entonces, el conjunto hasta la posición deseada. Después apretar de nuevo el tornillo, asegurándose de que la arandela dentada queda por encima del aro de fijación del soporte. El sincronismo del motor no se pierde al realizar esta operación.



4.- TEST DE VERIFICACIÓN DEL ESTADO DE LOS RODILLOS

Test 2: Los rodillos giran hasta situar la cortina traslúcida frente a los displays. Se comprueba:

- Correcto sincronizado del rodillo. Si este no es correcto el display no aparece centrado en la ventana.
- Correcto funcionamiento de todos los displays de la máquina incluidos los del rodillo. Aparece una secuencia numérica descendente, para acabar con una combinación fija de dígitos que se mantiene durante unos segundos.



Test 9: Entre otras posibilidades se comprueba la correcta sincronización de los rodillos, inferiores o superiores, así como la parada en figuras iguales en los tres rodillos y su posición relativa a la línea de premios.

Test 12: Se verifica el correcto funcionamiento de la cortina. En los esta dos «UP» & «DOWN», se puede mover la cortina entre la posición de obturación o de cortina escondida.





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco

Problema	Posible causa	Solución
El tambor no gira	<ul style="list-style-type: none"> - Conector del brazo se ha salido. - Conector del motor al peine del soporte salido. - El peine que va insertado en el soporte se ha salido. 	<ul style="list-style-type: none"> - Retirar la tapa cables brazo y empujar el conector hasta reubicarlo bajo el gancho de fijación - Verificar la correcta posición de los conectores (Ver Fig. 1) - Volver a introducir. Si los clips de sujeción se hubiesen deteriorado, aplicar una mínima cantidad de adhesivo sobre el fondo del alojamiento antes de volver a insertar el peine.
El tambor vibra o gira de forma irregular	<ul style="list-style-type: none"> - Mala conexión eléctrica de alguna de las bobinas del motor. 	<ul style="list-style-type: none"> - Revisar las conexiones eléctricas y/o los terminales de engaste insertados por completo
El tambor no para	<ul style="list-style-type: none"> - Mala conexión eléctrica - Lengüeta del tambor no presente - Mala sincronización del motor 	<ul style="list-style-type: none"> - Revisar las conexiones eléctricas y/o los terminales de engaste insertados por completo - Insertar lengüeta - Aflojar los tornillos de fijación del motor y girar levemente el motor A continuación ajustar el sincronismo
La figuras no aparecen centradas correctamente en la línea de premios	<ul style="list-style-type: none"> - Sincronismo del motor incorrectamente ajustado 	<ul style="list-style-type: none"> - Ajustar sincronismo.
El display no aparece centrado en la ventana traslúcida del tambor	<ul style="list-style-type: none"> - Sincronismo del motor incorrectamente ajustado 	<ul style="list-style-type: none"> - Ajustar sincronismo.
Las luces no aparecen centradas respecto de la línea de premios	<ul style="list-style-type: none"> - Incorrecto ajuste del conjunto luces 	<ul style="list-style-type: none"> - Ajustar la posición correcta y fijar con tornillo antigiro
No se ilumina alguno o todos los leds	<ul style="list-style-type: none"> - Mala conexión eléctrica - Conector del brazo se ha salido 	<ul style="list-style-type: none"> - Verificar la correcta posición de los conectores. Ver Fig. 1 - Retirar la tapa cables brazo y empujar el conector hasta reubicarlo bajo el gancho de fijación





Problema	Posible causa	Solución
No se ilumina alguno o todos los leds	- El peine que va insertado en el soporte se ha salido	- Volver a introducir. Si los clips de sujeción se hubiesen deteriorado, aplicar una mínima cantidad de adhesivo sobre el fondo del alojamiento antes de volver a insertar el peine
Fallan segmentos en el Display	- Mala conexión eléctrica - Conector del brazo se ha salido - El peine que va insertado en el soporte se ha salido	- Verificar la correcta posición de los conectores. - Retirar la tapa cables brazo y empujar el conector hasta reubicarlo bajo el gancho de fijación - Volver a introducir. Si los clips de sujeción se hubiesen deteriorado, aplicar una mínima cantidad de adhesivo sobre el fondo del alojamiento antes de volver a insertar el peine
En la parada del tambor se observa una notable vibración	- Tornillos de sujeción de la base al panel flojos - Juntas tóricas de amortiguación fuera de su alojamiento	- Apretar - Desmontar el tambor y recolocar juntas tóricas
A l girar el tambor se escuchan ruidos	- El tambor roza con algún elemento estático	- Verificar que todas las tapas de cables (base, soporte y brazo) están correctamente montadas y que cumplen su función. - Verificar que todos los pines del Aro de Fijación de Cortina Exterior están introducidos - Es posible que alguna rebaba del perímetro del tambor roce levemente con el Aro de Fijación Exterior. Repasar con una cuchilla
Al tirar del asa el rodillo no sale	- No se ha desconectado el brazo	- Tirar del clip para desconectar el brazo. Si al ejercer una fuerza excesiva se hubiera desmontado el Asa, sacar el rodillo e insertar el Asa en sus guías, con el saliente entre los dos toques del soporte

