

*MANUAL*  
*TECNICO*

A 3 CLASSIC

TEAM JOCS,S.L.

# **TEAM JOCS, S.L.**

## **INSTRUCCIONES DE FUNCIONAMIENTO**

1º.- La máquina TEAM JOCS,S.L, funciona con una tensión de 220 voltios. Asegurese de que la tensión es correcta antes de conectar la máquina.

2º.-Conecte la máquina a la toma de corriente y accione el interruptor lateral de accionamiento.

En la pantalla de displays se visualizarán un número 0 en el marcador temporal y otro 0 en la selección de juego. Al mismo tiempo un sonido indicará que el sistema esta en funcionamiento.

3º.-Seleccione el juego mediante el teclado numérico. La luz del pulsador parpadeará indicándole que escoja el número de jugadores que deseen participar en el juego. Transcurridos 5 segundos aproximadamente entrará en la fase de juego. Durante este proceso de espera el sistema aceptará modificar el juego o el número de jugadores.

## **TEAM JOCS LES DESEA UN ALEGRE JUEGO**

### **NOTA:**

La máquina está provista de dos fusibles de protección , uno general y el otro de la lampara que ilumina la diana, situados los dos debajo del interruptor de encendido.

## **INSTALACION DEL SISTEMA**

### **INSTRUCCIONES :**

1º.- Situe la plantilla de papel en el lugar elegido para la ubicación de la máquina, colocándola a la distancia indicada del suelo.

2º.-Mediante una máquina de taladrar, provista de una broca de 6 mm., taladre en los cuatro puntos indicados .

3º.-Inserte los tacos en los agujeros taladrados y situe los dos tornillos superiores hasta la mitad de los mismos aproximadamente.

4º.-Situe la máquina apoyada en la pared, libere la diana y extraiga los tornillos que se encuentran en el lateral de la misma.

Abata la diana .Situe la máquina, con la diana abatida en los tornillos que estan insertados en la pared.

Ahora ya puede colocar los dos tornillos inferiores con una arandela para darle mayor seguridad.Aprete los cuatro tornillos hasta el fondo.

5º.-Cierre la diana y vuelva a insertar los tornillos laterales

6º.-Provisto de un metro, mida desde la pared 2'53 cm. y pegue la linea que indica la distancia de tiro.

### **\*301,501**

- \* De 1 a 4 jugadores por partida.
- \* Cada jugador tiene tres dardos por turno.
- \* Cada jugador empieza con la puntuación de 301,501. La puntuación alcanzada en cada turno se va restando sucesivamente.
- \* Ganará el jugador que antes llegue puntualmente al 0.
- \* Si un jugador pasa de 0 puntos, se produce "BUST" y la puntuación conseguida en ese turno queda anulada.

### **\*HIGH SCORE**

- \* De 1 a 4 jugadores por partida.
- \* Cada jugador tiene tres dardos por turno hasta un total de 7 rondas.
- \* Ganará el jugador que mayor puntuación acumule.

### **\*CRICKET**

- \* De 1 a 4 jugadores por partida.
- \* Cada jugador tiene tres dardos por turno.
- \* Los jugadores deben tirar los segmentos 15,16,17,18,19,20 y la diana. Un número está cerrado al marcarse tres aciertos en ese número.
- \* El primer jugador que consiga cerrar los números y la diana, y tenga la puntuación más elevada es quien gana la partida.

### **\*CRICKET CUT THROAT**

- \* Las mismas reglas que en el "CRICKET", salvo que los aciertos en el número cerrados darán puntos al adversario que no haya cerrado ese número.
- \* El primer jugador que complete los seis números y la diana y tenga la puntuación más baja es el ganador.

