

Manual técnico



cirsa
SUPER SEVENS
777

MANUAL TÉCNICO



cirsa **SUPER SEVENS**

En este manual se describe el funcionamiento y adaptaciones específicas del modelo **CIRSA SUPER SEVENS**, para los distintos Reglamentos



Principado de Asturias



Generalitat de Catalunya



Gobierno Vasco



Resto Autonomías

1 Instalación

- 1.1 Precauciones de instalación y mantenimiento 1
- 1.2 Instrucciones para la fijación de la máquina 4
- 1.3 Puesta en marcha 6

2 Características generales

- 2.1 Características técnicas 7
- 2.2 Serigrafía puerta 8

3 Operación

- 3.1 Sistema de créditos 9
- 3.2 Diagrama de monedas 9
- 3.3 Descripción del juego 10
- 3.4 Selección de configuraciones 12
- 3.5 Inicialización 16
- 3.6 Descarga 16
- 3.7 Modalidades especiales de juego 17
- 3.8 Diagrama de estados 17

4 Test

- 4.1 Como entrar en modo test 18
- 4.2 Como salir del modo test 18
- 4.3 Desarrollo del test 19

5 Contadores

- 5.1 Electromecánicos 35
- 5.2 Electrónicos 36
- 5.3 Seguridad 40

6 Fuera de servicio y avisos

- 6.1 Fuera de servicio y avisos 42

7 Esquemas

- Diagrama de conexión 47
- Diagrama de interconexión 49
- Esquemas electrónicos 50

8 Mantenimiento

- 8.1 Módulo cintas 70



CIRSA

UNIDESAS[®]

UNIVERSAL DE
DESARROLLOS ELECTRÓNICOS S.A.

Ctra.Castellar, 298
08226 TERRASSA Barcelona España
Tel. 93 739 67 00 Fax 93 739 67 05

www.cirsa.com

Realización : Julio 2.000

Edición : 20007

© UNIVERSAL DE DESARROLLOS ELECTRONICOS S.A. 2.000

"La información presentada en este manual pertenece a título exclusivo y privativo a **UNIVERSAL DE DESARROLLOS ELECTRONICOS, 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".



NO INSTALE NI PONGA EN SERVICIO LA MAQUINA SIN HABER LEIDO Y APLICADO EL CONTENIDO DE ESTAS PRECAUCIONES DE INSTALACION.

1 Instalación

1.1 Precauciones de instalación y mantenimiento

Características de la zona para ubicar la máquina

Esta máquina no puede estar sometida a un ambiente del tipo intemperie, polvoriento o húmedo. Deberá estar alejada de los focos de radiación de infrarrojos u otros sistemas de emisión de energía calorífica. La zona del suelo ocupado por la máquina será una superficie lisa y horizontal.

Cerca de la máquina se necesitará la correspondiente toma de corriente para poderla alimentar. En los apartados siguientes se describirán las características a cumplir por la toma de energía.

El espacio será el suficiente para que el usuario pueda sentirse cómodo en condiciones de juego.

Desembalaje y transporte

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

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

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

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

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

Fijación del producto

La MAQUINA estará anclada a la pared del edificio para evitar su vuelco. Para ello debe seguirse las indicaciones «**1.2 Instrucciones para la fijación de la máquina**» o la instrucción que se adjunta con los accesorios de instalación.

El reglamento de máquinas recreativas no permite operar con la MAQUINA si no se cumple con los requisitos de fijación mecánica.

La parte posterior de la máquina deberá tener un espacio que permita la circulación del aire. No deberá quedar obstruido el espacio lateral posterior entre máquina y pared, que es necesario para garantizar su refrigeración, su conexión y desconexión de la red del edificio.

Acceso al interior de la máquina

La máquina deberá estar cerrada con llave. El personal que tiene permiso de acceso a su interior deberá tener una cualificación técnica para interpretar los símbolos de peligro, y ser previsor de los riesgos potenciales mecánicos y de choque eléctrico.

Las partes metálicas accesibles y las de su interior señalizadas con el símbolo de peligro están conectadas a la tierra de seguridad. Los cables internos de color amarillo verde deben estar conectados a los terminales de tierra, en especial la conexión de la tierra principal.

La desconexión de la red de energía se realizará por el interruptor, desconectando la base de red del conector de la máquina o desconectando la clavija de la base de red del edificio.

La persona técnica que accede al interior de la máquina, antes de proceder a su cierre, deberá revisar el estado general y en especial:

- las conexiones a la tierra de seguridad,
- los cables conectados a tensiones peligrosas (fundas protectoras, atados, sistemas de guiado y tensiones mecánicas).
- y el estado del sistema de ventilación (verificando la limpieza y estado de los ventiladores).

Requisitos de la red de alimentación del equipo

La red del edificio, destinada a suministrar energía eléctrica, deberá cumplir con las características de la placa de identidad del producto. Dispondrá de un adecuado sistema de protección contra la sobrecorriente y defectos a tierra. La protección estará dimensionada basándose en el consumo del equipo.

El equipo es de CLASE I por lo que se necesita una correcta instalación de tierra de seguridad.

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.

La desconexión rápida se realizará accionando el interruptor o desconectando el cable de red de su base o de la clavija principal.

Para la sustitución de fusibles y disponer de visibilidad, es necesario desbloquear la MÁQUINA del anclaje con la pared y retirarla para tener un acceso cómodo.

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 las puede realizar el usuario.

Limpieza de la máquina

Para su limpieza externa se utilizará un paño húmedo, que no gotee, y deberá evitarse la utilización de sustancias de tipo disolvente 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.

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.

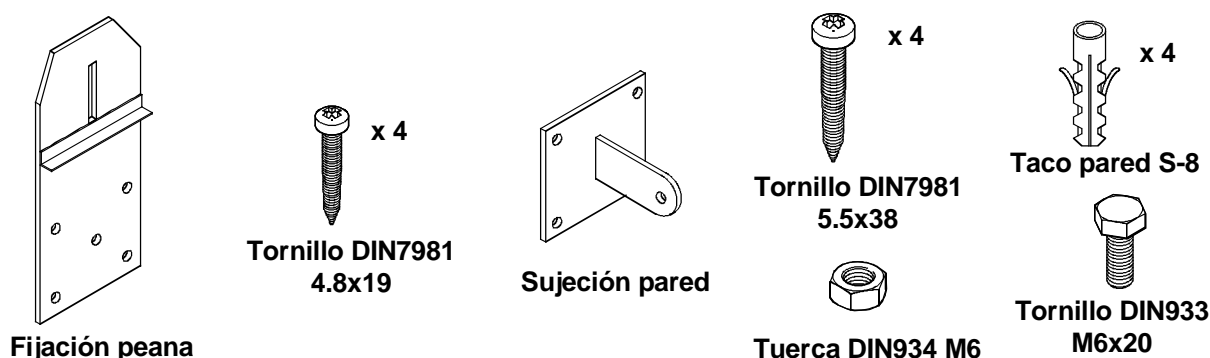
UNIDESA no se responsabiliza de las consecuencias derivadas por el incumplimiento en las precauciones antes descritas, ni de posibles modificaciones no autorizadas por el fabricante, ni del posible uso inadecuado del producto.

1.2 Instrucciones para la fijación de la máquina

La máquina deberá estar fijada a una peana y ésta deberá estar sujeta a la pared del edificio al objeto de evitar el vuelco de la misma, motivado por la aplicación involuntaria de un empuje en cualquiera de las caras, frontal o laterales. Es importante recordar «**el reglamento de máquinas recreativas no permite operar con la MAQUINA si no cumple con los requisitos de fijación mecánica**».

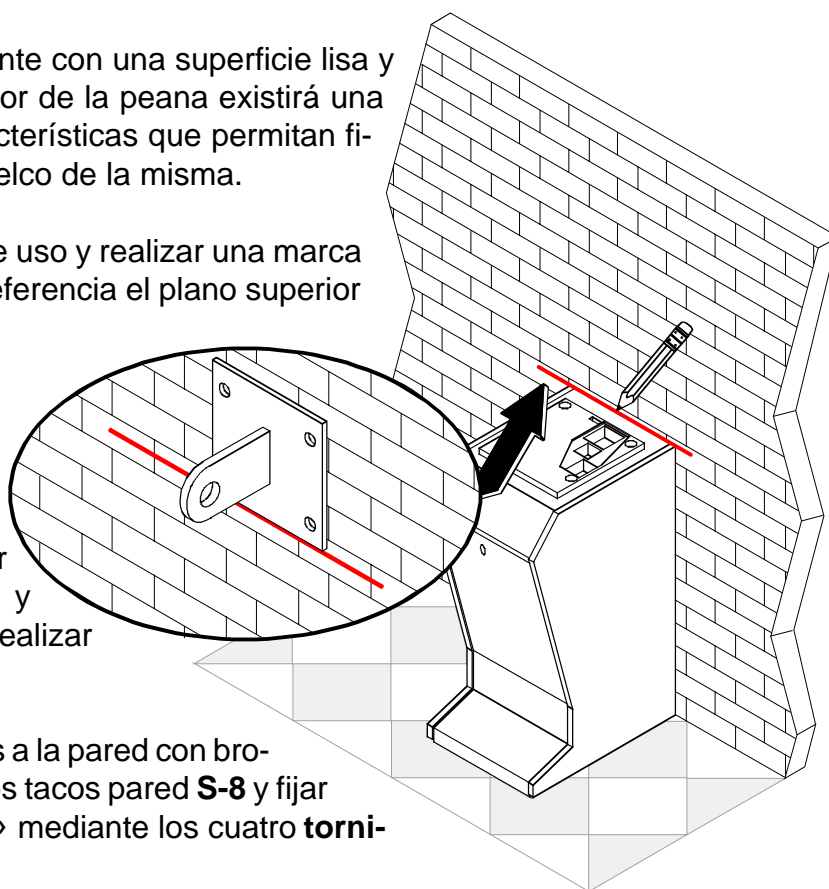
Para ello, deberá utilizarse las materiales de fijación ubicados en unas bolsas dentro del cajón de recaudación.

Fijación de la peana

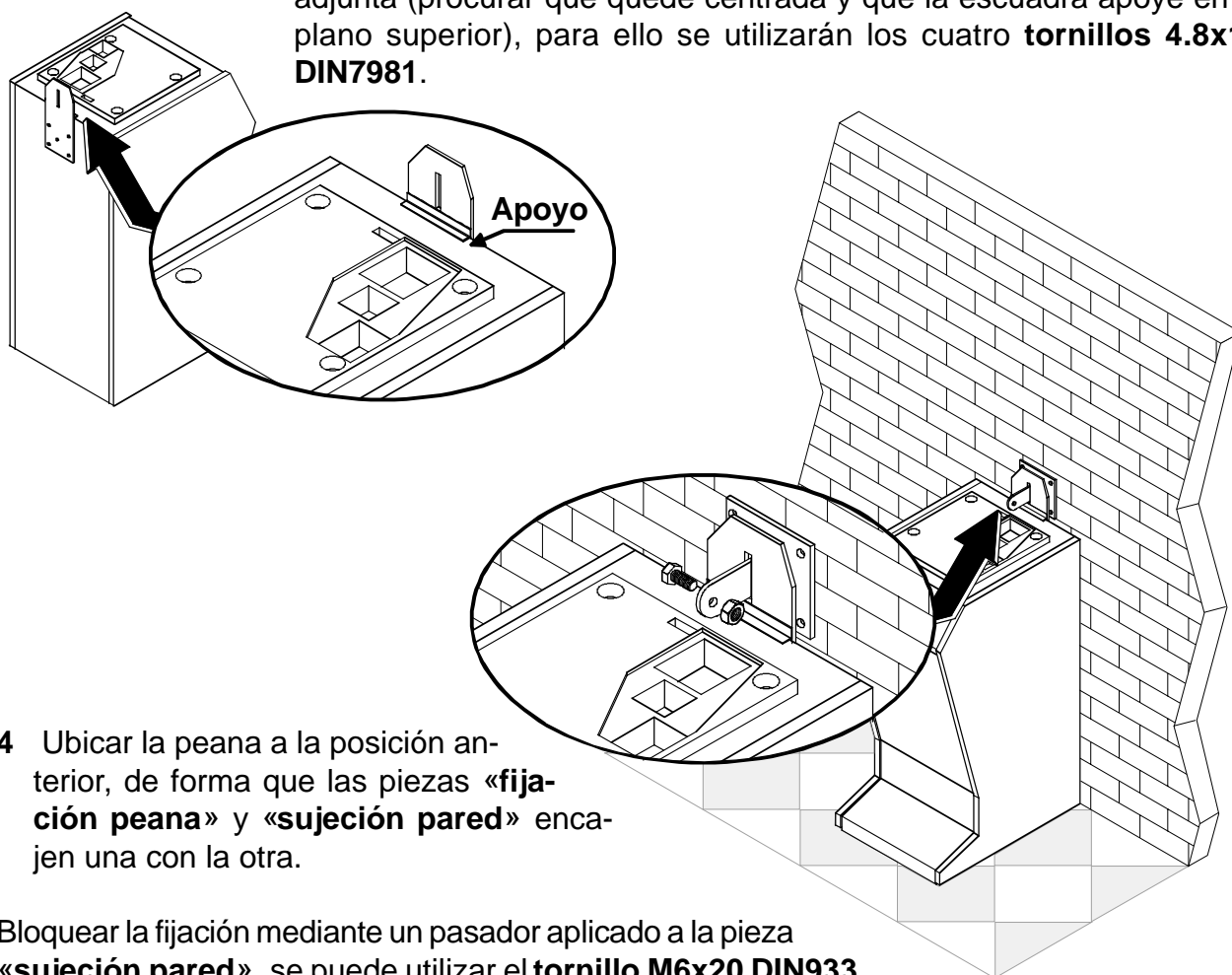


Procedimiento para la fijación mecánica a la pared :

- 1 El piso del suelo será resistente con una superficie lisa y horizontal. En la cara posterior de la peana existirá una pared vertical con unas características que permitan fijar la peana para evitar el vuelco de la misma.
- 2 Ubicar la peana en la zona de uso y realizar una marca en la pared tomando como referencia el plano superior de la misma.
 - Retirar la peana y presentar a la pared del edificio, la «**sujeción peana**», la cara inferior ha de coincidir con la marca realizada, y marcar los orificios para realizar los agujeros de fijación.
 - Realizar los cuatro taladros a la pared con broca del número 8, colocar los tacos pared **S-8** y fijar la pieza «**sujeción pared**» mediante los cuatro **tornillos 5.5x38 DIN7981**.



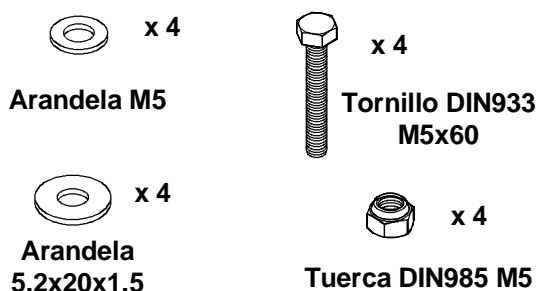
- 3 Fijar en la parte posterior de la peana la «**fijación peana**» que se adjunta (procurar que quede centrada y que la escuadra apoye en el plano superior), para ello se utilizarán los cuatro **tornillos 4.8x19 DIN7981**.



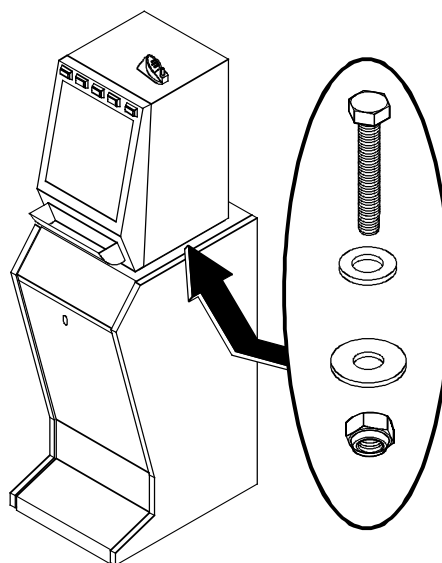
- 4 Ubicar la peana a la posición anterior, de forma que las piezas «**fijación peana**» y «**sujeción pared**» encajen una con la otra.

Bloquear la fijación mediante un pasador aplicado a la pieza «**sujeción pared**», se puede utilizar el **tornillo M6x20 DIN933** con la **tuerca M6 DIN934**, o utilizar un candado.

Fijación de la máquina



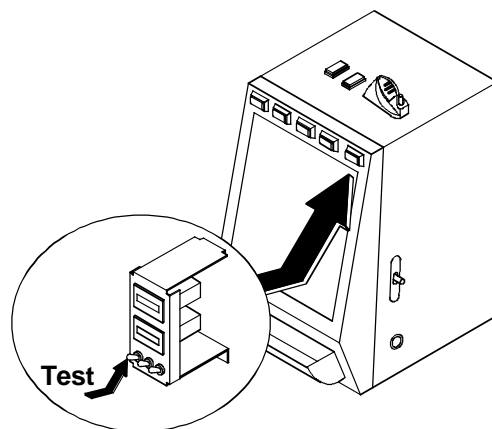
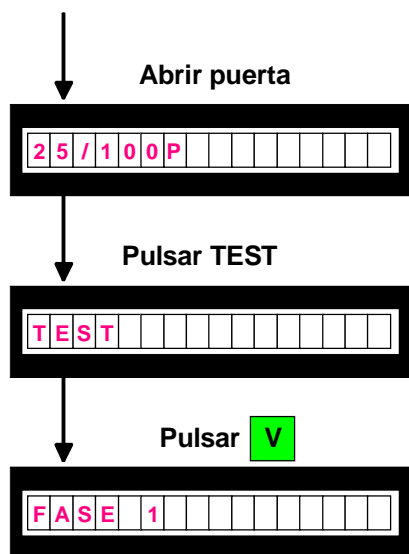
- 1 Situar la máquina sobre la peana, de manera que coincidan los pies inferiores del mueble con los orificios del plano superior de la peana.
- 2 Extraer el conjunto descargadores fuera de la máquina.
- 3 Fijar mediante los cuatro **tornillos M5x60 DIN933**, las **arandelas** y las **tuercas M5 DIN985**.



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 la bandeja recogemonedas, 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.
- 5 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 las lámparas como los microinterruptores de los distintos dispositivos funcionan correctamente. (Ver apartado «**4 Test**»).
- 6 Realizar una carga inicial de los hoppers con un mínimo de 200 monedas en cada uno. Para ello 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.



PULSADORES



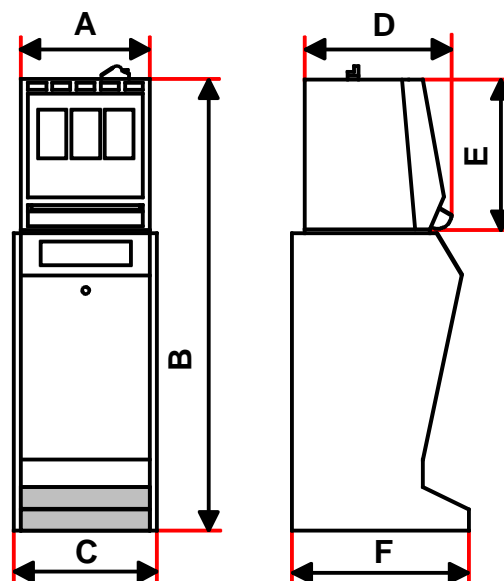
2 Características generales

2.1 Características técnicas

Mueble tipo MN

| Dimensiones | |
|-------------|----------|
| A | 340 mm. |
| B | 1340 mm. |
| C | 400 mm. |
| D | 450 mm. |
| E | 424 mm. |
| F | 540 mm. |

| Peso |
|--------|
| 80 Kg. |



Valores eléctricos

| Alimentación entrada de red | | | | | |
|-----------------------------|-----|-----|-------|----|--------------------------|
| V | A | VA | Cos.φ | Hz | Fusibles |
| 220 | 1,1 | 250 | 0,8 | 50 | 2x (T3,15A/250V) 5x20 mm |

Entrada de créditos

| Tipo | Marca | Alimentación | Aceptación |
|---------------------|---------|--------------|---------------------------------|
| Selector de monedas | Azkoyen | 12 Vdc | Ptas. 25 / 50 / 100 / 200 / 500 |
| Lector de billetes | JCM | 12 Vdc | Ptas. 1.000 / 2.000 |

Sistema de pago

| Tipo | Marca | Alimentación | Capacidad máxima |
|------------------|---------|--------------|--------------------------|
| Descargador 25H | Azkoyen | 12 Vdc | 1.100 monedas (25 Ptas.) |
| Descargador 100H | Azkoyen | 12 Vdc | 600 monedas (100 Ptas.) |

Dispositivo de juego

| Tipo | Marca | Alimentación | Número |
|--------|---------|--------------|--------|
| Cintas | Azkoyen | 12 Vdc | 3 |

2.2 Serigrafía puerta



3 Operación

3.1 Sistema de créditos

La máquina dispone de una entrada que admite monedas de 25, 50, 100, 200 y 500 Ptas, y en los modelos con lector una entrada que admite billetes de 1.000 y 2.000 Ptas. (opcional).

En la carátula del lector de billetes hay un led bicolor que indica con **color verde** la aceptación y con **color rojo** la no aceptación de billetes. Solamente se permite la introducción de billetes cuando los visores de **RESERVA** y **CREDITOS** están a **0**.

Las monedas introducidas se acumulan en forma de **créditos disponibles** en un visor denominado **CREDITOS**. El valor monetario de 1 crédito es de 25 Ptas.

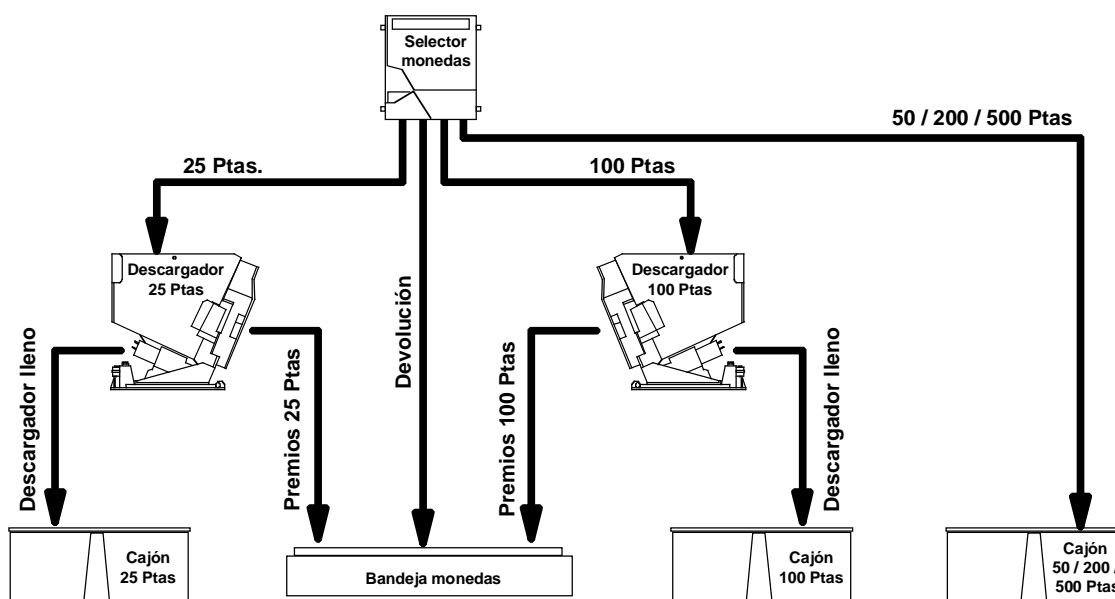
| Reglamento | ASTURIAS | EUSKADI | CATALUNYA | RESTO |
|------------------|----------|---------|-----------|-------|
| Créditos máximos | 40 | 20 | 20 | 20 |

Antes de iniciar la partida accionando el pulsador «25/50» se elige el modo de juego entre partida **simple (1 crédito)** o partida **doble (2 créditos)**. Simultáneamente se ilumina una de las 2 tablas del **Plan de Ganancias**, identificando de esta forma los premios a los que se accede en cada modo de juego.



Nota En el Reglamento de Euskadi, cuando los visores de **RESERVA** y **CREDITOS** están a **0**, se puede disponer de lo acumulado en el visor de **PREMIOS** para la realización de jugadas.

3.2 Diagrama de monedas



3.3 Descripción del juego

Al accionar el pulsador **JUGADA**, empiezan a evolucionar los **módulos de cintas** mostrando sus figuras que al cabo de unos instantes se paran, obteniendo una combinación. Si la combinación obtenida en la **Línea de Premio** coincide con alguna de las expuestas en el **Plan de Ganancias** o esta formada por **3 figuras iguales**, se consigue el premio indicado.

Si en la combinación se obtienen **1, 2 ó 3 figuras "Trébol"** en la **Línea de Premio** se consiguen **1, 2 ó 3 Bonus** (en partida simple) o **2, 4 ó 6 Bonus** (en partida doble) respectivamente, que se acumulan en el contador «**BONUS**», y sirven para activar el juego complementario.

