

MANUAL TÉCNICO



INDICE.

INDICE.....	1
1. DESCRIPCIÓN GENERAL.....	3
1.1. Precauciones de instalación y mantenimiento.....	4
2. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO.....	6
2.1. Juego Inferior.....	6
2.1.1. Juego misterio.....	7
2.2. Juego Superior.....	7
2.2.1. Juego Doble/Bonos.....	7
2.2.2. El Juego de las Vías.....	8
2.2.3. Juego de las puertas.....	8
2.2.4. Juego Maletas.....	8
2.2.5. Juego Multiplica.....	8
2.3. Panel de botones.....	9
2.4. Coste de la partida.....	9
2.4.1. Juego inferior.....	9
2.4.2. Juego Superior.....	9
2.5. Plan de ganancias.....	10
2.6. Monedas y Billetes aceptados.....	11
2.7. Placa CPU.....	12
2.8. Bancos de configuración.....	14
2.9. Configuración de Hoppers.....	15
2.10. Porcentaje de devolución.....	16
2.11. Sistema de Contabilidad.....	17
2.12. Cintas de rodillos.....	18
3. MODO DE INICIALIZACIÓN.....	19
3.1. Inicialización con arqueo desactivado (switch 1.6 ON).....	19
3.2. Inicialización con arqueo activado (switch 1.6 OFF).....	19
4. TEST.....	20
4.1. Acceso al modo test.....	20
4.2. Recarga/Descarga de Hoppers (Menú Hoppers).....	21
4.2.1. Recarga manual.....	22
4.2.2. Descarga / Arqueo.....	22
4.2.3. Borrar última recarga externa.....	22
4.2.4. Borrar contabilidad hoppers.....	23
4.3. Testeo de Hardware.....	23
4.3.1. Test de luces.....	23
4.3.2. Test de displays.....	23
4.3.3. Test interruptores.....	23
4.3.4. Test de audio.....	23
4.3.5. Test de rodillos.....	24
4.3.6. Test Entradas Salidas.....	24
4.3.7. Test de contadores electromecánicos.....	24
4.4. Ajustar Volumen.....	25
4.5. Configurar IPS.....	25

4.6. Leer Contadores.	25
4.6.1. Generales.	25
4.6.2. Contabilidad general.	25
4.6.3. Contabilidad Hoppers.	26
4.6.4. Contadores Permanentes.	26
4.6.5. Porcentajes.	26
4.7. Ver últimas 50 partidas.	27
4.8. Ver Errores.	28
4.9. Información de la máquina.	28
4.10. Ver configuración.	28
5. ESQUEMAS TÉCNICOS.	29
5.1. Esquemas de cableados que se adjuntan.	29
5.2. Esquemas técnicos que se adjuntan.	29
6. CÓDIGOS DE ERROR.	40
La Declaración CE de Conformidad	43
Tratamiento selectivo de materiales	44

1. DESCRIPCIÓN GENERAL.



Atención no instale ni ponga en servicio la máquina sin haber leído antes el contenido de este manual.

Esta máquina recreativa de premio programado está basada en una tarjeta “Pluto 6 DV de Heber Ltd”.

La tensión requerida por la máquina para mantenerse en funcionamiento es 230V y debe de ir debidamente conectada a tierra.

El monedero X6-D2S es del fabricante “AZKOYEN” y acepta monedas de 10 cts., 20 cts., 50 cts., 1 Euro y 2 Euros.

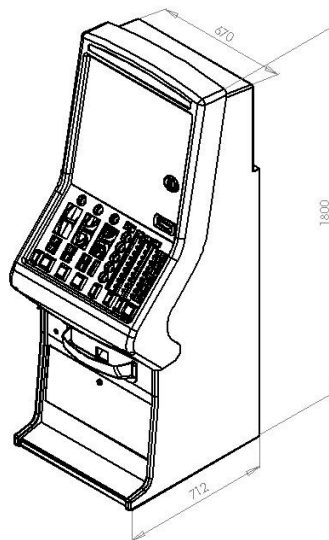
El lector de billetes NV10 del fabricante “Innovative Technology Limited (ITL)” o bien Trilogy de la marca Pyramid aceptan billetes de 5, 10 y 20 Euros.

Dispone de pagadores de monedas Azkoyen (“hoppers” RODE U II).

Los contadores mecánicos están provistos de un sistema de alarma ante su desconexión.

Medidas (alto/ancho/fondo): 176 x 65 x 74 cm.

Peso: 110 Kg.



1.1. Precauciones de instalación y mantenimiento.

- **Desembalaje:**

Antes de desembalar la máquina examinar su embalaje, en caso de detectar deformaciones, examinar cuidadosamente la máquina.

- **Transporte:**

El desplazamiento de la máquina debe hacerse en posición vertical. El asa de la parte posterior permite un desplazamiento cómodo por parte del operador utilizando un carro.

- **Instalación:**

La toma de corriente debe cumplir con las especificaciones que figuran en la placa identificativa en el lateral izquierdo.

Con la máquina se suministran los accesorios necesarios para proceder a la fijación de la máquina a la pared. Esta operación ha de hacerse antes de poner a funcionar la máquina.

No obstruir la salida de aire posterior, dejar unos 10 cm de separación con la pared o superficie contra la que se instale la máquina.

- **Mantenimiento:**

En caso de que se necesario realizar el cambio de alguna lámpara, desconectar algún hopper o la desconexión de cualquier dispositivo es obligatorio apagar la máquina, de no seguir esta norma se podrían causar daños en ella.

- **Limpieza de la máquina:**

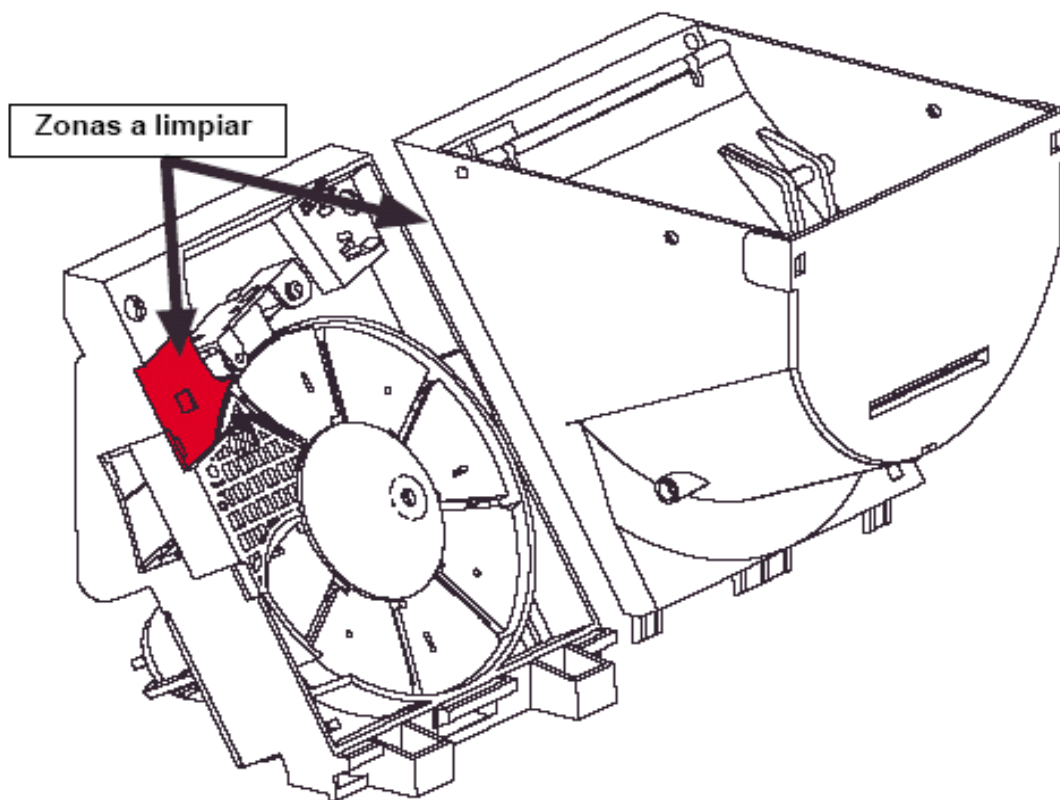
Para su limpieza externa se utilizará un paño húmedo, evitando la utilización de sustancias corrosivas o disolventes. La gamuza o tela utilizada no será abrasiva para evitar el rayado de las superficies.

Es conveniente revisar que las partes de ventilación no se encuentren obstruidas, si lo estuviesen, se procedería a su limpieza.



ATENCIÓN es recomendable la limpieza general de los hoppers cada **500.000** servicios.

Es conveniente limpiar con más atención la zona de salida de moneda donde se encuentra el sensor óptico, con un algodón humedecido en alcohol y posteriormente secarlo.



Para la limpieza del selector de monedas utilizar un paño o un trozo de algodón humedecido en alcohol.

Para limpiar el lector de billetes **NO** utilizar alcohol ni ningún otro producto de limpieza pues dañarían las lentes empeorando la aceptación. Utilizar únicamente un paño humedecido con agua, y dejar secar bien antes de conectarlo de nuevo.

2. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO.

2.1. Juego Inferior.

El juego inferior utiliza una única línea de premio. Este juego ofrece la posibilidad de jugar a una apuesta dos o tres apuestas dependiendo de la comunidad autónoma.

Para la comunidad de Galicia los premios máximos por apuesta son los siguientes:

- **Premio máximo a 1 apuesta: 80 Euros.**
- **Premio máximo a 2 apuestas: 240 Euros.**

Para las comunidades de Andalucía, Aragón, Asturias, Baleares, Cantabria, Castilla la Mancha, Castilla y León, Cataluña, Extremadura, La Rioja, Madrid, Murcia, Navarra, País Vasco y Valencia los premios máximos por apuesta son los siguientes:

- **Premio máximo a 1 apuesta: 80 Euros.**
- **Premio máximo a 2 apuestas: 160 Euros.**
- **Premio máximo a 3 apuestas: 240 Euros.**

Si se logra un premio, o bien se puede **“COBRAR”**, o bien es posible arriesgarlo entre **“Premio superior”** y **“Nada”** para el premio más pequeño de la columna, entre **“Premio superior”** y **“Bonos”** para los siguientes (hasta 16,00 Euros) y entre **“Premio superior”** o **“Premio inferior”** para los restantes (a partir de 20,00 Euros), presionando el botón **“ARRANQUE / RIESGO”**. Si el premio alcanza el máximo de la apuesta correspondiente, deja de ser posible este juego de riesgo.

El efecto que tienen las opciones antes descritas es el siguiente:

- **Nada:** El premio se pierde.
- **Bonos:** El premio se convierte en Bonos.
- **Cobrar:** El premio se cobra.
- **Premio superior:** El premio se cambia por el de valor superior en la columna de premios.
- **Premio inferior:** El premio se cambia por el de valor inferior en la columna de premios.

La máquina dispone de avances que se obtienen de forma aleatoria de 1 a 4, éstos pueden ser utilizados pulsando cualquiera de los botones **“AVANCES”**, o bien se pueden perder pulsando el botón **“ARRANQUE / RIESGO”** para jugar la partida siguiente, o dejando transcurrir el tiempo. Se dispone de un pulsador de **“AUTOAVANCES”**, que al estar activado hace que sea la máquina la que juegue los avances.

2.1.1. Juego misterio.

Se accede a él de forma aleatoria. En este juego se realiza un sorteo en la pantalla entre las figuras que lo componen, obteniendo el premio correspondiente a la figura seleccionada. Una vez seleccionada la figura, los rodillos girarán para obtener dicha combinación.

2.2. Juego Superior.

Cuando se dispone de “Bonos”, es posible seleccionar el juego “*Superior*” presionando el botón “*CAMBIO JUEGO*”. También se forzará al jugador a jugar en el juego “*Superior*” cuando se hayan acumulado 150 bonos. Este juego “*Superior*” dispone de 8 líneas de premio y también tiene la opción de una, dos apuestas o tres apuestas dependiendo de la legislación vigente en cada Comunidad Autónoma.

Para la comunidad de Galicia los premios máximos por apuesta son los siguientes:

- **Premio máximo a 1 apuesta: 80 Euros.**
- **Premio máximo a 2 apuestas: 240 Euros.**

Para las comunidades de Andalucía, Aragón, Asturias, Baleares, Cantabria, Castilla la Mancha, Castilla y León, Cataluña, Extremadura, La Rioja, Madrid, Murcia, Navarra, País Vasco y Valencia los premios máximos por apuesta son los siguientes:

- **Premio máximo a 1 apuesta: 80 Euros.**
- **Premio máximo a 2 apuestas: 160 Euros.**
- **Premio máximo a 3 apuestas: 240 Euros.**

2.2.1. Juego Doble/Bonos.

Si se logra un premio, podrá ser arriesgado hasta el máximo permitido en cada apuesta. Este juego de riesgo se realiza en fracciones de **4€** para una apuesta o en fracciones de **8 €** para el resto de apuestas. El resultado de este riesgo puede ser:

- **Doblar el valor de la fracción.**
 - 4,00 → 8,00.
 - 8,00 → 16,00.
- **Convertirla en BONOS:**
 - Entre 5 ó 6 bonos arriesgando una fracción de 4,00.
 - Entre 10 u 11 bonos arriesgando una fracción de 8,00.

