



WORTÉ

RECOMPENSA

MANUAL TÉCNICO

ÍNDICE

MEMORIA TECNICA

1	DESCRIPCIÓN GENERAL	4
1.1	<i>Precauciones de instalación y mantenimiento.</i>	5
2	DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	6
2.1	<i>Juego “Banco”:</i>	6
2.2	<i>Juego “Captura”:</i>	7
2.3	<i>Sorteo Balas</i>	8
2.4	<i>Panel de botones</i>	8
2.5	<i>Coste de la partida</i>	8
2.6	<i>Plan de ganancias</i>	9
2.7	<i>Monedas y billetes aceptados.</i>	9
2.8	<i>Placa CPU</i>	10
2.9	<i>Bancos de configuración</i>	10
2.10	<i>Configuración Hoppers</i>	11
2.11	<i>Porcentaje de devolución</i>	12
2.11.1	Porcentaje en CNJ y País Vasco	
2.11.2	Porcentaje en Asturias.	
2.12	<i>Sistema de contabilidad</i>	12
2.13	<i>Cintas de rodillo</i>	13
3	MODO DE INICIALIZACIÓN	14
3.1	<i>Inicialización con arqueo desactivado (switch 1.6 = ON)</i>	14
3.2	<i>Inicialización con arqueo activado (switch 1.6 = OFF)</i>	14
4	TEST	16
4.1	<i>Acceso a modo Test</i>	16
4.2	<i>Desarrollo de los tests</i>	17
4.2.1	Test de Lámparas	
4.2.2	Test de micros	
4.2.3	Test Rodillos	
4.2.4	Test de Altavoces	
4.2.5	Test de hoppers	
4.2.6	Test de contadores	
4.2.7	Test de visores	
4.2.8	Test de aceptación	
4.3	<i>Menú Configuración</i>	19
4.3.1	Volumen	
4.3.2	Cambiar año	
4.3.3	Cambiar establecimiento	
4.3.4	Reset IPS Pwd	
4.4	<i>Menú de contadores y arqueo</i>	20
4.4.1	Visualización de contadores	
4.4.2	Arqueo	

PLANOS Y ANEXOS

5	ESQUEMAS TÉCNICOS	24
---	-------------------------	----

MEMORIA TÉCNICA

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 5 de Heber Ltd”.

La tensión requerida por la máquina para mantenerse en funcionamiento es 220 V. Y debe de ir debidamente conectada a tierra.

El monedero es del fabricante “AZKOYEN” y acepta monedas de 10 cts, 20 cts, 50 cts, 1 Euro y 2 Euros y un lector de billetes NV8 de “Innovative Technology Limited (ITL)” que acepta billetes de 5, 10 y 20 Euros.

Los pagadores RODE U (“hoppers”) también pertenecen al fabricante Azkoyen.

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.

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

Notación reglamentaciones autonómicas



Todas las autonomías excepto Asturias y País Vasco.

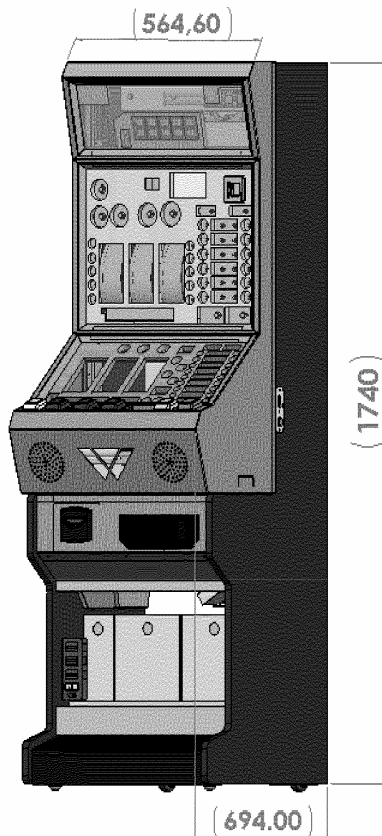


Principado de Asturias.



País Vasco.

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:

Para desplazar la máquina, ha de hacerse en posición vertical.

Las agarraderas y las ruedas de la parte posterior permiten un desplazamiento cómodo por parte del operador.

◆ Instalación:

La toma de corriente ha de 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.

◆ Limpieza de la máquina:

