MANUAL TÉCNICO CE



En este manual se describe el funcionamiento y adaptaciones específicas del modelo BINGO 7 DELUXE, BINGO 7 DELUXE 400, BINGO 7 DELUXE 500 y BINGO 7 DELUXE 1000.

,					
				_	_
	n	$\boldsymbol{\alpha}$	ı	~	n
	n	u		L	C

1	Instalación	
1.1	Precauciones de instalación y mantenimiento	3
1.2	Montaje de la máquina	
1.3	Puesta en marcha	7
2	Características generales	
2.1	Características técnicas	8
3	Operación	
3.1	Sistema de créditos	9
3.2	Descripción del juego	10
3.3	Selección de configuraciones	12
3.4	Diagrama de monedas	15
3.5	Configuración de Leds	16
	Inicialización	
	Descarga	
	Modalidades especiales de juego	
	Diagrama de estados	
3 10	. 5	
0.10	Pago manual	23

4	iesi	
4.1	1 Como entrar en modo Test	. 24
4.2	2 Como salir del modo Test	. 24
4.3	B Desarrollo del Test	. 25
5	Contadores	
	l Electromecánicos	
	2 Electrónicos	
5.3	3 Seguridad	60
6	Fueras de servicio	
6.1	1 Descripción	. 64
6.2	2 Lista de fueras de servicio	. 65
	Ajustes	
	1 Monitor TFT	
7.2	2 Hoppers CCTalk	71
8	Distribución componentes	
Ca	artas electrónicas	72
Co	nexionado General	. 83
Dia	agrama de bloques	. 84

UNIDESA

UNIVERSAL DE DESARROLLOS ELECTRÓNICOS S.A. Vendrell, 67. 08227 TERRASSA Barcelona España Tel. 93 739 66 69 Fax 93 739 68 51

www.unidesa.com









Realización : Febrero 2013 Edición: 1031.21302

UNIDESA, se reserva el derecho a modificar el producto y esta publicación en base a mejorar las prestaciones y su servicio.

© UNIVERSAL DE DESARROLLOS ELECTRÓNICOS S.A. 2.013

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



ATENCIÓN NO INSTALE NI PONGA EN SERVICIO LA MÁQUINA SIN HABER LEIDO Y APLICADO EL CONTENIDO DE ESTAS PRECAUCIONES DE INSTALACIÓN.

1.1 Precauciones de instalación y mantenimiento

Desembalaje

Antes de desembalar es necesario realizar una inspección visual externa del estado en que se encuentra el embalaje.

Si el embalaje presenta signos de malos tratos, deformaciones u otros defectos deberá prestarse especial atención al estado interno del producto.

Los restos del embalaje deberán depositarse en las zonas o contenedores definidos, al objeto de no perjudicar al medio ambiente .

Es necesario prestar atención a los accesorios de instalación para no perderlos con los restos de embalaje.

Transporte

El transporte de la máquina, con independencia de si está embalada o desembalada, siempre deberá realizarse estando ésta en posición vertical. El transporte en posición inclinada u horizontal no es recomendable.

Las asas y las pequeñas ruedas situadas en la parte posterior permiten a los operarios trasladar la máquina con una cierta comodidad en el entorno de la zona de instalación. En estas condiciones, en caso de estar en el proceso de instalación, es necesario prestar atención que no se produzca una tensión innecesaria al cable de red.

Al finalizar la instalación la máquina quedará en estado estacionario, mediante la instrucción de fijación de la máquina. Consultar «1.2 Instrucciones para la fijación de la máquina».





Características de la zona para ubicar la máquina

Esta máquina no está diseñada para operar bajo intemperie, polvo o humedad ni bajo focos de radiación infrarroja u otros sistemas de emisión de energía calorífica.

Para operar, la máquina necesita una toma de corriente, las características a cumplir por dicha toma se describen en al apartado «*Requisitos de la red de alimentación del equipo*».

La máquina debe ser instalada sobre una superficie lisa y horizontal, con el suficiente espacio para que el usuario pueda sentirse cómodo en las condiciones de juego.

Requisitos de la red de alimentación del equipo

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

La máquina es de CLASE I, requiere que la instalación externa esté de acuerdo con los valores indicados en la placa de características y además incorpore los siguientes elementos de protección:

- Un disyuntor magnetotérmico de 10 amperios, para el supuesto caso de existir una sobreintensidad que supere el mencionado valor.
- Un disyuntor diferencial ajustado a una corriente de 30mA.

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



Antes de desconectar la máquina de la toma de red se debe comprobar que el interruptor principal esté en posición abierto (0).

La máquina deberá estar instalada de tal modo que el lateral cercano a la zona de entrada de la red esté libre de obstáculos que impidan el acceso a dicha zona.

Puesta en servicio del equipo

La primera puesta de la máquina en conexión a la red de energía y en las posibles reinstalaciones de la misma, mediante el interruptor de red a posición (I), deberán ser realizadas por una persona técnica y leer todos los apartados que afectan a la seguridad. Las posteriores conexiones, por considerarse operaciones de rutina, las puede realizar cualquier persona del tipo usuario o de mantenimiento.





Limpieza de la máquina

Para su limpieza externa se utilizará un paño húmedo, que no gotee, y deberá evitarse la utilización de substancias disolventes y corrosivas. La tela o gamuza utilizada no será abrasiva para evitar el rayado de las superficies decorativas.

Al realizar la operación de limpieza es necesario revisar que las partes de ventilación no estén obstruidas.

Residuos de aparatos eléctricos y electrónicos (RAEE)

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

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

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



Recambios

La sustitución de cualquier componente deberá ser original, suministrado por el Servicio Técnico Oficial de **UNIDESA**

Precauciones

Es necesario cuidar las precauciones de instalación y de mantenimiento definidas en los apartados anteriores. UNIDESA no se responsabiliza de las consecuencias derivadas por el incumplimiento en las precauciones antes descritas, ni de posibles modificaciones no autorizadas por el fabricante, ni del posible uso inadecuado del producto.

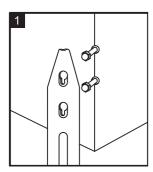


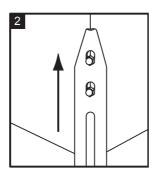


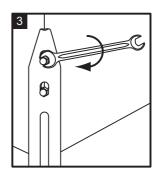
1.2 Montaje de la máquina

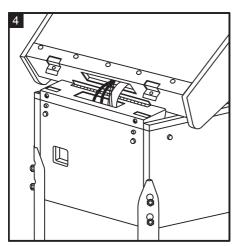
Procedimiento para el montaje de la máquina :

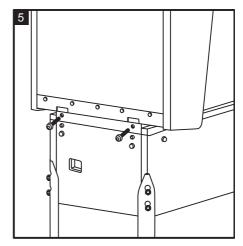
- 1 Colocar el pie en los tornillos laterales del mueble.
- 2 Desplazar el pie hacia arriba, hasta que entre en el coliso.
- 3 Fijar los tornillos mediante una llave fija del número 14.
- 4 Colocar la cabina en posición vertical.
- 5 Fijar la cabina al mueble mediante los tornillos suministrados, utilizar una llave allen del número 4.









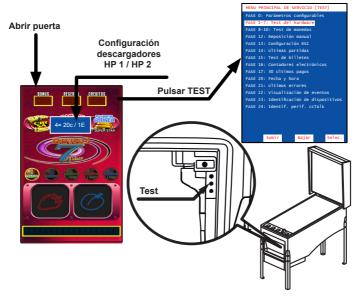




1.3 Puesta en marcha de la máquina

Antes de conectar la máquina es necesario realizar las siguientes operaciones:

- 1 Cumplir los apartados «1.1 Precauciones de instalación y mantenimiento» y «1.2 Instrucciones para la fijación de la máquina».
- 2 Abrir la puerta de la máquina mediante la llave correspondiente, situada en la bandeja recogemonedas, y realizar una inspección visual del interior para comprobar que todos los componentes y conectores están correctamente fijados y conectados.
- 3 Colocar los microinterruptores de la carta control de acuerdo con el porcentaje y configuración elegida, para ello consultar la tabla de «Selección de configuraciones» en función de la legislación propia de la Comunidad en que se instala la máquina.
- 4 Retirar el cable de conexión, situado en el cajón de recaudación, y conectarlo entre la base de red de la máquina y la toma de enchufe de red del edificio. A continuación activar el interruptor de red para poner la máquina en marcha.
- Activar el interruptor «**Test**», situado en el interior de la máquina, y acceder a visualizar la **Fase 1 Test lámparas** y la **Fase 2 Test micros**, para comprobar que tanto los LEDS como los microinterruptores de los distintos dispositivos funcionan correctamente. (Ver apartado «**4 Test**»).
- Realizar la carga inicial de los hoppers. Si se desea controlar las monedas teóricas en hopper, acceder a la Fase 12 Test reposición manual. (Ver apartado «4 Test»).
- 7 Desactivar el interruptor «Test» y cerrar la puerta. La máquina queda operativa en espera de introducción de monedas.



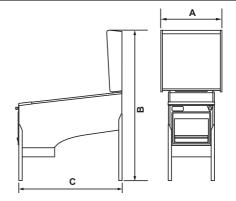




2.1 Características técnicas

Mueble tipo PB

Dimensiones			
Α	740 mm.		
В	1.830 mm.		
С	1.250 mm.		
PESO	144 Kg.		



Valores eléctricos

Alimentación entrada de red						
V A Hz						
230	0,5	50				

Entrada de créditos

Tipo	Marca	Alimentación	Aceptación
Selector de monedas	Azkoyen	12 Vdc	0,10 / 0,20 / 0,50 / 1 y 2 €
Lector de billetes	IT	12 Vdc	5 / 10 y 20 €

Sistema de	pago		Capacidad máxima aproximada		
Tipo	Marca Alimentación		Monedas	HP 1	HP 2
	AZKOYEN	12 Vdc.	0,10€	1200	1800
RODE "U2" CCTALK			0,20 €	900	1250
			0,50 €	750	1050
			1€	900	1150
			2€	650	950

Dispositivos de juego

Tipo	Marca	V	Tamaño	Resolución	Señal Vídeo
LCD TFT	KONTRON / TOVIS	12 Vdc	15" 16:9	VGA	RGB
Tablero	Unidesa		25 agujeros		





3.1 Sistema de créditos

El coste de la partida simple es de un crédito, de valor 0,20 euros. La máquina permite la realización de un número de partidas simultáneas que depende de la versión instalada.

Se pueden introducir monedas de 10, 20 y 50 céntimos, y de 1 y 2 euros, acumulándose en el contador de créditos hasta un máximo de 25 o 50 unidades. Si la primera moneda es de valor facial superior al precio de la partida, el usuario puede acumular las jugadas correspondientes, iniciando voluntariamente la partida con el pulsador de "Juego/Acumular", u obtener una sola partida simple y el cambio correspondiente en caso contrario.

La máquina dispone de la opción de anular la entrega de cambio, debiéndose disponer para ello el microinterruptor B(4) en posición "on", siempre y cuando esta opción esté autorizada en la jurisdicción autonómica que corresponda.

Si debido a la introducción de un número impar de monedas de 10 y/o 50 céntimos queda un resto de 10 céntimos en el contador de créditos, el usuario siempre puede completar este resto con otra moneda de 10 ó 50 céntimos, disponiendo de 10 segundos para ello. En caso contrario, se procede con una de las dos opciones siguientes, lo cual permite adaptar la operativa al procedimiento adecuado en cada jurisdicción autonómica:

- a) Con el microinterruptor -A(6)- en posición "off" se produce la devolución automática del resto de 10 céntimos. Si la máquina no dispusiera de un pagador de esta denominación, en este modo de funcionamiento se inhibiría la entrada de monedas de 10 y 50 céntimos quedando éstas restringidas a las de 20 céntimos, 1 y 2 euros.
- b) Con el microinterruptor -A(6)- en posición "on" se activa el procedimiento de cancelación del resto. Por medio de este procedimiento se convierte el crédito parcial a una unidad entera o a cero con una probabilidad exacta del 50% para cada caso, al objeto de que estadísticamente no se produzca pérdida ni ganancia para el usuario.

El dinero introducido cuando el contador de créditos ha llegado al máximo configurado se contabiliza en el contador de reserva, el cual permite su traspaso a créditos, con el mismo límite de 25 o 50 unidades (según configuración) y sólo cuando no se dispone de suficientes créditos para el juego, accionando el pulsador "Acumular", o bien su reintegro inmediato accionando el pulsador "Cobrar" en cualquier momento, acción que también se produce automáticamente antes de que transcurran 10 segundos sin accionar uno de los dos pulsadores.

La máquina dispone de un dispositivo capaz de aceptar billetes. Los billetes aceptados pueden elegirse de manera selectiva para adaptarse a los valores permitidos en cada jurisdicción autonómica, siendo seleccionables los billetes de 5, 10, 20 y 50 euros. Los billetes sólo se admiten si la máquina no tiene créditos y producen la acumulación en el contador de créditos, con el eventual resto en el contador de reserva. Opcionalmente el dispositivo puede incorporar un módulo para el pago de billetes.





3.2 Descripción del juego JUEGO BÁSICO

El dispositivo de juego básico está constituido por un monitor de vídeo en el que se simula dos visores de imágenes luminosas, que evolucionan y se detienen automáticamente, con premio si la combinación resultante coincide con alguna del plan de ganancias activado.

Las figuras que forman el plan de ganancias son: manzana, siete, campana, fresa, pera, ciruela y cereza. Los premios se consiguen con dos figuras iguales. Si la partida no es premiada, se van activando secuencialmente los paneles del frontal que se utilizarán para el juego de Bingo.

Se puede continuar voluntariamente cualquier partida sin premio de figuras con el juego de Bingo, salvo si ya se han activado todos los paneles o se cambia de modalidad de partida, en cuyo caso el juego de Bingo se inicia automáticamente.

JUEGO DEL BINGO

ya como "Cartón Extra".

El juego utiliza un tablero inclinado, con 25 agujeros numerados del 1 al 25 asociados a los que se representan en siete paneles o cartones en forma de matriz de 5 filas y 5 columnas.

El juego consiste en el lanzamiento de cinco bolas, iluminando los números de los cartones activos en correspondencia con las casillas del tablero en las que van cayendo las bolas, finalizando con el pago de todas las combinaciones premiadas hasta hasta el máximo que corresponda al plan de ganancias del modelo y la apuesta a la que se esté jugando. Si el usuario mueve la máquina de forma excesiva, se activa el mecanismo de detección de "Falta" y se finaliza la partida sin premio. La activación secuencial del Bingo se inicia con el primer cartón, y prosigue con el segundo, el tercero, las diagonales de los cartones 1º, 2º y 3º, el cuarto cartón, el quinto, el sexto, las diagonales de los cartones 4º, 5º y 6º y, finalmente, el cartón séptimo si éste no ha sido activado

La activación de diagonales es de dos cartones en el modo de juego con créditos y de tres si se utiliza el modo de juego con gasto de bonos. Asimismo, el cartón séptimo se activa sin diagonales en las partidas sin bonos y con diagonales en las partidas que utilizan bonos.