El juego de riesgo no se permite si en el contador de bonos existen más de 150 bonos.

2.2.2. El Juego de las Vías.

En el juego superior cuando en una de las líneas de premio se obtiene una combinación de logos de *La Estación* se accede al juego “*El Juego de las Vías*”. Consiste en un sorteo de un premio de los que se encuentran en la columna de premios mayor o igual que 20,00 €. A continuación este premio se oculta en el display se hay en la Estación. El jugador debe seleccionar uno de las vías que conducen a la estación mediante el pulsador de “*AVANCE*” correspondiente. Si se acierta con la vía que conduce a la Estación se obtendrá el premio. Este se podrá cobrar pulsando “*COBRAR*”, o bien podrá ser arriesgado. En caso de no acertar con vía correcta se obtendrán Bonos.

2.2.3. Juego de las puertas.

De forma aleatoria, cuando en una de las líneas de premio se obtiene una combinación de los premios pequeños en una sola línea se accede al “*Juego de las puertas*”. Consiste en un sorteo en la columna de premios de tres premios comprendidos entre 4 euros y el máximo de la apuesta en la que se esté jugando. Estos tres premios se ocultan en el interior de un tren con tres puertas. El jugador debe escoger uno de estas puertas mediante el correspondiente pulsador de “*AVANCE*”. El premio obtenido se podrá cobrar pulsando “*COBRAR*”, o bien podrá ser arriesgado.

2.2.4. Juego Maletas.

De forma aleatoria, cuando en una de las líneas de premio se obtiene una combinación de los premios pequeños en una sola línea se accede al “*Juego Maletas*”. Consiste una o varias cintas, según la apuesta por las que circulan maletas con diferentes cantidades. El jugador accionando el pulsador “*ARRANQUE/RIESGO*” detiene el movimiento de las maletas y obtiene como premio la suma de las cantidades asociadas a las maletas que ha escogido en pantalla. El premio obtenido se podrá cobrar pulsando “*COBRAR*”, o bien podrá ser arriesgado.

2.2.5. Juego Multiplica.

De forma aleatoria, cuando en una de las líneas de premio se obtiene una combinación de los premios pequeños en una sola línea se accede al “*Juego Multiplica*”. Consiste en detener en una ruleta de multiplicadores el valor por el que va a multiplicar el premio que tiene en ese momento. Para ello el jugador debe accionar el pulsador “*ARRANQUE/RIESGO*”. Una vez escogido el multiplicador los rodillos giran para mostrar el premio equivalente. El premio obtenido se podrá cobrar pulsando “*COBRAR*”, o bien podrá ser arriesgado.

2.3. Panel de botones.



2.4. Coste de la partida.

2.4.1. Juego inferior:

Para la comunidad de Galicia el precio de la partida será:

- **A un crédito: 20 céntimos.**
- **A dos créditos: 40 céntimos.**

Para las comunidades de Andalucía, Aragón, Asturias, Baleares, Cantabria, Castilla la Mancha, Castilla y León, Cataluña, Extremadura, La Rioja, Madrid, Murcia, Navarra, País Vasco y Valencia el precio de la partida será:

- **A un crédito: 20 céntimos.**
- **A dos créditos: 40 céntimos.**
- **A tres créditos: 60 céntimos.**

2.4.2. Juego Superior:

Para acceder al juego Superior es necesario haber acumulado “**Bonos**” en el juego inferior además de disponer de créditos. En el juego superior los “**Bonos**” son consumidos a razón de:

Para la comunidad de Galicia:

- **A un crédito: 20 céntimos y 1 bono.**
- **A dos créditos: 40 céntimos y 2 bonos.**
- **A dos créditos: 40 céntimos y 3 bonos.**
- **A dos créditos: 40 céntimos y 5 bonos.**

Para las comunidades de Andalucía, Aragón, Asturias, Baleares, Cantabria, Castilla la Mancha, Castilla y León, Cataluña, Extremadura, La Rioja, Madrid, Murcia, Navarra, País Vasco y Valencia:

- **A un crédito: 20 céntimos y 1 bono.**
- **A dos créditos: 40 céntimos y 2 bonos.**
- **A tres créditos: 60 céntimos y 3 bonos.**
- **A tres créditos: 60 céntimos y 5 bonos.**

Para el resto de 0.10€, en el caso de que la máquina este configurada para esta moneda, existe la posibilidad de seleccionar “*Doble / Nada*” o devolución de la moneda.

2.5. Plan de ganancias.

Para la comunidad de Galicia:

	Juego Inferior	
	1 Crédito	2 Créditos
Diamantes Azules	80,00	240,00 + 15 Bonos
Diamantes Rojos	20,00	40,00 + 10 Bonos
Diamantes Verdes	8,00	16,00 + 5 Bonos
Campanas	4,00	8,00
Limonas	3,20	6,40
Naranjas	2,40	4,80
Uvas	1,60	3,20
Ciruelas	0,80	1,60
Mezcla diamantes	0,40	0,80

	Juego Superior			
	1 Crédito + 1 Bono	2 Créditos + 2 Bonos	2 Créditos + 3 Bonos	2 Créditos + 5 Bonos
7 ROJOS	80,00	240,00 + 25 Bonos	240,00 + 40 Bonos	240,00 + 60 Bonos
7 VERDES	40,00	80,00 + 15 Bonos	160,00 + 25 Bonos	240,00 + 40 Bonos
7 BLANCOS	20,00	40,00 + 10 Bonos	80,00 + 15 Bonos	160,00 + 25 Bonos
TRENES	4,00	8,00	8,00	8,00
RELOJES	4,00	8,00	8,00	8,00
SEÑALES	4,00	8,00	8,00	8,00
Por cada	1 bono	2 bonos	3 bonos	5 bonos

Para las comunidades de Andalucía, Aragón, Asturias, Baleares, Cantabria, Castilla la Mancha, Castilla y León, Cataluña, Extremadura, La Rioja, Madrid, Murcia, Navarra, País Vasco y Valencia:

	Juego Inferior		
	1 Crédito	2 Créditos	3 Créditos
Diamantes Azules	80,00	160,00	240,00 + 15 Bonos
Diamantes Rojos	20,00	40,00	60,00 + 10 Bonos
Diamantes Verdes	8,00	16,00	24,00 + 5 Bonos
Campanas	4,00	8,00	16,00
Limonas	3,20	6,40	12,00
Naranjas	2,40	4,80	8,00
Uvas	1,60	3,20	4,80
Ciruelas	0,80	1,60	2,40
Mezcla diamantes	0,40	0,80	1,20

	Juego Superior			
	1 Crédito + 1 Bono	2 Créditos + 2 Bonos	3 Créditos + 3 Bonos	3 Créditos + 5 Bonos
7 ROJOS	80,00	160,00	240,00 + 40 Bonos	240,00 + 60 Bonos
7 VERDES	40,00	80,00	160,00 + 25 Bonos	240,00 + 40 Bonos
7 BLANCOS	20,00	40,00	80,00 + 15 Bonos	160,00 + 25 Bonos
TRENES	4,00	4,00	8,00	8,00
RELOJES	4,00	4,00	8,00	8,00
SEÑALES	4,00	4,00	8,00	8,00
Por cada	1 bono	2 bonos	3 bonos	5 bonos

2.6. Monedas y Billetes aceptados.

Como se ha mencionado anteriormente el monedero acepta monedas de 10 cts., 20 cts., 50 cts., 1 Euro y 2 Euros y el lector de billetes acepta billetes de 5, 10 y 20 Euros. Sin embargo se ha de tener en cuenta la configuración de los switches que determinan las monedas y billetes permitidos (ver apartados 2.8 y 2.9).

Cuando se introduce un billete y éste es reconocido por la maquina, si no se confirma su aceptación (pulsando “ARRANQUE/RIESGO”) antes de 10 segundos, éste será devuelto automáticamente.

2.7. Placa CPU.

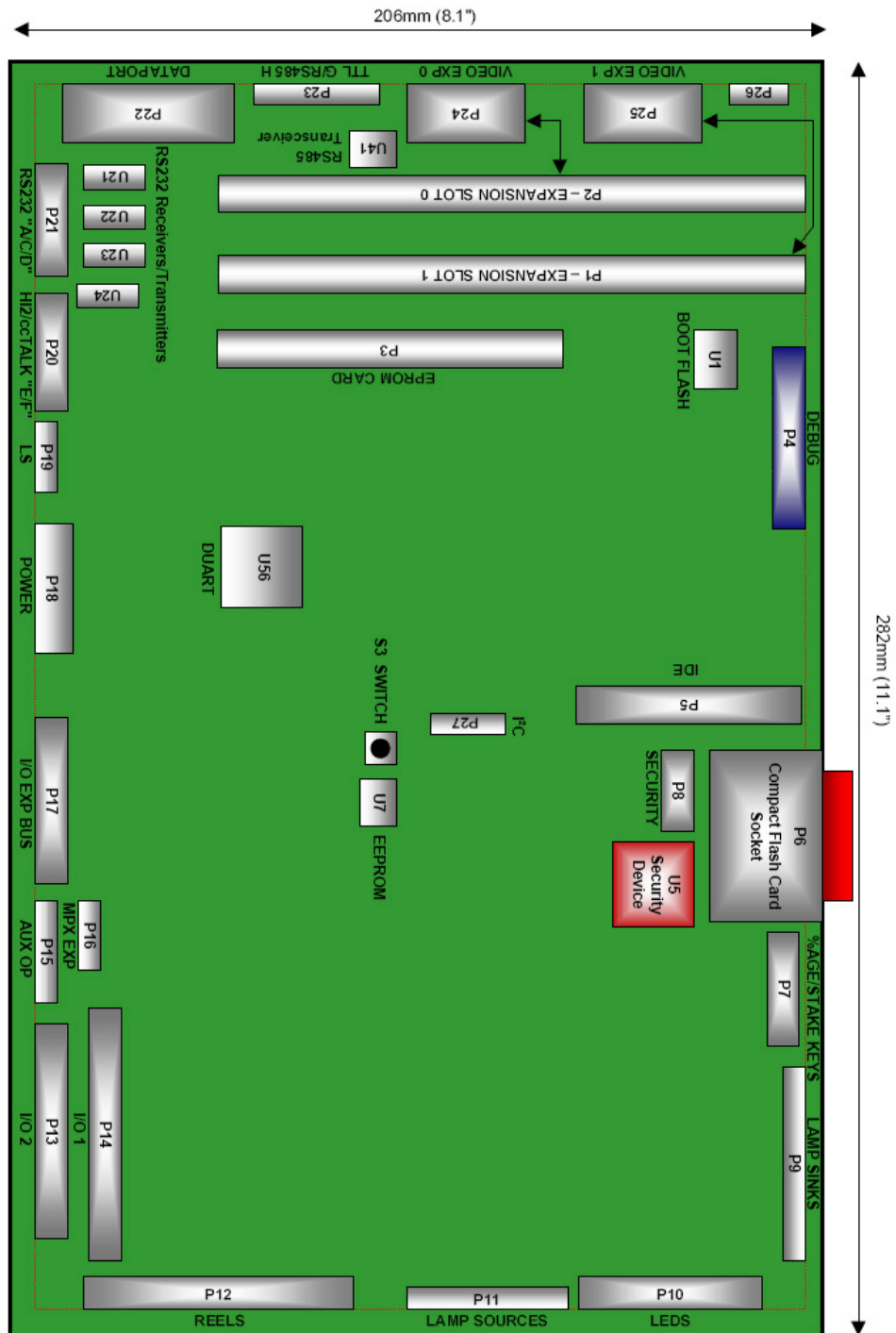


Figura 1.