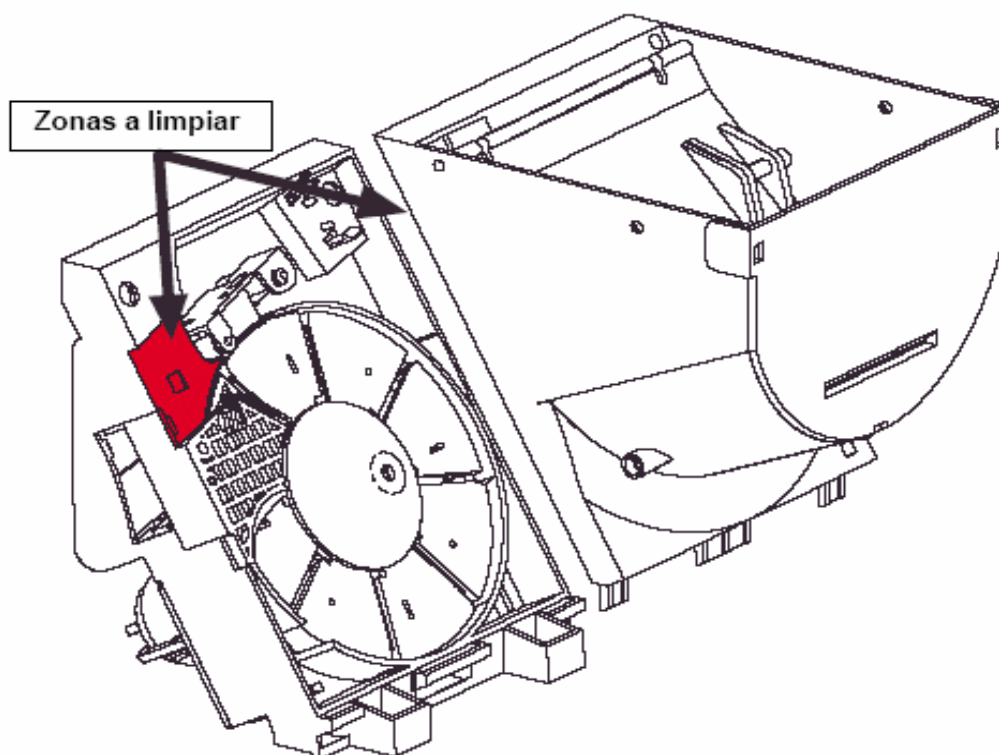
Para su limpieza externa se utilizará un paño húmedo, evitando la utilización de sustancias corrosivas o disolventes. La gamuza o tela utilizada no será abrasiva para evitar el rayado de las superficies.

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 empañado en alcohol y posteriormente secarla.



2 DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

2.1 Juego "Banco":

El juego banco utiliza una única línea de premio. Este juego ofrece la posibilidad de jugar a una apuesta o a dos apuestas. El juego a dos apuestas duplica el premio del juego a una apuesta excepto para el máximo premio.

- Premio máximo a 1 apuesta: 80 Euros.
- Premio máximo a 2 apuestas: 120 Euros.

Se produce un cambio automático de juego de 2 apuestas a 1 apuesta cuando queda un solo crédito (sin nada en reserva).

Si se logra un premio, es posible arriesgar el premio entre **“Premio superior”** y **“Nada”** para el premio más pequeño (cerezas), entre **“Premio superior”** y **“Balas”** para los tres siguientes (limones, peras y naranjas) y entre **“Premio superior”** y **“Premio Inferior”** para los restantes (fresas, campanas, sandias y bolsas) presionando el botón **“ARRANQUE / RIESGO”**. Si el premio alcanza el máximo, deja de ser posible este juego de riesgo. El riesgo de premios no se permite cuando se superen las 79 balas y no se vuelve a reestablecer hasta que las balas no bajen de 75.

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

- **Nada:** El premio se pierde.
- **Balas:** El premio es convertido en Balas (Bonos).
- **Premio inferior:** El premio se cambia por el de inferior valor en la tabla de premios.
- **Premio superior:** El premio se cambia por el de valor superior en la tabla de premios.

Dispone de avances que se obtienen de forma aleatoria de 1 a 4, éstos pueden ser utilizados pulsando los botones **“AVANCES (1 a 3)”**, o bien se pueden guardar para la partida siguiente pulsando el botón **“ARRANQUE / RIESGO”**. Los avances guardados sólo se podrán utilizar en la siguiente partida y si no se usan se perderán. Así mismo también se perderán si se obtiene un premio sea un metálico o de “balas”. El análisis de la línea ganadora sólo se producirá si se pulsa arranque jugada.

2.2 Juego “Captura”:

Cuando se dispone de Balas (Bonos), es posible seleccionar el juego “Captura” (superior) presionando el botón **“CAMBIO DE JUEGO”**, también se forzará al jugador a jugar en el juego superior cuando se hayan acumulado 90 balas. Este juego “Captura” dispone de 5 líneas de premio y también tiene la opción de una o dos apuestas. EL juego de apuesta doble duplica el premio de apuesta simple excepto en el premio máximo.

- **Premio máximo a 1 apuesta: 80 Euros.**
- **Premio máximo a 2 apuestas: 120 Euros.**

Se produce un cambio automático de juego de 2 apuestas a 1 apuesta cuando queda un solo crédito (sin nada en reserva).

Si se logra un premio, es posible arriesgar el premio entre **“Balas”** y **“Premio superior”** para los dos premios más bajos (chiles y botellas) y entre **“Premio superior”** y **“Premio inferior”** para los tres siguientes (botas, sombreros y cajas) presionando el botón **“ARRANQUE / RIESGO”**. Si el premio alcanza el máximo, deja de ser posible este juego de riesgo. El riesgo de premios no se permite cuando se superen las 79 balas y no se vuelve a reestablecer hasta que las balas no bajen de 75.