Los Especiales sólo se pueden conseguir por medio de las figuras del juego básico, con la "Manzana", "Siete" y "Campana" respectivamente, y son los siguientes:

- a) "Súper Línea" ocasiona que las combinaciones obtenidas en la 4ª fila horizontal del cartón que se activa suban un nivel en el plan de ganancias.
- b) "Cartón Extra" activa el cartón séptimo.
- c) "Súper Corner" ocasiona que las combinaciones de números de las cuatro esquinas (Corner) y la de los cinco números centrales (Star) suban un nivel en el plan de ganancias. A la vez que se activa este Especial se puede obtener el Número Mágico, consistente en la iluminación del número central del cartón correspondiente.

JUEGO DEL DOBLA-BONOS

En las partidas premiadas con combinación de dos cerezas, ciruelas, peras o fresas, o bien en partidas con premio en el juego de Bingo inferior al máximo, y si el contador de bonos está por debajo del máximo permitido en el modelo, se ofrece la opción de entrar voluntariamente en un juego adicional de riesgo, ofrecido en fracciones no superiores a 4 euros en partida simple y 8 euros en partida múltiple. Si se gana se dobla el premio y se puede continuar; si se pierde se obtiene por sorteo un número variable de bonos que se acumulan en un contador identificado como "Bonus".



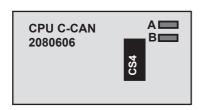
Cuadro de Modelos

VERSIÓN	Nº MAX. BONOS	NIVEL APUESTA / PRÉMIO MÁXIMO				
CAA	120	1 Cr / 80€	3 Cr / 240 €	1 Cr + 1 B. / 80 €	2 Cr + 2 B. / 160 €	3Cr + 3 B / 240 €
LRA	200	1 Cr / 80€	5 Cr / 400 €	1 Cr + 1 B. / 80 €	3 Cr + 3 B. / 240 €	5Cr + 5 B / 400 €
EUS	160	1 Cr / 100€	4 Cr / 500 €	1 Cr + 1 B. / 100 €	2 Cr + 2 B. / 200 €	4Cr + 4 B / 500 €
AND	200	1 Cr / 200€	5 Cr / 1000 €	1 Cr + 1 B. / 200 €	3 Cr + 3 B. / 600 €	5Cr + 5 B / 1000 €



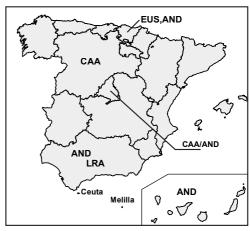
3.3 Selección de configuraciones

La máquina dispone de un sistema de configuración compuesto por dos grupos de 8 microinterruptores cada uno, situados en la carta CPU.



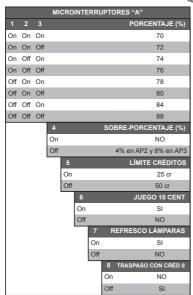
VERSIÓN	PREMIO MÁXIMO	DESTINO
CAA	240€	BAR
LRA	400€	BAR
EUS	500€	BAR
AND	1.000€	SALÓN

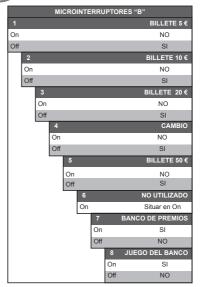
comunidad.



Nota :Los microinterruptores A5, A6, B1, B2, B3, B4 y B5 están configurados de acuerdo con el Reglamento vigente de la Comunidad Autónoma en la que se instale la máquina. Se incluye en la máquina una etiqueta adhesiva en que se especifica la configuración de microinterruptores necesaria para que se cumpla la normativa especifica de cada

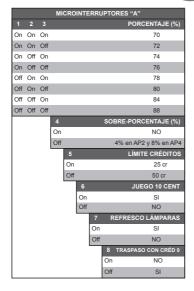


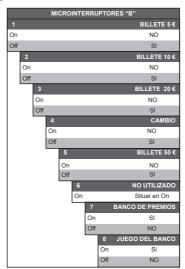




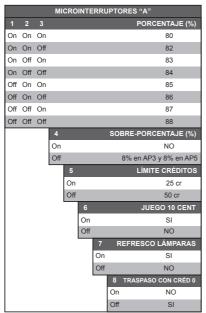


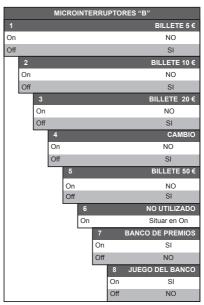








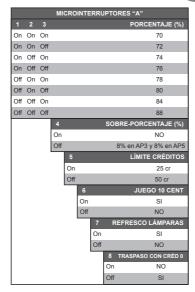


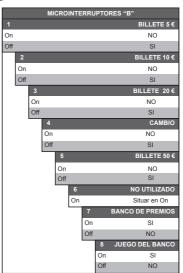














3.4 Diagrama de monedas

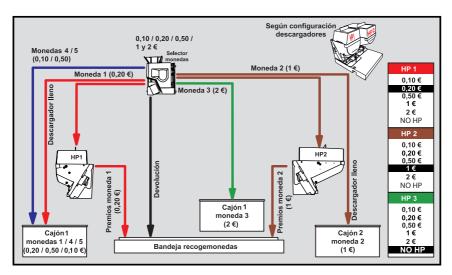


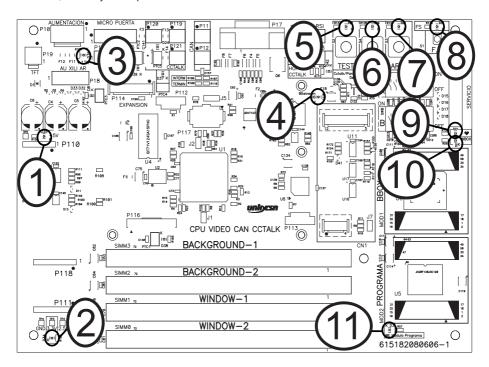
Diagrama de monedas según la configuración de parámetros :

HP1 = 20c, HP2 = 1€ y DESVCAJ = NORMAL.



3.5 Configuración de Leds

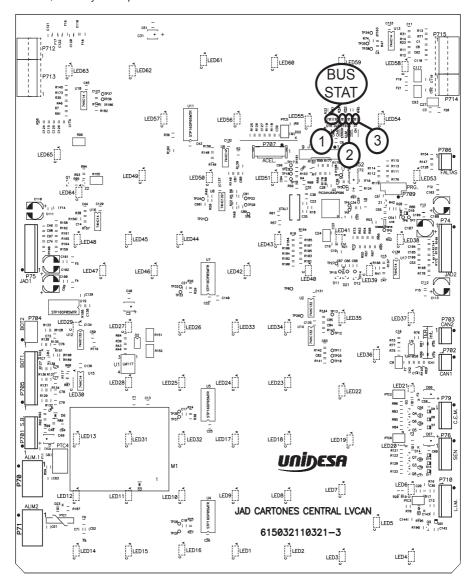
Situación, estado y descripción de los Leds situados en la Carta CPU.



Número	Nombre	Estado en juego	Descripción	
1	5 V	On	La CPU genera correctamente 5 V.	
2	3,3 V	On	La CPU genera correctamente 3,3 V.	
3	12 V	On	A la CPU le llegan 12 V.	
4	Carga BGA	Off	Solo se enciende 1 segundo al arrancar la máquina.	
5	Test	Off	Se enciende al entrar en modo Test.	
6	Descarga	Off	Se enciende al entrar en modo de Descarga.	
7	Arranque	Off	Sólo se enciende mientras se pulse Arranque.	
8	Fuera de Servicio	Off	Se enciende si la máquina se encuentra Fuera de Servicio.	
9	BBOX	On-Off	El estado normal es intermitente.	
10	WBOX	On	Indica que la memória RAM está habilitada.	
11	WE	Off	Indica que la memória Flash está protegida contra escritura.	



Situación, estado y descripción de los Leds situados en la Carta JAD Cartones Central.

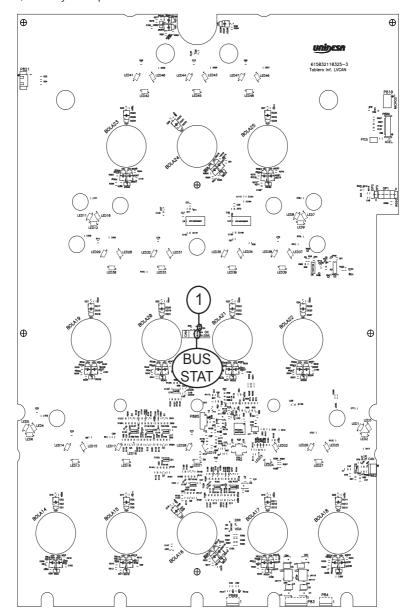


Número	Nombre	Estado en juego	Descripción
1	Error Ilum	Off	Indica errores en los drivers de lluminación
2	Vida	On	Se generan correctamente 5 V y 3,3 V.
3	ON	On	A la carta le llegan 12 V.





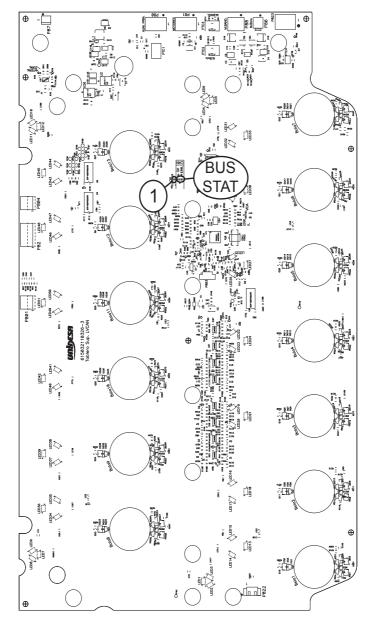
Situación, estado y descripción de los Leds situados en la Carta Tablero inferior.



Número	Nombre	Estado en juego	Descripción
1	ON	On	A la carta le llegan 12 V.



Situación, estado y descripción de los Leds situados en la Carta Tablero superior.



Número	Nombre	Estado en juego	Descripción
1	ON	On	A la carta le llegan 12 V.





Los Leds marcados en los diagramas como **BUS STAT** se denominan Leds de estado, indican el estado de funcionamiento del BUS CAN, si todo funciona correctamente el Led rojo siempre está apagado.

Momento	Nombre	Estado	Descripción			
SECUENCIA DE	Rojo	Off	Domodoo del Lad varde durante la convencia de arrangue			
ARRANQUE	Verde	On-Off	Parpadeo del Led verde durante la secuencia de arranque			
FUNCIONAMIENTO	Rojo	Off	Estado Normal de los Leds cuando todo funciona correctamente			
NORMAL	Verde	On	Estado Normal de los Leds cuando todo funciona correctamente			
FUNCIONAMIENTO ERRÓNEO ARRANQUE	Rojo	On	Si se enciende el Led rojo en la secuencia de arranque, o el led verde paradea indefinidamente, indica que hay problemas en las comunicaciones del BUS CAN en esa carta.			
FUNCIONAMIENTO ERRÓNEO EN ESTADO NORMAL	Rojo	On	Si se enciende el Led rojo en funcionamiento normal, indica que existen problemas en las comunicaciones del BUS CAN en esa carta.			



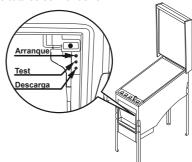


3.6 Inicialización

Al desconectar y conectar la máquina de la red eléctrica, manteniendo activado el pulsador «**Arranque**» (situado en la carta CPU), se provoca una inicialización de **RAM**, que se indica en el display VFD con el mensaje «**PRE-OPERACIONAL**», seguido del mensaje «**INIT**» y el sonido de 5 toques de campana.

Los contadores parciales se borran, los contadores totales se mantienen.





3.7 Descarga

Abrir la puerta, en el display VFD aparece el mensaje **«9 = 20C / 1E / NH»** (según configuración HP1/HP2), accionar el pulsador **«Descarga»**, seguidamente al cerrar la puerta, la máquina permite el vaciado de los descargadores y del reciclador de billetes.

Descarga 100 monedas



Con el pulsador 4 se inicia la descarga, indicándose en el display VFD el número de monedas descargadas. Con el pulsador 1 se finaliza la descarga. Con el pulsador 3 se selecciona el descargador (HP1/HP2).

Las monedas descargadas se contabilizan en los contadores C0045 / C1045 (HP1), C0065 / C1065 (HP2).

Descarga billetes

PBN

Con el pulsador 4 se inicia la descarga de billetes, éstos pasan del reciclador al apilador.



3.8 Modalidades especiales de juego

Existen dos modalidades especiales de juego, que permiten simular todas las acciones de juego a excepción del pago de premios y la activación de los contadores electromecánicos.

Los datos estadísticos del juego solo quedan reflejados en los contadores parciales. (Ver apartado **5.2 Contadores electrónicos**).

JUEGO AUTOMÁTICO

La máquina realiza partidas de forma automática. Para acceder al juego automático, abrir la puerta

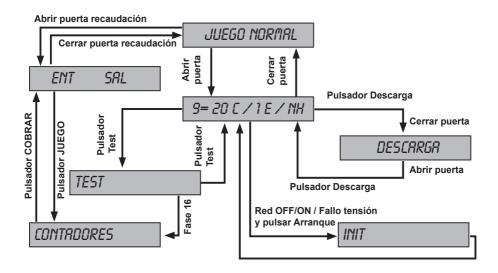
Arranque Test
Descarga

y mantener activados los pulsadores «**Test**» y «**Arranque**», seguidamente provocar una **inicialización** (ver apartado 3.6), a continuación soltar los pulsadores y cerrar la puerta.

FREE - PLAY

Permite jugar sin monedas. Para acceder al free-play, abrir la puerta y mantener activados los pulsadores «**Test**», «**Descarga**» y «**Arranque**», seguidamente provocar una inicialización (ver apartado 3.6), a continuación soltar los pulsadores y cerrar la puerta.

3.9 Diagrama de estados





3.10 Pago manual

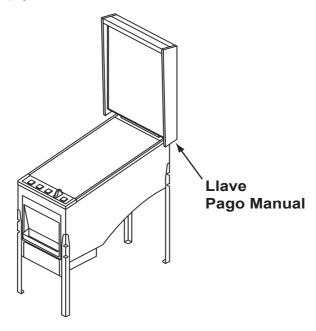
Esta opción solo existe en máquinas destinadas a Salones.

