

# MANUAL TÉCNICO



En este manual se describe el funcionamiento y adaptaciones específicas del modelo **CIRSA EURO MINIFRUIT**S, para los distintos Reglamentos.



Principado de Asturias



Generalitat de Catalunya



Gobierno Vasco



Resto Autonomías

<b>1</b>	<b>Instalación</b>		<b>4</b>	<b>Test</b>	
	1.1 Precauciones de instalación y mantenimiento .....	1		4.1 Como entrar en modo Test .....	17
	1.2 Instrucciones para la fijación de la máquina .....	4		4.2 Como salir del modo Test .....	17
	1.3 Puesta en marcha.....	6		4.3 Desarrollo del Test .....	18
<b>2</b>	<b>Características generales</b>		<b>5</b>	<b>Contadores</b>	
	2.1 Características técnicas.....	7		5.1 Electromecánicos .....	34
	2.2 Serigrafía puerta .....	8		5.2 Electrónicos .....	35
<b>3</b>	<b>Operación</b>			5.3 Seguridad .....	39
	3.1 Sistema de créditos .....	9	<b>6</b>	<b>Fueras de servicio y avisos</b>	
	3.2 Descripción del juego .....	10		6.1 Descripción .....	40
	3.3 Diagrama de monedas .....	10		6.2 Lista de fueros de servicio .....	41
	3.4 Selección de configuraciones ....	11	<b>7</b>	<b>Mantenimiento</b>	
	3.5 Inicialización .....	15		7.1 Módulo de cintas.....	44
	3.6 Descarga .....	15	<b>8</b>	<b>Esquemas .....</b>	<b>45</b>
	3.7 Modalidades especiales de juego .....	16			
	3.8 Diagrama de estados.....	16			

**UNIDES**A



UNIVERSAL DE DESARROLLOS ELECTRÓNICOS S.A.  
PI I MARGALL, 201. 08224 TERRASSA Barcelona España  
Tel. 93 739 67 00\* Fax 93 739 67 05 www.cirsa.com

Realización : Diciembre 2.001  
Edición : 882/211221

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

© UNIVERSAL DE DESARROLLOS ELECTRONICOS S.A. 2.001

“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.**

MN



211221



## 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.

1 Instalación



## 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 MAQUINA 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.

***Si por motivos de mantenimiento, circunstancialmente, la máquina debe ser retirada de su fijación a la pared, se tomarán las precauciones pertinentes a tal efecto, por existir riesgo de vuelco de la máquina.***

**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.**

MN



211221



1 Instalación

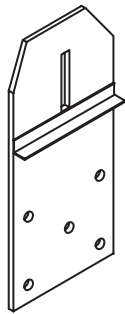




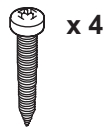
## 1.2 Instrucciones para la fijación de la máquina

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»**.

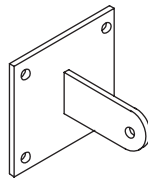
Para ello, deberá utilizarse los materiales de fijación ubicados en unas bolsas dentro del cajón de recaudación.



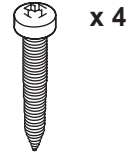
Fijación peana



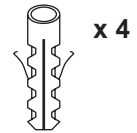
Tornillo DIN7981  
4.8x19



Sujeción pared



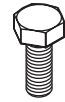
Tornillo DIN7981  
5.5x38



Taco pared S-8



Tuerca DIN934 M6



Tornillo DIN933  
M6x20

### Fijación de la peana

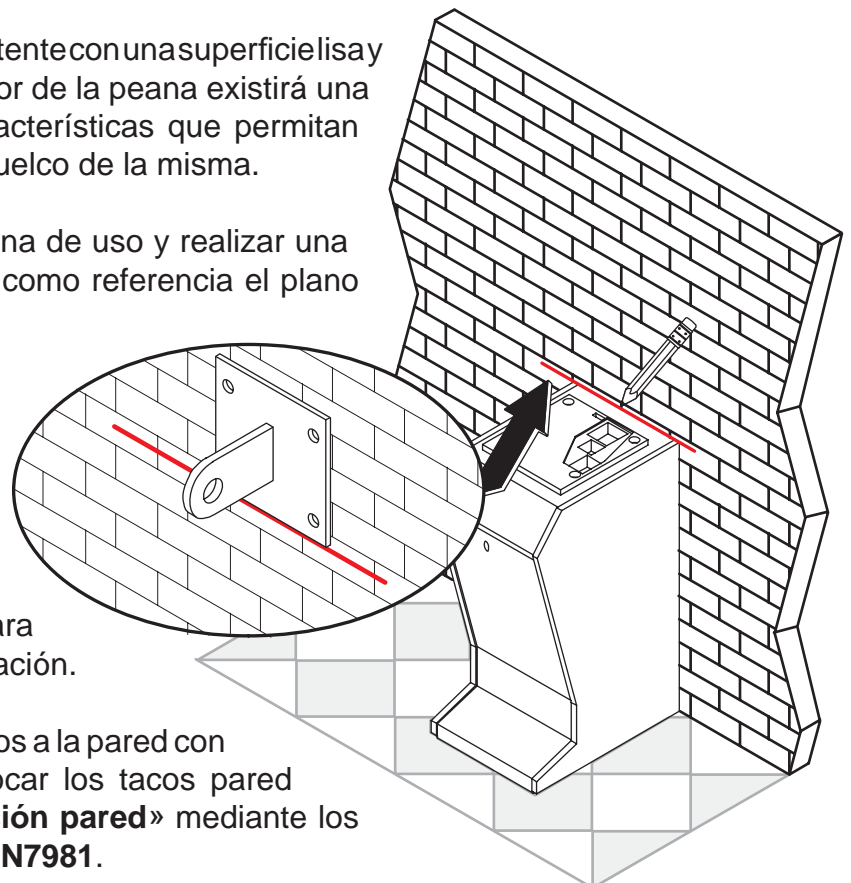
Procedimiento para la fijación mecánica a la pared :

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.

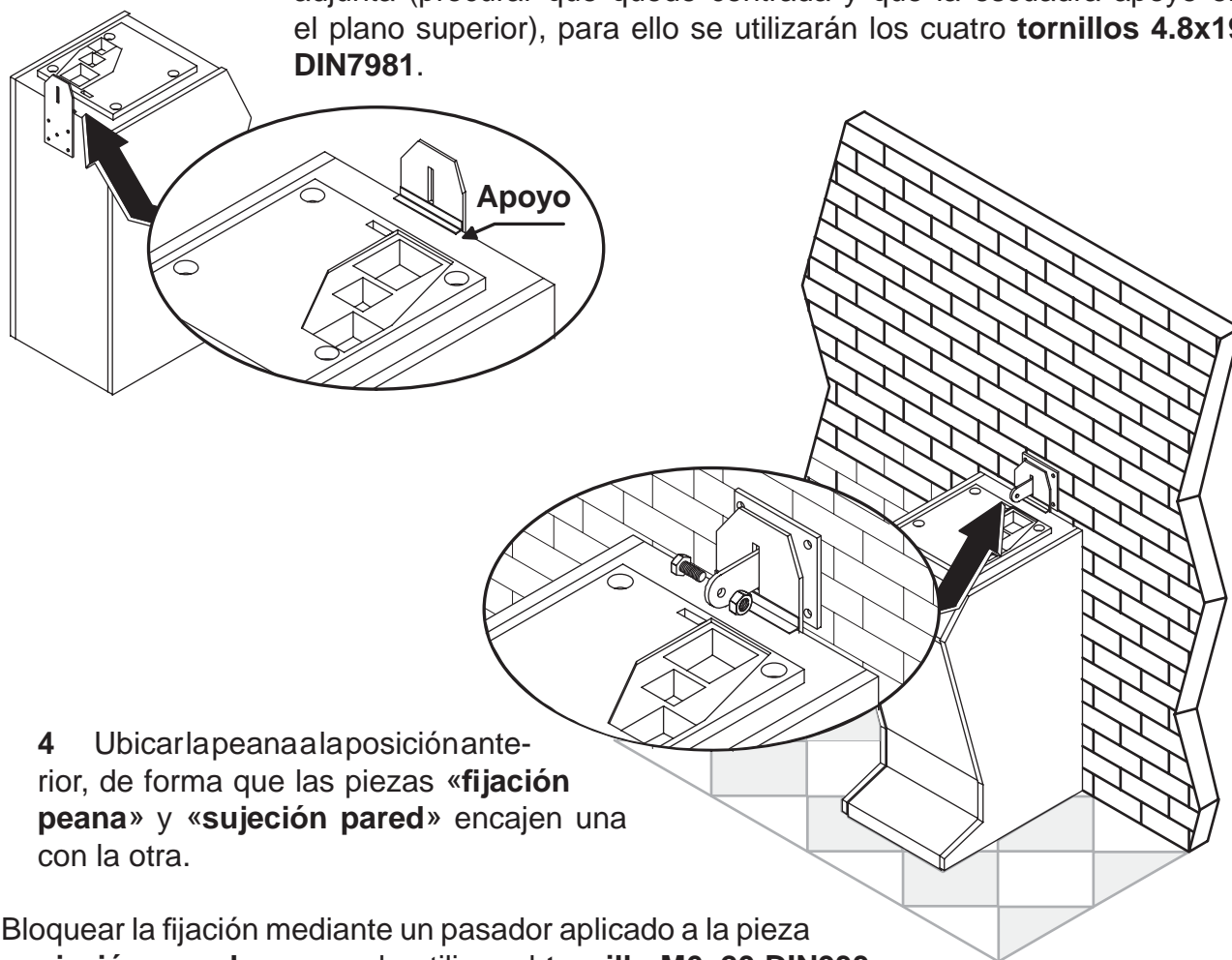
- Retirar la peana y presentar a la pared del edificio, la **«sujeción peana»**, la cara inferior ha de coincidir con la marca realizada, y marcar los orificios para realizar los agujeros de fijación.

- 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.

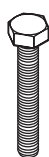
Bloquear la fijación mediante un pasador aplicado a la pieza «**sujeción pared**», se puede utilizar el **tornillo M6x20 DIN933** con la **tuerca M6 DIN934**, o utilizar un candado.

## Fijación de la máquina



x 4

Arandela M5



x 4

Tornillo DIN933  
M5x60

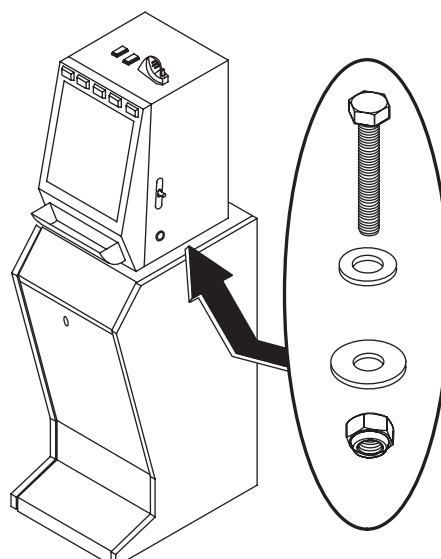
x 4

Arandela  
5.2x20x1.5

x 4

Tuerca DIN985 M5

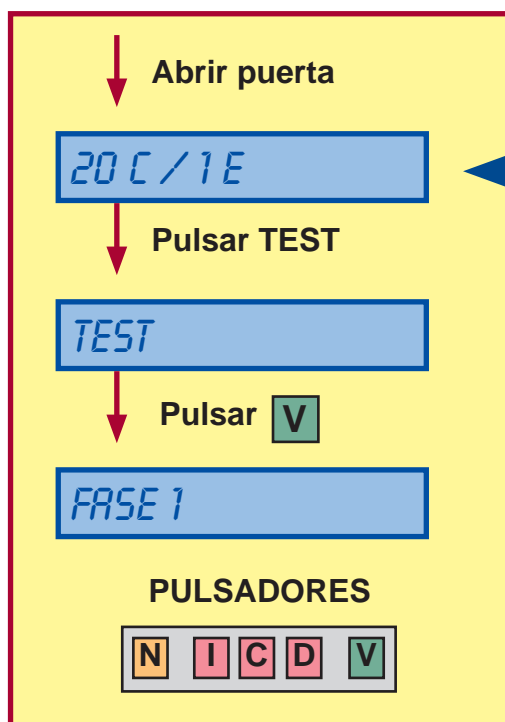
- 1 Situar la máquina sobre la peana, de manera que coincidan los pies inferiores del mueble con los orificios del plano superior de la peana.
- 2 Extraer el conjunto descargadores fuera de la máquina.
- 3 Fijar mediante los cuatro tornillos M5x60 DIN933, las arandelas y las tuercas M5 DIN985.



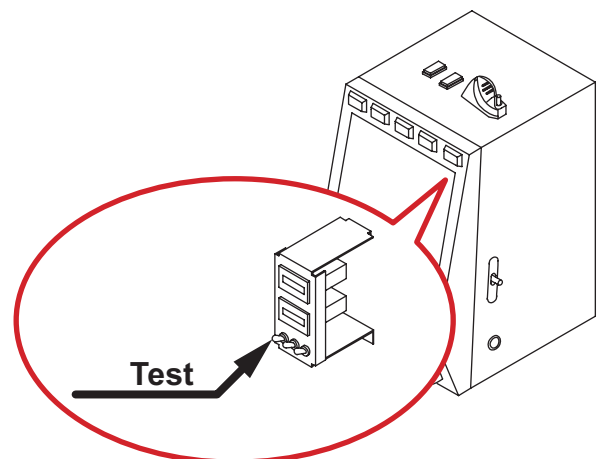
## 1.3 Puesta en marcha de la máquina

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 el cajón de recaudación, y realizar una inspección visual del interior para comprobar que todos los componentes y conectores están correctamente fijados y conectados.
- 3 Colocar los microinterruptores de la carta control de acuerdo con el porcentaje y configuración elegida, para ello consultar la tabla de «**Selección de configuraciones**» en función de la legislación propia de la Comunidad en que se instala la máquina.
- 4 Retirar el cable de conexión, situado en el cajón de recaudación, y conectarlo entre la base de red de la máquina y la toma de enchufe de red del edificio. A continuación activar el interruptor de red para poner la máquina en marcha.
- 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 Seleccionar la **Fase 0 Parámetros** y configurar las monedas que admitiran los descargadores (**HP 1** y **HP 2**). (Ver apartado «**4 Test**»).
- 7 Realizar una carga inicial de los descargadores con un mínimo de 200 monedas en cada uno. Para ello acceder a la **Fase 12 Test reposición manual**. (Ver apartado «**4 Test**»).
- 8 Desactivar el interruptor «**Test**» y cerrar la puerta. La máquina queda operativa en espera de introducción de monedas.



Configuración descargador  
HP 1 / HP 2



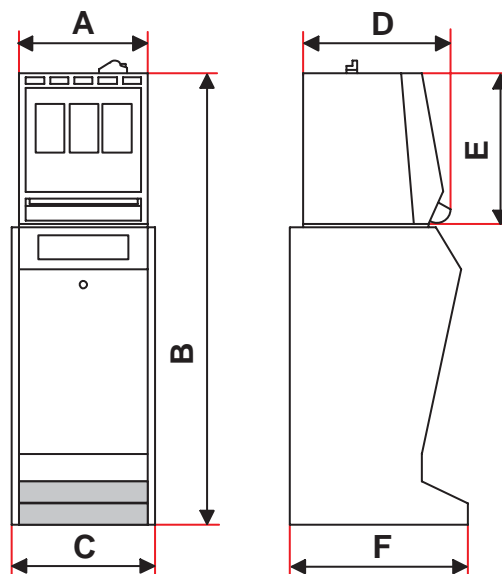
211721



## 2.1 Características técnicas

### Mueble tipo MN

Dimensiones	
A	340 mm.
B	1.340 mm.
C	400 mm.
D	450 mm.
E	424 mm.
F	540 mm.



### Valores eléctricos

Alimentación entrada de red					
V	A	VA	Cos.φ	Hz	Fusibles
220	1,1	250	0,8	50	2x (T3,15A/250V) 5x20mm.

### Entrada de créditos

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

### Sistema de pago

Tipo	Marca	Alimentación	Capacidad máxima aprox.
Descargador HP 1 (según configuración)	Azkoyen	12 Vdc	295 monedas (0,10 €) 220 monedas (0,20 €)
Descargador HP 2 (según configuración)	Azkoyen	12 Vdc	365 monedas (1 €) 315 monedas (0,50 €) 300 monedas (2 €)

### Dispositivo de juego

Tipo	Marca	Alimentación	Número
Cintas	Azkoyen	12 Vdc	3

MN



211221



2 Características generales



MN

## 2.2 Serigrafía puerta



211221



2 Características generales

**JACKPOT**

4,00	2,80	2,40	2,00	40,00	80,00	20,00	1,60	0,40
3,60	2,40	2,00	1,60	1,20	0,80	0,40	0,20	0,20

PLAN DE GANANCIAS EXPRESADO EN EUROS / PAGA EN AMBOS SENTIDOS

LINEA PREMIO

CIRSA

**EURO Minifruits**

© COPYRIGHT 2011 UNIDESA CIRSA

PRECIO DE LA PARTIDA 0,20 EUROS  
PREMIO MÁXIMO 80,00 EUROS

RESERVA    PREMIOS    CREDITOS

**DOBLE**    **NADA**    **1 2 3 4 AVANCES**    **CON LUZ RETENGA**

**PREMIOS DE Lotería**  
**80,00€**  
40,00€ - 20,00€  
8,00€ - 4,00€

ABCDEF 0123456789/0123456789

CIRSA

**EURO Minifruits**

INSTRUCCIONES  
 INICIO: Inicie la partida con el pulsador "JUGADA".  
 AVANCES: Adelante las figuras una posición.  
 RETENCIONES: Fije una o dos figuras antes de iniciar la partida.  
 DOBLAR: Pulse "DOBLAR" para mejorar su premio.  
 COBRAR: Pulse "COBRAR" para recibir su premio.

UNIDESA



## 3.1 Sistema de créditos

La máquina dispone de una entrada que admite monedas de **0,10 / 0,20 / 0,50 / 1 y 2 €** y en los modelos con lector de billetes una entrada que admite billetes de **5 y 10 €** (opcional).

En la carátula del lector de billetes hay un led que iluminado indica la aceptación y apagado 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 **0,20 €**

Reglamento	Asturias	Euskadi	Catalunya	Resto
Créditos máximos	40	20	20	20

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.

### ***Comunidades Autónomas donde NO ES OBLIGATORIA la devolución de los 10 céntimos.***

Las máquinas están configuradas para **NO devolver los restos de 10 céntimos** (microinterruptor **A6** en **ON**).

Cuando queda un resto de **10 céntimos** la máquina espera durante un periodo máximo de 10 segundos a que el jugador introduzca más monedas para completar el crédito o bien pulse **JUGADA**. Si no se completa el crédito o se pulsa **JUGADA** la máquina efectúa un sorteo al 50% con ese resto de **10 céntimos**, cuyo resultado puede ser **nada** ó **1 crédito**.

Las monedas programadas inicialmente para los descargadores son **20 céntimos (HP1)** y **1 Euro (HP2)**. Se aceptan todas las monedas (**10, 20 y 50 céntimos, 1 y 2 Euros**).

### ***Comunidades Autónomas donde ES OBLIGATORIA la devolución de los 10 céntimos.***

Las máquinas están configuradas para **devolver los restos de 10 céntimos** (microinterruptor **A6** en **OFF**)

Cuando queda un resto de **10 céntimos** la máquina espera durante un periodo máximo de 10 segundos a que el jugador complete el crédito. Transcurrido el tiempo sin completar el crédito o bien si el jugador pulsa **COBRAR** la máquina devuelve el resto de **10 céntimos**.

Asimismo, en la **Fase 0 Parámetros** del Test, modificar el tipo de moneda aceptada por el **Descargador 1 (HP1)** que tiene que ser obligatoriamente de **10 céntimos**. Si no se efectúa este cambio la máquina **no acepta** monedas de **10** ni de **50 céntimos**.

MN



211221



3 Operación



## 3.2 Descripción del juego



211721



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**, se consigue el premio indicado.

Algunas figuras tienen superpuesto un «**Billete**», si se obtiene una combinación de tres «**Billetes**» en la **Línea de Premio** se activa el juego de «**Lotería**» que ocasiona un sorteo de premio directo entre los valores de **4, 8, 20, 40 y 80 €** que se alternan en el display VFD.

En alguna de las partidas no premiadas, se sortea un número de **Avances** entre **1 y 4**, que se indican mediante lámparas y se realizan mediante los tres pulsadores centrales. 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.

En algunas partidas antes de evolucionar los módulos de cintas se indica, iluminando los pulsadores **RETENCION**, que se pueden **retener 1 ó 2 figuras de la Línea de Premio**, mediante sus pulsadores correspondientes, de forma que se mantengan invariables durante la partida. Esta opción no se concede si la partida anterior era premiada.