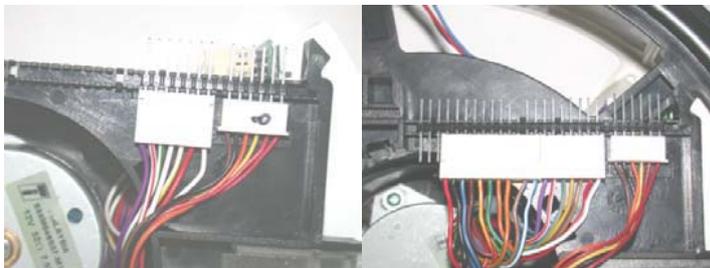
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco

Problema	Posible causa	Solución
No es posible girar el brazo para conectar este	- El soporte no se encuentra completamente introducido en la base	- Empujar el asa tirador hasta introducir el soporte por completo
Al conectar el brazo no se escucha <<click>>	- El brazo no alcanza su posición final	- Hacer una fuerza del orden de 6/7 kg.en sentido de cierre
La cortina no para centrada	- Mal ajuste de la parada	- Ajustar correctamente
La cortina no se mueve	- El reductor no recibe alimentación	- Verificar conectores eléctricos - Verificar que los cables de alimentación están correctamente soldados a los pines del motor
La cortina no para	- Conexión al opto defectuosa - Placa de Opto Sensor defectuosa	- Revisar conexiones - Cambiar placa de Optos
La cortina roza con el tambor	- La cortina se ha salido de los pines del soporte/ aro fijación - Se ha roto la fijación de la cortina	- Recolocar cortina - Cambiar cortina
La posición de la cortina es completamente errónea	- La cortina se ha insertado en una posición equivocada	- Desmontar e insertarla según se indica en la figura 2



Rodillo sin cortina

Rodillo con cortina

Figura 1

Posición relativa entre la cortina y la lengüeta de lectura del opto.

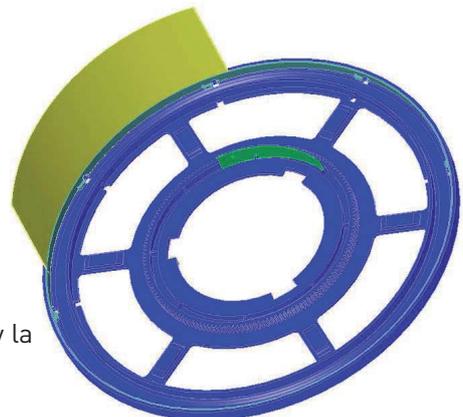


Figura 2





Mantenimiento periódico de la máquina

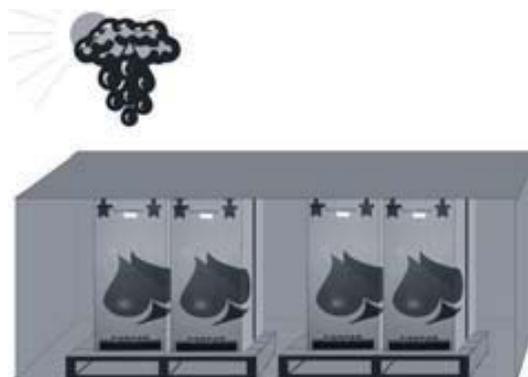
	DIARIO	SEMANAL	MENSUAL
LIMPIEZA	Exterior de la máquina.	General de interior de la máquina.	Optodetectores del selector de monedas, aceptador de billetes y mecanismo pagador "hopper", etc.
COMPROBAR	Contactos. Leds.	Ajuste del microinterruptor de salida de monedas del "hopper". Ajustes de la bobina de desvío al cajón y al "hopper".	Funcionamiento de todas las cerraduras en general. Estado de las diferentes placas de la máquina, reapretando sus circuitos integrados y sus conexiones