Mediante el **parámetro PAGO MANUAL** de la fase 0 de Test se configura la cantidad de monedas a partir de la cual se considera un pago manual. La configuración por defecto depende de la normativa vigente.

El **pago manual bloquea la máquina** a la espera de su activación mediante la llave situada en el lateral derecho de la máquina.

Funcionamiento

- 1 En el caso de que el banco de premios acumule una cantidad igual o superior a la configurada en el parámetro, cuando se acciona el pulsador COBRAR BANCO, en el display VFD aparece el mensaje: CONFIRME COBRO --> SI COBRAR NO
 - Para cobrar el **banco de premios**, accionar nuevamente el pulsador **COBRAR BANCO**. La máquina se bloquea a la espera del **pago manual**. En caso contrario, para continuar con el juego, accionar el pulsador **JUEGO**.
- 2 En el caso de conseguir un premio igual o superior a la cantidad configurada en el parámetro y que éste no se pueda acumular en el banco de premios por llegar al máximo, la máquina se bloquea a la espera del pago manual.





1031.21302 4 Test

4.1 Como entrar en modo de Test

Procedimiento:

- Abrir la puerta cuando la máquina esté en espera de introducción de monedas o de inicio de partida.
- 2 Activar el pulsador «Test», situado en la CPU. En el monitor aparece la pantalla del Menú Principal de Servicio.

En caso de haber códigos de **Fuera de Servicio**, pulsar 4 para visualizar el / los errores y poder acceder al test .

Actuar sobre los pulsadores correspondientes para seleccionar la fase. (Ver apartado 4.3 Desarrollo del Test)



4.2 Como salir del modo de Test

Procedimiento:

- 1 Desactivar el interruptor «**Test**». En el monitor aparece el mensaje:
 - «4 = 20c / 1E» (según configuración HP1/HP2).
- 2 Seguidamente cerrar la puerta. La máquina volverá a su estado anterior.





4 Test 1031.21302

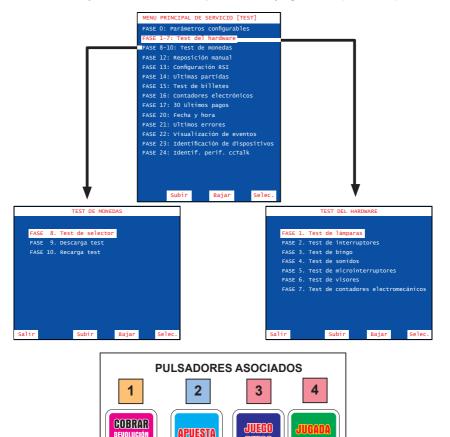
4.3 Desarrollo del Test

El **Test** de la máquina se divide en diferentes **fases**, a las cuales se accede a través de un sistema de **menús**. Cada **fase** permite realizar una acción determinada.

Al seleccionar el modo **Test**, en el monitor aparece la pantalla del **Menú Principal de Servicio**, el cual permite acceder a diferentes submenús.

Todas las pantallas se dividen en tres campos :

- Titulo del menú o fase, en la parte superior de la pantalla.
- Información relativa al menú o fase.
- Opciones asociadas a los pulsadores en la parte inferior de la pantalla. Las opciones se seleccionan y validan a través de los pulsadores de juego activos (iluminados).







DEVOLUCIÓN BANGO 1031.21302 4 Test

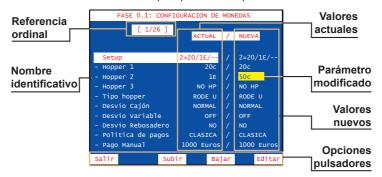
Fase 0 PARÁMETROS CONFIGURABLES

El sistema de parámetros se divide en dos grupos, en función de su soporte físico:

Microinterruptores carta CPU (Parámetros hardware): Se configuran mediante dos bancos de 8 microinterruptores cada uno. (Ver apartado «3.3 Selección de configuraciones»).

Memoria no volátil (Parámetros software): Se configuran directamente a través de los pulsadores de juego y se almacenan en el módulo **Black Box**.

Se detalla a continuación la información que aparece en la pantalla.



Esta pantalla muestra, para cada parámetro, el **valor actual** (en uso) y a su derecha el **valor nuevo** (es el nuevo valor que se ha seleccionado para el parámetro, el cual será operativo después de realizar una **inicialización**). Los parámetros que han sido modificados muestran el **valor nuevo** sobre fondo amarillo.

Fase 0.1 Configuración de monedas

Configuración de los parámetros relacionados con monética y pagadores.

SETUP

Configuración rápida de los parámetros: BANDEJA, HOPP1, HOPP2 y HOPP3. *Opciones :*

Nº	TEXTO	BANDEJA	HP1	HP2
1	10c, 1€,	2 HPS N	10c	1€
2	20c, 1€,	2 HPS N	20c	1€
3	10c, 1€	2 HPS	10c	1€
4	20c, 1€	2 HPS	20c	1€
5	10c, 1€, 2€	3 HPS N	10c	1€
6	20c, 1€, 2€	3 HPS N	20c	1€
7	1€, 1€, 10c	3 HPS N	1€	1€
8	1€, 1€, 20c	3 HPS N	1€	1€
9	20c,1€,NH	3 HPS N	20c	1€
0	PERS1	Personalizada en	el último arra	inque



El parámetro Bandeja aporta información sobre tres componentes:

Tipo de desvío, Tipo de Bandeja de Hoppers y número de hoppers montados en la Bandeja.

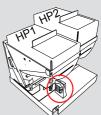
2 HPS: Bandeja antigua, solo admite 2 pagadores, se identifica claramente con el conector de la manguera hoppers en la parte superior derecha de la bandeja. La base SIEMPRE es de color negro.

Canales de distribución de monedas Tipo 1.

Bandeja del mueble de Bingo.

N°	TEXTO	BANDEJA	HP1	HP2
3	10c, 1€	2 HPS	10c	1€
4	20c, 1€	2 HPS	20c	1€





2 HPS N: Bandeja con capacidad para 3 hoppers. Se identifica por no tener visible el conector de la manguera descargadores. Se encuentra oculta en la parte inferior.

> La base puede ser de color rojo (CCTALK) o negro (Paralelo) Canales de distribución de monedas tipo 1

N° TEXTO		BANDEJA	HP1	HP2	HP3
1	10c, 1€,	2 HPS N	10c	1€	-
2	20c, 1€,	2 HPS N	20c	1€	





canales de distribución tipo 1



3 HPS N: Bandeja con capacidad para 3 hoppers. Se identifica por no tener visible el conector de la manguera descargadores. Se encuentra oculta en la parte inferior.

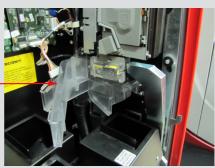
Admite montaje de 2 o 3 pagadores

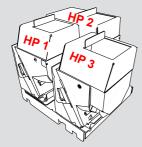
La base puede ser de color rojo (CCTALK) o negro (Paralelo)

Canales de distribución de monedas tipo 2

Con esta configuración las monedas que vayan a cajón 3 siempre caerán por rebosadero, en bandejas de dos pagadores el cajón 3 siempre quedará sin monedas.

canales de distribución tipo 2





	N°	TEXTO	TEXTO BANDEJA		HP2	HP3	
	5	10c, 1€, 2€	3 HPS N	10c	1€	2€	
	6	20c, 1€, 2€	3 HPS N	20c	1€	2€	
	7	1€, 1€, 10c	3 HPS N	1€	1€	10c	
ĺ	8	1€, 1€, 20c	3 HPS N	1€	1€	20c	

ĺ	Nº	TEXTO	BANDEJA	HP1	HP2	HP3
ĺ	9	20c, 1€, NH	3 HPS N	20c	1€	NH

Para otras configuraciones utilizar el modo MANUAL



NOTA: En máquinas nuevas destinadas a comunidades que obligan a la devolución de las monedas de 10c se deben configurar los parámetros de la Fase 0 de forma manual, de la siguiente manera:

BANDEJA: 3 HPS N

HP1: 10c **HP2**: 1€ **HP3**: NOHP

DESPUÉS DE CADA CAMBIO DE CONFIGURACIÓN REALIZAR UN ARRANQUE EN FRÍO





BANDEJA

Configuración rápida del tipo de mueble en que está instalado el juego. Limita el tipo de bandeja que puede tener así como el número de hoppers y tipo de desvíos. Afecta a las configuraciones disponibles en el parámetro "SETUP",

Opciones: 2HPS

2HPS N 3HPS N

HOPP 1 Configuración de la moneda admitida en el Hopper 1.

HOPP 2 Configuración de la moneda admitida en el Hopper 2.

HOPP 3 Configuración de la moneda admitida en el Hopper 3.

Opciones : 10c 20c 50c 1€ 2€

NOHP (Hopper no utilitzado. Esta opción deshabilita también el desvío hacia el cajón C3 cuando se activa en HP3 y bandeja

3 HPS N)

TIPO HP Configuración del tipo de descargador (HP1/HP2)

Opciones RODE U (control salida monedas por opto)

DESVÍO CAJÓN Configuración de la distribución de monedas en los cajones de recaudación.

Opciones : NORMAL SPEC1

SPEC2 (Igual que normal pero intercambiando C1 y C2)

FIJO1

•••

FIJO32

Con bandeja de 2 Hoppers (2 HPS / 2 HPS N):

2 HPS	NORMAL	SPE	C 1
2 HPS N	I NORMAL	Si HP1≠1€	Si HP1=1 €
Cajón 1	Moneda HP1	20c	1€
Cajón 2	Moneda HP2	1€	20c
Cajón 3	Resto monedas	10c 50c 2€	10c 50c 2€





1031.21302 4 Test

Con bandeja de 3 Hoppers (3 HPS N): (No disponible en este modelo)

	NC	ORMAL	SPEC1 (Según configuración de HP3)								
3 HPS N	HP1=HP2 Resto configuraciones		HP3= 10c	HP3= 20c	HP3= 50c	HP3= 1€	HP3= 2€	HP3= NO	HP3= HP1 HP3= HP2 o desvreb		
Cajón 1	resto monedas	mon. HP1+ resto monedas	20c, 50c	10c, 50c	10c, 1€	10c, 50c	10c, 1€	10c, 1€, 2€	10c, 1€, 2€		
Cajón 2	mon. HP1 mon. HP2	moneda HP2	1€, 2€	1€, 2€	20c, 2€	20c, 2€	20c, 50c	20c, 50c	20c, 50c		
Cajón 3	mon. HP3	moneda HP 3	10c	20c	50c	1€	2€		moneda HP3		

Desvíos fijos: (2 HPS / 2 HPS N / 3 HPS N)

	FIJO 1	FIJO 2	FIJO 3	FIJO 4	FIJO 5	FIJO 6	FIJO 7	FIJO 8	FIJO 9	FIJO 10	FIJO 11	FIJO 12	FIJO 13	FIJO 14	FIJO 15	FIJO 16
Cajón1	10c 20c 50c 1€ 2€	20c 50c 1€ 2€	10c 50c 1€ 2€	50c 1€ 2€	10c 20c 1€ 2€	20c 1€ 2€	10c 1€ 2€	1€ 2€	10c 20c 50c 2€	20c 50c 2€	10c 50c 2€	50c 2€	10c 20c 2€	20c 2€	10c 2€	2€
Cajón 2		10c	20c	10c 20c	50c	10c 50c	20c 50c	10c 20c 50c	1€	10c 1€	20c 1€	10c 20c 1€	50c 1€	10c 50c 1€	20c 50c 1€	10c 20c 50c 1€
						_					_					
	FIJO 17	FIJO 18	FIJO 19	FIJO 20	FIJO 21	FIJO 22	FIJO 23	FIJO 24	FIJO 25	FIJO 26	FIJO 27	FIJO 28	FIJO 29	FIJO 30	FIJO 31	FIJO 32
Cajón1																

NOTA:

Para la configuración 3 HPS N con desvíos **FIJO XX**, la moneda desviada a HP3 caerá en C3 por rebosadero.

Si se configura la misma moneda en HP3 que en HP2 o HP1, o bien los parámetros **DESVVAR** y **DESVREB** están activos, se desviará un porcentaje de monedas de HP3 al cajón correspondiente (C1 o C2), según las configuraciones de **DESVCAJ**, **DESVVAR** y/o **DESVREB** elegidas.



4 Test 1031.21302

DESVÍO VARIABLE

Configuración de desvíos opcionales a cajón con ratio variable.

Opciones: OFF

ACTIVOS DESV-2% DESV-4% DESV-8% DESV+2% DESV+4% DESV+8%

Edición: Parámetro de software (módulo Black Box)

DESVÍO REBOSADERO

Configuración del desvío variable en el hopper con rebosadero.

Opciones: NO

ADMITID (Sólo si DESVVAR activo)

Edición : Parámetro de software (módulo Black Box)

POLÍTICA PAGOS

Configuración de la política de pagos, con reparto de las dos monedas de mayor valor

facial.

Opciones : CLASICA (Paga con la moneda de mayor valor facial)

RATI+1 (Utiliza las 2 monedas de mayor valor en relación 1:1) RATI+2 (Utiliza las 2 monedas de mayor valor en relación 1:2)

RATI-2 (Utiliza las 2 monedas de mayor valor en relación 2:1)

Edición: Parámetro de software (módulo Black Box)

SALTAR E15

Configuración error SAT E 15.

Opciones: NO (La máquina podrá caer en error SAT E 15 si hay error de configuración)

INH1050 (La máquina nunca caerá en error SAT E 15, en su lugar,

se inhibirá la entrada de monedas de 10c y 50c)

Edición: Parámetro de software (módulo Black Box)

RETHOPP

No utilizado. Siempre OFF

Edición: Parámetro de software (módulo Black Box)

PAGO MANUAL

(Sólo máguinas destinadas a Salones)

Configuración del premio maximo acumulable antes de obligar al pago manual

Opciones: NUNCA

1000 Furos

CAMBIO MONEDA

Devolución del cambio en monedas superiores a 20c

Opciones: INHIBIDO (ON)
ACTIVADO (OFF)

Edición: Parámetro de Hardware (microinterruptor B4)



uninesa

1031.21302 4 Test

Fase 0.2 Configuración de billetes

Configuración de los parámetros relacionados con el selector de billetes.

