

DECIMAL	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
EXADECIMAL	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
DISPLAY	00123456789ABCDEF															
BINARIO	a	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	
	b	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	
	c	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	
	d	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	

Diagrama de conexión para el juego de cartas '21' (Blackjack). Muestra la conexión entre los contactos de la máquina y los componentes de juego. Los contactos de la máquina están etiquetados como 'CONTACTOS DE TABLERO' (0-9) y 'CONTACTOS DE TRAMPILLA' (1-8). Los componentes de juego incluyen: 'PESO DE LOS BIT' (1-8), 'DISPLAY DE PARTIDAS GRATIS Y BOLAS EXTRA' (dos displays de 2 dígitos), 'DISPLAY 161 UCADOR' (display de 7 dígitos), 'RUELETA' (con 12 contactos), y 'LAMPARAS DE BOLAS, TILT Y GAME OVER' (10 lámparas). Las conexiones se indican con líneas y letras como 'a', 'b', 'c', 'd'.

En el código de cada contacto, va implícita la posición (dígito) donde se representa, y el valor sobre dicha posición. El número indica la posición, y la letra el valor (A=1;B=2;C=4; D=8).

The diagram illustrates the internal wiring and components of a slot machine. Key sections include:

- Top Section:** Features a "MOVIL FRONTAL" (moving front) assembly with six lamps (X1-X6) and a ground connection (G.O.). Below it is the "BALL IN PLAY" mechanism.
- Left Side:** Contains a "TRAMPILLA" (trapdoor) circuit with a switch (IN914), a lamp (LAMP), and a relay (RELE). It also includes a "TILT" switch and a "PULSADORES FLIPPERS" section.
- Center:** Houses the "50-000 UNIDAD CENTRAL" (central unit) which controls the "52-000 CONTROL TABLERO" (control board). This section includes a "SERIAL SONIDO" (serial sound) output and a "SERIAL JUEGO" (serial game) input.
- Right Side:** Shows the "57-000 LOTERIA" (lottery) section with a display showing numbers 888888. It also includes a "57-000" section with a display showing numbers 888888.
- Bottom:** Includes a "FUENTE DE ALIMENTACION PB" (power supply) section with a transformer and rectifier, providing +75V CC, -75V CC, and G.V.C.A. outputs. It also features a "TABLERO" (board) section with various lamps and resistors.

The diagram uses standard electronic symbols for lamps, switches, relays, and connectors. Wires are labeled with numbers and letters to indicate specific connections between components.

CABLEADO CONVENCIONAL

[illegible]

TELEX: 43807 IDER-E

**SISTEMA
III**

ZONA	CREDITO DISPLAY	FUNCION DE AJUSTE																	
6	XX	PARTIDA POR XX0.000 PUNTOS																	
7	XX	PARTIDA POR XX0.000 PUNTOS																	
9	XX	EXTRA BALL POR XX0.000 PUNTOS																	
□	X■	3er MONEDERO (X=PARTIDAS POR MONEDAS)																	
	■X	MODO DE JUEGO (X=A+B+C)																	
		<table border="1"> <tr> <td rowspan="3">A=</td> <td>0</td> <td>EXTRA BALL NO REPETITIVA</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>EXTRA BALL REPETITIVA</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>EXTRA BALL ACUMULATIVA</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">B=</td> <td>0</td> <td>FREE PLAY NO REPETITIVO</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>FREE PLAY REPETITIVO</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">C=</td> <td>0</td> <td>5 BOLAS POR PARTIDA</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>3 BOLAS POR PARTIDA</td> </tr> </table>	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
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																	
□	X■	1er MONEDERO (X=8•D•E)																	
		<table border="1"> <tr> <td rowspan="4">D=</td> <td>0</td> <td>1 PARTIDA</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2 PARTIDAS</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>3 PARTIDAS</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>4 PARTIDAS</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">E=</td> <td>0</td> <td>2 MONEDAS</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>1 MONEDA</td> </tr> </table>	D=	0	1 PARTIDA	1	2 PARTIDAS	2	3 PARTIDAS	3	4 PARTIDAS	E=	0	2 MONEDAS	4	1 MONEDA			
D=	0	1 PARTIDA																	
	1	2 PARTIDAS																	
	2	3 PARTIDAS																	
	3	4 PARTIDAS																	
E=	0	2 MONEDAS																	
	4	1 MONEDA																	
	■X	2o MONEDERO (X=F+G)																	
		<table border="1"> <tr> <td rowspan="2">F=</td> <td>0</td> <td>1 MONEDA</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>1 MONEDA (y 2o CON BONIFICACION) *</td> </tr> <tr> <td rowspan="4">G=</td> <td>0</td> <td>1 PARTIDA</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>2 PARTIDAS</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>3 PARTIDAS</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>4 PARTIDAS</td> </tr> </table>	F=	0	1 MONEDA	8	1 MONEDA (y 2o CON BONIFICACION) *	G=	0	1 PARTIDA	2	2 PARTIDAS	2	3 PARTIDAS	3	4 PARTIDAS			
F=	0	1 MONEDA																	
	8	1 MONEDA (y 2o CON BONIFICACION) *																	
G=	0	1 PARTIDA																	
	2	2 PARTIDAS																	
	2	3 PARTIDAS																	
	3	4 PARTIDAS																	