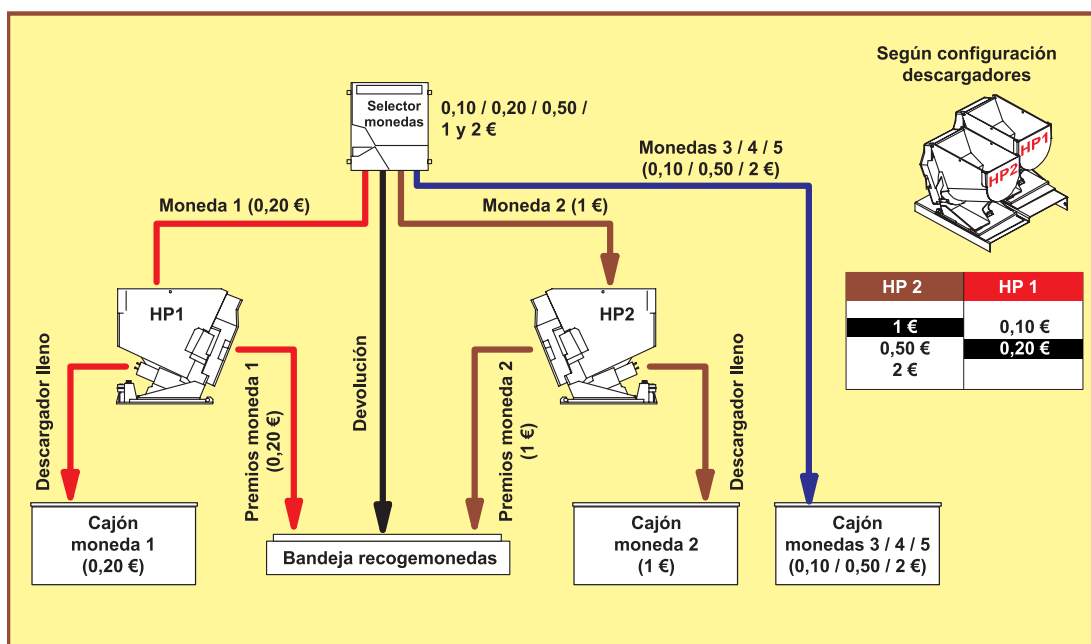
### Juego riesgo de premios

El juego de riesgo es voluntario al accionar el pulsador **DOBLAR**.

En partidas con premio no superior a **2 €** se ofrece la opción de entrar en el juego adicional de riesgo, del tipo «**Doble - Nada**».

Si se gana se dobla el premio y se puede continuar si el total no excede de **2 €** en caso contrario se pierde y se acaba la partida.

## 3.3 Diagrama de monedas



## 3.4 Selección de configuraciones

Carta control  
960606

A B  
CS4

MN



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"								
1	2	3					<b>PORCENTAJE (%)</b> 76 78 80 82 84 86 88 90	
ON	ON	ON						
ON	ON	OFF						
ON	OFF	ON						
ON	OFF	OFF						
OFF	ON	ON						
OFF	ON	OFF						
OFF	OFF	ON						
OFF	OFF	OFF						
			4	5			<b>RETENCIONES</b> No automáticas Automáticas fijas Automáticas Sin retenciones	
			ON	ON				
			ON	OFF				
			OFF	ON				
			OFF	OFF				
				6			<b>NO UTILIZADO</b> Situar en ON	
				ON				
					7			<b>REFRESCO LAMPARAS</b> SI NO
					ON			
					OFF			
					8			<b>NO UTILIZADO</b> Situar en ON
					ON			

MICROINTERRUPTORES "B"									
1							<b>BILLETE 5 €</b> NO SI		
ON									
OFF									
		2					<b>BILLETE 10 €</b> NO SI		
		ON							
		OFF							
			3				<b>NO UTILIZADO</b> Situar en ON		
			ON						
				4			<b>NO UTILIZADO</b> Situar en ON		
				ON					
					5			<b>EN JUEGO DE EXHIBICION</b> Créditos siempre Un crédito	
					ON				
					OFF				
						6			<b>NO UTILIZADO</b> Situar en ON
						ON			
							7		<b>BANCO DE PREMIOS</b> NO SI
							ON		
							OFF		
							8		<b>MONEDA</b> Pesetas Euros
							ON		
							OFF		

211221



3 Operación



UNIDESA



211221



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

MICROINTERRUPTORES "A"							
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	5				RETENCIONES
		ON	ON				No automáticas
		ON	OFF				Automáticas fijas
		OFF	ON				Automáticas
		OFF	OFF				Sin retenciones
				6			JUEGO 10 CENTIMOS
				ON			SI
				OFF			NO
					7	REFRESCO LAMPARAS	
					ON	SI	
					OFF	NO	
						8	NO UTILIZADO
						ON	Situar en ON

MICROINTERRUPTORES "B"							
1							BILLETE 5 €
ON							NO
OFF							SI
	2						BILLETE 10 €
	ON						NO
	OFF						SI
		3					CAMBIO PERMITIDO
		ON					SI
		OFF					NO
			4				NO UTILIZADO
			ON				Situar en ON
				5			EN JUEGO DE EXHIBICION
				ON			Créditos siempre
				OFF			Un crédito
					6	NO UTILIZADO	
					ON	Situar en ON	
						7	BANCO DE PREMIOS
						ON	NO
						OFF	SI
						8	MONEDA
						ON	Pesetas
						OFF	Euros



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

MICROINTERRUPTORES "A"								
1	2	3					<b>PORCENTAJE (%)</b> 76 78 80 82 84 86 88 90	
ON	ON	ON						
ON	ON	OFF						
ON	OFF	ON						
ON	OFF	OFF						
OFF	ON	ON						
OFF	ON	OFF						
OFF	OFF	ON						
OFF	OFF	OFF						
			4	5			<b>RETENCIONES</b> No automáticas Automáticas fijas Automáticas Sin retenciones	
			ON	ON				
			ON	OFF				
			OFF	ON				
			OFF	OFF				
				6			<b>JUEGO 10 CENTIMOS</b> SI NO	
				ON				
				OFF				
					7			<b>REFRESCO LAMPARAS</b> SI NO
					ON			
					OFF			
						8	<b>NO UTILIZADO</b> Situar en ON	
						ON		

MICROINTERRUPTORES "B"								
1							<b>BILLETE 5 €</b> NO SI	
ON								
OFF								
		2					<b>BILLETE 10 €</b> NO SI	
		ON						
		OFF						
			3				<b>CAMBIO PERMITIDO</b> SI NO	
			ON					
			OFF					
				4			<b>NO UTILIZADO</b> Situar en ON	
				ON				
					5			<b>EN JUEGO DE EXHIBICION</b> Créditos siempre Un crédito
					ON			
					OFF			
						6	<b>NO UTILIZADO</b> Situar en ON	
						ON		
							7	<b>NO UTILIZADO</b> Situar en ON
							ON	
							8	<b>MONEDA</b> Pesetas Euros
							ON	
							OFF	

211221



# 3 Operación



UNIDESA



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

211221



# 3 Operación

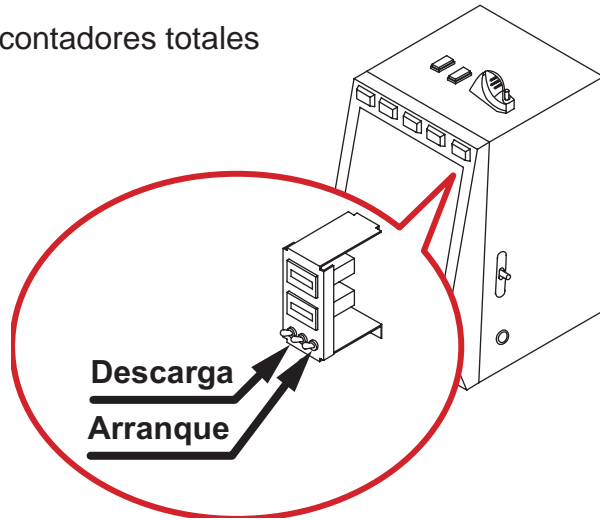
MICROINTERRUPTORES "A"							
1 ON ON ON ON OFF OFF OFF OFF	2 ON ON OFF OFF ON ON OFF OFF	3 ON OFF ON OFF ON OFF ON OFF				<b>PORCENTAJE (%)</b>	
					76		
					78		
					80		
					82		
					84		
					86		
					88		
					90		
			4 ON ON OFF OFF	5 ON OFF ON OFF	<b>RETENCIONES</b>		
					No automáticas		
					Automáticas fijas		
					Automáticas		
					Sin retenciones		
				6 ON OFF	<b>JUEGO 10 CENTIMOS</b>		
						SI	
						NO	
					7 ON OFF	<b>REFRESCO LAMPARAS</b>	
					SI		
					NO		
						8 ON	<b>NO UTILIZADO</b> Situar en ON

MICROINTERRUPTORES "B"								
1 ON OFF							<b>BILLETE 5 €</b> NO SI	
	2 ON						<b>NO UTILIZADO</b> Situar en ON	
		3 ON					<b>NO UTILIZADO</b> Situar en ON	
			4 ON				<b>NO UTILIZADO</b> Situar en ON	
				5 ON OFF			<b>EN JUEGO DE EXHIBICION</b> Créditos siempre Un crédito	
					6 ON		<b>NO UTILIZADO</b> Situar en ON	
						7 ON OFF	<b>BANCO DE PREMIOS</b> NO SI	
							8 ON OFF	<b>MONEDA</b> Pesetas Euros

### 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.

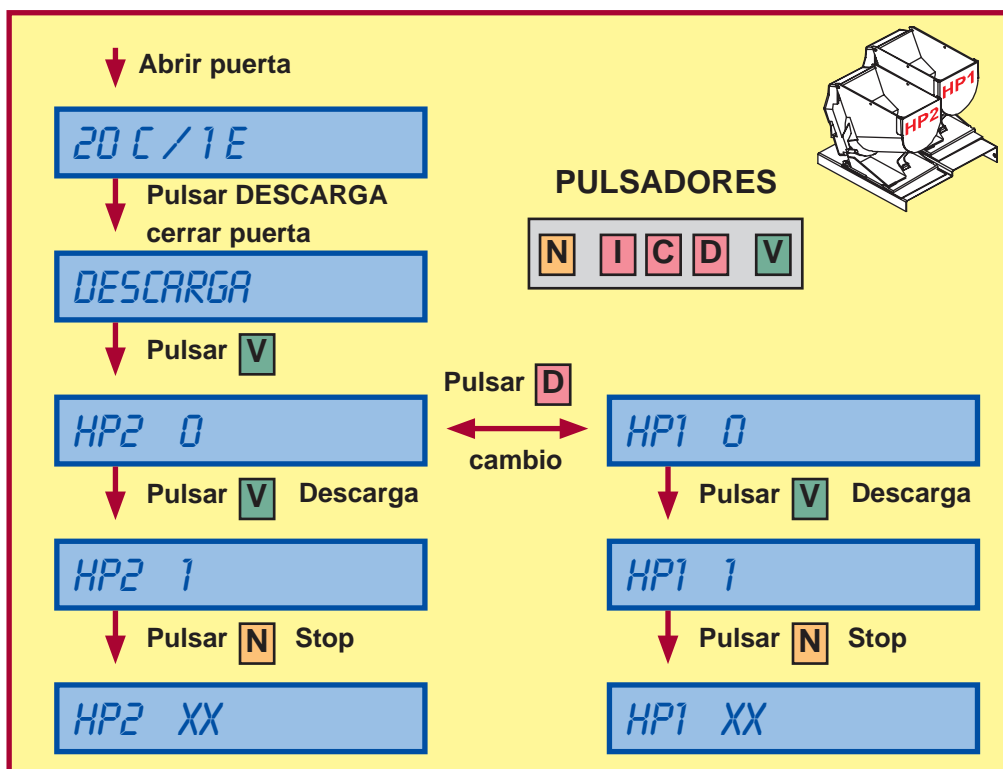


### 3.6 Descarga

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

Con el pulsador **D** se inicia la descarga, indicándose en el display VFD el número de monedas descargadas. Con el pulsador **V** se finaliza la descarga. Con el pulsador **N** se selecciona el descargador (HP1 o HP2).

Las monedas descargadas se contabilizan en los contadores C45 / C145 (HP1) y C65 / C165 (HP2).





211221



### 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.

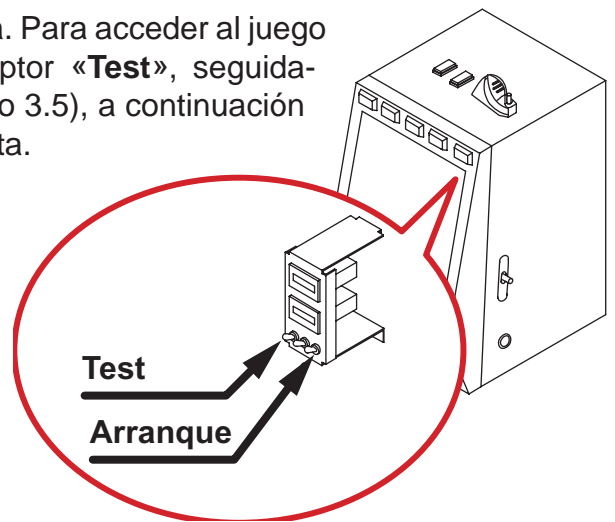
Los datos estadísticos del juego solo quedan **C** reflejados en los contadores parciales, los contadores totales permanecen intactos. (Ver apartado 5.2 Contadores electrónicos).

#### 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

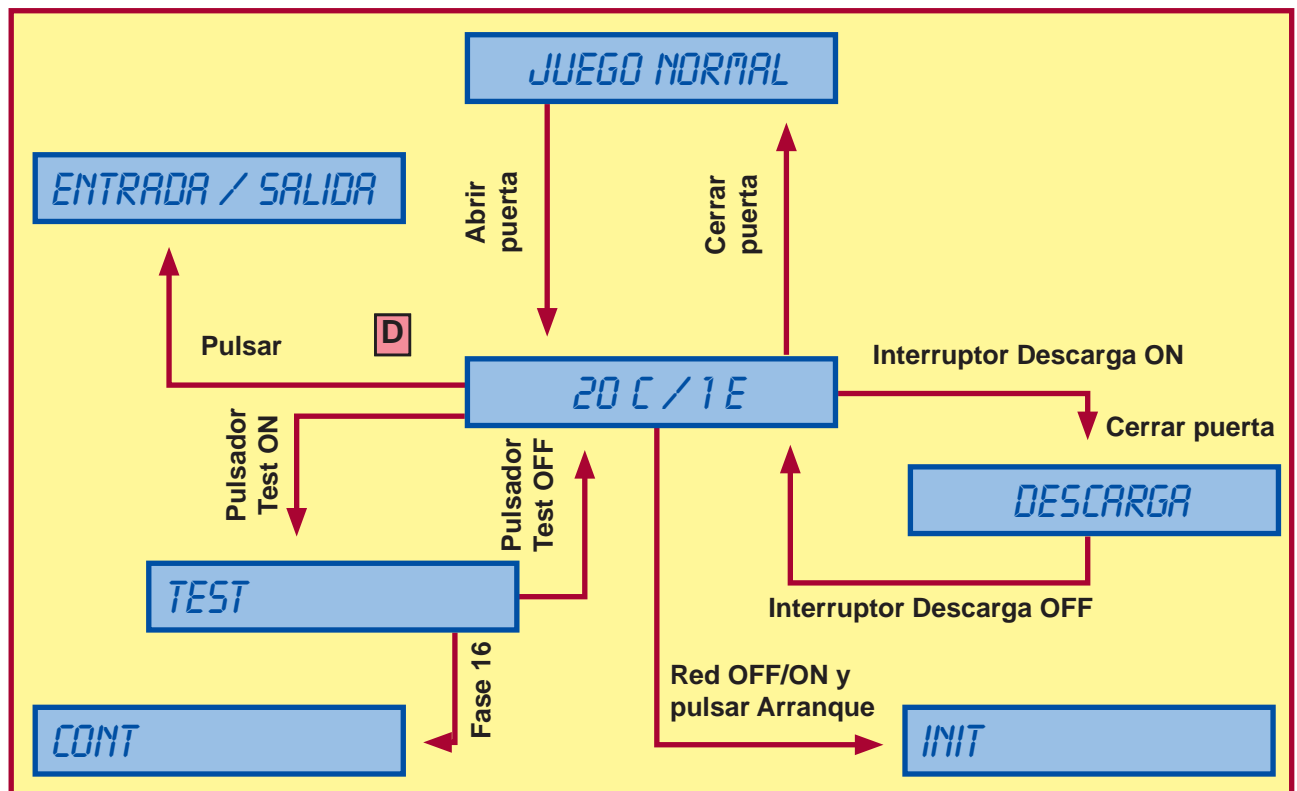
Permite jugar sin monedas. Para acceder al free-play, abrir la puerta y activar el interruptor «Test», seguidamente provocar una **inicialización** (ver apartado 3.5) manteniendo accionado el pulsador, a continuación desactivar el interruptor «Test» y cerrar la puerta.



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



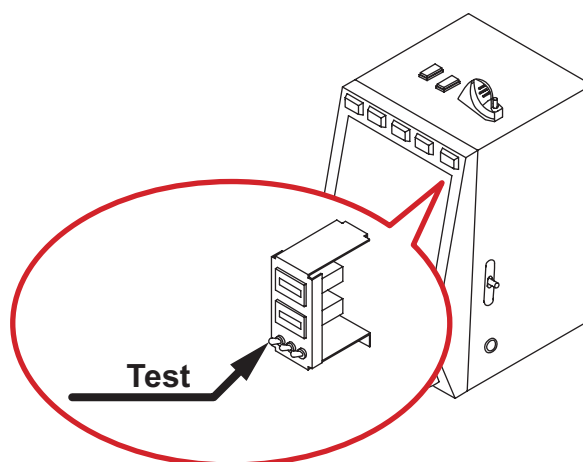
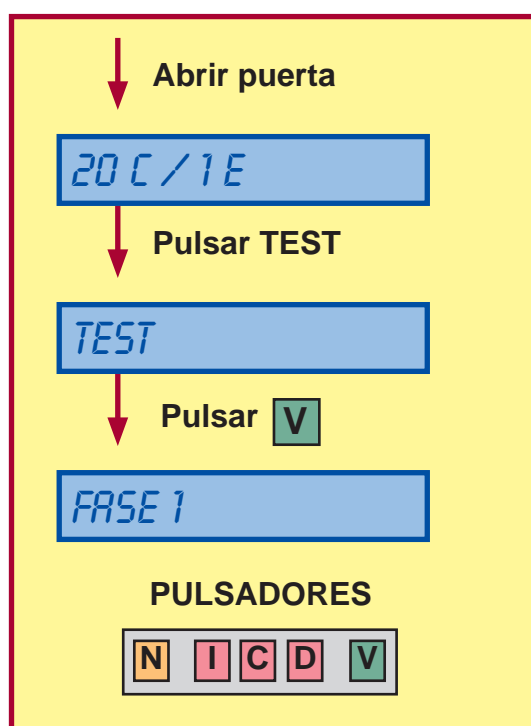
### 3.8 Diagrama de estados



## 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 «**20C / 1E**» (según configuración HP1/HP2). 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 para que éstos desaparezcan del display VFD.
- 3 Actuar sobre los pulsadores correspondientes para seleccionar la fase. (Ver apartado 4.3 Desarrollo del Test)



## 4.2 Como salir del modo de Test

Procedimiento :

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

MN



211221



4 Test



UNIDESA

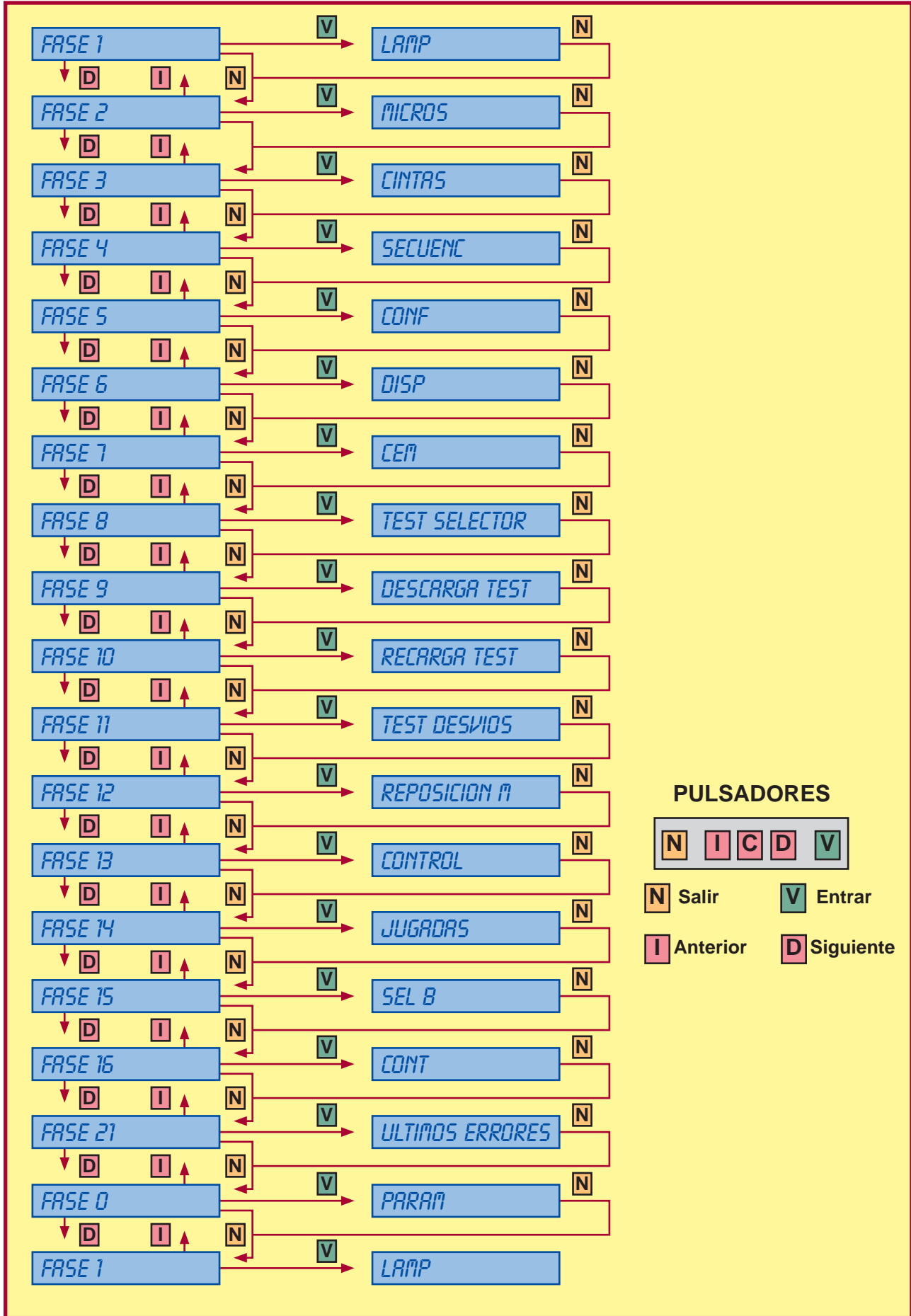
# 4.3 Desarrollo del Test



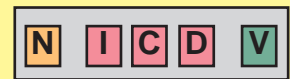
211221



## 4 Test

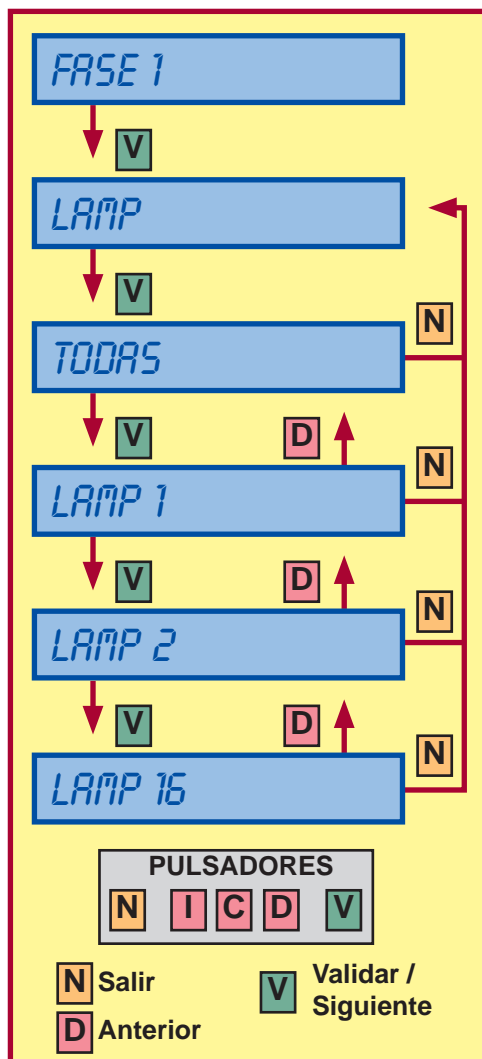


### PULSADORES



- N** Salir      **V** Entrar
- I** Anterior      **D** Siguiente

# Fase 1 LAMP (LAMPARAS)



Comprobación de las lámparas de los indicadores luminosos.