SELECTOR DE BILLETES

Configuración del tipo de lector de billetes Opciones : JCM SER AC (JCM serie) IT SSP AC (IT serie)

Edición: Parámetro de software (módulo Black Box)

BILLETE DE 5 €

Aceptación del billete de 5 € Opciones : INHIBIDO (ON)
ACTIVADO (OFF)

Edición: Parámetro de Hardware (microinterruptor B1)

BILLETE DE 10 €

Aceptación del billete de 10 €
Opciones : INHIBIDO (ON)
ACTIVADO (OFF)

Edición: Parámetro de Hardware (microinterruptor B2)

BILLETE DE 20 €

Aceptación del billete de 20 €
Opciones : INHIBIDO (ON)
ACTIVADO (OFF)

Edición: Parámetro de Hardware (microinterruptor B3)

BILLETE DE 50 €

Aceptación del billete de 50 €

Opciones: INHIBIDO (ON)

ACTIVADO (OFF)

Edición: Parámetro de Hardware (microinterruptor B5)

PAGADOR DE BILLETES

Configuración del reciclador de billetes

Opciones : INHIBIDO ACTIVADO

Edición: Parámetro de sofware (módulo Black Box)

Fase 0.3 Configuración de pagos con billetes

Configuración de los parámetros relacionados con el reciclador de billetes.

PAGO BILLETE 5 EUR

Configuración de pago con billetes de 5 euros

Opciones : INHIBIDO ACTIVADO











4 Test 1031.21302

PAGO BILLETE 10 EUR

Configuración de pago con billetes de 10 euros

Opciones : INHIBIDO ACTIVADO

Edición: Parámetro de software (módulo Black Box)

PAGO BILLETE 20 EUR

Configuración de pago con billetes de 20 euros

Opciones : INHIBIDO ACTIVADO

Edición: Parámetro de software (módulo Black Box)

PAGO BILLETE 50 EUR

Configuración de pago con billetes de 50 euros

Opciones : INHIBIDO ACTIVADO

Edición: Parámetro de software (módulo Black Box)

SETUP TRAMOS PAGO CON BILLETES

Permite seleccionar un conjunto predeterminado de valores para los parámetros referentes a pagos con billetes.

Opciones : 1 = Bajo 2 = Alto

0 = Pers_1 (Personalizado en el último arranque)

Setup Tramos con Billetes	1 = Bajo	2 = Alto
Inicio Pago con Billetes	20€	40€
% Mín. Pago Moneda Tramo 1	40%	50%
Inicio Tramo 2 Pago Billete	100€	120€
% Mín. Pago Moneda Tramo 2	20%	30%

Edición: Parámetro de software (módulo Black Box)

INICIO PAGO CON BILLETES

Configuración del valor a partir del cual comienza el pago con billetes.

Opciones : 0 E 200 E

Edición: Parámetro de software (módulo Black Box)

% MIN. PAGO MONEDA TRAMO 1

Configuración del porcentaje de pago en monedas mínimo si el valor del pago supera el parámetro 'Inicio Pago con Billetes'. La cantidad de monedas a pagar dependerá de los billetes disponibles en ese momento.

Opciones : 0 %





1031.21302 4 Test

INICIO TRAMO 2 PAGO CON BILLETES

Configuración del valor a partir del cual se modifica el porcentaje de minimo de pago

con monedas.

Opciones: 0 E
....

200 E

Edición: Parámetro de software (módulo Black Box)

% MIN. PAGO MONEDA TRAMO 2

Configuración del porcentaje de pago en monedas mínimo paral tramo 2.

Opciones : **0**% **100**%

Edición: Parámetro de software (módulo Black Box)

ALMACEN. SELECTIVO BILL. 20 EUR

Si se activa este parámetro la máquina puede traspasar del pagador al cajón los billetes

de 20 euros si con ello se optimiza el pago.

Opciones : INHIBIDO ACTIVADO

Edición: Parámetro de software (módulo Black Box)

ALMACEN, SELECTIVO BILL, 50 EUR

Si se activa este parámetro la máquina puede traspasar del pagador al cajón los billetes de 50 euros si con ello se optimiza el pago.

Opciones : INHIBIDO ACTIVADO

Edición: Parámetro de software (módulo Black Box)

AVERÍA PAGADOR INHIBE SELECTOR

Si existe una avería en el pagador de billetes inhibe la entrada de billetes. Opciones 'Inhibido(ON)' / 'No Inhibido(OFF)'. Por defecto está No Inhibido (acepta billetes).

Opciones : OFF ON

Edición: Parámetro de software (módulo Black Box)

Fase 0.4 Configuración del juego

Configuración de los parámetros relacionados con el reciclador de billetes.

ALARMA PUERTA

Configuración sonora de aviso al abrir la puerta

Opciones : INHIBIDO ACTIVADO

Edición: Parámetro de software (módulo Black Box)

MUSICA EN BINGO

Música ambiental durante el juego de Bingo.

Opciones : INHIBIDO ACTIVADO





4 Test 1031.21302

PREAVISO BOLAS 1-4

Preaviso de Falta cuando ésta se produce entre las bolas 1 y 4.

Opciones: INHIBIDO (Falta activa desde la bola 1)
ACTIVADO (Falta activa desde la bola 5)

Edición: Parámetro de software (módulo Black Box)

REFRESCO CARTONES

En el juego de Bingo se marcan las bolas en todos los cartones, los comprados y los no

comprados.

Opciones : INHIBIDO ACTIVADO

Edición: Parámetro de software (módulo Black Box)

PORCENTAJE

Devolución mínima de premios

Opciones : 70%

88%

Edición: Parámetro de Hardware (microinterruptores A1, A2 y A3)

SOBREPORCENTAJE

Aumento en el nivel del porcentaje de devolución, + 4% en apuesta 2 y

+ 8% en apuesta 3 Opciones : INHIBIDO (ON) ACTIVADO (OFF)

Edición: Parámetro de Hardware (microinterruptor A4)

LÍMITE COMPRA CRÉDITOS

Número de créditos máximos permitidos.

Opciones: 25 50

Edición: Parámetro de software (módulo Black Box)

PLAY 10

Juego de los restos de 10 cent Opciones : INHIBIDO (OFF)

ACTIVADO (ON)

Edición: Parámetro de Hardware (microinterruptor A6)



DEMOSTRACIÓN

Refresco de lámparas / leds Opciones : INHIBIDO (OFF)

ACTIVADO (ON)

Edición: Parámetro de Hardware (microinterruptor A7)

TRASPASO MONEDAS CON CRÉDITOS 0

Modalidades de traspaso de la reserva a créditos.

Opciones : INHIBIDO (ON) (Para traspaso no es necesario créditos igual a 0)

ACTIVADO (OFF) (Traspaso exclusivamente si créditos igual a 0)

Edición : Parámetro de Hardware (microinterruptor A8)





1031.21302 4 Test

BANCO PREMIOS

El premio obtenido se visualiza en un visor y se acumula en el Banco de

Premios

Opciones: INHIBIDO (OFF)

ACTIVADO (ON)

Edición: Parámetro de Hardware (microinterruptor B7)

BANCO PREMIOS JUGABLE

Disponer de los créditos acumulados en el Visor Premios para la realización

de jugadas

Opciones: INHIBIDO (OFF)

ACTIVADO (ON)

Edición: Parámetro de Hardware (microinterruptor B8)

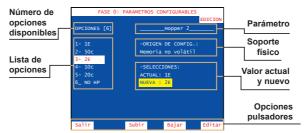


RESERVA

4 Test 1031.21302

Operación para modificar un parámetro

Seleccionar el parámetro mediante los pulsadores $[2]_y[3]$, a continuación pulsar [4] para editar el parámetro. Se detalla a continuación la información que aparece en la pantalla de un **parámetro software**.

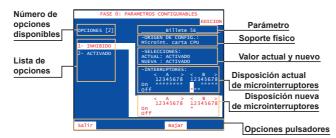


En la parte izquierda de la pantalla aparece el número de opciones disponibles, seguido de la lista de opciones. En la parte derecha, bajo el nombre del parámetro, se muestra el origen de la configuración (software), el valor actual y el valor nuevo del parámetro.

Seleccionar la opción deseada mediante los pulsadores $[2]_y$ $[3]_y$, a continuación pulsar $[4]_y$ para seleccionar el **valor nuevo** que se mostrará sobre fondo amarillo, seguidamente pulsar $[4]_y$ para volver al menú de parámetros configurables.

Para actualizar el parámetro modificado, salir del test y realizar un arranque.

Se detalla a continuación la información que aparece en la pantalla de un parámetro hardware.



En la parte izquierda de la pantalla aparece el **número de opciones disponibles**, seguido de la **lista de opciones**. En la parte derecha, bajo el **nombre del parámetro**, se muestra el **origen de la configuración** (hardware), el **valor actual** y el **valor nuevo** del parámetro, y la **disposición actual** y la **disposición nueva** de los microinterruptores A y B de la *CPU*.

Seleccionar la opción deseada mediante los pulsadores $[2]_y$ [3], a continuación modificar las disposición de los micrtointerruptores A o B de la *CPU*, de acuerdo con la información obtenida en la pantalla, el **valor nuevo** se muestra sobre fondo amarillo y en la **disposición actual** de los microinterruptores se indica el cambio mediante una «**M**» sobre fondo amarillo, seguidamente pulsar [1] para volver al menú de parámetros configurables.

Para actualizar el parámetro modificado, salir del test y realizar un arranque.



UNIDESA

TEST DEL HARDWARE (Fases 1 a 7)

El menú **TEST DEL HARDWARE** permite acceder a diferentes fases cuya finalidad es verificar el funcionamiento de la máquina.



Seleccionar la fase mediante los pulsadores $[2]_y$ [3], a continuación pulsar [4] para editar la fase.

Fase 1 TEST DE LÁMPARAS



La fase del Test de Lámparas permite acceder a tres subfases que sirven para verificar las lamparas de la máquina.

Seleccionar la opción mediante los pulsadores **2** y **3**, aceptar pulsando **4**.

Pulsando 1 se abandona la fase.

Test de lámparas de los cartones

Comprobación de los leds de los cartones de Bingo.

En la pantalla se indica el nombre que corresponde a cada uno de los distintos leds.

Con el pulsador 2 se iluminan todos los leds.

Con el pulsador 4 se iluminan el led siguiente y con el pulsador 3 se ilumina el led anterior.

Pulsando 1 se abandona la fase.







4 Test 1031.21302

Test de lámparas del tablero



Comprobación de los leds del tablero de juego del Bingo.

En la pantalla se indica el nombre que corresponde a cada uno de los distintos leds.

Con el pulsador 2 se iluminan todos los leds.

Con el pulsador 4 se iluminan el led siguiente y con el pulsador 3 se ilumina el led anterior.

Pulsando 1 se abandona la fase.

Test de lámparas del tablero

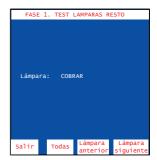
Comprobación de los leds que no se encuentran en el tablero ni forman parte de los cartones del juego de Bingo.

En la pantalla se indica el nombre que corresponde a cada uno de los distintos leds.

Con el pulsador 2 se iluminan todos los leds.

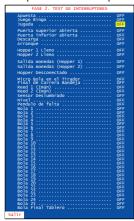
Con el pulsador 4 se iluminan el led siguiente y con el pulsador 3 se ilumina el led anterior.

Pulsando 1 se abandona la fase.



Fase 2 TEST DE INTERRUPTORES

Comprobación de los pulsadores e interruptores.



La pantalla muestra el estado de los interruptores. Al accionar cualquiera de ellos, su estado conmuta de **OFF** a **ON** ,recuperando después su estado inicial si se trata de un pulsador. Los interruptores ya verificados quedan resaltados con un fondo amarillo.



Fase 3 MOTORES



La fase del Test de Lámparas permite acceder a cuatro subfases que sirven para verificar las lamparas de la máquina.

Seleccionar la opción mediante los pulsadores **2** y **3**, aceptar pulsando **4**.

Pulsando 1 se abandona la fase.

Test de motores

Verificación del funcionamiento de los motores.

Seleccionar la opción mediante los pulsadores 2 y 3.

En el display se indica el nombre y el estado (**ON** / **OFF**) de los motores, que se ponen en marcha mediante el pulsador 4.

Pulsando 1 se abandona la fase



Test de la bandeja



Verificación del correcto desplazamiento de la bandeja, en esta fase se mide el tiempo en milisegundos que tarda la bandeja del bingo en hacer un recorrido completo.

Pulsar 4 para activar el motor de bandeja, cuando el recorrido termina se muestra en pantalla el tiempo.

Cuando el recorrido termina la bandeja se ha autoajustado.

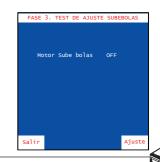
Pulsando 1 se abandona la fase.

Test del Sube bolas

Verificación del correcto funcionamiento del sube bolas.

Pulsar 4 para activar el motor de Sube bolas, éste se detiene cuando la máquina detecta que se ha subido una bola.

Pulsando 1 se abandona la fase.

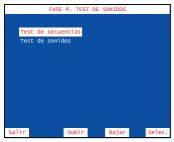




Test del Acelerómetro

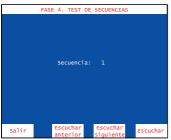
No disponible en este modelo.

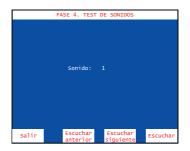
Fase 4 TEST DE SONIDOS



El menú **TEST DE SONIDOS** permite acceder a dos fases cuya finalidad es comprobar los efectos y melodías que la máquina realiza en diferentes momentos del juego.

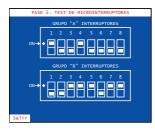
Seleccionar la fase mediante los pulsadores **2** y **3**, a continuación pulsar **4** para editar la fase.





Seleccionar mediante los pulsadores 2 y 3 el efecto o música deseado. Para repetir pulsar 4

Fase 5 TEST DE MICROINTERRUPTORES (CPU)



Visualización del estado de los microinterruptores de configuración y verificación de su funcionamiento.

La pantalla muestra el estado (ON/OFF) de los dos grupos de microinterruptores (A y B). Si se modifica el estado de algún microinterruptor se indica mediante un efecto sonoro, además aparece un asterisco junto al número del microinterruptor y un letrero explicativo con fondo amarillo en la parte inferior de la pantalla.

Para no entrar en el **Fuera de Servicio SAT 15**, al abandornar la fase de Test, volver el microinterruptor a su posición original.

Nota: Para modificar el estado de los microinterruptores de configuración, consultar la Fase 0 Parámetros configurables



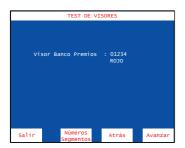
Fase 6 TEST DE VISORES



El menú **TEST DE VISORES** permite acceder a tres fases cuya finalidad es comprobar los visores y facilitar el mantenimiento de los circuitos de video y monitor TFT.