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

- **Balas:** El premio es convertido en Balas (Bonos).

- **Premio inferior:** El premio se cambia por el de inferior valor en la tabla de premios.
- **Premio superior:** El premio se cambia por el de valor superior en la tabla de premios.

2.3 Sorteo Balas

En el juego captura cuando en una de las líneas de premio se obtiene una combinación de cargadores se accede a un sorteo de balas, a este sorteo se juega presionando el botón “ARRANQUE / RIESGO”.

2.4 Panel de botones



2.5 Coste de la partida

Tanto en el juego banco (inferior) como en el juego captura (superior) el coste de la partida puede ser a uno o a dos créditos. El precio de la partida en cada caso será:

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

Para acceder al juego Captura (superior) es necesario haber acumulado balas en el juego inferior además de disponer de créditos. En el juego captura las balas son consumidas a razón de:

- **A un crédito: 20 céntimos y 1 bala.**
- **A dos créditos: 40 céntimos y 2 balas.**

2.6 Plan de ganancias

Juego “Banco” (inferior):

SÍMBOLOS	1 APUESTA	2 APUESTAS
Cereza	0,40	0,80
Limón	1,00	2,00
Pera	2,00	4,00
Naranja	4,00	8,00
Fresa	6,00	12,00
Campana	10,00	20,00
Sandía	20,00	40,00
Bolsa	40,00	80,00
Worte	80,00	120,00

Juego “Captura” (superior):

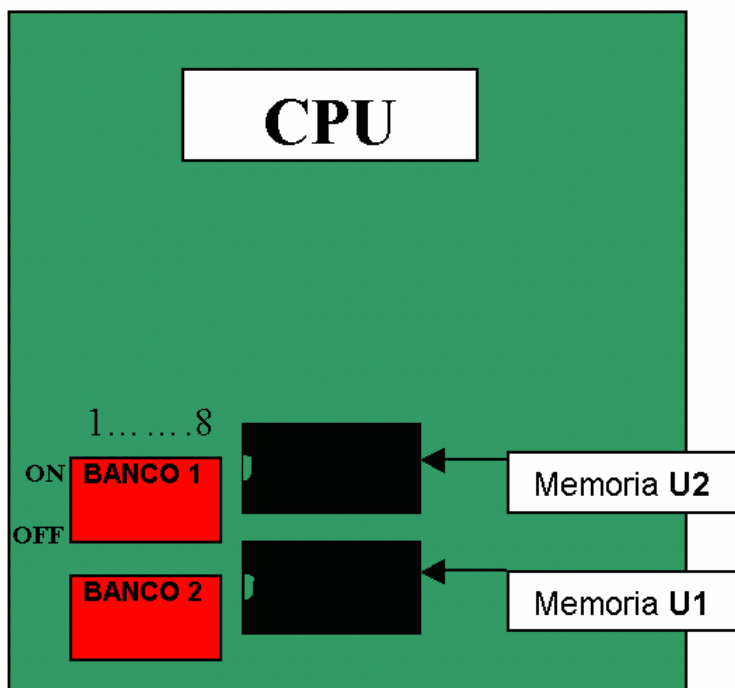
SIMBOLOS	1 APUESTA	2 APUESTAS
Chile	8,00	16,00
Botella	10,00	20,00
Bota	15,00	30,00
Sombrero	20,00	40,00
Caja	40,00	80,00
Trébol	80,00	120,00

2.7 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 2.9 y 2.10).

Cuando se introduce un billete y éste es reconocido por la maquina, si no se confirma su aceptación (pulsando “ARRANQUE/RIESGO”) antes de 5 segundos, éste será devuelto automáticamente.

2.8 Placa CPU



2.9 Bancos de configuración

BANCO 1

Microinterruptor	FUNCIÓN	POSICIÓN	Descripción
1	Porcentaje Devolución Premios	ON/OFF	Ajuste del porcentaje, Véase apartado 2.11.
2			
3			
4	  No se utiliza	Cualquiera	
	 Transferencia del banco a créditos	ON/OFF	Activa transferencia del banco a créditos.
5	Retenciones automáticas	ON	Activadas
		OFF	Desactivadas
6	Desactiva el Arqueo	ON	Arqueo Desactivado
		OFF	Arqueo Activado
7	No se utiliza	Cualquiera	
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	Billete 10€ devuelve 2€ Billete de 20€ devuelve 12€	ON	Retorna 2 € al insertar 10 € Retorna 12€ al insertar 20 €
		OFF	10€ incrementa 50 créditos. 20€ incrementa 100 créditos
	No se utiliza	Cualquiera	
4	Juego Doble/Nada 10c € (1)	ON	Juego Doble/Nada activado
		OFF	Juego Doble/Nada desactivado
	No se utiliza	Cualquiera	
5	Configuración de los Hopper	ON / OFF	Véase apartado 2.10
6			
7			
8	No se utiliza		

- (1) 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.