El aparato no debe limpiarse mediante un chorro de agua

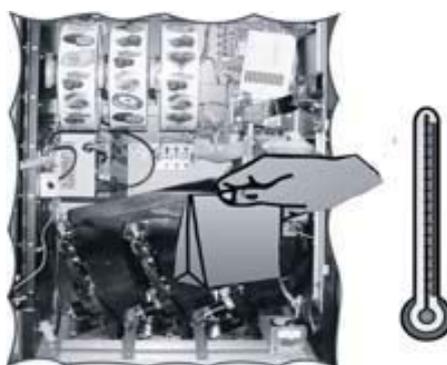
ALMACENAMIENTO

CONDICIONES DE ALMACENAMIENTO

Almacenar en un lugar protegido de la lluvia, radiación solar directa, y polvo excesivo.



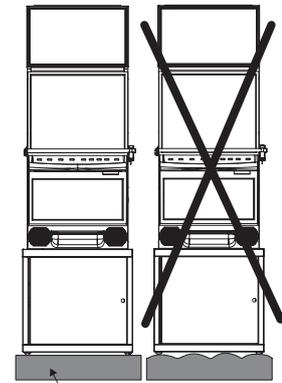
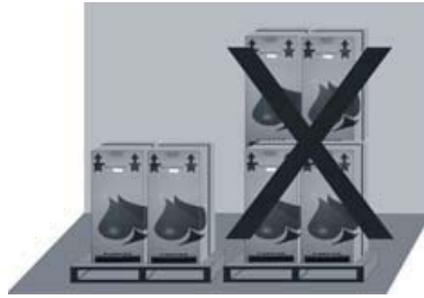
En caso de ambientes húmedos se debe situar en el interior del mueble principal de la máquina una o varias bolsas antihumedad.



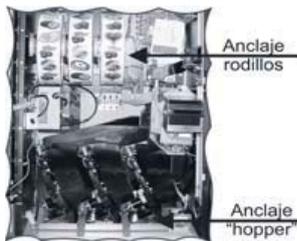
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



◇ La máquina se debe situar en posición vertical y nunca apilada.



-En el caso de almacenamiento sobre una superficie irregular, las máquinas deberán situarse sobre una base resistente y plana. Es conveniente, en cualquier caso, que la superficie sobre la que reposa la máquina esté separada del suelo al menos, 15 cm.

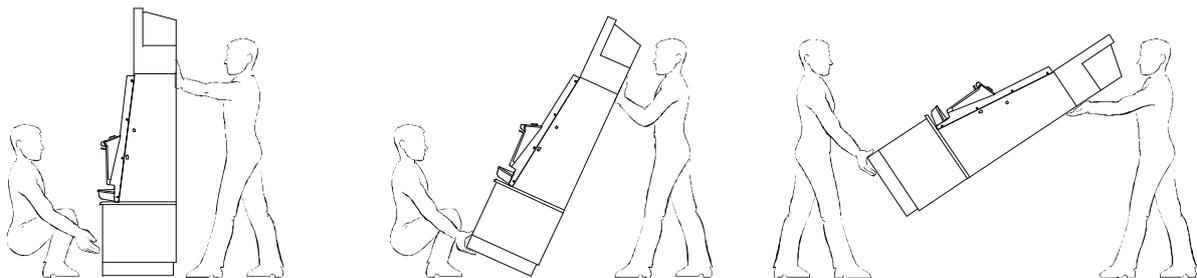


-Se deben fijar las partes móviles interiores de la máquina, para un almacenamiento prolongado. Fundamentalmente se debe comprobar que los rodillos y el "hopper" están correctamente situados en sus anclajes.



-Es recomendable proteger el exterior de la máquina para evitar golpes y deterioro del acabado.

SECUENCIA DE CÓMO TRANSPORTAR LA MÁQUINA



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco





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) impregnada 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

ADVERTENCIAS:

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.



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.



