



Manual de Instrucciones **OLIMPIC DARTS II**



OPER COIN



INDICE	Págs.
Micro Switches Olympic Darts	3
Esquema Situación Componentes C.P.U.	4 - 5
Esquema Conexionado C.P.U.	6 - 7
Esquema Etapa Control Sonido, Entradas y Salidas C.P.U.	8 - 9
Esquema Etapa Detector Ultrasonido C.P.U.	10 - 11
Esquema Etapa Micrófonos C.P.U.	12 - 13
Conexionado Placa C.P.U.	14 - 15
Esquema Fuente de Alimentación	16
Esquema Conexionado Fuente de Alimentación	17
Esquema Displays Placa C.P.U.	18 - 19
Esquemas Situación y Conexionado Placa Dígitos	20 - 21
Esquema Placa Dígitos	22
Esquema Placa Control Lámpara Diana	23

MICRO SWITCHES OLIMPIC DARTS

FUNCION SWITCHES

DSW-1

- 1.-Precio doble/sencillo (Off = Precio doble).
- 2.-No usado.
- 3.-En Shanghai indicará también dardo a acertar en Score.
- 4.-No usado.
- 5.-No usado.
- 6.-No usado.
- 7.-No usado.
- 8.-No usado.

DSW-2

- 1.-Contabilidad.
- 2.-Test.
- 3.-Reset de la memoria (actúa al rearrancar la máquina)
- 4.-No usado.
- 5.-No usado.
- 6.-Los switches 6, 7 y 8 determinan el tiempo máximo
- 7.-que se da al jugador para lanzar cada dardo
- 8.-según el cuadro siguiente:

TIEMPO MAXIMO PERMITIDO POR DSW2.6, DESW2.7 Y DSW2.8:

SW6	SW7	SW8	Tiempo
0	0	0	Sin límite
1	0	0	5 Seg. Aprox.
0	1	0	10 Seg. Aprox.
1	1	0	15 Seg. Aprox.
0	0	1	20 Seg. Aprox.
1	0	1	25 Seg. Aprox.
0	1	1	30 Seg. Aprox.
1	1	1	35 Seg. Aprox.

RELACION DE PRECIOS POR JUGADOR

Tipo juego	SW1.1 ON	SW1.1. OFF
Hi-Score	100	200
Shanghai	100	200
Scram	100	200
Scram Double In/Out	200	400
301	100	200
301 Double In/Out	200	300
501	200	300
501 Double In/Out	300	400
Cricket	300	400
Cut Throat	300	400
Team Cricket	300	400

DATOS REPRESENTADOS EN CONTABILIDAD

- 1.-Total créditos por fichas
- 2.-Total créditos por monedas.
- 3.-Total partidas jugadas a HI-SCORE.
- 4.-Total partidas jugadas a SHANGHAI.
- 5.-Total partidas jugadas a SCRAM.
- 6.-Total partidas jugadas a 301.
- 7.-Total partidas jugadas a 501.
- 8.-Total partidas jugadas a CRICKET.
- 9.-Total partidas jugadas a CUT THROAT.
- 10.-Total partidas jugadas a TEAM CRICKET.
- 11.-Puntuación máxima alcanzada en HI-SCORE.
- 12.-Puntuación máxima alcanzada en SHANGHAI.
- 13.-Puntuación máxima alcanzada en SCRAM.
- 14.-Puntuación máxima alcanzada en CRICKET.
- 15.-Puntuación máxima alcanzada en TEAM CRICKET.

FUNCIONAMIENTO EN MODO TEST

Pulsador	Actuación
Select Player	Retrocede Luz.
New Player Push	Avanza Luz.
Double In/Team Cricket	Avanza Led.
Double Out/Cut Throat	Retrocede Led.
Juego 301	Retrocede Dígito.
Juego 501	Avanza Dígito.
Select Player	Leds Encendidos/
+ New Player Push	Apagados
Double In/Team Cricket	Cambia Número
+ Double Out/Cut Throat	en Dígitos
Hi Score	Diana y Detectores

TEST DE DIANA Y DETECTORES

CON SW2 DEL BANCO 2 ON.

Conectar la máquina y al ir pulsando sucesivamente los distintos contactos de la diana nos mostrará en el panel los distintos datos de la siguiente manera:

Número pulsado aparecerá en display de "PUNTUACION TEMPORAL" iluminándose luz jugador 1, 2 ó 3 si actuamos sobre la zona de simple, doble o triple respectivamente.

Detectores ultrasonidos: se pondrá pulsador "NEW PLAYER" intermitente cada vez que detecte un cambio de estado dentro de su radio de detección.

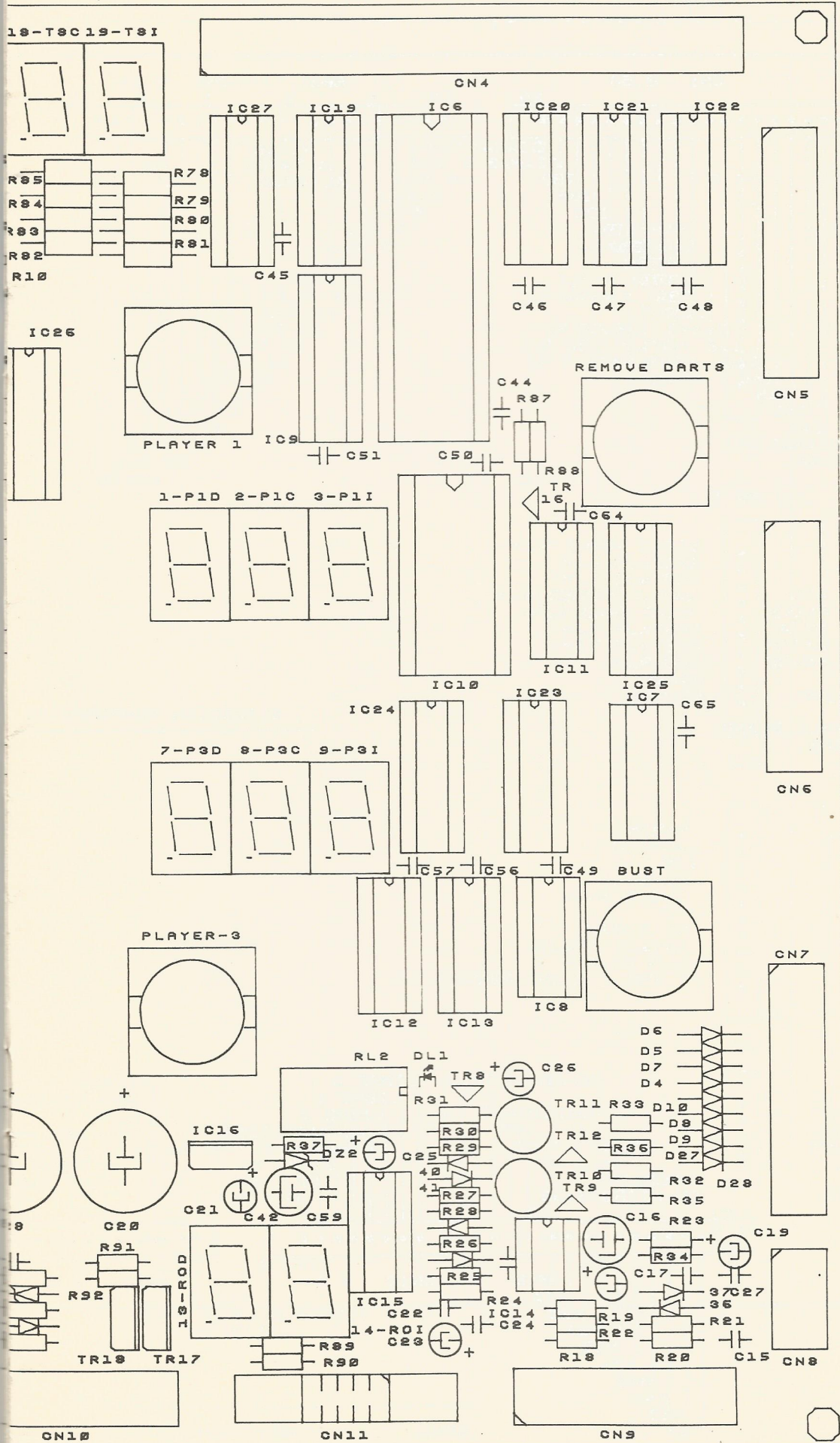
Una vez realizados los test que se deseen volver micro Switche 2 a la posición de OFF y desconectar de red y volver a conectar para que vuelva a la posición de juego normal.