## **\*PARCHIS**

- De 1 a 4 jugadores por partida.
- Cada jugador tiene tres dardos por turno.
- Los jugadores inician el juego con 0 puntos. Los números acertados se irán sumando a la puntuación, partiendo de 0 puntos.
- Si uno de los jugadores consigue igualar la puntuación con otro jugador, la puntuación del jugador alcanzado quedará anulada teniendo que partir otra vez de 0 puntos. A su vez el jugador que "mata" se sumará 20 puntos.
- Ganará el jugador que primero alcance puntualmente la cantidad de 301 puntos. Si un jugador se pasa de esta cantidad, entonces se produce un "BUST" así que la nueva puntuación de este jugador será 301 menos el exceso (el valor que pase de 301).

## **\*301,501 DOUBLE IN**

- Lo mismo como el 301, 501, pero el descuento de la puntuación se inicia cuando se acierta un doble.

## **\*301,501 DOUBLE OUT**

- Lo mismo como el 301,501, pero se debe finalizar con un doble.

## **\*301,501 DOUBLE IN/OUT**

- Lo mismo como el 301,501, pero el descuento se inicia cuando un dardo acierta un doble y se debe finalizar con un doble.

## **\*301,501 MASTER**

- Lo mismo como el 301,501, pero se debe finalizar el descuento con un doble, triple o una diana.

## PROGRAMACIÓN MICROSITCHS

### TEST DISPLAY:

SW1	SW2	SW3	SW4	SW5	SW6	SW7	SW8	
OFF	-	-	-	-	-	-	-	
ON	-	-	-	-	-	-	-	TEST DE DISPLAY

### TEST DIANA:

SW1	SW2	SW3	SW4	SW5	SW6	SW7	SW8	
-	OFF	-	-	-	-	-	-	
-	ON	-	-	-	-	-	-	TEST DIANA

### RESET CPU:

SW1	SW2	SW3	SW4	SW5	SW6	SW7	SW8	
-	-	OFF	-	-	-	-	-	
-	-	ON	-	-	-	-	-	RESET

### PROGRAMACION JUEGOS:

SW1	SW2	SW3	SW4	SW5	SW6	SW7	SW8	
-	-	-	OFF	-	-	-	-	
-	-	-	ON	-	-	-	-	PROGRAMACIÓN JUEGOS

## **PROGRAMACIÓN JUEGOS DIANA PARED**

- 1.- La maquina está preparada inicialmente con una programación ya establecida de la siguiente manera.

<b>Nº JUEGO</b>	<b>LIMITES DE MONEDAS</b>	<b>VALOR JUEGOS</b>
1	7	1 crédito
2	15	1 crédito
3	25	2 crédito
4	30	2 crédito
5	30	2 crédito
6	15	1 crédito
7	15	1 crédito
8	15	1 crédito
9	15	1 crédito
10	15	1 crédito
11	25	2 crédito
12	25	2 crédito
13	25	2 crédito
14	25	2 crédito

### **2.- SELECCIÓN DE CRÉDITOS.**

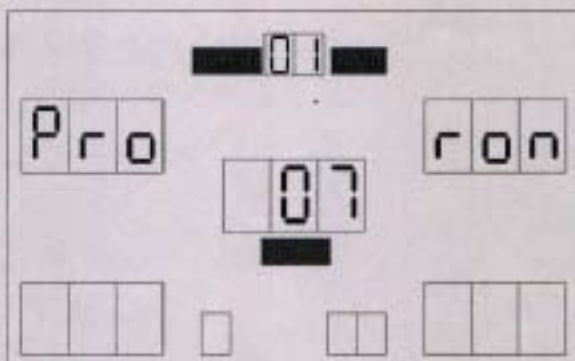
Moneda 1 (100 pts) \_\_\_\_\_ 1 crédito  
Moneda 2 (200 pts) \_\_\_\_\_ 2 créditos  
Moneda 3 (500 pts) \_\_\_\_\_ 6 créditos

### **3.- SELECCIÓN CONTADOR**

Moneda 1 (100 pts) \_\_\_\_\_ 1 impulso  
Moneda 2 (200 pts) \_\_\_\_\_ 2 impulsos  
Moneda 3 (500 pts) \_\_\_\_\_ 5 impulsos