Figura 27. Limpieza Hopper U-II

ADVERTENCIAS:

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



Guía de Mantenimiento de NV11

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 – Recomendada una vez al mes (o cuando el lector lo necesite)

ATENCIÓN: NO UTILICE PRODUCTOS DE LIMPIEZA CON DISOLVENTES, ALCOHOLES, PRODUCTOS ABRASIVOS O PRODUCTOS PARA LA LIMPIEZA DE PLACAS PCB. ESTO PODRIA DAÑAR DE MANERA PERMANENTE EL LECTOR, SÓLO UTILIZAR AGUA Y JABÓN NEUTRO.

Para poder limpiar la parte interior del NV9USB debe desplazar 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, empapado 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.

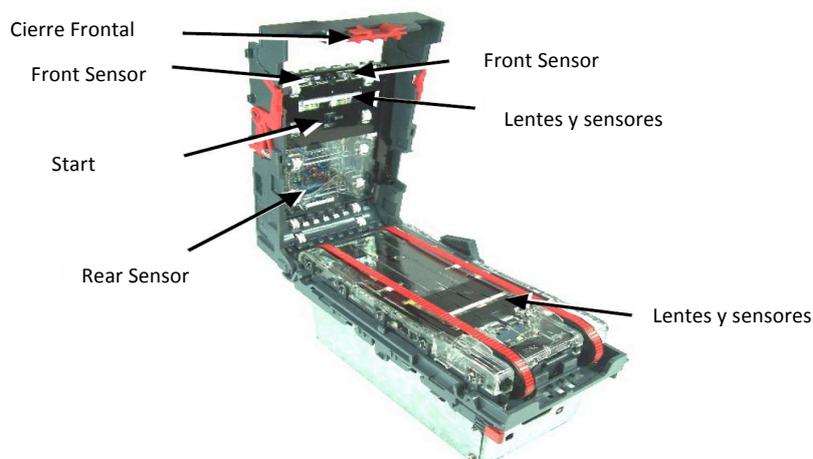


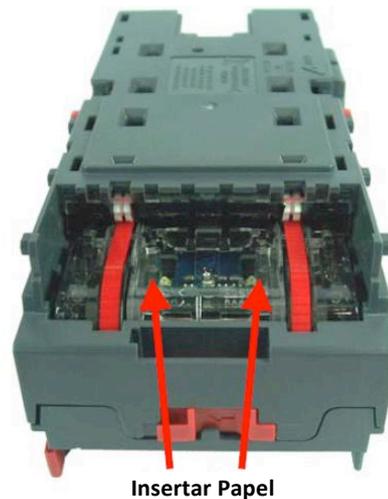
Figura 1: Partes significativas del NV9USB



ATENCIÓN: CUANDO LIMPIE EL FRONT SENSOR UTILICE UN PINCEL DE PELO FINO O UN TROZO DE ALGODÓN

Limpieza de cintas (a realizar cada 2 meses o cuando lo requieran)

- Asegurarse que el lector está encendido (con la alimentación conectada), habilitado (las luces del frontal deben estar encendidas)
- Quitar la boca
- 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.
- Utilizar un paño de algodón (que no deje hilo ni restos del tejido), empapado en agua con jabón. Presionar este paño contra las cintas, primero una hasta que se paren los motores y luego la otra.
- Repetir los apartados 3 y 4 hasta que las cintas se encuentren limpias y libres de cualquier residuo o suciedad.
- Repetir el paso 3 con un paño de algodón seco para eliminar cualquier líquido que haya podido quedar en las cintas.



Insertar Papel

Figura 2: Lugar por donde insertar el papel para poder limpiar las cintas

Limpieza de suciedad en el recorrido de los billetes y cambio de 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.