Si en la combinación se obtienen **1 ó 2 figuras "Dinero"** en la **Línea de Premio** se consiguen **50 Ptas** (en partida simple) o **100 Ptas** (en partida doble) respectivamente por cada figura conseguida, que se acumulan en el contador «**SUPER POT**», obteniéndose el premio con la combinación de 3 figuras iguales.

En algunas partidas antes de evolucionar los módulos de cintas, se retienen de forma automática **1 ó 2 módulos**, que se indica, iluminando en intermitencia los módulos retenidos e iluminando fijamente los pulsadores «**FLECHA**» correspondientes a cada módulo. En los módulos no retenidos se iluminan en intermitencia dichos pulsadores que pueden utilizarse para modificar la propuesta de retención. Esta opción no se concede si la partida anterior era premiada o ya se había jugado con retenciones.

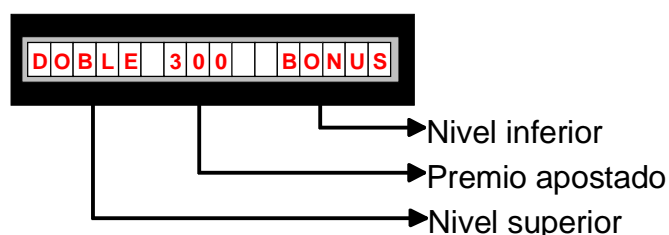
En alguna de las partidas no premiadas, se conceden un número de **Avances** entre **1 y 4**, que se indican en el visor VFD. Se pueden cambiar, en cada uno de los módulos de cintas independientemente, las figuras de la **Línea de Premio** por las inmediatamente superiores, intentando conseguir una combinación ganadora.

JUEGO DOBLE - BONUS

Antes de proceder al pago de un premio que no sea **superior a 2.500 Ptas** (en partida simple) ó **5.000 Ptas** (en partida doble), se puede optar por cobrarlo accionando el pulsador **COBRAR** u optar por el juego de riesgo, accionando el pulsador **JUGADA**.

El juego de "**Doble - Bonus**" consiste en un sorteo entre dos opciones, que se indican en el visor VFD, al accionar nuevamente el pulsador **JUGADA** se obtiene un resultado. El resultado ganador es el **doble** y el resultado perdedor es un sorteo de **Bonus** o **nada** (con el premio de 50 Ptas.). Los bonus se acumulan en el contador de «**BONUS**», y se acaba la partida.

Si el resultado ganador supera las **500 Ptas.** (en partida simple) ó **1.000 Ptas.** (en partida doble) se vuelve a ofrecer el juego pero en fracciones que no superen estas cantidades.



JUEGO COMPLEMENTARIO

Mediante el pulsador «**SELECCIONE JUEGO**», se puede acceder al juego complementario, si se dispone de **Bonus** en el contador «**BONUS**».

Al accionar el pulsador «**1 / 2 CREDITOS**» se elige la tabla de juego y al accionar el pulsador **JUGADA** se decrementa en **1 Bonus** (en partida simple) ó **2 Bonus** (en partida doble) el contador «**BONUS**».

Si las combinaciones obtenidas en cualquiera de las **5 Líneas de Premio** coinciden con alguna de las expuestas en el **Plan de Ganancias** o esta formada por **3 figuras iguales** en línea, se consigue el premio indicado.

Si en la combinación se obtienen **1, 2 ó 3 figuras "Trébol"** en cualquier posición de las **5 Líneas de Premio** se consiguen **1, 2 ó 3 Bonus** (en partida simple) o **2, 4 ó 6 Bonus** (en partida doble) respectivamente, que se acumulan en el contador «**BONUS**».

Si en la combinación se obtienen **1, 2 ó 3 figuras "Dinero"** en cualquier posición de la ventana de juego se consiguen **100 Ptas** (en partida simple) o **200 Ptas** (en partida doble) respectivamente por cada figura conseguida, que se acumulan en el contador «**SUPER POT**», obteniéndose el premio con la combinación de **3 figuras iguales** en línea, en cualquier posición de las **5 Líneas de Premio**.

Al conseguir la combinación de «**3 sietes mixtos**» en cualquier posición de las **5 Líneas de Premio** se realiza un sorteo entre tres tipos de juego con premio seguro.

Suma de premios

En el visor VFD aparecen cifras que se desplazan y se paran mediante el pulsador **JUGADA** o por límite de tiempo, consiguiendo el premio resultante de la suma de ellas.

Multiplicación de premios

En el visor VFD aparece una cantidad, de 100 ó 250 Ptas. y un multiplicador variable, que se paran mediante el pulsador **JUGADA** o por límite de tiempo, consiguiendo el premio resultante de la multiplicación.

Suma de Líneas

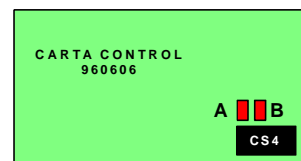
En las 3 líneas de la ventana de juego se van mostrando diferentes combinaciones de cifras que se paran mediante el pulsador **JUGADA** o por límite de tiempo, consiguiendo la suma de los tres premios indicados en la **Línea Central**.

3.4 Selección de configuraciones



PRINCIPADO DE ASTURIAS

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

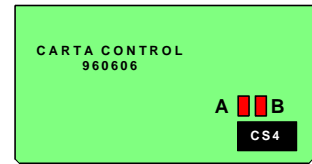


| MICROINTERRUPTORES "A" VERSION 1.0 | | | | | | | |
|------------------------------------|-----|-----|---|---|---|--|---------------------------------------|
| 1 | 2 | 3 | | | | | PORCENTAJE (%) |
| ON | ON | ON | | | | | 76 |
| ON | ON | OFF | | | | | 78 |
| ON | OFF | ON | | | | | 80 |
| ON | OFF | OFF | | | | | 82 |
| OFF | ON | ON | | | | | 84 |
| OFF | ON | OFF | | | | | 86 |
| OFF | OFF | ON | | | | | 88 |
| OFF | OFF | OFF | | | | | 90 |
| | | 4 | | | | | NO UTILIZADO Situarse en ON |
| | | 5 | | | | | NO UTILIZADO Situarse en ON |
| | | | 6 | | | | NO UTILIZADO Situarse en ON |
| | | | | 7 | | | REFRESCO LAMPARAS SI NO |
| | | | | | 8 | | NO UTILIZADO Situarse en ON |

| MICROINTERRUPTORES "B" VERSION 1.0 | | | | | | | |
|------------------------------------|-----|-----|-----|----|-----|--|---|
| 1 | | | | | | | LECTOR DE BILLETES Inhabilitado Habilitado |
| ON | | | | | | | |
| OFF | | | | | | | |
| | 2 | | | | | | BILLETES ACEPTADOS Sólo 1.000 Ptas. 1.000 y 2.000 Ptas |
| | ON | | | | | | |
| | OFF | | | | | | |
| | | 3 | | | | | NO UTILIZADO Situarse en ON |
| | | ON | | | | | |
| | | 4 | | | | RETENCIONES AUTOMATICAS SI NO | |
| | | ON | | | | | |
| | | OFF | | | | | |
| | | | 5 | | | | EN JUEGO EXHIBICION Créditos siempre Un crédito |
| | | | ON | | | | |
| | | | OFF | | | | |
| | | | | 6 | | | NO UTILIZADO Situarse en ON |
| | | | | ON | | | |
| | | | | | 7 | | BANCO DE PREMIOS SI NO |
| | | | | | ON | | |
| | | | | | OFF | | |
| | | | | | | 8 | NO UTILIZADO Situarse en ON |
| | | | | | | ON | |



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

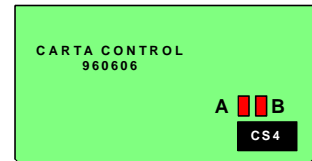


| MICROINTERRUPTORES "A" VERSION 1.0 | | | | | |
|------------------------------------|-----|-----|---|--|--------------------------------------|
| 1 | 2 | 3 | | | PORCENTAJE (%) |
| ON | ON | ON | | | 76 |
| ON | ON | OFF | | | 78 |
| ON | OFF | ON | | | 80 |
| ON | OFF | OFF | | | 82 |
| OFF | ON | ON | | | 84 |
| OFF | ON | OFF | | | 86 |
| OFF | OFF | ON | | | 88 |
| OFF | OFF | OFF | | | 90 |
| | | 4 | | | NO UTILIZADO Situar en ON |
| | | 5 | | | NO UTILIZADO Situar en ON |
| | | 6 | | | NO UTILIZADO Situar en ON |
| | | | 7 | | REFRESCO LAMPARAS SI NO |
| | | | 8 | | NO UTILIZADO Situar en ON |

| MICROINTERRUPTORES "B" VERSION 1.0 | | | | | |
|------------------------------------|-----|-----|-----|-----|--|
| 1 | | | | | BILLETE 1.000 Ptas. No Si |
| ON | | | | | |
| OFF | | | | | |
| | 2 | | | | BILLETE 2.000 Ptas. No Si |
| | ON | | | | |
| | OFF | | | | |
| | | 3 | | | CAMBIO PERMITIDO Si No |
| | | ON | | | |
| | | OFF | | | |
| | | 4 | | | RETENCIONES AUTOMATICAS SI NO |
| | | ON | | | |
| | | OFF | | | |
| | | | 5 | | EN JUEGO EXHIBICION Créditos siempre Un crédito |
| | | | ON | | |
| | | | OFF | | |
| | | | 6 | | NO UTILIZADO Situar en ON |
| | | | ON | | |
| | | | | 7 | BANCO DE PREMIOS Si NO |
| | | | | ON | |
| | | | | OFF | |
| | | | | 8 | NO UTILIZADO Situar en ON |
| | | | | ON | |



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

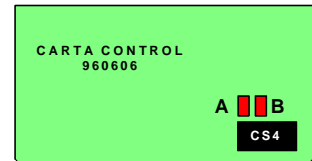


| MICROINTERRUPTORES "A" VERSION 1.0 | | | | | |
|------------------------------------|-----|-----|---|---|--|
| 1 | 2 | 3 | | | PORCENTAJE (%) |
| ON | ON | ON | | | 76 |
| ON | ON | OFF | | | 78 |
| ON | OFF | ON | | | 80 |
| ON | OFF | OFF | | | 82 |
| OFF | ON | ON | | | 84 |
| OFF | ON | OFF | | | 86 |
| OFF | OFF | ON | | | 88 |
| OFF | OFF | OFF | | | 90 |
| | | 4 | | | NO UTILIZADO Situar en ON |
| | | | 5 | | NO UTILIZADO Situar en ON |
| | | | | 6 | NO UTILIZADO Situar en ON |
| | | | | 7 | REFRESCO LAMPARAS SI NO |
| | | | | | 8 ON NO UTILIZADO Situar en ON |

| MICROINTERRUPTORES "B" VERSION 1.0 | | | | | |
|------------------------------------|--|-----|-----|-----|--|
| 1 | | | | | BILLETE 1.000 Ptas. No Si |
| ON | | | | | |
| OFF | | | | | |
| | | 2 | | | BILLETE 2.000 Ptas. No Si |
| | | ON | | | |
| | | OFF | | | |
| | | | 3 | | DA CAMBIO Si No |
| | | | ON | | |
| | | | OFF | | |
| | | | | 4 | RETENCIONES AUTOMATICAS SI NO |
| | | | | ON | |
| | | | | OFF | |
| | | | | 5 | EN JUEGO EXHIBICION Créditos siempre Un crédito |
| | | | | ON | |
| | | | | OFF | |
| | | | | | 6 ON NO UTILIZADO Situar en ON |
| | | | | | 7 ON NO UTILIZADO Situar en ON |
| | | | | | 8 ON NO UTILIZADO Situar en ON |



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



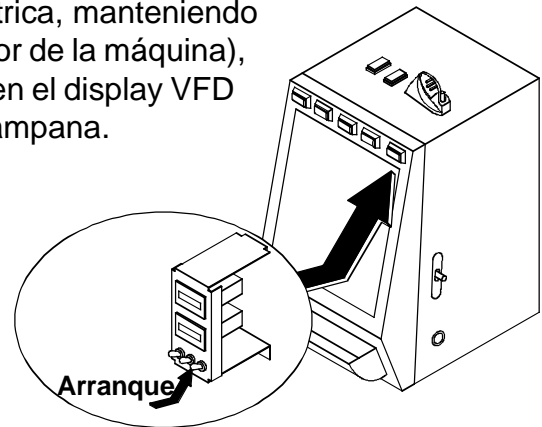
| MICROINTERRUPTORES "A" VERSION 1.0 | | | | | |
|------------------------------------|-----|-----|---|--|--------------------------------------|
| 1 | 2 | 3 | | | PORCENTAJE (%) |
| ON | ON | ON | | | 76 |
| ON | ON | OFF | | | 78 |
| ON | OFF | ON | | | 80 |
| ON | OFF | OFF | | | 82 |
| OFF | ON | ON | | | 84 |
| OFF | ON | OFF | | | 86 |
| OFF | OFF | ON | | | 88 |
| OFF | OFF | OFF | | | 90 |
| | | 4 | | | NO UTILIZADO Situar en ON |
| | | 5 | | | NO UTILIZADO Situar en ON |
| | | 6 | | | NO UTILIZADO Situar en ON |
| | | | 7 | | REFRESCO LAMPARAS SI NO |
| | | | 8 | | NO UTILIZADO Situar en ON |

| MICROINTERRUPTORES "B" VERSION 1.0 | | | | | |
|------------------------------------|----|-----|-----|-----|--|
| 1 | | | | | BILLETE 1.000 Ptas. No Si |
| ON | | | | | |
| OFF | | | | | |
| | 2 | | | | NO UTILIZADO Situar en ON |
| | ON | | | | |
| | | 3 | | | NO UTILIZADO Situar en ON |
| | | ON | | | |
| | | 4 | | | RETENCIONES AUTOMATICAS SI NO |
| | | ON | | | |
| | | OFF | | | |
| | | | 5 | | EN JUEGO EXHIBICION Créditos siempre Un crédito |
| | | | ON | | |
| | | | OFF | | |
| | | | 6 | | NO UTILIZADO Situar en ON |
| | | | ON | | |
| | | | | 7 | BANCO DE PREMIOS SI NO |
| | | | | ON | |
| | | | | OFF | |
| | | | | 8 | BANCO DE MONEDAS SI NO |
| | | | | ON | |
| | | | | OFF | |

3.5 Inicialización

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

Los contadores parciales son borrados, los contadores totales permanecen intactos.

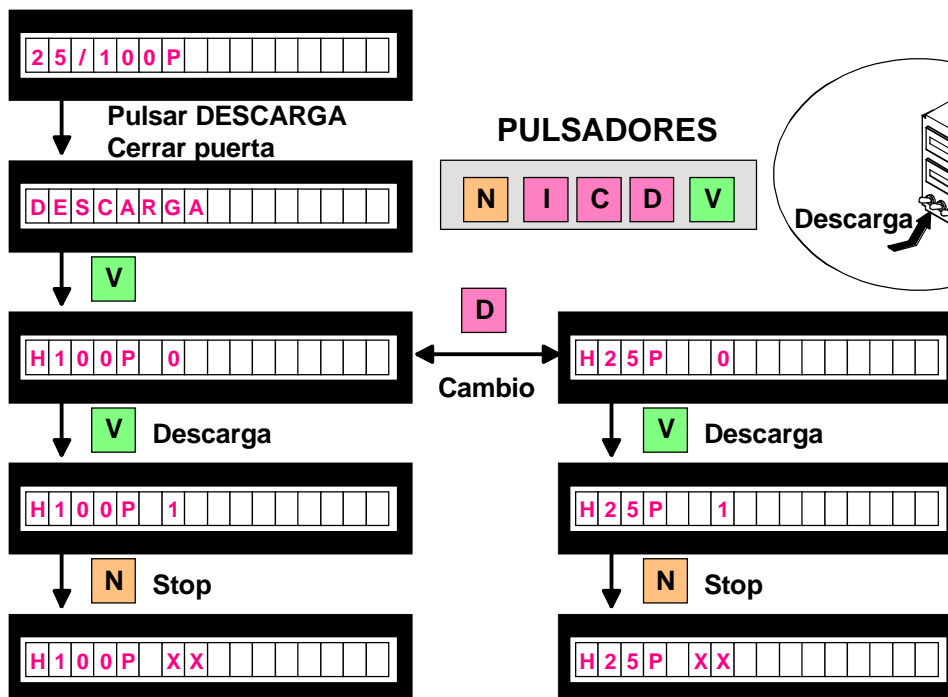


3.6 Descarga

Abrir la puerta, en el display VFD aparece el mensaje «**25/100P**», accionar el pulsador «**Descarga**» y seguidamente al cerrar la puerta, la máquina permite el vaciado de los descargadores.

Con el pulsador (**V**) se inicia la descarga, indicándose en el display VFD el número de monedas descargadas. Con el pulsador (**N**) se finaliza la descarga. Con el pulsador (**D**) se selecciona el descargador (H100P ó H25P).

Las monedas descargadas se contabilizan en los contadores C45 / C145 (25 ptas) y C65 / C165 (100 ptas).



3.7 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.

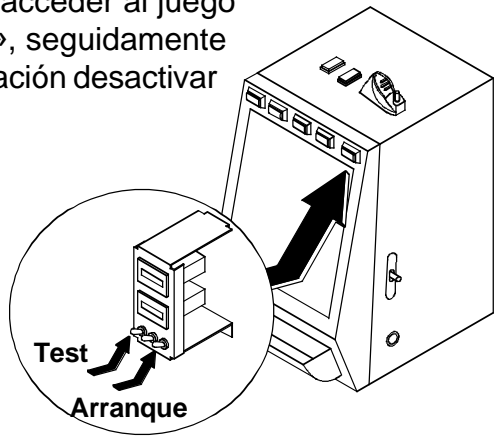
Los datos estadísticos del juego solo quedan reflejados en los contadores parciales, los contadores totales permanecen intactos. (Ver apartado 5.2 Contadores electrónicos).

JUEGO AUTOMÁTICO

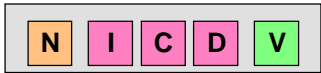
La máquina realiza partidas de forma automática. Para acceder al juego automático, abrir la puerta y activar el interruptor «Test», seguidamente provocar una **inicialización** (ver apartado 3.5), a continuación desactivar el interruptor «Test» y cerrar la puerta.

FREE - PLAY

Permite jugar sin monedas. Para acceder al free-play, abrir la puerta y activar el interruptor «Test», seguidamente provocar una **inicialización** (ver apartado 3.5) manteniendo accionado el pulsador (C), a continuación desactivar el interruptor «Test» y cerrar la puerta.

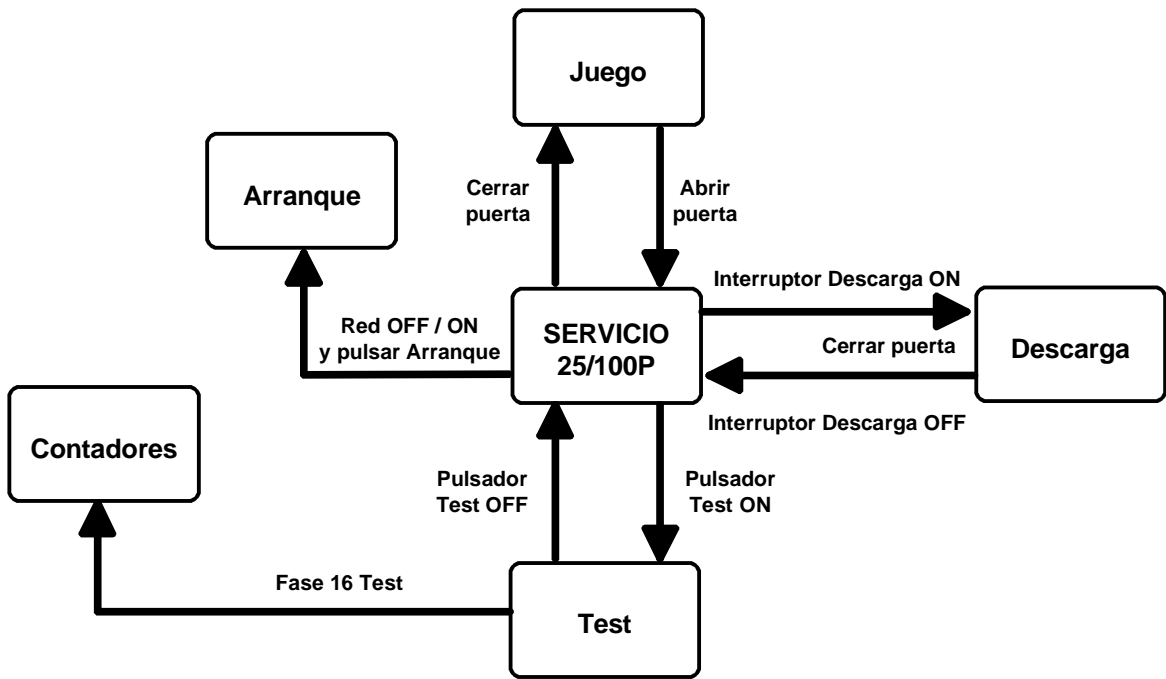


PULSADORES



La simulación de entrada de créditos se realiza de forma automática (B5 en ON) o accionando el pulsador (C) (B5 en OFF).

3.8 Diagrama de estados

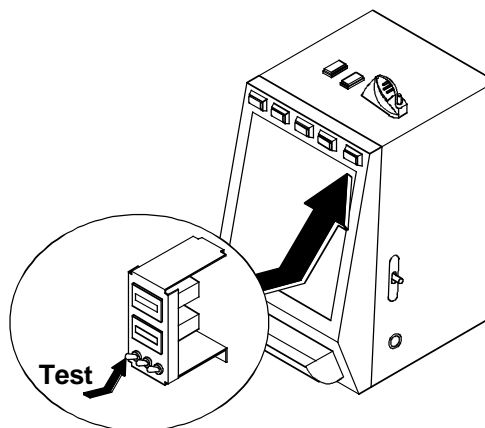
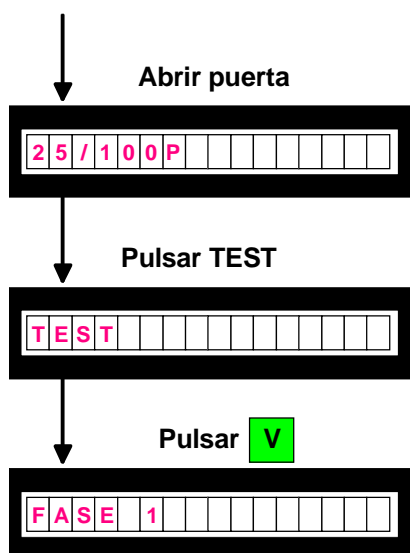


4 Test

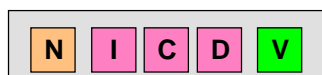
4.1 Como entrar en modo de Test

Procedimiento :

- 1 Abrir la puerta cuando la máquina esté en espera de introducción de monedas o de inicio de partida. En el display VFD aparece el mensaje «**25/100P**». En el caso de haber códigos de **Fuera de Servicio**, éstos aparecen en el display VFD.
- 2 Activar el interruptor «**Test**», situado en el interior de la máquina. En el display aparece el mensaje «**TEST**». En caso de haber códigos de **Fuera de Servicio**, pulsar (**V**) para que éstos desaparezcan del display VFD.
- 3 Actuar sobre los pulsadores correspondientes para seleccionar la fase. (Ver apartado 4.3 Desarrollo del Test)