En la pantalla se indica el número o descripción que corresponde a cada una de las distintas lámparas, que se secuencian mediante el pulsador .

Con el pulsador se retrocede en la secuencia.

Relación de lámparas



MN



211221

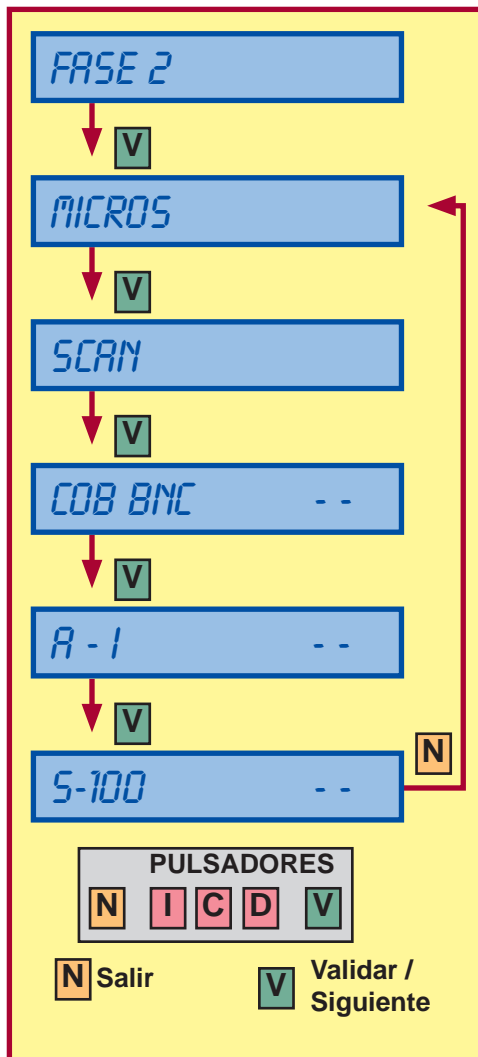


4 Test

CIRSA manufacturing UNIDESA



## Fase 2 MICROS



Comprobación de los microinterruptores.

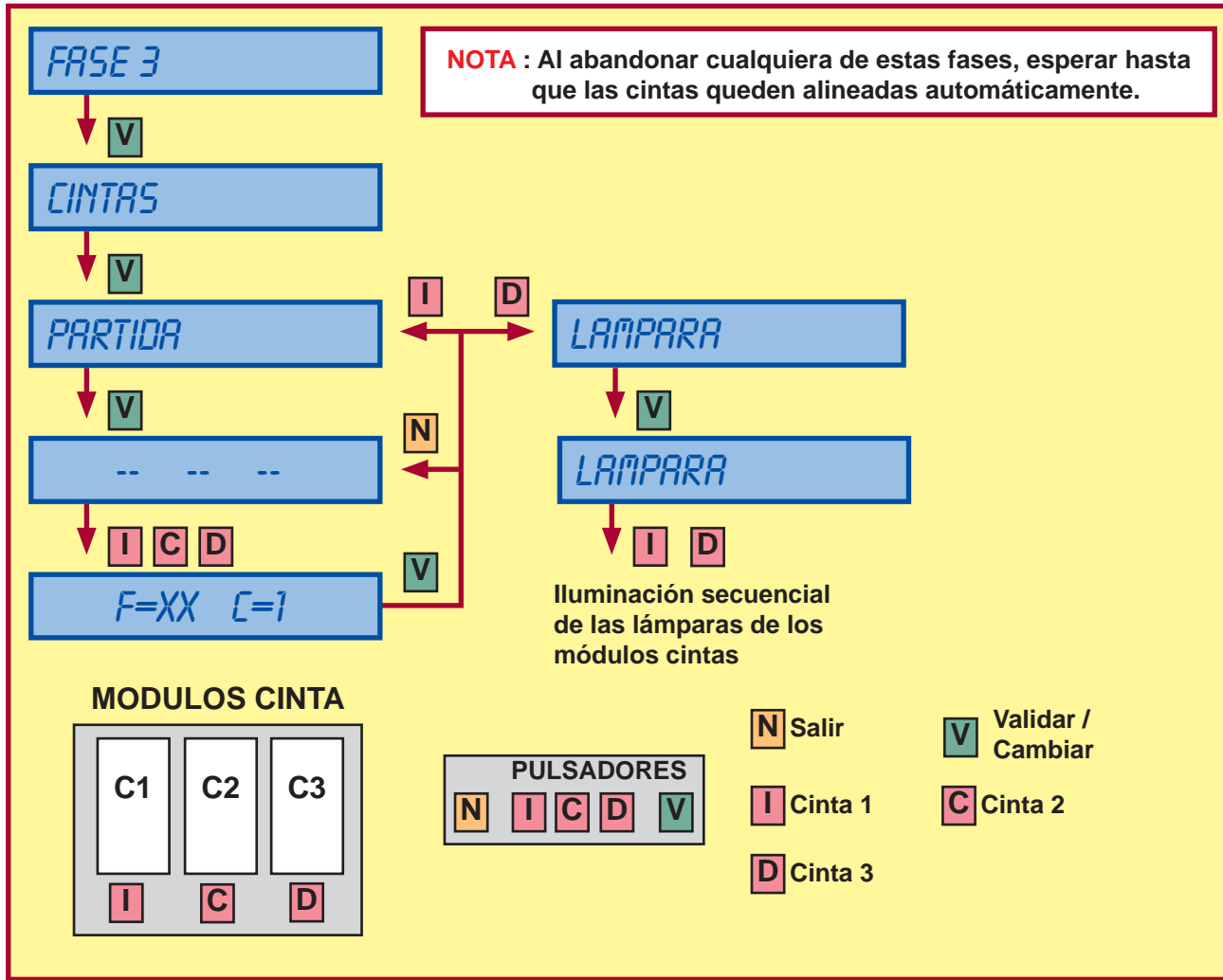
Mediante el pulsador se secuencian los distintos microinterruptores, en el display se indica el nombre y el estado (- - / ON) en que se encuentran.

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

### Relación de microinterruptores

Micro	Descripción
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	Pulsador Descarga
S - 25	Micro salida descargador HP1
S - 100	Micro salida descargador HP2

# Fase 3 CINTAS

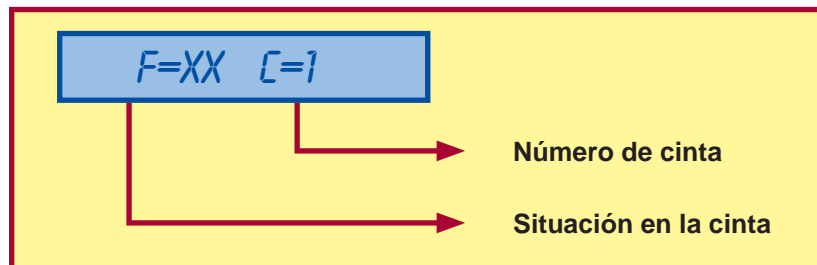
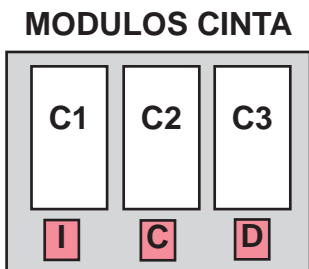


Verificación del funcionamiento de los módulos de cintas

**PARTIDA** Con el pulsador **I**, se efectúan sucesivas partidas de alineamiento con paro en tres figuras iguales.

**D**

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

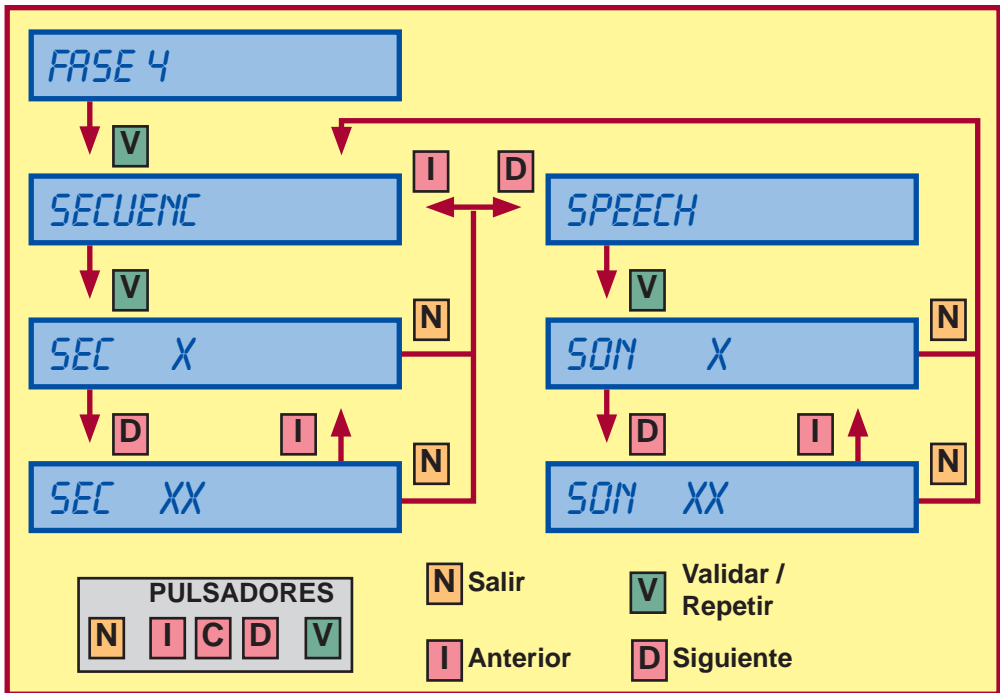


**LAMPARAS** Con los pulsadores **I** / **C** / **D** se iluminan secuencialmente las lámparas de cada módulo de cinta.





### Fase 4 SECUENC (SONIDO)



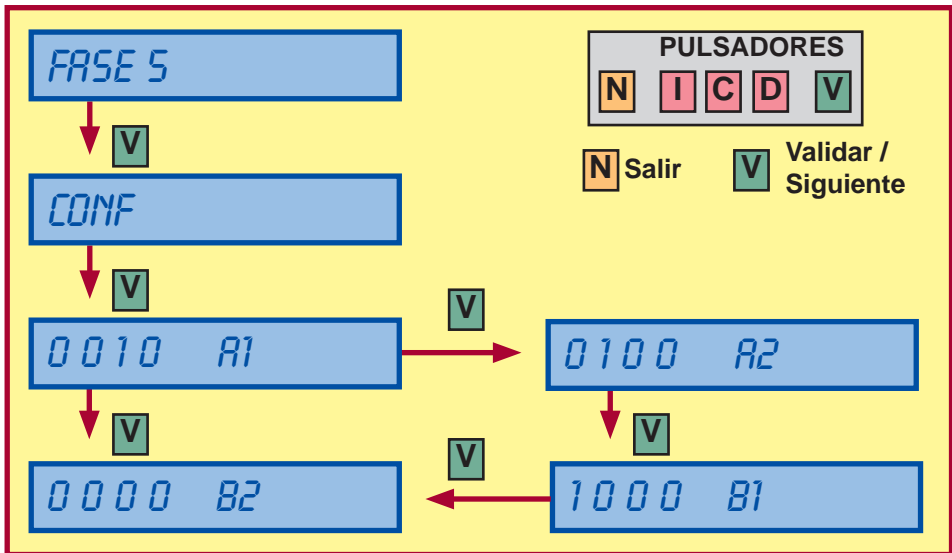
Mediante los pulsadores correspondientes, pueden escucharse los efectos y músicas que la máquina efectua en diferentes momentos.

Con el pulsador se avanza el efecto o música.

Con el pulsador se retrocede el efecto o música.

Con el pulsador se repite el efecto o música.

### Fase 5 CONFIGURACION



Comprobación de los microinterruptores.

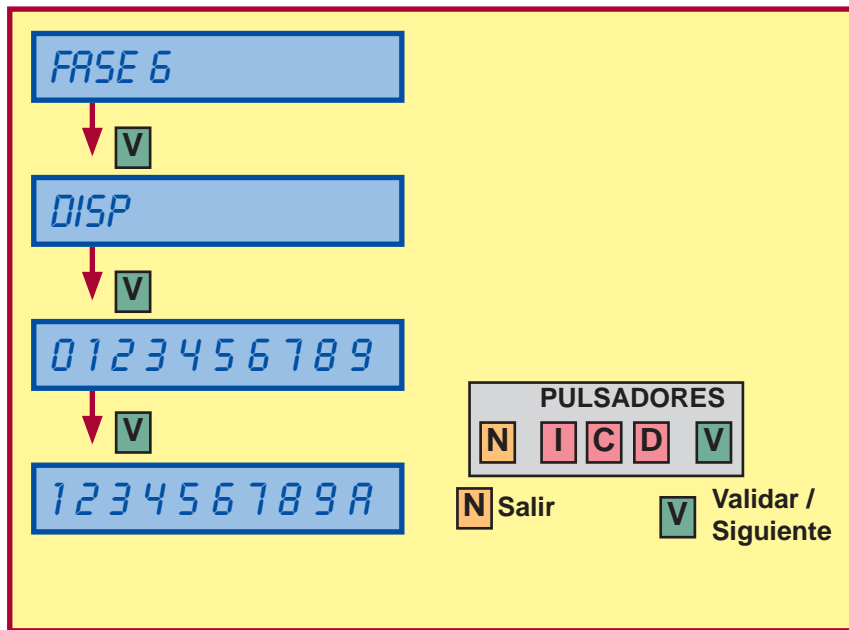
Mediante el pulsador se secuencian los dos grupos de microinterruptores (A y B), en el display VFD, indicando su estado, según la equivalencia :

(0) = ON

(1) = OFF

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 origina

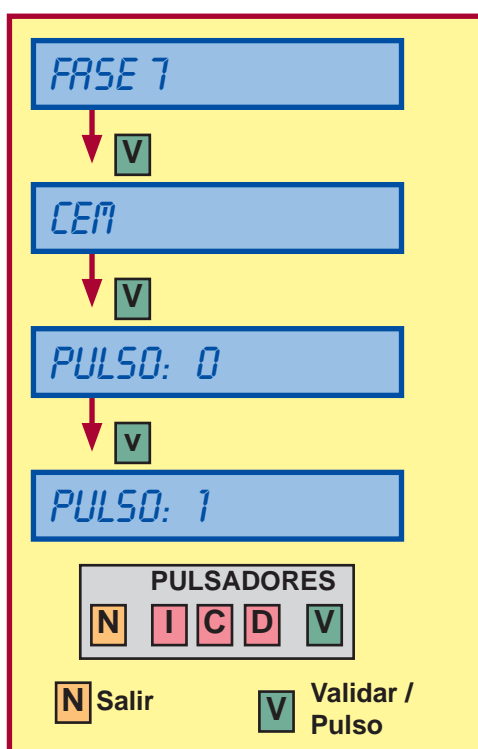
## Fase 6 DISP (VISORES)



Comprobación de 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 ELECTROMECHANICOS)



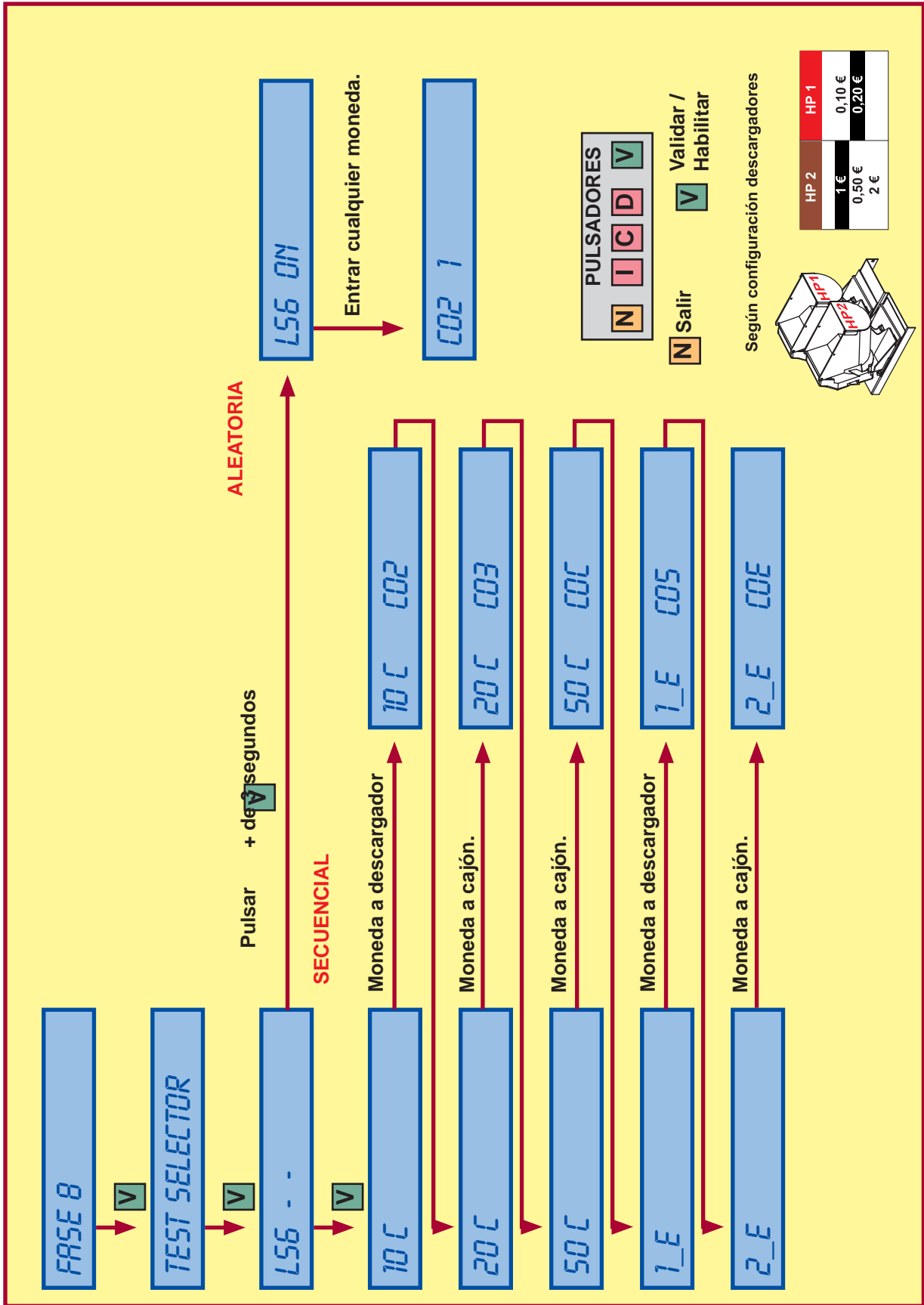
Comprobación de los contadores electromecánicos.

Para realizar esta fase abrir la puerta, en caso contrario no se puede acceder a esta fase.

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



Fase 8 TEST DE 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.