AJUSTE MICROS

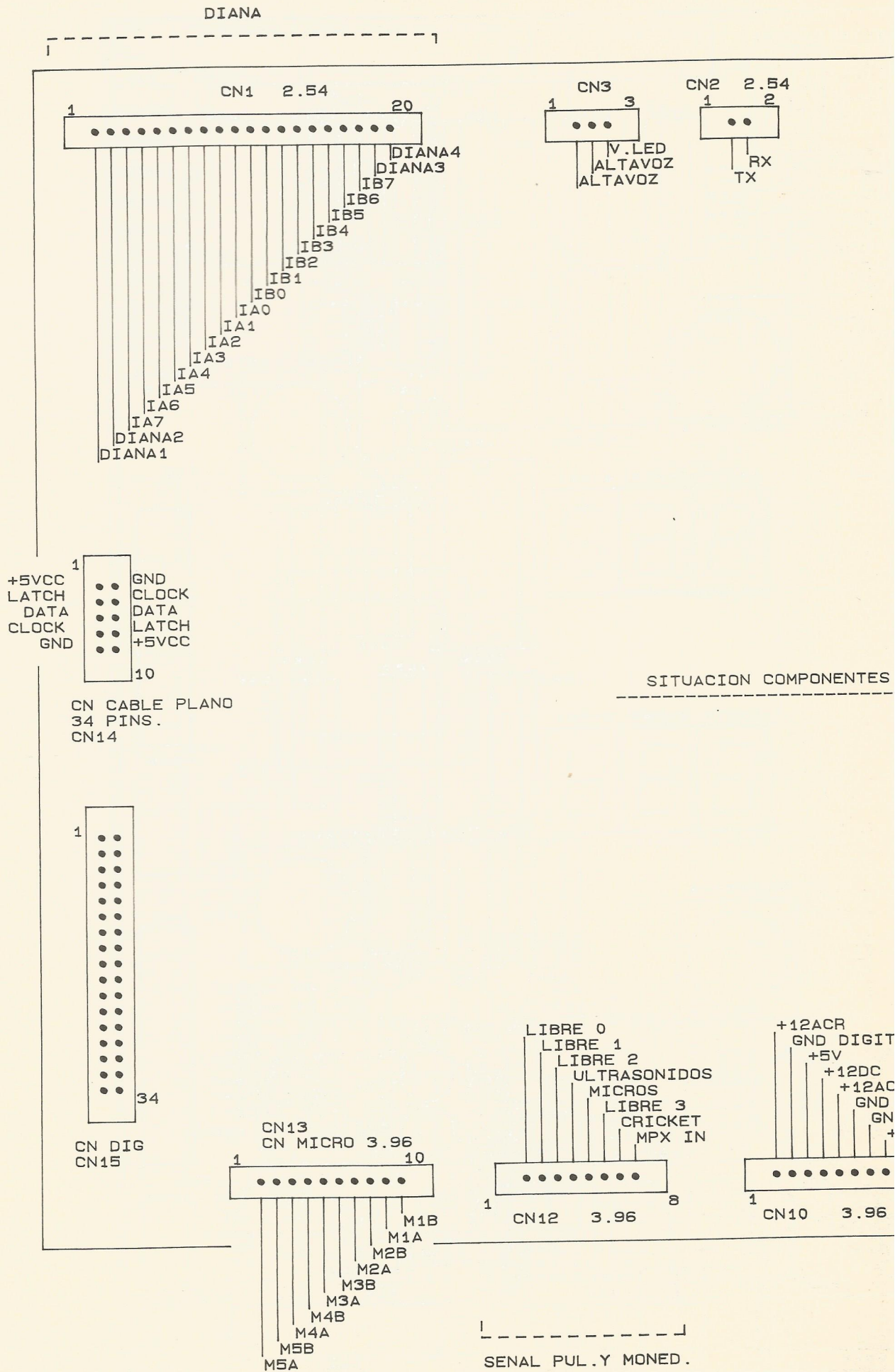
CON SW2 DEL BANCO 2-ON

- 1.º) Sensibilidad micrófono ambiente al mínimo y micrófonos Diana igual.
- 2.º) Lanzadardos sobre la madera.
- 3.º) Aumentar la sensibilidad de micrófonos diana hasta que se obtenga una señal acústica y luminosa al lanzar dardos.
- 4.º) Dar palmadas junto a la diana. Darán las mismas señales que los dardos.
- 5.º) Aumentar la sensibilidad del micrófono de ambiente muy despacio hasta que las palmadas no den señales. No pasar de este punto.

Los dardos contra la madera deben seguir dando señal. Si no es así, hemos aumentado demasiado la sensibilidad del micrófono de ambiente.

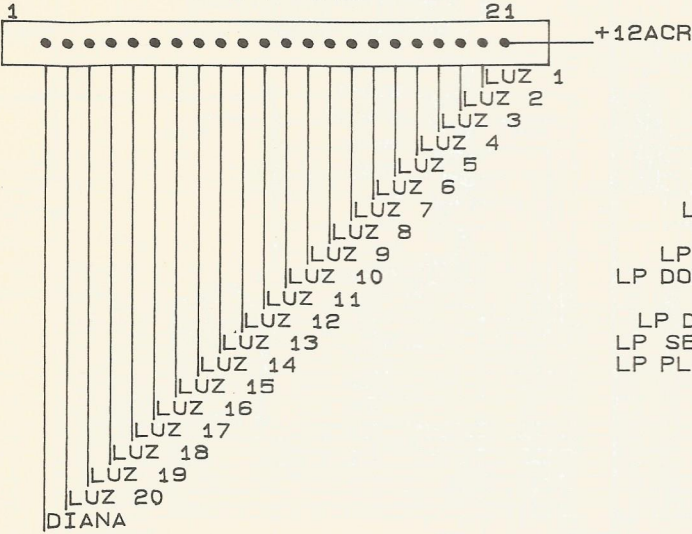


OLIMPIC DARTS II



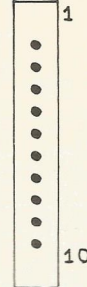
LUCES

CN4 3.96



LP SCRAM
LP SHANGAI
LP 301
LP HI SCORE
LP DOUBLE OUT
LP 501
LP DOUBLE IN
LP SEL PLAYER
LP PLAYER PUSH
+12ACR

3.96

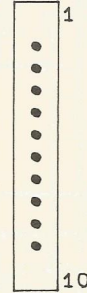


CN5

LUCES PUL.

3.96

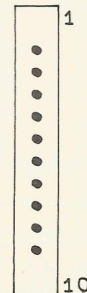
* LP THROW DARTS
* LP PLAYER2
* LP PLAYER1
* LP REMOVE DATAS
* LP GAME OVER
* LP PLAYER4
* LP PLAYER3
* LP BUST
12ACR
12ACR



CN6

LUCES CI

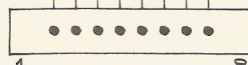
SCRAM
SHANGAI
301
HI SCORE
DOUBLE OUT
501
DOUBLE IN
SELECT PLAYER
PLAYER PUSH
(COMUN PUL.) MPX IN



CN7

SENAL PUL.

CONT. MONEDAS
N.C.
INHIBICION
PRN.
CONT. FICHAS
CTL. LAMP
LUZ. CRICKET
N.C.