2.10 Configuración Hoppers

Se pueden seleccionar, mediante los switches antes descritos, las monedas enviadas a los hopper mediante los switches 2.5, 2.6 y 2.7 de la siguiente forma:

SWITCH 2.5	Hopper 1
OFF	0,10 €
ON	0,20€

SWITCH 2.6	SWITCH 2.7	Hopper 2
OFF	OFF	0,50 €
OFF	ON	1,00 €
ON	OFF	1,00 €
ON	ON	2,00 €

Se pueden seleccionar, mediante los switches antes descritos, las monedas enviadas a los hopper mediante el switch 2.5 las monedas de 0,10 € ó 0,20 € y los 2.6 y 2.7 las de 0,50 €, 1,00 € ó 2,00 €.

La combinación de 0,20€ y 0,50€ (ON-OFF-OFF) no está permitida, por lo que si alguien la programa se cogerá por defecto 0,20€ y 1,00€ (ON-OFF-ON).

2.11 Porcentaje de devolución

2.11.1 Porcentaje en CNJ y País Vasco

El porcentaje de devolución del modelo Recompensa es de un mínimo del 75% 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 **1-1**, **1-2** y **1-3** (**Banco-nºinterruptor**) del modo siguiente:

MICROINT BANCO 1	76 %	78 %	80 %	82 %	84 %	86 %	86 %	86 %
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

2.11.2 Porcentaje en Asturias.

El porcentaje de devolución del modelo Recompensa 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 **1-1**, **1-2** y **1-3** (**Banco-nºinterruptor**) del modo siguiente:

MICROINT BANCO 1	70%	73%	75%	78%	80%	82%	84%	86%
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

2.12 Sistema de contabilidad

Existen dos tipos de contadores: electrónicos y electromecánicos.

1. Los **contadores electrónicos** se encuentran en el integrado modelo 24C04 situado en la placa de control PLUTO 5 en la parte inferior derecha (junto a la

pila). Se ofrece una explicación más detallada en el apartado 4.4.1 de cómo están estructurados. En su etiqueta de identificación figurarán los siguientes datos:

- Fabricante y modelo del contador.
- Número de serie del contador.
- Número de serie de la máquina.
- En caso de llevar un contador homologado figurará además el número de homologación del mismo.

2. 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 los pasos que se haya hecho avanzar a los contadores 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 los pasos que se haya hecho avanzar los contadores 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 los pasos que se haya hecho avanzar a los contadores en test para comprobar su funcionamiento.

2.13 Cintas de rodillo

JUEGO BANCO			JUEGO CAPTURA		
RODILLO 1	RODILLO 2	RODILLO 3	RODILLO 4	RODILLO 5	RODILLO 6
Worte	Bolsa	Cereza	Chile	Trébol	Chile
Limón	Pera	Campana	Chile	Chile	Chile
Bolsa	Worte	Bolsa	Chile	Chile	Chile
Limón	Fresa	Limón	Chile	Chile	Chile
Fresa	Naranja	Campana	Bota	Caja	Botella
Naranja	Sandia	Pera	Trébol	Bota	Sombrero
Cereza	Bolsa	Sandia	Bota	Bota	Bota
Pera	Limón	Naranja	Caja	Sombrero	Cargador
Naranja	Pera	Fresa / Bala	Caja	Cargador	Bota
Fresa	Naranja	Limón	Caja	Sombrero	Chile
Cereza	Cereza	Worte	Botella	Botella	Trébol
Campana	Limón	Fresa	Botella	Botella	Botella
Limón	Fresa	Naranja	Cargador	Botella	Botella
Pera	Pera / Bala	Pera	Botella	Sombrero	Botella
Sandia / Bala	Campana	Limón	Bota	Chile	Botella
Campana	Sandia	Pera	Sombrero	Sombrero	Caja

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 “2.9. Bancos de configuración”) la puesta en marcha de la máquina será diferente:

3.1 Inicialización con arqueo desactivado (switch 1.6 = ON)

Antes de encender la maquina es necesario recargar los hoppers con el tipo de monedas que han sido configurados.

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

- Opto del hopper 2: 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)

Esta operación es necesaria para poner la máquina en funcionamiento. Los pasos para realizar esta operación son:

1. Entrar en modo test

Con la puerta superior abierta desplazar el interruptor de test a la derecha y a continuación encender la máquina. En el display aparece el mensaje “**TESTEO**”. Con los botones de “**Avance 1**” y “**Avance 2**” nos desplazamos por los menús y pulsando “**Arranque/Riesgo**” entramos en los submenús, para volver atrás pulsaremos “**Banco/Cobrar**”.

2. Rellenado de Carga

Entramos en “**Test**” y nos desplazamos hasta el menú “contadores y arqueo”, una vez en él pulsamos “**Arranque/Riesgo**” para acceder al submenú, y nos desplazamos hasta “**Arqueo**”, pulsamos “**Arranque/Riesgo**” y seleccionamos el hopper al cual le vamos a hacer el arqueo, “**Hopper 1**” el que está situado hacia la parte delantera de la máquina y “**Hopper 2**” el que se encuentra situado al fondo de la máquina. Una vez seleccionado el hopper pulsando “**Arranque/Riesgo**” efectuamos el arqueo, las monedas que saquemos 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 otro hopper y se le hace también el arqueo.