PULSADORES

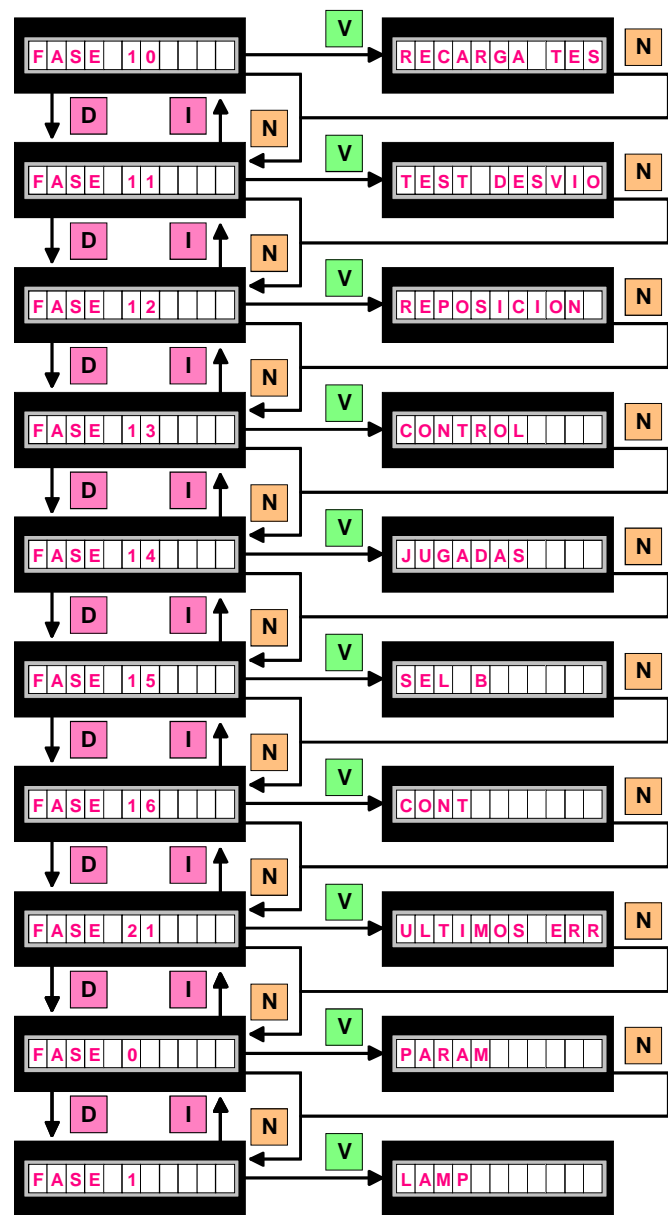
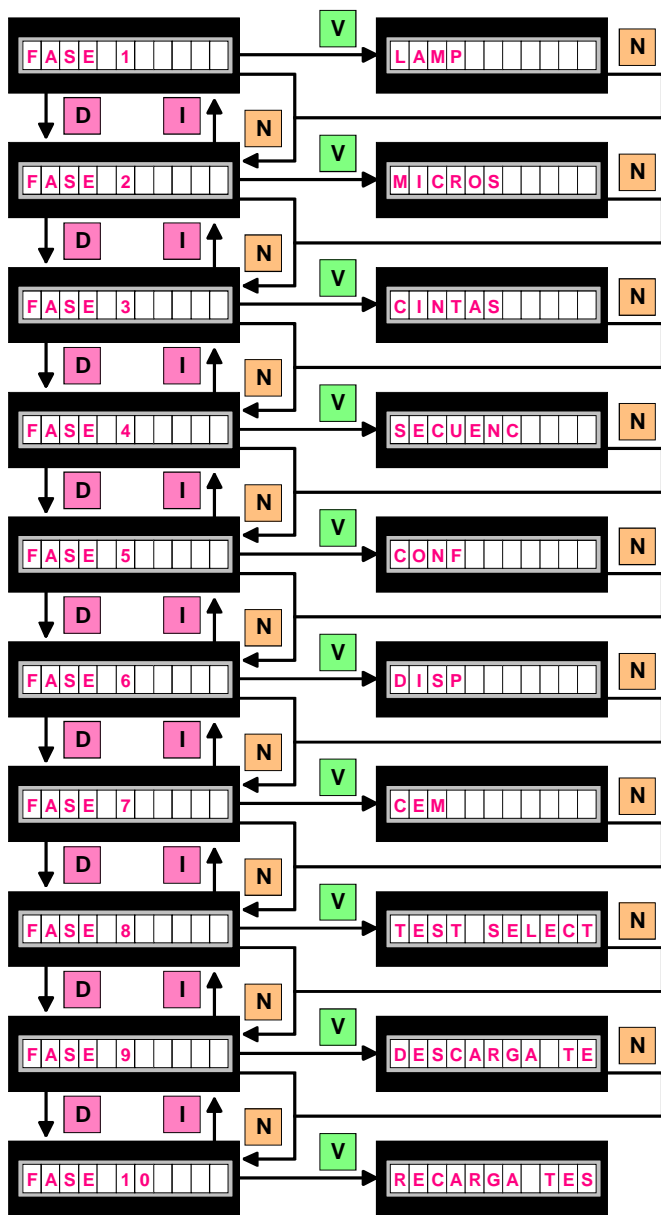


4.2 Como salir del modo de Test

Procedimiento :

- 1 Desactivar el interruptor «**Test**». En el display VFD aparece el mensaje «**25/100P**».
- 2 Seguidamente cerrar la puerta. La máquina volverá a su estado anterior.

4.3 Desarrollo del Test

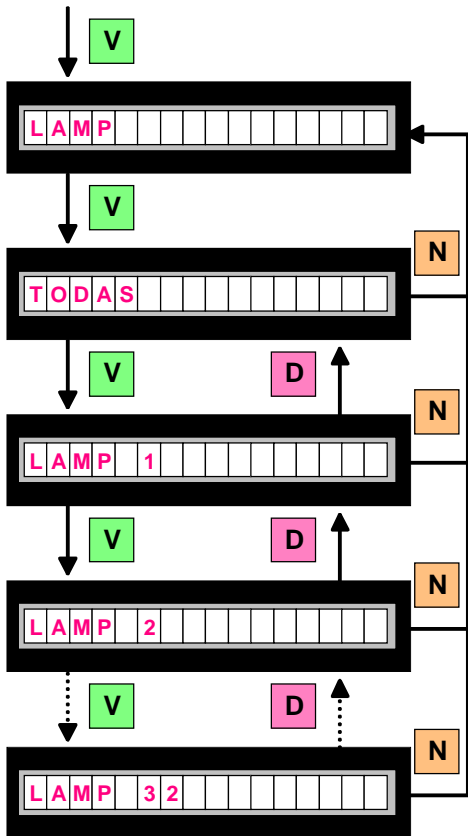


PULSADORES

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| N | I | C | D | V |
|---|---|---|---|---|

I Fase anterior **V** Entrar
N Fase siguiente **D** Fase siguiente

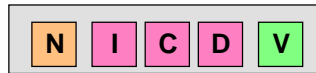
FASE 1 LAMP (LUCES)



Comprobación de las lámparas de los indicadores luminosos.

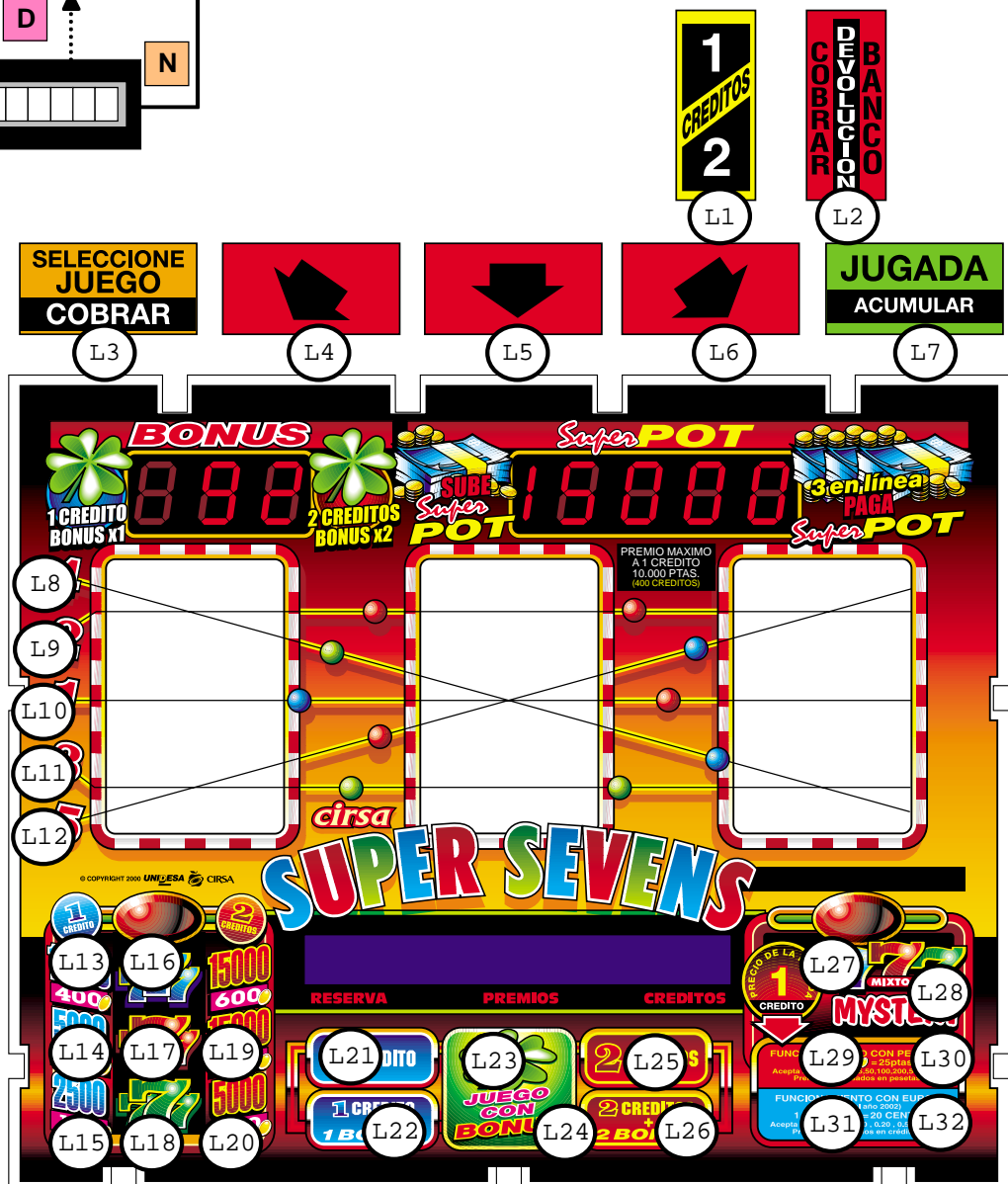
En el display VFD se indica el número o descripción que corresponde a cada una de las distintas lámparas, que se secuencian mediante el pulsador (V).

PULSADORES

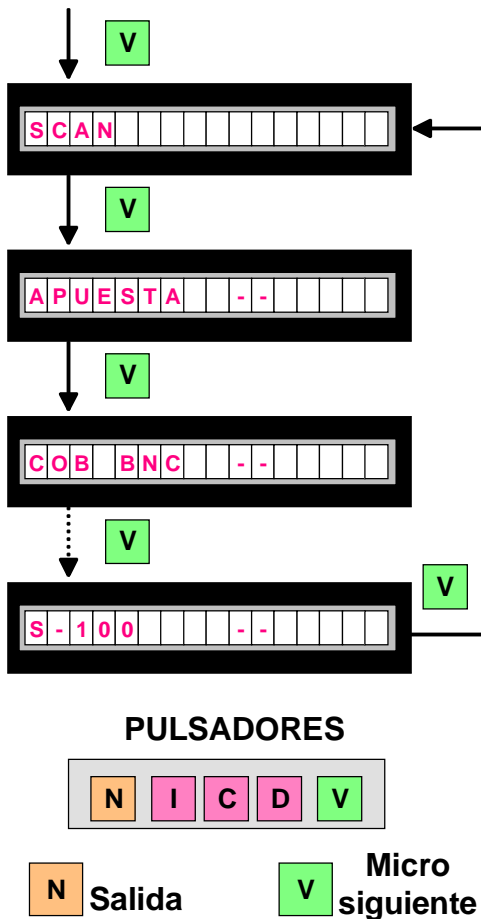


- N** Salida
- V** Validar Siguiente
- D** Anterior

Relación de lámparas



FASE 2 MICROS



Comprobación de los microinterruptores.

Mediante el pulsador (**V**) se secuencian los distintos microinterruptores, en el display VFD se indica el nombre y el estado (- - / **ON**) en que se encuentran.

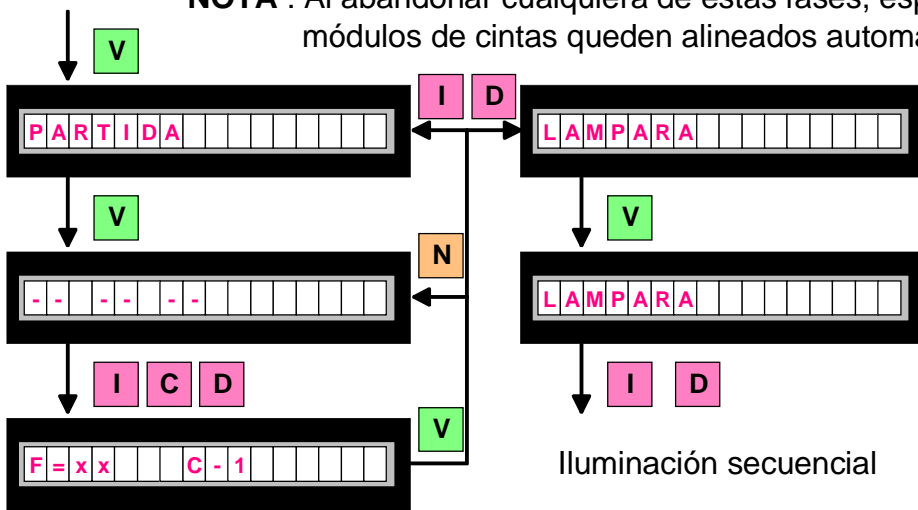
En el modo **SCAN**, se cambia el estado del microinterruptor que se accione, indicándose además mediante un efecto sonoro.

Relación de microinterruptores

| MICRO | DESCRIPCIÓN |
|---------|------------------------------|
| APUESTA | Pulsador 1/2 CREDITOS |
| COB BNC | Pulsador COBRAR / BANCO |
| A - I | Pulsador FLECHA izquierdo |
| A - C | Pulsador FLECHA central |
| A - D | Pulsador FLECHA derecho |
| PUERTA | Micro puerta abierta |
| ARR | Pulsador "ARRANQUE" |
| DESC | Interruptor "DESCARGA" |
| S - 25 | Micro salida descargador 25 |
| S - 100 | Micro salida descargador 100 |

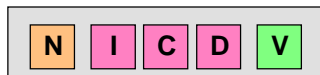
FASE 3 TEST CINTAS

NOTA : Al abandonar cualquiera de estas fases, esperar hasta que los módulos de cintas queden alineados automáticamente.



Iluminación secuencial

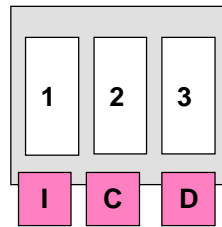
PULSADORES



N Salida **V** Aceptar

I Cinta 1 **C** Cinta 2 **D** Cinta 3

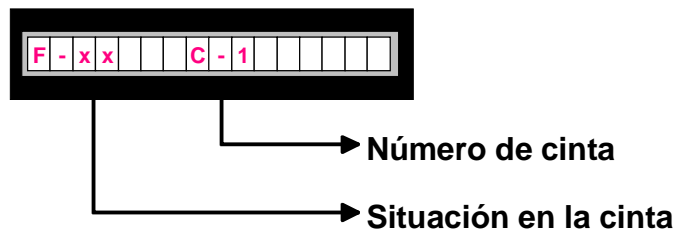
MODULO CINTAS



Verificación del funcionamiento de las cintas

PARTIDA Con el pulsador **(V)**, se efectúan sucesivas partidas de alineamiento con paro en tres figuras iguales

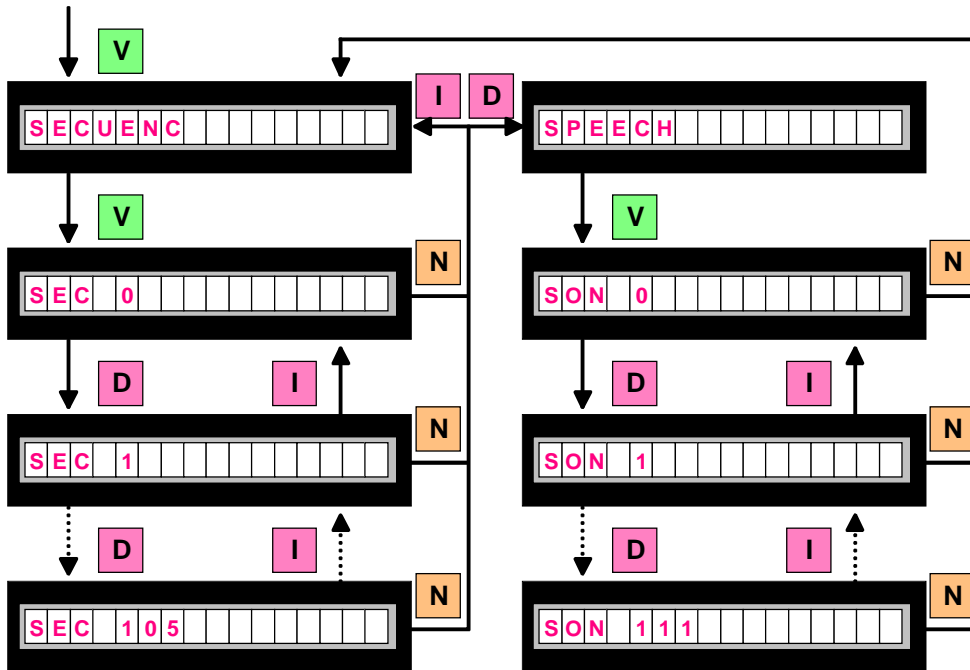
Con los pulsadores **(I / C / D)**, correspondientes a cada módulo de cinta, se realizan avances de figura a figura, indicando en el display VFD su posición en la cinta.



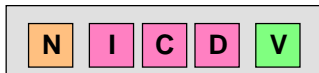
LAMPARAS Con los pulsadores **(I / D)** se iluminan secuencialmente las lámparas de cada cinta.

FASE 4 SECUENC (SONIDO)

Comprobación del sonido.



PULSADORES



- | | |
|-------------------|--------------------------|
| N Salida | V Validar Repetir |
| I Anterior | D Siguiete |

Mediante los pulsadores correspondientes, pueden escucharse los efectos y músicas que la máquina efectúa en diferentes momentos.

SECUENC Realiza músicas

SPEECH Realiza efectos

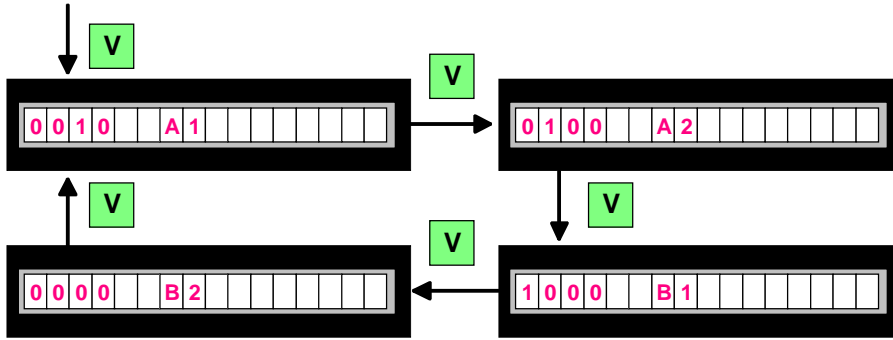
Con el pulsador **(D)** se avanza el efecto o música.

Con el pulsador **(I)** se retrocede el efecto o música.

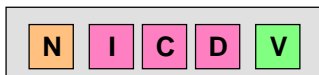
Con el pulsador **(V)** se repite el efecto o música.

FASE 5 CONF (CONFIGURACIÓN)

Comprobación de los microinterruptores.



PULSADORES



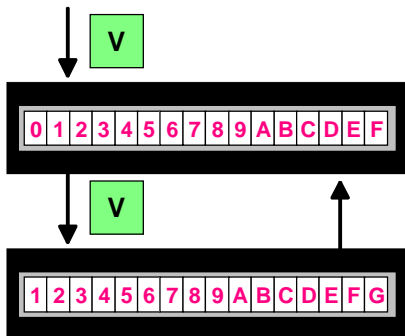
N Salida **V** Grupo siguiente

Mediante el pulsador (**V**) se secuencian los dos grupos de microinterruptores (A y B), en el display VFD, indicando su estado, según la equivalencia :

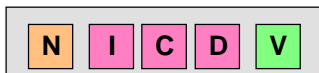
1 = OFF **0 = ON**

En algunos microinterruptores se indica mediante un aviso acústico que su estado ha sido alterado, para evitar entrar en **Fuera de Servicio SAT 15**, volver el microinterruptor a su posición original

FASE 6 DISP (DISPLAY)



PULSADORES

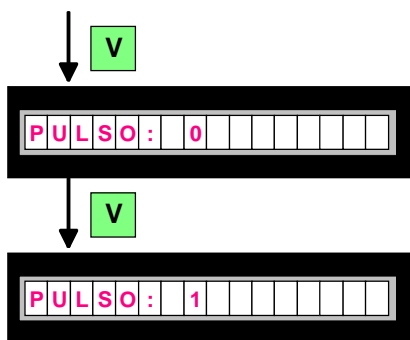


N Salida **V** Validar Avanzar

Comprobación de los todos los indicadores display de la máquina.

Mediante el pulsador (**V**), se muestran secuencialmente en los indicadores display los distintos caracteres que se pueden visualizar.

FASE 7 CEM (CONTADORES ELECTROMECAÑICOS)

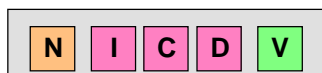


Comprobación de los contadores electromecánicos.

Para realizar esta fase abrir la puerta.

Cada vez que se acciona el pulsador (V), se incrementa cada contador un paso.

PULSADORES



Salida



Paso

FASE 8 TEST SELECTOR

Permite verificar el correcto funcionamiento del selector y desvíos para todo tipo de monedas.

En esta fase se pueden realizar dos tipos de verificación, una secuencial y otra aleatoria.

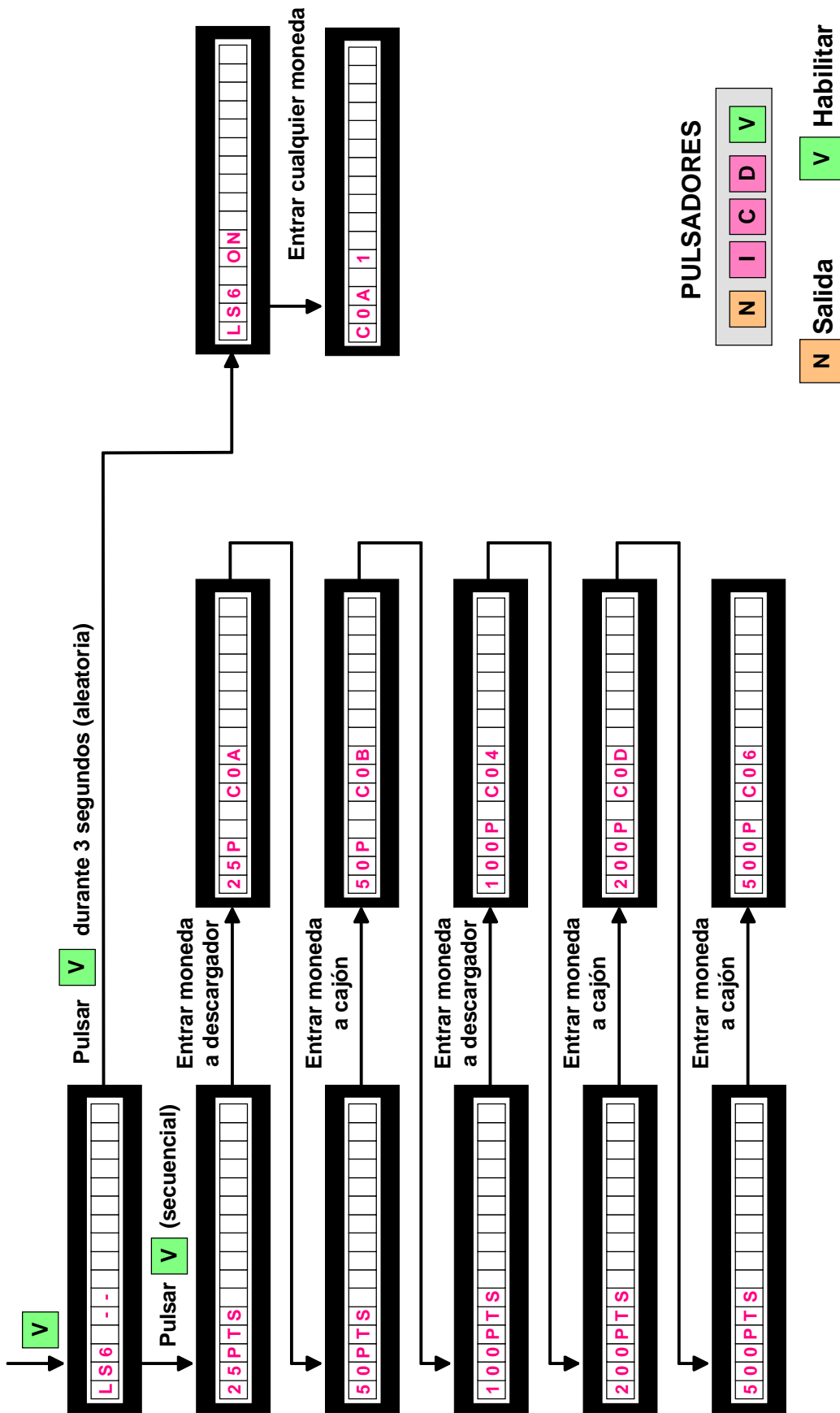
Verificación secuencial.

Al pulsar (V), aparece en el display VFD el tipo de moneda que hay que introducir. Si no se introduce la moneda indicada, ésta se devuelve y se produce un efecto sonoro de error.