CN9 3.96

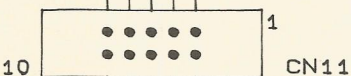
CNUL
3.96
CN8

OUTC
OUTB
GND
INUL

LN2803
DIGITAL

VALOR FICHA MONEDA

+12DC



CN11

GND

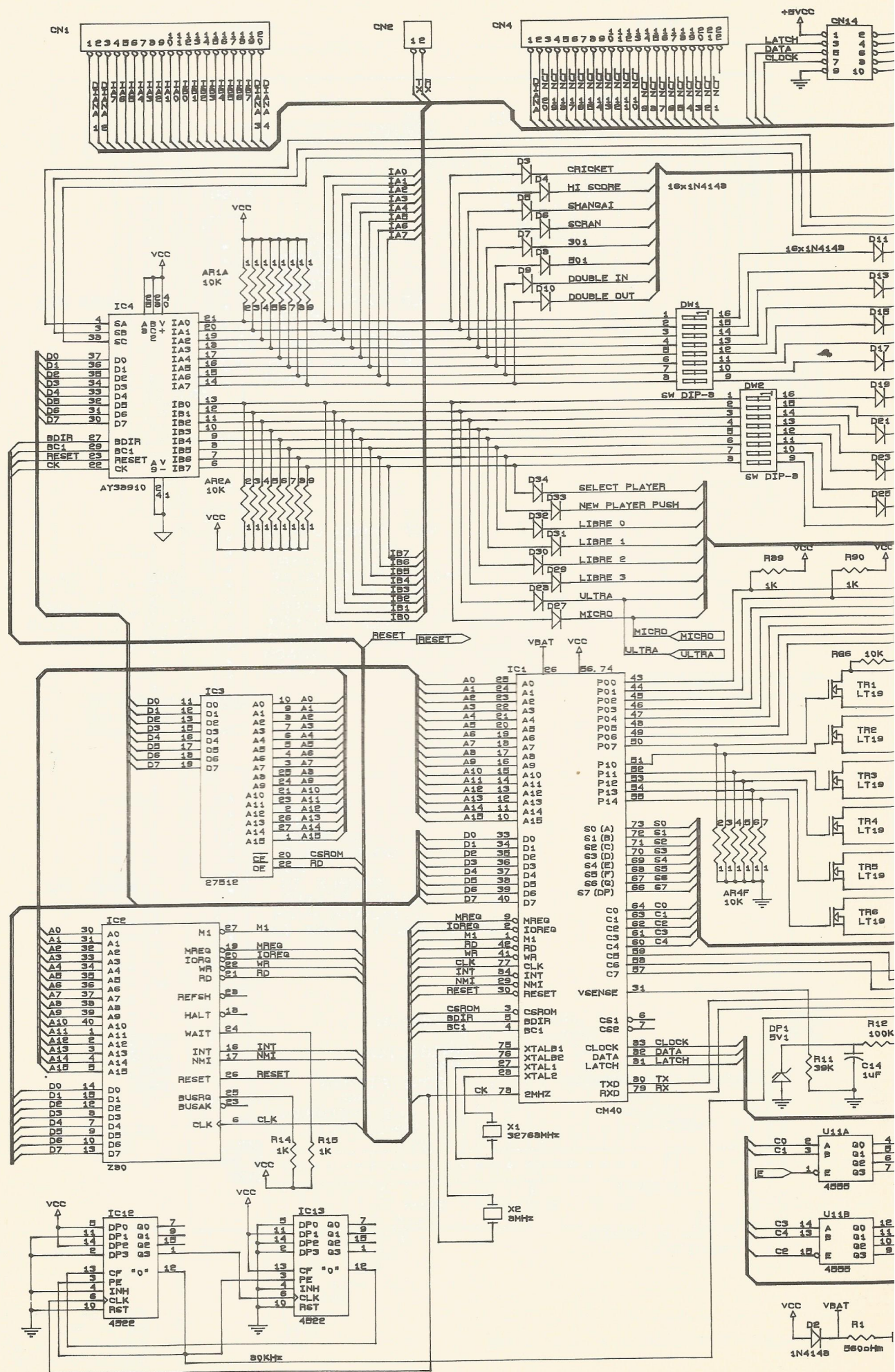
FICHA 0 MONEDA
INHIBICION

SENALES MONEDERO

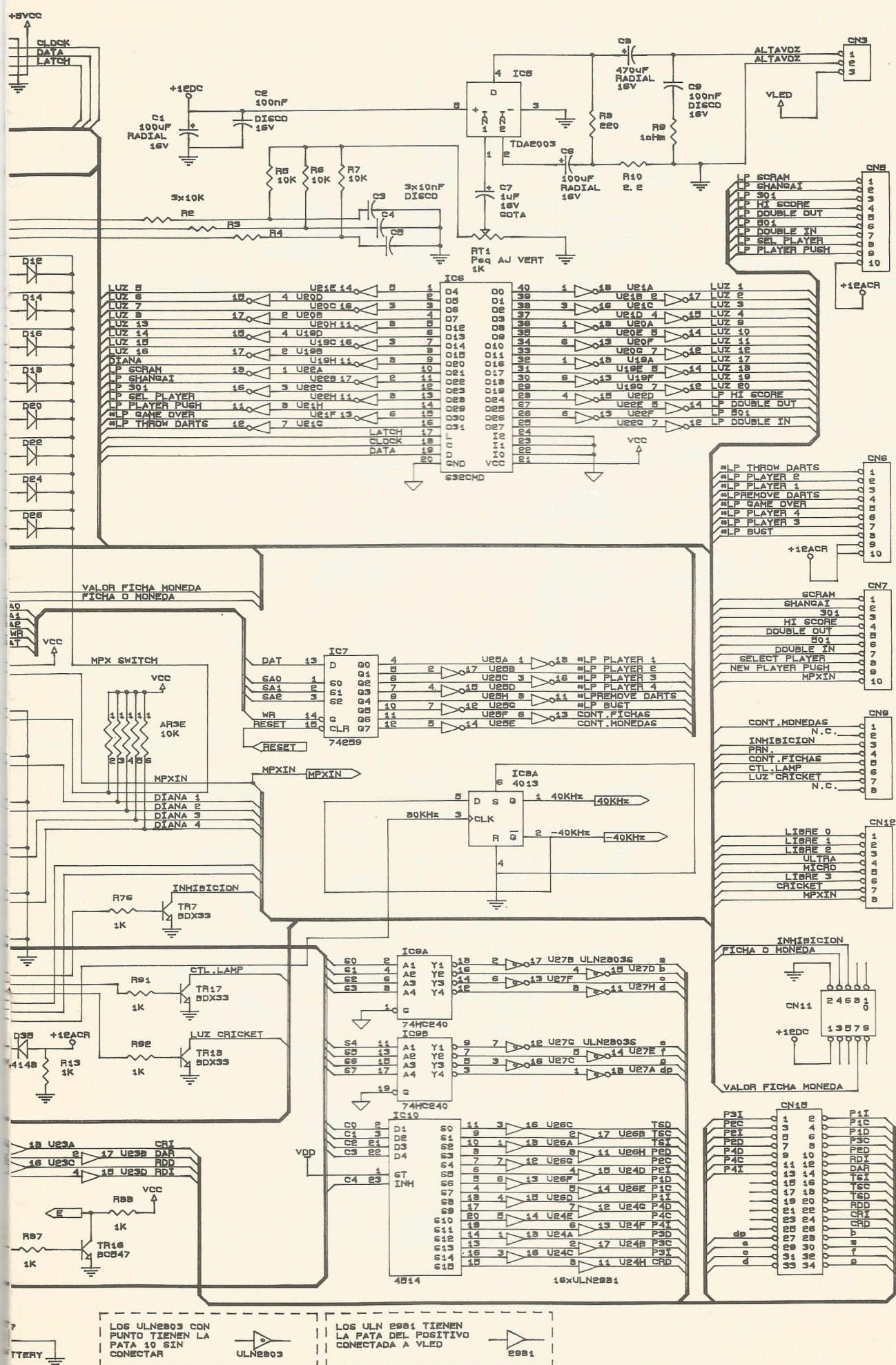
INFORMACION

EN LOS CONECTORES
CN MICRO Y CNUL
PREVEER TALADRO PARA
SOLDADURA DE UN CABLE
DIRECTO A PLACA

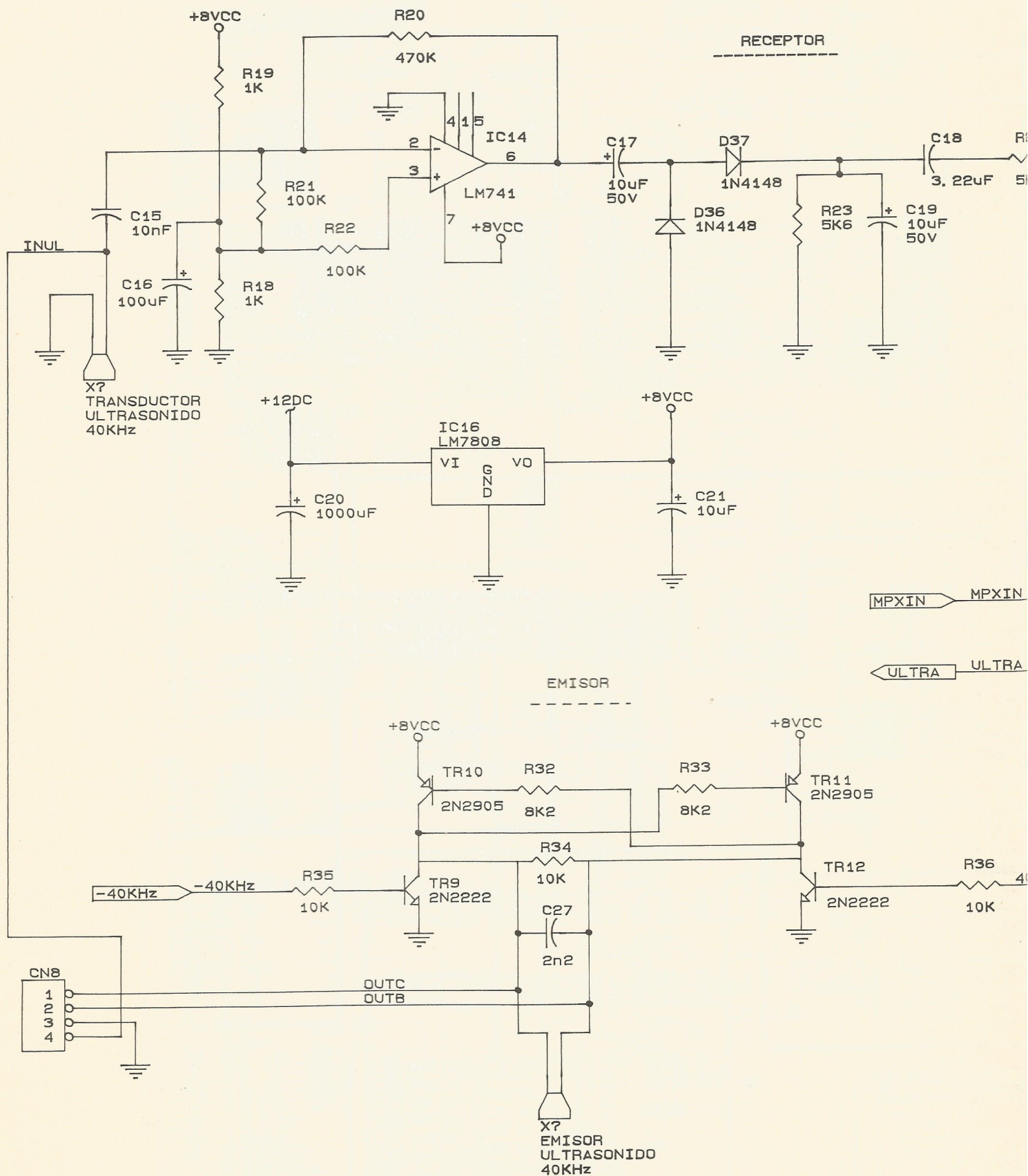
OLIMPIC DARTS II



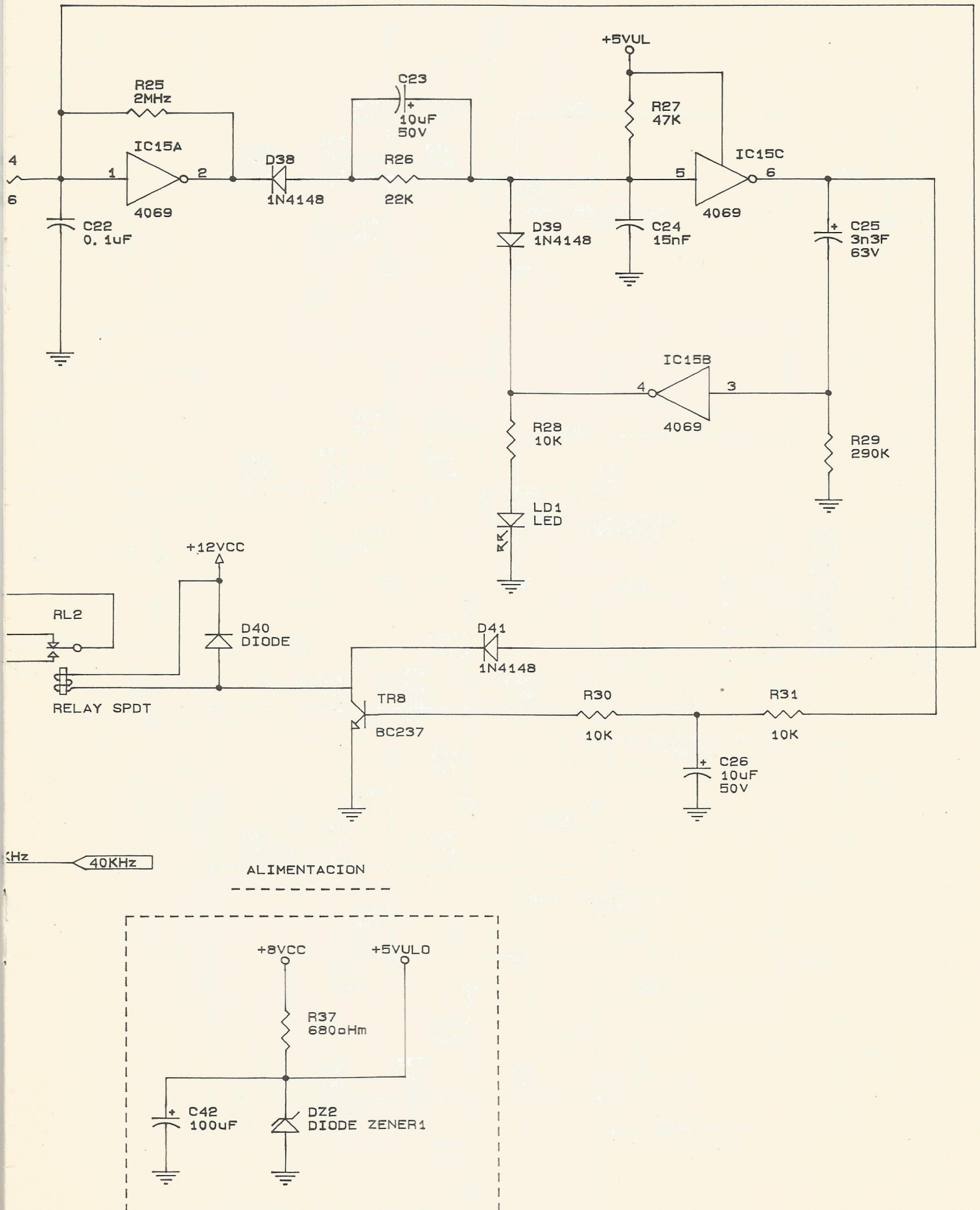
Etapa control sonido, entradas y salidas C.P.U.