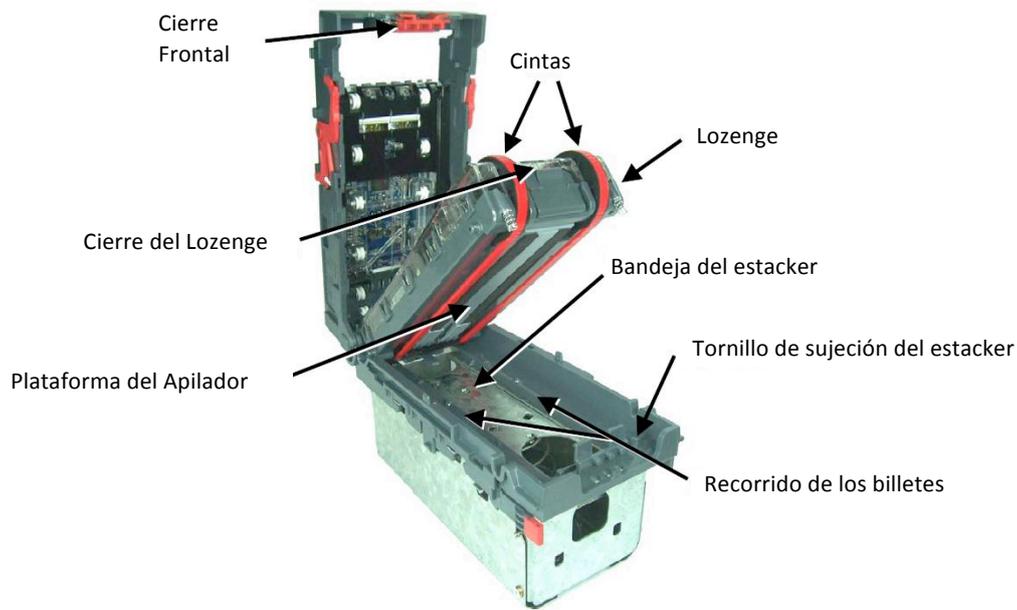


Figura 3: Situación de los elementos del NV9USB de los que tener un especial cuidado

Limpeza de restos de suciedad

- Examinar el recorrido de los billetes, lozenge y estacker para comprobar si existe suciedad o restos.
- Con cuidado limpiar las superficies del recorrido de los billetes y lozenge con un paño suave empapado 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 estacker se encuentran atascadas.

Cambio de cintas

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



NOTE FLOAT

El Note Float es un dispositivo que ya está diseñado para requerir un mantenimiento mínimo. Al trabajar como un esclavo del NV9USB, en caso de fallo grave del dispositivo, este podría seguir trabajando a la espera de la sustitución o reparación del Note Float.

Es necesario destacar que para poder incorporar el Note Float al NV11, han sido necesarios una serie de cambios en el NV9USB. Aparte de esos cambios hay partes que quedan ocultas por el Note Float, como podría ser el botón de la parte superior del NV9USB. Para sustituir este botón se ha añadido otro botón en la parte frontal del reciclador, que tiene las mismas funciones que el botón del NV9USB, y otras adicionales específicas del NV11.



En la tabla adjunta se muestran las funcionalidades del botón del NV11, detallando cuales son específicas del NV11 y cuales son compartidas por NV9USB y NV11.

Dispositivo	Acción	Función	Indicación
NV9USB y NV11	Mantener pulsado hasta que se ilumine la luz frontal	Entrar en modo programación	Los Leds frontales se iluminan y al soltar botón parpadean unos 5 segundos. Finalmente el dispositivo hace un reset.
NV9USB y NV11	Pulsar 2 veces	Indica protocolo actual en el dispositivo	Los Leds frontales del lector parpadean según unos códigos (ver tabla siguiente)
NV11	Mantener pulsado hasta que se ilumine y se apague la luz frontal	Reseteo del pagador todos los billetes se envían al estacker	
NV11	Pulsar 1 vez cuando el Led de status del pagador parpadea constantemente a 1seg.	Atasco liberado del pagador. Restar billete en el sistema	
NV9USB y NV11	Pulsar 1 vez el botón durante el funcionamiento normal.	Entrar en el modo de programación con tarjeta	Cuando se presione una vez el botón el frontal del NV9USB empezara a parpadear 1 vez por segundo



Si ejecutamos la acción de pulsar dos veces el botón para comprobar en que protocolo se encuentra el NV11, deberemos comparar el número de parpadeos que hace le frontal del NV11 con la tabla siguiente.

Protocolo	Numero de Pulsos del Frontal
SSP	1
Pulsos	2
MDB	3
ccTalk	6
SIO	7
Paralelo	8

Desatasco de billetes

Como hemos visto en el apartado anterior, el Note Float nos indicará que se encuentra en una situación de atasco porqué el LED frontal está parpadeando aproximadamente una vez por segundo. En este caso debemos seguir el procedimiento siguiente.

- Antes que nada tenemos que estar seguros que el NV11 ha sido desconectado de alimentación.
- Para sacar el Note Float es necesario desplazar hacia abajo las dos sujeciones que se pueden encontrar en los laterales del NV11, tal y como muestra la imagen a continuación.