- Para que la máquina entre en servicio la cantidad mínima en el hopper 1 debe ser de 1,00 €.



- Para que el lector de billetes acepte billetes la cantidad mínima en el hopper 2 ha de ser de 40,00 €.

Los hopper disponen de unos optos de mínimos que cuando no detectan monedas desencadenan las siguientes acciones:

- Opto del hopper 2 no detecta monedas entonces se inhibe el lector de billetes.
- Opto del hopper 1 no detecta monedas entonces se pone fuera de servicio la máquina.

4 TEST

4.1 Acceso a modo Test

La máquina, si está en funcionamiento normal, entrará en **“MODO TEST”** cuando se posicione el interruptor de test que está en la esquina superior derecha de la máquina hacia la derecha, en ese momento la máquina se reiniciará y arrancará en el menú de test.

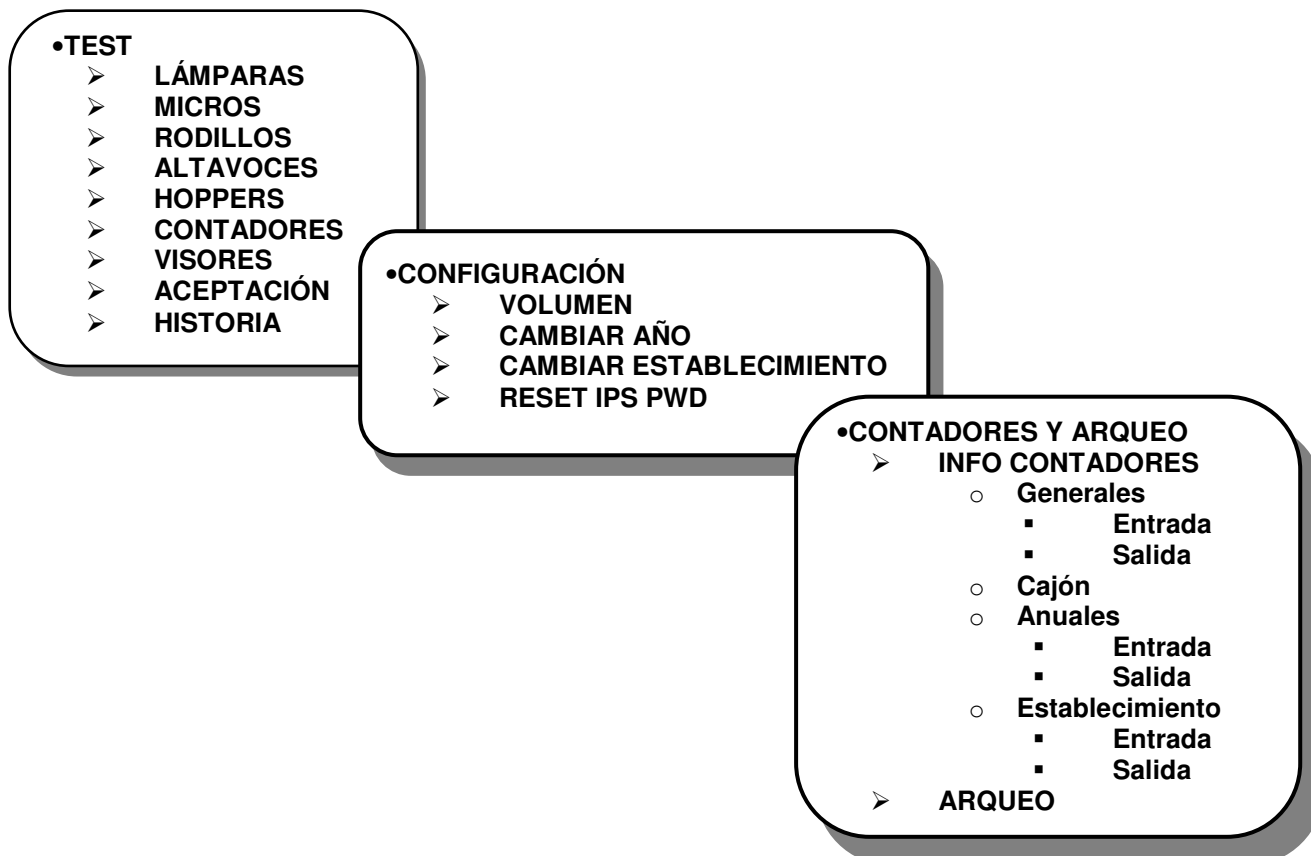
Si se encuentra fuera de servicio con un código de error, además de posicionar el interruptor de test será necesario apagar y volver a encender la máquina para que esta entre en test.

Para salir del **“MODO TEST”**, el interruptor de test se sitúa en su posición izquierda y la máquina ha de ser apagada y encendida nuevamente.