Seleccionar la fase mediante los pulsadores **2** y **3**, a continuación pulsar **4** para editar la fase.

Test de visores



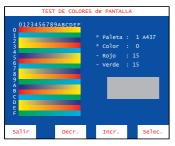
Comprobación de los visores display de siete segmentos (visor 1 y visor 2).

Con el pulsador 4 se avanza en la secuencia.

Con el pulsador 3 se cambia el estado de número a segmento.

Con el pulsador 2 se cambia el color del visor Premios.

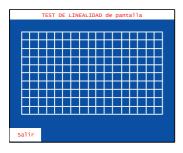
Test de colores de pantalla



Comprobación de la paleta de colores para facilitar el ajuste de los controles de croma.

Mediante los pulsadores 2 y 3 se secuencian las paletas.

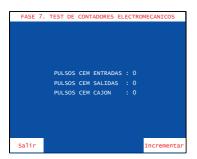
Test de linealidad de pantalla



Comprobación de la linealidad del monitor para facilitar el ajuste de los circuitos de geometría.



Fase 7 TEST DE CONTADORES ELECTROMECÁNICOS

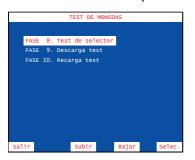


Comprobación de los contadores electromecánicos.

Para realizar esta fase abrir la puerta superior.

Al accionar el pulsador 4 se incrementan los contadores de entradas y salidas en una unidad.

TEST DE MONEDAS (Fases 8 a 10)



El menú **TEST DE MONEDAS** permite acceder a diferentes fases cuya finalidad es verificar el funcionamiento de los componentes del circuito de monedas. Selector, desviador, descargadores y canales.

Seleccionar la fase mediante los pulsadores **2** y **3**, a continuación pulsar **4** para editar la fase.

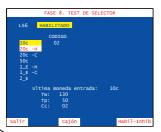
Fase 8 TEST DE SELECTOR



El menú **TEST DE SELECTOR** permite verificar el funcionamiento del selector y desvíos para las diferentes monedas que acepta la máquina. Para realizar esta fase abrir la puerta.

Existen dos tipos de verificación, una secuencial y otra aleatoria.

Verificación SECUENCIAL



PBN

Al pulsar 4 se habilita el selector y se indica en la pantalla de manera secuencial la moneda que hay que introducir, si se introduce una moneda distinta a la indicada, ésta se devuelve y se produce un efecto sonoro de error indicando el código y el valor de la moneda entrada.

La siguiente moneda a introducir se indica en rojo y sobre fondo blanco.



Al introducir la moneda indicada se describe en la pantalla la siguiente información:

CÓDIGO Código de la moneda

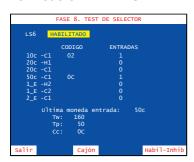
Tw Duración de la espera de moneda en centésimas de segundo (T Wait).Tp Duración del pulso de moneda en centésimas de segunto (T Pulse).

Cc Código de la moneda (coincide con CÓDIGO).

Ejemplo de secuencia según configuración de descargadores HP1 = 20c , HP2 = 1 \in y HP3 = NH

Mensaje	Tipo de moneda	Destino
10C - C1	Entrar moneda de 0,10 €	Cajón 1
20C - H1	Entrar moneda de 0,20 €	Descargador HP1
20C - C1	Entrar moneda de 0,20 €	Cajón 1
50C - C1	Entrar moneda de 0,50 €	Cajón 1
1_E - H2	Entrar moneda de 1 €	Descargador HP2
1_E - C2	Entrar moneda de 1 €	Cajón 2
1_E - C1	Entrar moneda de 2€	Cajon 1

Verificación ALEATORIA



Al pulsar 4 durante más de 3 segundos se habilita el selector y se permite introducir cualquier moneda.

Para desviar las monedas a cajón (-C) pulsar 2 mientras se introduce la moneda.

Al introducir una moneda se describe en la pantalla la siguiente información:

CÓDIGO Código de la moneda

ENTRADAS Número total de monedas entradas

Tw Duración de la espera de moneda en centésimas de segundo (T Wait).

Tp Duración del pulso de moneda en centésimas de segunto (T Pulse).

Cc Código de la moneda (coincide con CÓDIGO).





Fase 10 RECARGA TEST



Permite recargar las monedas extraídas en la fase 9 Descarga test y devolverlas a través del selector, hasta conseguir el balance hopper a CERO, para no alterar la contabilidad. Para realizar esta fase cerrar la puerta.

Al entrar las monedas, en la pantalla, se indica la siguiente información:

HOPPER Monedas a hopper Balance hopper Descargador seleccionado. Número de monedas entradas.

Número de monedas que faltan por entrar, para conseguir el balance hopper a CERO.

Fase 12 REPOSICIÓN MANUAL

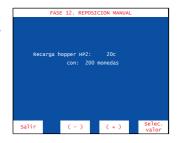


Permite cargar monedas en el descargador(carga inicial, reposición de monedas por vaciado, averías o diferencia de arqueo y descarga final). Las monedas introducidas forman parte de la contabilidad de monedas disponibles en el descargador.

Con el pulsador 3 seleccionar el descargador.

Con el pulsador 4 validar la selección.

Seleccionar la cantidad de monedas a recargar mediante los pulsadores 2 o 3, a continuación pulsar 4 para seleccionar el valor.





Para validar la operación, mantener activado el pulsador 1 y a continuación pulsar 4.







El mensaje "**Recarga anotada**" aparece en la pantalla. Pulsar 1 para abandonar la fase y a continuación realizar la carga de las monedas en el descargador seleccionado.

Fase 13 CONFIGURACIÓN RSI



El menú **CONFIGURACIÓN RSI** permite acceder a diferentes fases cuya finalidad es personalizar el acceso a los datos de funcionamiento de la máquina.

Seleccionar la fase mediante los pulsadores **2** y **3**, a continuación pulsar **4** para editar la fase.

Control de acceso

Permite habilitar o inhibir la comunicación entre la máquina y un PC.

Con el pulsador 4 se activa o desactiva el acceso.

RSI: CONTROL DE ACCESO ** Operaciones: - Cambiar los derechos de acceso. [Pulsar la tecla ACTIVAK/DESACTIVAR]. - Resetear el password de acceso. [Pulsar la tecla ARRANQUE] ** Estado actual: - ACCESO: DENEGADO Salir Activar / Desactivar

Identificador de máquina



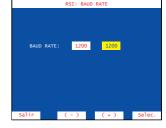
Permite numerar la máquina para su identificación en un Link.

Seleccionar el número de máquina mediante los pulsadores 2 o 3,a continuación pulsar 4 para validar la operación.

Baud Rate

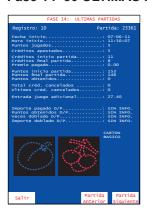
Permite elegir la velocidad de comunicación (entre 600 y 19.200 bauds). La velocidad por defecto es 1.200 bauds.

Seleccionar la velocidad de comunicación mediante los pulsadores 2 o 3, a continuación pulsar 4 para validar la operación.





Fase 14 30 ÚLTIMAS PARTIDAS



Comprobación de las **30 últimas partidas** realizadas, indicando la información relativa al sistema de créditos, combinación de figuras y premios conseguidos.

Con el pulsador 4 se secuencia la partida siguiente.

Con el pulsador 3 se secuencia la partida anterior.

Fase 15 TEST DE SELECTOR DE BILLETES



Comprobación del funcionamiento del lector y reciclador de billetes.

Fase 15.1 Test del Selector de billetes

Comprobación del funcionamiento del lector y reciclador de billetes.

Al introducir un billete se muestran los tiempos de recorrido y el código.

```
FASE 15.1: TEST DEL SELECTOR DE BILLETES

Billete:
-10: 000
-N0: 0
3 -T1: 0 MS
-T2: 0 MS
```



Fase 15.2 Test del pagador de billetes

Permite probar el pagador de billetes pagando los billetes almacenados en el pagador. En el TFT se muestra la cantidad de billetes en el dispensador (hasta un máximo de 30 billetes) y el valor del siguiente billete.

Fase 15.3 Recarga del pagador de billetes



Permite recargar los billetes extraídos en la fase 'Test del pagador de billetes', hasta conseguir un 'balance pagador' a cero. Los billetes insertados se dirigen al pagador.

Fase 15.4 Últimos eventos de billetes

Se muestra una lista de los últimos eventos de billete, que pueden ser los siguientes:

- Billetes entrados en juego a cajón.
- Billetes entrados en juego a pagador.
- Billetes pagados en juego.
- Billetes entrados en test a cajón. Entrados en la fase de test del selector de billetes.
- Billetes entrados en test a pagador. Entrados en la fase de test de recarga del pagador de billetes.
- Billetes pagados en test. Pagados en la fase de test del pagador de billetes.
- Billetes apilados en test a cajón. Llevados del pagador al cajón en la fase de descarga de billetes.
- Activación y desactivación de los errores FALL 60, FALL 62, FALL 67, FALL 281, FALL 282,
 FALL 283

Fase 16 CONTADORES ELECTRÓNICOS



El menú **CONTADORES ELECTRÓNICOS** permite acceder a diferentes fases cuya finalidad es la lectura de los contadores electrónicos que se agrupan en diferentes fases.

Seleccionar la fase mediante los pulsadores **2** y **3**, a continuación pulsar **4** para editar la fase.

Para más información consultar el apartado 5.2 Contadores electrónicos.





Fase 17 ÚLTIMOS PAGOS



Se detallan los 30 últimos pagos que ha realizado la máquina, especificando las cantidades que se han pagado con billetes y las que se han pagado con monedas o por pago manual (en máquinas de Salón). También se detallan las cantidades de cada valor facial de monedas y billetes que se han pagado.

Pulsando 4 se visualiza el pago siguiente.

Pulsando 3 se visualiza el pago anterior.

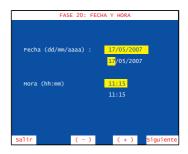
Pulsando 1 se sale de la subfase.

Fase 20 FECHAY HORA

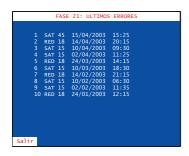
Permite introducir la fecha y hora actual, necesaria para el registro de los distintas operaciones.

Mediante el pulsador 4 se elige el registro, a continuación mediante los pulsadores 2 y 3 se avanza o retrocede en la secuencia.

Una vez modificada la fecha, la hora o ambas, para salir pulsar 1 y a continuación pulsar 4 para validar los cambios o pulsar 1 para descartar.



Fase 21 ÚLTIMOS ERRORES



Permite la visualización de los 100 últimos errores, indicando el orden y el código de fuera de servicio correspondiente.

El primer error indicado es el último fuera de servicio que la máquina ha detectado.

Para más información consultar el apartado 6 Fueras de servicio.





Fase 22 VISUALIZACIÓN DE EVENTOS.



El menú **VISUALIZACIÓN DE EVENTOS**, permite la entrada a dos fases diferentes.

Visualización de eventos

Cambio del password de acceso.

Con los pulsadores 2 y 3 se selecciona la fase.

Con el pulsador 4 se edita la fase.

Visualización de incidencias

Permite la visualización de las incidencias ocurridas.

Antes de mostrar las incidencias se visualiza un resumen de las incidencias grabadas.

Para desplazarse por las páginas la lista se utilizan los pulsadores 4 y 3

La primera incidencia mostrada es la última detectada por la máquina.

Para PC: Número: 33 Nuevas: 53
Fecha entrada: 14:37:36 24-04-08
1 14:37:36 24-04-08
2 14:37:36 24-04-08
3 14:37:26 24-04-08
3 14:37:26 24-04-08
4 14:36:55 24-04-08
5 12:30:26 24-04-08
5 12:30:26 24-04-08
9 12:30:26 24-04-08
9 11:36:55 23-04-08
9 11:36:55 23-04-08
9 11:36:55 23-04-08
11 14:36:55 23-04-08
12 12:30:26 23-04-08
12 12:30:26 23-04-08
13 14:36:55 22-04-08
14 14:36:55 22-04-08
15 14:36:55 22-04-08
16 14:36:55 22-04-08
17 14:36:55 22-04-08
18 14:36:55 22-04-08
19 14:36:55 22-04-08
19 14:36:55 22-04-08
19 14:36:55 22-04-08
19 14:36:55 22-04-08
19 14:36:55 22-04-08
19 14:36:55 22-04-08
19 14:36:55 22-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:55 23-04-08
19 14:36:56 23-04-08
11 14:36:56 23-04-08
11 14:36:56 23-04-08
11 14:36:56 23-04-08
11 14:36:56 23-04-0

INCIDENCIAS: VISUALIZACIÓN
Totales: 53 N

El contador de **Incidencias nuevas** puede **Resetearse** pulsando «**Arranque**» mientras se visualiza



Visualización de eventos

Esta fase nos permite visualizar el registro de eventos ocurridos, cuando la máquina está apagada.

Este registro guarda 24 eventos y se reinicia pulsando arranque.

Cambio del password de acceso

Esta fase nos permite establecer un password numérico de 5 cifras para restringir el acceso a la fase de visualización de eventos.

Seleccionar la posición a modificar utilizando el pulsador 4, para grabar pulsar 4 hasta salir de la fase

Con los pulsadores 2 y 3 seleccionar el valor.

Con el pulsador 1 se abandona la fase sin grabar.





4 Test 1031.21302

Fase 23 IDENTIFICACIÓN DE DISPOSITIVOS

Esta fase nos muestra el nombre, versión y chequeo de cada uno de los dispositivos inteligentes de la máquina.



Fase 24 IDENTIFICACIÓN DE PERIFÉRICOS CCTALK



Esta fase nos muestra el nombre, versión y chequeo de cada uno de los dispositivos ccTalk de la máquina.

Al entrar en la fase la pantalla muestra un resumen de dispositivos detectados y configurados.

Al accionar el pulsador 4 se avanza entre las pantallas de información del hopper1, hopper2 y finalmente se vuelve a la pantalla de información del selector de monedas.