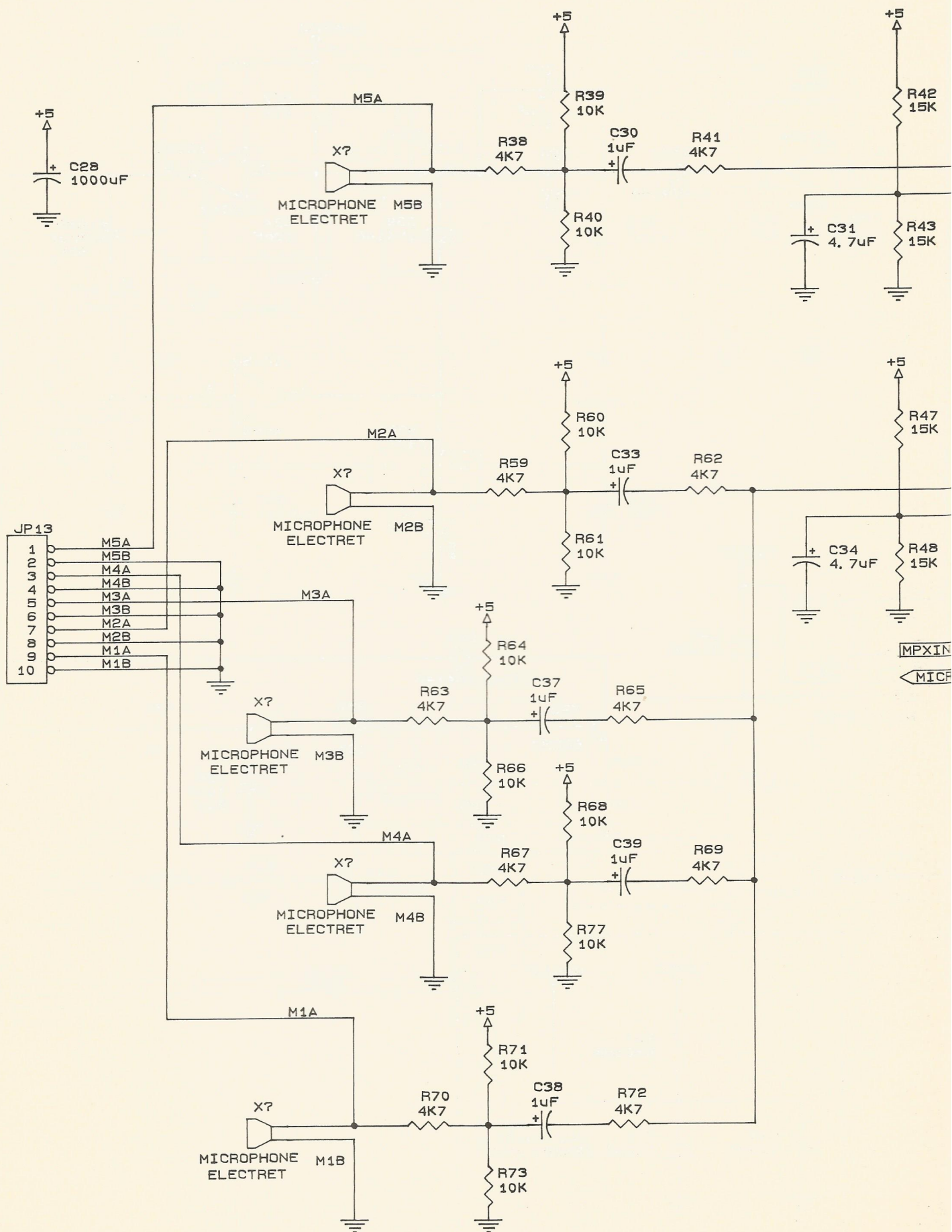
OLIMPIC DARTS II

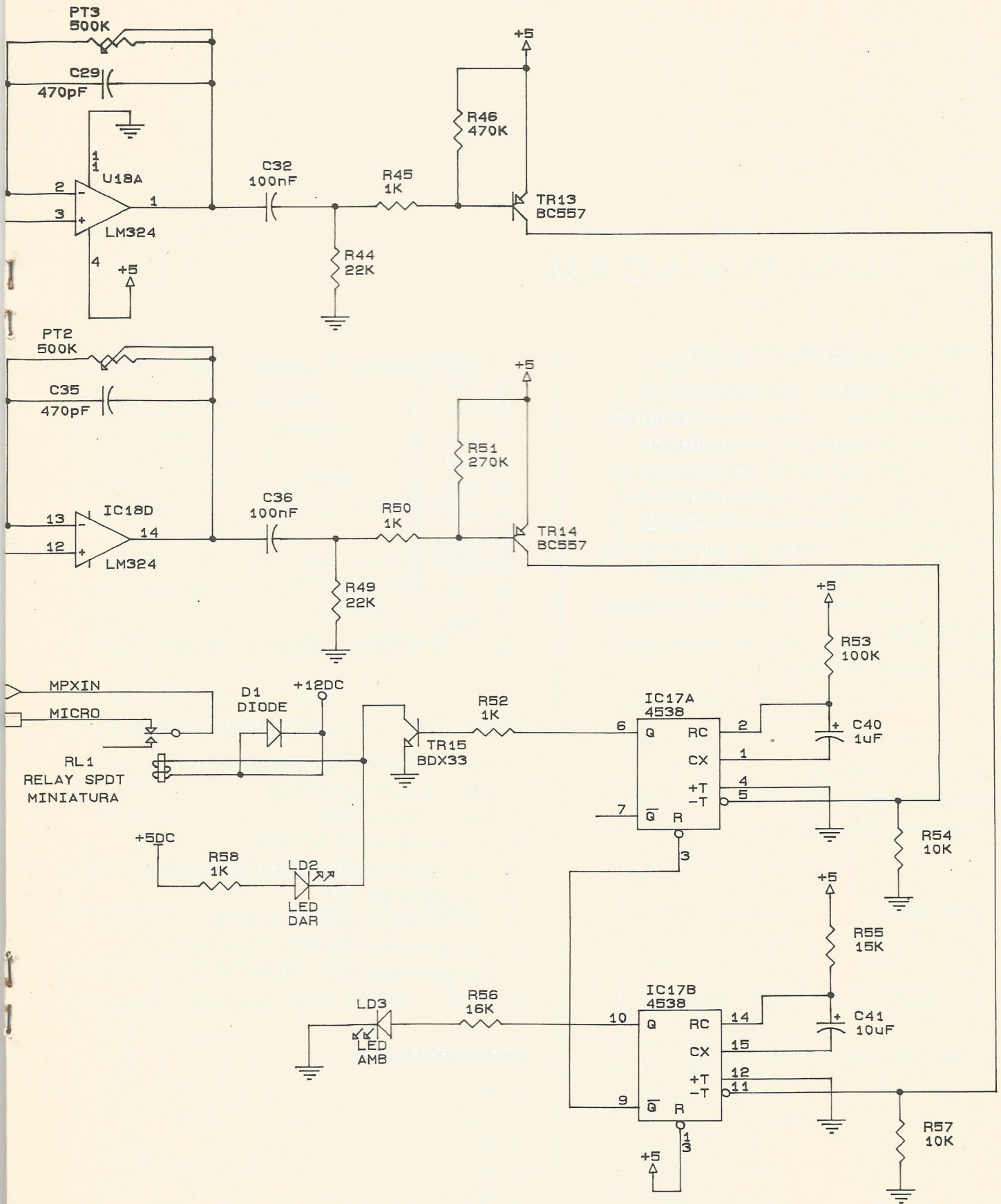


Etapa detector ultrasonido C.P.U.



OLIMPIC DARTS II





CONEXIONADO PLACA C.P.U.

CONECTOR CN 10 ALIMENTACION

- 1 + 12 V. ACR. Puente rectificador 25 A.
- 2 GND Digital PIN 6. Fuente de alimentación.
- 3 + 5 V. PIN 3. Fuente de alimentación.
- 4 + 12 V. DC PIN 2. Fuente de alimentación.
- 5 + 12 V.A. CR. Puente rectificador 25 A.
- 6 GND ULN 2803. Puente rectificador 25 A.
- 7 GND Digital PIN 7. Fuente de alimentación.
- 8 + 5 V. PIN 4. Fuente de alimentación.