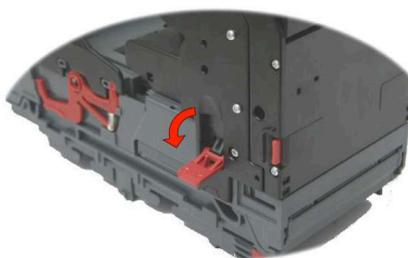


Figura 4: Sujeciones que unen el Note Float del NV9US

- Ahora el Note float ya ha sido liberado del NV9USB, debemos sujetarlo i tirar hacia arriba de el.
- Cuando tengamos separado el Note Float del NV9USB, si presionamos en los cierres rojos que se encuentran en los laterales, podremos abrir la trampilla trasera del Note Float y retirar el billete atascado.



Figura 5: Apertura de la compuerta del Note Float



- Una vez liberado el atasco del Note Float, podemos proceder a ensamblarlo otra vez en el NV9USB. Para ello realizaremos los mismos pasos que para quitar el pagador pero en sentido inverso.
- Una vez que hayamos montado el Note Float, podemos conectar otra vez alimentación.
- El LED frontal del Note Float continuará parpadeando hasta que no pulsemos una vez el botón del Note float. De esta manera informamos al dispositivo que hemos liberado el atasco y que un billete del interior del Note Float ha sido retirado.

Limpieza

Para realizar acciones de limpieza, hay que remarcar que debe hacerse con cautela, ya que una presión o fuerza indebida podría causar daños a las cintas y muelles del dispositivo. Esta operación de limpieza debería producirse cada 10.000 billetes insertados en el Note Float, aunque podría tener que reducirse debido a las condiciones del entorno.

Para realizar acciones de limpieza es necesario desmontar el Note Float del NV9USB, tal y como se ha indicado en el apartado siguiente. Una vez hecho esto podemos proceder a abrir la trampilla del Note Float. Para realizar todas las acciones de limpieza, debe hacerse sobre una superficie limpia y seca, y ha de usarse una brocha de pelo suave y un paño de tejido suave que no deje restos.

Para realizar la limpieza es necesario desensamblar el Note Float del NV9USB de la manera indicada en apartados anteriores. Una vez desmontado el Note Float, procedemos a abrir la compuerta pudiendo ver las cintas y sensores del Note Float. Con el pincel limpiar los sensores y Light pipe y desviador mostrados en las imágenes adjuntas

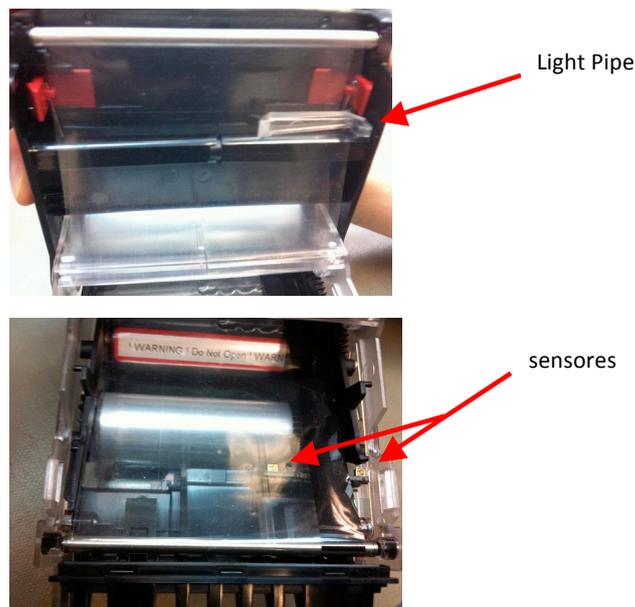


Figura 6: emplazamiento de Light pipe y sensores en el Note Float



Diagnóstico y Calibración

Para realizar el diagnóstico y calibración, es necesario tener instalado el software ITL Diagnostics, así como disponer de algún tipo de interfaz para poder comunicarse con el billettero (DA2, UTB100, CN392). También hay que tener en cuenta que es necesario que el NV11/NV9USB se encuentre en protocolo SSP.

Para poder cambiar de protocolo ccTalk a SSP mantenga pulsado el botón de la parte superior (en el caso del NV9USB) o el botón del frontal (en caso que sea un NV11), hasta que las luces del frontales se enciendan. En este momento deje de pulsar el botón. Verá que las luces frontales del NV11 comienzan a parpadear muy rápidamente y acto seguido el dispositivo se reiniciará. En este momento el NV11 se encuentra en protocolo SSP. Para volver a protocolo ccTalk debe hacer el mismo paso.