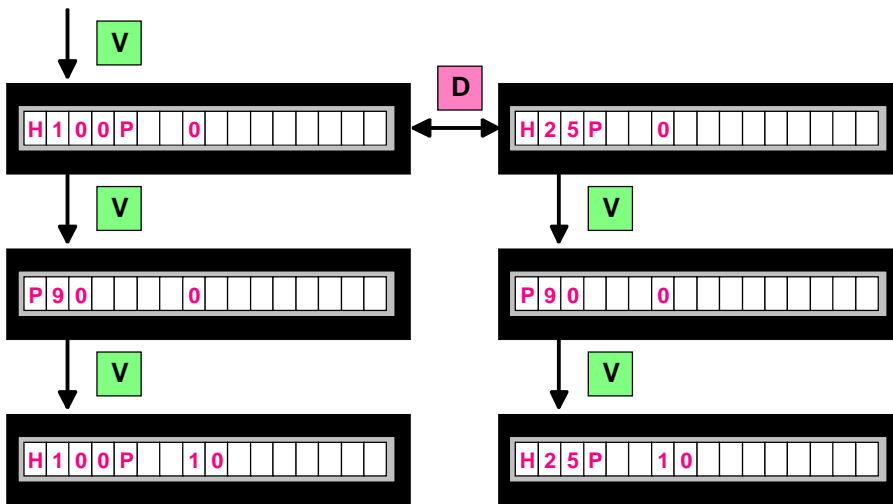
| MENSAJE | TIPO DE MONEDA | DESTINO | ACCIÓN |
|---------|----------------------------|-------------|---------|
| 25PTS | Entrar moneda de 25 Ptas. | Descargador | Ninguna |
| 50PTS | Entrar moneda de 50 Ptas. | Cajón | Ninguna |
| 100PTS | Entrar moneda de 100 Ptas. | Descargador | Ninguna |
| 200PTS | Entrar moneda de 200 Ptas. | Cajón | Ninguna |
| 500PTS | Entrar moneda de 500 Ptas. | Cajón | Ninguna |

Verificación aleatoria

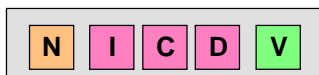
Al pulsar (V) durante más de 3 segundos, aparece en el display VFD el mensaje **LS6 ON**, que permite la introducción de cualquier moneda. Al introducir una moneda en el display VFD se indica el código y el número de monedas entradas.



FASE 9 DESCARGA TEST



PULSADORES



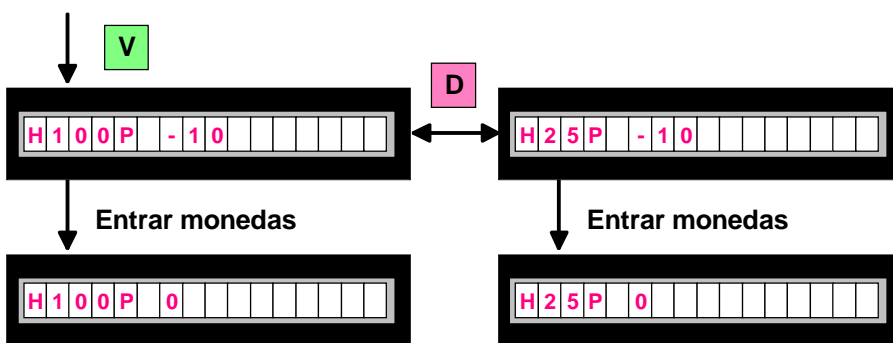
N Salida **V** Descarga
D Seleccionar
descargador

Permite efectuar un test funcional del descargador seleccionado.

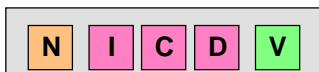
Para utilizar esta fase cerrar la puerta. Al pulsar **(V)** se procede a una descarga de 10 monedas y en el display VFD se indica los datos relativos a los "tiempos" de paso de monedas y el número de monedas descargadas.

Una vez finalizada esta fase, las monedas extraídas se devolverán al descargador, mediante la **fase 10 (recarga test)**, para no alterar la contabilidad del descargador.

FASE 10 RECARGA TEST



PULSADORES



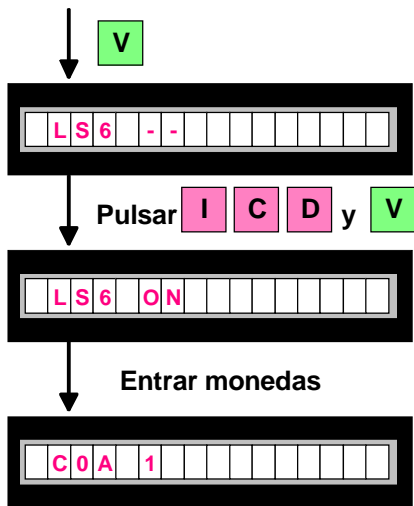
N Salida **D** Seleccionar
descargador

Permite recargar las monedas extraídas en la **fase 9 (descarga de test)** y devolverlas al descargador correspondiente.

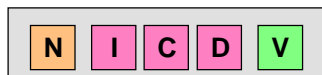
Para realizar esta fase cerrar la puerta, pulsar **(V)** y entrar monedas. En el display VFD se indica el número de monedas que faltan para cancelar el balance a **CERO**, con lo cual la contabilidad del descargador queda inalterada.

Dicha recarga permite verificar el selector y sus desvíos al descargador correspondiente.

FASE 11 DESVIOS



PULSADORES



N Salida **V** Habilitar

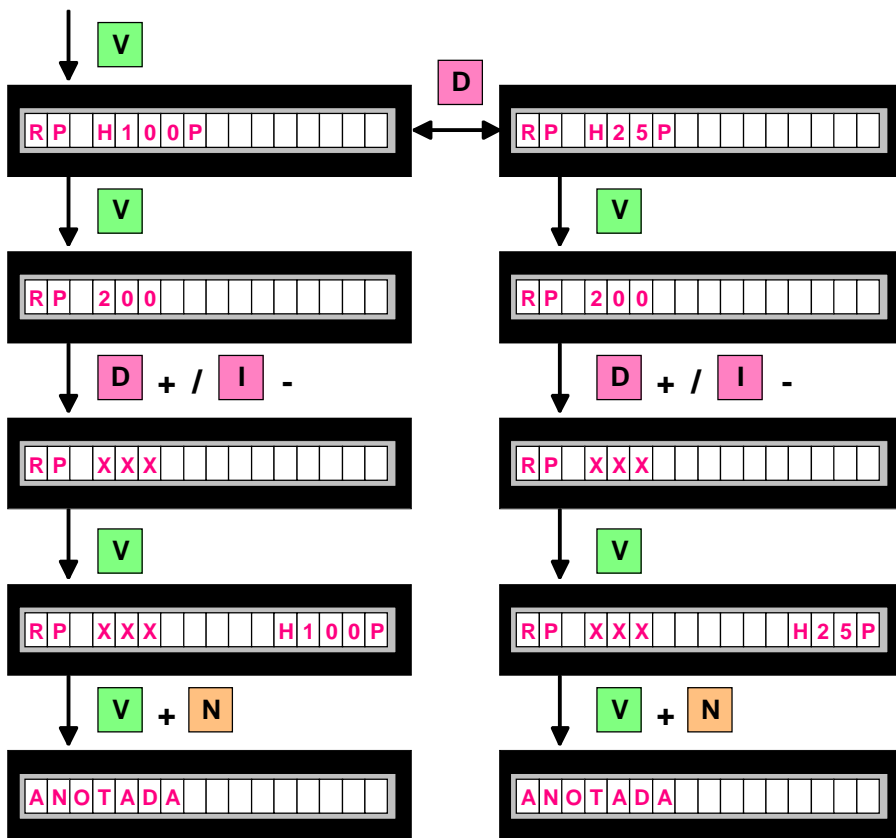
I C D Habilitar

Permite comprobar la actuación del desviador y canales a cajón.

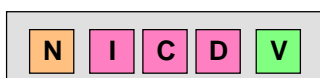
Al pulsar los pulsadores **(I)**, **(C)**, **(D)** y **(V)**, se habilita el selector. Al entrar monedas, en el display VFD se indica el número de monedas entradas y su código.

Nota Utilizar únicamente esta fase para comprobar la actuación de los desvíos. Estas monedas no se contabilizarán, y para no mezclarlas con las de recaudación, lo correcto es realizar dicho Test con los descargadores fuera de la máquina.

FASE 12 REPOSICION MANUAL



PULSADORES



N Salida Aceptar **V** Aceptar

D Seleccionar descargador Aumentar **I** Disminuir

Permite realizar una carga inicial o bien reponer un cierto nivel de monedas en un descargador.

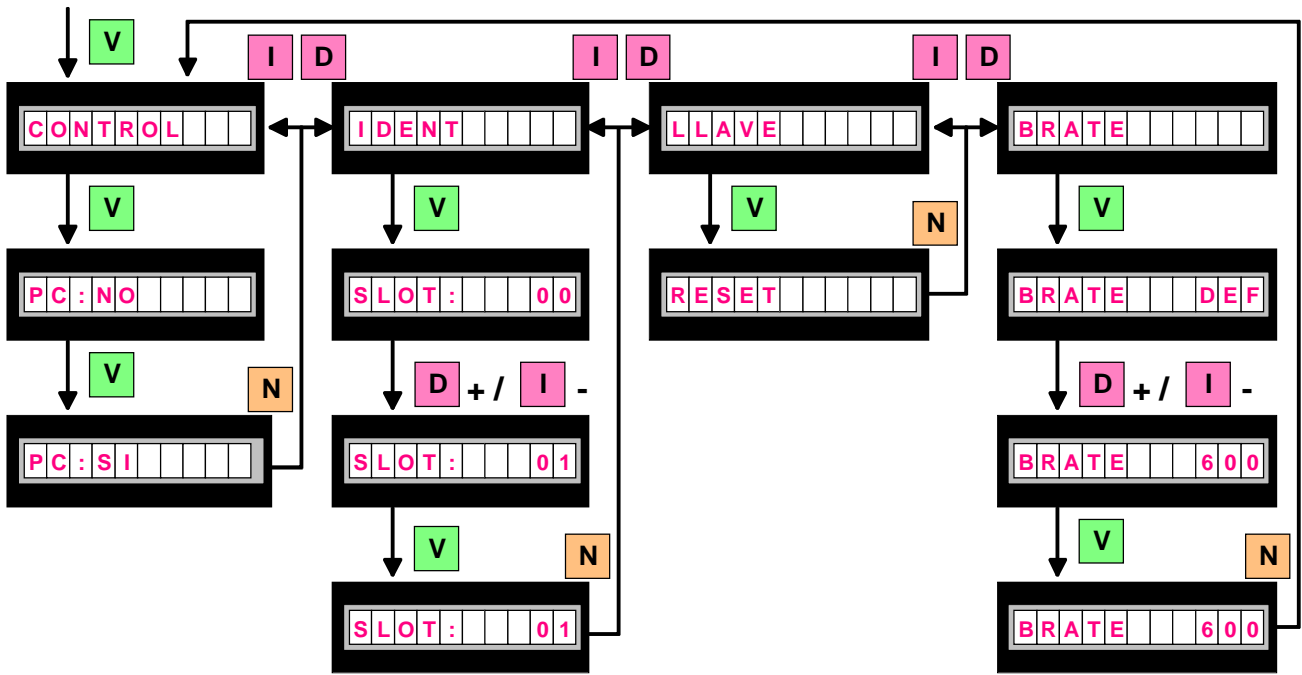
Al pulsar (**V**), en el display VFD se indica un valor modificable a partir de un **estándar de 200**. Al pulsar nuevamente (**V**) se prepara la operación, indicándose en el display VFD el número de monedas contabilizadas. Para validar la operación manteniendo pulsado (**V**), pulsar (**N**).

Las reposiciones pueden ser negativas, en el caso de extraer monedas del descargador. Las monedas contabilizadas forman parte de la contabilidad de monedas disponibles en el descargador.

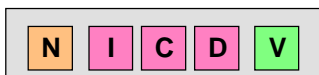
Con el pulsador (**D**) se aumenta la cantidad de monedas.
Con el pulsador (**I**) se disminuye la cantidad de monedas.

Las operaciones características de esta fase son : Carga inicial, Reposiciones por vaciado y averías, Descarga final, Reposiciones por diferencia de arqueo.

FASE 13 CONTROL



PULSADORES



N Salida **V** Validar

D Aumentar **I** Disminuir

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

IDENT Permite numerar le máquina para su identificación en un link.

Con el pulsador **(D)** se aumenta.
 Con el pulsador **(I)** se disminuye.
 Para validar pulsar **(V)** después de elegir el número.

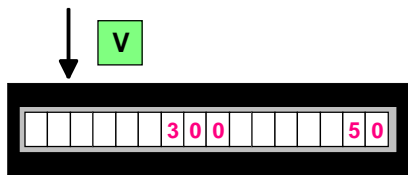
LLAVE Reset número identificador.

BRATE Permite elegir la velocidad de comunicación (entre 600 y 19.200 bauds).

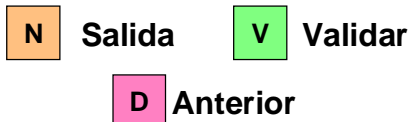
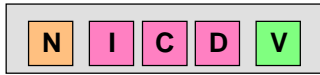
La velocidad por defecto es 1.200 bauds.

Con el pulsador **(D)** se aumenta.
 Con el pulsador **(I)** se disminuye.
 Para validar pulsar **(V)** después de elegir la velocidad.

FASE 14 JUGADAS



PULSADORES



Permite la visualización de las **50 últimas jugadas realizadas**, indicando la combinación de figuras y el pago de premios.

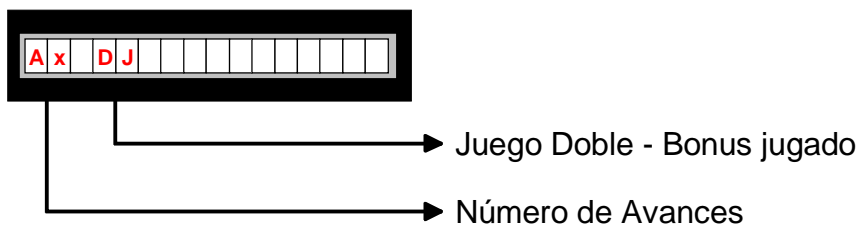
Con el pulsador **(V)** se secuencian las jugadas a partir de la **-50**, con el pulsador **(D)** se invierte la secuencia.

Partidas con **retenciones**, éstas se indican iluminando en intermitencia los pulsadores correspondientes a los módulos retenidos.

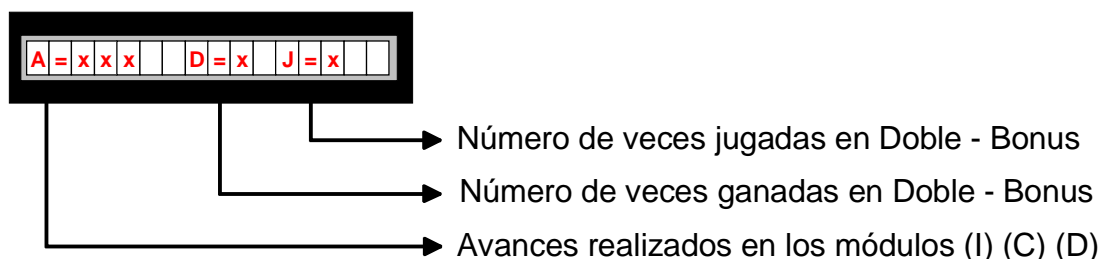
En el juego complementario se ilumina el Plan de Ganancias correspondiente, indicando el premio final de toda la jugada e iluminando en intermitencia las **Líneas de Premios** ganadoras.

En el indicador «**BONUS**» se visualizan los **Bonus** acumulados al finalizar la jugada.

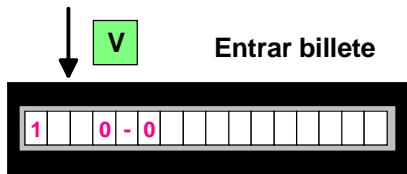
Se detallan a continuación los posibles mensajes que pueden aparecer en el display VFD.



Al pulsar **(C)** se detallan los mensajes



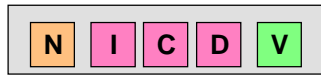
FASE 15 SEL B (LECTOR BILLETES)



Permite comprobar el funcionamiento del lector de billetes.

Al introducir un billete aparece en el display VFD, un mensaje según la siguiente tabla :

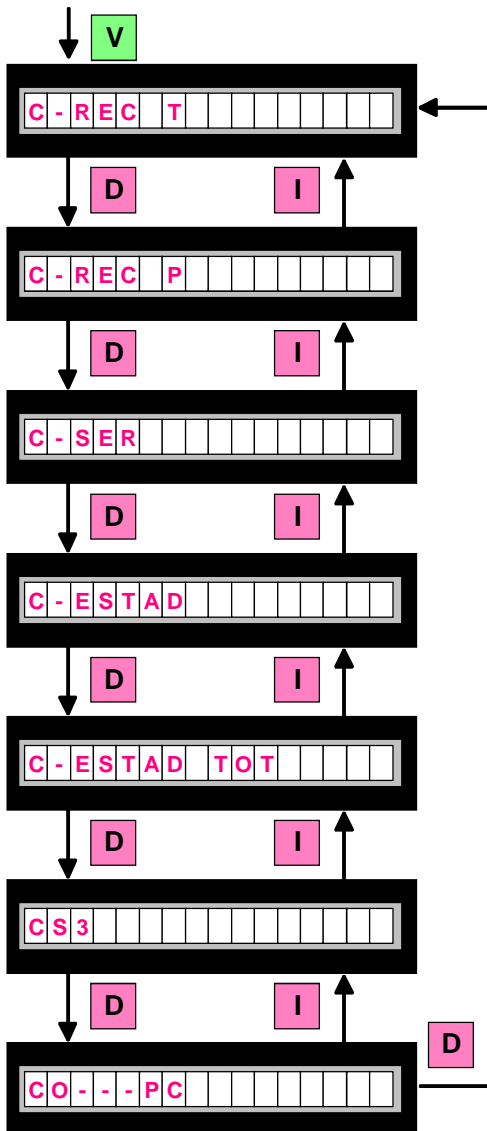
PULSADORES



N Salida **V** Validar

| MENSAJE | SIGNIFICADO |
|---------|-------------------------------------|
| 1_T1_T2 | Billete aceptado correctamente |
| NO_SEL | Línea de error del lector activada |
| NO_AUT | Billete rechazado por el lector |
| NO_IDE | Rechazo de un billete no codificado |
| ERR_Nº | Error en la conexión con el lector |

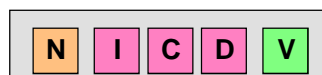
FASE 16 CONTADORES (ELECTRÓNICOS)



Permite visualizar los contadores electrónicos internos.

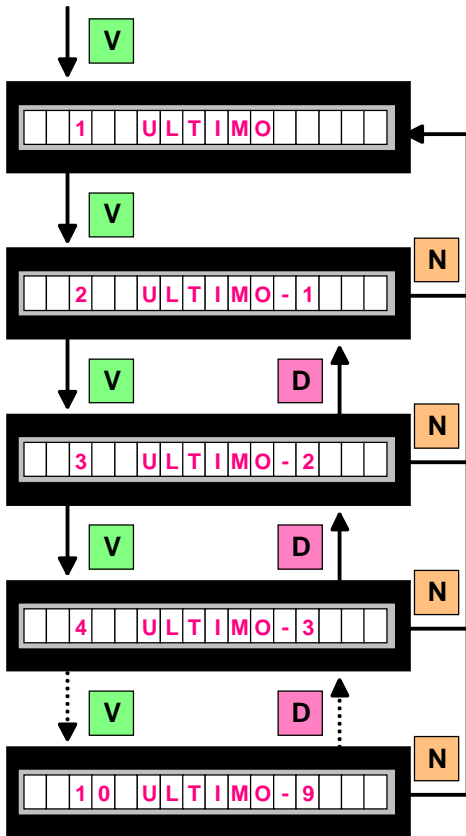
Ver apartado 5.2 Contadores electrónicos.

PULSADORES



N Salida **V** Validar
I Retroceder **D** Avanzar

FASE 21 ULTIMOS ERRORES



Permite la visualización de las **10 últimos errores**, indicando el orden y código de fuera de servicio correspondiente.

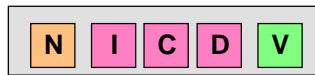
El primer error indicado es el último fuera de servicio que ha detectado la máquina.

Con el pulsador **(V)** se secuencian los errores, con el pulsador **(D)** se invierte la secuencia.

Con el pulsador **(C)** se visualiza la fecha y hora en que se produce el error.

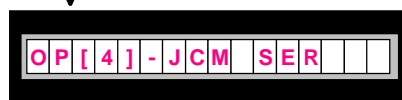
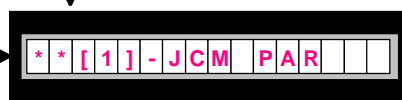
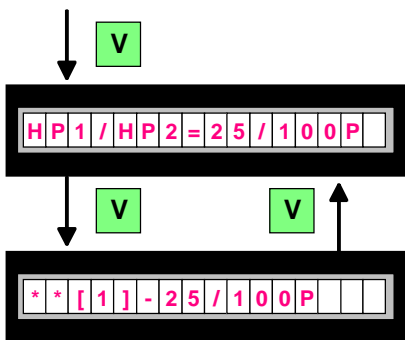
Para borrar los errores pulsar **(I)**, **(C)**, y **(D)**.

PULSADORES

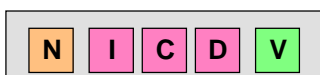


- N** Salida
- V** Validar Siguiente
- D** Anterior

FASE 0 PARAMETROS



PULSADORES



- N** Salida
- V** Aceptar Elegir
- D** Seleccionar

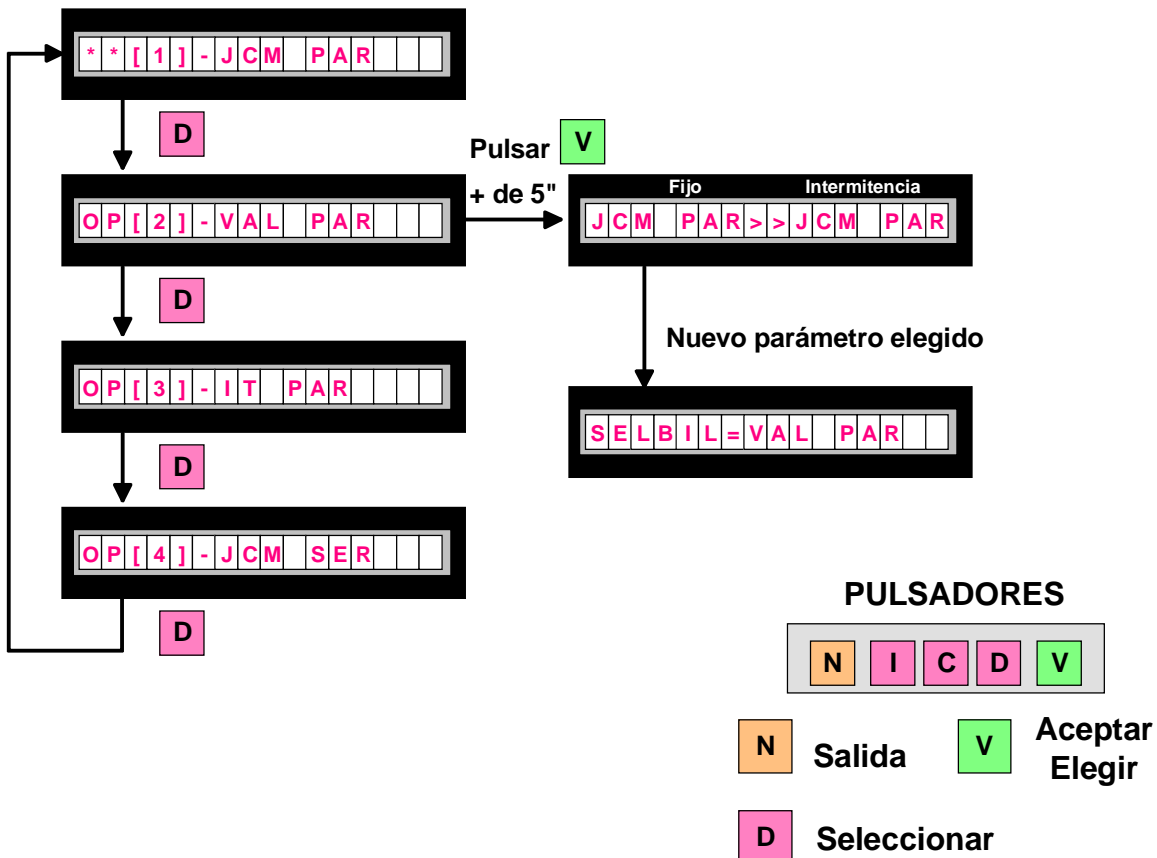
Permite configurar el tipo de descargadores y de lector de billetes.

| Parámetro | Descripción |
|-----------|---|
| 25/100P | Descargador 25 / 100 Ptas. |
| JCM PAR | Lector billetes JCM Paralelo |
| VAL PAR | Lector billetes JCM Paralelo sin apilador |
| IT PAR | Lector billetes IT Paralelo |
| JCM SER | Lector billetes JCM Serie |

Operación para modificar un parámetro

Una vez elegido el parámetro mediante el pulsador (D), pulsar (V) durante más de 5 segundos, en el display VFD se visualiza la opción actual del parámetro que al cabo de unos instantes pasa a la nueva opción elegida.