CONECTOR CN9

- 1 Señal contador monedas.
- 2 N.C.
- 3 N.C.
- 4 N.C.
- 5 Señal contador fichas.
- 6 Señal relé lámpara 220 V.
- 7 Luz pulsador CRICKET.
- 8 N.C.

CONECTOR CN3

- 1 Altavoz.
- 2. Altavoz.
- 3 + 9 V. LED PIN 1. Fuente de alimentación.

CONECTOR CN4 PLACA DE LUCES

- 1 Luz diana.
- 2 Luz 20.
- 3 Luz 19.
- 4 Luz 18.
- 5 Luz 17.
- 6 Luz 16.
- 7 Luz 15.
- 8 Luz 14.
- 9 Luz 13.
- 10 Luz 12.

- 11 Luz 11.
- 12 Luz 10.
- 13 Luz 9.
- 14 Luz 8.
- 15 Luz 7.
- 16 Luz 6.
- 17 Luz 5.
- 18 Luz 4.
- 19 Luz 3.
- 20 Luz 2.
- 21 Luz 1.
- 22 + 12 V. ACR. Común placa de luces.

CONECTOR CN5 LUCES PULSADORES

- 1 Luz pulsador SCRAM.
- 2 Luz pulsador SHANGAI.
- 3 Luz pulsador 301.
- 4 Luz pulsador HI SCORE.
- 5 Luz pulsador DOUBLE OUT-TEAM.
- 6 Luz pulsador 501
- 7 Luz pulsador DOUBLE IN-CUT THRVT.
- 8 Luz pulsador SELECT PLAYER.
- 9 Luz pulsador NEW PLAYER.
- 10 + 12 V. ACR. Común lámparas pulsadores.

CONECTOR CN6

- 1 N.C.
- 2 N.C.
- 3 N.C.
- 4 N.C.
- 5 N.C.
- 6 N.C.
- 7 N.C.
- 8 N.C.
- 9 + 12 V. ACR. Común contadores.
- 10 + 12 V. ACR. PIN 3. CN2. Placa dígitos.

CONECTOR CN7 SEÑAL PULSADORES

- 1 Señal pulsador SCRAM.
- 2 Señal pulsador SHANGAI.
- 3 Señal pulsador 301.
- 4 Señal pulsador HI SCORE.
- 5 Señal pulsador DOUBLE OUT-TEAM.
- 6 Señal pulsador 501.
- 7 Señal pulsador DOUBLE IN-CUT THRVT.
- 8 Señal pulsador SELECT PLAYER.
- 9 Señal pulsador NEW PLAYER.
- 10 MPX. IN. Común micros pulsadores.

CONECTOR CN8 ULTRAS

- 1 Señal receptor ultrasonido.
- 2 Salida señal receptor ultrasonido.
- 3 GND.
- 4 Señal micro ultrasonido.

CONECTOR CN11 MONEDERO

Conector cable plano 10 vías a monedero.

CONECTOR CN12

- 1 N.C.
- 2 N.C.
- 3 N.C.
- 4 N.C.
- 5 N.C.
- 6 N.C.
- 7 Señal pulsador CRICKET.
- 8 N.C.

CONECTOR CN13 MICROS

- 1 Señal micro 5 ambiente.
- 2 GND micro 5 ambiente.
- 3 Señal micro 4 ambiente.

- 4 GND señal 4 ambiente.
- 5 Señal micro 3 ambiente.
- 6 GND micro 3 ambiente.
- 7 Señal micro 2 ambiente.
- 8 GND micro 2 ambiente.
- 9 Señal micro 1 ambiente.
- 10 GND micro 1 ambiente.

CONECTOR CN15 DIGITOS

Cable plano 34 vías a placa dígitos CN1.

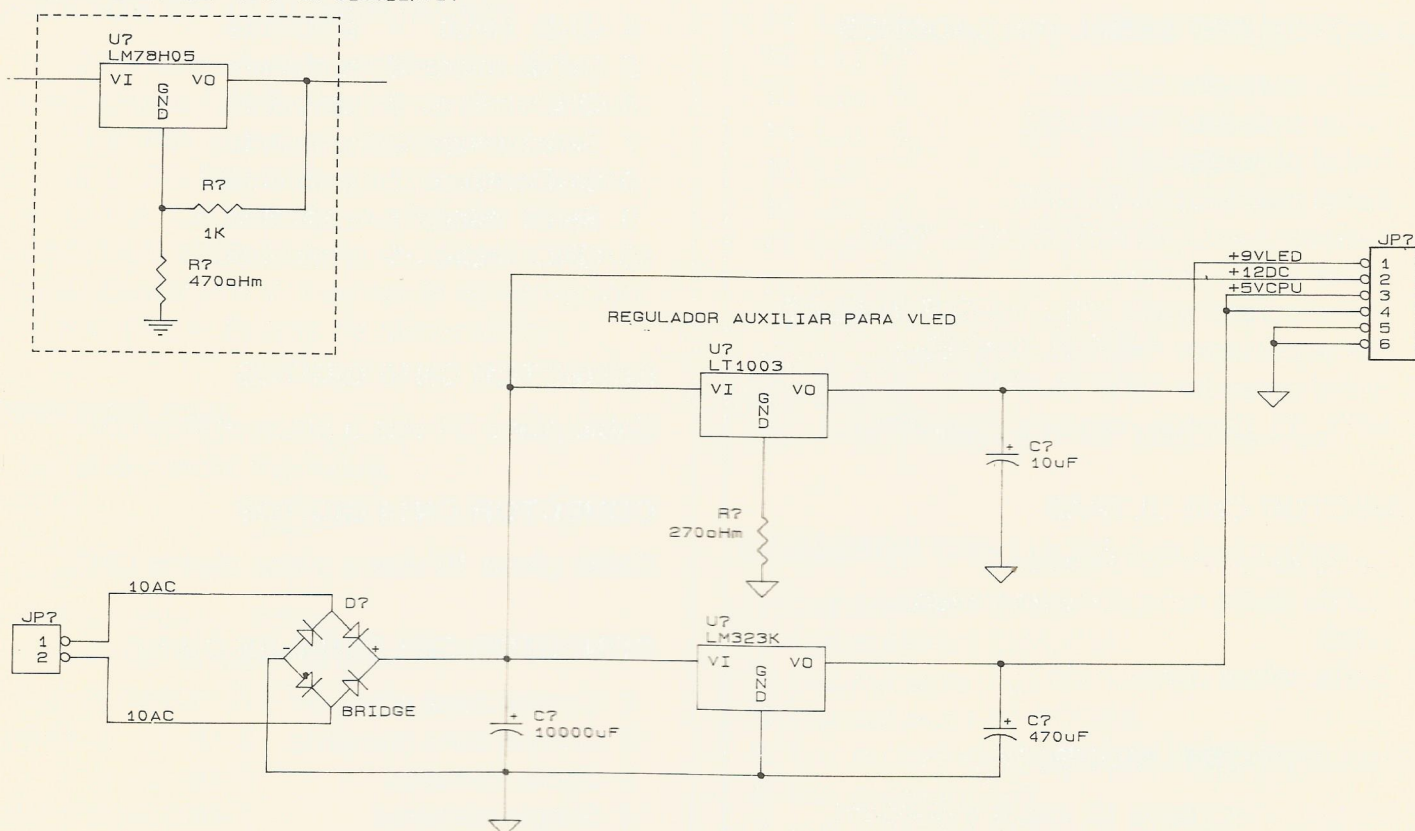
CONECTOR CN14 DIGITOS

Cable plano 10 vías a placa dígitos CN3.

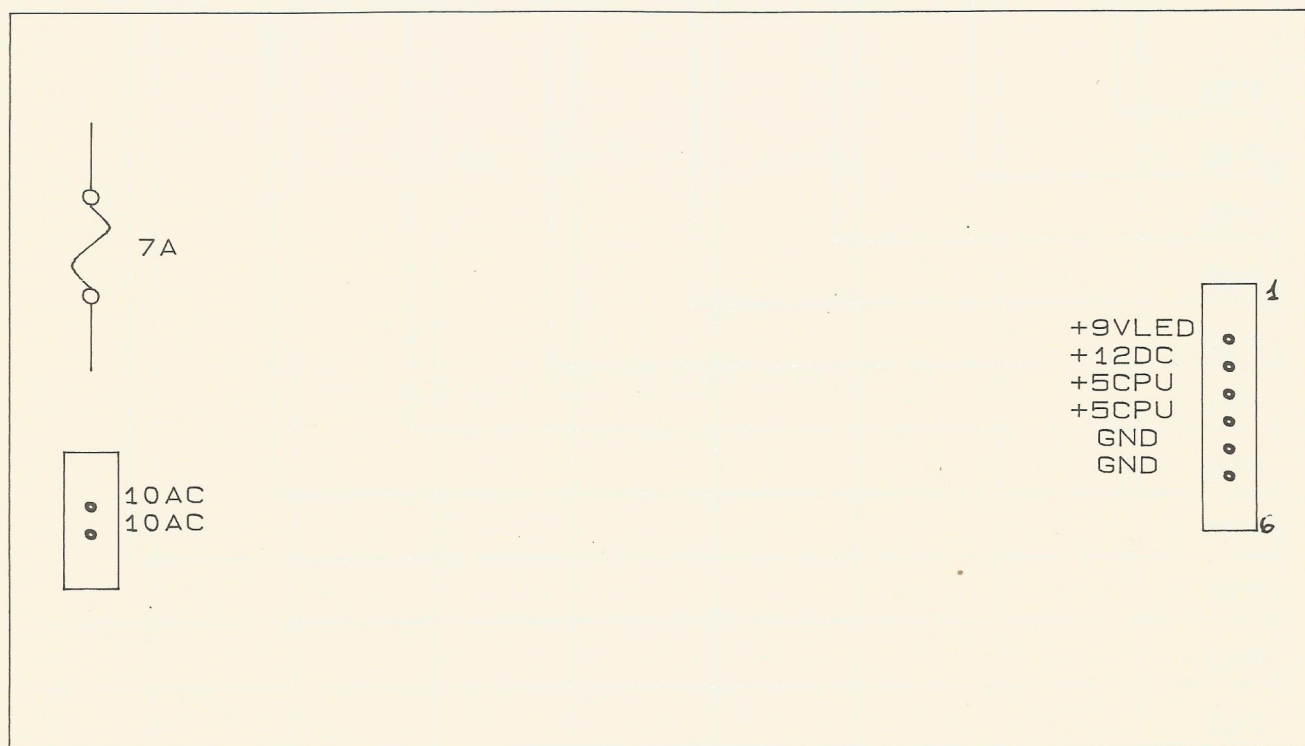
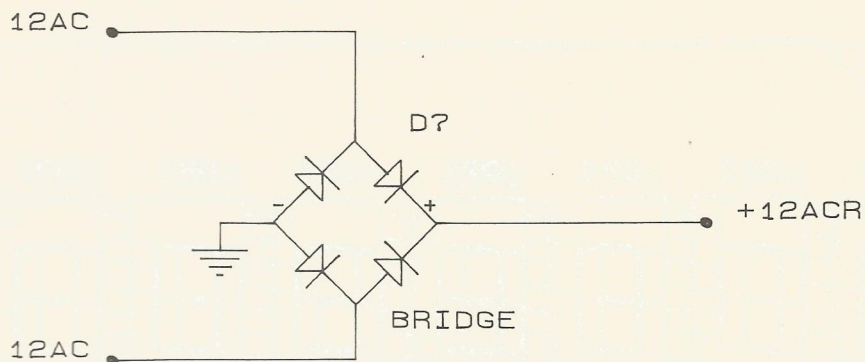
CONECTOR CN1 SEÑALES DIANA