En modo test los menús principales son:

- **TEST**
- **CONFIGURACIÓN**
- **CONTADORES Y ARQUEO**

Pulsando los botones **“Avance 1”** y **“Avance 2”** se puede ir pasando de un menú a otro. Para entrar en uno de estos, cuando aparezca el nombre en el display, pulsar **“Arranque/Riesgo”**. Cada uno de estos menús presenta los siguientes submenús:



4.2 Desarrollo de los tests

4.2.1 Test de Lámparas

Este test permite comprobar el funcionamiento de las lámparas mediante el encendido de grupos de ellas.

Para seleccionar un grupo de lámparas, se pueden utilizar el botón “**Arranque/Riesgo**”, mediante sucesivas pulsaciones de dicho botón se van encendiendo diferentes grupos de lámparas.

Para salir de este test pulsar **BANCO / COBRAR**.

4.2.2 Test de micros

Este test permite verificar el correcto funcionamiento de los micros de la puerta inferior, de la puerta superior así como del interruptor de test. En el display se visualizará el valor “0” ó “1” según esté desactivado o activado.

Para salir de este test pulsar **BANCO / COBRAR**.

4.2.3 Test Rodillos

Con este test es posible comprobar el funcionamiento de los seis rodillos de tres en tres, superiores e inferiores de forma individual. Al presionar el botón de “**ARRANQUE / RIESGO**” los rodillos empezarán a girar durante unos segundos.

En un principio, se inicializarán a sus posiciones de arranque con la combinación “**Worte / bolsa / cereza**” en la línea de premio los inferiores y “**chile / trébol / chile**” los superiores.

Posteriormente se iluminará el botón de “**AVANCES 3**” y “**ARRANQUE/RIESGO**” que nos permitirán hacer lo siguiente:

AVANCES 3: Cambiar entre rodillos inferiores y superiores.

ARRANQUE/RIESGO: Obtener, aleatoriamente, en la línea de premio central una combinación ganadora. Al pulsar irán avanzando los rodillos correspondientes y al mismo tiempo aparecerá en el display el nombre del símbolo que queda en la línea de premio.

Para salir de este test pulsar **BANCO / COBRAR**.

Es posible que en el primer arranque de la máquina o con posterioridad sea necesario el ajuste de los rodillos. Para ello se debe comprobar que con los rodillos en las posiciones de arranque anteriormente mencionadas los leds rojos (en el lateral de los rodillos) están encendidos, si no fuese así se realizarán los siguientes pasos:

1. Girar la pieza de plástico que hace encender el led al pasar por el sensor de la placa de los rodillos que no tengan el led encendido hasta colocarlos en la posición adecuada (led encendido).
2. Se pulsa “ARRANQUE/JUEGO” y en los rodillos inferiores se consiguen tres figuras iguales. Si se observa que el alineado no es correcto se puede ajustar aflojando un tornillo que se encuentra en el interior del rodillo y a continuación tirando de la pestaña hacia fuera, de esta manera podemos hacer girar las figuras sin mover la pieza que hemos ajustado en el paso anterior. Para pasar a los rodillos superiores se pulsa AVANCE 3 y se realiza el ajuste si es necesario.

Si el ajuste es correcto aparecerá en el display “ALL REELS OK” cada vez que se inicialicen.

4.2.4 Test de Altavoces

En este test se puede verificar el sonido de la máquina.

Pulsando “**ARRANQUE/RIESGO**” se escucha un sonido que indicará el correcto funcionamiento del altavoz.

Para salir de este test pulsar “**BANCO / COBRAR**”.

4.2.5 Test de hoppers

Con este test es posible verificar si los hoppers pagan correctamente.

Para comprobar los hoppers se utiliza el botón “**ARRANQUE/RIESGO**”, una vez pulsado se extraerán **5 monedas** del hopper 1 (la moneda más pequeña configurada) y a continuación otras **5** del hopper 2 (la moneda de más valor configurada).

4.2.6 Test de contadores

Al presionar el botón de “ARRANQUE / RIESGO” todos los contadores mecánicos serán activados de arriba abajo, en el siguiente orden:

- **CONTADOR 1:** Total entradas.
- **CONTADOR 2:** Total salidas.
- **CONTADOR 3:** Billetes..

Para salir de este test pulsar “**BANCO / COBRAR**”.

4.2.7 Test de visores

Este test permite inspeccionar si todos los segmentos de los displays LED funcionan correctamente.

Al pulsar el botón "**ARRANQUE/RIESGO**" cada dígito se iluminará mostrando los números de **9 a 0** y finalmente un "**punto**".

Para salir de este test pulsar "**BANCO / COBRAR**".

4.2.8 Test de aceptación

La función de este test es comprobar si la máquina acepta billetes y monedas, además de verificar si el monedero acepta e identifica las monedas correctamente.

Al presionar el botón **ARRANQUE / RIESGO** podremos introducir las monedas y billetes que deseemos comprobar y cuando sean aceptados, en el display podremos ver su valor.

