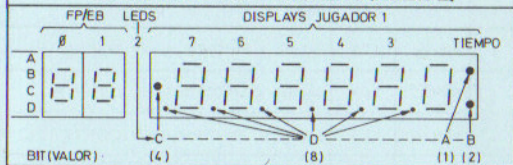


TABLA DECIMAL/EXADECIMAL/ BINARIO

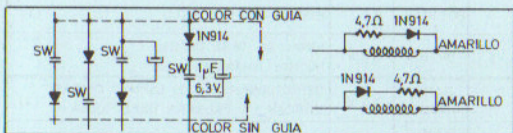
DECIMAL	Ø	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
EXADECIMAL	Ø	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
DISPLAY	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	a	b	c	d	e	f
BINARIO	A	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
	B	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1
	C	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1
	D	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1

CONTACTOS DE TABLERO(ÁREA E)*



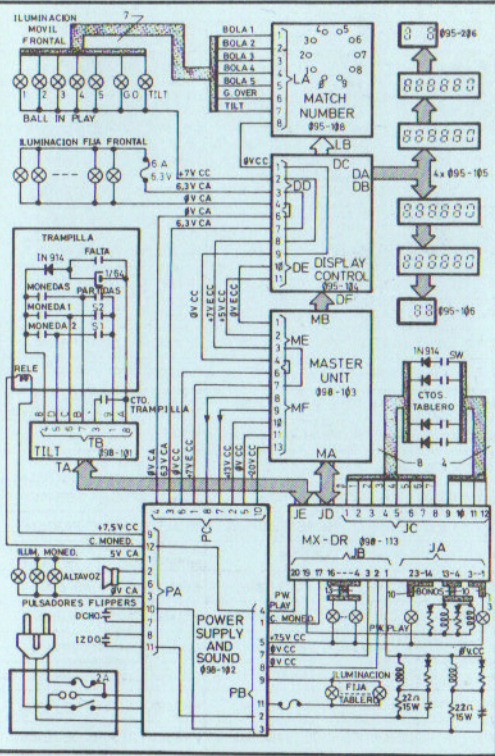
CONTACTOS GENERALES(ÁREA E)

TIEMPO	FUNCION				LECTURA EN INDICADOR:
8	FALTA	MONED. 3	MONED. 1	MONED. 2	ILUMINACION MOVIL (FRONTAL)
9	TILT Y TRAMPILLA	PUESTA EN MARCHA	AJUSTE 2	AJUSTE 1	LEDS DE LOTERIA
	A (1)	B (2)	C (4)	D (8)	BIT (VALOR)



* ESTOS CODIGOS SON ESPECIFICADOS EN LAS INSTRUCCIONES DE CADA MODELO.
 NOTA-EL CODIGO DE CONTACTO SE FORMA CON EL N°(TIEMPO)Y LA LETRA (BIT) EJ. 4 B

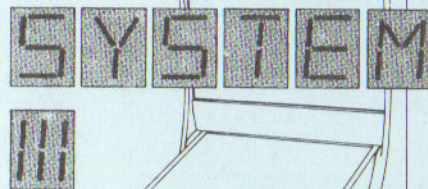
DIAGRAMA DE LA MAQUINA



EURO



FLIP



CARACTERISTICAS

DIVISION ELECTRONICA
 DOCUMENTACION Nº 035-314

TABLA DE AJUSTES

ZONA	CREDITO DISPLAY	FUNCION DE AJUSTE	
6	XX	PARTIDA POR XX0000 PUNTOS	
7	XX	PARTIDA POR XX0000 PUNTOS	
4	XX	EXTRA BALL POR XX0000 PUNTOS	
C	X■	3 ^{er} MONEDERO (X= PARTIDAS POR MONEDAS)	
	■X	MODO DE JUEGO (X=A+B+C)	
	A=	0	EXTRA BALL NO REPETITIVA
		1	EXTRA BALL REPETITIVA
		2	EXTRA BALL ACUMULATIVA
	B=	0	FREE PLAY NO REPETITIVO
		4	FREE PLAY REPETITIVO
	C=	0	5 BOLAS POR PARTIDA
		8	3 BOLAS POR PARTIDA
3	X■	1 ^{er} MONEDERO (X=8+D+E)	
	D=	0	1 PARTIDA
		1	2 PARTIDAS
		2	3 PARTIDAS
		3	4 PARTIDAS
	E=	0	2 MONEDAS
		4	1 MONEDA
	■X	2 ^o MONEDERO	
	D=	VER 1 ^{er} MONEDERO	
	G=	0	PRECIO NORMAL
		8	PRECIO CON BONIFICACION *

* 1 PARTIDA EXTRA CON LA 2^a MONEDA (min. 1 partida)
(ESTE AJUSTE AFECTA A LOS 3 MONEDEROS)