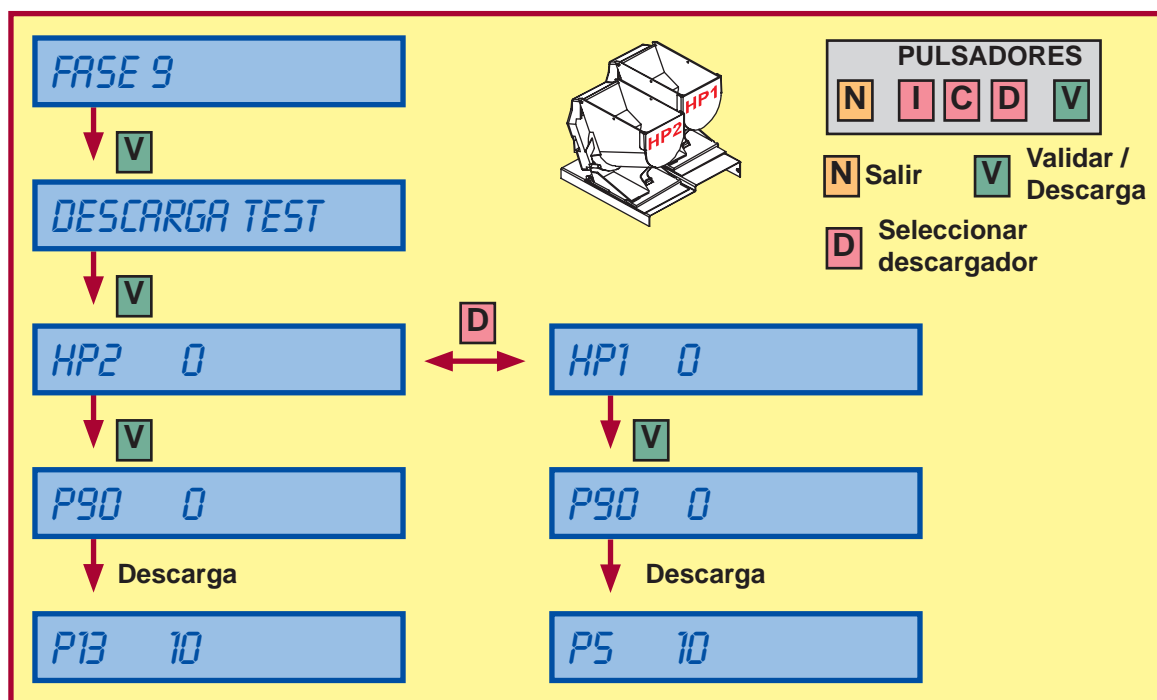
Al pulsar , aparece en el display VFD el tipo de moneda que hay que introducir. Si no se introduce la moneda indicada, ésta se devuelve y se produce un efecto sonoro de error.

Mensaje	Tipo de moneda	Destino	Acción
10 C	Entrar moneda de 0,10 €	Descargador	Ninguna
20 C	Entrar moneda de 0,20 €	Cajón	Ninguna
50 C	Entrar moneda de 0,50 €	Cajón	Ninguna
1_E	Entrar moneda de 1 €	Descargador	Ninguna
2_E	Entrar moneda de 2 €	Cajón	Ninguna

### Verificación aleatoria

Al pulsar 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



Para utilizar esta fase cerrar la puerta. Al pulsar 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.

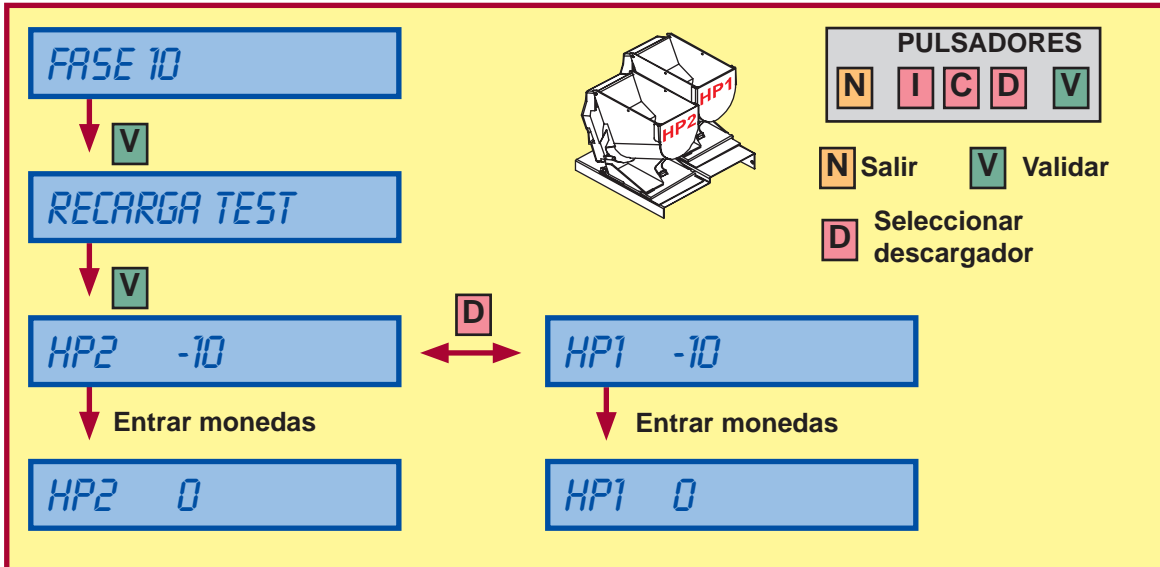
Para visualizar el número de monedas descargadas, en HP1, seleccionar HP2 y volver a HP1. Para visualizar HP2 seleccionar HP1 y volver a HP2.

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.





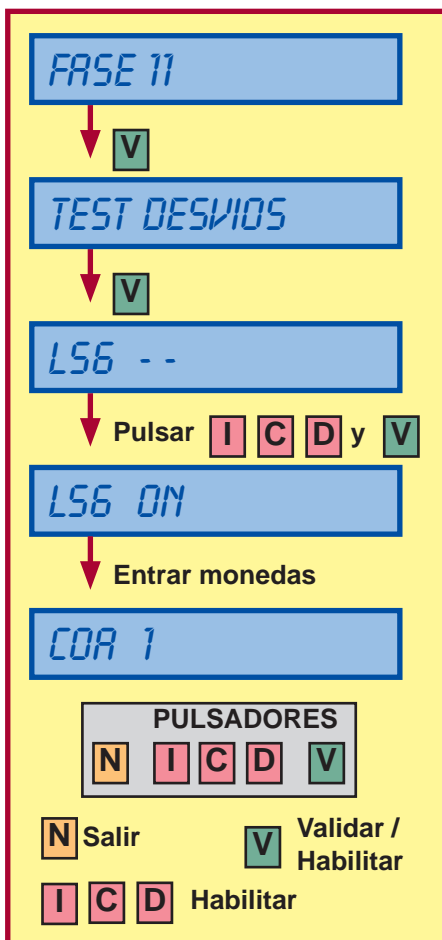
### Fase 10 RECARGA TEST



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.

### Fase 11 TEST DESVÍOS

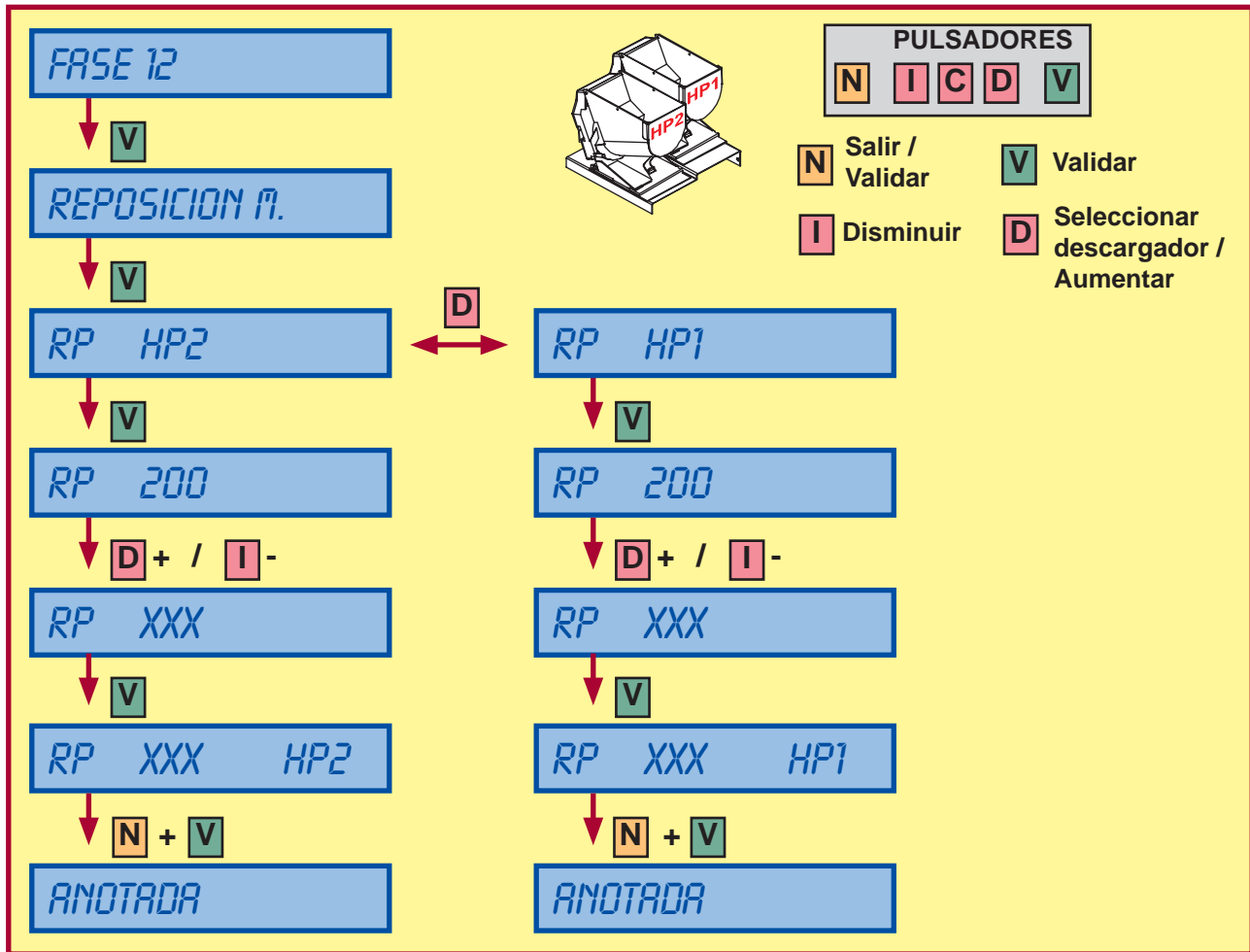


Permite comprobar la actuación del desviador y canales a cajón.

Para realizar esta fase cerrar la puerta.

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

## Fase 12 REPOSICION MANUAL



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 en intermitencia. 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

MN



211221

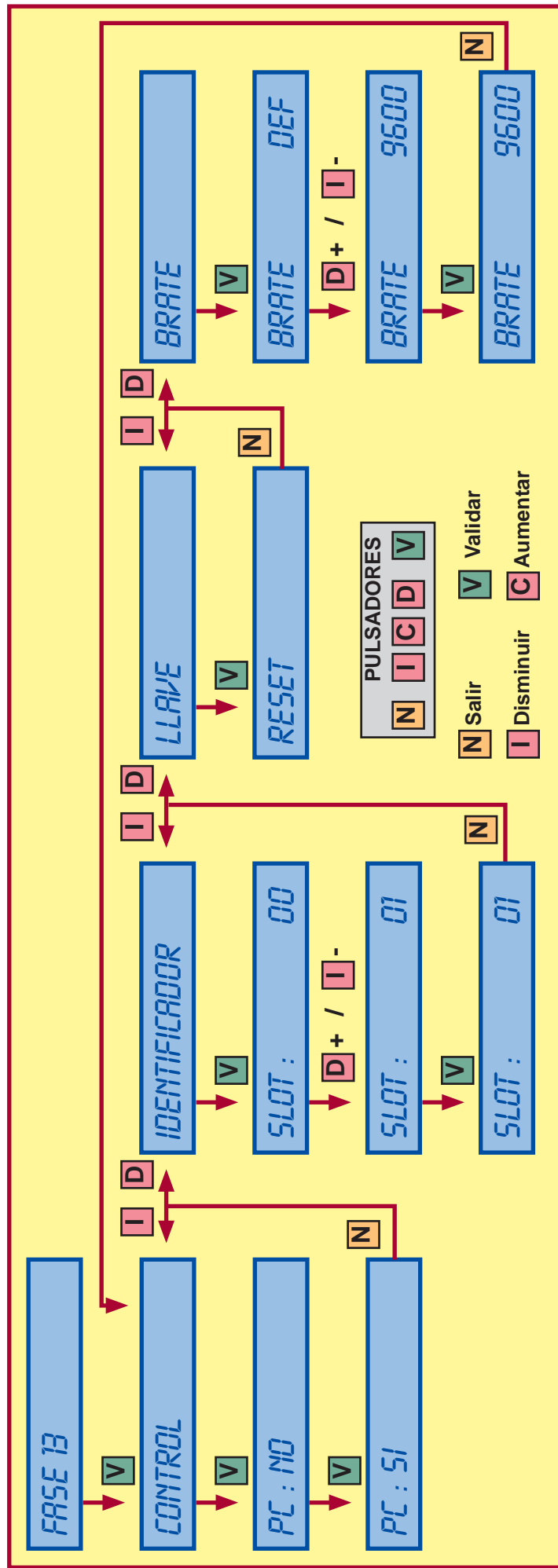


4 Test





Fase 13 CONTROL



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

**IDENTIFICADOR** Permite numerar le máquina para su identificación en un link.

Con el pulsador se aumenta.

Con el pulsador se disminuye.

Para validar pulsar después de elegir el número.

**LLAVE** Reset.

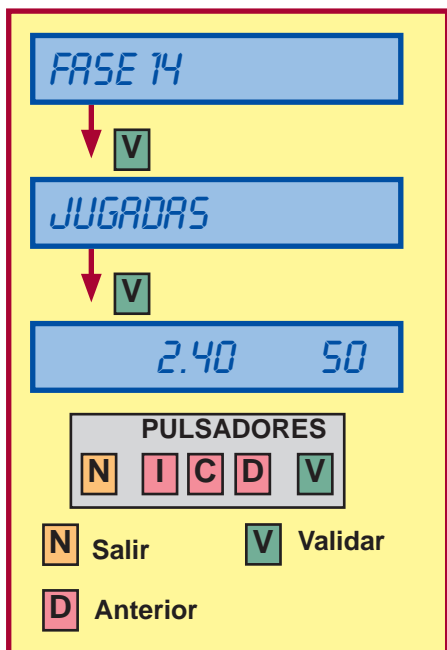
**BRATE** Permite elegir la velocidad de comunicación (entre 600 y 19.200 bauds). La velocidad por defecto es 1.200 bauds.

Con el pulsador se aumenta.

Con el pulsador se disminuye.

Para validar pulsar después de elegir la velocidad.

## Fase 14 ULTIMAS JUGADAS



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

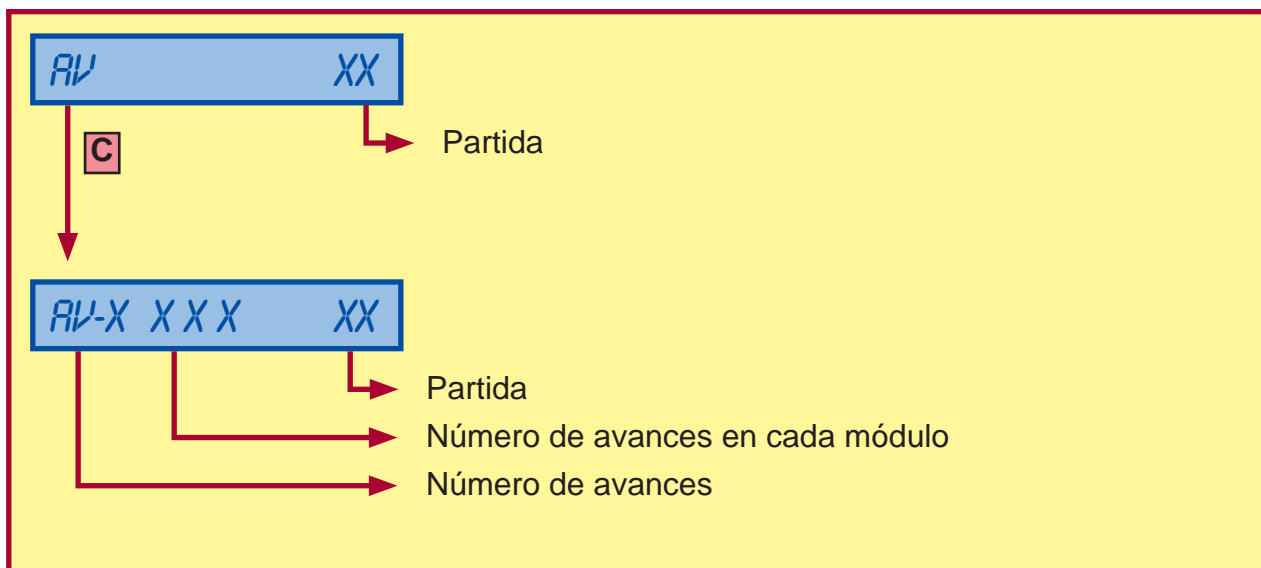
Con el pulsador **V** se secuencian las jugadas a partir de la -50, con el pulsador **D** se invierte la secuencia.

Las partidas con retenciones, éstas se indican iluminando la serigrafía **“Con luz retenga”**, los pulsadores **N**, **I** o **C** y los módulos correspondientes.

Las partidas de **juego de riesgo**, se indican iluminando la serigrafía **“Doble / Nada”**.

En el indicador **«Premios»** se visualiza el premio final conseguido.

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



MN



211221



4 Test

CIRSA  
manufacturing  
UNIDESA

29



### Fase 15 SEL B (LECTOR BILLETES)

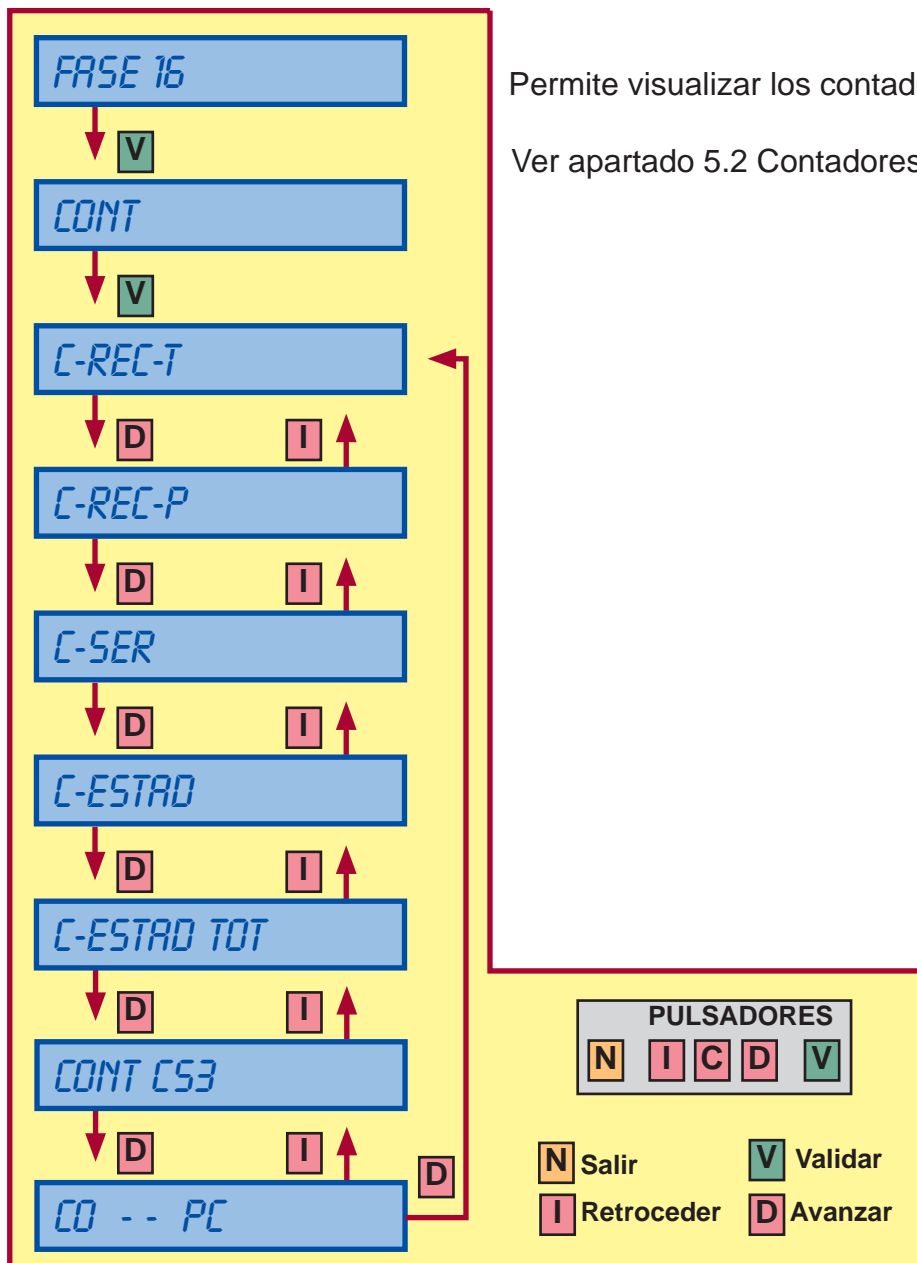


Permite comprobar el funcionamiento del lector de billetes.