El proceso de diagnóstico y calibración solo realizará cuanto se observe un comportamiento anómalo del dispositivo o un descenso en la aceptación de los billetes. Si no se observa ninguna de estas dos cosas no es necesario realizar estos procedimientos. Hay que remarcar que este proceso de diagnóstico y calibración solo tiene efecto sobre el NV9USB.

Una vez conectado el billettero a alimentación y a un puerto USB del ordenador, realizamos a arrancar el programa ITL Diagnostics.

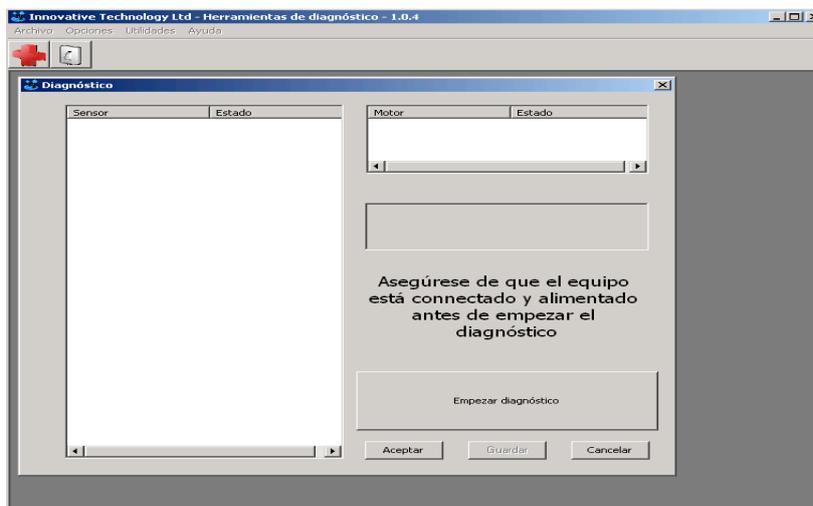


Figura 7: Página principal de ITLDiagnostics

El primer paso será comprobar que tenemos el puerto de comunicación con el billettero correctamente seleccionado. Para ello debemos ir a: *Opciones* → *Puerto Serie*. Dependiendo del interfaz que usemos, al lado del puerto nos aparecerá DA2 (si usamos un DA2), BV (si usamos el CN392) o Hopper (si usamos la UTB100)



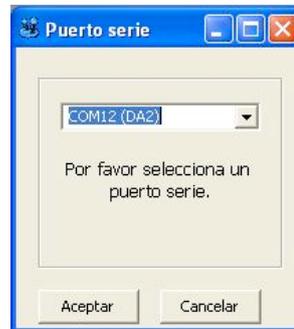


Figura 8: Selección del Puerto de comunicaciones

Una vez tengamos el puerto seleccionado, tenemos dos opciones, diagnóstico o Initialise. El primero sirve para detectar errores y el segundo para re-calibrar los valores de los sensores del billeteo.



Figura 9: Menú utilidades de ITL Diagnostics

Para que nos muestre la opción initialise, es necesario pedir al departamento técnico de Automated Transactions el archivo *INIT.cde*, que debe colocarse en el mismo directorio donde ha sido instalado el programa ITL Diagnostics (habitualmente en C:/Archivos de programa/ITLDiagnostics).

Diagnostico

Si seleccionamos la opción de Diagnóstico, nos aparecerá la pantalla mostrada en la imagen, en ella se irán descargando los datos del billeteo. Cuando el software acabe de descargar la información del billeteo, nos pedirá que introduzcamos el papel verde de calibración. Este papel deberá ser pedido a Automated Transactions, no será valido otro tipo de papel, ya que los valores de diagnóstico y calibración serán erróneos. Cuando ITLDiagnostics acabe de hacer la comprobación del billeteo, nos dará el veredicto, ACEPTADO o FALLA.