ZONA 4		ZONA 6	
FREE PLAY (CONTADOR)	X X EXTRA BALL (CONTADOR)	PARTIDA POR XX 0000	
JUGADOR N° 1 (CONTADOR)		HANDICAP JUGADOR N° 1	
JUGADOR N° 2 (CONTADOR)		HANDICAP JUGADOR N° 2	
JUGADOR N° 3 (CONTADOR)		HANDICAP JUGADOR N° 3	
JUGADOR N° 4 (CONTADOR)		HANDICAP JUGADOR N° 4	
CREDITO (CONTADOR)		PARTIDA POR XX 0000	

ZONA 8		ZONA 10	
EXTRA BALL POR XX 0000		AJUSTE 1 ^{er} X X AJUSTE 2 ^a MONEDERO MONEDERO	
TOTAL 1 ^{er} MONEDERO		TOTAL EXTRA BALL	
TOTAL 2 ^a MONEDERO		TOTAL FREE PLAY	
TOTAL 3 ^{er} MONEDERO		TOTAL PARTIDAS SERVICIO	
FECHA ULTIMA RECAUDACION		TOTALIZADOR DE PARTIDAS	
FORMA DE JUEGO		AJUSTE 3 ^{er} X X AJUSTE MOD MONEDERO DE JUEGO	

ZONA 12		ZONA 14	
LECTURA CTOS TABLERO		ESTADO CTOS TABLERO	
LECTURA CTOS TABLERO		ESTADO CTOS TABLERO	
TOTALIZADOR RESERVA 1		TOTALIZADOR RESERVA 2	
TOTALIZADOR RESERVA 3		TOTALIZADOR RESERVA 4	
DEBOUNCE CTOS TABLERO		PRESET TIEMPO DE CTOS	
DEBOUNCE CTOS TABLERO		PRESET TIEMPO DE CTOS	

ZONA 0		ZONA 2	
REGISTROS DE TRABAJO		LIMITE CREDITO X LIMITE = X 9	
REGISTROS DE TRABAJO		MODELO DE JUEGO	
REGISTROS DE TRABAJO		N° DE SERIE	
N° ULTIMA RECAUDACION		TIEMPO EN JUEGO (XXXXXX)	
ESTADO REGISTROS TABLERO		TIEMPO EN G (XXXXXX)	
ESTADO REGISTROS TABLERO		SEGUNDO CENESIMAL	

PASO	FUNCION	INDICACION	COMENTARIO
1	TEST DISPLAY	000	FIN DEL TEST DE DISPLAY.
2	MEMORIA RAM	9 X X	LA POSICION (X X) ESTA DEFECTUOSA.
		9 0 0	LA MEMORIA RAM ESTA BIEN.
3	PIO	X X X	LA 19 CIFRA INDICA EL GRUPO QUE ESTA MAL. LA 29 CIFRA INDICA LOS BIT DEFECTUOSOS. LA 39 CIFRA INDICA LA CONFIGURACION.
		8 0 0	LA PIO ESTA BIEN.
4	ROM I/O	1 7 X	EN EL CHIP N91, LA SALIDA X ESTA EN CORTO A -12VOLTIOS.
		1 4 X	EN EL CHIP N91, LA SALIDA X ESTA EN CORTO A +5 VOLTIOS, O ESTA ABIERTA.
		2 7 X	EN EL CHIP N92, LA SALIDA X ESTA EN CORTO A -12 VOLTIOS.
		2 4 X	EN EL CHIP N92, LA SALIDA X ESTA EN CORTO A +5VOLTIOS, O ESTA ABIERTA.
		2 4	TENSIONES EN ROM ESTAN BIEN.
5	DRIVERS Y BOBINAS	2 8 6	NO HAY TENSION DE BOBINAS. *
		2 8 5	DRIVER EN CORTO. *
		X 8 7	LA BOBINA X ESTA CORTADA (ABIERTA).
		X 8 4	LA BOBINA X ESTA EN CORTO. *
		3 0 0	NO HAY FALTAS GRAVES EN BOBINAS Y DRIVERS.
6	RAM CMOS	8 X X	LA PALABRA XX, ESTA MAL O DEFECTUOSA. *
		5 0 0	LA RAM-CMOS ESTA BIEN.

LOS TEST SEÑALADOS CON *, PARALIZAN LA MAQUINA ,POR SER FALLOS GRAVES.