Pulsando 3, se accede a las estadísticas de ccTalk

Para abandonar la fase, pulsar 1.

```
FASE 24 : IDENTIFICACION PERIFER CCTALK

selec moned = 01
10 Cctalk = 02
10 cctalk = 0.32

subricant = 1.82

Model 0 = "NG"

Model 0 = "NG"

Vers software = "N6 cctalk V13.0"

Tip Moned 2 = "R101004"

Tip Moned 3 = "R01004"

Tip Moned 3 = "R01004"

Tip Moned 4 = "R01004"

Tip Moned 5 = "R01004"

Tip Moned 6 = "R01004"

Tip Moned 7 = "R01004"

Tip Moned 8 = "R01004"

Tip Moned 9 = "R01004"

Tip Moned 10 = "Tip M
```

```
FASE 24 : IDENTIFICACION PERIFER CCTALK
Estadística del bus ccTalk
Tx Commands.....
                               1274
                               1274
Rx Commands.....
Error Counter.....
Data Error..
                                  0
No response Error.....
Cancelled comand.....
Error de Overrun Usart....
Error de Overrun Fifo.....
Error de trama.....
Error de paridad.....
Porcentaje de errores.....
                               0.00%
                              Siguient
```





5.1 Contadores electromecánicos

La máquina dispone de 2 contadores electromecánicos, accesibles al abrir la puerta de servicio y cuyos registros indican:

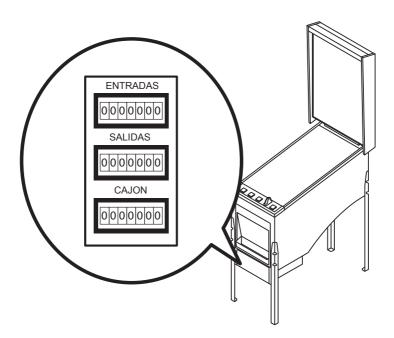
ENTRADAS.....Total de monedas jugadas.

SALIDAS.....Total de monedas pagadas en premios.

(Opcional) CAJÓN.....Total de monedas enviadas al cajón de recaudación

(Máq. Salones) **PAGO MANUAL**..Total de monedas pagadas por pago manual. Los contadores están expresados en unidades de **0,20 €.**

En el contador Salidas no se contabilizan las monedas salidas en concepto de cambio o devolución.





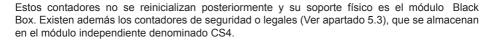
5.2 Contadores electrónicos

Los contadores electrónicos registran datos relativos a la recaudación, el juego y el estado de la máquina

Existen dos bancos de datos para cada contador.

BANCO DE CONTADORES TOTALES

Registran el funcionamiento de la máquina en juego real (no en juego automático ni Free Play), contabilizando los registros históricos desde su inicialización en nuestra Fábrica.



La memoria utilizada en este módulo es del tipo E2prom, lo cual permite el mantenimiento de los datos con la máquina desconectada, por un tiempo indefinido, sin precisar para ello ninguna batería de alimentación.

BANCO DE CONTADORES PARCIALES

Registran el funcionamiento de la máquina, sea cual sea el modo de juego (real, automático o Free Play).

Se inicializan cada vez que se realiza un cambio en el modo de juego, una inicialización o por operativa de Servicio, su soporte físico es la **memoria RAM**.

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

La operativa de Servicio de puesta a **CERO** de los contadores parciales consiste en abrir la puerta de recaudación y una vez situados en la fase de visualización de contadores parciales, activar a la vez los tres pulsadores 2 y 3.







1031.21302 5 Contadores

LECTURA DE LOS CONTADORES ELECTRÓNICOS

La lectura de los contadores electrónicos se puede realizar de dos formas:

 Abrir la puerta y accionar el pulsador «Test» para entrar en modo Test, a continuación seleccionar el menú Fase 16 Contadores electrónicos.



Seleccionar la fase mediante los pulsadores **2** y **3**, a continuación pulsar **4** para editar la fase.

Una vez consultados los contadores, desactivar el pulsador «**Test**» y cerrar la puerta para volver al estado normal de juego.

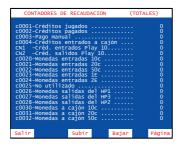
 Abrir la puerta de recaudación, de esta forma se entra directamente al menú Lectura de contadores electrónicos.

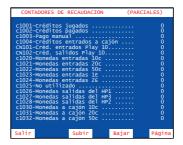


Seleccionar la fase mediante los pulsadores **2** y **3**, a continuación pulsar **4** para editar la fase.

Una vez consultados los contadores, cerrar la puerta de recaudación para volver al estado normal de juego.

Se detallan a continuación las diferentes fases del menú contadores electrónicos.





Mediante los pulsadores 2 y 3 se avanza o retrocede unitariamente en la secuencia, para desplazar la pantalla completa mantener pulsado 4 y a contunuación pulsar 2 para bajar o 3 para subir.



TOTAL	CONTADORES DE RECAUDACIÓN	PARCIAL
C0001	Totalizador de jugadas (fracciones de 0,20 €)	C1001
C0002	Totalizador de premios (fracciones de 0,20 €)	C1002
C0004	Totalizador de entradas a cajón (fracciones de 0,20 €)	C1004
C0008	Totalizador de créditos cancelados (fracciones de 0,20 €)	C1008
CN1	Créditos entrados en modo PLAY10 (fracciones de 0,20 €)	CN101
CN2	Créditos salidos en modo PLAY10 (fracciones de 0,20 €)	CN102
C0020	Monedas entradas de 0,10 €	C1020
C0021	Monedas entradas de 0,20 €	C1021
C0022	Monedas entradas de 0,50 €	C1022
C0023	Monedas entradas de 1 €	C1023
C0024	Monedas entradas de 2 €	C1024
C0026	Monedas salidas del descargador HP1	C1026
C0028	Monedas salidas del descargador HP2	C1028
C0030	Monedas de 0,10 € enviadas a cajón	C1030
C0031	Monedas de 0,20 € enviadas a cajón	C1031
C0032	Monedas de 0,50 € enviadas a cajón	C1032
C0033	Monedas de 1 € enviadas a cajón	C1033
C0034	Monedas de 2 € enviadas a cajón	C1034
C0036	Monedas del descargador HP1 pagadas por cambio	C1036
C0038	Monedas del descargador HP2 pagadas por cambio	C1038
C0040	Monedas enviadas en juego (descargador HP1) EDJ	C1040
C0041	Monedas enviadas por recarga en test (descargador HP1) RDT	C1041
C0042	Saldo de monedas por recaudación (carga-descarga) (HP1) SR	C1042
C0043	Monedas enviadas por reposición manual (descargador HP1) RMD	C1043
C0044	Monedas salidas en juego (Descargador HP1) SDJ	C1044
C0045	Monedas descargadas por interruptor (descargador HP1) D	C1045
C0046	Monedas salidas por error (descargador HP1)	C1046
C0047	Monedas teóricas descargador (descargador HP1) MTH	C1047
C0048	Monedas salidas por descarga de test (descargador HP1) DDT	C1048
C0060	Monedas enviadas en juego (descargador HP2) EDJ	C0160
C0061	Monedas enviadas por recarga en test (descargador HP2) RDT	C1061
C0062	Saldo de monedas por recaudación (carga-descarga) (HP2) SR	C1062
C0063	Monedas enviadas por reposición manual (descargador HP2) RMD	C1063
C0064	Monedas salidas en juego (Descargador HP2) SDJ	C1064
C0065	Monedas descargadas por interruptor (descargador HP2) D	C1065





TOTAL	CONTADORES DE RECAUDACIÓN	PARCIAL
C0066	Monedas salidas por error (descargador HP2)	C1066
C0067	Monedas teóricas descargador (descargador HP2) MTH	C1067
C0068	Monedas salidas por descarga de test (descargador HP2) DDT	C1068
C0070	Billetes de 5 € entrados en juego	C1070
C0071	Billetes de 10 € entrados en juego	C1071
C0072	Billetes de 20 € entrados en juego	C1072
C0073	Billetes de 50 € entrados en juego	C1073
C0076	Billetes de 5 € entrados en test	C1076
C0077	Billetes de 10 € entrados en test	C1077
C0078	Billetes de 20 € entrados en test	C1078
C0079	Billetes de 50 € entrados en test	C1079
C0080	Balance, en test, del descargador HP1 = RDTHP1 - DDTHP1	C1080
C0082	Balance, en test, del descargador HP2 = RDTHP2 - DDTHP2	C1082
C0085	Monedas de 0,10 € enviadas a cajón (test fase 11)	C1085
C0086	Monedas de 0,20 € enviadas a cajón (test fase 11)	C1086
C0087	Monedas de 0,50 € enviadas a cajón (test fase 11)	C1087
C0088	Monedas de 1 € enviadas a cajón (test fase 11)	C1088
C0089	Monedas de 2 € enviadas a cajón (test fase 11)	C1089
C0096	Billetes enviados a cajón no contabilizados	C1096
C0098	Billetes rechazados antes de la validación	C1098



El cálculo de las **monedas teóricas hopper** en cada descargador corresponden a la siguiente operación :

Monedas teóricas=(Ent - Sal)+(Carga - Descarga)+(Carga - Descarga)+(Reposición manual) Hopper en Juego en Test en Recaudación por Operación

MTH =(EDJ - SDJ) + (RDT - DDT) + SR + RMD

El término (EDJ - SDJ) es el balance neto de monedas en juego real.

El término (RDT - DDT), denominado balance de Test, corresponde a las monedas teóricas debidas a operaciones de Test. Dicho término será CERO si se realiza el Test de sistema de monedas adecuadamente.

El término (SR), denominado saldo en recaudación, corresponde a las monedas teóricas debidas a operaciones de recaudación, dicho término se autocompensa, por lo que en promedio será CERO.

El término (**RMD**), denominado **reposición manual**, corresponde a las monedas teóricas debidas a operaciones, como pueden ser la carga inicial y sucesivas reposiciones, por vaciados o averías del descargador.

Los contadores de monedas teóricas hopper solo tienen significado real, si se realiza el proceso de arqueo de forma completa.

Mediante los pulsadores 2 y 3 se avanza o retrocede unitariamente en la secuencia, para desplazar la pantalla completa, mantener pulsador 4 y a continuación pulsar 2 para bajar o 3 para subir.



CONTADORES DE PAGADOR DE BILLETES

Mediante los pulsadores 2 y 3 se avanza o retrocede unitariamente en la secuencia, para desplazar la pantalla completa mantener pulsado 4 y a contunuación pulsar 3 para bajar o 2 para subir.

TOTAL		DADOIAL
TOTAL	CONTADORES DE RECAUDACIÓN	PARCIAL
C0100	Billetes a apilador 5E	C1100
C0101	Billetes a apilador 10E	C1101
C0102	Billetes a apilador 20E	C1102
C0103	Billetes a apilador 50E	C1103
C0104	Billetes 5E a apilador en test	C1104
C0105	Billetes 10E a apilador en test	C1105
C0106	Billetes 20E a apilador en test	C1106
C0107	Billetes 50E a apilador en test	C1107
C0108	Billetes a pagador 5E	C1108
C0109	Billetes a pagador 10E	C1109
C0110	Billetes a pagador 20E	C1110
C0111	Billetes a pagador 50E	C1111
C0112	Billetes 5E a pagador en test	C1112
C0113	Billetes 10E a pagador en test	C1113
C0114	Billetes 20E a pagador en test	C1114
C0115	Billetes 50E a pagador en test	C1115
C0116	Billetes 5E pagados	C1116
C0117	Billetes 10E pagados	C1117
C0118	Billetes 20E pagados	C1118
C0119	Billetes 50E pagados	C1119
C0120	Billetes 5E pagados en test	C1120
C0121	Billetes 10E pagados en test	C1121
C0122	Billetes 20E pagados en test	C1122
C0123	Billetes 50E pagados en test	C1123
C0124	Billetes 5E apilados	C1124
C0125	Billetes 10E apilados	C1125
C0126	Billetes 20E apilados	C1126
C0127	Billetes 50E apilados	C1127
C0128	Billetes 5E apilados en test	C1128
C0129	Billetes 10E apilados en test	C1129
C0130	Billetes 20E apilados en test	C1130





TOTAL	CONTADORES DE RECAUDACIÓN	PARCIAL
C0131	Billetes 50E apilados en test	C1131
C0140	Código cambiado en pago	C1140
C0141	Billetes pagados en RED	C1141
C0142	Pago extra por cambio código billete	C1142

CONTROL DE MÍNIMOS

En esta fase se computa el balance de monedas que se han introducido y extraído de cada pagador desde la última puesta a cero de los contadores.

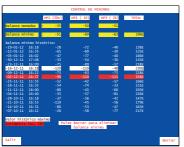
Esta herramienta permite optimizar las cargas de monedas inmovilizadas en la máquina teniendo en cuenta los pagos con billetes.



Los valores resaltados con fondo blanco indican los valores mínimos del histórico, es decir, el máximo de monedas que la máquina ha necesitado para su correcto funcionamiento.

Los valores resaltados con fondo rojo no deben ser tenidos en cuenta para el cómputo general del histórico de mínimos, aún pudiendo ser inferiores a los mínimos señalados por la máquina, esto es debido a que los valores resaltados en fondo rojo corresponden a periodos en que la contabilidad del pagador de billetes ha sufrido algún fallo o inconsistencia, lo que explica la mayor salida de monedas de los pagadores.

Para realizar la puesta a cero de los valores almacenados en el Balance mínimo histórico, así como Balance de monedas mínimo se debe acceder a la fase Contadores mediante la apertura de la puerta inferior o de recaudación.



Para poner a cero el Balance de monedas mínimo, pulsar 3, seguidamente pulsar 4 para confirmar la puesta cero.





Para poner a cero el Balance mínimo histórico, pulsar seguidamente pulsar 4 para confirmar la puesta cero.



CONTADORES DE SERVICIO

CÓDIGO	CONTADORES DE SERVICIO	
C2000	Modelo de máquina	
C2001	Versión de programa	
C2002	Código de versión	
C2003	Premio máximo del juego, a la apuesta máxima, en euros	
C2005	Checksum memoria	
C2006	Porcentaje teórico	
C2007	Horas de funcionamiento	
C2008	Modo de juego	
C2009	Restarts (total)	
C2010	Restarts (manual)	
C2011	Pulsos a los contadores electromecánicos en test	
C2018	Estado de los microinterruptores	
C2020	Créditos disponibles para jugar	

NOTA Los contadores C2050 a C2063 son contadores con puesta a CERO.

Abriendo la puerta de recaudación y estando en la fase de visualización de contadores de servicio, activar a la vez los pulsadores 2 y 3.