## CAMBIO DE LA PROGRAMACIÓN

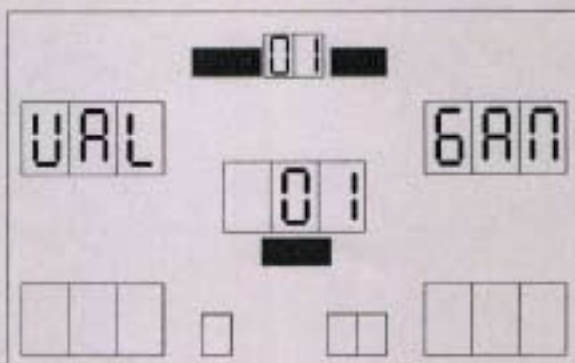
Para acceder al cambio de la programación hay que colocar el "MICROSWITCH" nº 4 en la posición ON. Al encender nuevamente la máquina veremos en los displays lo siguiente:



Esto nos indica que el juego nº 1 (HIGH SCORE), está limitado en 7 rondas. Para modificar el número de rondas, simplemente tiene que pulsar el número deseado mediante el teclado numérico situado en la parte inferior de la diana y posteriormente grabar dicho número pulsando el símbolo (X) situado en el mismo teclado.

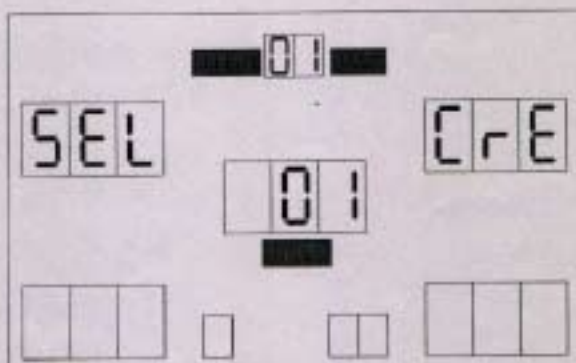
Con el pulsador rojo de cambio de jugador podrá ir buscando el número de juego para poder cambiar su programación.

Seguidamente aparecerá en la pantalla lo siguiente:



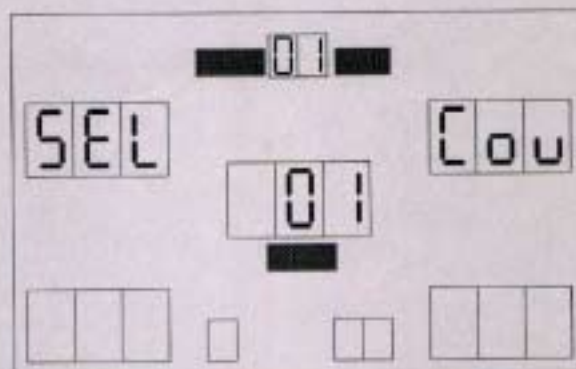


Esto nos indica que el juego nº 1 (HIGH SCORE) tiene un valor de 1 crédito.  
 Para modificar el número de créditos hay que hacer la misma operación que realizamos anteriormente.  
 Seguidamente aparecerá en la pantalla lo siguiente:



Esto nos indica que la moneda nº 1 (100 pts) tiene un valor de un crédito, si seguimos podremos ver el valor de la moneda nº 2 (200 pts) y de la moneda nº 3 (500 pts).

Seguidamente aparecerá en la pantalla lo siguiente:



Esto nos indica que la moneda nº 1 (100 pts) quedara anotada en el contador electromecánico con un paso de dicho contador si seguimos observaremos la programación de la moneda nº 2 (200 pts) y de la nº 3 (500 pts).  
 Una vez realizados todos los cambios deseados, volver a colocar el MICROSWITCH nº 4 en la posición OFF.

## MEDIDAS REGLAMENTARIAS