Para validar los cambios, salir de la fase de Test y cerrar la puerta. En el display VFD aparece el Fuera de Servicio **SAT16** que se recupera mediante el pulador de «Arranque».



5 Contadores

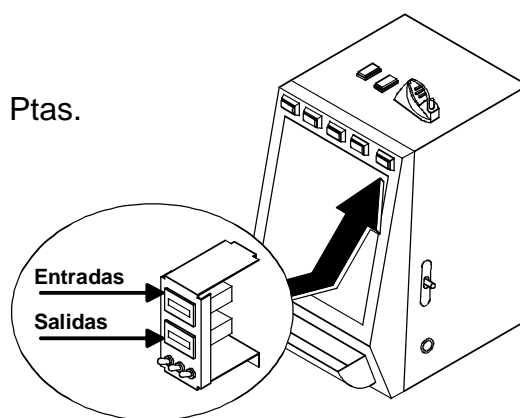
5.1 Contadores electromecánicos

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

ENTRADAS Total de monedas jugadas.

SALIDAS Total de monedas pagadas en premios.

Los contadores están expresados en unidades de 25 Ptas.



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

Número de pulsos según el tipo de moneda / billete.

| | 25 | 50 | 100 | 200 | 500 | 1000 | 2000 |
|----------|----|---------|-----------|---------|----------|-----------|-----------|
| ENTRADAS | 1 | 1-2 (*) | 1 - 4 (*) | 1-8 (*) | 1-20 (*) | 20-40 (*) | 20-80 (*) |
| SALIDAS | 1 | | 4 | | | | |

(*) Según se utilice o no la opción de cambio.

5.2 Contadores electrónicos

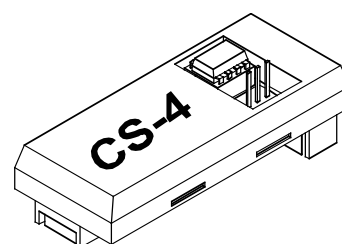
La máquina dispone de un sistema de contadores electrónicos, que se visualizan en el display VFD, al entrar en la fase 16 del Test.

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 el de exhibición), contabilizando los registros históricos desde su inicialización en nuestra fábrica.

Estos contadores no se reinician posteriormente y su soporte físico es el módulo independiente denominado **CS-4**.



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 exhibición).

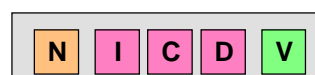
Se inicializan cada vez que se realiza un cambio en el modo de juego, una inicialización o por operativa de Servicio (*), su soporte físico es la **memoria RAM**.

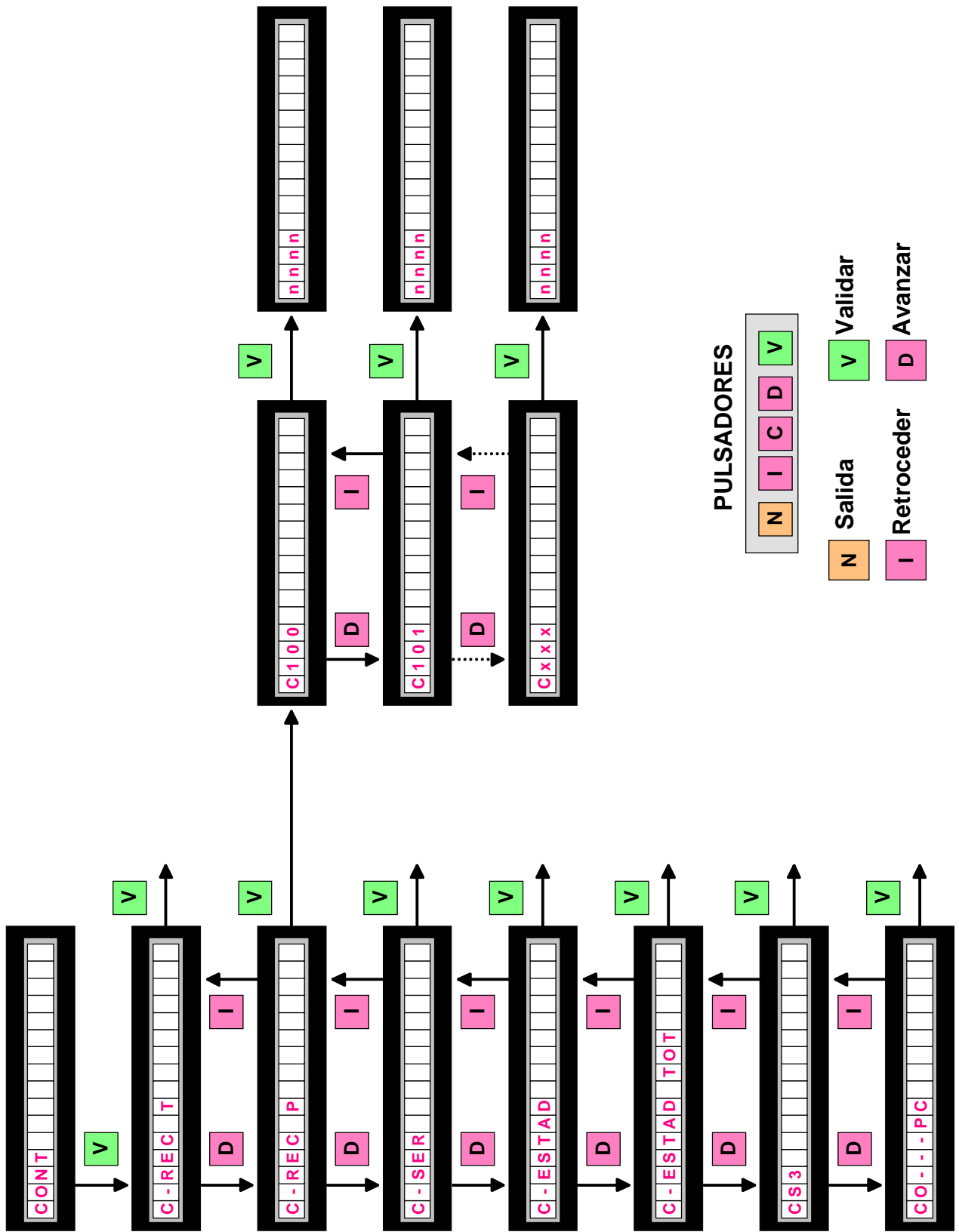
La finalidad de los contadores parciales en juego real, es disponer de unos contadores que permitan registrar periodos de recaudación.

(*) Existen dos operativas de puesta a **CERO** de los contadores parciales :

- 1) Desconectando y conectando la máquina manteniendo activado el pulsador «Arranque».
- 2) Entrando en la fase de visualización de contadores parciales y activando a la vez los tres pulsadores **(I)**, **(C)** y **(D)**.

PULSADORES





CONTADORES DE RECAUDACIÓN TOTALES / PARCIALES

| TOTAL | CONTADORES DE RECAUDACIÓN | PARCIAL |
|-------|--|---------|
| C1 | Totalizador de jugadas (fracciones de 25 Ptas.) | C101 |
| C2 | Totalizador de premios (fracciones 25 Ptas.) | C102 |
| C8 | Totalizador de créditos cancelados (fracciones 25 Ptas.) | C108 |
| C20 | Monedas entradas de 25 Ptas. | C120 |
| C21 | Monedas entradas de 50 Ptas. | C121 |
| C22 | Monedas entradas de 100 Ptas. | C122 |
| C23 | Monedas entradas de 200 Ptas. | C123 |
| C24 | Monedas entradas de 500 Ptas. | C124 |
| C26 | Monedas salidas de 25 Ptas. | C126 |
| C28 | Monedas salidas de 100 Ptas. | C128 |
| C36 | Monedas de 25 Ptas. pagadas por cambio | C136 |
| C38 | Monedas de 100 Ptas. pagadas por cambio | C138 |
| C40 | Monedas enviadas en juego (descargador 25 Ptas.) | C140 |
| C41 | Monedas enviadas por recarga en test (descargador 25 Ptas.) | C141 |
| C43 | Monedas enviadas por reposición manual (descargador 25 Ptas.) | C143 |
| C44 | Monedas salidas en juego (descargador 25 Ptas.) | C144 |
| C45 | Monedas descargadas por interruptor (descargador 25 Ptas.) | C145 |
| C46 | Monedas salidas por error (descargador 25 Ptas.) | C146 |
| C48 | Monedas salidas por descarga de test (descargador 25 Ptas.) | C148 |
| C60 | Monedas enviadas en juego (descargador 100 Ptas.) | C160 |
| C61 | Monedas enviadas por recarga en test (descargador 100 Ptas.) | C161 |
| C63 | Monedas enviadas por reposición manual (descargador 100 Ptas.) | C163 |
| C64 | Monedas salidas en juego (descargador 100 Ptas.) | C164 |
| C65 | Monedas descargadas por interruptor (descargador 100 Ptas.) | C165 |
| C66 | Monedas salidas por error (descargador 100 Ptas.) | C166 |
| C68 | Monedas salidas por descarga de test (descargador 100 Ptas.) | C168 |
| C70 | Billetes entrados en juego de 1.000 Ptas. | C170 |
| C71 | Billetes entrados en juego de 2.000 Ptas. | C171 |
| C76 | Billetes entrados en test de 1.000 Ptas. | C176 |
| C77 | Billetes entrados en test de 2.000 Ptas. | C177 |

| TOTAL | CONTADORES DE RECAUDACIÓN | PARCIAL |
|-------|--|---------|
| C80 | Balance en el descargador de 25 Ptas. = RDT25 - DDT25 | C180 |
| C82 | Balance en el descargador de 100 Ptas. = RDT100 - DDT100 | C182 |
| C85 | Monedas enviadas a cajón de 25 Ptas. (test fase 8) | C180 |
| C86 | Monedas enviadas a cajón de 50 Ptas. (test fase 8) | C186 |
| C87 | Monedas enviadas a cajón de 100 Ptas. (test fase 8) | C187 |
| C88 | Monedas enviadas a cajón de 200 Ptas. (test fase8) | C188 |
| C89 | Monedas enviadas a cajón de 500 Ptas. (test fase8) | C189 |

CONTADORES DE SERVICIO

| CODIGO | CONTADORES DE SERVICIO |
|--------|--|
| C200 | Modelo de máquina |
| C201 | Versión de programa |
| C202 | Código versión |
| C205 | Checksum memoria |
| C206 | Porcentaje teórico |
| C207 | Horas de funcionamiento |
| C208 | Modo de juego |
| C209 | Restarts (total) |
| C210 | Restarts (manual) |
| C211 | Pulsos a los contadores electromecánicos en test |
| C220 | Créditos disponibles para jugar |

CONTADORES ESTADÍSTICOS PARCIALES

Son contadores parciales, que se inicializan con cada cambio en el modo de juego.

CONTADORES ESTADÍSTICOS TOTALES

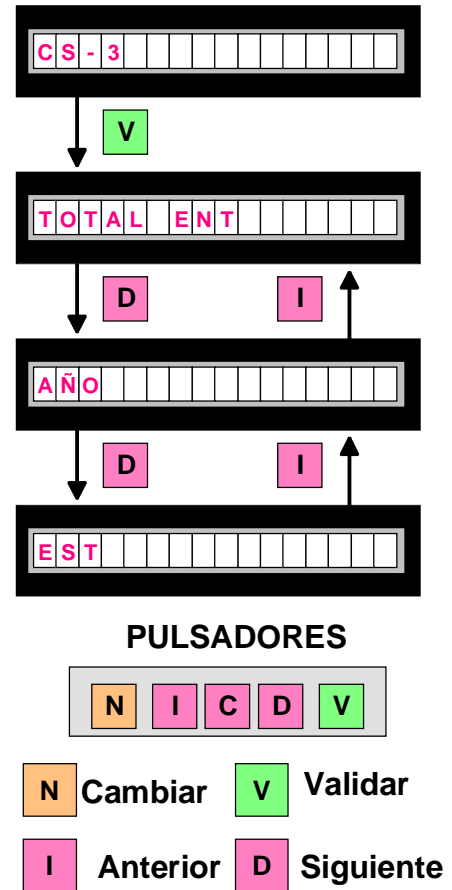
| CODIGO | CONTADORES ESTADÍSTICOS TOTALES |
|--------|---|
| C300 | Total de créditos jugados |
| C301 | Total pagados por premios |
| C302 | Total partidas jugadas |
| C303 | Total partidas 1 crédito (partida simple) |
| C304 | Total partidas 2 créditos (partida doble) |

5.3 Contadores de seguridad

En el apartado **CS-3**, al accionar el pulsador **(V)**, se secuencia en la pantalla el total de monedas entradas **(Ent)** y el total de monedas salidas **(Sal)** en la máquina desde su instalación.

Al accionar el pulsador **(D)** o **(I)** irán evolucionando de la misma manera los contadores anuales **(Año)** o los contadores de establecimiento **(Est)**.

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.

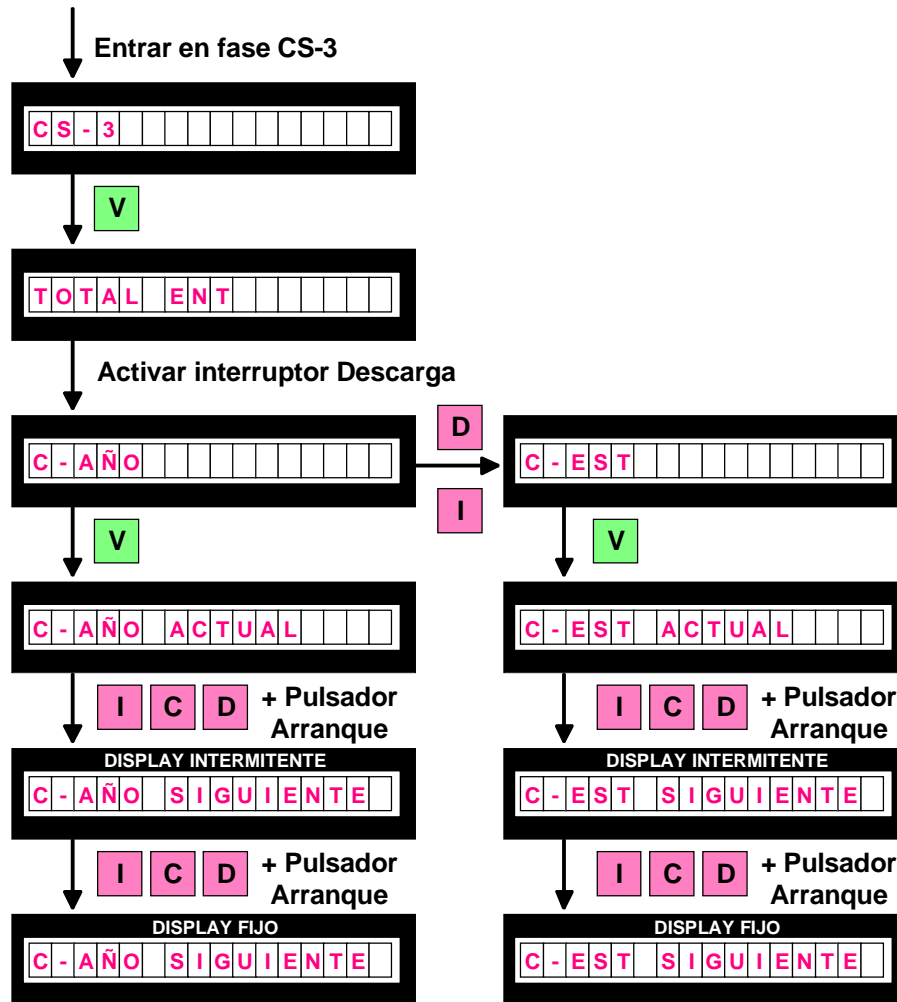


OPERACIÓN DE CAMBIO DE AÑO O ESTABLECIMIENTO

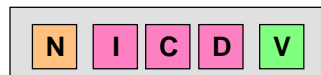
Entrar en la **fase CS-3** y activar el interruptor "**Descarga**". Mediante el pulsador **(D)** o **(I)**, se elige **año** o **establecimiento** y al activar el pulsador **(V)** se muestra el actual.

A continuación al activar a la vez los tres pulsadores **(I)**, **(C)**, **(D)** y el pulsador "**Arranque**", aparece en la pantalla de forma intermitente el año o establecimiento siguiente. Para validar la operación activar a la vez todos los pulsadores mencionados anteriormente. 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.



PULSADORES



N Seleccionar **V** Validar

I C D Cambiar

6 Fueras de servicio y avisos

6.1 Fueras de servicio y avisos

Avisos

Indican posibles funcionamientos anormales, que permiten el juego y la entrada en Servicio.

Al abrir la puerta, en el visor se visualiza el mensaje «**FALL**» seguido de un código de fuera de servicio.

Para recuperar dichos avisos consultar la tabla de descripción de Fueras de servicio y avisos.

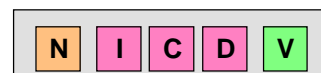
Fueros de servicio de la máquina

La máquina queda bloqueada para jugar, pero se puede entrar en Servicio.

Se puede visualizar el código de fuera de servicio accionando cualquier pulsador **(I)**, **(C)** o **(D)**. En el visor aparece el mensaje «**SAT**» o «**RED**» seguido del código de fuera de servicio. En el caso de haber más de un código se visualizan secuencialmente pulsando **(V)** mientras se mantenga activado cualquier pulsador **(I)**, **(C)** o **(D)**.

Para recuperar dichos fueros de servicio consultar la tabla de descripción de Fueros de servicio y avisos.

PULSADORES



Fueros de servicio de la carta control

La máquina queda bloqueada para jugar y entrar en Servicio.

Se puede visualizar el código de fuera de servicio accionando cualquier pulsador **(I)**, **(C)** o **(D)**. En el visor aparece el mensaje «**SIS**» seguido del código de fuera de servicio. En el caso de haber más de un código se visualizan secuencialmente pulsando **(V)** mientras se mantenga activado cualquier pulsador **(I)**, **(C)** o **(D)**.

Para recuperar dichos fueros de servicio pulsar «**Arranque**» mientras se visualiza el código.

Nota : Los códigos **RED10**, **RED12** y **SAT13** se consideran como del tipo **SIS**.

Tabla de Fueras de servicio y avisos

| CÓDIGO / DESCRIPCIÓN | RECUPERACIÓN / SALIDA |
|--|--|
| SAT 01 Segundo aviso por falta de monedas (descargador 25 Ptas.) | Subsanar avería / Cargar monedas / Pulsar Arrranque |
| SAT 02 Micro salida monedas permanentemente activado (desc. 25 Ptas.) | Subsanar avería / Pulsar Arrranque |
| SAT 03 Salida de monedas extras al final de un pago (desc. 25 Ptas.) (standard: 3 ^{er} fallo de 1 monedas cada 50 pagos) | Subsanar avería / Pulsar Arrranque |
| SAT 05 Salida de monedas con el descargador parado (desc. 25 Ptas.) (standard: 3 monedas) | Subsanar avería / Pulsar Arrranque |
| RED 06 Pago pendiente recuperable por el descargador | Pulsar Arrranque Desconectar / Conectar maquina |
| RED 06C Liquidación de créditos disponibles realizable por el descargador | Pulsar Arrranque Desconectar / Conectar maquina |
| RED 07 Pago pendiente no recuperable por el descargador | Pulsar Arrranque Desconectar / Conectar maquina |
| RED 10 Error de checksum de los contadores parciales | Pulsar Arrranque o Desconectar / Conectar maquina |
| RED 12 Fallo de RAM | Pulsar Arrranque o Desconectar / Conectar maquina |
| SAT 13 Error de checksum en la EPROM | Pulsar Arrranque o Desconectar / Conectar maquina |
| SAT 15 Modificación en los microswitches de configuración | Restablecer configuración / Pulsar Arrranque |
| SAT 16 Modificación en los parámetros de configuración | Restablecer configuración / Pulsar Arrranque |
| RED 18 Primer aviso por falta de monedas (descargador 25 Ptas.) | Pulsar Arrranque Desconectar / Conectar maquina |
| FALL 19 Pulsos de salidas de moneda menores de 30 ms. (desc. 25 Ptas.) | Pulsar Arrranque Desconectar / Conectar maquina |
| FALL 21 Primer aviso por falta de monedas (descargador 100 Ptas.) | Introducir 20 monedas o Cargar monedas / Pulsar Arrranque |
| FALL 22 Tercer aviso por falta de monedas (descargador 100 Ptas.) | Subsanar avería / Cargar monedas / Pulsar Arrranque |
| SAT 25 Salida de monedas con el descargador parado (desc. 100 Ptas.) (standard: 3 monedas) | Subsanar avería / Pulsar Arrranque |

| CÓDIGO / DESCRIPCIÓN | RECUPERACIÓN / SALIDA |
|--|--|
| FALL 26 Micro salida monedas permanentemente activado (desc. 100 Ptas.) | Subsanar avería / Pulsar Arrranque |
| FALL 27 Salida de monedas extras al fina lde un pago (desc. 100 Ptas.) (standard: 3 ^{er} fallo de 1 monedas cada 50 pagos) | Subsanar avería / Pulsar Arrranque |
| RED 30 Error de comunicación entre la carta cintas y la carta control | Desconectar / Conectar maquina |
| RED 31 Error de resets en carta cintas | Desconectar / Conectar maquina |
| RED 32 Error de detección de sincronismo | Desconectar / Conectar maquina |
| RED 33 Error de detección de figura | Desconectar / Conectar maquina |
| RED 34 Error Red 32 y Red 33 simultáneos | Desconectar / Conectar maquina |
| RED 38 Segundo aviso por falta de monedas (descargador 100 Ptas.) | Subsanar avería / Cargar monedas / Pulsar Arrranque o Desconectar / Conectar máquina |
| FALL 39 Pulsos de salidas de moneda menores de 30 ms. (desc. 100 Ptas.) | Pulsar Arrranque |
| SAT 40 Ausencia o fallo de acceso a los contadores totales (CS-4) | Subsanar avería / Pulsar Arrranque |
| SAT 41 Ausencia o fallo de acceso a la E2PROM (IC10) en CPU 960606 | Subsanar avería / Pulsar Arrranque |
| SAT 42 Ausencia o fallo de acceso al reloj (IC11) en CPU 960606 | Subsanar avería / Pulsar Arrranque |
| SAT 43 Error de coherencia de datos en los contadores totales (CS-4) Solución : cambio caja negra (CS4). | Desconectar / Conectar maquina |
| SAT 44 Error de coherencia de datos en la E2PROM (IC10) en CPU 960606 | Desconectar / Conectar maquina |
| SAT 45 Error de coherencia de datos en el reloj (IC11) en CPU 960606 | Subsanar avería / Desconectart / Conectar maquina / Pulsar Arrranque |
| SAT 46 Fallo de escritura en los contadores totales (CS-4) | Pulsar Arrranque y Desconectar / Conectar maquina / Subsanar avería |