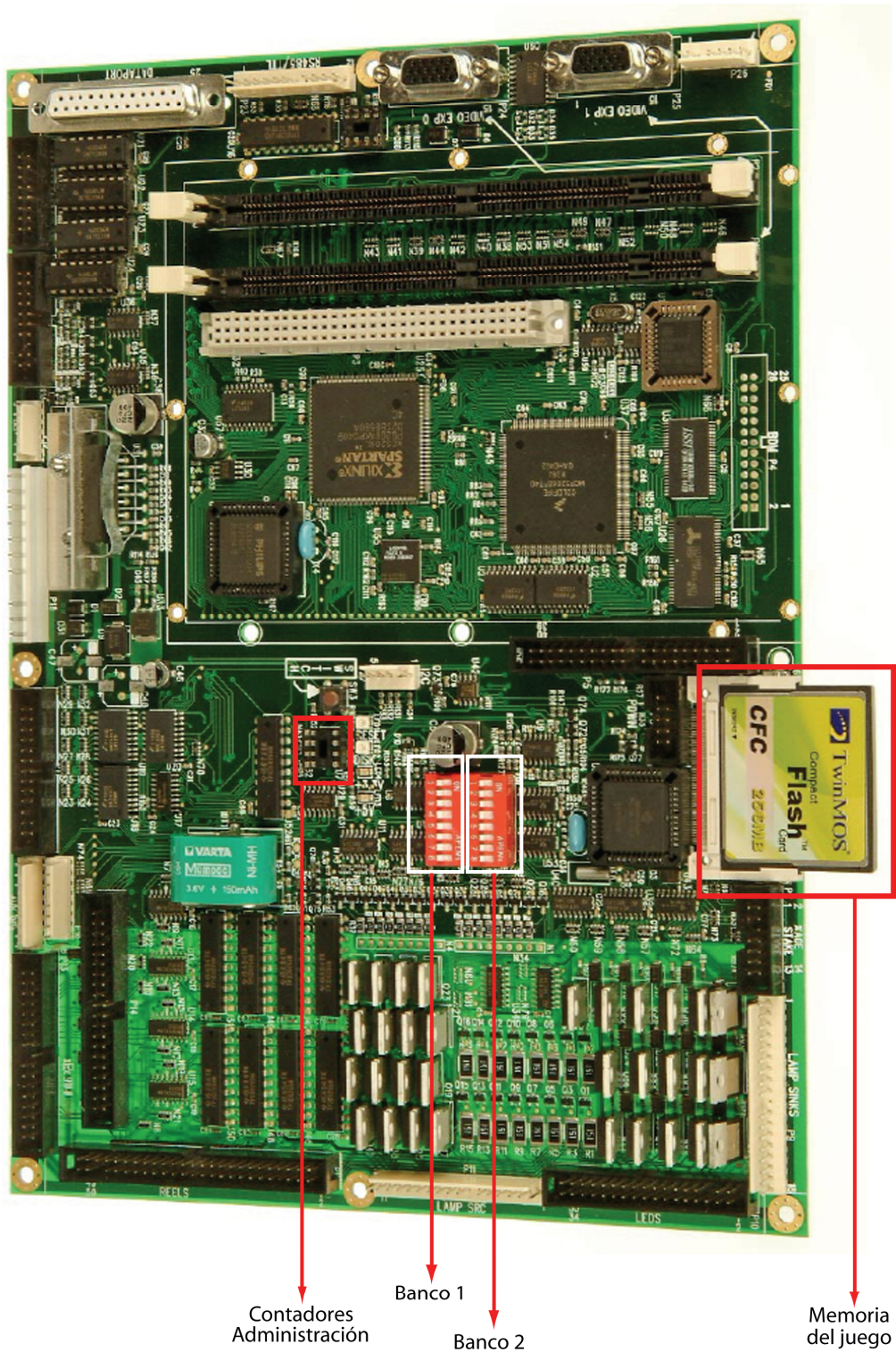


Figura 2.

2.8. Bancos de configuración.

BANCO 1			
MICROINTERRUPTOR	FUNCIÓN	POSICIÓN	DESCRIPCIÓN
1	Porcentaje Devolución Premios	ON/OFF	Ajuste del porcentaje, Véase apartado 2.10.
2			
3			
4	Transferencia del banco a créditos	ON	Activa la transferencia del banco a crédito
		OFF	Desactiva la transferencia del banco a crédito
5	Retenciones automáticas	ON	Activadas
		OFF	Desactivadas
6	Desactiva el Arqueo	ON	Arqueo Desactivado
		OFF	Arqueo Activado
7	Sobrepromcentaje	ON	Aumenta un 4 % en la máxima apuesta sobre el % programado
		OFF	Desactivado
8	Modo Demostración	ON	Activado
		OFF	Desactivado

BANCO 2			
MICROINTERRUPTOR	FUNCIÓN	POSICIÓN	DESCRIPCIÓN
1	Inhibe billete 10 €	ON	No acepta billete de 10 €
		OFF	Acepta billete de 10 €
2	Inhibe billete 20 €	ON	No acepta billete de 20 €
		OFF	Acepta billete de 20 €
3	No se usa	ON	Indiferente
		OFF	
4	Juego Doble/Nada 0,10 € *	ON	Juego Doble/Nada activado
		OFF	Juego Doble/Nada desactivado
5	Configuración de los Hoppers	ON / OFF	Véase apartado siguiente
6			
7			
8			
<p>* Si el juego doble/nada esta desactivado y en la configuración de hoppers no se establece el hopper menor con moneda de 10 céntimos de euro, la máquina no aceptará monedas de 10 ni de 50 céntimos de euro.</p>			

2.9. Configuración de Hoppers.

La máquina puede trabajar tanto con 2 como con 3 Hoppers. **Con la configuración de 2 Hoppers no es necesario que el tercer Hopper esté conectado.**

Banco 2 Switch 8	
OFF	Funcionamiento con 3 HOPPERS
ON	Funcionamiento con 2 HOPPERS

En función de la configuración de hoppers seleccionada el desvío de las monedas se configura mediante los microinterruptores 5, 6 y 7 del BANCO 2.

3 Hoppers (Swich 2.8 = OFF)					
BANCO 2			Hopper 1	Hopper 2	Hopper 3
5	6	7			
OFF	OFF	OFF	0,10	0,50	1,00
OFF	OFF	ON	0,10	1,00	1,00
OFF	ON	OFF	0,10	1,00	1,00
OFF	ON	ON	0,20	1,00	1,00
ON	OFF	OFF	0,10	0,50	2,00
ON	OFF	ON	0,10	1,00	2,00
ON	ON	OFF	0,10	1,00	2,00
ON	ON	ON	0,20	1,00	2,00

2 Hoppers (Swich 2.8 = ON)				
BANCO 2			Hopper1	Hopper 2
5	6	7		
OFF	OFF	OFF	0,10	0,50
OFF	OFF	ON	0,10	1,00
OFF	ON	OFF	0,10	1,00
OFF	ON	ON	0,10	2,00
ON	OFF	OFF	0,20	1,00
ON	OFF	ON	0,20	1,00
ON	ON	OFF	0,20	1,00
ON	ON	ON	0,20	2,00

2.10. Porcentaje de devolución.

El porcentaje de devolución del modelo *La Estación Video Worté* es de un mínimo del 70% del valor de las apuestas realizadas en cada ciclo de 20.000 partidas consecutivas. Además no es inferior al 40% en cada tramo de 5.000 partidas consecutivas dentro de una serie o ciclo de 20.000 partidas consecutivas.

Dicho porcentaje puede ser ajustado por medio de los microinterruptores 1, 2 y 3 del BANCO 1 del modo siguiente:

MICRO BANCO 1	70%	72%	74%	76%	78%	80%	82%	84%
1	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	ON	ON	ON
2	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF	ON	ON
3	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON

IMPORTANTE: Cuando se realice un cambio en el porcentaje la máquina no lo considerará hasta que se inicie un nuevo subciclo de 20000 ó ciclo de 40000.

2.11. Sistema de Contabilidad.

Existen dos tipos de contadores: electrónicos y electromecánicos.

- **Contadores electrónicos.**

Los contadores electrónicos se encuentran en el integrado modelo 24C16 situado en la placa de control PLUTO 6 DV en la parte central (ver *Figura 2*). En su etiqueta de identificación figurarán los siguientes datos:

- **Fabricante y modelo del contador.**
- **Número serie contador.**
- **Número serie de la máquina.**

En caso de llevar un contador homologado figurará además el número de homologación del mismo.

- **Contadores electromecánicos.**

Los tres contadores electromecánicos se ubican en la parte inferior del mueble a la izquierda y son visibles al abrir la puerta inferior:

- **Entradas:**

En el contador se reflejarán los créditos de entrada jugados en la máquina, así como aquellos pasos que se haya hecho avanzar al mismo en test para comprobar su funcionamiento. En unidades de 0,20.

- **Salidas:**

En el contador se reflejarán los créditos de salida dados en premios por la máquina, así como aquellos pasos que se haya hecho avanzar al mismo en test para comprobar su funcionamiento. En unidades de 0,20.

- **Billetes:**

En el contador se reflejarán los billetes que han entrado en la máquina en unidades de billetes de 5,00 € (un billete de 10,00 € dará dos pasos), así como aquellos pasos que se haya hecho avanzar al mismo en test para comprobar su funcionamiento.

2.12. Cintas de rodillos.

JUEGO INFERIOR		
RODILLO 1	RODILLO 2	RODILLO 3
CAMPANA	BONO	UVA
BONO	CAMPANA	CIRUELA
UVA	UVA	UVA/MISTERIO
CIRUELA	NARANJA	LIMÓN
CAMPANA	CIRUELA	NARANJA
DIAMANTE VERDE	DIAMANTE VERDE	DIAMANTE AZUL
NARANJA/LINEA EXTRA	LIMÓN/MISTERIO	CIRUELA/LINEA EXTRA
LIMÓN	UVA/LINEA EXTRA	NARANJA
UVA	CIRUELA	LIMÓN
DIAMANTE VERDE	DIAMANTE ROJO	BONO
LIMÓN	BONO	UVA
NARANJA/MISTERIO	LIMÓN	CAMPANA
CIRUELA	NARANJA	CIRUELA
DIAMANTE ROJO	DIAMANTE AZUL	DIAMANTE ROJO
CIRUELA	UVA	CAMPANA
DIAMANTE AZUL	DIAMANTE ROJO	DIAMANTE VERDE

JUEGO SUPERIOR		
RODILLO 4	RODILLO 5	RODILLO 6
SIETE BLANCO	TREN	SEÑAL
ESTACION	SIETE VERDE	SEÑAL
RELOJ	SEÑAL	SIETE VERDE
RELOJ	SEÑAL	RELOJ
RELOJ	SEÑAL	RELOJ
SIETE VERDE	SIETE ROJO	RELOJ
SEÑAL	ESTACION	SIETE ROJO
SEÑAL	LINEA EXTRA	SEÑAL
BONO	BONO	RELOJ
TREN	SEÑAL	BONO
RELOJ	SEÑAL	TREN
SIETE ROJO	RELOJ	TREN
TREN	RELOJ	ESTACION
SEÑAL	RELOJ	TREN
SEÑAL	SIETE BLANCO	SIETE BLANCO
SEÑAL	TREN	SEÑAL

3. MODO DE INICIALIZACIÓN.

Dependiendo de si se tiene activada en el **BANCO 1 microinterruptor 6** la opción de desactivar arqueo o no (ver apartado 2.8) la puesta en marcha de la máquina será diferente.

3.1. Inicialización con arqueo desactivado (switch 1.6 ON).

Antes de encender la máquina es necesario recargar los hoppers con el tipo de monedas que han sido configurados (ver apartado 2.9).

Los hoppers disponen de unos optos que cuando no detectan monedas desencadenan las siguientes reacciones:

- **Opto del hopper 2 ó 3** (si existe): si no detecta monedas se inhibe el lector de billetes.
- **Opto del hopper 1**: si no detecta monedas la máquina se pone fuera de servicio.

3.2. Inicialización con arqueo activado (switch 1.6 OFF).

Los pasos necesarios para inicializar la máquina en este modo de funcionamiento son los siguientes:

1. Entrar en modo test.

Con la puerta superior abierta desplazar el interruptor de test a la posición de **TEST** y a continuación encender la máquina. En el display aparece el mensaje "**TESTEO**". Con los botones de "**AVANCE IZQUIERDO**" y "**AVANCE DERECHO**" se desplaza por los menús y pulsando "**ARRANQUE/RIESGO**" se entra en los submenús. Para volver atrás se pulsa "**BANCO/COBRAR**".

2. Rellenado de Carga.

Se entra en "**TEST**" y se mueve hasta el menú "**CONTADORES Y ARQUEO**", una vez en él se pulsa "**ARRANQUE/RIESGO**" para acceder al submenú. Se desplaza hasta "**ARQUEO**", se pulsa "**ARRANQUE/RIESGO**" y se selecciona el hopper al cual se le va a hacer el arqueo. "**HOPPER 1**" el que está situado hacia la parte delantera derecha de la máquina, "**HOPPER 2**" el que se encuentra situado al fondo derecho de la máquina y el "**HOPPER 3**" es el que se encuentra en el lado izquierdo (si la máquina dispone de hopper 3). Una vez seleccionado el hopper pulsando "**ARRANQUE/RIESGO**" se efectúa el arqueo. Las monedas que se saquen del hopper en el arqueo han de ser introducidas de nuevo en él en su totalidad una vez haya finalizado el arqueo. A continuación se selecciona el siguiente hopper y se le realiza el mismo proceso.