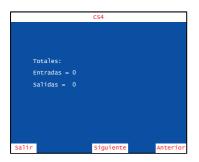




CONTADORES ESTADISTICOS TOTALES

CONTADORES ESTAD	ISTICOS (TOTALE	is)	
C3000- Créditos jugados 0 C3001- Créditos pagados 0 C3002- Partidas jugadas 0 C3003- Partidas jugadas 1 crédito. 0 C3003- Partidas jugadas apuesta 2 créditos. 0 C3004- Partidas jugadas apuesta 2 créditos. 0 C3005- Partidas jugadas apuesta 3 créditos. 0 C3006- Partidas jugadas apuesta 3 créditos. 0 C3007- Partidas jugadas apuesta 5 créditos. 0		0 0 s. 0 s. 0 s. 0	
	CÓDIGO	CONTADORES ESTADÍSTICOS TOTALES	
	C3000	Total créditos jugados (fracciones de 0,20 €)	
Salir	C3001	Total pagado por premios (fracciones de 0,20 €)	
Saiir	C3002	Total partidas jugadas	
	C3003	Total partidas a Apuesta 1	
	C3004	Total partidas a Apuesta 2	
C3005 Tot		Total partidas a Apuesta 3	
	C3006	Total partidas a Apuesta 4	
C3007 Total		Total partidas a Apuesta 5	

5.3 CONTADORES DE SEGURIDAD CS4



Permite visualizar el total de **créditos entrados** y el total de **créditos salidos** en la máquina desde la primera instalación realizada.



Al accionar el pulsador 2 o 4 irán evolucionando los contadores anuales (Año), los contadores de establecimiento (Establecimiento) y los contadores parciales de créditos entrados y salidos.

Estos contadores guardan un histórico de 6 años y 6 establecimientos respectivamente. Cuando se visualizan,

aparecen en primer lugar los datos actuales y posteriormente los demás en forma descendente.

Operación de cambio de año o establecimiento

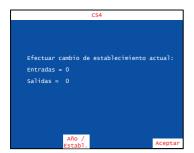
Abrir la **puerta de recaudación** y seleccionar el apartado **CS4**, a continuación activar el pulsador "**Test**".





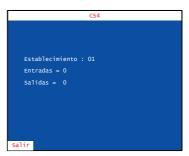


1031.21302 5 Contadores



Mediante el pulsador 2, se elige año o establecimiento.

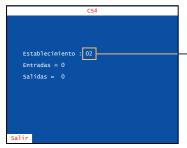
Mediante el pulsador 4 se visualiza el actual.





Intermitente

A continuación al activar a la vez los pulsadores 2 y 3 y el pulsador "Arranque", en la pantalla aparece de forma intermitente el año o establecimiento siguiente.



Fijo

Para validar la operación activar a la vez los pulsadores 2 y 3 y el pulsador "Arranque". Una vez realizada esta operación el nuevo año o establecimiento queda fijo en la pantalla.

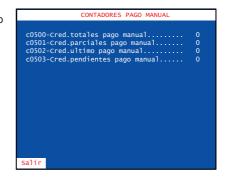
Esta operación es **irreversible** e implica la grabación de todas las monedas entradas y salidas de la máquina en el año o establecimiento seleccionado.



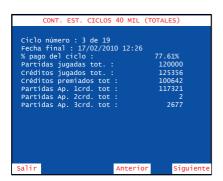
CONTADORES PAGO MANUAL.

Permite visualizar los datos referentes al pago manual.

(Sólo máquinas destinadas a Salones)



CONTADORES ESTADISTICOS CICLOS 40 MIL PARTIDAS.



Permite visualizar las estadísticas de la máquina clasificadas en ciclos de cuarenta mil partidas.

Con los pulsadores 2 y 3 se selecciona el ciclo que se quiere visualizar.

Con el pulsador 1 se sale de la fase.





6.1 Descripción

La máquina dispone de un sistema de control inteligente capaz de detectar las incidencias que pueden producirse e identificarlas mediante un **código de incidencia**.

Las incidencias se clasifican en tres tipos según su gravedad :

AVISOS

Indican posibles funcionamientos anormales. Permiten el juego y la entrada en modo **Test**.

FUERAS DE SERVICIO MÁQUINA

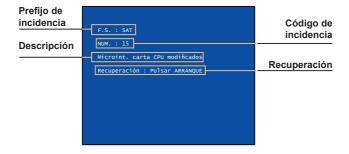
La máquina queda bloqueada para jugar pero es posible acceder al modo Test.

FUERAS DE SERVICIO CARTA CPU

La máquina permanece bloqueada para jugar y no es posible acceder al modo Test.

La tabla siguiente muestra, para cada tipo de incidencia, el mensaje que aparece cuando ésta se produce, como visualizar el **código de incidencia**, los prefijos de los códigos asociados a cada *tipo de incidencia* y la forma de recuperar la incidencia

Tipo de incidencia	Mensaje en modo JUEGO	visualización código de incidencia	Prefijo código de incidencia	Recuperación
AVISO		Abrir puerta	FALL	Consultar apartado 6.2 Lista de F.S.
FUERA DE SERVICIO MÁQUINA	FUERA DE SERVICIO de forma fija	Abrir puerta. Si hay más de un error pulsar 4	SAT o RED excepto RED10-12 SAT13	Consultar apartado 6.2 Lista de F.S
FUERA DE SERVICIO CPU	OUT OF ORDER de forma fija	Abrir puerta y acciona el pulsador TEST	SIS y RED10-12 SAT13	Accionar « Arranque » mientras se visualiza el código.







6.2 Lista de fueras de servicio

TIPO	CÓD	DESCRIPCIÓN	RECUPERACIÓN / SALIDA
	19	Pulsos de salida de moneda menores de 30 ms. en el descargador de menor valor facial	(Repasar configuración o subsanar avería) yPulsar "Arranque"
	20	Irregularidad en el selector (antipesca)	Recuperación automática
	21	Primer aviso por falta de monedas en el descargador de valor facial medio (mayor si 2HPS)	(Introducir 20 monedas o Cargar monedas) y Pulsar "Arranque"
	22	Tercer aviso por falta de monedas en el descargador de valor facial medio (mayor si 2HPS)	(Subsanar avería o Cargar monedas) y Pulsar "Arranque"
	26	Micro salida monedas permanentemente activado en el descargador de valor facial medio (mayor si 2HPS)	Subsanar avería y Pulsar "Arranque"
	27	Salida de monedas extras al final de un pago en el descargador de valor facial medio (mayor si 2HPS) (estándar:3er fallo de 1 moneda cada 50 pagos)	Subsanar avería y Pulsar "Arranque"
	39	Pulsos de salida de moneda menores de 30 ms. en el descargador de valor facial medio (mayor si 2 HPS)	(Repasar configuración o subsanar avería) yPulsar "Arranque"
	53	Falta memoria de sonido	Instalar la memoria de sonido
	61	Apilador del lector de billetes lleno	(Vaciar apilador o subsanar avería) y Desconectar y conectar máquina
FALL	62	Atasco en el selector de billetes	Subsanar avería y Desconectar y conectar máquina
	67	Fallo de comunicación con el lector de billetes serie	Subsanar avería
	68	5 billetes rechazados consecutivamente	Aceptación de un billete
	121	Primer aviso por falta de monedas en el descargador de mayor valor facial (Sólo si Bandeja = 3HPS N)	(Introducir 20 monedas o Cargar monedas) y Pulsar "Arranque"
	122	Tercer aviso por falta de monedas en el descargador de mayor valor facial (Sólo si Bandeja = 3HPS N)	(Subsanar avería o Cargar monedas) y Pulsar "Arranque"
	126	Micro salida monedas permanentemente activado en el descargador de mayor valor facial (Sólo si Bandeja = 3HPS N)	Subsanar avería y Pulsar "Arranque"
	127	Salida de monedas extras al final de un pago en el descargador de mayor valor facial (estándar:3er fallo de 1 moneda cada 50 pagos) (Sólo si Bandeja = 3HPS N)	Subsanar avería y Pulsar "Arranque"
	139	Pulsos de salida de moneda menores de 30 ms. en el descargador de mayor valor facial	(Repasar configuración o subsanar avería) y Pulsar "Arranque"
	264	Error de comunicación en el Selector de monedas CCtalk	Subsanar avería y Desconectar/ Conectar máquina
	267	Error de comunicación HP1, solo si no es el Hopper de menor valor facial	Subsanar avería y Reiniciar máquina
	270	Error de comunicación HP2 , solo si no es el Hopper de menor valor facial	Subsanar avería y Reiniciar máquina





TIPO	CÓD	DESCRIPCIÓN	RECUPERACIÓN / SALIDA
	280	Error de Comunicación con el pagador de billetes	Subsanar avería y pulsar Arranque
	281	Pagador de billetes inhibido	Subsanar avería / Desconectar/ Conectar máquina
	282	Atasco de billete en pagador de billetes	Retirar el billete atascado por la puerta trasera del pagador / PULSAR BOTON ROJO SITUADO EN EL FRONTAL DEL PAGADOR
	283	Pagador de billetes se ha descargado	Recuperación automática
	305	Bateria baja BBOX	Recarga automática / Sustitución batería
	502	Aviso de errores en el Bus Can	Desconectar / Conectar máquina
	664	Error de comunicación entre CPU y Módulo de Sonido	Subsanar avería
	06	Pago pendiente recuperable por el descargador	Pulsar "Arranque" o (Desconectar / Conectar máquina)
	10	Error de checksum de los contadores parciales	Pulsar "Arranque"
	12	Fallo de RAM	Pulsar "Arranque"
	18	Primer aviso por falta de monedas en el descargador de menor valor facial	Pulsar "Arranque" o (Desconectar / Conectar máquina)
	31	Error de versión de PIC en carta rodillos (juego básico)	Cambiar PIC y (Pulsar "Arranque" o Desconectar / Conectar máquina)
RED	32	Error de detección de sincronismo en partida (juego básico)	(Desconectar / Conectar máquina o pulsar "Arranque" o subsanar posible avería
1125	38	Segundo aviso por falta de monedas en el descargador de valor facial medio (mayor si 2 HPS)	(Subsanar avería o Cargar monedas) y (Pulsar "Arranque" o Desconectar y Conectar máquina)
	138	Segundo aviso por falta de monedas en el descargador de mayor valor facial	(Subsanar avería o Cargar monedas) y (Pulsar "Arranque" o Desconectar y Conectar máquina)
	152	Error de chekcsum de las incidencias, o Incompatibilidad de las mismas con la versión de memoria.	Pulsar Arranque
	153	Error de coherencia del CS4 detectado por la BBOX.	Pulsar Arranque
	650	Error de comunicación entre CPU y Carta de Rodillos inferiores	Subsanar avería
SAT	01	Segundo aviso por falta de monedas en el descargador de menor valor facial	(Subsanar avería o Cargar monedas) y Pulsar "Arranque"
JAI	02	Micro salida monedas permanentemente activado en el descargador de menor valor facial	Subsanar avería y Pulsar "Arranque"





TIPO	CÓD	DESCRIPCIÓN	RECUPERACIÓN / SALIDA
	03	Salida de monedas extras al final de un pago en el descargador de menor valor facial (estándar:3er fallo de 1 moneda cada 50 pagos)	Subsanar avería y Pulsar "Arranque"
	05	Salida de monedas con el descargador parado en el descargador de menor valor facial (estándar : 3 monedas)	Subsanar avería y Pulsar "Arranque"
	E5	Sistema de parámetros en E2PROM incompatible con versión de memoria	Accionar los pulsadores indicados
	E10	Configuración de los descargadores no disponible	Configurar correctamente
	E11	Premio mínimo del juego, no pagable por descargador	Configurar correctamente
	E12	Incompatibilidad entre la configuración de los descargadores y la configuración del juego de 10 cent	Configurar correctamente
	12	Fallo de memoria FLASH	Subsanar avería
	E13	Cambio de moneda habilitado y ningún descargador configurado a 10 o 20 cent	Configurar correctamente
	E14	Lector de billetes habilitado y ningún descargador configurado a 10 o 20 cent	Configurar correctamente
	15	Modificación en los microinterruptores de configuración	Restablecer configuración o Pulsar "Arranque"
	E15	Imposibilidad de aceptar monedas de 10c y 50c, no hay hopper configurado a 10c ni juego PLAY10 activo.	Configurar correctamente o activar parámetro SALTA15
SAT	16	Modificación en los parámetros de configuración	Restablecer configuración o Pulsar "Arranque"
	25	Salida de monedas con el descargador parado en el descargador de valor facial medio (mayor si 2HPS) (estándar : 3 monedas)	Subsanar avería y Pulsar "Arranque"
	40	Ausencia o fallo de acceso a los contadores totales (CS4)	Subsanar avería
	43	Error de coherencia de datos en los contadores totales (CS4)	Cambiar CS4
	46	Fallo de escritura en los contadores totales (CS4)	Subsanar avería
	48	Contadores totales (CS4) incompatibles con versión de memoria	Cambiar CS4 o memoria de juego
	50	Contadores totales (CS4) incompatibles con versión de máquina	Cambiar CS4
	92	Error de subebolas. No se detecta bola en el tablero ni en el tirador.	Subsanar avería/ Pulsar arranque
	94	Demasiadas bolas. Bolas en el tablero + bola tirador > 5	Subsanar avería/ Pulsar arranque
	95	Error en la activación del motor subebolas	Subsanar avería/ Pulsar arranque
	96	Demasiadas faltas (nº faltas > 10% partidas bingo)	Pulsar arranque
	97	Error de falta en los Reeds	Subsanar avería/ Pulsar arranque





TIPO	CÓD	DESCRIPCIÓN	RECUPERACIÓN / SALIDA
	98	Error de falta en el detector nivel	Subsanar avería/ Pulsar arranque
	125	Salida de monedas con el descargador parado en el descargador de mayor valor facial (estándar : 3 monedas) (Sólo si Bandeja = 3HPS N)	Subsanar avería y Pulsar "Arranque"
	140	Ausencia o fallo de acceso a los contadores en (BBOX)	Subsanar avería
	143	Error de coherencia de datos en los contadores (BBOX)	Cambiar BBOX
	146	Fallo de escritura en los contadores totales (BBOX)	Subsanar avería
	148	Contadores (BBOX) incompatibles con versión de memoria.	Cambiar BBOX o versión de memória
	150	Contadores (BBOX) incompatibles con versión de máquina.	Cambiar BBOX
	250	Error en la deteccion del sensor doble contaje HP1	(Repasar configuración o subsanar avería) y Desconectar y conectar máquina
	251	Error en la deteccion del sensor doble contaje HP2	(Repasar configuración o subsanar avería) y Desconectar y conectar máquina
	253	Intento de fraude detectado en el sensor de doble contaje HP1	Pulsar Reset
SAT	254	Intento de fraude detectado en el sensor de doble contaje HP2	Pulsar Reset
	262	Avería general o cortocircuito en el bus de comunicación CCtalk	Subsanar avería y Desconectar/ Conectar máquina
	267	Error de comunicación HP1, solo si es el Hopper de menor valor facial	Subsanar avería y Reiniciar máquina
	270	Error de comunicación HP2, solo si es el Hopper de menor valor facial	Subsanar avería y Reiniciar máquina
	290	Cambio en la configuración del protocolo CCtalk/ Paralelo	Desconectar / Conectar máquina
	300	Error de comunicación entre Black Box y CPU	Subsanar avería
	302	Black Box no serializada (falta nº de serie)	Cambiar módulo Black Box
	500	Error genérico Bus Can	Desconectar / Conectar máquina
	501	Error genérico Bus Can (Probablemente CPU)	Desconectar / Conectar máquina
	503	Error de Bus Can debido a carta auxiliar o conexionado	Desconectar / Conectar máquina
	504	Error genérico Bus Can	Desconectar / Conectar máquina
	505	Detección de periféricos con el mismo identificador Can	Subsanar avería (Revisar PICs)
	602	Error de comunicación entre Carta Puerta y CPU	Subsanar avería
	603	Error de comunicación entre Carta JAD y CPU	Subsanar avería



TIPO	CÓD	DESCRIPCIÓN	RECUPERACIÓN / SALIDA
SER	НР	Hoppers desconectados	Subsanar avería o Conectar hoppers

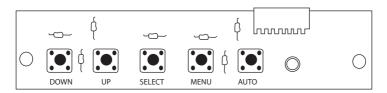




7.1 Monitor LCD

Descripción de los controles en la carta OSD (On Screen Display).