Si se pulsa el botón **BANCO / COBRAR** se sale de este test.

4.3 Menú Configuración

4.3.1 Volumen

En este ajuste se puede regular el volumen del sonido de la máquina. Se accede pulsando **ARRANQUE / RIESGO**.

Pulsando **AVANCES 1** se baja el volumen y **AVANCES 3** el volumen sube.

El nivel de volumen se refleja por medio de los símbolos "****". Durante este test se escucha un sonido que indicará el volumen del nivel fijado.

Una vez alcanzado el volumen deseado salir del ajuste pulsando **BANCO / COBRAR**.

4.3.2 Cambiar año

Este ajuste se utiliza para cambiar el año que está almacenado en la EEPROM. El año se cambia pulsando el botón de **ARRANQUE / RIESGO**.

4.3.3 Cambiar establecimiento

Este ajuste permite cambiar la localización de la máquina grabada en la EEPROM. La localización de la máquina se puede cambiar pulsando el botón **ARRANQUE / RIESGO**.

4.3.4 Reset IPS Pwd

Permite borrar la contraseña IPS asignada a la máquina. Una vez borrada dicha contraseña, la máquina deberá ser nuevamente configurada antes de su recaudación.

4.4 Menú de contadores y arqueo

4.4.1 Visualización de contadores

En este apartado podremos consultar el valor que tienen los diferentes contadores electrónicos de la máquina. Pulsando **AVANCE 1** ó **AVANCE 3** nos desplazamos de un tipo de contador a otro, al pulsar **ARRANQUE / RIESGO** accedemos a los valores y para visualizar los diferentes apartados utilizamos el botón **AVANCE 3**.

Si se pulsa el botón **BANCO / COBRAR** se sale al menú anterior.

➤ GENERALES

- **Créditos jugados:** Total de créditos jugados en la máquina en unidades de 0,20 €.
- **Créditos pagados:** Total de créditos pagados por la máquina unidades de 0,20 €.
- **Jugados 1 apuesta:** Total de partidas jugadas a una apuesta.
- **Jugados 2 apuestas:** Total de partidas jugadas a dos apuestas.
- **Test CM:** Pasos que han dado los contadores electromecánicos en test.
- **Bank (Sólo País Vasco):** Transferencia de banco a créditos.
- **DB PLAY:** Número de veces que se ha jugado a doble o nada el resto de 0,10 €.
- **DB WIN:** Número de veces que se ha ganado jugando a doble o nada el resto de 0,10 €.

➤ ENTRADA

- **TOTAL:** Cantidad total de dinero que se ha introducido en la máquina en unidades de 0,20 €.
- **Monedas 0,10 €:** Cantidad de monedas de 0,10 € que han entrado en la máquina.
- **Monedas 0,20 €:** Cantidad de monedas de 0,20 € que han entrado en la máquina.
- **Monedas 0,50 €:** Cantidad de monedas de 0,50 € que han entrado en la máquina.
- **Monedas 1,00 €:** Cantidad de monedas de 1,00 € que han entrado en la máquina.
- **Monedas 2,00 €:** Cantidad de monedas de 2,00 € que han entrado en la máquina.
- **Billetes 5,00 €:** Cantidad de billetes de 5,00 € que han entrado en la máquina.
- **Billetes 10,00 €:** Cantidad de billetes de 10,00 € que han entrado en la máquina.
- **Billetes 20,00 €:** Cantidad de billetes de 20,00 € que han entrado en la máquina.

➤ SALIDA

- **TOTAL**: Cantidad total de dinero que retornado la máquina. En unidades de 0,20 €.
- **Monedas 0,10 €**: Cantidad de monedas de 0,10 € que han salido de la máquina.
- **Monedas 0,20 €**: Cantidad de monedas de 0,20 € que han salido de la máquina.
- **Monedas 0,50 €**: Cantidad de monedas de 0,50 € que han salido de la máquina.
- **Monedas 1,00 €**: Cantidad de monedas de 1,00 € que han salido de la máquina.
- **Monedas 2,00 €**: Cantidad de monedas de 2,00 € que han salido de la máquina.

➤ CAJA

- **TOTAL**: Cantidad total de dinero que ha ido a caja en la máquina. (En unidades de 0,20 €).
- **Monedas 0,10 €**: Cantidad de monedas de 0,10 € que han ido a caja.
- **Monedas 0,20 €**: Cantidad de monedas de 0,20 € que han ido a caja.
- **Monedas 0,50 €**: Cantidad de monedas de 0,50 € que han ido a caja.
- **Monedas 1,00 €**: Cantidad de monedas de 1,00 € que han ido a caja.
- **Monedas 2,00 €**: Cantidad de monedas de 2,00 € que han ido a caja.
- **Billetes 5,00 €**: Cantidad de billetes de 5,00 € que han ido a caja.
- **Billetes 10,00 €**: Cantidad de billetes de 10,00 € que han ido a caja.
- **Billetes 20,00 €**: Cantidad de billetes de 20,00 € que han ido a caja.