- Para que la máquina entre en servicio la cantidad mínima en el hopper 1 debe ser 1,00€. El sensor óptico debe estar tapado por la/s moneda/s.
- Para que el lector de billetes acepte billetes la cantidad mínima en los hopper 2 y 3(si existe) ha de ser de 40,00€. El sensor óptico debe estar tapado por la/s moneda/s

4. TEST.

4.1. Acceso al modo test.

La máquina, si está en funcionamiento normal, entrará en **MODO TEST** cuando se posicione el interruptor de test, que está en la parte interior frontal izquierda de la máquina, en la posición **test**. En ese momento la máquina se reiniciará y arrancará en el menú de test.

Si se encuentra fuera de servicio con un código de error, además de posicionar el interruptor de test será necesario apagar y volver a encender la máquina para que ésta entre en test.

Para salir del **MODO TEST**, el interruptor de test se sitúa en su posición de juego y la máquina se reiniciará y arrancará en juego.

En modo test aparece en pantalla el menú principal de servicio que viene clasificado del siguiente modo:

- Carga / descarga de hoppers.
- Testeo hardware.
- Ajustar volumen.
- Configurar IPS.
- Leer contadores.
- Ver últimas 50 partidas.
- Ver errores.
- Información de la máquina.
- Ver configuración.

Para moverse por los sucesivos submenús se utilizarán los pulsadores **Avance 1** (Subir), **Avance 3** (Bajar), **Arranque/Riesgo** (Seleccionar) y **Banco/Cobrar** (Menú anterior).

Cada uno de los menús presenta los siguientes submenús:

- **Carga / descarga de hoppers:**
 - **Recarga manual.**
 - **Descarga / Arqueo.**
 - **Borrar última recarga externa.**
 - **Borrar contabilidad hoppers.**

- **Testeo hardware:**
 - **Test de luces.**
 - **Test de displays.**
 - **Test de interruptores.**
 - **Test de audio.**
 - **Test de rodillos.**
 - **Test de entradas / salidas.**
 - **Test de entradas.**
 - **Test de salidas.**
 - **Balance hoppers en test.**
 - **Test de contadores electrónicos.**

- **Leer contadores:**
 - **Contadores generales.**
 - **Contabilidad general.**
 - **Contabilidad hoppers.**
 - **Contadores permanentes.**
 - **Porcentajes.**

4.2. Recarga/Descarga de Hoppers (Menú Hoppers).

Seleccionando esta opción se podrán ejecutar diversas tareas relacionadas con la contabilidad de los hoppers.

La máquina lleva un registro de las monedas que fueron introducidas y extraídas de cada uno de los hoppers. Estas operaciones pueden ser debidas al normal transcurso del juego, así como por operaciones de test o de descarga/recarga manual. Presionando el pulsador **Cambio Juego** se puede ver toda la contabilidad de los hoppers (el valor de la contabilidad se puede alternar entre monedas y euros presionando **Cambio Juego**):

- **Saldo Total:** Número de monedas en el Hopper.
- **Recarga Manual:** Número de monedas introducidas manualmente.
- **Recarga Externa:** Número de monedas introducidas mediante recarga externa.
- **Descarga:** Número de monedas extraídas por realizar descargas.
- **Entradas por juego:** Número de monedas introducidas durante el juego.
- **Salidas por juego:** Número de monedas extraídas en premios.
- **Saldo por juego:** (Entradas por juego) – (Salidas por juego)
- **Salidas por cambio:** Número de monedas extraídas por devoluciones.

- **Entradas por test:** Número de monedas introducidas al realizar test del monedero.
- **Salidas por test:** Número de monedas extraídas al realizar test de Hopper.
- **Recarga por test:** Número de monedas introducidas al recargar las monedas extraídas en test.
- **Descarga por test:** Número de monedas extraídas al descargar las monedas introducidas en test.
- **Saldo por test:** (Entradas por test + Recarga por test) – (Salidas por test + Descarga por test).

4.2.1. Recarga manual.

Esta opción permite registrar una recarga manual de los hoppers. Una vez seleccionado el Hopper, se muestra una pantalla que permite introducir el número de monedas que se le introducirán al Hopper. Éste valor es modificable mediante los pulsadores **Avance 1** (decrementa 20 monedas) y **Avance 3** (incrementa 20 monedas). También se muestra el saldo actual y final del Hopper.

Una vez seleccionado la cantidad de monedas a introducir, se pulsará **Arranque/Riesgo** para registrar la operación.

Con el pulsador **Banco/Cobrar** se puede cancelar la recarga.

4.2.2. Descarga / Arqueo.

La opción descarga/arqueo permite realizar una descarga total de cada uno de los hoppers. A medida que se va descargando el Hopper se muestra en pantalla la cantidad de monedas extraídas. Una vez que el Hopper se ha vaciado, se ofrece al usuario la posibilidad de realizar un arqueo, es decir, volver a insertar las monedas en el Hopper al igual que si se realizara una recarga manual.

La realización del arqueo reiniciará la contabilidad del Hopper

4.2.3. Borrar última recarga externa.

Las recargas externas son aquellas realizadas con la máquina cerrada y con el interruptor correspondiente activado. Las monedas introducidas en los hoppers de éste modo son contabilizadas independientemente. Ésta contabilidad puede ser reiniciada mediante esta opción. En la pantalla se mostrará el saldo de los hoppers, así como el número de monedas introducidas mediante recarga manual y mediante recarga externa. Si este valor no es nulo, y se pulsa **Arranque/Riesgo**, las monedas contabilizadas como recarga externa serán consideradas como otra recarga manual incrementando los contadores correspondientes y poniendo a 0 los contadores de recarga externa.

4.2.4. *Borrar contabilidad hoppers.*

Esta última opción permite borrar completamente la contabilidad de los hoppers. No afecta a la contabilidad de entradas y salidas.

4.3. Testeo de Hardware.

Las diferentes opciones del menú “Testeo de Hardware” están orientadas a comprobar el correcto funcionamiento de los diferentes dispositivos de la máquina.

4.3.1. *Test de luces.*

Permite comprobar las luces de la máquina mediante los pulsadores:

- **Arranque/Riesgo:** Enciende todas las luces.
- **Cambio de juego:** Enciende las luces individualmente. Con los pulsadores **Avances 1** y **Avances 3** se cambia la luz.
- **Cambio de apuesta:** Enciende las luces en grupos. Con los pulsadores **Avances 1** y **Avances 3** se cambia el grupo.

4.3.2. *Test de displays.*

Permite comprobar los displays de la máquina imprimiendo en ellos diferentes símbolos. Con los pulsadores **Avances 1** y **Avances 3** se cambia el mensaje a imprimir en los displays (que también aparece en pantalla). El pulsador **Arranque/Riesgo** permite cambiar el color en aquellos displays bicolors.

4.3.3. *Test interruptores.*

Se muestra en pantalla una lista con los diferentes interruptores y su estado actual.

4.3.4. *Test de audio.*

Reproduce un sonido para comprobar el correcto funcionamiento del altavoz.

4.3.5. Test de rodillos.

Permite comprobar el funcionamiento de los rodillos físicos. Una vez inicializados muestra su posición y figura en pantalla.

- Con los pulsadores **Avances** se puede avanzar los rodillos correspondientes.
- El pulsador **Autoavances** coloca los rodillos en una posición aleatoria.
- El pulsador **Arranque/Riesgo** vuelve a inicializar los rodillos.

En caso de que se detecte algún problema en un rodillo se mostrará un mensaje de error en la pantalla.

4.3.6. Test Entradas Salidas.

Esta opción permite comprobar los dispositivos de aceptación de dinero y los pagadores. Se ofrecen tres opciones:

- **Test de Entradas:** Se muestra una lista de monedas y billetes que se pueden aceptar, junto con su destino (Hopper o cajón). Si se introduce una moneda o billete, se incrementa el contador correspondiente y en la parte inferior de la pantalla se mostrará el valor y destino del dinero introducido.
- **Test Salidas:** Con él se comprueba el correcto funcionamiento de los hoppers. Para ello con los pulsadores **Avance 1** y **Avance 3** se selecciona el hopper a testear. Una vez seleccionado si se pulsa **Arranque/Riesgo** se descargarán 5 monedas del hopper.
- **Balance Hoppers en Test:** Debido a que las anteriores comprobaciones modifican la contabilidad en los hoppers, ésta última opción permite ajustarla descargando o recargando cualquier Hopper. En pantalla se mostrará el balance de los tres hoppers, cuyo objetivo es cero. Si es menor que cero es necesario introducir monedas del valor adecuado (a través del monedero). Si es mayor que cero es necesario realizar una descarga del Hopper correspondiente (con el pulsador **Avance** indicado en pantalla).

4.3.7. Test de contadores electromecánicos.

Presionando el pulsador **Arranque/Riesgo** se incrementan todos los contadores electromecánicos. El número de incrementos realizados en cada contador se muestra en pantalla.

4.4. Ajustar Volumen.

Esta opción permite ajustar el volumen de la máquina mediante los pulsadores **Avance 3** (decrementar) y **Avance 1** (incrementar). Se puede probar el nivel de volumen con el pulsador **Arranque/Riesgo**.

4.5. Configurar IPS.

Borra la contraseña para conectar un dispositivo IPS al correspondiente conector.

4.6. Leer Contadores.

La máquina almacena diversa información sobre el número de partidas jugadas, ganadas, monedas introducidas... Toda esta información se clasifica según los siguientes grupos:

4.6.1. Generales.

- **Créditos jugados:** Indica el total de créditos jugados en la máquina. Unidades de 0,20 €.
- **Créditos pagados:** Indica el total de créditos pagados por la máquina. Unidades de 0,20 €.
- **Partidas jugadas a 1 apuesta:** Indica el total de partidas jugadas a una apuesta tanto en el juego inferior como en el superior.
- **Partidas jugadas a 2 apuestas:** Indica el total de partidas jugadas a dos apuestas.
- **Test CM:** Indica los pasos que han dado los contadores electromecánicos en test.
- **Partidas jugadas a doble nada:** Indica el número de veces que se ha jugado a doble o nada el resto de 0,10 €.
- **Partidas ganadas en doble nada:** Indica el número de veces que se ha ganado jugando a doble o nada el resto de 0,10 €.
- **Créditos transferidos desde el banco:** Indica los créditos que se pasan desde el banco para jugarlos.

4.6.2. Contabilidad general.

Inicialmente muestra los créditos jugados y pagados de la máquina. Con los siguientes pulsadores se puede mostrar más información:

- **Avance 1 - Entradas:** Para cada valor de monedas y billetes, muestra el número de unidades introducidas, así como cuántas se introdujeron en el Hopper y cuántas en el cajón.
- **Avance 2 - Salidas:** Para cada valor de monedas y billetes, muestra el número de unidades extraídas, así como cuántas fueron debidas a premios y cuántas por devolución.
- **Avance 3 - Test:** Para cada valor de monedas y billetes, muestra el número de entradas (cajón / Hopper) y salidas realizadas en test.
- **Arranque/Riesgo - Principal:** Vuelve a la pantalla inicial.

4.6.3. Contabilidad Hoppers.

Muestra la contabilidad de los hoppers. Es la misma tabla que se puede visualizar con la opción del menú principal “Recarga/Descarga de Hoppers”. Además si se pulsa **Arranque/Riesgo**, se accede al menú de “Recarga/Descarga de Hoppers”.

4.6.4. Contadores Permanentes.

La máquina puede almacenar el número de Partidas jugadas y ganadas de hasta cuatro años y establecimientos diferentes. Esta información se guarda en la memoria EEPROM de la máquina, que no es posible borrar aunque se realice un “Reset” de la máquina. En esta memoria se almacena también el contador total de entradas y salidas, así como el número de partidas “Doble/Nada” jugadas y ganadas.

Toda esta información es la que se visualiza con la opción “Contadores Permanentes”. Además permite crear un nuevo año y un nuevo establecimiento con los pulsadores **Cambio Apuesta** y **Cambio Juego** respectivamente. Cada vez que se cambie de año o de establecimiento, la información de los diferentes años/establecimientos se desplazará de la siguiente forma:

0 → AÑO/ESTABLECIMIENTO ACTUAL → AÑO/ESTABLECIMIENTO 1 →
AÑO/ESTABLECIMIENTO 2 → AÑO/ESTABLECIMIENTO 3.

El valor anterior del año/establecimiento 3 se perderá. Las nuevas partidas se considerarán correspondientes al año/establecimiento actual.

4.6.5. Porcentajes.

Muestra los porcentajes de premios:

- **Real:** El porcentaje de premios a lo largo de toda la vida de la máquina.

- **Teórico actual:** El indicado mediante el banco de microinterruptores en el momento en que se inició el subciclo (consta de 20000 partidas). Entre paréntesis se indican las partidas que lleva realizadas en el subciclo actual.
- **Teórico próximo:** El indicado mediante el banco de microinterruptores y que se aplicará cuando se inicie un nuevo subciclo.
- **Año Actual/1/2/3:** El porcentaje de premios del año actual/1/2/3.
- **Establecimiento Actual/1/2/3:** El porcentaje de premios del establecimiento actual/1/2/3.
- **Ciclos:** Se almacenan los datos correspondientes a ciclos de 40000 partidas.