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

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

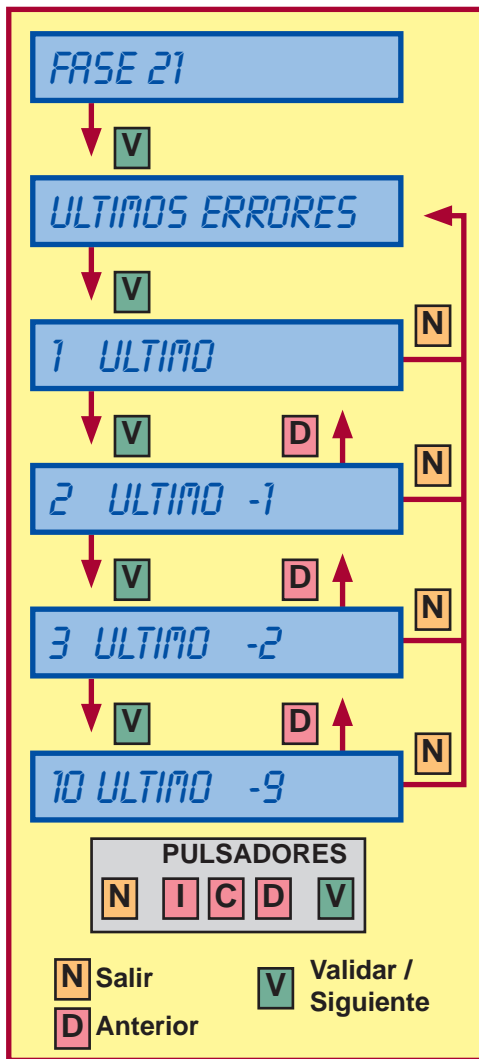
### Fase 16 CONT (CONTADORES)



Permite visualizar los contadores electrónicos internos.

Ver apartado 5.2 Contadores electrónicos.

## 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.

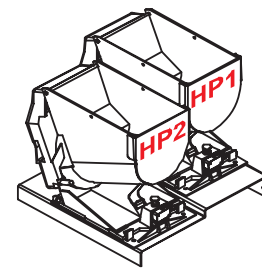
Con el pulsador **N** se secuencian los errores, con el pulsador **D** se invierte la secuencia.

Con el pulsador **V** se visualiza la fecha y hora en que se produce el error.

Para borrar los errores pulsar **N**, **D**, y **V**.

## Fase 0 PARAM (PARAMETROS)

Permite configurar el tipo de descargador y de lector de billetes



Parámetro	Descripción
HOPP 1	Moneda descargador HP 1
HOPP 2	Moneda descargador HP 2
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
IT SSP	Lector billetes IT serie

HP 2	HP 1
1 €	0,20 €
0,50 €	0,10 €
2 €	0,10_0,20 €
0,50_1 €	
1_2 €	





# 4 Test

PARAMETROS

HOPP 1 = 20C

\*\* (1) -- 20C

Para elegir opción pulsar + de 5"

OP (2) -- 10C

Para elegir opción pulsar + de 5"

OP (3) -- 10C\_20C

Para elegir opción pulsar + de 5"

HOPP 2 = 1E

\*\* (1) - - 1E

Para elegir opción pulsar + de 5"

OP (2) -- 50C

Para elegir opción pulsar + de 5"

OP (3) -- 2E

Para elegir opción pulsar + de 5"

OP (4) -- 50C\_1E

Para elegir opción pulsar + de 5"

OP (5) -- 1E\_2E

Para elegir opción pulsar + de 5"

SELBIL = IT PAR

OP (1) - - JCM PAR

Para elegir opción pulsar + de 5"

OP(2) -- VAL PAR

Para elegir opción pulsar + de 5"

\*\* (3) - - IT PAR

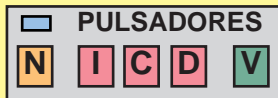
Para elegir opción pulsar + de 5"

OP(4) -- JCM SER

Para elegir opción pulsar + de 5"

OP(5) -- IT SSP

Para elegir opción pulsar + de 5"



N Salir

V Validar / Elegir

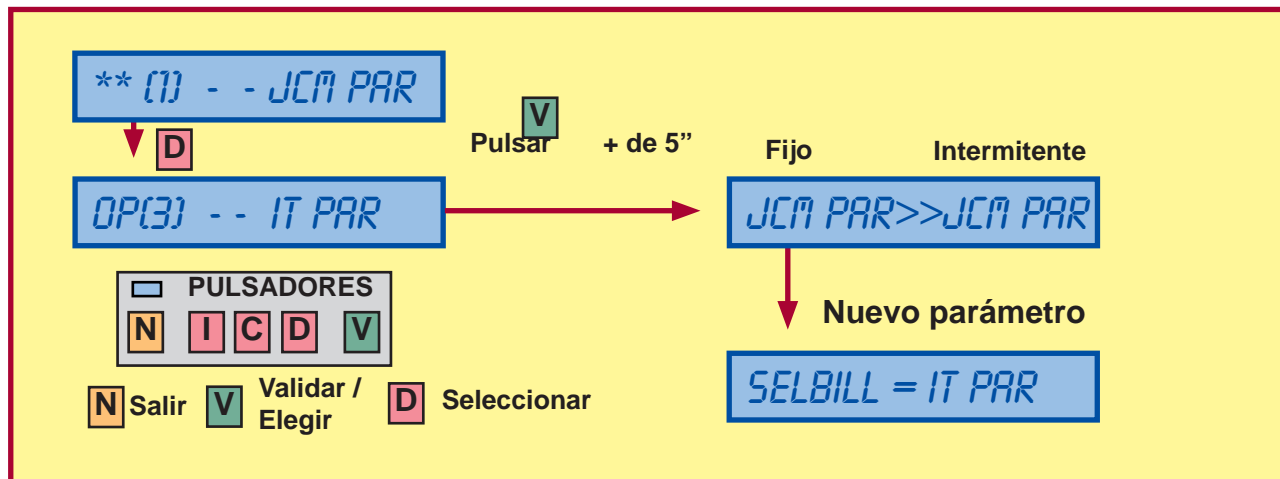
D Seleccionar



## Operación para modificar un parámetro

Una vez elegido el parámetro mediante el pulsador **V**, pulsar **D** durante más de 5 segundos, en la izquierda del 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 pulsador de «Arranque».



## 5.1 Contadores electromecánicos

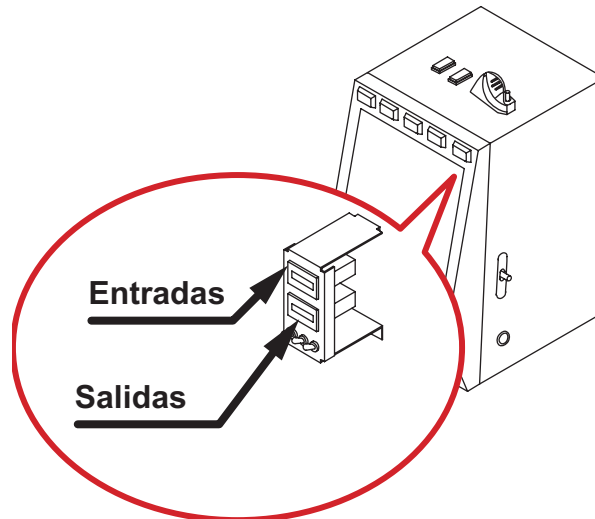
La máquina dispone de 2 contadores electromecánicos, accesibles al abrir la puerta y cuyos registros indican:

**ENTRADAS** ..... Total de monedas jugadas.

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

Los contadores están expresados en **unidades de 0,20 €**

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



211221



## 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.

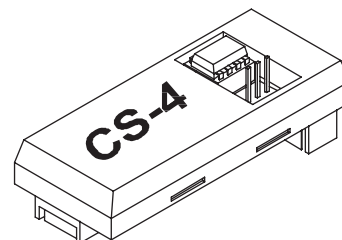
Existen dos bancos de datos para cada contador.

### 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.



**D**

### BANCO DE CONTADORES PARCIALES

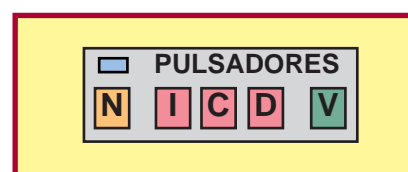
Registran el funcionamiento de la máquina, sea cual sea el modo de juego (real, automático o exhibición).

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, activando a la vez los tres pulsadores **N** , **I** y **V** .



MN



211721



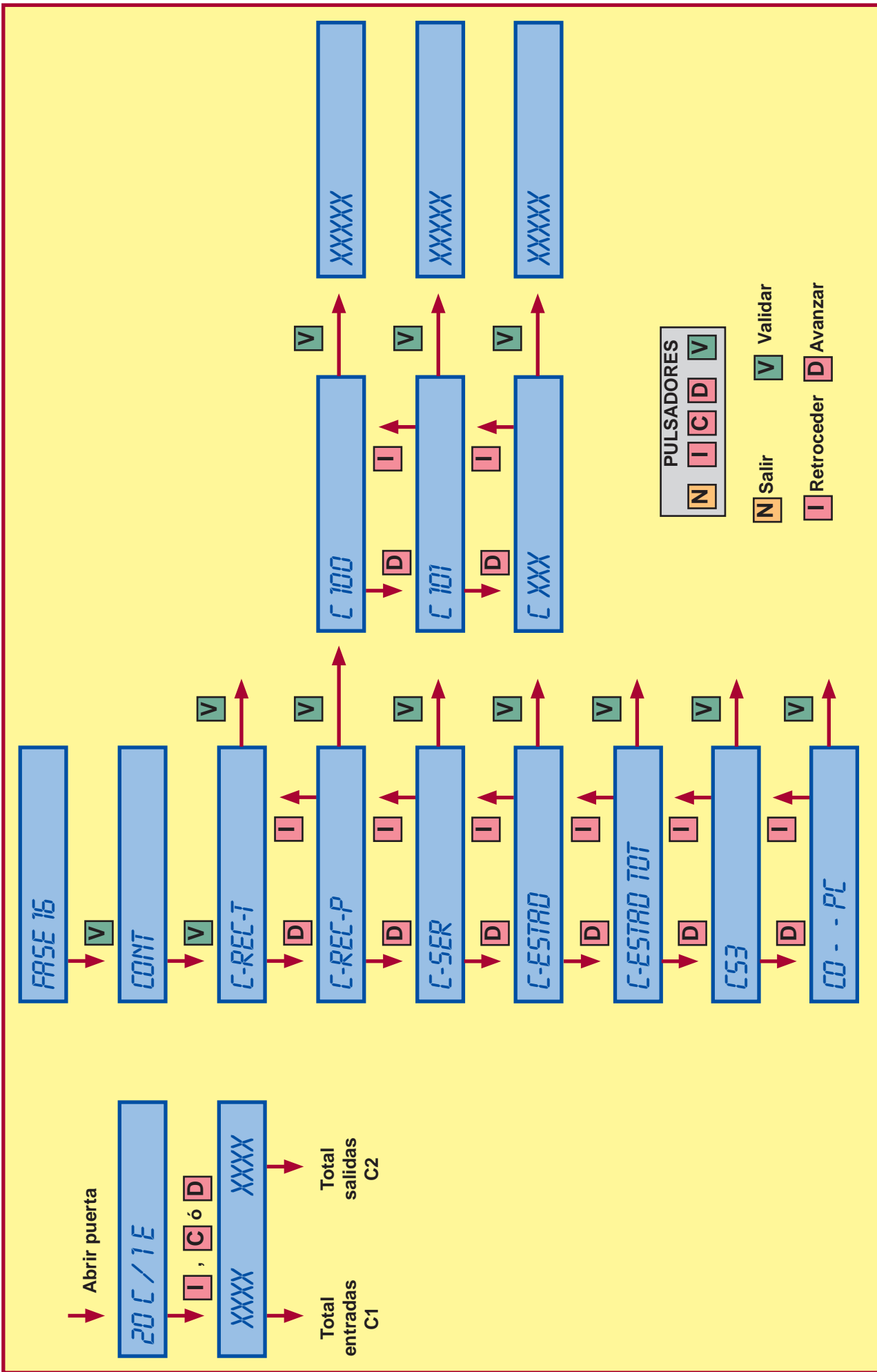
5 Contadores

CIRSA  
manufacturing  
UNIDESA



# 5 Contadores

## VISUALIZACION CONTADORES



## CONTADORES DE RECAUDACION

TOTAL	CONTADORES DE RECAUDACION	PARCIAL
<b>C1</b>	Totalizador de jugadas (fracciones de 0,20 €)	<b>C101</b>
<b>C2</b>	Totalizador de premios (fracciones de 0,20 €)	<b>C102</b>
<b>C8</b>	Totalizador de créditos cancelados (fracciones de 0,20 €)	<b>C108</b>
<b>CN1</b>	Créditos entrados en modo PLAY 10 (fracciones de 0,20 €)	<b>CN101</b>
<b>CN2</b>	Créditos salidos en modo PLAY 10 (fracciones de 0,20 €)	<b>CN102</b>
<b>C20</b>	Monedas entradas de 0,10 €	<b>C120</b>
<b>C21</b>	Monedas entradas de 0,20 €	<b>C121</b>
<b>C22</b>	Monedas entradas de 0,50 €	<b>C122</b>
<b>C23</b>	Monedas entradas de 1 €	<b>C123</b>
<b>C24</b>	Monedas entradas de 2 €	<b>C124</b>
<b>C26</b>	Monedas salidas del descargador HP1	<b>C126</b>
<b>C28</b>	Monedas salidas del descargador HP2	<b>C128</b>
<b>C36</b>	Monedas del descargador HP1 pagadas por cambio	<b>C136</b>
<b>C38</b>	Monedas del descargador HP2 pagadas por cambio	<b>C138</b>
<b>C40</b>	Monedas enviadas en juego (descargador HP1)	<b>C140</b>
<b>C41</b>	Monedas enviadas por recarga en test (descargador HP1)	<b>C141</b>
<b>C42</b>	Saldo de monedas por recaudación (carga-descarga) (HP1)	<b>C142</b>
<b>C43</b>	Monedas enviadas por reposición manual (descargador HP1)	<b>C143</b>
<b>C44</b>	Monedas salidas en juego (descargador HP1)	<b>C144</b>
<b>C45</b>	Monedas descargadas por interruptor (descargador HP1)	<b>C145</b>
<b>C46</b>	Monedas salidas por error (descargador HP1)	<b>C146</b>
<b>C47</b>	Monedas teóricas descargador (descargador HP1)	<b>C147</b>
<b>C48</b>	Monedas salidas por descarga de test (descargador HP1)	<b>C148</b>
<b>C60</b>	Monedas enviadas en juego (descargador HP2)	<b>C160</b>
<b>C61</b>	Monedas enviadas por recarga en test (descargador HP2)	<b>C161</b>
<b>C62</b>	Saldo de monedas por recaudación (carga-descarga) (HP2)	<b>C162</b>
<b>C63</b>	Monedas enviadas por reposición manual (descargador HP2)	<b>C163</b>
<b>C64</b>	Monedas salidas en juego (descargador HP2)	<b>C164</b>
<b>C65</b>	Monedas descargadas por interruptor (descargador HP2)	<b>C165</b>
<b>C66</b>	Monedas salidas por error (descargador HP2)	<b>C166</b>
<b>C67</b>	Monedas teóricas descargador (descargador HP2)	<b>C167</b>
<b>C68</b>	Monedas salidas por descarga de test (descargador HP2)	<b>C168</b>
<b>C70</b>	Billetes de 5 € entrados en juego.	<b>C170</b>
<b>C71</b>	Billetes de 10 € entrados en juego.	<b>C171</b>
<b>C76</b>	Billetes de 5 € entrados en test.	<b>C176</b>
<b>C77</b>	Billetes de 10 € entrados en test.	<b>C177</b>
<b>C80</b>	Balance en el descargador HP1	<b>C180</b>
<b>C82</b>	Balance en el descargador HP2	<b>C182</b>

MN



211721



5 Contadores





TOTAL	CONTADORES DE RECAUDACION	PARCIAL
<b>C85</b>	Monedas de 0,10 € enviadas a cajón (test fase 8)	<b>C185</b>
<b>C86</b>	Monedas de 0,20 € enviadas a cajón (test fase 8)	<b>C186</b>
<b>C87</b>	Monedas de 0,50 € enviadas a cajón (test fase 8)	<b>C187</b>
<b>C88</b>	Monedas de 1 € enviadas a cajón (test fase 8)	<b>C188</b>
<b>C89</b>	Monedas de 2 € enviadas a cajón (test fase 8)	<b>C189</b>
<b>C96</b>	Billetes enviados a cajón no contabilizados	<b>C196</b>
<b>C97</b>	Billetes enviados a cajón con código cambiado (JCM)	<b>C197</b>
<b>C98</b>	Billetes rechazados antes de la validación	<b>C198</b>
<b>C99</b>	Billetes enviados a cajón con código desconocido (JCM)	<b>C199</b>

## CONTADORES DE SERVICIO

CODIGO	CONTADORES DE SERVICIO
<b>C200</b>	Modelo de máquina
<b>C201</b>	Versión de programa
<b>C202</b>	Código de versión
<b>C205</b>	Checksum memoria
<b>C206</b>	Porcentaje teórico
<b>C207</b>	Horas de funcionamiento
<b>C208</b>	Modo de juego
<b>C209</b>	Restars (total)
<b>C210</b>	Restars (manual)
<b>C211</b>	Pulsos a los contadores electromecánicos en test
<b>C218</b>	Estado de los microinterruptores
<b>C220</b>	Créditos disponibles para jugar

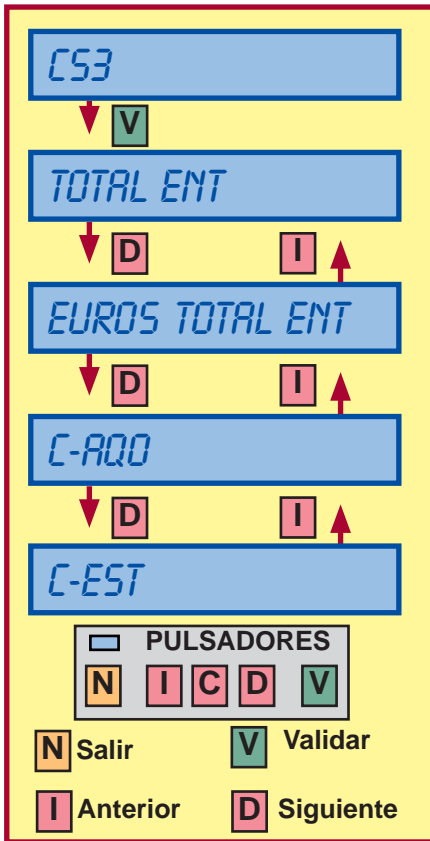
## CONTADORES ESTADISTICOS PARCIALES

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

## CONTADORES ESTADISTICOS TOTALES

CODIGO	CONTADORES ESTADISTICOS TOTALES
<b>C300</b>	Total créditos jugados
<b>C301</b>	Total pagado por premios
<b>C302</b>	Total partidas jugadas
<b>C303</b>	Total partidas a Apuesta 1
<b>C304</b>	Total partidas a Apuesta 2

## 5.3 Contadores de seguridad



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

Al accionar el pulsador **I** o **D** irán evolucionando de la misma manera los contadores parciales de créditos entrados y salidos desde el cambio al **Euro**, los contadores anuales (**Año**) o los contadores de establecimiento (**Est**).

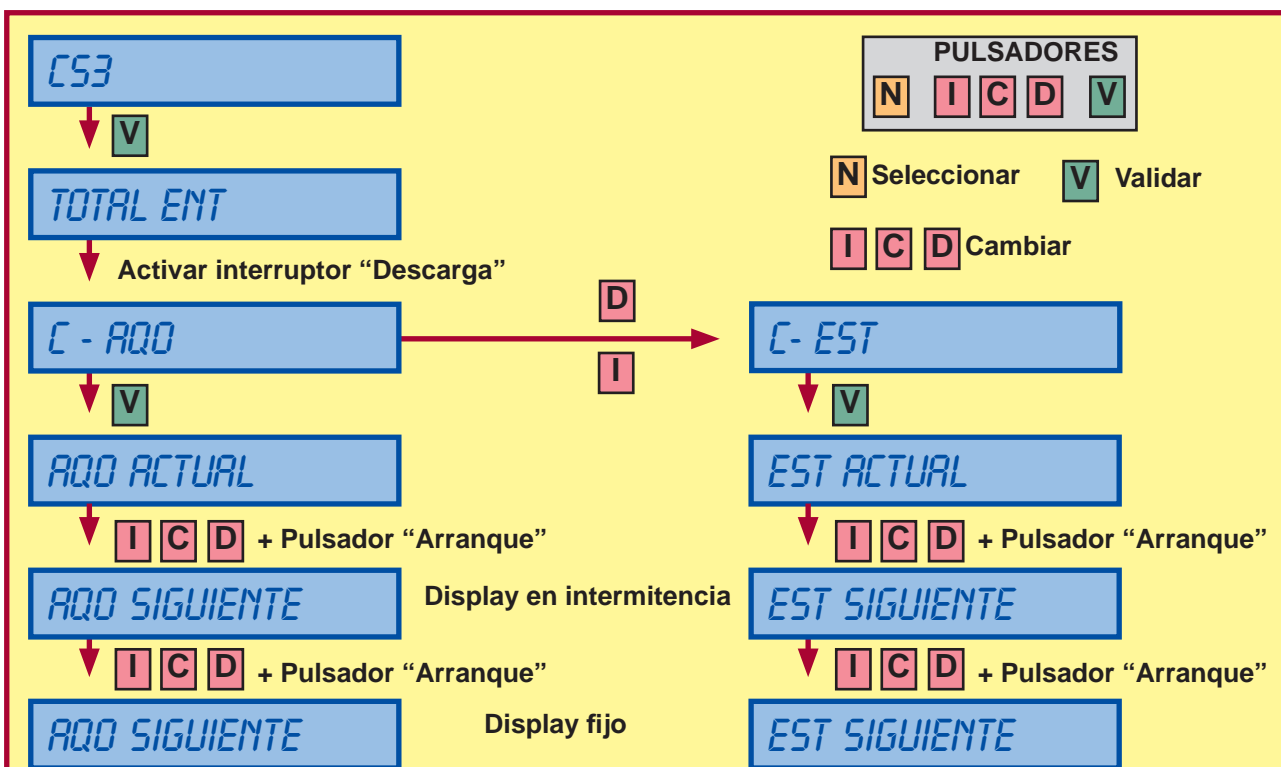
Estos contadores guardan un **histórico de 6 años y 6 establecimientos** respectivamente. Cuando se visualizan, aparecen en primer lugar los datos actuales y posteriormente los demás en forma descendente.