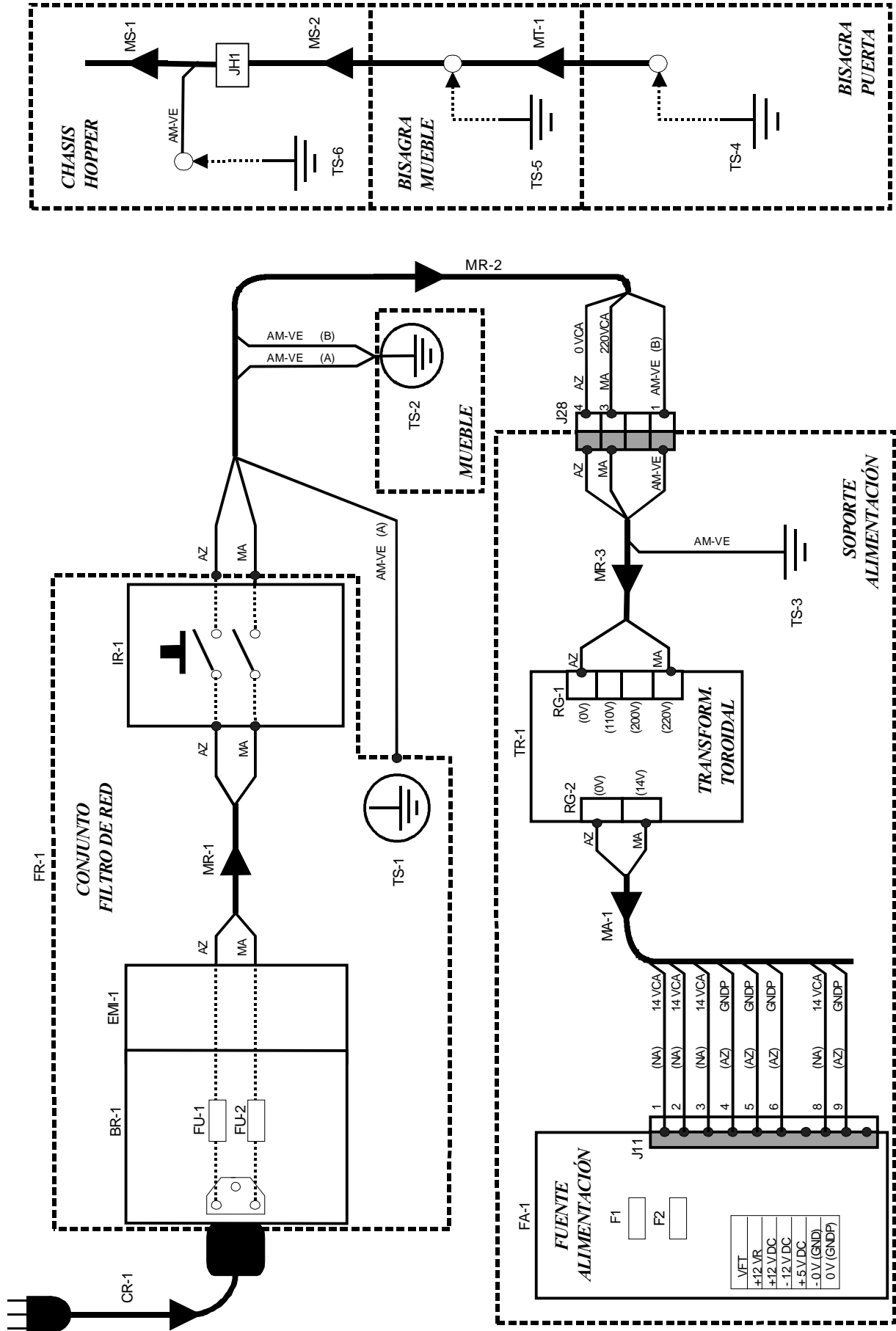
| CÓDIGO / DESCRIPCIÓN | RECUPERACIÓN / SALIDA |
|---|---|
| FALL 46 Lectura incorrecta de los contadores totales (CS-4) (recuperación automática) | Pulsar Arrranque |
| SAT 47 Fallo en la escritura en la E2PROM (IC10) en CPU 960606 | Pulsar Arrranque y Desconectar / Conectar maquina / Subsanar avería |
| FALL 47 Lectura incorrecta de la E2PROM (recuperación automática) (IC10) en CPU 960606 | Pulsar Arrranque |
| SAT 48 Contadores totales (CS-4) incompatibles con versión de memoria | Cambiar CS-4 o memoria / Desconectar / Conectar maquina |
| SAT 49 E2PROM incompatible con versión de memoria (IC10) en CPU 960606 | Cambiar E2PROM o memoria / Desconectar / Conectar maquina |
| SAT 50 Contadores totales (CS-4) incompatibles con versión de máquina | Cambiar CS-4 Desconectar / Conectar maquina |
| SAT 51 Definición ilegal de contadores en E2PROM (IC10) en CPU 960606 | Desconectar / Conectar maquina |
| RED 52 Datos erróneos en E2PROM (IC10) en CPU 960606 | Desconectar / Conectar maquina |
| FALL 61 Apilador del lector de billetes lleno | Desconectar / Conectar máquina |
| FALL 62 Entrada anormal de billetes en el lector | Desconectar / Conectar máquina |
| FALL 68 5 billetes rechazados consecutivamente | Aceptación de un billete |

7 Esquemas

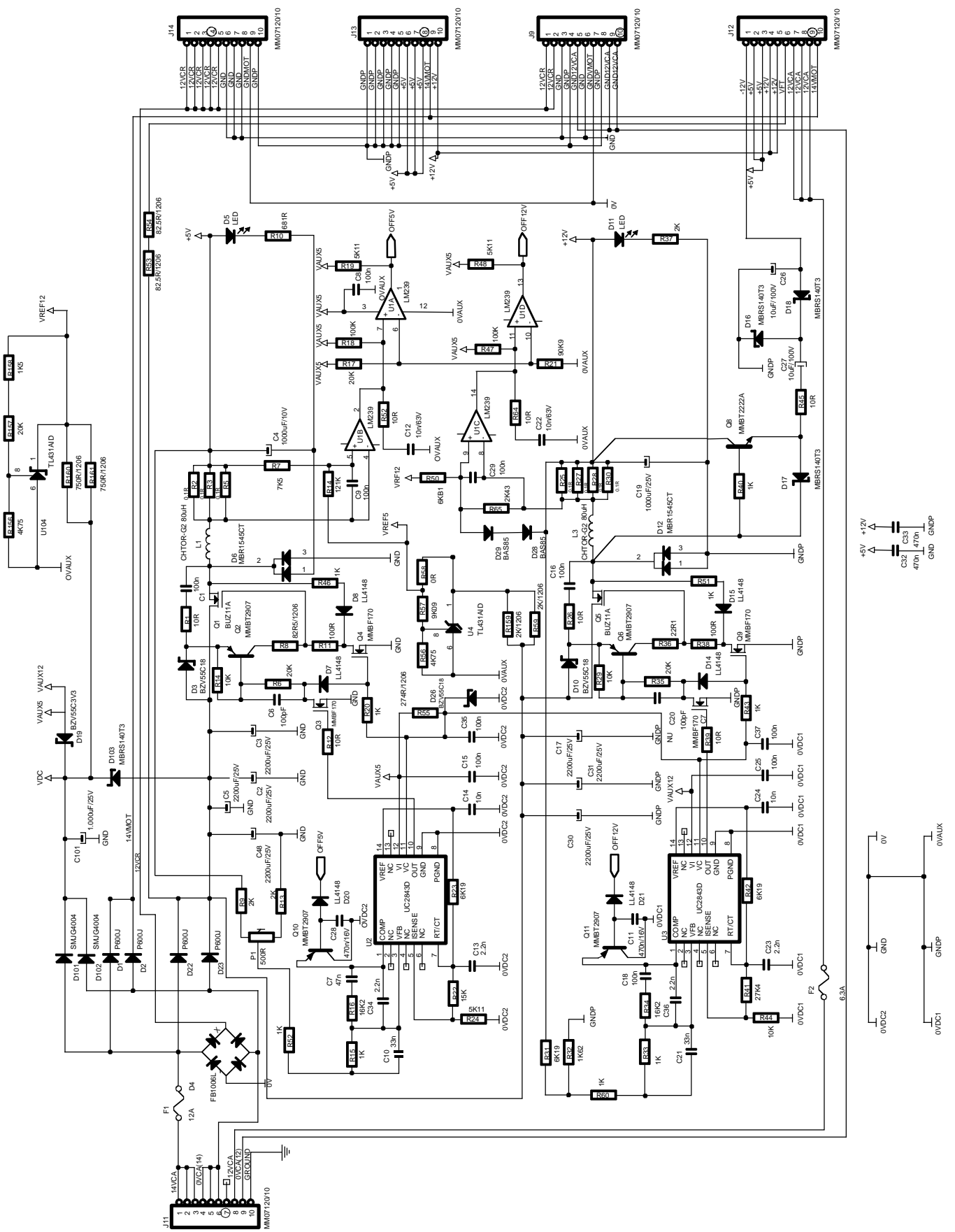
Se detallan a continuación los siguientes diagramas y esquemas :

| | |
|---|----|
| Diagrama de conexión | 47 |
| Diagrama de interconexión | 49 |
| 26317 - Carta alimentación | 50 |
| 960606 - Carta control | 52 |
| 950303 - Carta bandeja | 58 |
| 2000131 - Carta super seven | 60 |
| 2000629 - Carta super pot / bonus | 62 |
| 940406 - Carta lector billetes | 64 |
| 980501 - Carta cintas | 66 |
| 980526 - Carta iluminación líneas | 69 |

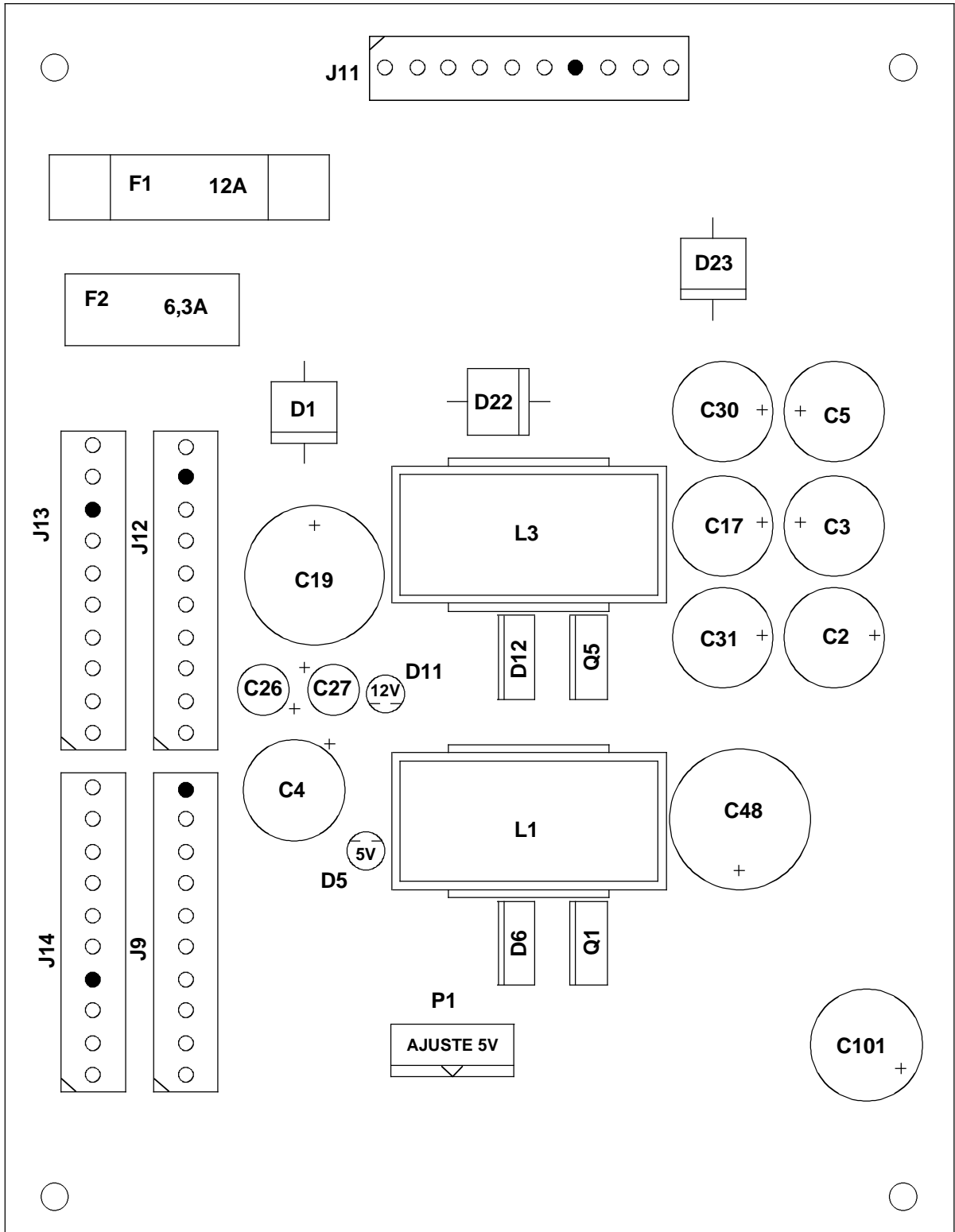
Diagrama de conexión 1/2



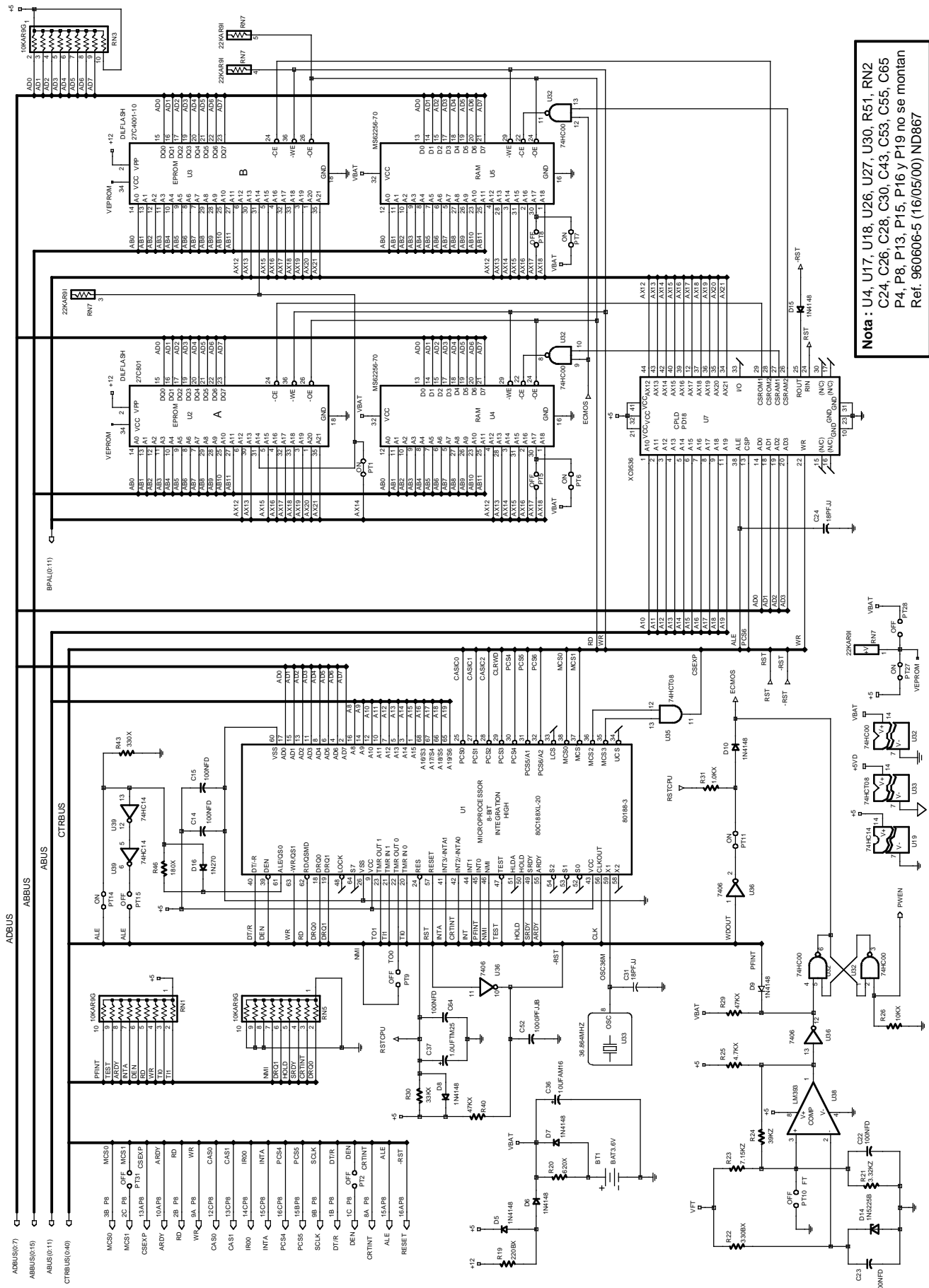
26317 - Carta alimentación 1/2



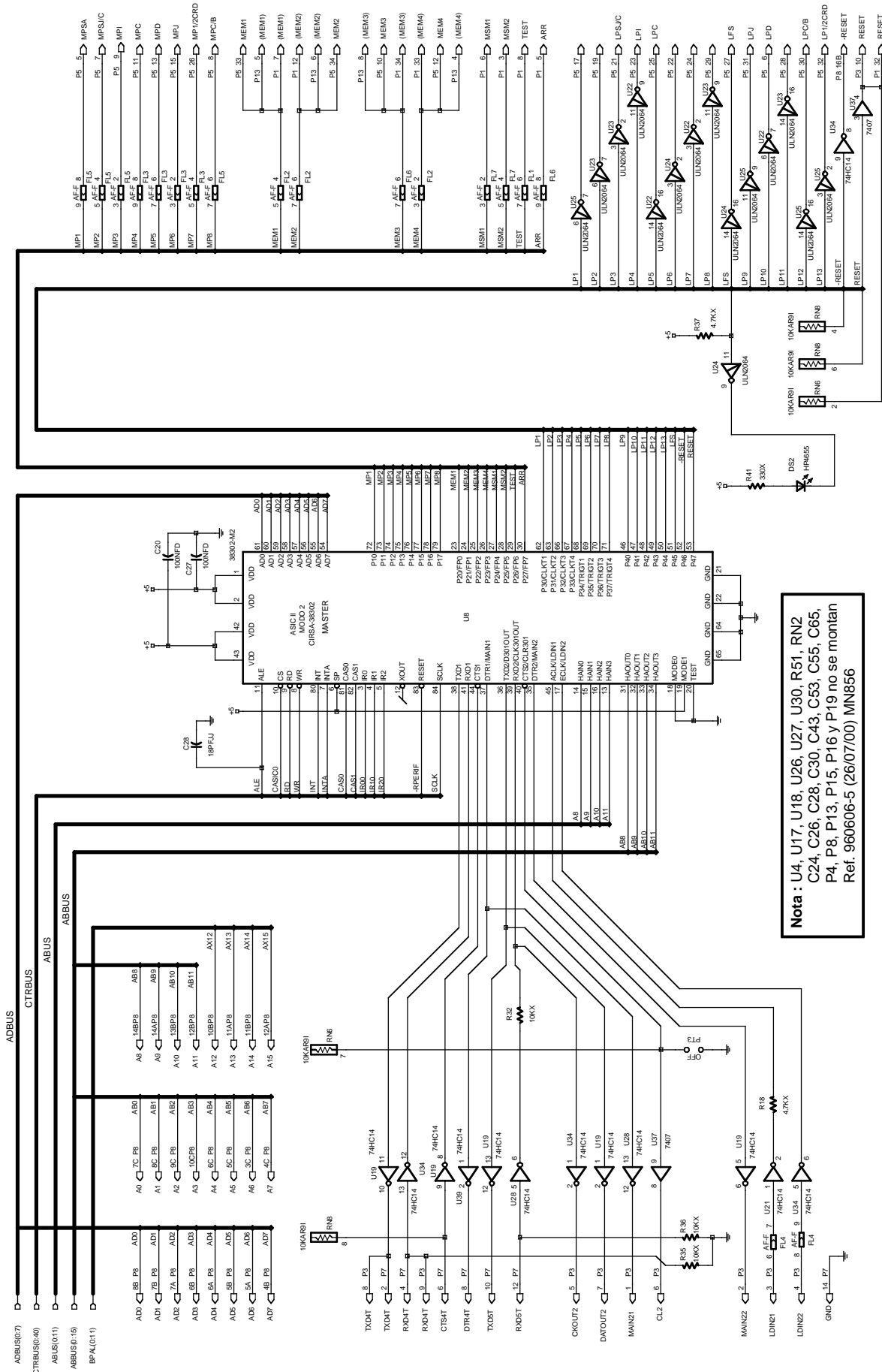
Carta alimentación 2/2 - 26317



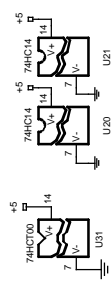
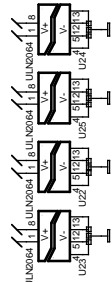
960606 - Carta control 1/6



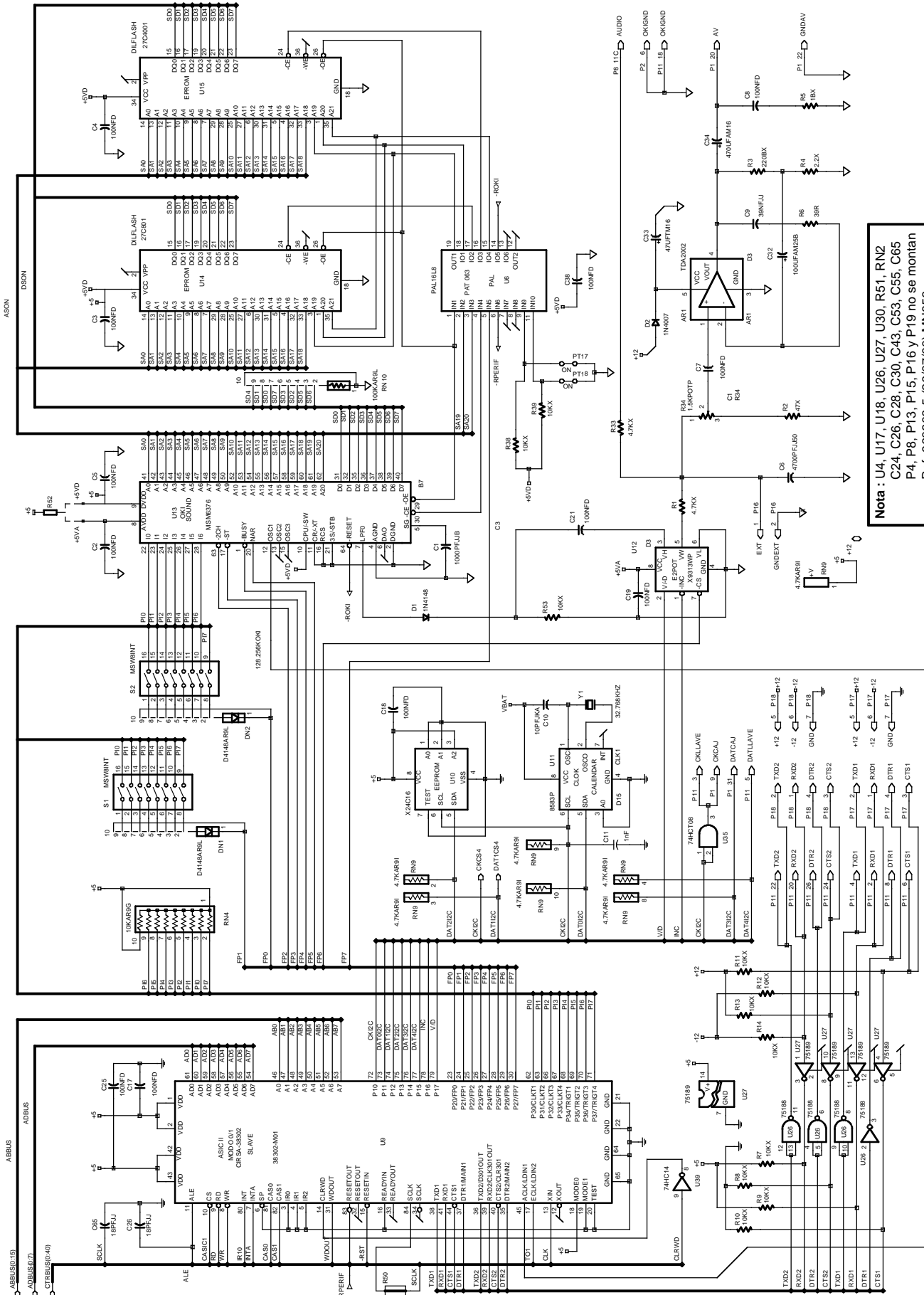
Nota: U4, U17, U18, U26, U27, U30, R51, RN2
 C24, C26, C28, C30, C43, C53, C55, C65
 P4, P8, P13, P15, P16 y P19 no se montan
 Ref. 960606-5 (16/05/00) ND867