Monitores TOVIS



MENU Entrar / salir del Menú de configuración OSD.

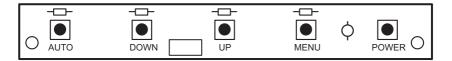
AUTO Auto ajuste, pulsarlo sin entrar en el menú OSD.

En el menú OSD este pulsador realiza la función de salida.

UP/DOWN Permiten navegar dentro del menú.

SELECT Valida los cambios realizados.

Monitores KORTEK



MENU Entrar al Menú de configuración OSD / Validar selección

AUTO Auto ajuste.

UP/DOWN Permiten navegar dentro del menú.

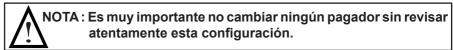
SELECT Valida los cambios realizados.

POWER Encendido / Apagado del monitor TFT.

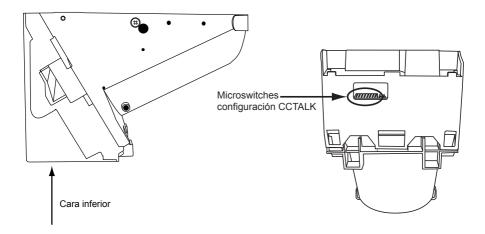


7.2 Hoppers CCTALK

Descripción de la configuración de los hoppers con tecnología CCTALK.

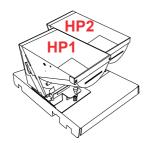


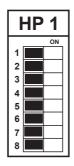
En la cara inferior de los hoppers está el acceso a los microswitchs de configuración de la dirección CCTALK

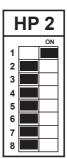


Dicha configuración se debe revisar siempre que se cambie o desmonte uno o los dos hoppers, ya sea por operaciones de recaudación, mantenimiento o cualquier otro motivo. Es muy importante que el hopper en la POSICIÓN "HP1" esté configurado como "HP1", esta consideración debe aplicarse de igual manera al "HP2". En caso de configurar dos hoppers con la misma dirección la máquina quedará FUERA DE SERVICIO.

La configuración de los microswitchs es la que sigue:











Se detallan a continuación los siguientes esquemas :

Carta Iluminación Logo (2110909)

Carta Display Premios (2110908-2)

Carta JAD Cartones Central (2110321-3)

Carta JAD Cartones Lateral (2110322)

Carta Tablero Inferior (2110325-3)

Carta Tablero Superior (2110326-3)

Carta sonido (2100125-3)

CPU Video CAN CCTALK (2080606-1)

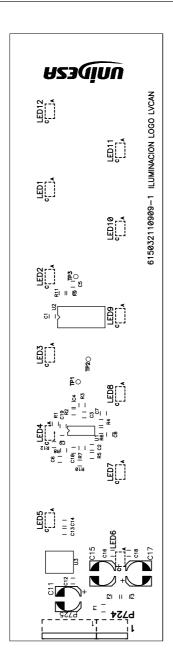
Carta devolución (2070205-1)

Carta alimentación CPU Video CAN (2051209-3)

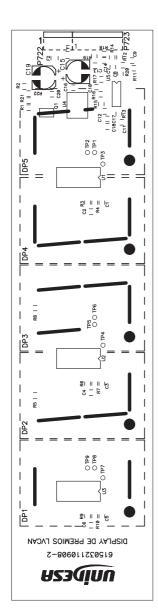
Conexionado General

Diagrama de Bloques



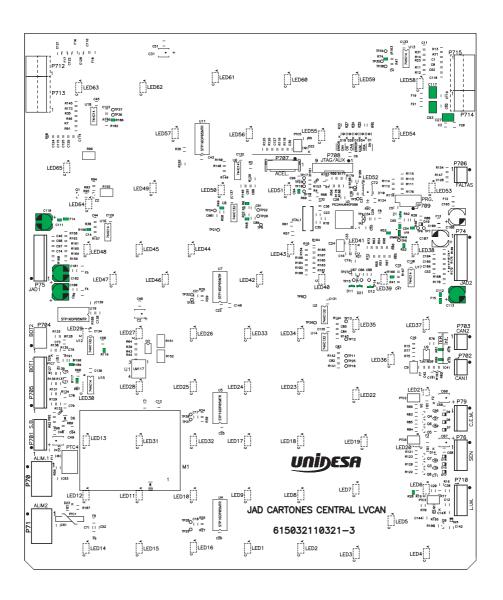






NOTA: C14, C16, C20, C21, C25, C26, C27, C28, C29, C30, C34, C37, F2, P75, R11, R15, R16, R17, R18, R20, R22, R44, R55, R102 y U3 no se montan. Cód: 2090331-1

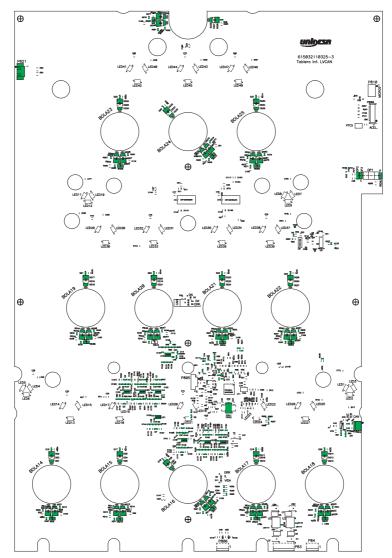






<u>\$</u> ()] a #1		1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	10 0. 11 11) ip	j o
ÇÎ	į	*		\$ (1		
Ş	3 ₽	Ęį	(D)21	e (j	الْ إِنْ	₽ Û
ģļ	ĵ		in in	10		٢
5 C)					e j	
قِالِ	Ð			š Ú	8 [Ĵ	
ğÜ	jj j	ģ() Š()	81	B ÇÎ		åj
ŞÚ	ğį	- i ij niyesa	JAD CARTO		ĝj	įj
	S	j)	61503	2110322-1 [[]	ŞÚ	
§ ()	ÎÚ	90	į	ڷ۪ٳۊٞ	ĝįĵ	ģŢ
į	ğ	8(j) an 4	, 1980 1980	ij	ţj	đị Lị
頭巾	Ş ÇÎ	į	, —		ğΰ	jj
ğj	ij V	độ độ	9	3 Ú	āj) Šj	
ĝį	ğÇ	şÇ		ţĺ	Ąį	a jj
ř.	Ş ÇÎ	ğÇ	į į		ğį	<u>ā</u> j
ĝĵ	ģÓ	20 <u>0</u>	100 j	# []		
ğÇÎ	ĒÚ	. .		ğÜ	% (1)	ğ
į	ij		Į Į	1 <u> </u>	ej)	iji iji

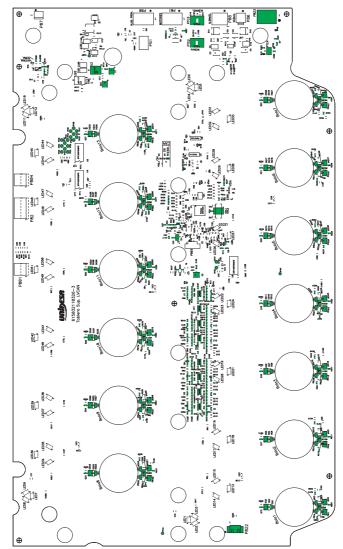




NO SE MONTA: AUXI, U10, U13, U14, U16, U17, U18, U19, R20,U21, U22, U23, U24,D1, D9, D12, RS, R25, R37, R38, R41, R43, R44, R46, R49, R50, R52, R53, R64,R78, R79, R82, R85, R86, R88, R89, R91,R94, R95, R96, R115, R116, R117, R119,R120, R125, R126, R127, R128, R129,R130, R133, R134, R135, R136, R137,R138, R139, R140, R141, R142, R143,R144, R145, R146, R147, R148, R149,R150, R151, R152, R153, R154, R155,R156, R157, R158, R159, R160, R161,R162, R163, R164, R165, R166, R167,R168, R169, R170, R173, R174, R182,R186, R206, R207, R210, R211, R215,R216, R217, R219, R221, R222, R223, R223, R223, R233, R234, R235,R239, R240, R241, R245, R246, R247,R251, R252, R253, R257, R258, R259,R263, R264, R265, R269, R270, R271,R275, R276, R277, R281, R282, R283,R285, R287, R289, R292, R297, R293, R201, C8. C25, C27, C40, C41, C43, C51, C54, C55, C56, C57, C78, C62, C65, C514, C115, C116, C117, C118, C119, C122, C126, C129, C130, C132, C133, C143, C144, C145, IRD1, IRD2, IRD3, IRD4, IRD5, IRD9, IRD10, IRD12, IRD13, IRD15, IRD6, IRD6,

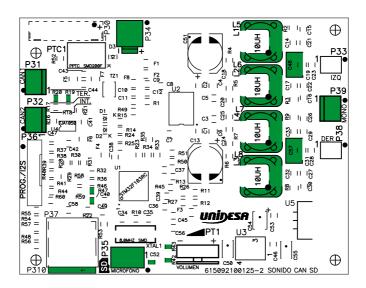






NO SE MONTA: AUX1, U2, U7, U11, U14,U15, U16, U17, U18, U19, U20, U21, D1,D7, D9, D10, D12, D18, R5, R18, R25, R37, R38, R40, R43, R44, R46, R49, R50,R52, R53, R64, R80, R81, R82, R85, R86, R88, R89, R94, R95, R96, R115, R117, R123, R125, R126, R127, R128, R129, R130, R134, R135, R136, R137, R138, R139, R140, R141, R142, R143, R146, R147, R148, R149, R150,R151, R152, R153, R154, R155, R156, R157, R158, R159, R160, R161, R162, R163, R164, R165, R166, R167, R168, R169, R170, R173, R174, R182, R186, R206, R207, R208, R210, R211, R215, R216, R217, R221, R222, R223, R229, R233, R234, R235, R239, R240, R241, R245, R246, R247, R249, R251, R252, R253, R255, R257, R258, R259, R261, R263, R264, R264, R264, R264, R264, R247, R249, R251, R252, R253, R255, R257, R258, R259, R261, R263, R264, R2

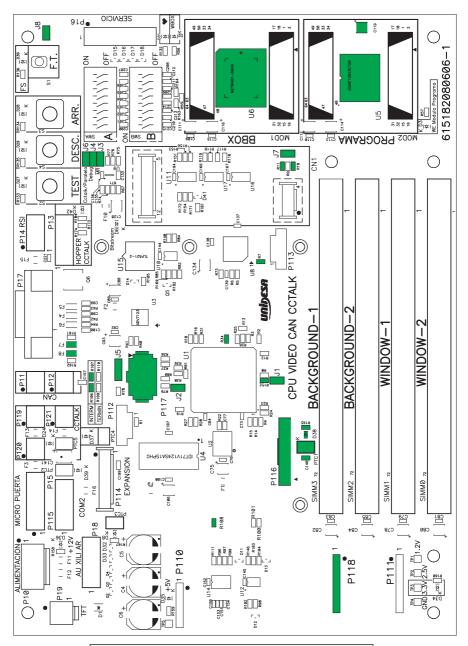




NOTA: R19, R20, R42, R43, R46, R47, C48, C52, C57, L5, L6, L7, L8, P31, P32, P34, P35, P39 y P310 no se montan. Código: 2100125-2



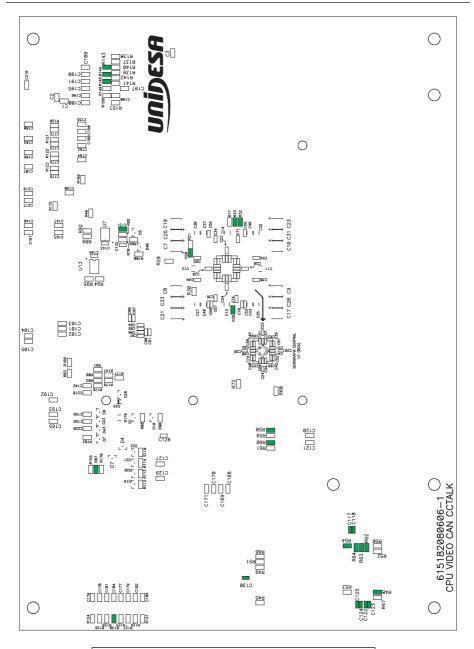




Nota: U5, U6, R7, R10, R11, R20, R32, R33, R34, R35, R48, R54, R58, R60, R62, R63, R64, R87, R106, R107, R108, R130, R143, R144, R145, R152, R165, C117, C118, C119, C122, C123, C124, C125, C130, C131, C140, D38, F7, F8, PTC1, J1, J2, J3, J4, J5, J6, J7, J8, P116, P117 y P118. Cddgo: 2080606-1



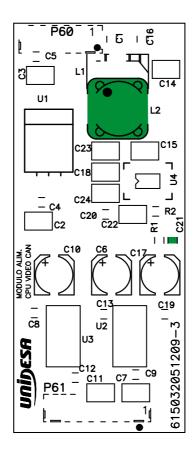




Nota: U5, U6, R7, R10, R11, R20, R32, R33, R34, R35, R48, R54, R58, R60, R62, R63, R64, R87, R106, R107, R108, R130, R143, R144, R145, R152, R165, C117, C118, C119, C122, C123, C124, C125, C130, C131, C140, D38, F7, F8, PTC1, J1, J2, J3, J4, J5, J6, J7, J8, P116, P117 y P118. Código: 2080606-1







NOTA: C21 y L2 no se montan. Cód: 2051209-3