- 1 Común zona números 17- 3-19- 7-16.
- 2 Común zona números 2-15-10- 6-13-25.
- 3 Doble números 2-16-12- 4.
- 4 Simple números 2-16-12- 4.
- 5 Doble números 15- 7- 9-18.
- 6 Simple números 15- 7- 9-18.
- 7 Doble números 10-19-14- 1.
- 8 Simple números 10-19-14- 1.
- 9 Doble números 6- 3-11-20.
- 10 Simple números 6- 3-11-20.
- 11 Doble números 17- 8-13- 5.
- 12 Simple números 17- 8-13- 5.
- 13 Número 25.
- 14 Triple números 2-16-12- 4.
- 15 Triple números 18- 9- 7-15.
- 16 Triple números 1-14-19-10.
- 17 Triple números 20-11- 3- 6.
- 18 Triple números 13- 5- 8-17.
- 19 Común zona números 5-20- 1- 1- 4-25.
- 20 Común zona números 8-11-14- 9-12.

EN CASO DE UTILIZAR EL LM78H05,
LA CONFIGURACION SERA LA SIGUIENTE:



EL PUENTE DE 25A



CONEXIONADO FUENTE DE ALIMENTACION

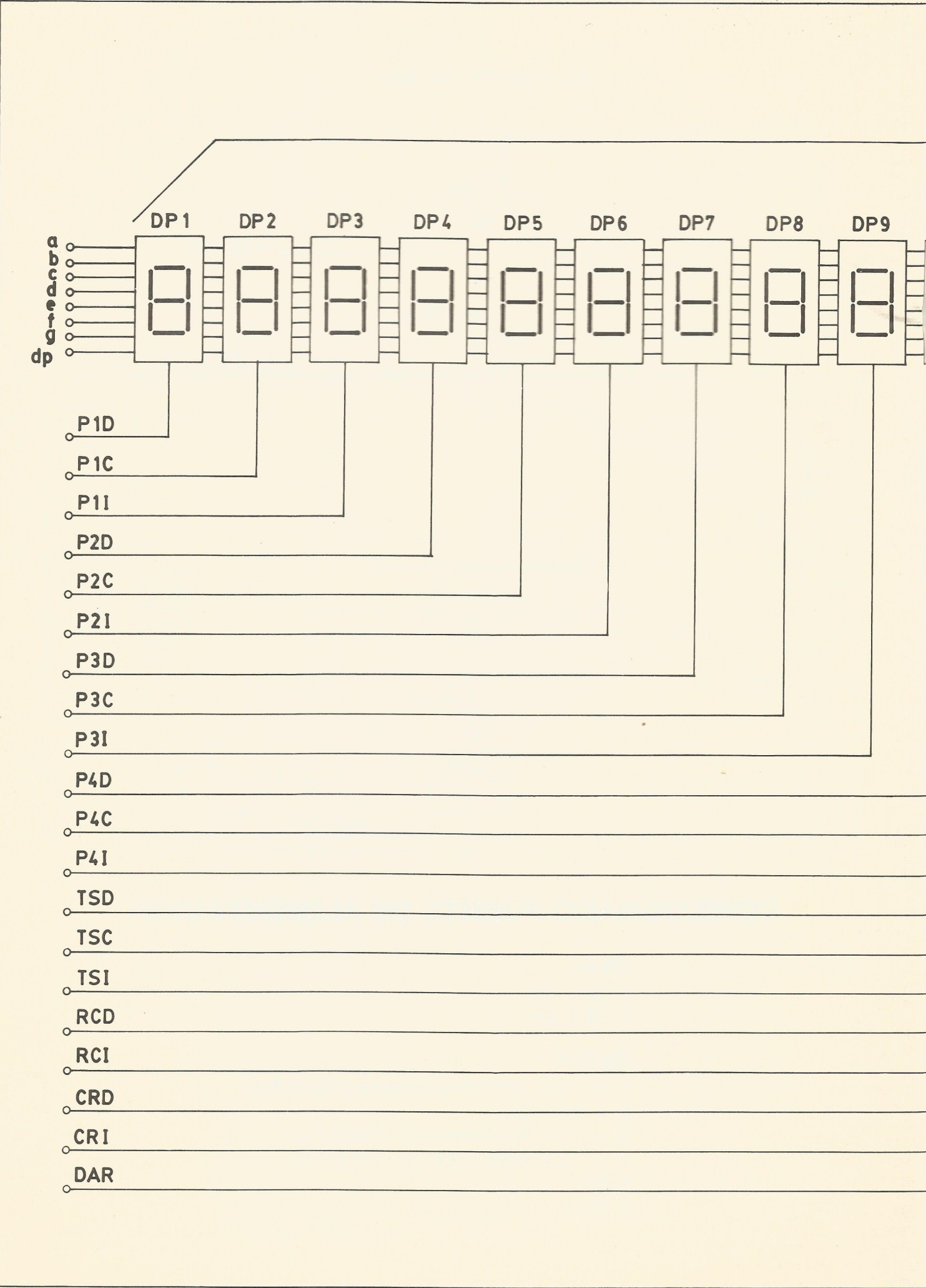
CN IN

- 1 10 V. AC.
- 2 0 V. Ac.

CN OUT

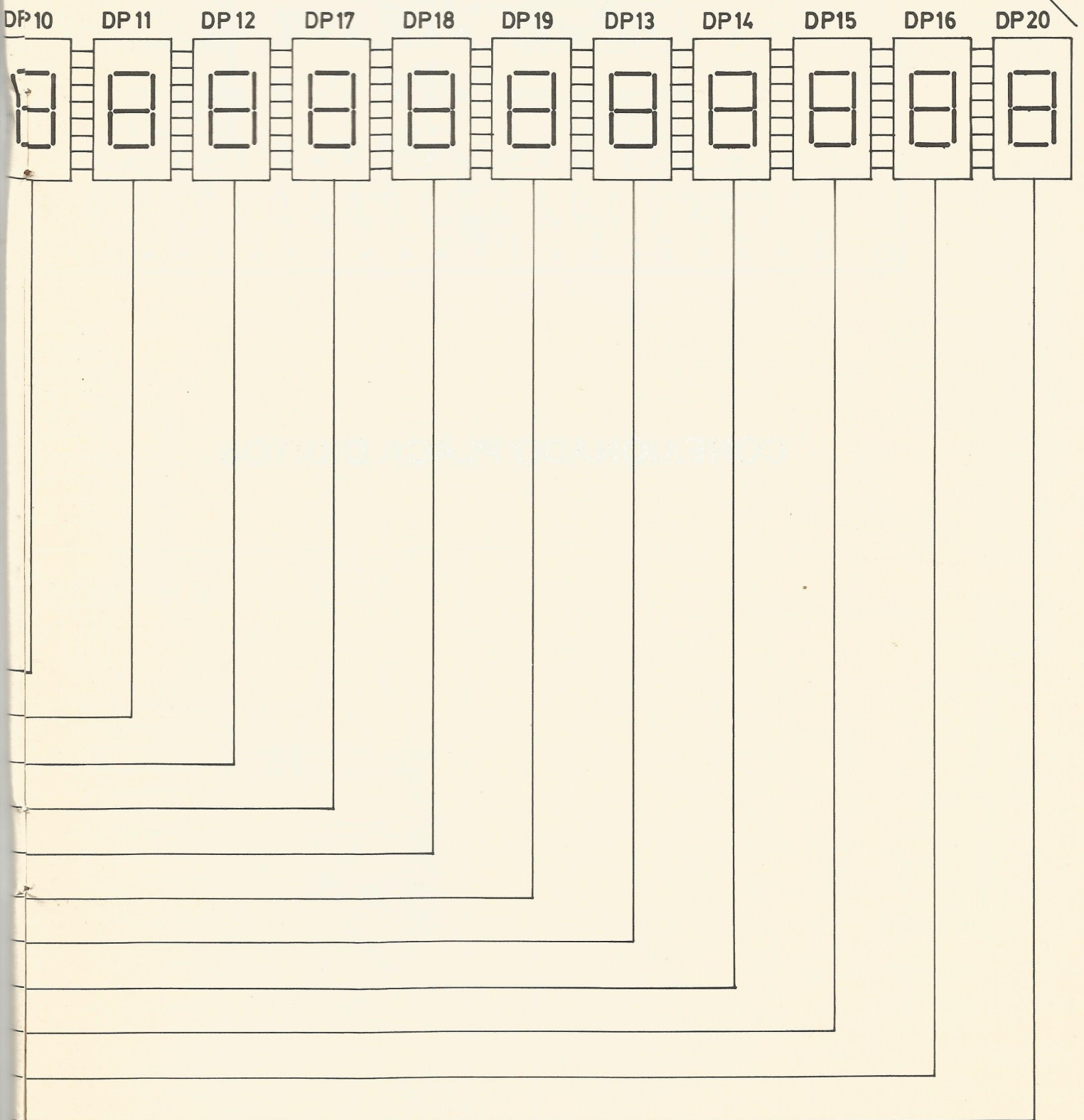
- 1 + 9 V. LED PIN3 conector CN2 C.P.U.
- 2 + 12 V. DC.
- 3 + 5 V. PIN3 conector CN8 C.P.U.
- 4 + 5 V. PIN8 conector CN8 C.P.U.
- 5 GND.
- 6 GND.