### OPERACION CAMBIO DE AÑO O ESTABLECIMIENTO

Entrar en el apartado **CS-3** y activar el interruptor “**Descarga**”. Mediante el pulsador **I** o **D**, 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** y **D** y el pulsador “**Arranque**”, aparece en el display VFD 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 el display VFD.

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





211221



### Avisos

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

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

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

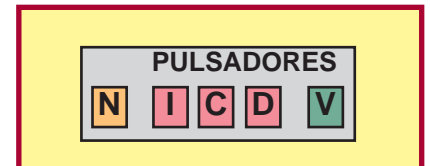
### Fuera de servicio de la máquina

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

El mensaje «**Avise al encargado**» aparece iluminado en intermitencia.

Se puede visualizar el código de fuera de servicio accionando cualquier pulsador , o . En el display 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 mientras se mantenga activado cualquier pulsador , o .

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



### Fuera de servicio de la carta control

La máquina queda bloqueada para jugar y entrar en Servicio.

El mensaje «**Avise al encargado**» aparece iluminado en intermitencia.

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

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

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

Utilizar la **Fase 21 Ultimos errores** del Test, para un mejor análisis de una posible avería

## 6.2 Lista de fuera de servicio

CODIGO / DESCRIPCION	RECUPERACION / SALIDA
<b>SAT 01</b> Segundo aviso por falta de monedas (descargador HP1)	Subsanar avería / Cargar monedas / Pulsar "Arranque"
<b>SAT 02</b> Micro salida monedas permanentemente activado (desc.HP1)	Subsanar avería / Pulsar "Arranque"
<b>SAT 03</b> Salida de monedas extras al final de un pago (desc.HP1) (estándar : 3er fallo de 1 moneda cada 50 pagos)	Subsanar avería / Pulsar "Arranque"
<b>SAT 05</b> Salida de monedas con el descargador parado (desc.HP1) (estándar : 3 monedas)	Subsanar avería / Pulsar "Arranque"
<b>RED 06</b> Pago pendiente recuperable por el descargador	Pulsar "Arranque" Desconectar / Conectar máquina
<b>RED 06C</b> Liquidación de créditos disponibles realizable por el descargador	Pulsar "Arranque" Desconectar / Conectar máquina
<b>RED 07</b> Pago pendiente no recuperable por el descargador	Pulsar "Arranque" Desconectar / Conectar máquina
<b>RED 10</b> Error de checksum de los contadores parciales	Pulsar "Arranque" / Desconectar / Conectar máquina
<b>RED 12</b> Fallo de RAM	Pulsar "Arranque" / Desconectar / Conectar máquina
<b>SAT 13</b> Fallo de EPROM	Pulsar "Arranque" / Desconectar / Conectar máquina
<b>SAT 15</b> Modificación en los microinterruptores de configuración	Restablecer configuración / Pulsar "Arranque"
<b>SAT 16</b> Modificación en los parámetros de configuración	Restablecer configuración / Pulsar "Arranque"
<b>RED 18</b> Primer aviso por falta de monedas (descargador HP1)	Pulsar "Arranque" Desconectar / Conectar máquina
<b>FALL 19</b> Pulsos de salida de moneda menores de 30 ms. (desc. HP1)	Pulsar "Arranque" Desconectar / Conectar máquina
<b>FALL 20</b> Irregularidad en el selector (antipesca)	Pulsar "Arranque"
<b>FALL 21</b> Primer aviso por falta de monedas (descargador HP2)	Introducir 20 monedas o Cargar monedas / Pulsar "Arranque"
<b>FALL 22</b> Tercer aviso por falta de monedas (descargador HP2)	Subsanar avería / Cargar monedas / Pulsar "Arranque"
<b>SAT 25</b> Salida de monedas con el descargador parado (desc.HP2) (estándar : 3 monedas)	Subsanar avería / Pulsar "Arranque"
<b>FALL 26</b> Micro salida monedas permanentemente activado (desc.HP2)	Subsanar avería / Pulsar "Arranque"

MN



211221



6 Fuera de servicio



MN



211221



# 6 Fuera de servicio

## CODIGO / DESCRIPCION

## RECUPERACION / SALIDA

<b>FALL 27</b> Salida de monedas extras al final de un pago (desc.HP2) (estándar : 3er fallo de 1 moneda cada 50 pagos)	Subsanar avería / Pulsar "Arranque"
<b>RED 30</b> Error de comunicación entre la carta cintas y la carta control	Desconectar / Conectar máquina
<b>RED 31</b> Error de resets en la carta cintas	Desconectar / Conectar máquina
<b>RED 32</b> Error de detección de sincronismo	Desconectar / Conectar máquina
<b>RED 33</b> Error de detección de figura	Desconectar / Conectar máquina
<b>RED 38</b> Segundo aviso por falta de monedas (descargador HP2)	Subsanar avería / Cargar monedas / Pulsar "Arranque" o Desconectar / Conectar máquina
<b>FALL 39</b> Pulsos de salida de moneda menores de 30 ms. (desc. HP2)	Pulsar "Arranque"
<b>SAT 40</b> Ausencia o fallo de acceso a los contadores totales (CS4)	Subsanar avería / Pulsar "Arranque"
<b>SAT 41</b> Ausencia o fallo de acceso a la E2PROM (IC10)	Subsanar avería / Pulsar "Arranque"
<b>SAT 42</b> Ausencia o fallo de acceso al reloj (IC11)	Subsanar avería / Pulsar "Arranque"
<b>SAT 43</b> Error de coherencia de datos en los contadores totales (CS4)	Cambiar CS4 Desconectar / Conectar máquina
<b>SAT 44</b> Error de coherencia de datos en la E2PROM (IC10)	Desconectar / Conectar máquina
<b>SAT 45</b> Error de coherencia de datos en el reloj (IC11)	Subsanar avería / Desconectar / Conectar máquina / Pulsar "Arranque"
<b>SAT 46</b> Fallo de escritura en los contadores totales (CS4)	Pulsar "Arranque" y Desconectar / Conectar máquina / Subsanar avería
<b>FALL 46</b> Lectura incorrecta de los contadores totales (CS4) (recuperación automática)	Pulsar "Arranque"
<b>SAT 47</b> Fallo de escritura en la E2PROM (IC10)	Pulsar "Arranque" y Desconectar / Conectar máquina / Subsanar avería
<b>FALL 47</b> Lectura incorrecta de la E2PROM (IC10) (recuperación automática)	Pulsar "Arranque"
<b>SAT 48</b> Contadores totales (CS4) incompatibles con versión de memoria	Cambiar CS4 o memoria / Desconectar / Conectar máquina



UNIDESAS

CODIGO / DESCRIPCION	RECUPERACION / SALIDA
<b>SAT 49</b> E2PROM (IC10) incompatible con versión de memoria	Cambiar E2PROM o memoria / Desconectar / Conectar máquina
<b>SAT 50</b> Contadores totales (CS4) incompatibles con versión de máquina	Cambiar CS4 / Desconectar / Conectar máquina
<b>SAT 51</b> Definición ilegal de contadores en E2PROM (IC10)	Desconectar / Conectar máquina
<b>RED 52</b> Datos erróneos en E2PROM (IC10)	Desconectar / Conectar máquina
<b>FALL 61</b> Apilador del lector de billetes lleno	Desconectar / Conectar máquina
<b>FALL 62</b> Entrada anormal de billetes en el lector	Desconectar / Conectar máquina
<b>FALL 68</b> 5 billetes rechazados consecutivamente	Aceptación de un billete
<b>SAT E2</b> Cambio de configuración en el tipo de moneda (Microint.B8)	Accionar los pulsadores indicados 
<b>SAT E3</b> Incompatibilidad entre la configuración de los descargadores y la configuración del juego de 10 céntimos (Juego de 10 céntimos inhibido y configuración HP1=20C y HP2=50C)	Configurar correctamente / Pulsar "Arranque"
<b>SAT E5</b> Sistema de parámetros en E2PROM (IC10) incompatible con versión de memoria	Accionar los pulsadores indicados 

MN



211221



6 Fuera de servicio

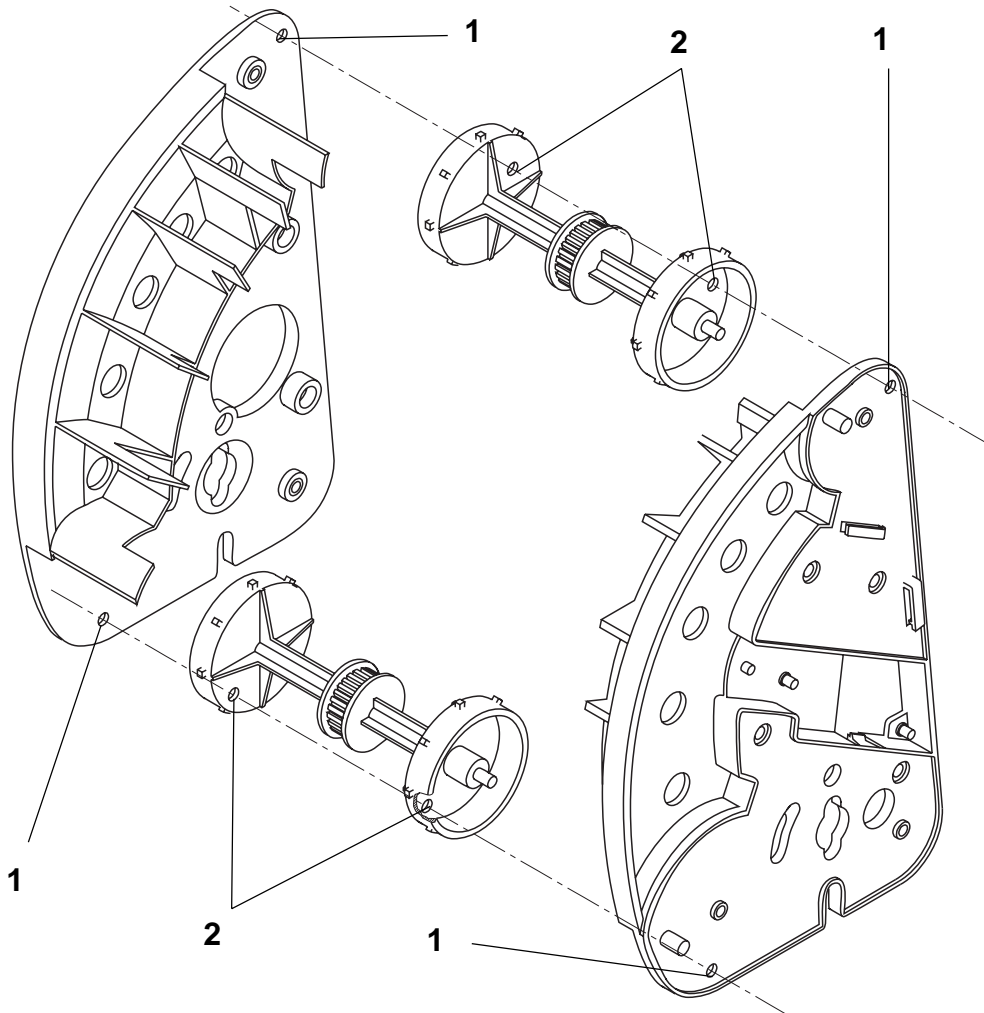

  
CIRSA  
manufacturing

UNIDESA

43

## 7.1 Módulo de 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).



211221



Se detallan a continuación los siguientes esquemas :

**Carta alimentación (26317)**

**Carta control (960606-5)**

**Carta bandeja (950303-2)**

**Carta juego adicional (2010228-1)**

**Carta cintas (980501-0)**

**Carta plan ganancias (2010227-2)**

**Carta lector billetes (940406-4)**

**Esquema de conexión**

**Diagrama de conexión**

**MN**



**211721**

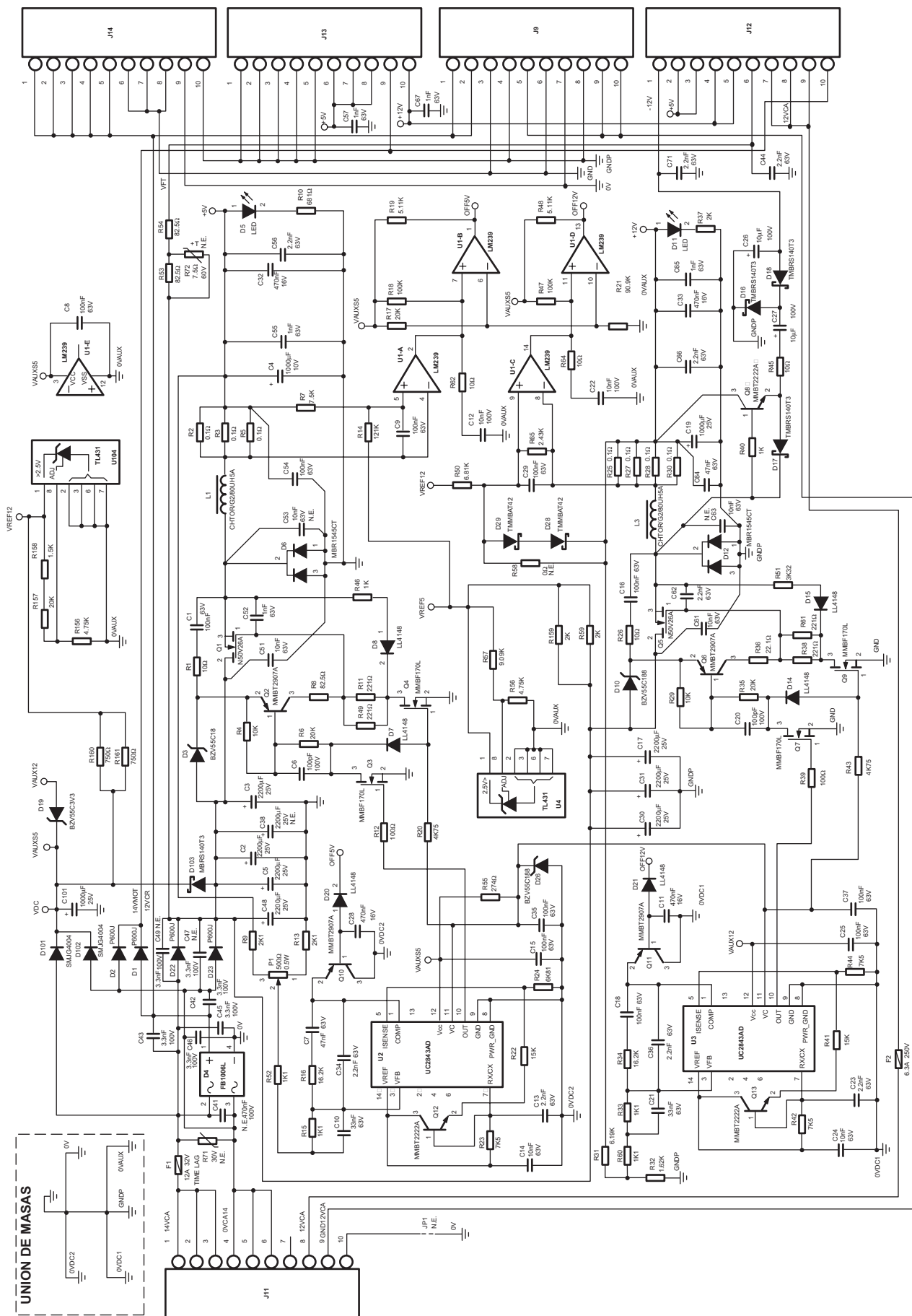


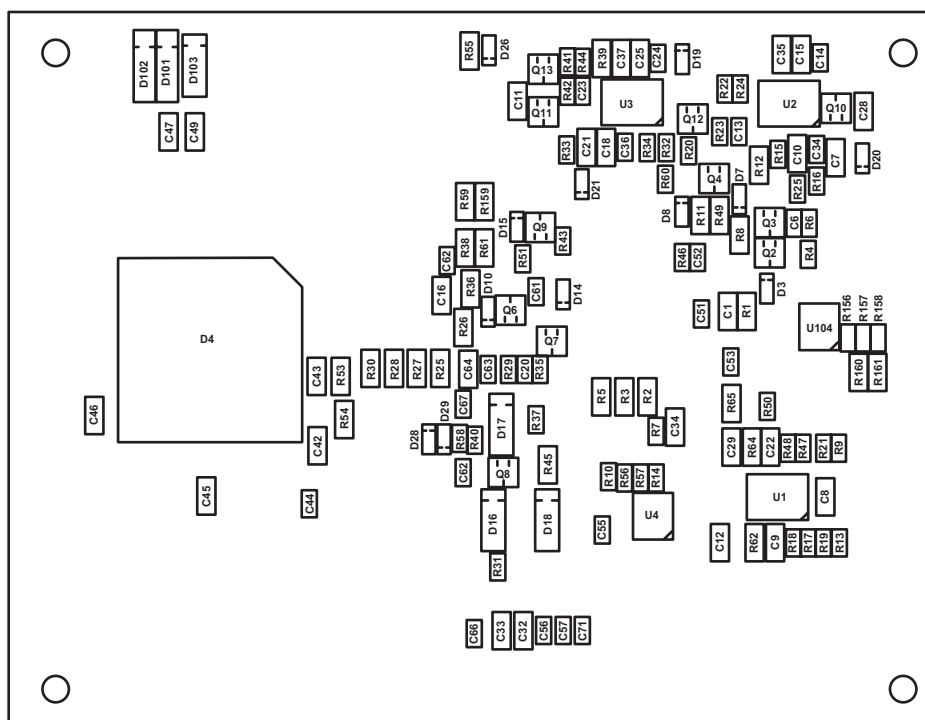
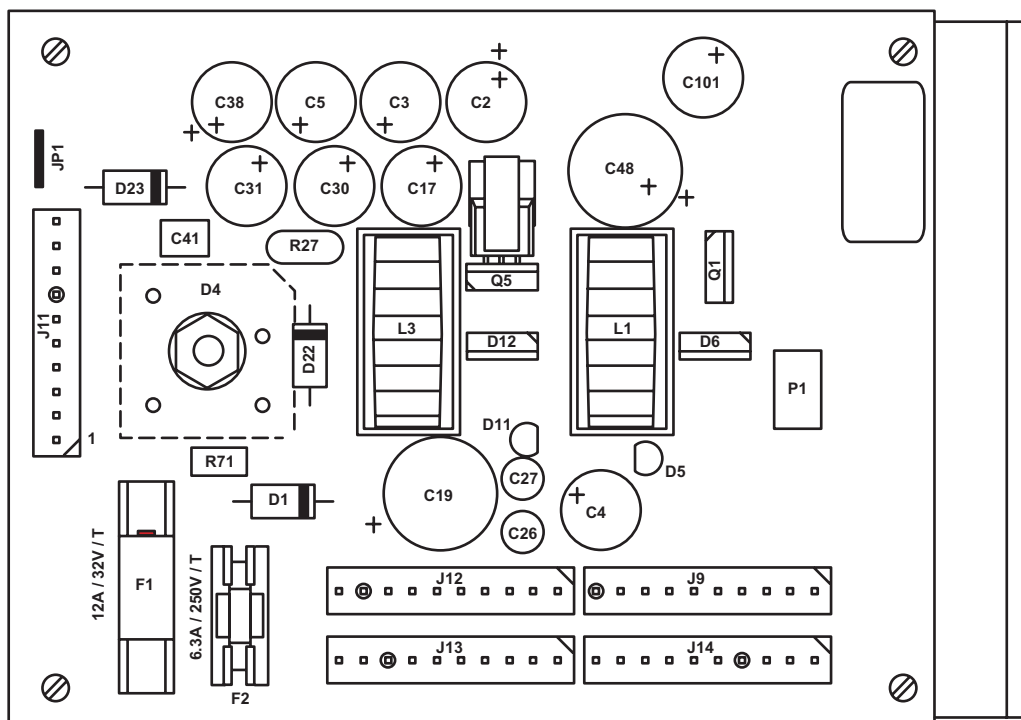
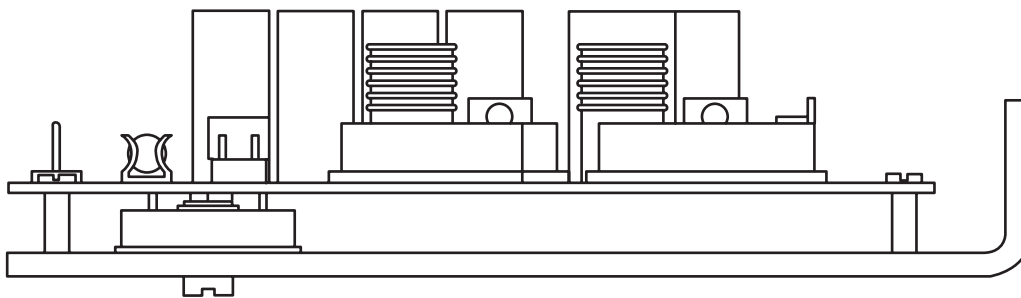
**8 Esquemas**