4.7. Ver últimas 50 partidas.

La máquina mantiene la información relevante respecto de las últimas 50 partidas. Con esta opción se puede visualizar esta información comenzando por la partida 50 y finalizando en la última partida jugada. Se avanza con el pulsador **Avance 3** y se retrocede con el pulsador **Avance 1**.

La información que se muestra en pantalla se divide en tres grupos. Información general, resultado de la partida y premio final. La información general es:

- JUEGO INFERIOR ó SUPERIOR.
- Partida: desde 50 hasta 1.
- Apuesta: número de créditos y bonos jugados.
- Créditos al inicio de la partida: Valores de los contadores de créditos y reserva.
- Créditos al final de la partida.
- Bonos inicio partida.
- Bonos final partida.
- Banco inicio partida.
- Banco final partida.

Los campos que se muestran en el grupo del resultado de la partida dependen del juego. Así, para el juego inferior se muestra:

- Posiciones rodillos.
- Retención: Para cada uno de los rodillos se indica si estaba retenido.
- Avances: El total de avances ofrecidos, y cuantos se jugó en cada rodillo.
- Posición Final Rodillos: Una vez jugados los avances.
- Juego misterio: En caso de que la posición final de los rodillos se correspondiese con el juego misterio, se muestra el símbolo final del juego.
- Premio: El valor del premio de la línea de premios o del juego misterio.
- Juego sube-bonos: En caso de que se entrase en el juego SUBE-BONOS, se mostraría información sobre el número de veces que se obtuvo “NADA”, “SUBE”, “BONOS” y/o “BAJA”.

En cuanto al juego superior:

- Posiciones Rodillos: Se muestra un cuadro con los símbolos de los rodillos en la posición final.
- Juego Sorpresa: En caso de que la se ofreciese una partida de juego sorpresa, se muestra otro cuadro con los símbolos de los rodillos en la posición en la que el jugador los detuvo.
- Juego Adicional: Si es el caso, se indica el juego adicional (ESCARABAJOS SAGRADOS, CAMELLOS, COFRES o LABERINTOS), junto con información sobre su resultado:
 - ESCARABAJOS SAGRADOS: Valor del multiplicador.
 - CAMELLOS: Valor de los camellos.
 - COFRES: Valor de los cofres. Se resalta aquel que fue escogido por el jugador.
 - LABERINTOS: Se indica el valor del cofre, la llave escogida y la llave que lleva al premio.
- Premio Total: El premio final y los bonos que se obtuvieron en el juego de rodillos y/o en cualquiera de los juegos adicionales.
- Juego DOBLE-BONOS: Si el jugador arriesga el premio en este juego, se indican cuantas veces que se obtuvo doble y cuantas bonos.

Finalmente, tanto en el juego inferior como el superior, se muestra el premio y los bonos conseguidos en la partida.

4.8. Ver Errores.

Esta opción muestra una lista con los diez últimos errores registrados en la máquina, junto a su código.

4.9. Información de la máquina.

Muestra información relativa a la máquina: nombre, versión y fabricante.

4.10. Ver configuración.

Muestra información relativa a la configuración de los bancos de switch.

5. ESQUEMAS TÉCNICOS.

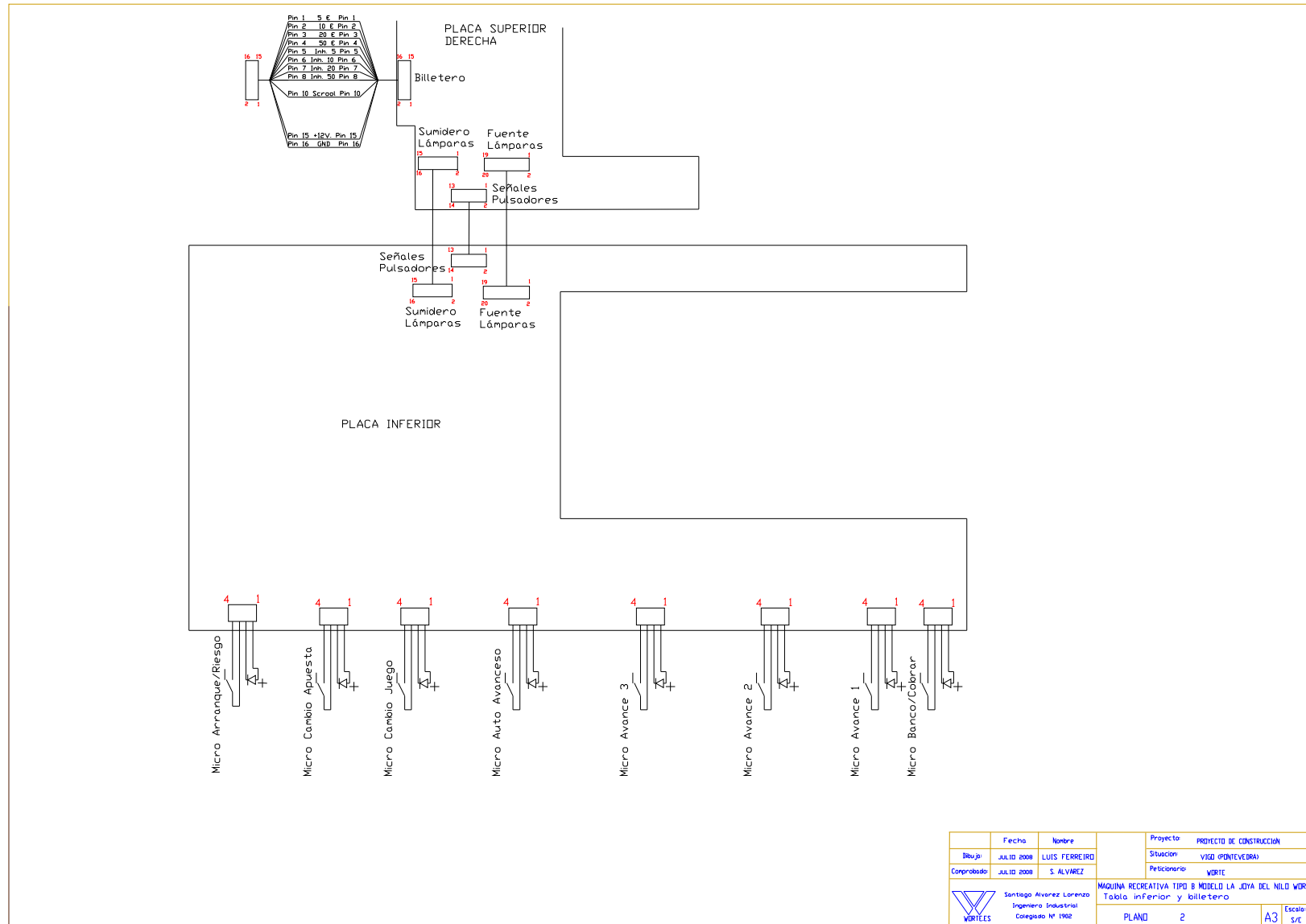
5.1. Esquemas de cableados que se adjuntan.

- Plano 2: Tabla inferior y billetero. (Pág. 30)
- Plano 3: Tabla superior. (Pág. 31)
- Plano 4: Conexiones Pluto 6, hoppers, clasificador, LCD, IPS, altavoz. (Pág. 32)
- Plano 5: Conexiones Pluto 6 rodillos. (Pág. 33)
- Plano 6: Fuente de alimentación y tomas de tierra. (Pág. 34)

5.2. Esquemas técnicos que se adjuntan.

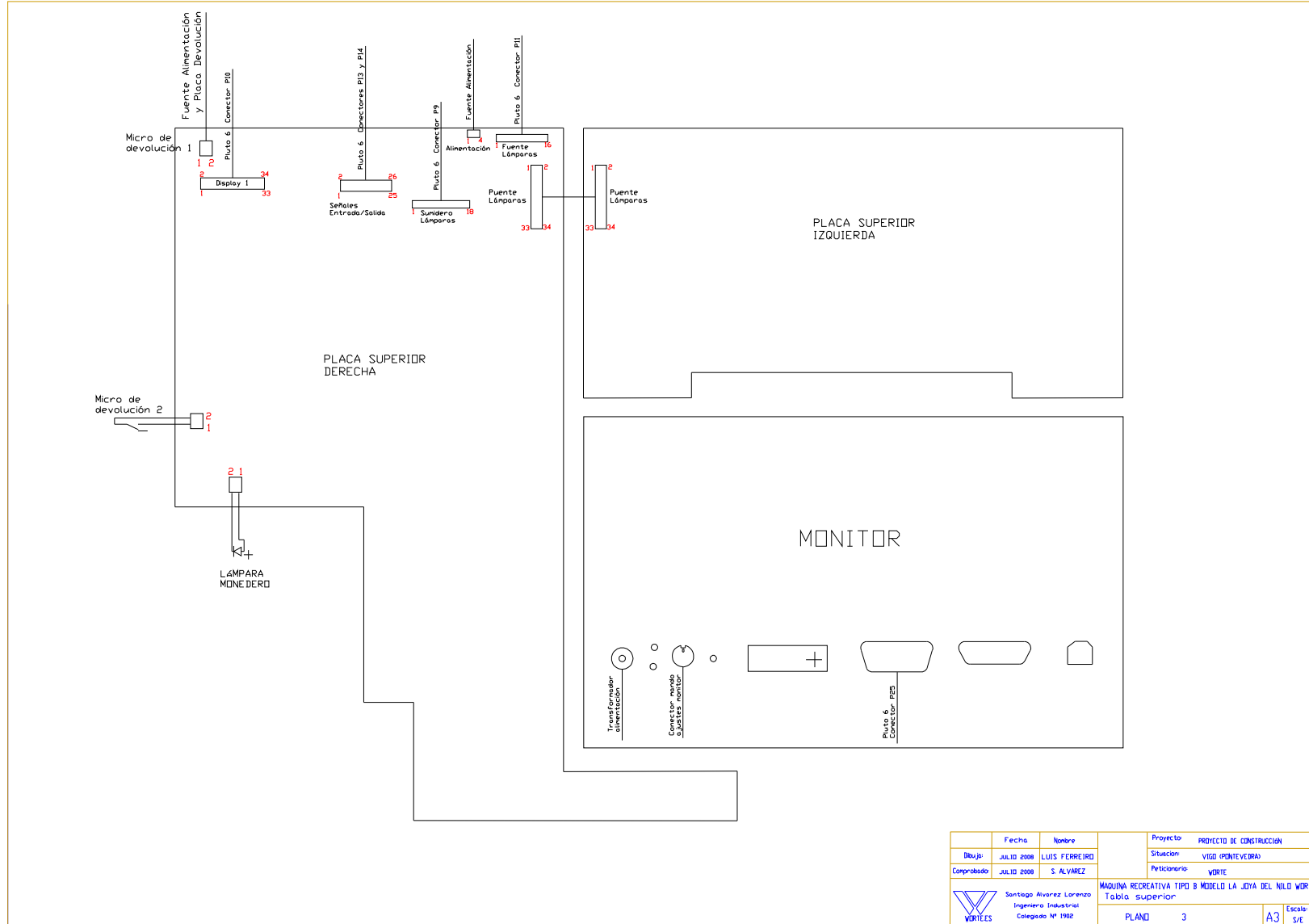
- Plano 7: Esquema placa de luces superior izquierda. (Pág. 35)
- Plano 8: Esquema placa de luces superior derecha. (Pág. 36)
- Plano 9: Esquema placa de luces inferior. (Pág. 37)
- Plano 10: Esquema placa de rodillos. (Pág. 38)
- Esquema de la fuente de alimentación. (Pág. 39)

Esquema de la tabla inferior y el billettero.