OLIMPIC DARTS II

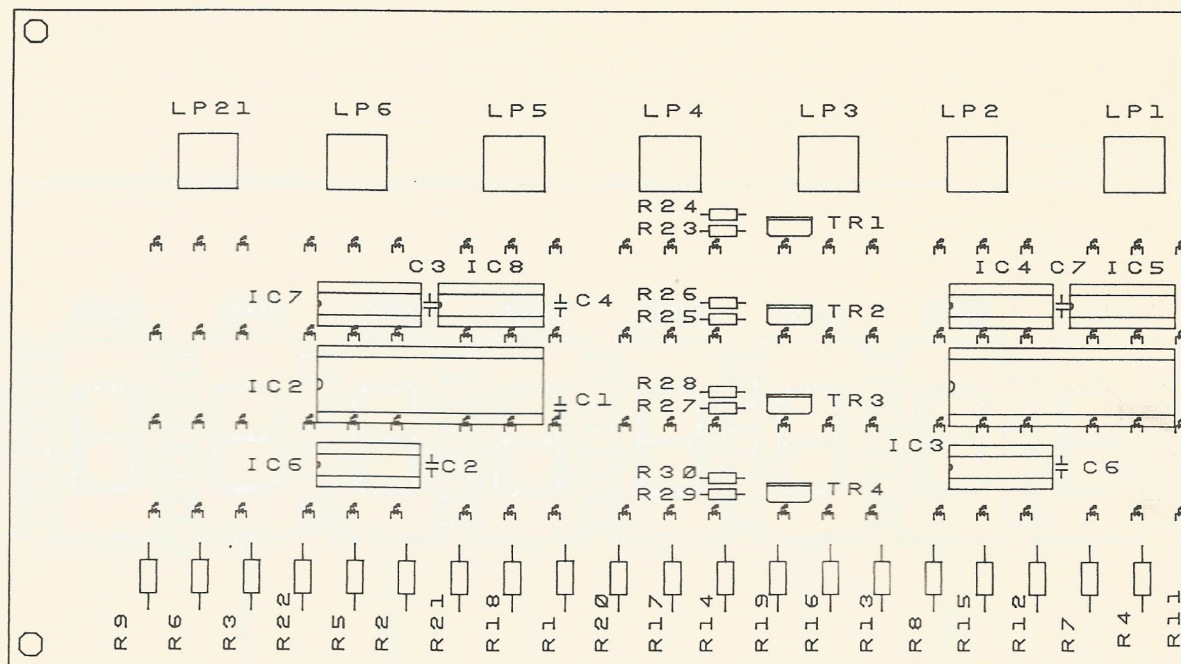


Esquema Displays Placa C.P.U.

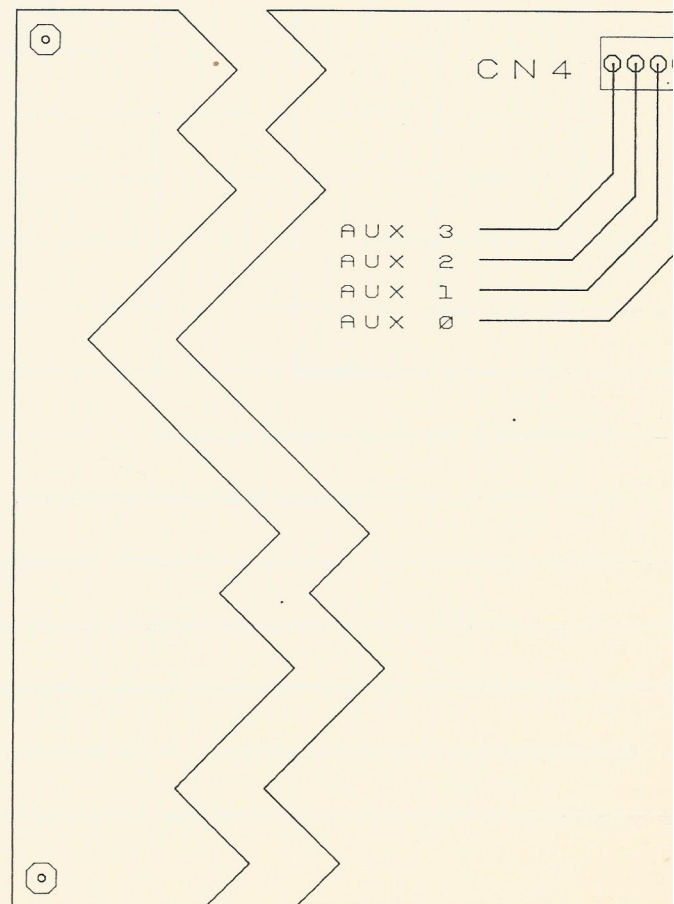
LTS 5501E



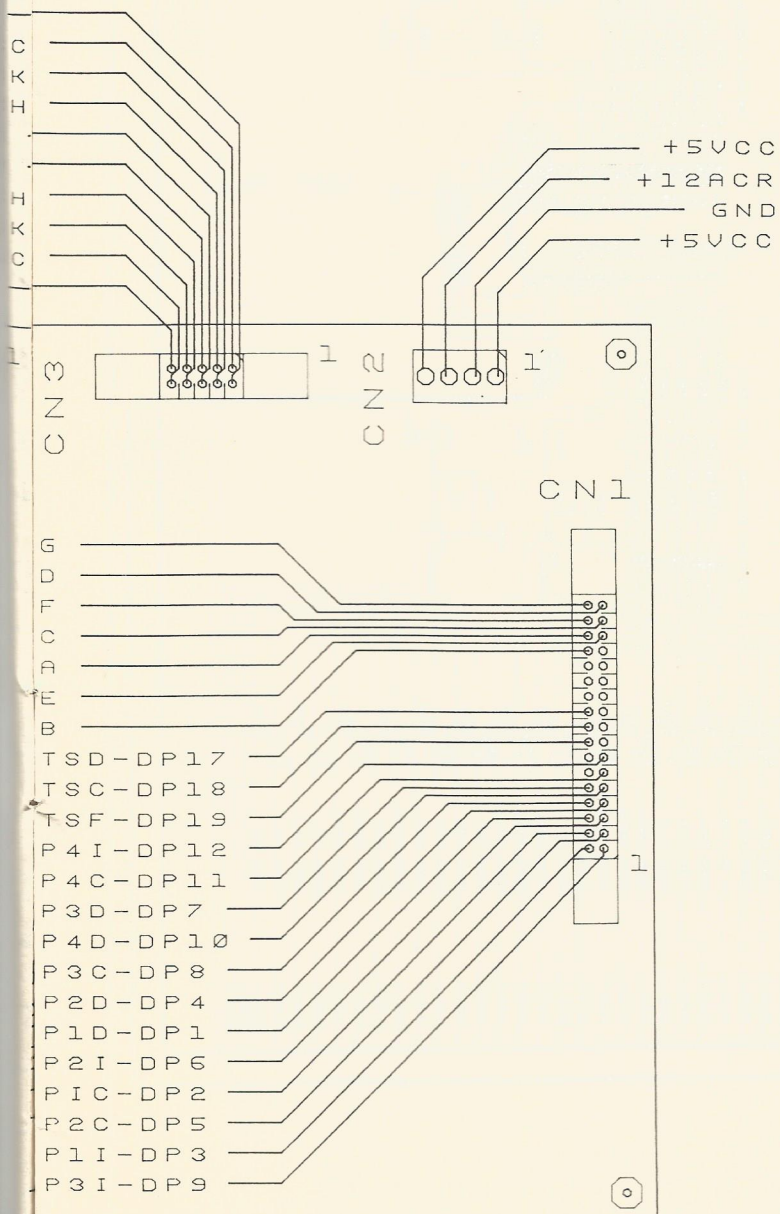
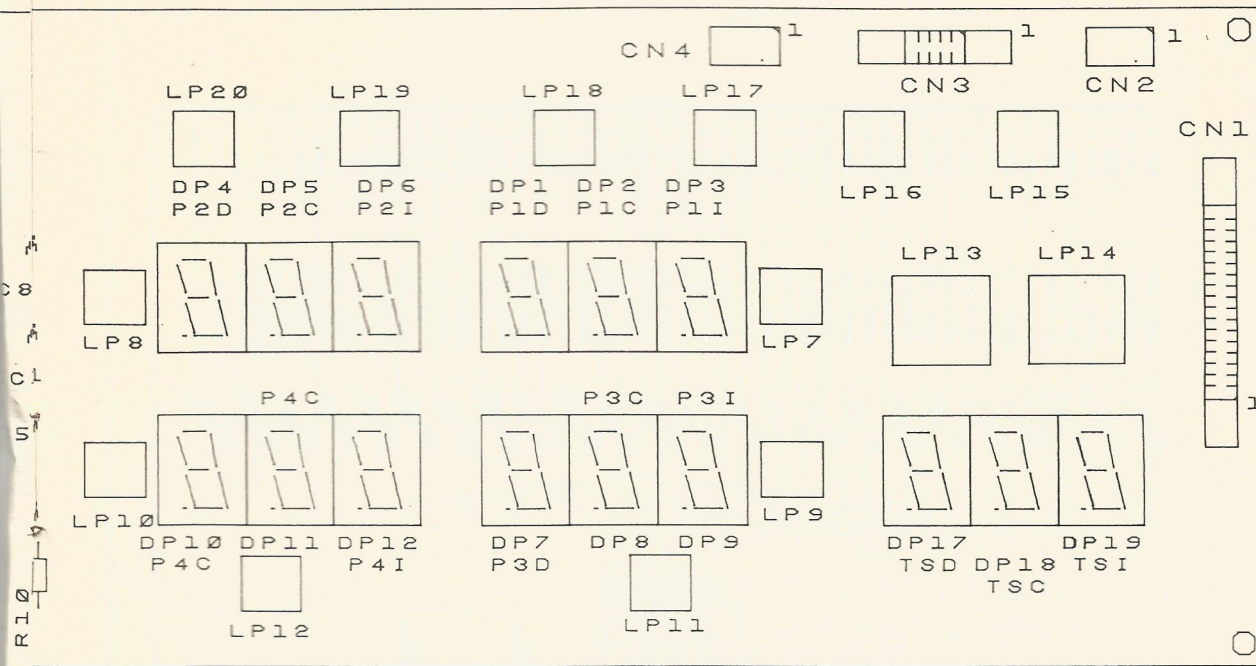
OLIMPIC DARTS II