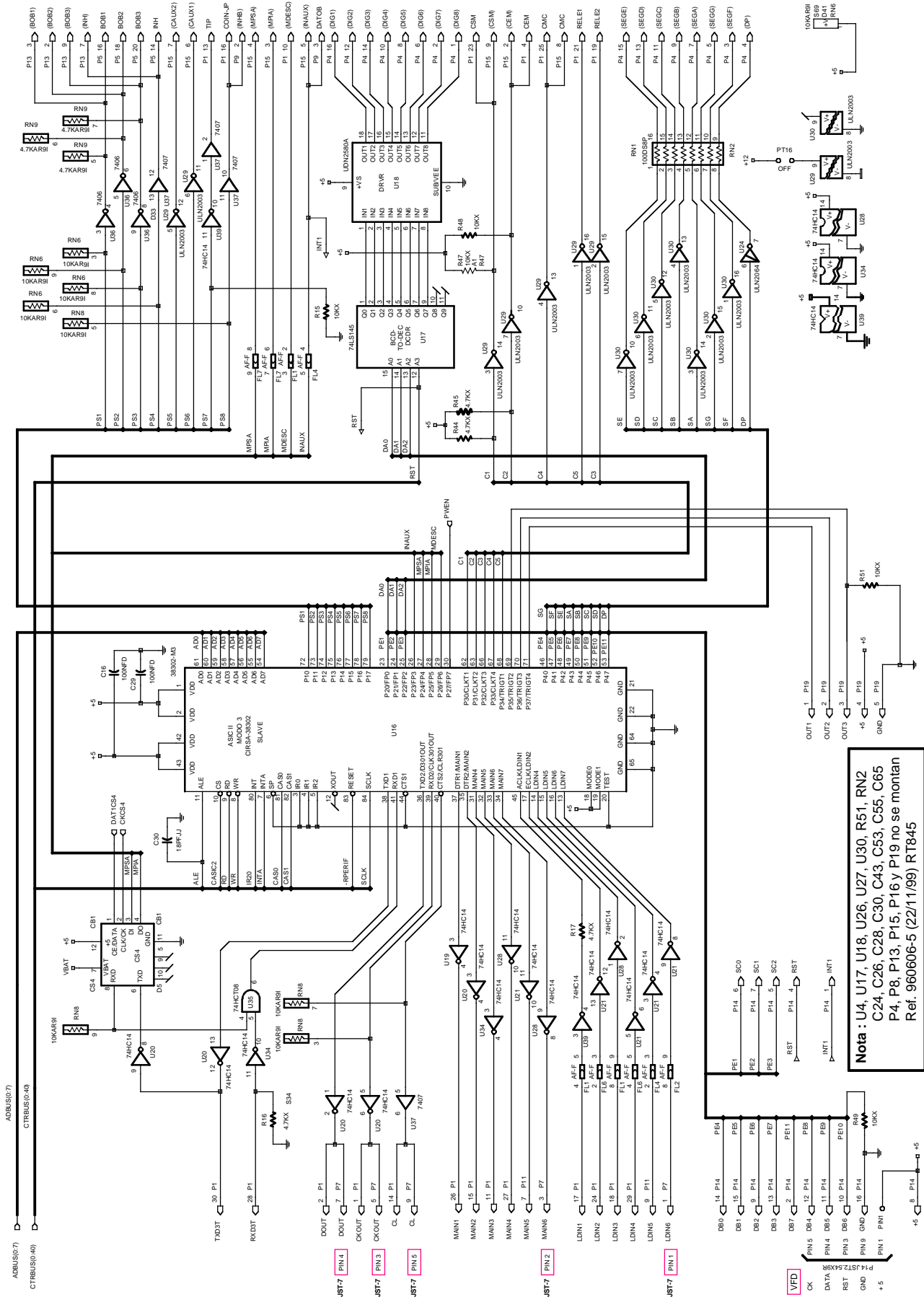
Nota : U4, U17, U18, U26, U27, U30, R51, R2, C24, C26, C28, C30, C43, C53, C55, C65, P4, P8, P13, P15, P16, P19 no se montan
 Ref: 960606-5 (26/07/00) MIN856



960606 - Carta control 3/6

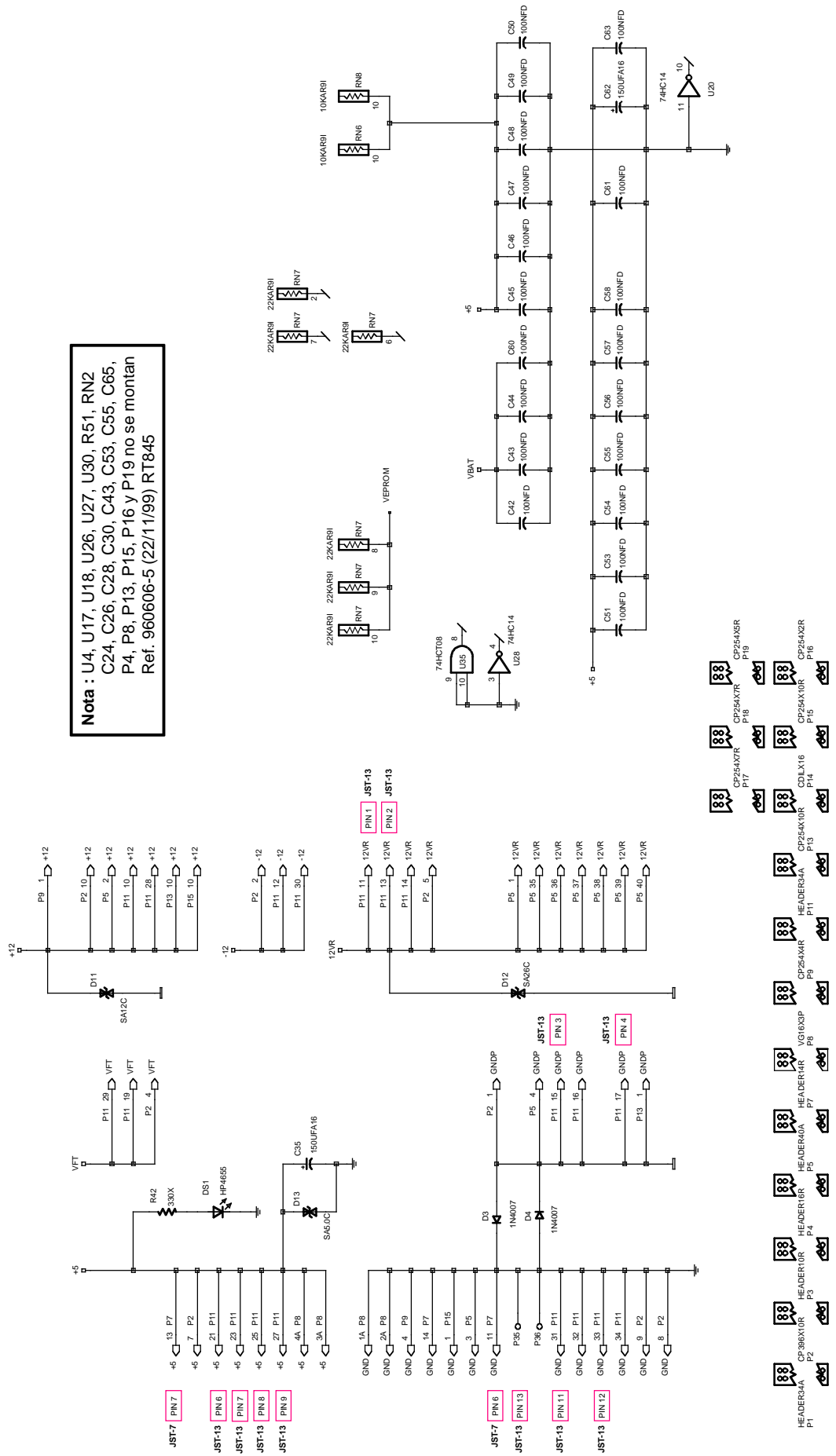


Nota : U4, U17, U18, U26, U27, U30, R51, RN2
 C24, C26, C28, C30, C43, C53, C55, C65
 P4, P8, P13, P15, P16 y P19 no se montan
 Ref. 960606-5 (26/07/00) MN856

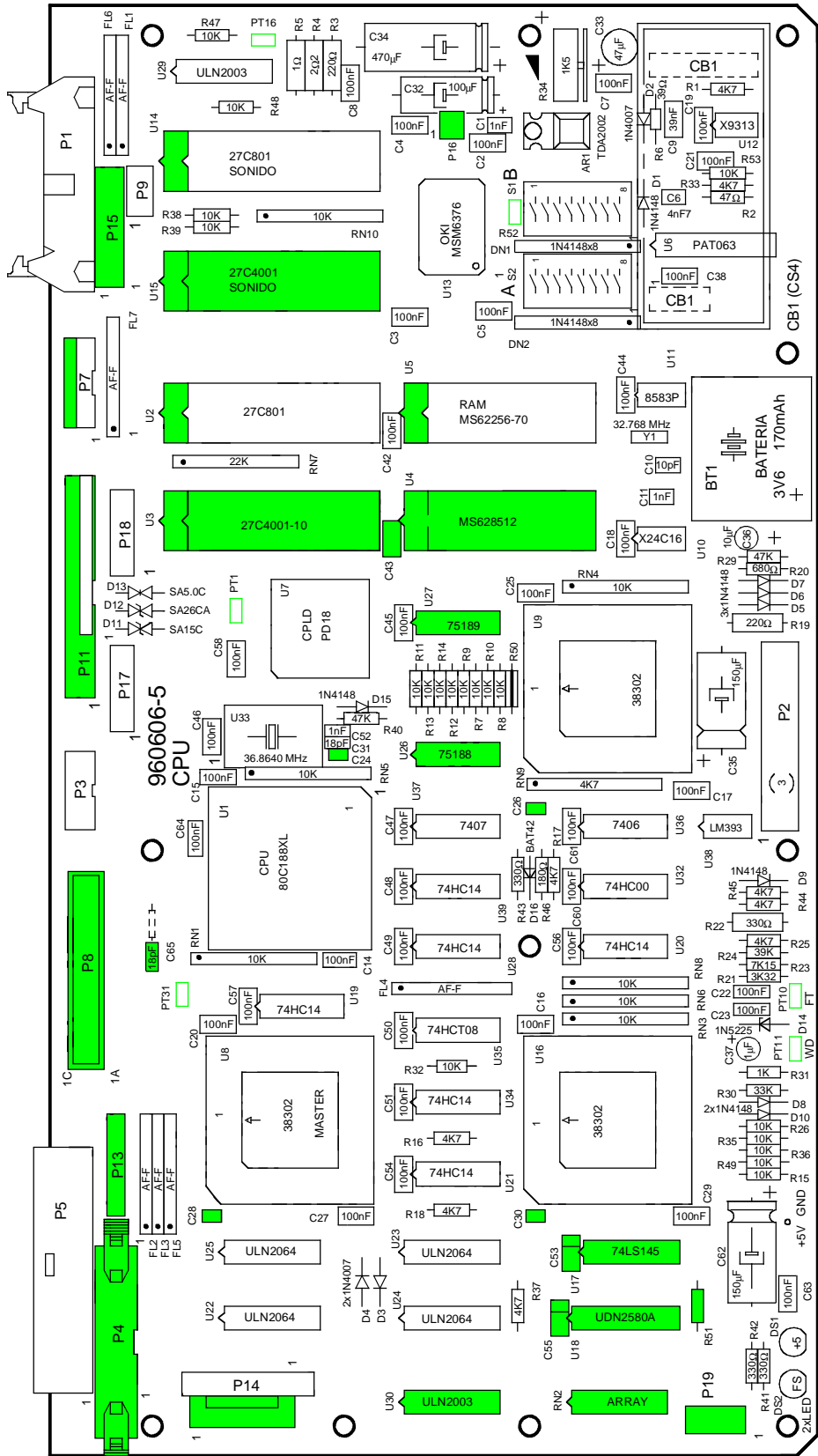


960606 - Carta control 5/6

Nota : U4, U17, U18, U26, U27, U30, R51, RN2, C24, C26, C28, C30, C43, C53, C55, C65, P4, P8, P13, P15, P16 y P19 no se montan
Ref. 960606-5 (22/11/99) RT845

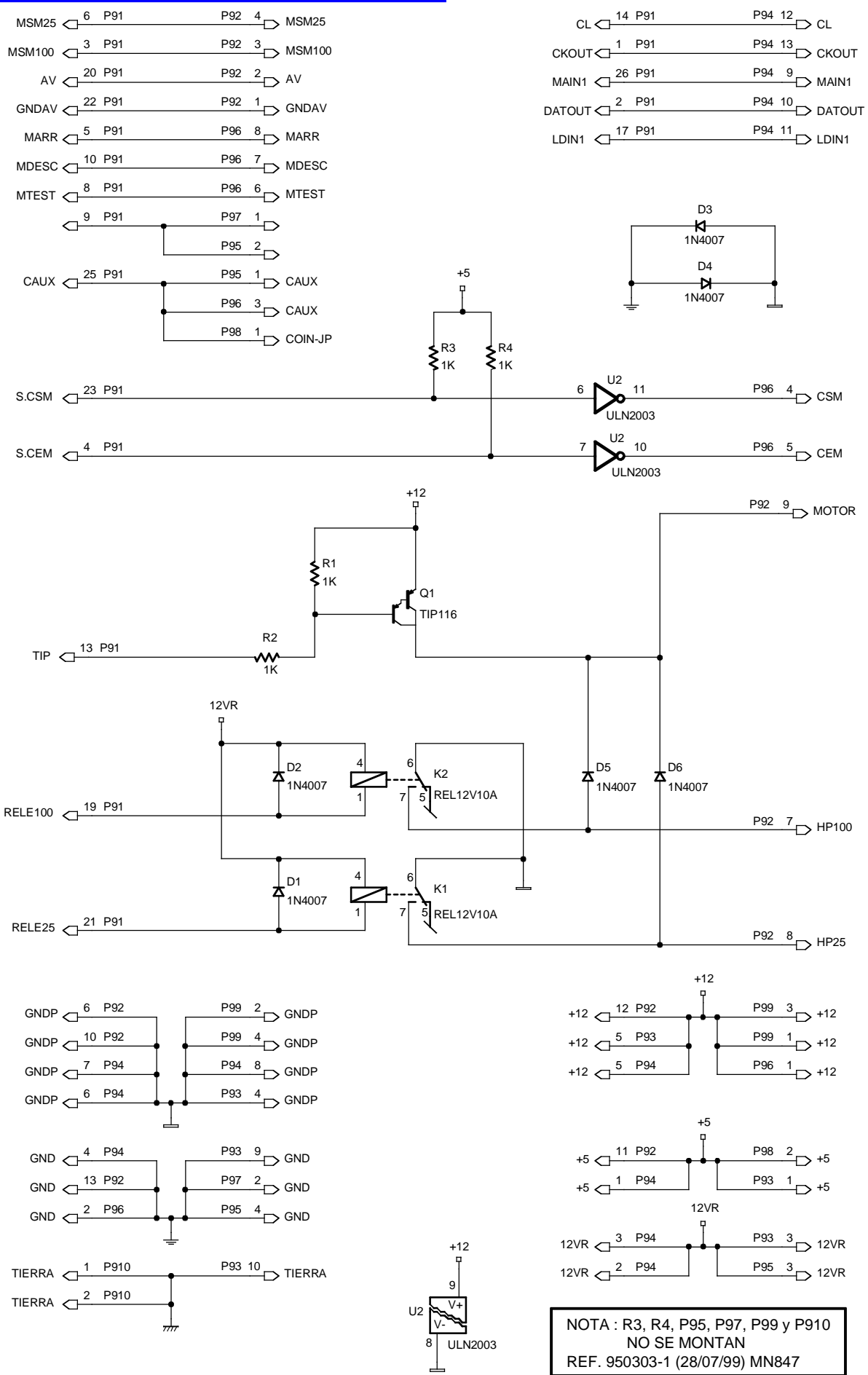


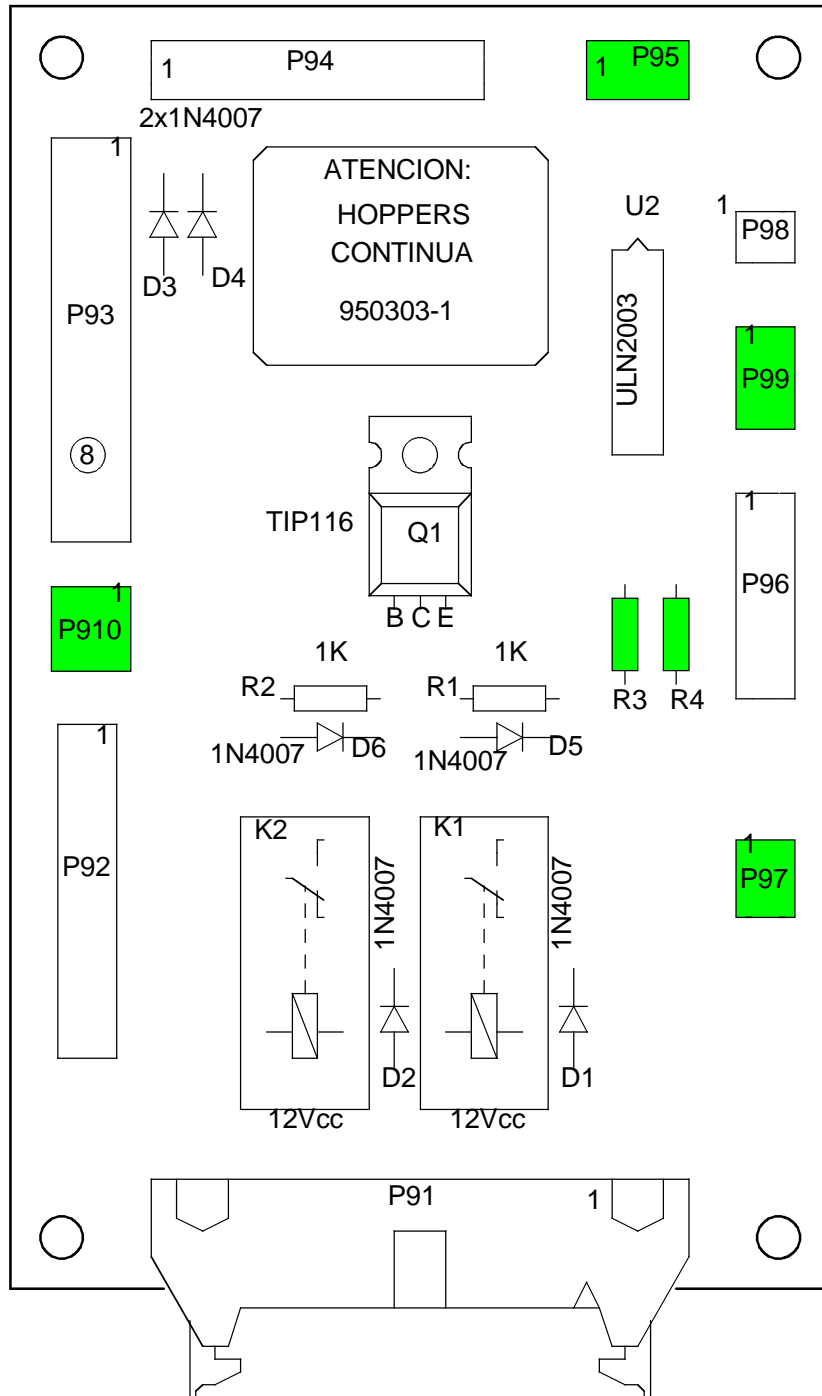
Carta control 6/6 - 960606



Nota : U4, U17, U18, U26, U27, U30, R51, RN2
 C24, C26, C28, C30, C43, C53, C55, C66,
 P4, P8, P13, P15, P16 y P19 no se montan
 Ref. 960606-5 (26/00/00) MN856