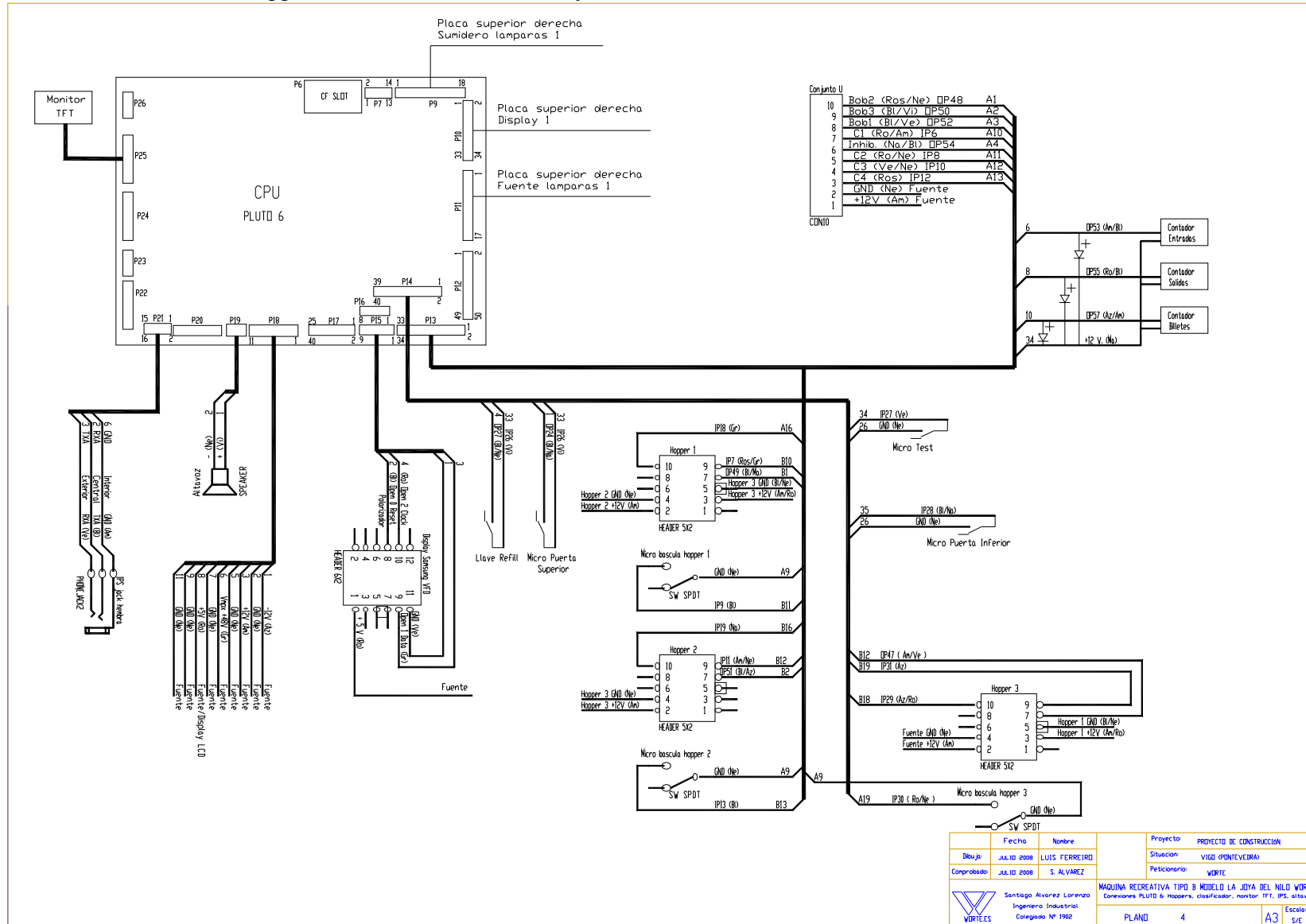


Fecha	Nombre	Proyecto	PROYECTO DE CONSTRUCCION
Buena	JULIO 2008	Situación	VISO (PONTEVEDRA)
Construido	JULIO 2008	Peticionario	WORTE
 Santiago Alvarez Lorenzo Ingeniero Industrial Colegiado N° 1982		MAQUINA RECREATIVA TIPO B MODELO LA JOYA DEL NIÑO WORTE Tabla inferior y billettero	
PLANO			2
			Escala A3 5/8

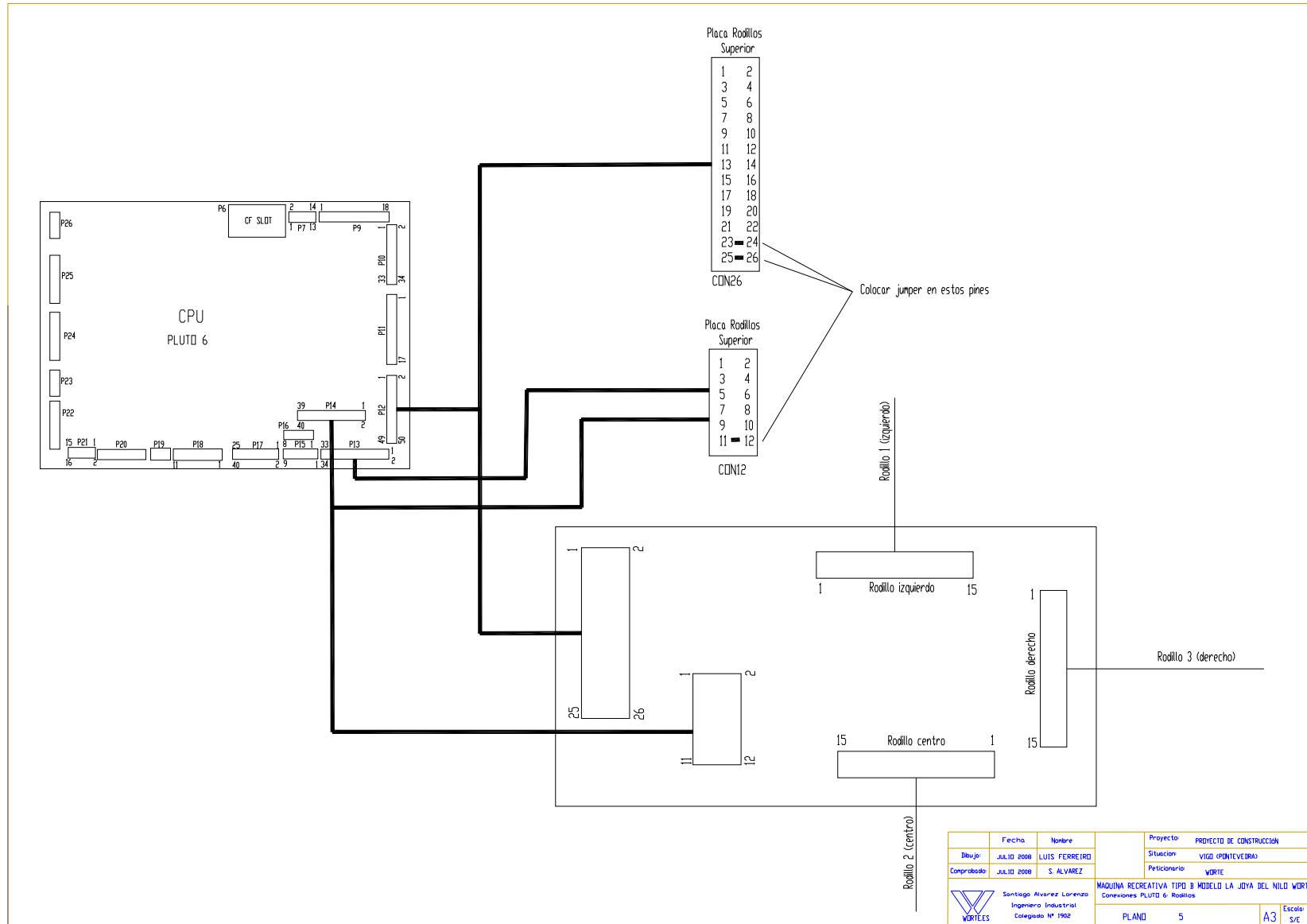
Esquema de la tabla superior.



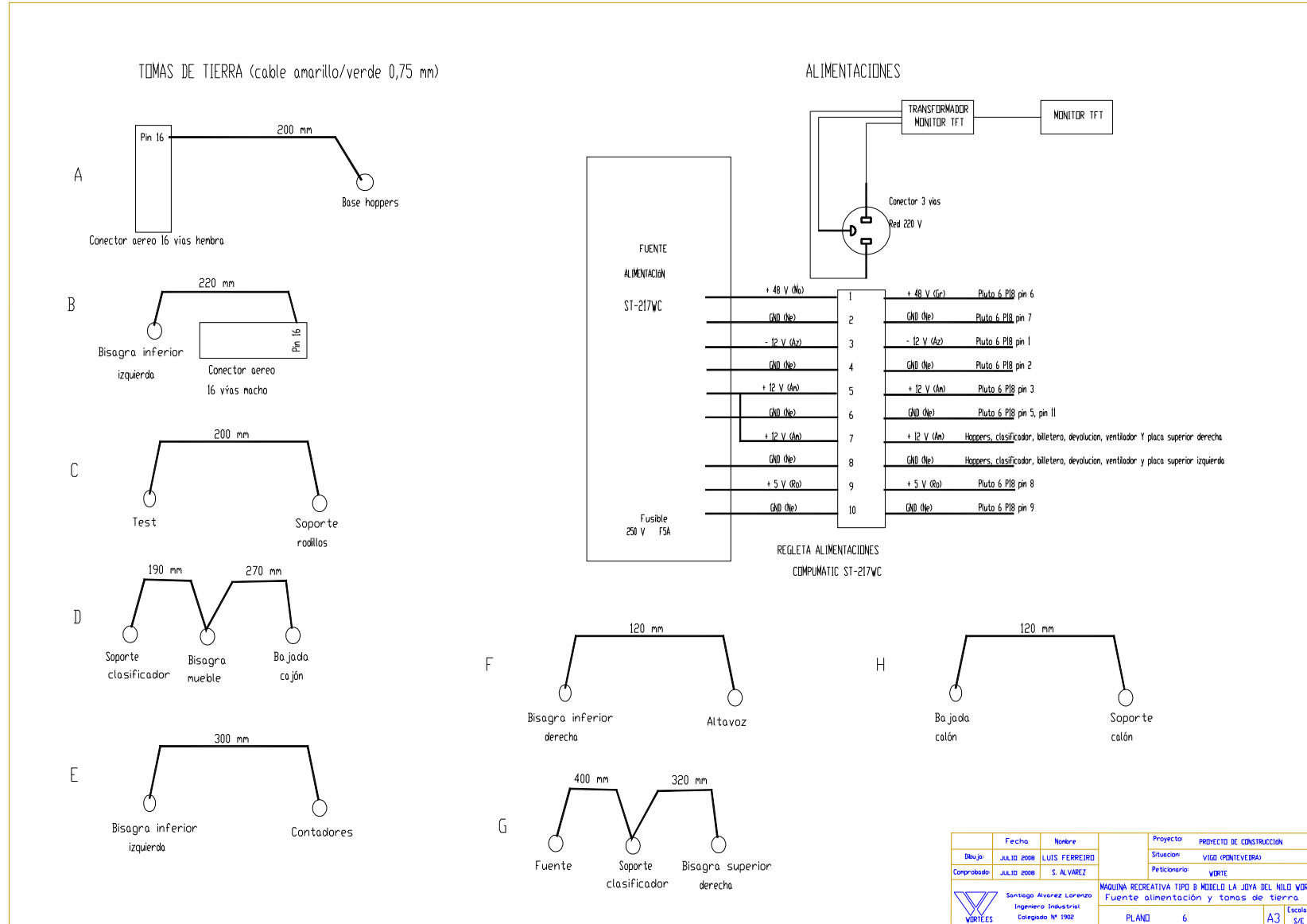
Esquema conexiones Pluto 6: Hoppers, clasificador, LCD, IPS y altavoz.



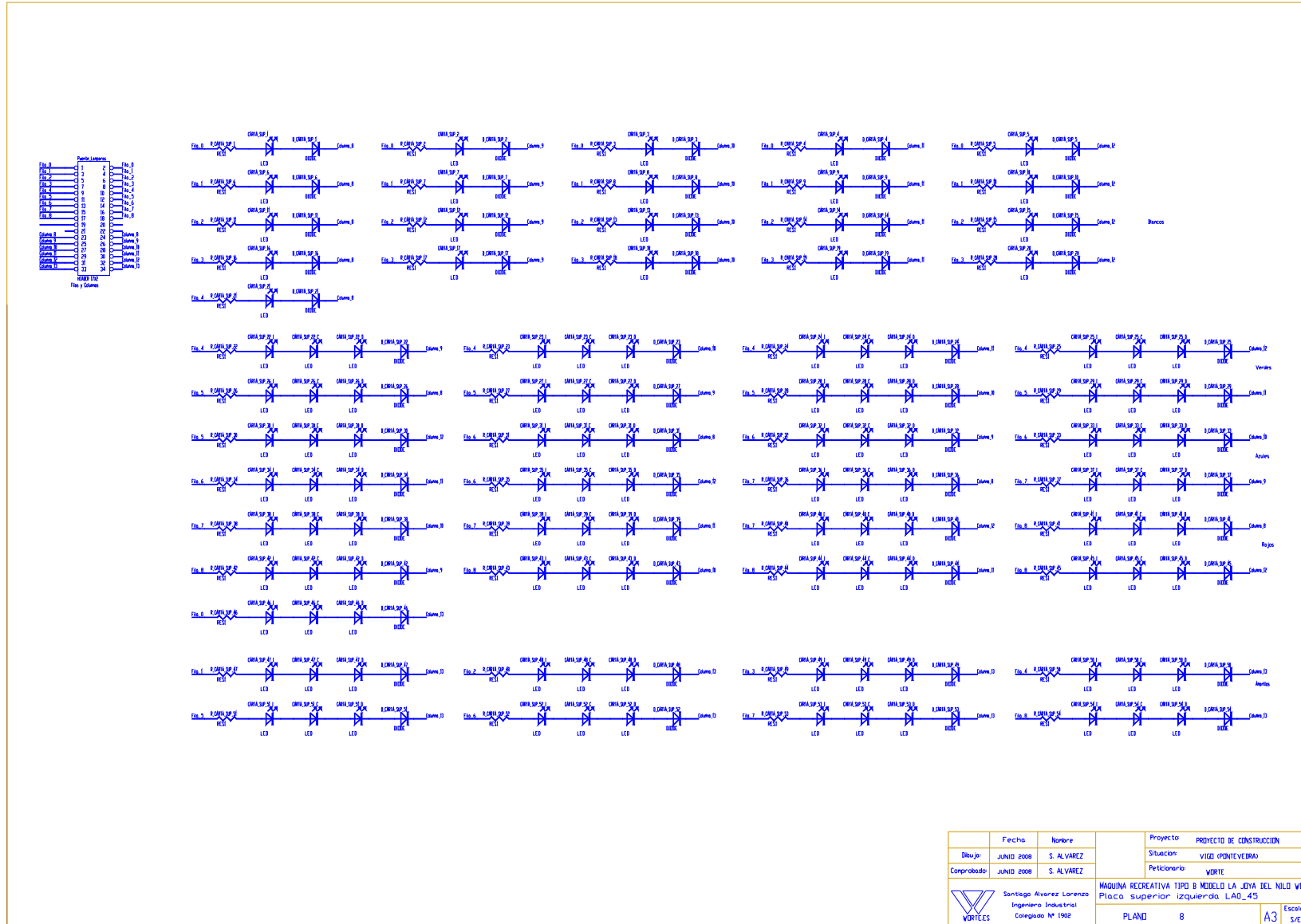
Esquema conexiones Pluto 6: Rodillos.