TABLA DE REPRESENTACION

EN DISPLAY	ZONAS DE REPRESENTACION 0-4-8-0	ZONAS DE REPRESENTACION 2-6-E-E
XX	REGISTROS DE TRABAJO	LIMITE CREDITO X X LIMITE = X9
XXXXX0	REGISTROS DE TRABAJO	MODELO DE JUEGO *
XXXXX0	REGISTROS DE TRABAJO	Nº DE SERIE *
XXXXX0	Nº ULTIMA IMPRESORA	TIEMPO EN JUEGO (XXXXXX)
XXXXX0	ESTADO REGISTROS TABLERO	TIEMPO EN G.O (XXXXXX)
XX	ESTADO REGISTROS TABLERO	SEGUNDO CENTESIMAL
XX	FREE PLAY (CONTADOR) X X EXTRA BALL (CONTADOR)	PARTIDA POR XX0000
XXXXX0	JUGADOR Nº 1 (CONTADOR)	HANDICAP JUGADOR Nº 1
XXXXX0	JUGADOR Nº 2 (CONTADOR)	HANDICAP JUGADOR Nº 2
XXXXX0	JUGADOR Nº 3 (CONTADOR)	HANDICAP JUGADOR Nº 3
XXXXX0	JUGADOR Nº 4 (CONTADOR)	HANDICAP JUGADOR Nº 4
XX	CREDITO (CONTADOR)	PARTIDA POR XX0000
XX	EXTRA BALL POR XX0000	AJUSTE 1 ^{er} X X AJUSTE 2 ^o MONEDERO MONEDERO
XXXXX0	TOTAL 1 ^{er} MONEDERO	TOTAL EXTRA BALL
XXXXX0	TOTAL 2 ^o MONEDERO	TOTAL FREE PLAY
XXXXX0	TOTAL 3 ^{er} MONEDERO	TOTAL PARTIDAS SERVICIO
XXXXX0	FECHA ULTIMA RECAUDACION	TOTALIZADOR DE PARTIDAS
XX	FORMA DE JUEGO *	AJUSTE 3 ^{er} X X AJTE. MODO MONEDERO DE JUEGO
XX	LECTURA CTOS. TABLERO	ESTADO CTOS. TABLERO
XXXXX0	LECTURA CTOS. TABLERO	ESTADO CTOS. TABLERO
XXXXX0	TOTALIZADOR RESERVA 1	TOTALIZADOR RESERVA 2
XXXXX0	TOTALIZADOR RESERVA 3	TOTALIZADOR RESERVA 4
XXXXX0	DEBOUNCE CTOS. TABLERO	PRESET TIEMPO DE CTOS.
XX	DEBOUNCE CTOS. TABLERO	PRESET TIEMPO DE CTOS.

* SERVICIO ESPECIAL DE JUEGO O MODELO

TABLA DE AUTOVERIFICACION

PASO	FUNCION	INDICACION	COMENTARIO
1	TEST DISPLAY	000	FINAL DE TEST DISPLAY
2	MEMORIA RAM	9XX	DEFECTUOSA. LAS ULTIMAS CIFRAS INDICAN LA POSICION DEFECTUOSA. (1)
2	MEMORIA RAM	900	FINAL DE TEST RAM O.K.
3	P10	XXX	LA 1 ^a CIFRA INDICA EL GRUPO: 345678 LA 2 ^a LOS BIT DEFECTUOSOS LA 3 ^a CONFIGURACION DEFECT.
3	P10	800	FINAL DE TEST P10 O.K.
4	ROM V ₀	17X	SALIDA X EN CORTO A -12V (CHIP-1)
4	ROM V ₀	14X	SALIDA X EN CORTO A +5V (CHIP-1) *
4	ROM V ₀	27X	SALIDA X EN CORTO A -12V (CHIP-2)
4	ROM V ₀	24X	SALIDA X EN CORTO A +5V (CHIP-2) *
4	ROM V ₀	24	FINAL DE TENSION ROM O.K.
5	TENSION 40V	246	FALTA DE TENSION 40V (1)
5	DRIVER	245	DRIVER EN CORTO (1)
5	BOBINAS	X47	BOBINA X ABIERTA
5	BOBINAS	X44	BOBINA X EN CORTO (1)
5	DR/BB	300	FINAL DE TEST DR/BB NO HAY FALTAS GRAVES O.K.
6	RAM CMOS	8XX	DEFECTUOSA. LAS DOS ULTIMAS CIFRAS INDICAN LA PALABRA DEFECTUOSA (1)
6	RAM CMOS	500	FINAL DE TEST CMOS O.K.

* SI LA SALIDA ESTA ABIERTA INDICARA CORTO A +5

(1) DEFECTOS "GRAVES"