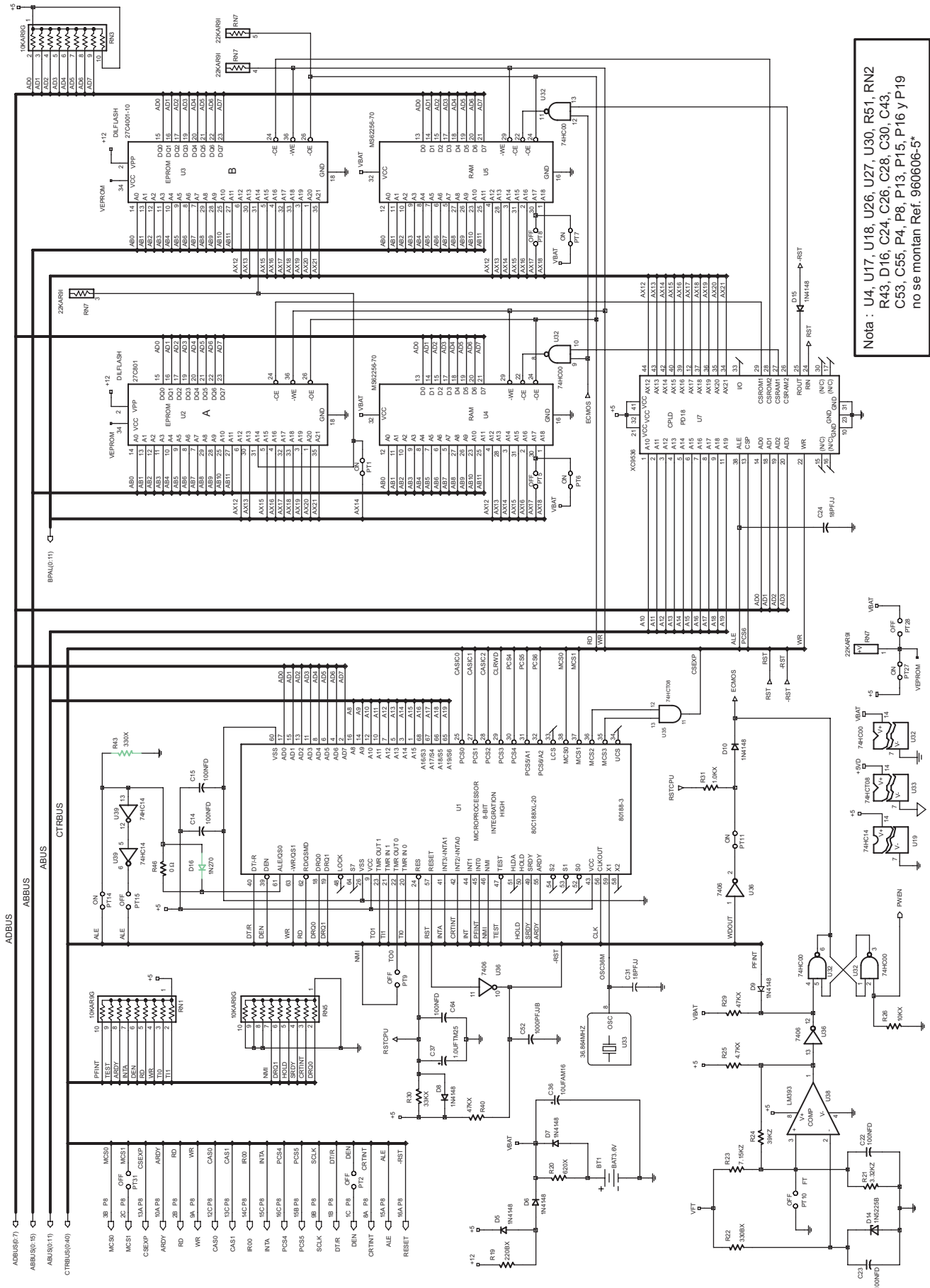


**UNIDESA**

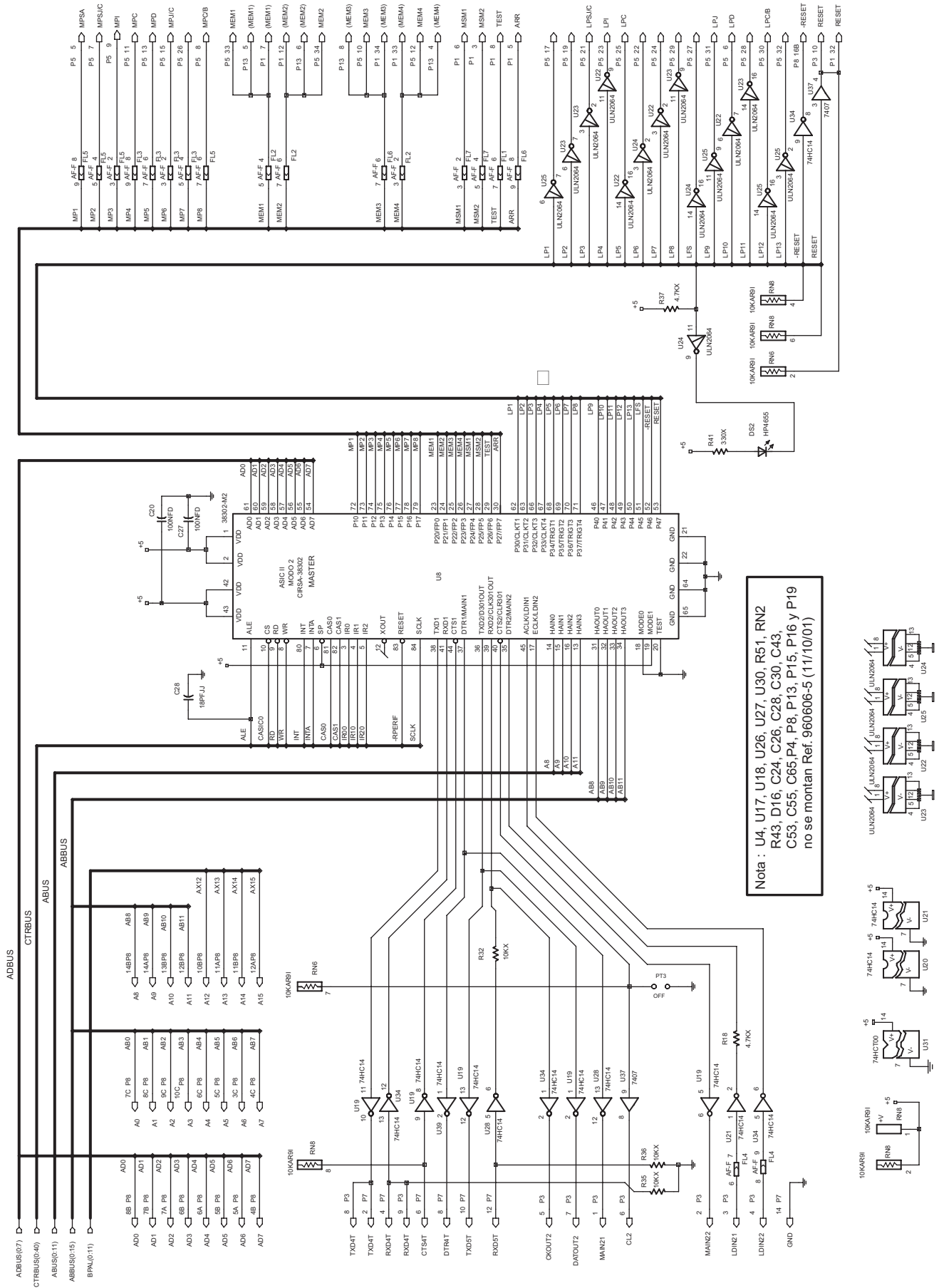
**45**



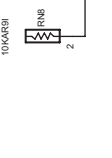
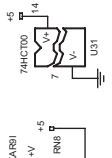
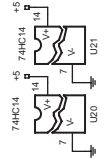
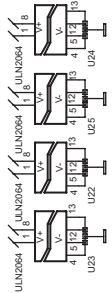


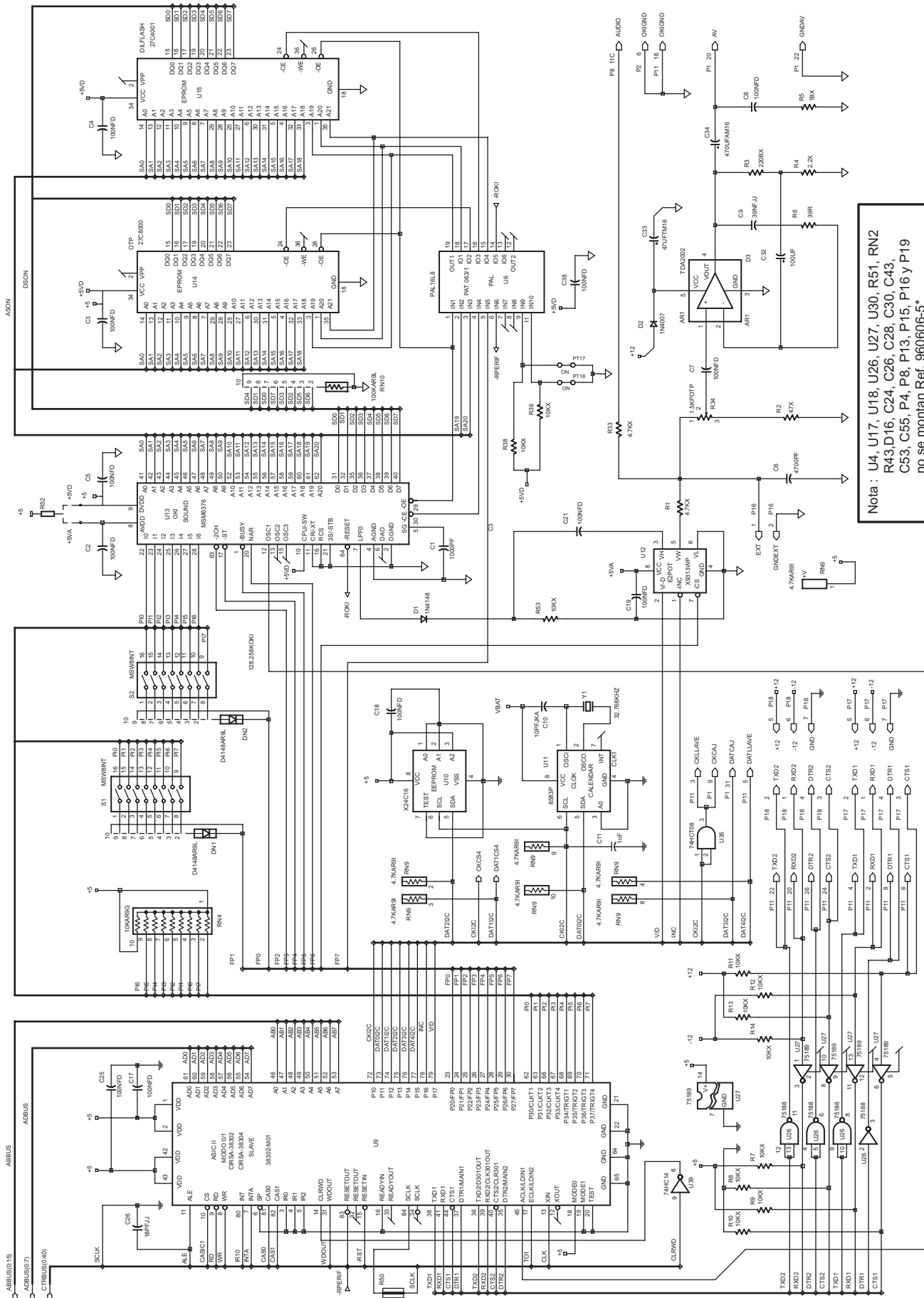


Nota : U4, U17, U18, U26, U27, U30, R51, RN2  
 R43, D16, C24, C26, C28, C30, C43,  
 C53, C55, P4, P8, P13, P15, P16 y P19  
 no se montan Ref. 960606-5\*

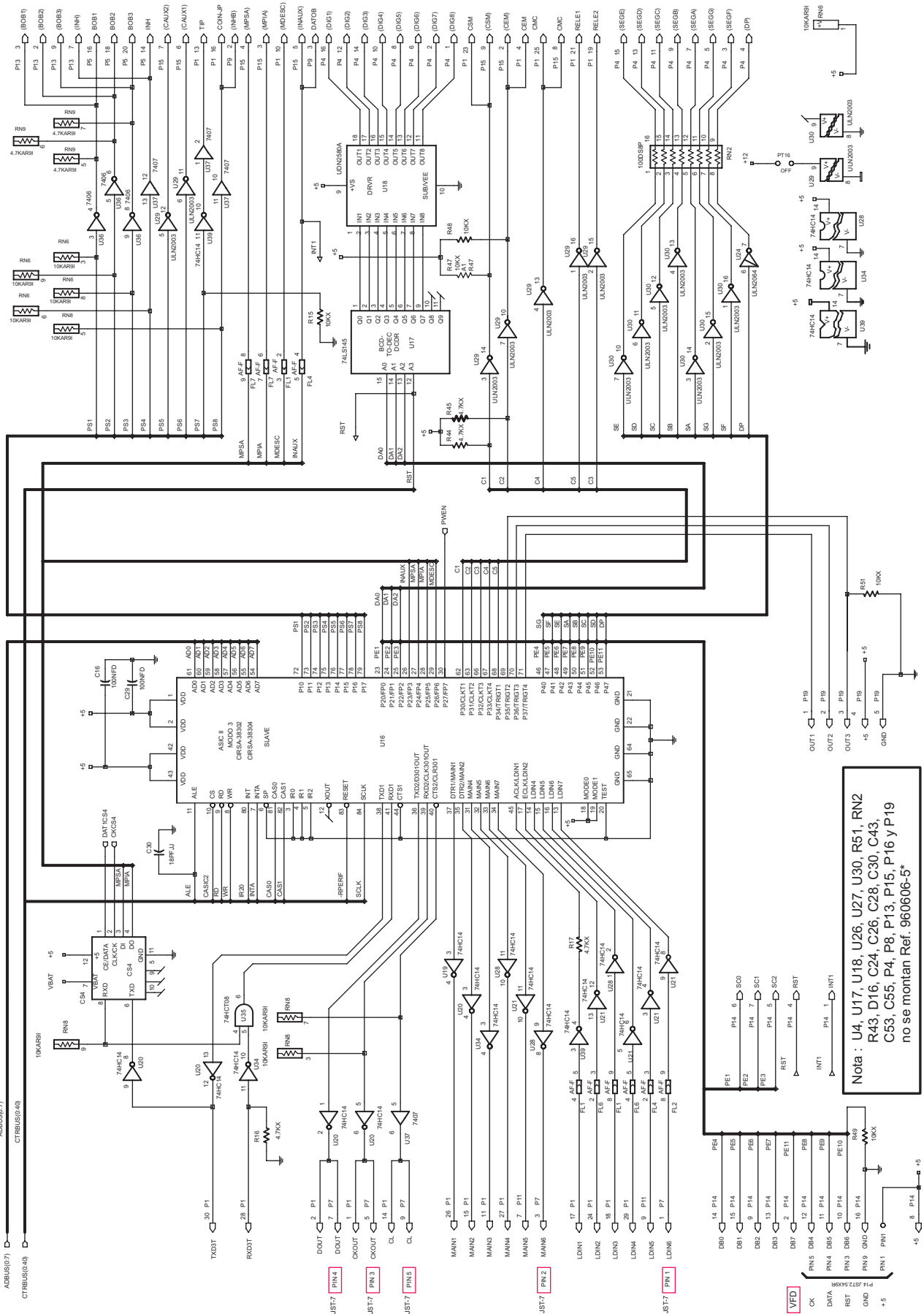


**Nota :** U4, U17, U18, U26, U27, U30, R51, RN2  
 R43, D16, C24, C26, C28, C30, C43,  
 C53, C55, C65, P4, P8, P13, P15, P16 y P19  
 no se montan Ref. 960606-5 (11/10/01)



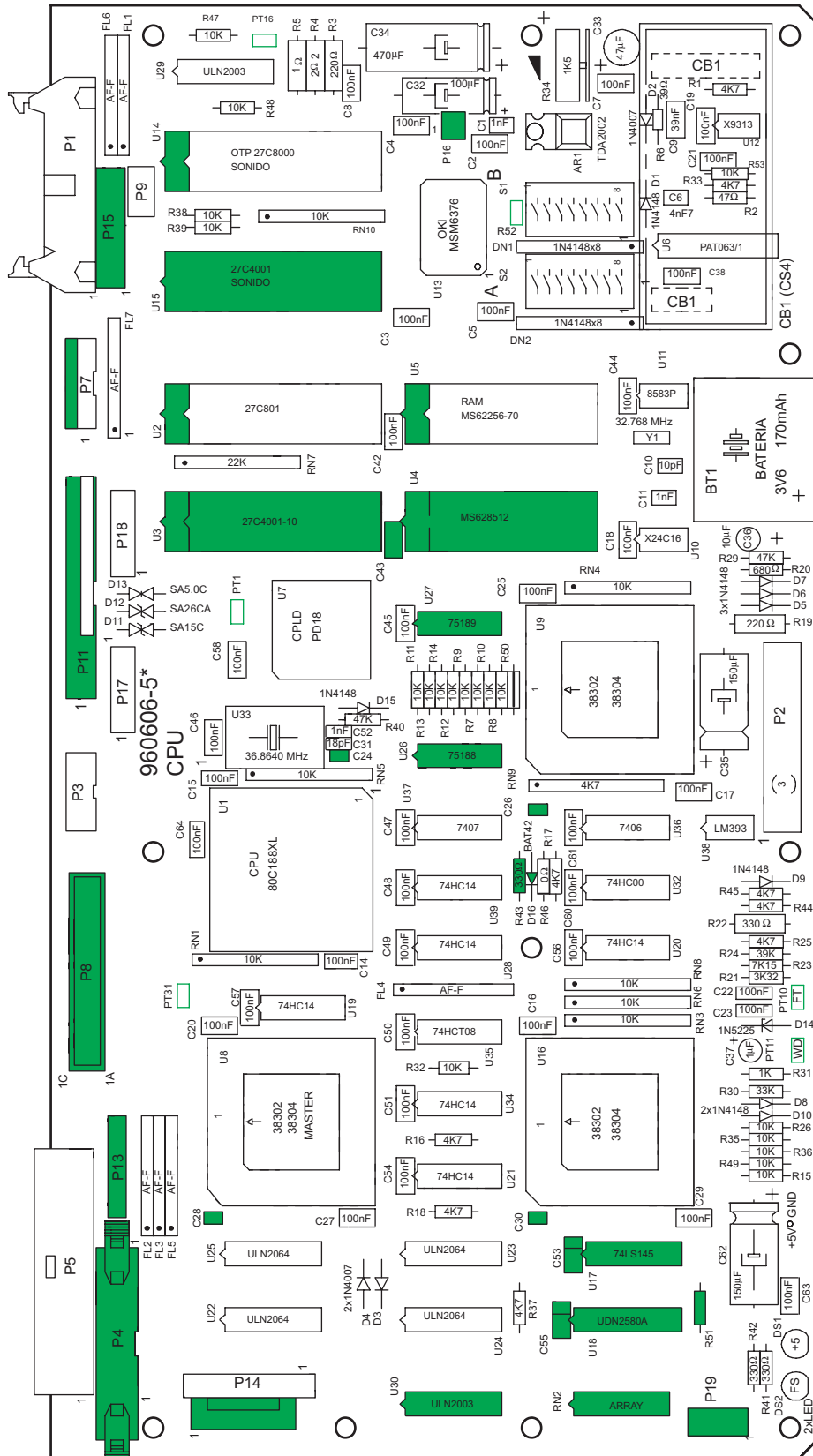


Nota : U4, U17, U18, U26, U27, U30, R51, RN2  
 R43,D16, C24, C26, C28, C30, C43,  
 C53, C55, P4, P8, P13, P15, P16 y P19  
 no se montan Ref. 960606-5\*



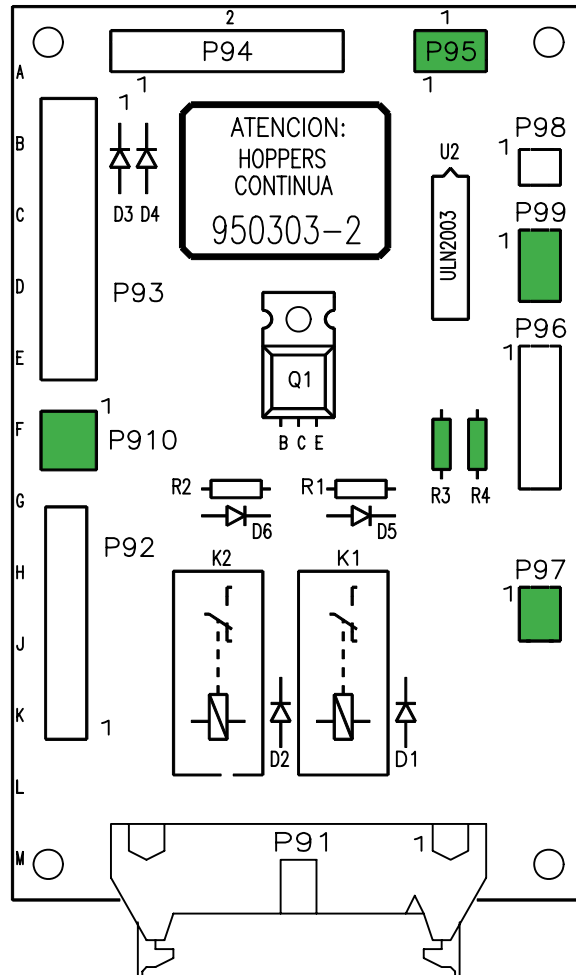
Nota : U4, U17, U18, U26, U27, U30, R51, R2  
R43, D16, C24, C26, C28, C30, C43,  
C53, C55, P4, P8, P13, P15, P16 y P19  
no se montan Ref. 960606-5\*