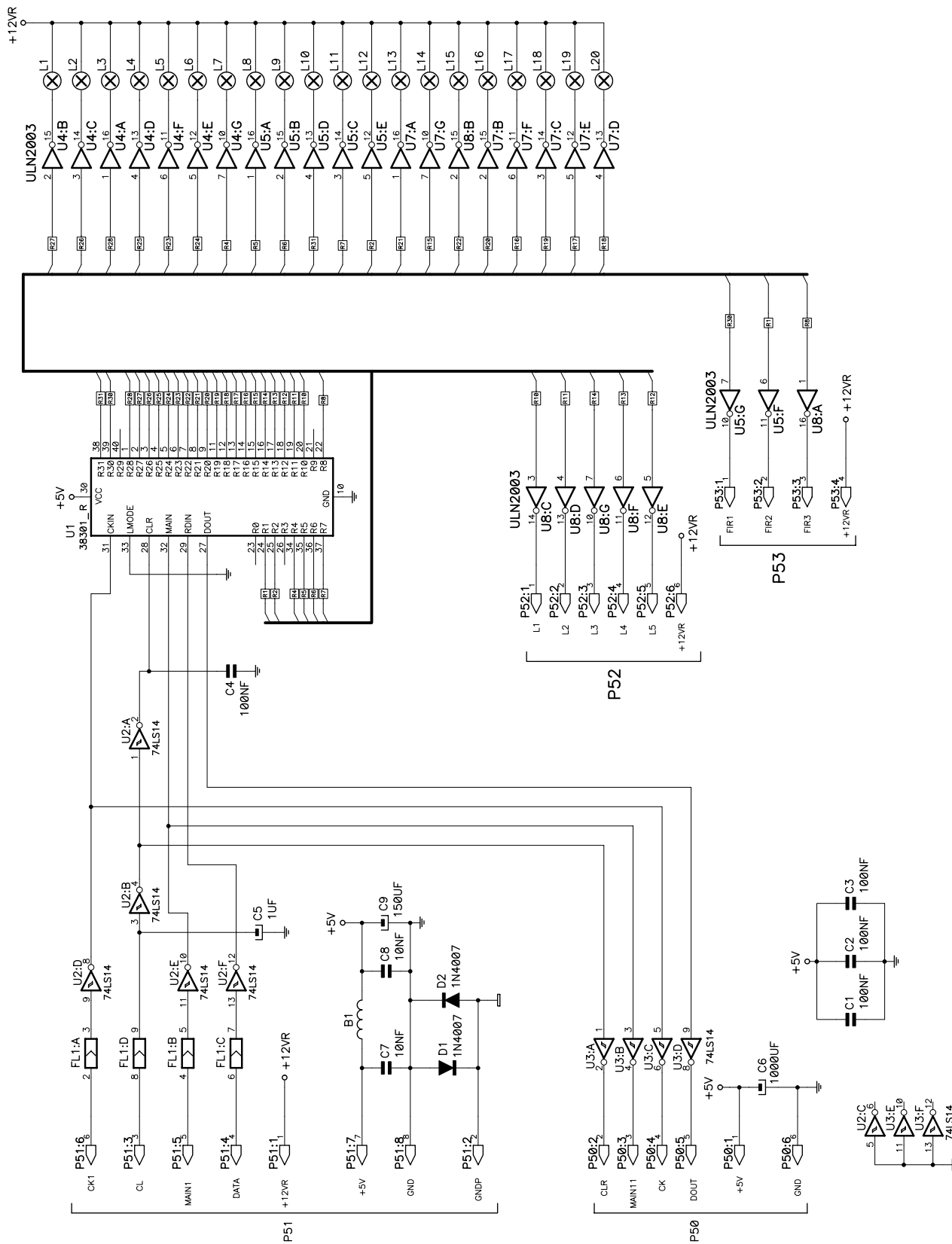
950303 - Carta bandeja 1/2



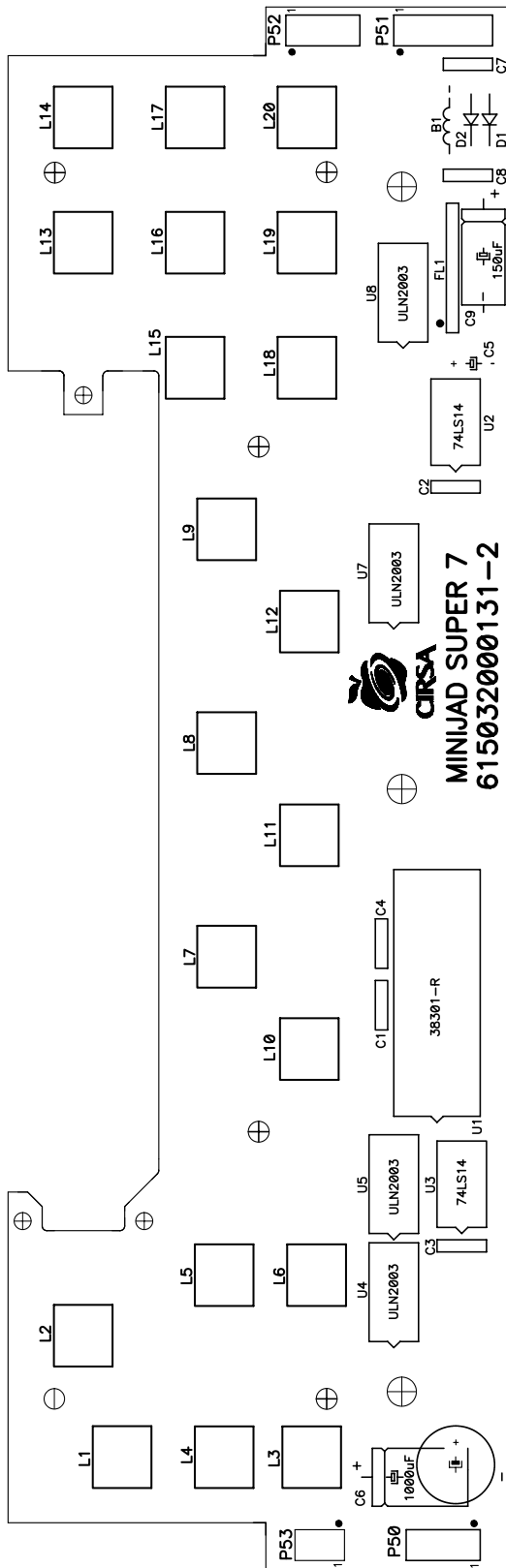


NOTA : R3, R4, P95, P97, P99 y P910
 NO SE MONTAN
 REF. 950303-1 (19/07/95) MN637

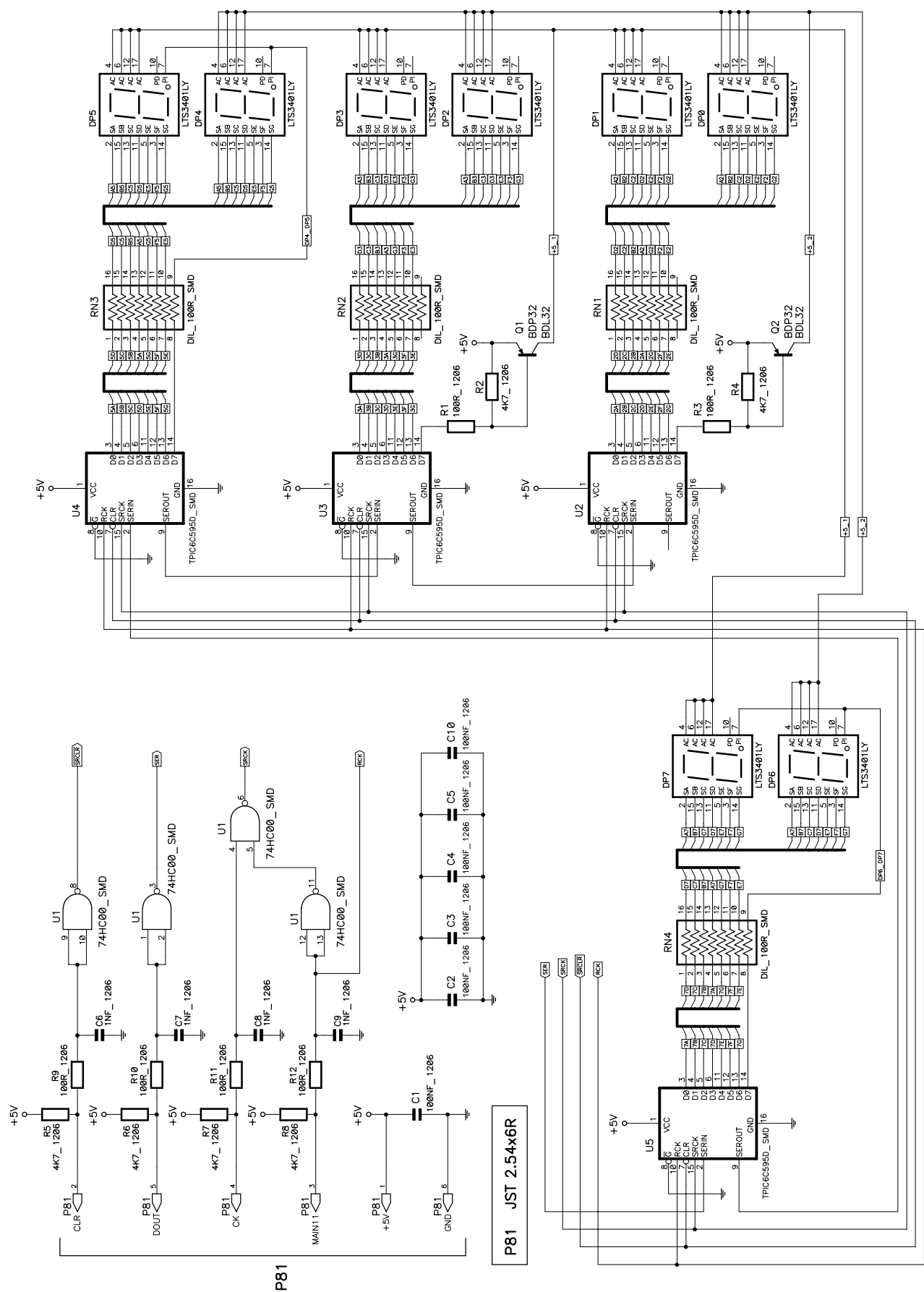
2000131 - Carta super seven 1/2



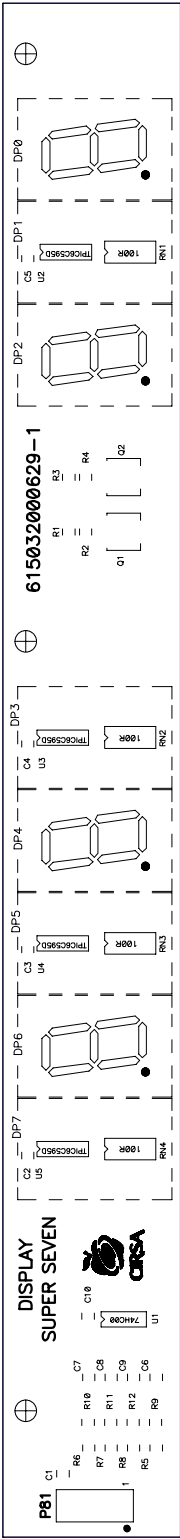
Carta super seven 2/2 - 2000131



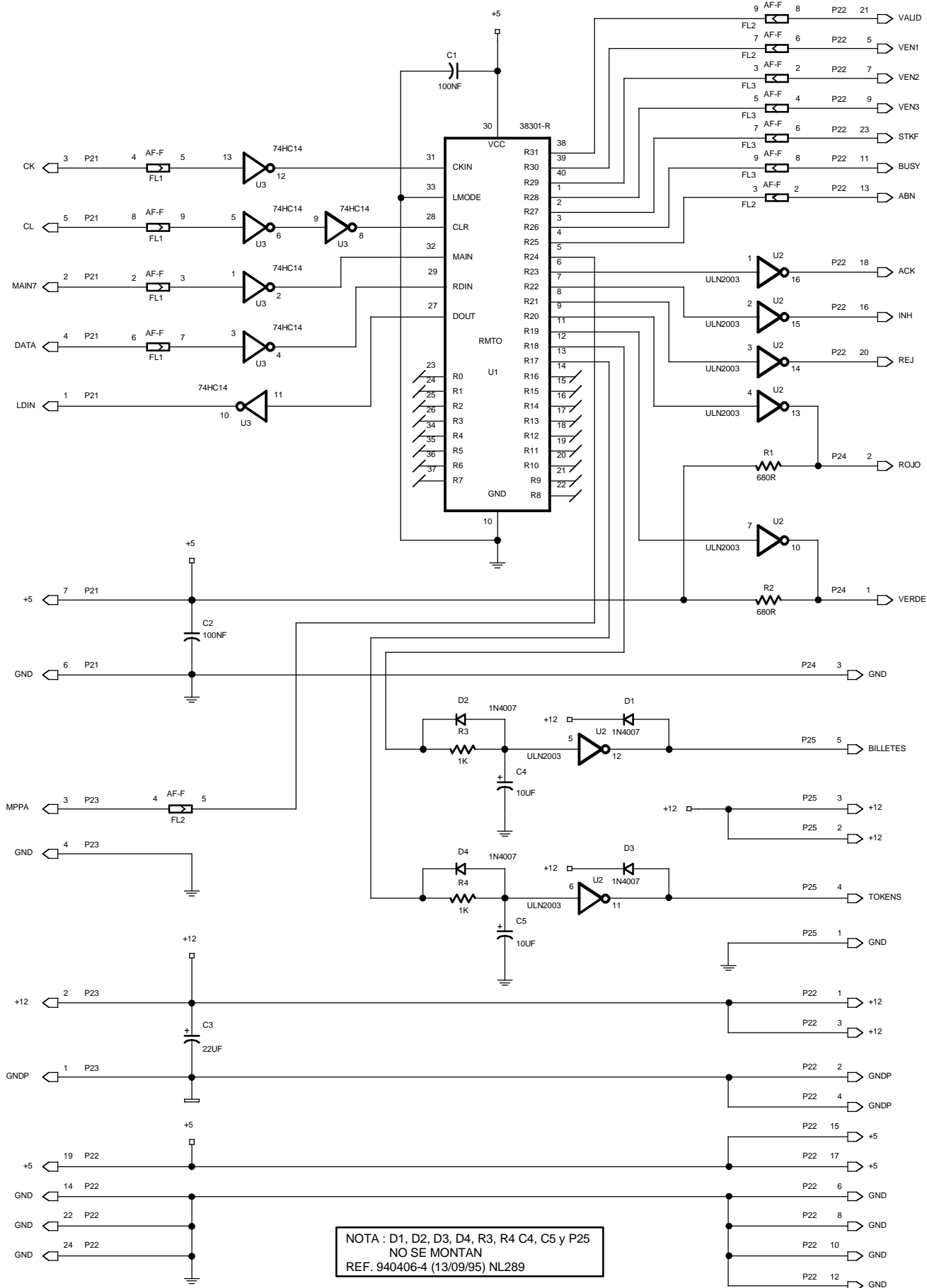
2000629 - Carta super pot / bonus 1/2



Carta super pot / bonus 2/2 - 2000629

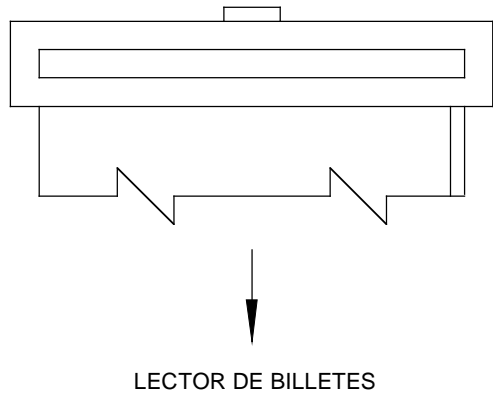
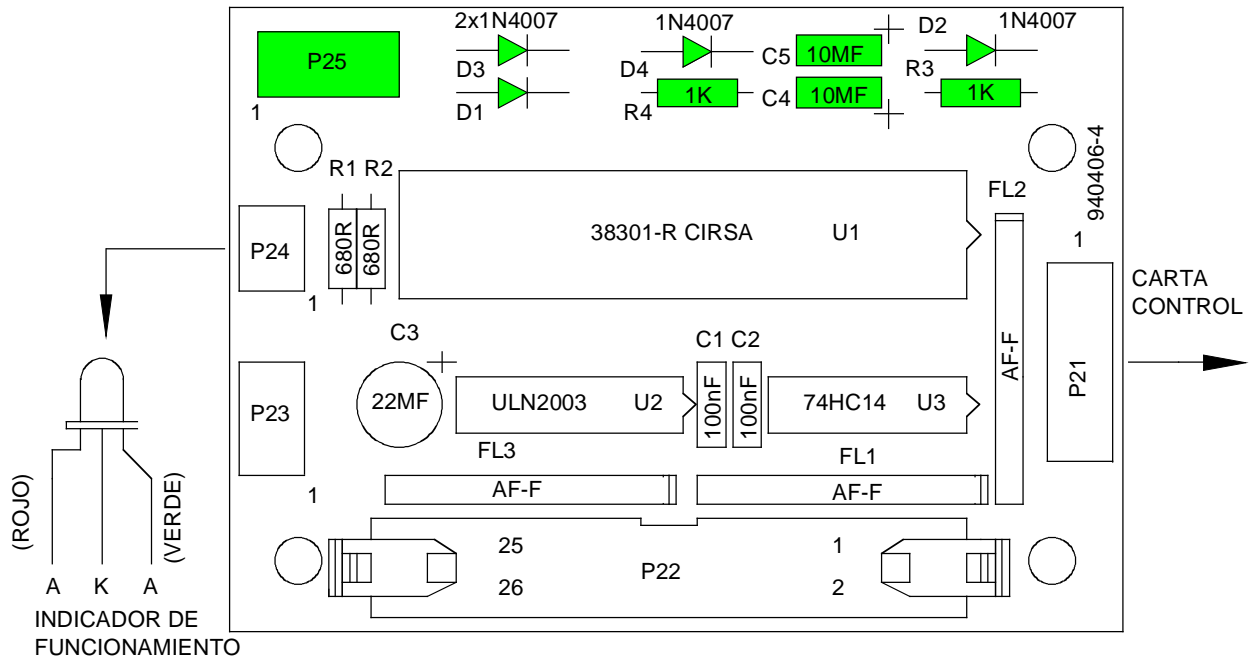


940406 - Carta lector billetes 1/2



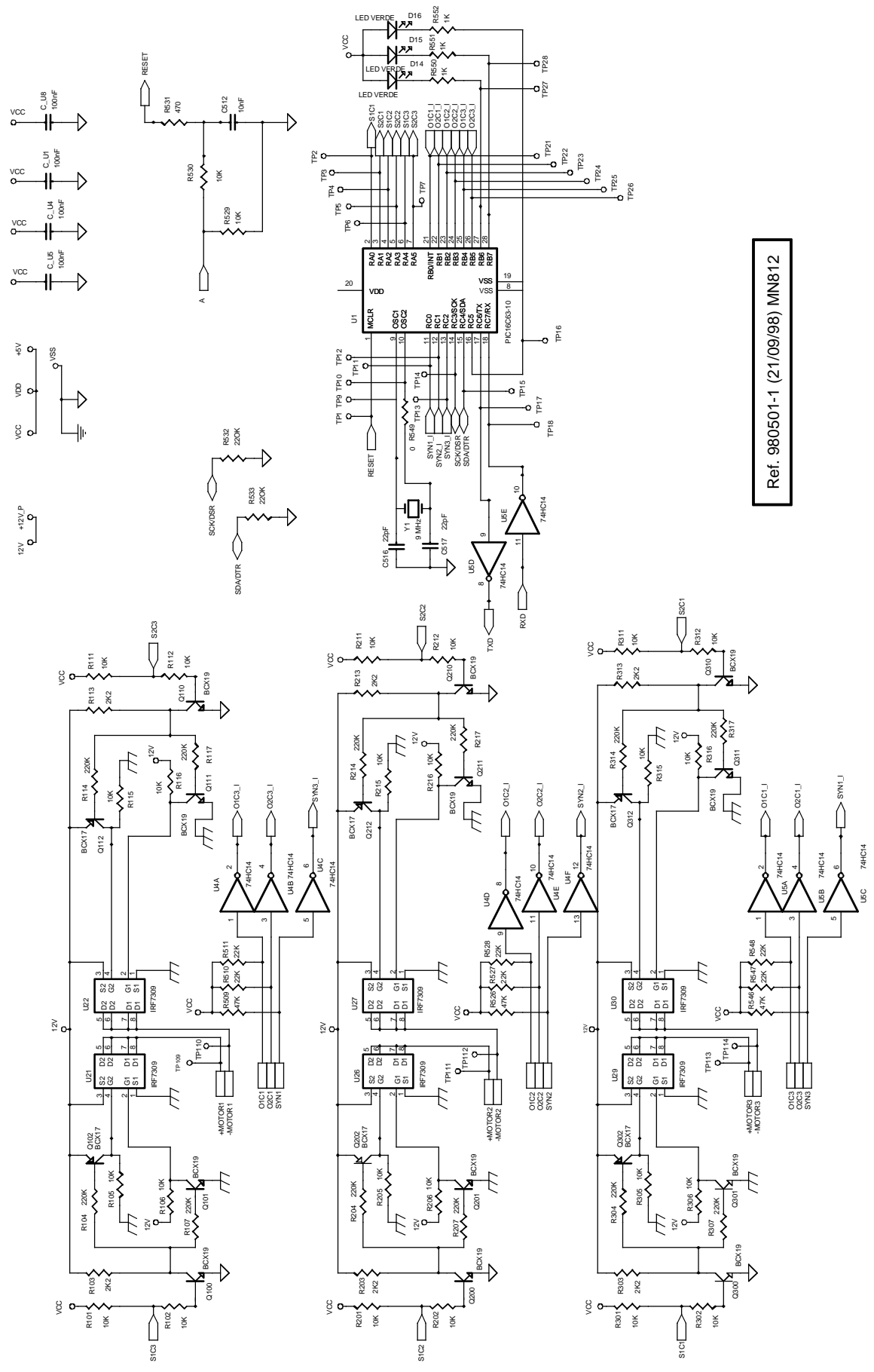
NOTA : D1, D2, D3, D4, R3, R4 C4, C5 y P25
NO SE MONTAN
REF. 940406-4 (13/09/95) NL289

Carta lector billetes 2/2 - 940406

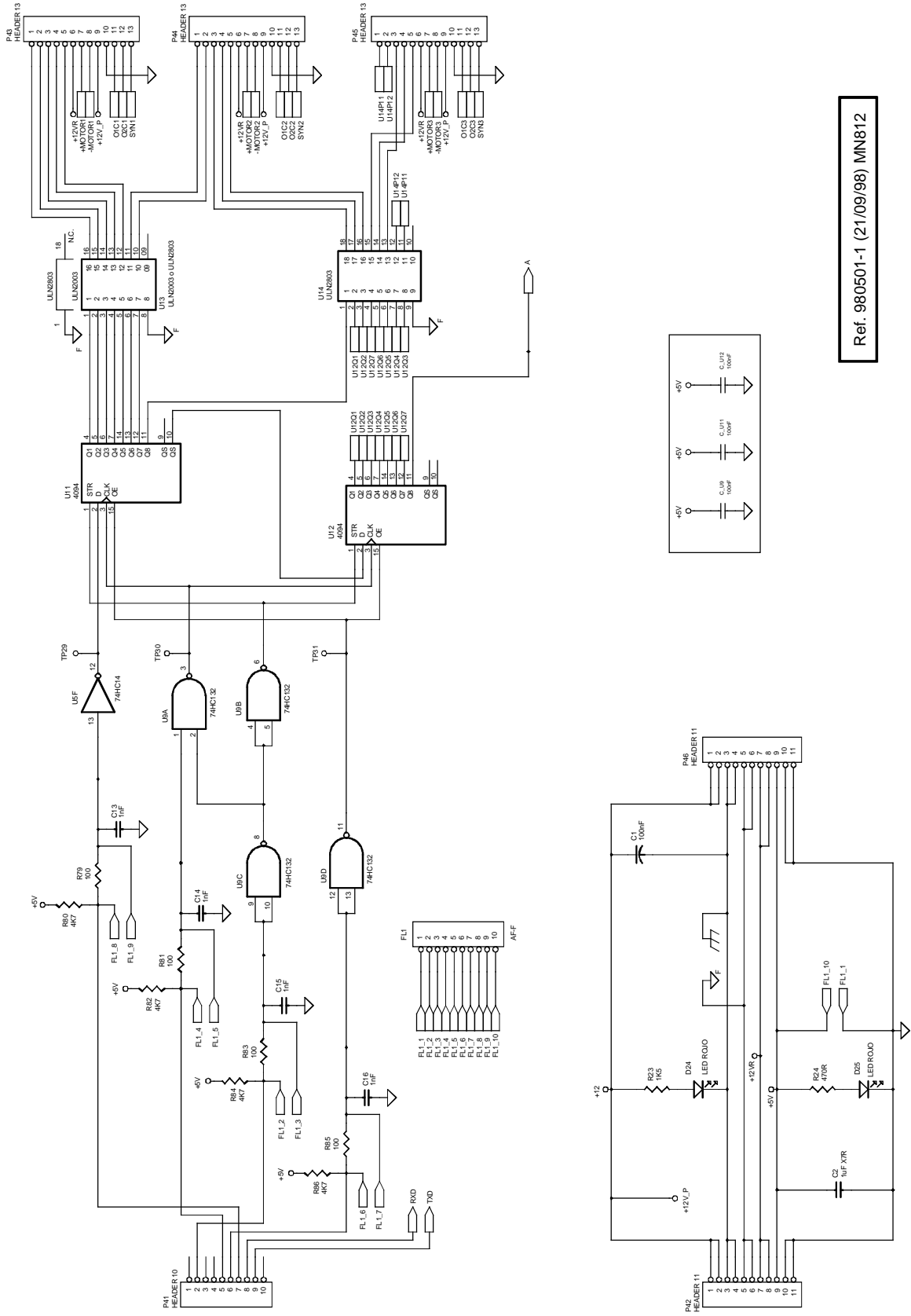


NOTA : D1, D2, D3, D4, R3, R4 C4, C5 y P25
 NO SE MONTAN
 REF. 940406-4 (13/09/95) NL289

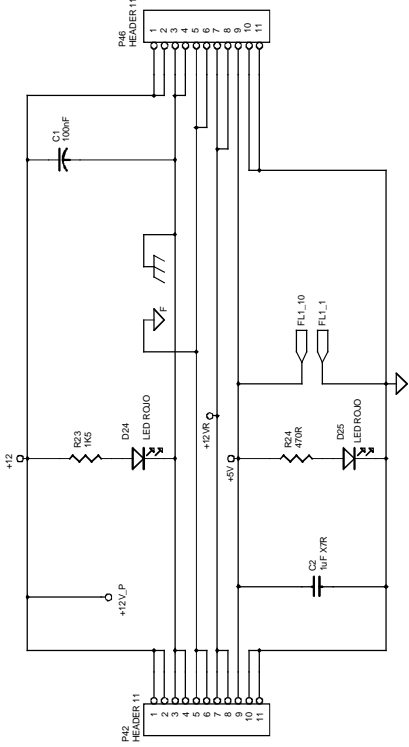
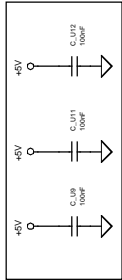
980501 - Carta cintas 1/3



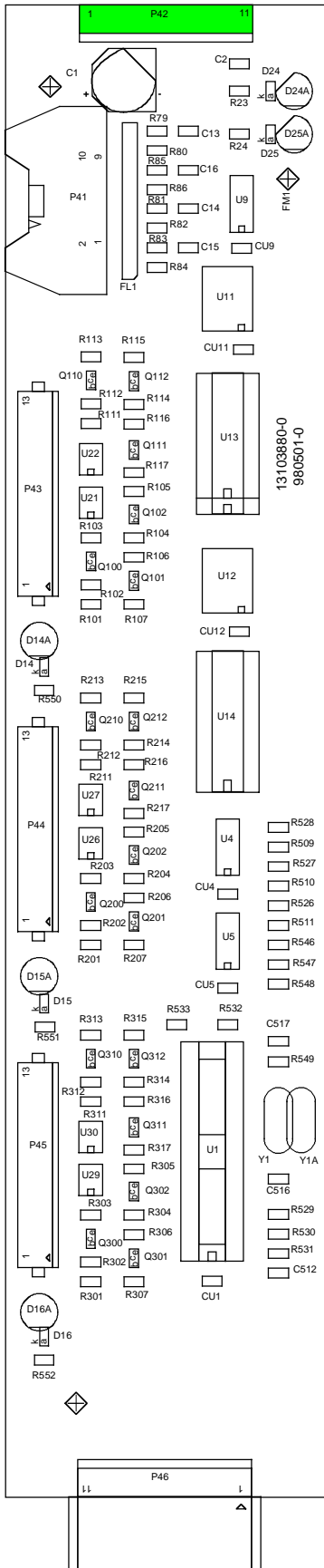
Ref. 980501-1 (21/09/98) MN812



Ref. 980501-1 (21/09/98) MN812

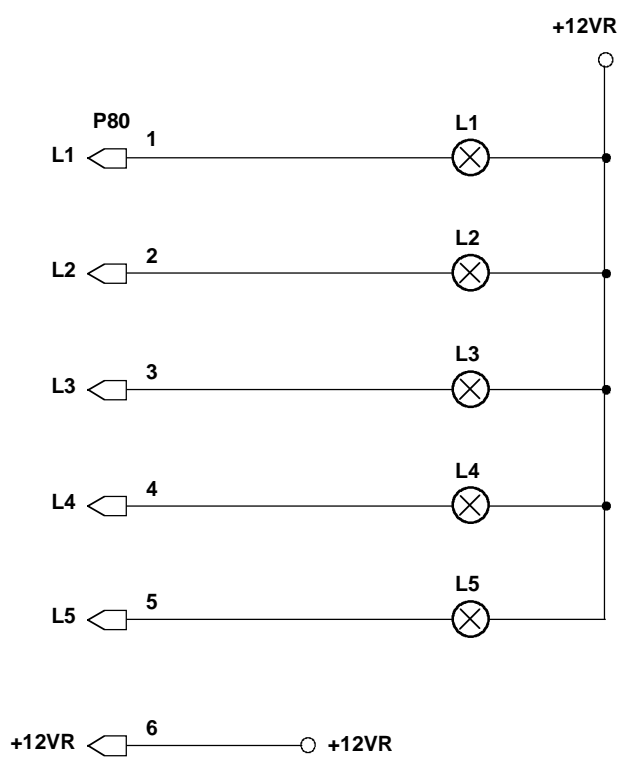


980501 - Carta cintas 3/3

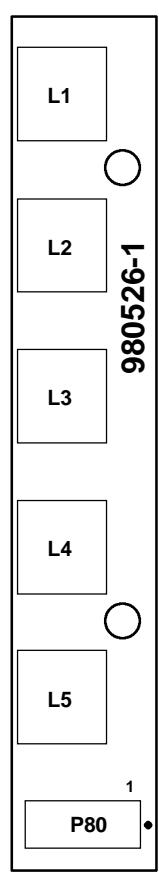


Ref. 980501-1 (28/07/99) MN847

Carta iluminación líneas - 980526



Ref. 980526-1 (21/09/98) MN812



8 Mantenimiento

8.1 Módulo cintas

Para sincronizar la banda, en el montaje de la cinta, es necesario posicionar (mediante un punzón) los agujeros de los laterales de la cinta (1) con los agujeros de ambos rodillos conductores (2).