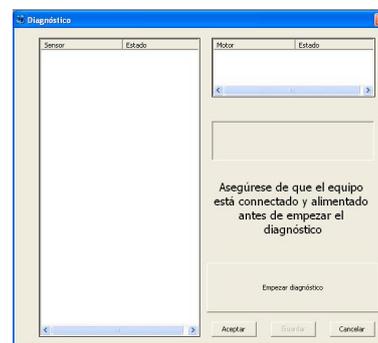


Figura10: Pantalla de Diagnóstico





Initialise

Cuando seleccionemos la opción Initialise, todo el proceso será mucho más directo. Arrancándose los motores justo después de pulsar el botón "Empezar". Justo en ese momento empieza el proceso de *calibración* de la unidad.

ES MUY IMPORTANTE NO DESCONECTAR I QUITAR LA ALIMENTACIÓN DURANTE EL PROCESO DE DIAGNÓSTICO O CALIBRACIÓN, YA QUE ESTO PRODUCIRIA DAÑOS EN EL DISPOSITIVO

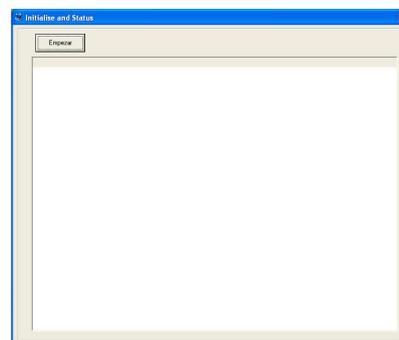


Figura 11: Pantalla de Initialise de ITL diagnostics



EXTENSIÓN DE GARANTÍA

GARANTÍA

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

RECREATIVOS FRANCO, S.A.U.
Pza DE CRONOS N° 4
28037 MADRID
CIF: A/28415594
Dpto. Servicio Post Venta
Teléf.: (34) 91 440 92 51
Correo electrónico: reparaciones@rfranco.com

Recreativos Franco, S.A.U garantiza este producto conforme a la ley 23/2003 del 10 de julio.

Extensión de garantía

Nuestro producto está garantizado por defecto de fabricación durante 6 meses desde la fecha de activación que será la que indica el boletín de instalación.

Sólo una copia del boletín de instalación se considera acreditativo de esta extensión de garantía y deberá ser adjuntada para cualquier reclamación.

Por extensión de garantía se entiende la sustitución o reparación del componente reconocido no conforme en la fabricación y provistos de la etiqueta identificativa.

Quedan excluidos de la garantía los daños ocasionados por: mal uso, mala instalación o no conforme con las recomendaciones de este **MANUAL DE SERVICIO TÉCNICO**.

Todo elemento no fungible que por cualquier circunstancia no esté provisto de la etiqueta de garantía no podrá acogerse a la presente garantía.

Ninguna persona está autorizada a modificar los términos de esta extensión de garantía o a extender otra, verbal o escrita, en nombre de Recreativos Franco





Declaración UE de Conformidad

Nosotros **RECREATIVOS FRANCO S.A.U.**

Domicilio: Plaza de Cronos, 4
28037 Madrid - ESPAÑA
Tel. 91 440 92 00

Declaramos que el siguiente aparato está fabricado conforme a las Directivas Europeas.

Descripción: MAQUINA RECREATIVA Y DE AZAR
Marca: RECREATIVOS FRANCO
Familia: RF16
Juego: **JUGADA MAESTRA**
JUGADA MAESTRA SALÓN
JUGADA MAESTRA SALÓN 2M
JUGADA MAESTRA ZERO
JUGADA MAESTRA +

Directiva de baja tensión 2014/35/UE.

Normas armonizadas aplicadas:

- UNE-EN 62233:2009
- UNE-EN 60335-1:2012
- UNE-EN 60335-2-82:2004+A1:2008

Directiva de Compatibilidad electromagnética 2014/30/UE.

Normas armonizadas aplicadas:

- UNE-EN 55014-1:2008 + ERR:2009 + A1:2009 + A2:2012
- UNE-EN 61000-3-2:2014
- UNE-EN 61000-3-3:2013
- UNE-EN 55014-2:1998 + A1:2002 + A2:2009
 - > UNE-EN 61000-4-2:2010 *
 - > UNE-EN 61000-4-3:2007 + A1:2008 + A2:2011
 - > UNE-EN 61000-4-4:2013
 - > UNE-EN 61000-4-5:2015
 - > UNE-EN 61000-4-6:2014
 - > UNE-EN 61000-4-11:2005

Directiva de RoHS 2011/65/UE.

Firmado en Madrid 25 de Septiembre de 2017

Jesús Franco Muñoz
Administrador Único