Fuente de alimentación y tomas de tierra.

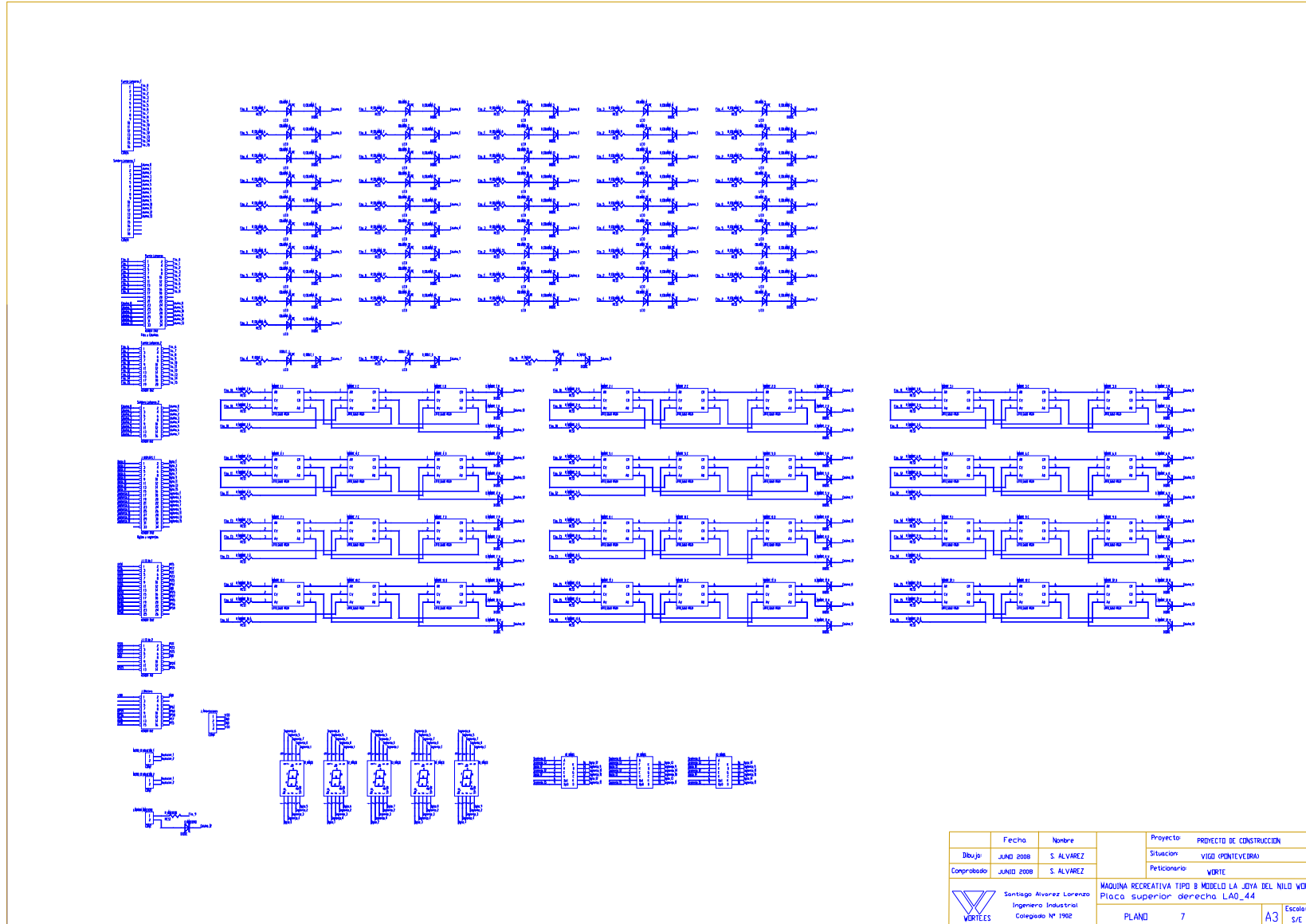


Esquema placa de luces superior izquierda.

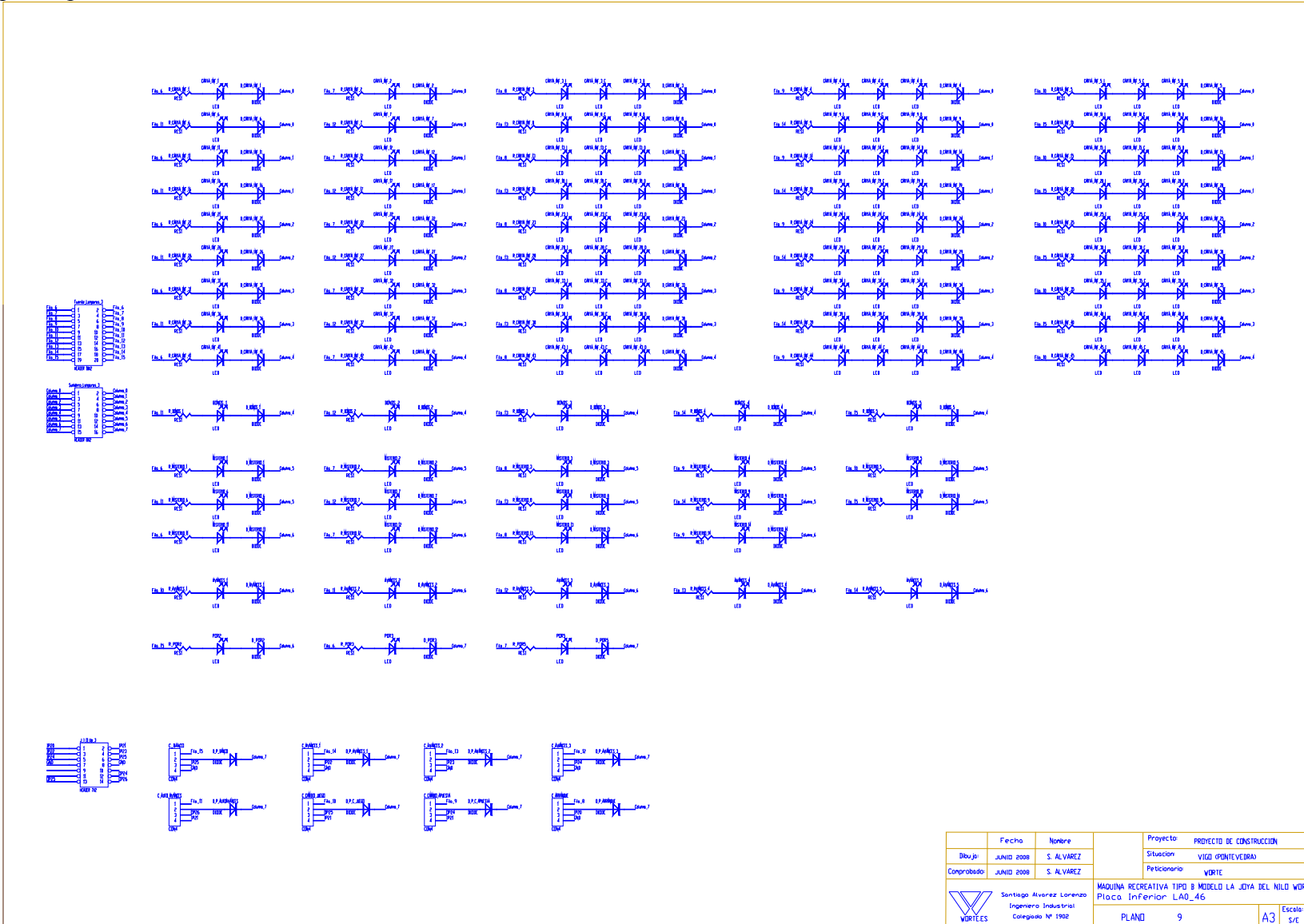


	Fecha	Nombre	Proyecto	PROYECTO DE CONSTRUCCION	
	Dibujo	JUNIO 2008	S. ALVAREZ	Situacion	VIGI (PONTEVEDRA)
	Comprobado:	JUNIO 2008	S. ALVAREZ	Peticionario	WORTE
	 Santiago Alvarez Lorenzo Ingeniero Industrial Colegiado Nº 1902			MÁQUINA RECREATIVA TIPO B MODELO LA JEVA DEL NIÑO WORTE Placa superior izquierda LAO_45	
	PLANO	8	A3	Escala S/C	

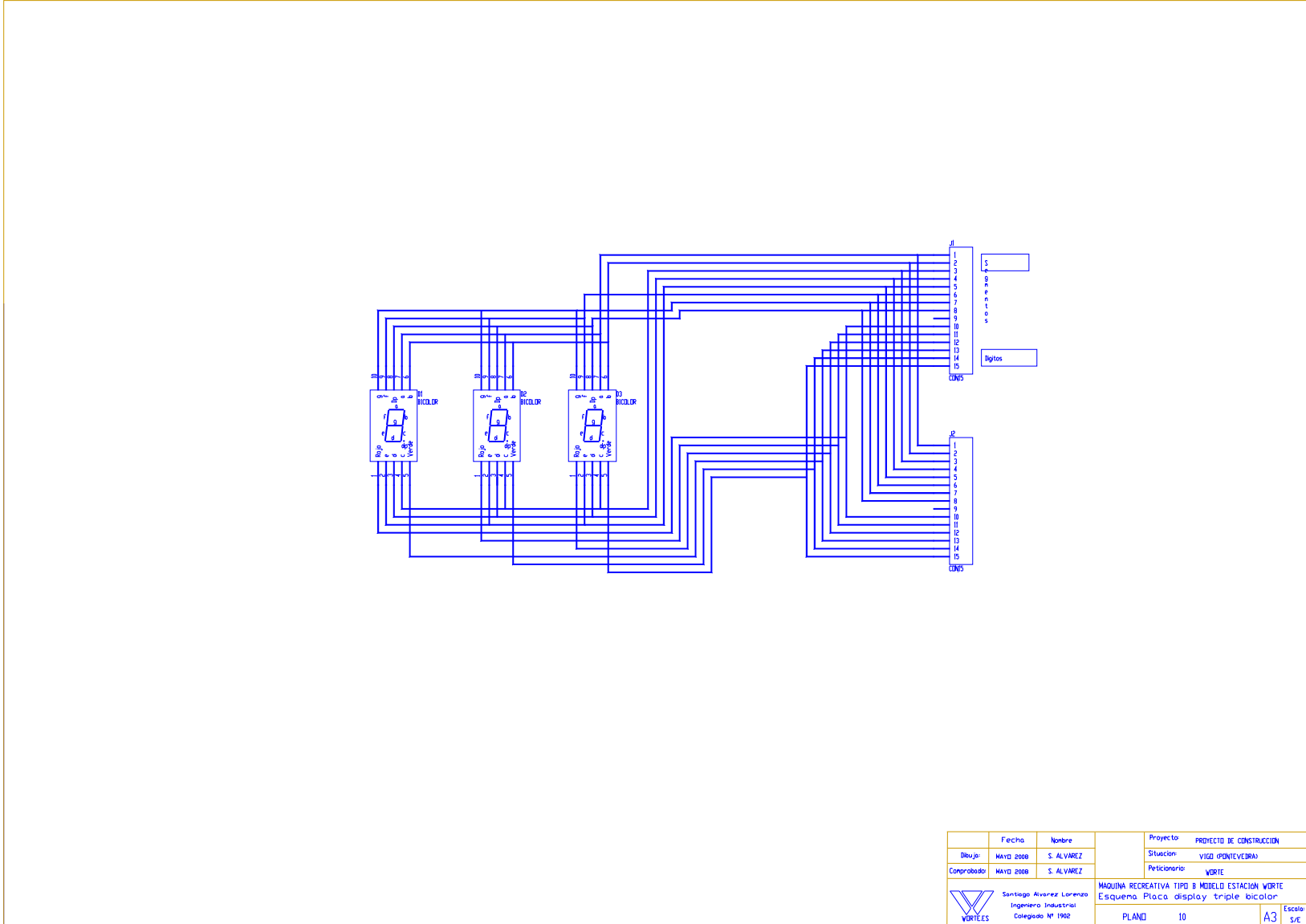
Esquema placa de luces superior derecha.