➤ ANUALES

Permite ver las entradas y salidas del año que se seleccione desde el actual hacia atrás, siempre que se haya efectuado un cambio de año en la configuración de la máquina, apartado 4.3.2.

Los apartados que se pueden ver son:

- **Entradas año**
 - Actual
 - Pasado 1
 - Pasado 2
 - Pasado 3
- **Salidas año**
 - Actual
 - Pasado 1
 - Pasado 2

- Pasado 3

➤ ESTABLECIMIENTO

Permite ver las entradas y salidas del establecimiento que se seleccione desde el actual hacia atrás, siempre que se haya efectuado un cambio de establecimiento en la configuración de la máquina, apartado 4.3.3.

Los apartados que se pueden ver son:

- **Entradas establecimiento**

- Actual
- Pasado 1
- Pasado 2
- Pasado 3

- **Salidas establecimiento**

- Actual
- Pasado 1
- Pasado 2
- Pasado 3

4.4.2 Arqueo

El proceso para realizar el arqueo está explicado en el apartado 3.

**PLANOS
Y
ANEXOS**

5 Esquemas Técnicos

Los esquemas técnicos que se adjuntan son:

- Circuito integrado placa luces N° 1.
- Circuito integrado placa luces N° 2.
- Circuito integrado placa luces N° 3.
- Circuito integrado placa luces N° 4.
- Circuito integrado placa luces N° 5.
- Circuito integrado placa luces N° 6.
- Circuito integrado placa luces N° 7.

Los esquemas de cableado son:

- Esquema cableado rodillos, display's, I.P.S., Puerto serie y Placas de luces.
- Esquema cableado display VFD, Botones, Micros, Medios de pago, Contadores y Tarjeta control de recuperación.
- Esquema cableado tabla de luces central y superior.
- Esquema cableado tabla de luces inferior.
- Esquema cableado Alimentaciones.

TABLA DE ERRORES

Código de error BONOS	Texto display VFD Indica dispositivo	Descripción	Acción
1.0	"reel 1 error"	Error del rodillo 1	Verificar posición del rodillo 1
	"reel 1 bad opto"		
	"reel 1 faultl"	Error, por manipulación, en la posición del rodillo 1	Se corrige automáticamente reiniciando los rodillos
1.1	"reel 2 error"	Error del rodillo 2	Verificar posición del rodillo 2
	"reel 2 bad opto"		
	"reel 2 fault"	Error, por manipulación, en la posición del rodillo 2	Se corrige automáticamente reiniciando los rodillos
1.2	"reel 3 error"	Error del rodillo 3	Verificar posición del rodillo 3
	"reel 3 bad opto"		
	"reel 3 fault"	Error, por manipulación, en la posición del rodillo 3	Se corrige automáticamente reiniciando los rodillos
1.3	"reel 4 error"	Error del rodillo 4	Verificar posición del rodillo 4
	"reel 4 bad opto"		
	"reel 4 fault"	Error, por manipulación, en la posición del rodillo 4	Se corrige automáticamente reiniciando los rodillos
1.4	"reel 5 error"	Error del rodillo 5	Verificar posición del rodillo 5
	"reel 5 bad opto"		
	"reel 5 fault"	Error, por manipulación, en la posición del rodillo 5	Se corrige automáticamente reiniciando los rodillos
1.5	"reel 6 error"	Error del rodillo 6	Verificar posición del rodillo 6
	"reel 6 bad opto"		
	"reel 6 fault"	Error, por manipulación, en la posición del rodillo 6	Se corrige automáticamente reiniciando los rodillos
3.0	"L6 xxxxx 1"	Error del selector de monedas canal 1 (0,10 €)	Comprobar selector de monedas
3.1	"L6 xxxxx 2"	Error del selector de monedas canal 2 (0,20 €)	Comprobar selector de monedas
3.2	"L6 xxxxx 3"	Error del selector de monedas canal 3 (0,50 €)	Comprobar selector de monedas
3.3	"L6 xxxxx 4"	Error del selector de monedas canal 4 (1,00 €)	Comprobar selector de monedas
3.4	"L6 xxxxx 5"	Error del selector de monedas canal 5 (2,00 €)	Comprobar selector de monedas
3.5	"Acc xxxxx 6"	Error del lector de billetes canal 1 (5,00 €)	Comprobar lector de billetes
3.6	"Acc xxxxx 7"	Error del lector de billetes canal 2 (10,00 €)	Comprobar lector de billetes
3.7	"Acc xxxxx 8"	Error del lector de billetes canal 3 (20,00 €)	Comprobar lector de billetes
4.F	"Hopper1 PayErr"	Error de pago del hopper 1	Comprobar que no esté 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 suficiente
4.F	"Hopper2 PayErr"	Error de pago del hopper 2	Comprobar que no esté 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 suficiente

Código de error BONOS	Texto display VFD Indica dispositivo	Descripción	Acción
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 en tiempo real	
	"RTC READ ERR"	Error de lectura en el reloj en tiempo real	
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	