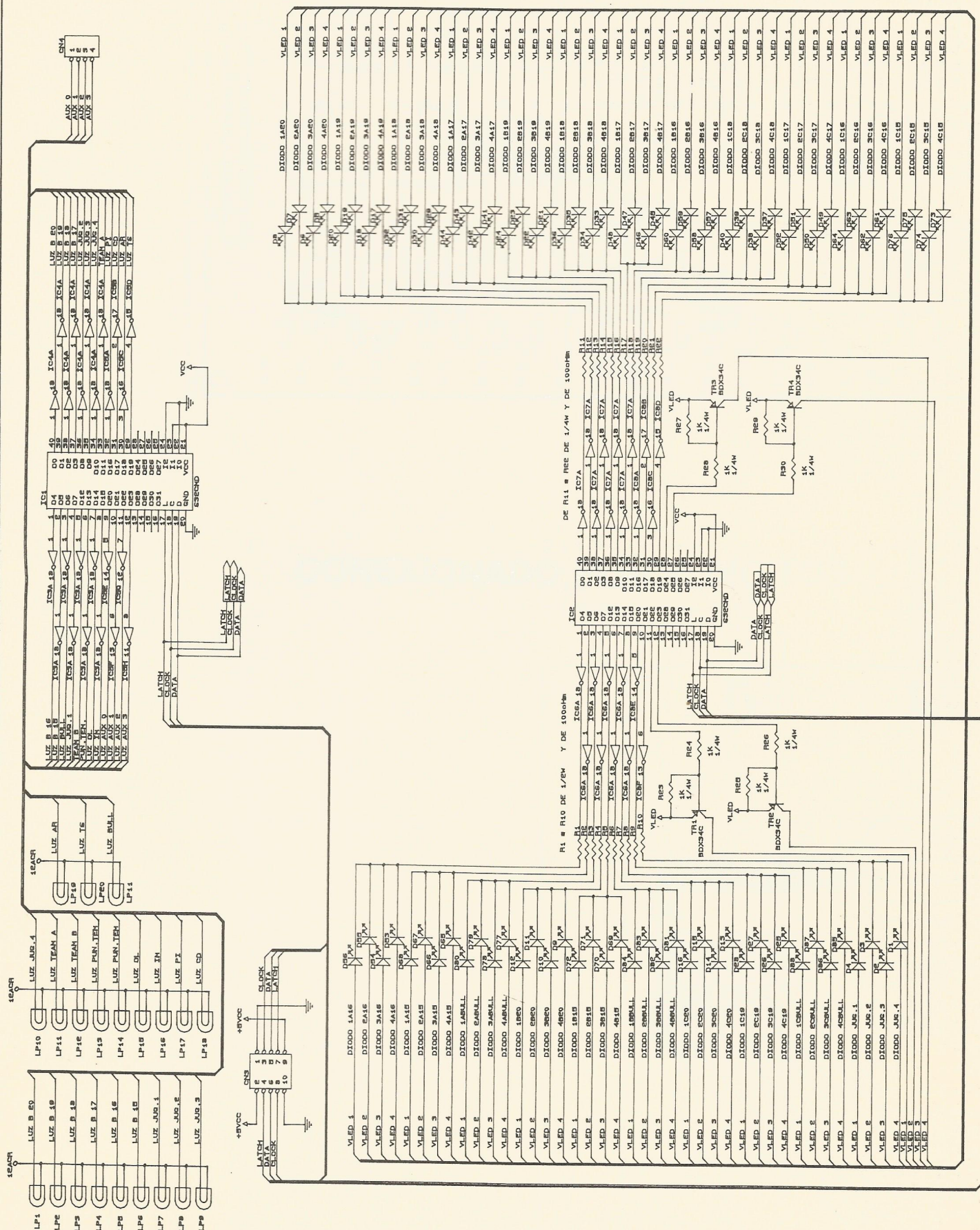


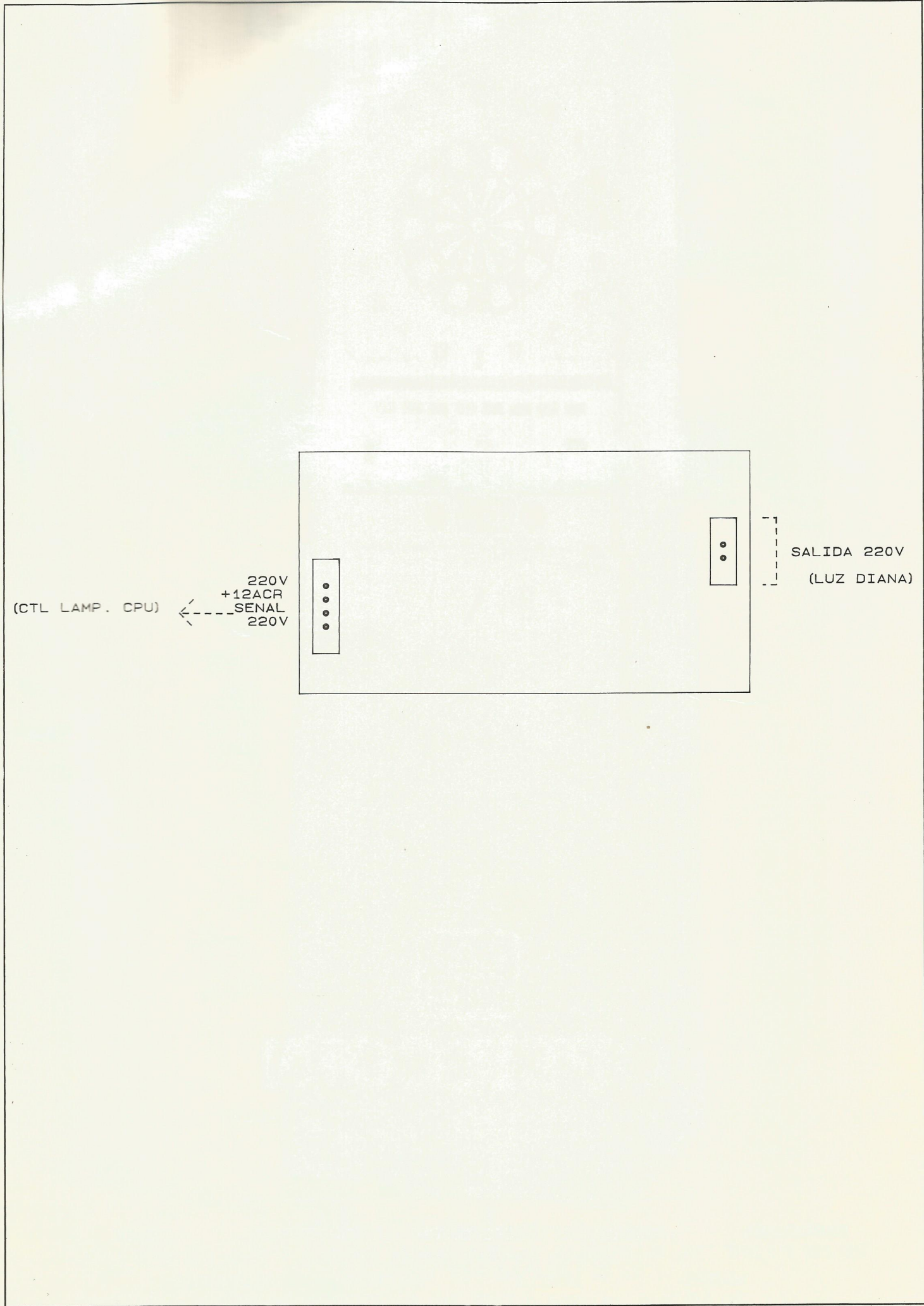
CONEXIONADO PLACA DIGITOS



Situación componentes placa dígitos









OPER COIN

Escalmendi, 11 - Teléfonos: (945) 27 85 22 - Telex 35271 - OC E
Fax (945) 28 59 83 - 01013 Vitoria

DELEGACIONES

BARCELONA

Tel.: (93) 215 34 00

BILBAO

Tel.: (94) 444 05 58

CASTELLON

Tel.: (964) 20 82 38

CIUDAD REAL

Tel.: (926) 21 46 31

IBIZA

Tel.: (971) 31 49 37

MADRID

Tel.: (91) 593 89 66

SEVILLA

Tel.: (954) 38 72 13

VALENCIA

Tel.: (96) 357 80 61

ZARAGOZA

Tel.: (976) 32 54 11