Esquema placa de luces inferior.

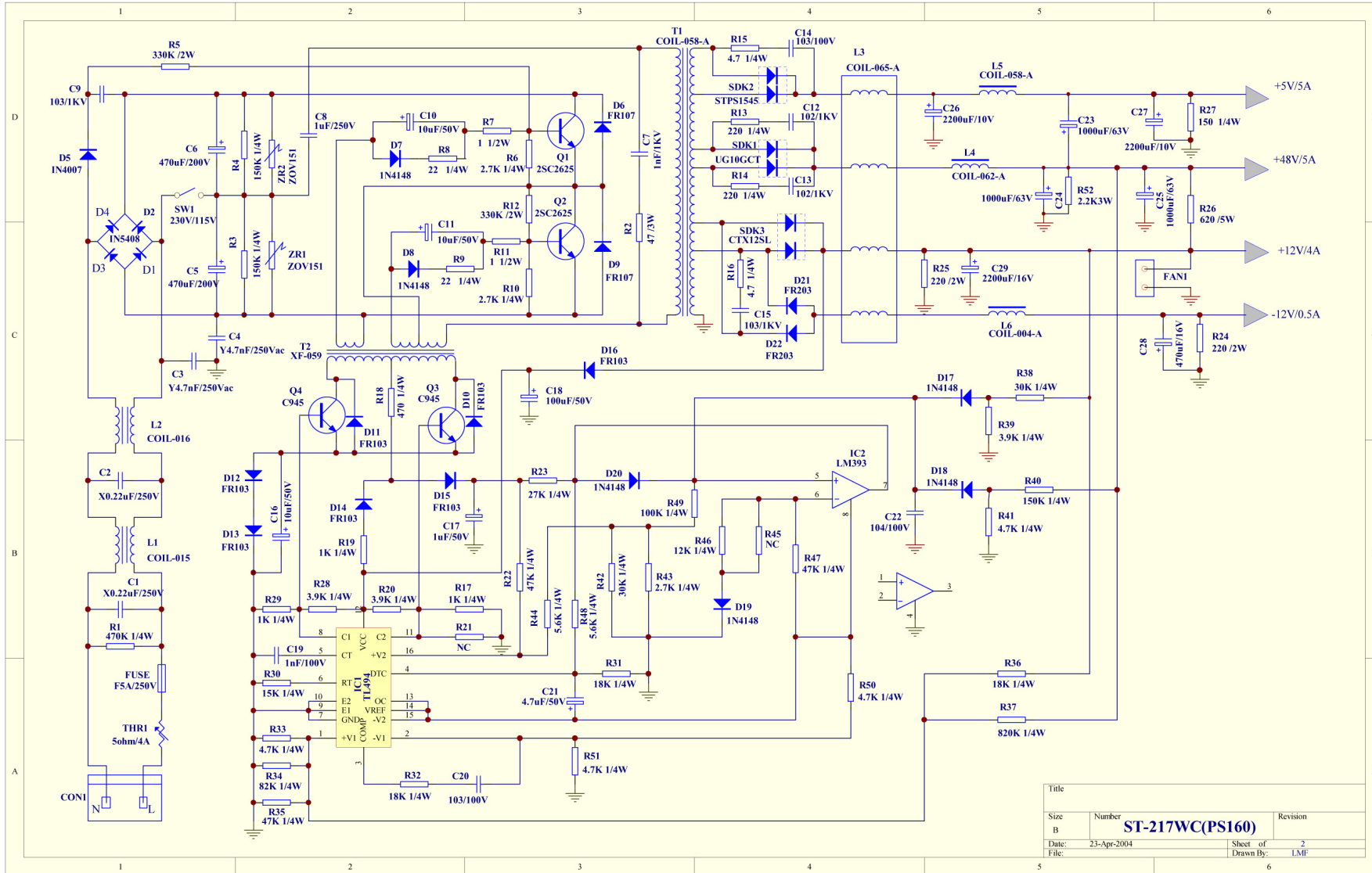


Esquema placa display triple bicolor.



Fecha	Nombre	Proyecto	PROYECTO DE CONSTRUCCION
Dibujó	S. ALVAREZ	Situación	VIGIL (PUNTEO/BR)
Comprobado	S. ALVAREZ	Peticionario	WORTE
 Santiago Alvarez Lorenzo Ingeniero Industrial Colegiado Nº 1902		MAQUINA RECREATIVA TIPO B MODELO ESTACION WORTE Esquema Placa display triple bicolor	
		PLANO	10
		Escala: A3 s/c	

Esquema de la fuente de alimentación.



Title		
Size	Number	Revision
B	ST-217WC(PS160)	
Date:	23-Apr-2004	Sheet of 2
File:		Drawn By: LMF

6. CÓDIGOS DE ERROR.

CÓDIGOS DE ERROR BONOS	Texto display Indica dispositivo	Descripción	Acción
1.0	"reel 1 error"	Error del rodillo inferior izquierdo	Verificar posición del rodillo.
	"reel 1 opto err"		
	"reel 1 foul"	Error, por manipulación, en la posición del rodillo inferior izquierdo	Se corrige automáticamente reiniciando los rodillos.
1.1	"reel 2 error"	Error del rodillo inferior central	Verificar posición del rodillo.
	"reel 2 opto err"		
	"reel 2 foul"	Error, por manipulación, en la posición del rodillo inferior central	Se corrige automáticamente reiniciando los rodillos.
1.2	"reel 3 error"	Error del rodillo inferior derecho	Verificar posición del rodillo.
	"reel 3 opto err"		
	"reel 3 foul"	Error, por manipulación, en la posición del rodillo inferior derecho	Se corrige automáticamente reiniciando los rodillos.
1.3	"reel 4 error"	Error del rodillo superior izquierdo	Verificar posición del rodillo.
	"reel 4 opto err"		
	"reel 4 foul"	Error, por manipulación, en la posición del rodillo superior izquierdo	Se corrige automáticamente reiniciando los rodillos.
1.4	"reel 5 error"	Error del rodillo superior central	Verificar posición del rodillo.
	"reel 5 opto err"		
	"reel 5 foul"	Error, por manipulación, en la posición del rodillo superior central	Se corrige automáticamente reiniciando los rodillos.
1.5	"reel 6 error"	Error del rodillo superior derecho	Verificar posición del rodillo.
	"reel 6 opto err"		
	"reel 6 foul"	Error, por manipulación, en la posición del rodillo superior derecho	Se corrige automáticamente reiniciando los rodillos.

CÓDIGOS DE ERROR BONOS	Texto display Indica dispositivo	Descripción	Acción
3.0	"L6 xxxx 1"	Error del selector de monedas canal 1 (0,10€)	Comprobar selector de monedas
3.1	"L6 xxxx 2"	Error del selector de monedas canal 2 (0,20€)	Comprobar selector de monedas
3.2	"L6 xxxx 3"	Error del selector de monedas canal 3 (0,50€)	Comprobar selector de monedas
3.3	"L6 xxxx 4"	Error del selector de monedas canal 4 (1,00€)	Comprobar selector de monedas
3.4	"L6 xxxx 5"	Error del selector de monedas canal 5 (2,00€)	Comprobar selector de monedas
3.5	"Acc xxxx 6"	Error del selector de billetes canal 1 (5,00€)	Comprobar selector de billetes
3.6	"Acc xxxx 7"	Error del selector de billetes canal 2 (10,00€)	Comprobar selector de billetes
3.7	"Acc xxxx 8"	Error del selector de billetes canal 3 (20,00€)	Comprobar selector de billetes
3.F	"Acc BAD INPUT"	Error del lector de billetes	Comprobar selector de billetes
4.F	"Hopper 1 PayErr"	Error de pago del hopper 1	Comprobar que no está obstruida la célula de detección de salida.
4.0	"Hopper 1 vacío"	El opto de mínimos del hopper 1 no detecta monedas	Realizar un arqueo al hopper 1 con la cantidad de monedas suficientes
4.F	"Hopper 2 PayErr"	Error de pago del hopper 2	Comprobar que no está obstruida la célula de detección de salida.
4.1	"Hopper 2 vacío"	El opto de mínimos del hopper 2 no detecta monedas	Realizar un arqueo al hopper 2 con la cantidad de monedas suficientes
4.F	"Hopper 3 PayErr"	Error de pago del hopper 3	Comprobar que no está obstruida la célula de detección de salida.
4.2	"Hopper 3 vacío"	El opto de mínimos del hopper 3 no detecta monedas	Realizar un arqueo al hopper 3 con la cantidad de monedas suficientes
5.0	"E2ROM WRITE ERR"	Error de escritura en memoria	
	"E2ROM READ ERR"	Error de lectura en memoria	
6.0	"RTC WRITE ERR"	Error de escritura en el reloj de tiempo real	
	"RTC READ ERR"	Error de lectura en el reloj de tiempo real	

CÓDIGOS DE ERROR BONOS	Texto display Indica dispositivo	Descripción	Acción
7.0	"CONT MEC 1 ERR"	Error en el contador mecánico de entradas	Comprobar el funcionamiento del contador mecánico de entradas
7.1	"CONT MEC 2 ERR"	Error en el contador mecánico de salidas	Comprobar el funcionamiento del contador mecánico de salidas
7.2	"CONT MEC 3 ERR"	Error en el contador mecánico de billetes	Comprobar el funcionamiento del contador mecánico de billetes
9.0	"FUERA SERVICIO"	Error no clasificado.	

ANEXO I

Marcado CE



El marcado de conformidad está compuesto de las iniciales "CE" dado en la directiva 93/68/CEE.

La Declaración CE de Conformidad

El fabricante, Worte, dispone de una "Declaración CE de Conformidad" para el producto, que faculta al fabricante a colocar el marcado CE sobre el producto.

Dicha "Declaración CE de Conformidad" está a disposición del cliente y puede solicitarla dirigiéndose al fabricante.

Símbolo de marcado CE

El marcado de conformidad está compuesto de las iniciales "CE" dado en la directiva 93/68/CEE.

Indica que el producto cumple las directivas Comunitarias de aplicación:

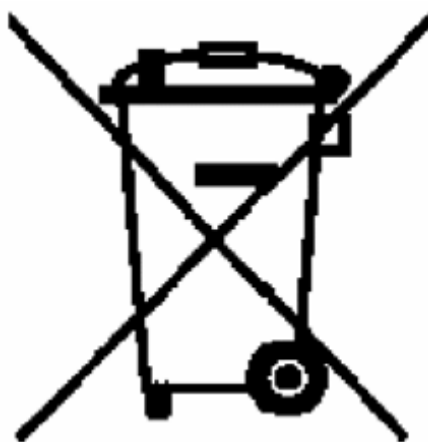
- Directiva 2006/42/CE de Seguridad de Máquinas.
- Directiva 2006/95/CE de Baja Tensión.
- Directiva 2004/108/CE de Compatibilidad Electromagnética.

ANEXO II

Tratamiento selectivo de materiales y componentes de aparatos eléctricos o electrónicos

REAL DECRETO 208/2005, de 25 de febrero, sobre aparatos eléctricos y electrónicos y la gestión de sus residuos.

Este real decreto tiene por objeto, mediante la transposición de las Directivas 2002/95/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de enero de 2003, sobre restricciones a la utilización de determinadas sustancias peligrosas en aparatos eléctricos y electrónicos, 2002/96/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de enero de 2003, sobre residuos de aparatos eléctricos y electrónicos, y 2003/108/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 8 de diciembre de 2003, por la que se modifica la Directiva 2002/96/CE, establecer medidas para prevenir la generación de residuos procedentes de aparatos eléctricos y electrónicos y reducir su eliminación y la peligrosidad de sus componentes, así como regular su gestión para mejorar la protección del medio ambiente.



NO arroje la máquina a la basura municipal.

Este producto se ha diseñado para permitir la reutilización adecuada y el reciclaje de sus componentes. El símbolo de la papelera con ruedas tachada indica que el producto y sus componentes (eléctricos, electrónicos) no deben ser arrojados a la basura municipal.