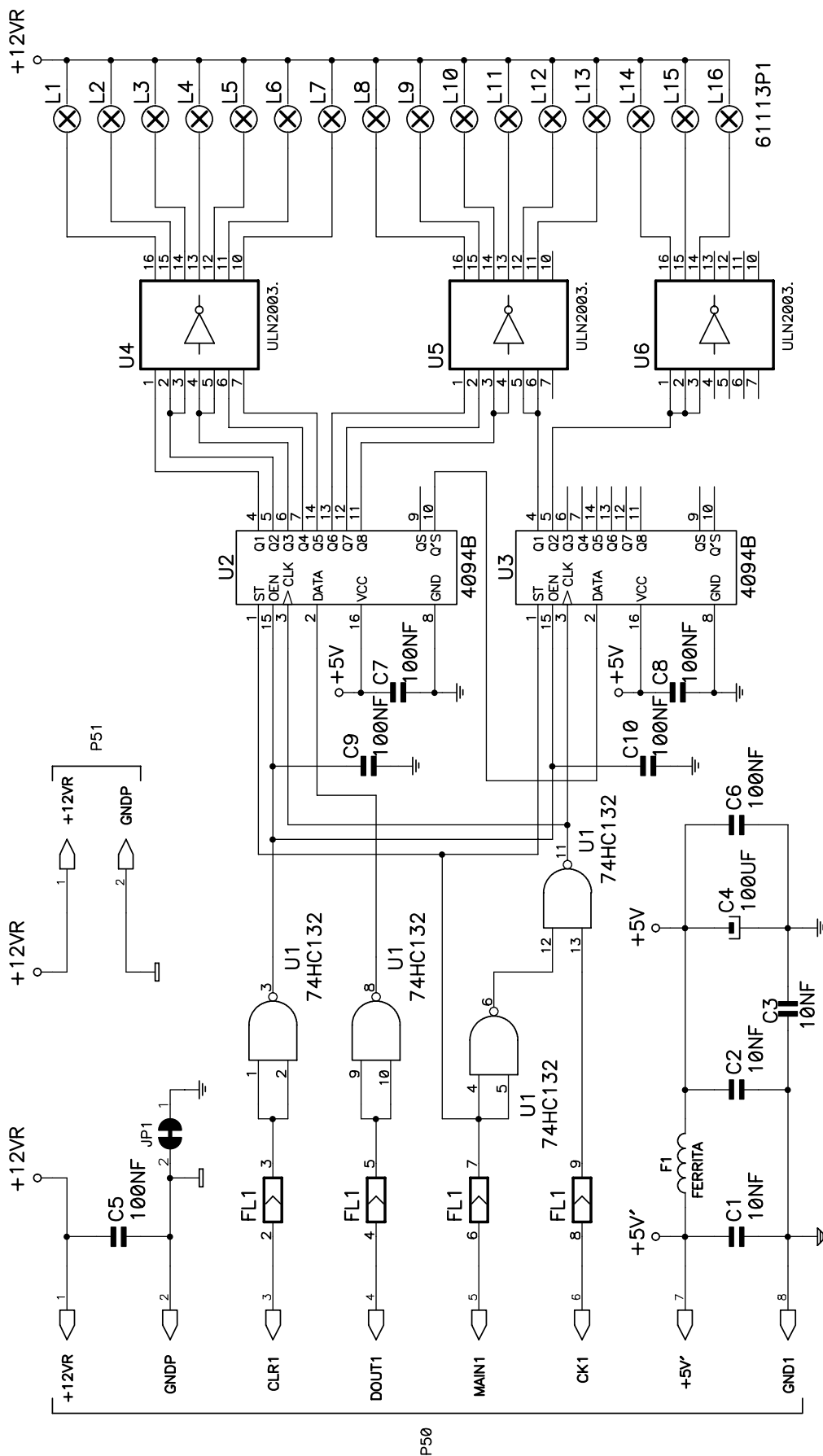


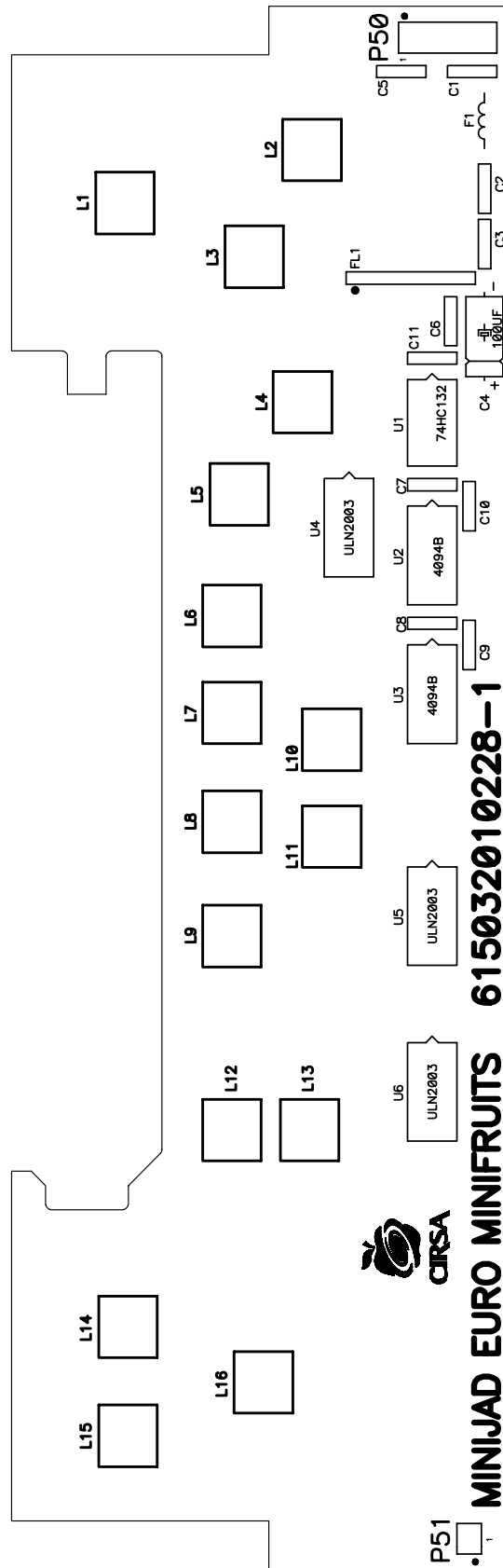
**Nota :** U4, U17, U18, U26, U27, U30, R51, RN2  
 R43, D16, C24, C26, C28, C30, C43,  
 C53, C55, P4, P8, P13, P15, P16 y P19  
 no se montan Ref. 960606-5\*

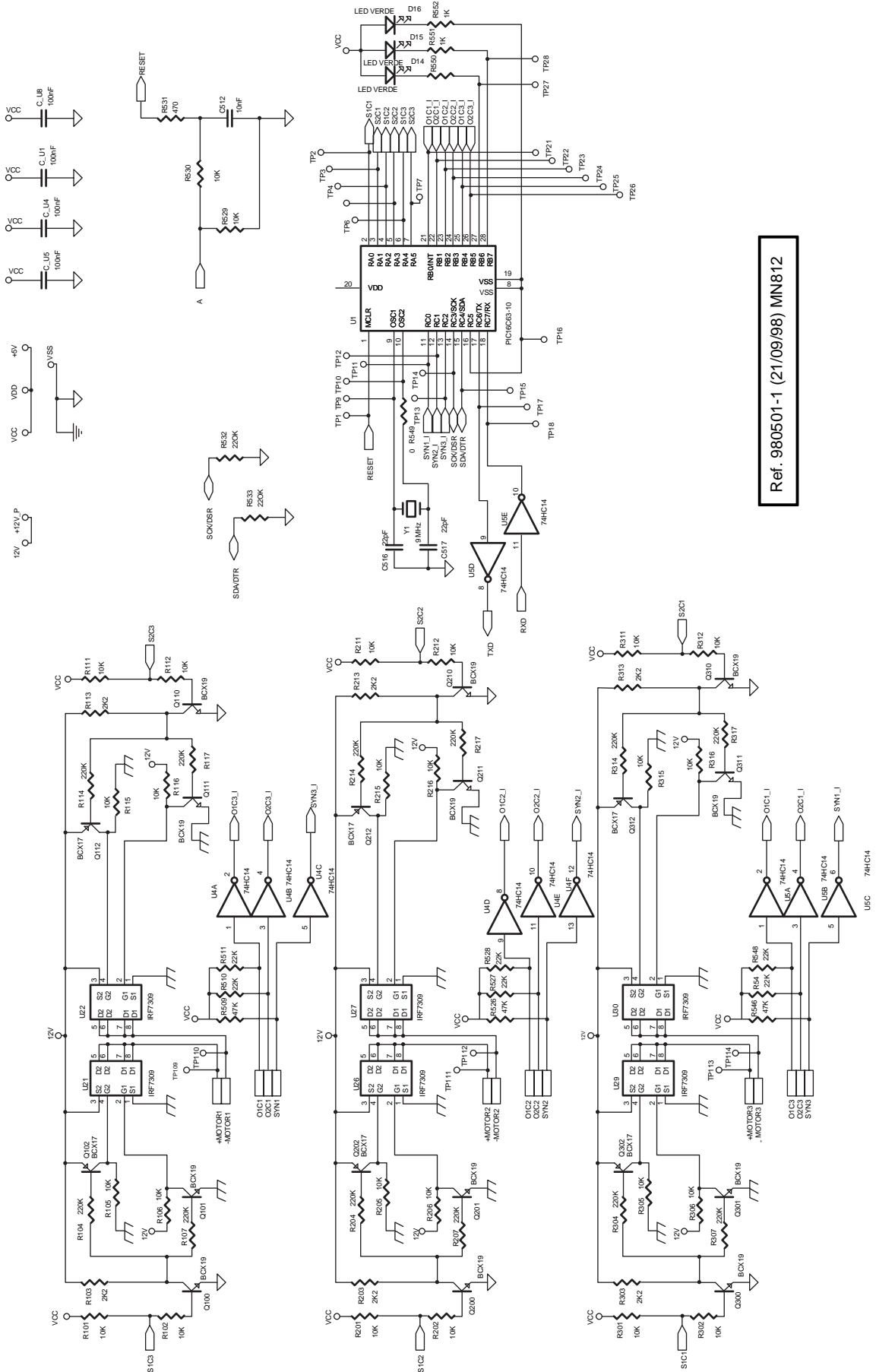




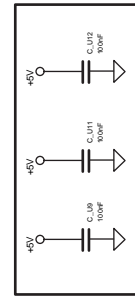
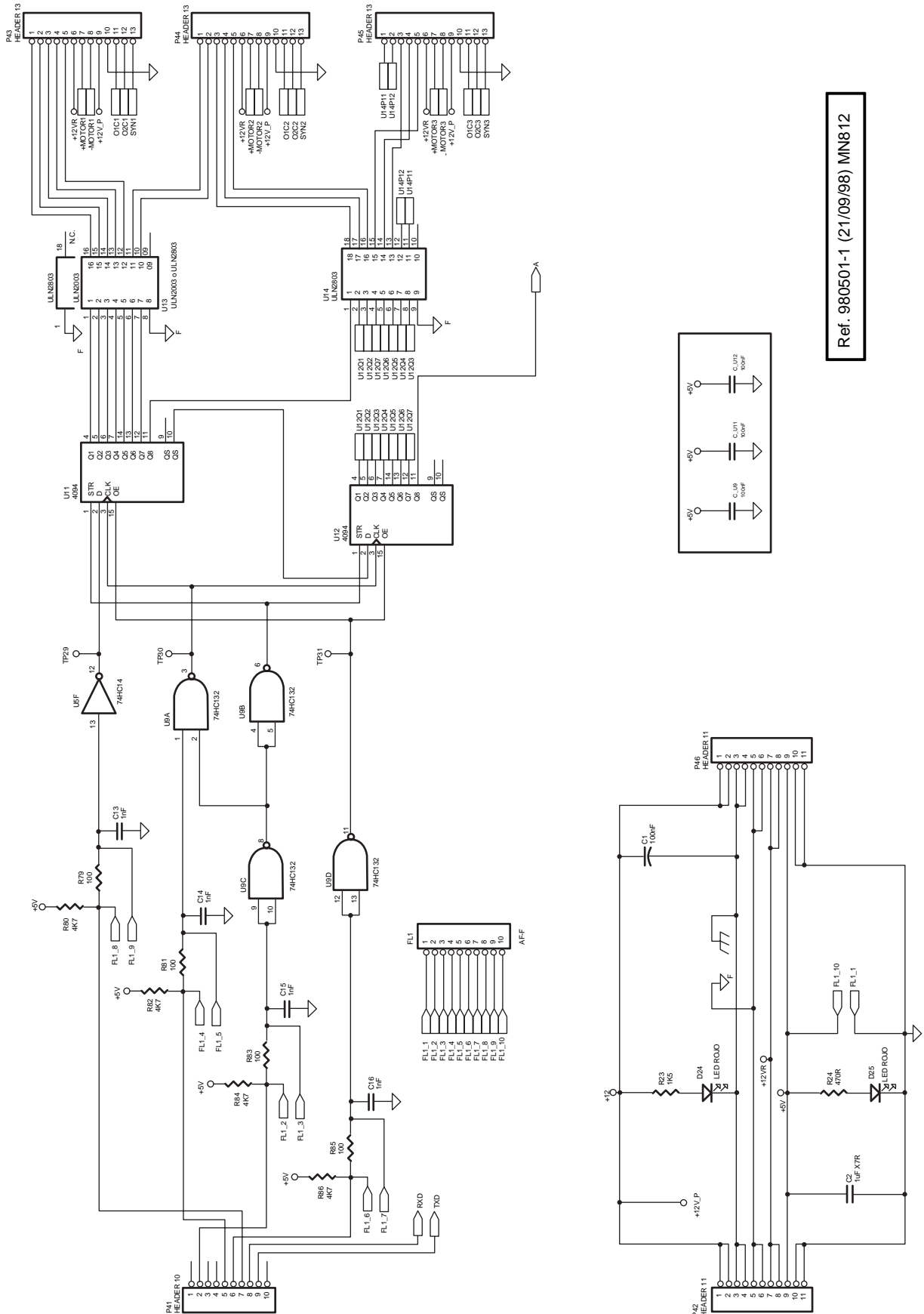
**Nota :** R3, R4, P95, P97, P99 y P910  
no se montan (19/11/01)





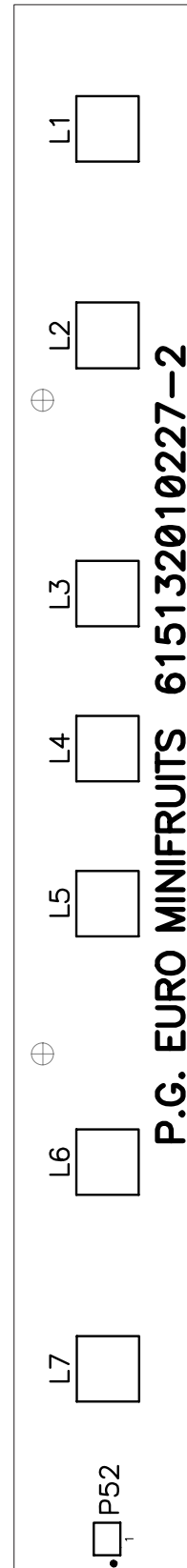
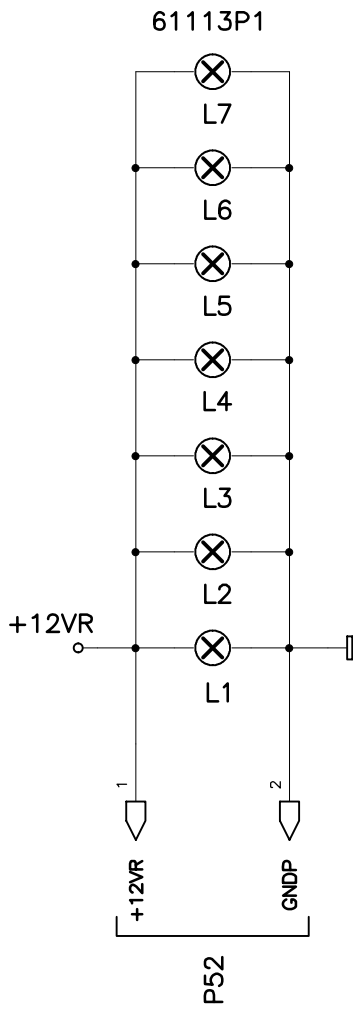


Ref. 980501-1 (21/09/98) MN812



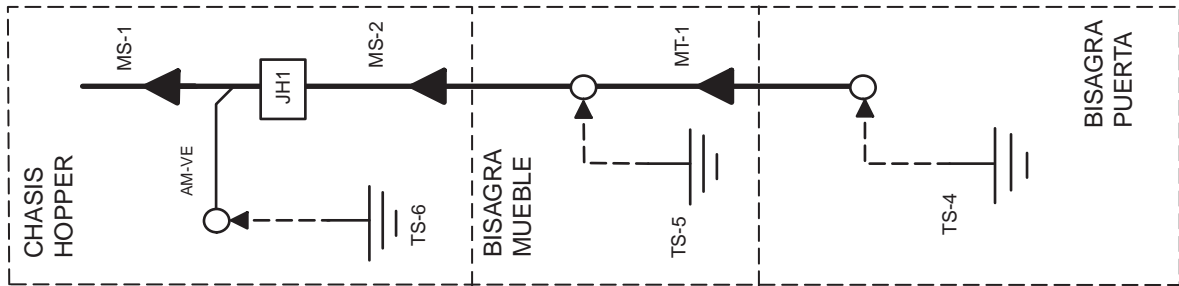
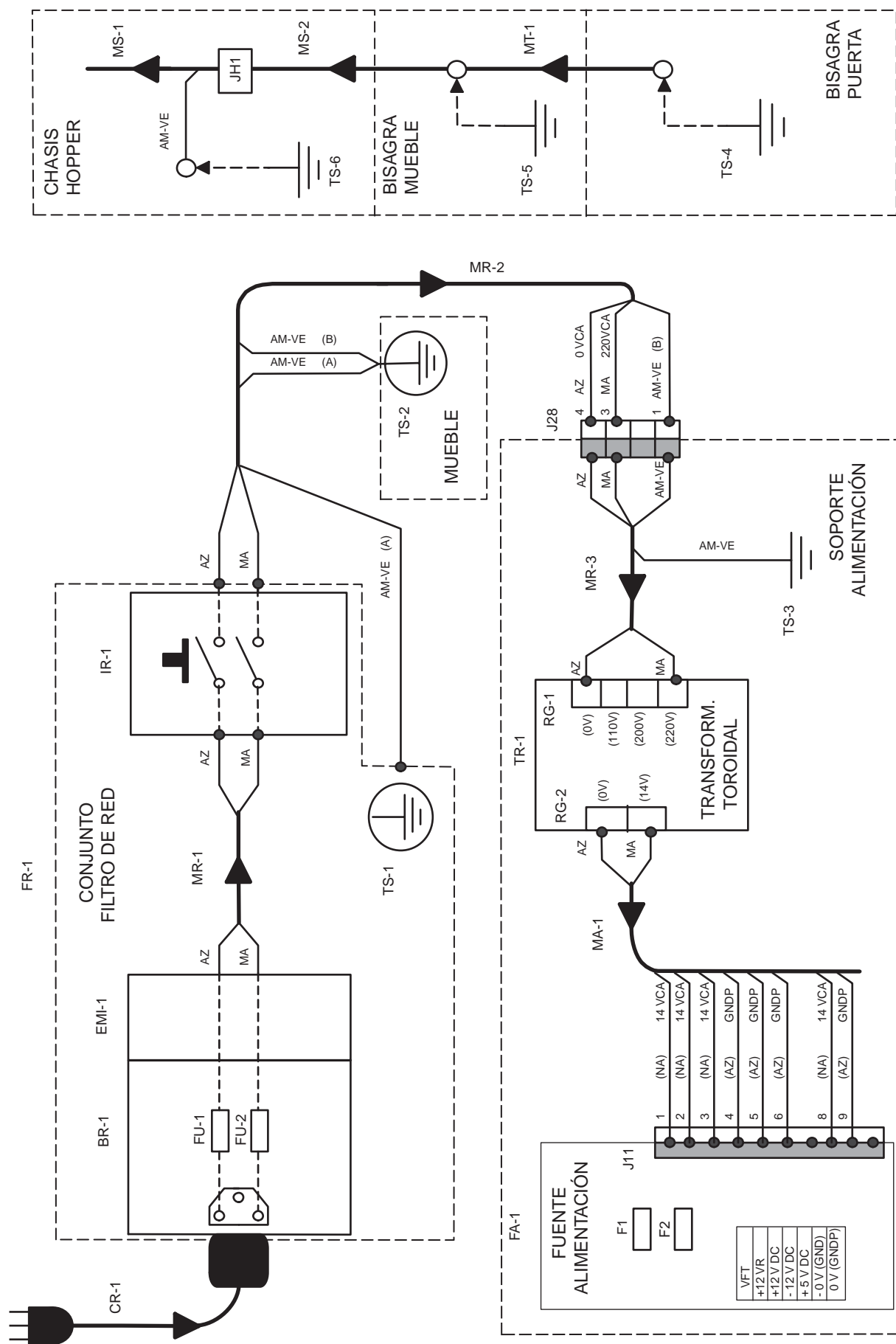
Ref. 980501-1 (21/09/98) MN812





**P.G. EURO MINIFRUITS 615132010227-2**





VFT	Terminal	Output
1	(NA)	+12V DC
2	(NA)	+12V DC
3	(NA)	-12V DC
4	(AZ)	+5V DC
5	(AZ)	-0V (GND)
6	(AZ)	-0V (GND)
8	(NA)	0V (GNDP)
9	(AZ)	0V (GNDP)

