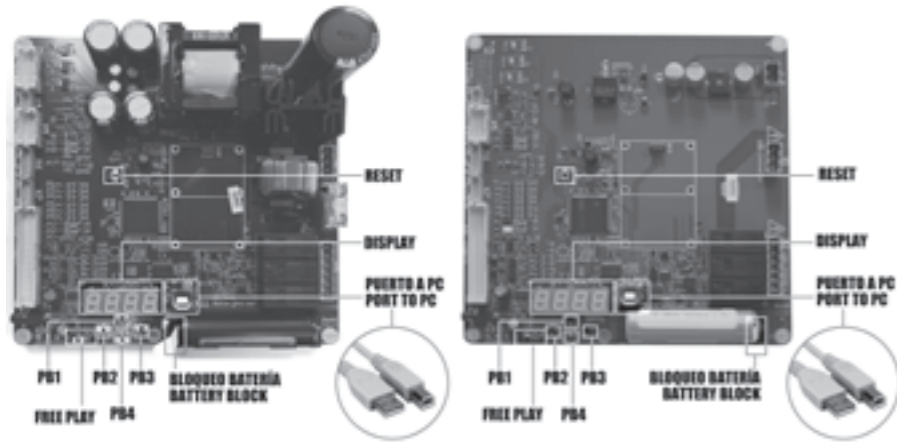


PLACAS SAM PARA AIR HOCKEYS EVO:



SAM6: Placa con fuente de alimentación integrada.

(necesita alimentación externa para las luces).

- + **PLACA DIMMER:** control de las luces LED para los eventos.
- + **FLUORESCENTES:** luces del campo.

SAM8: Placa sin fuente de alimentación.

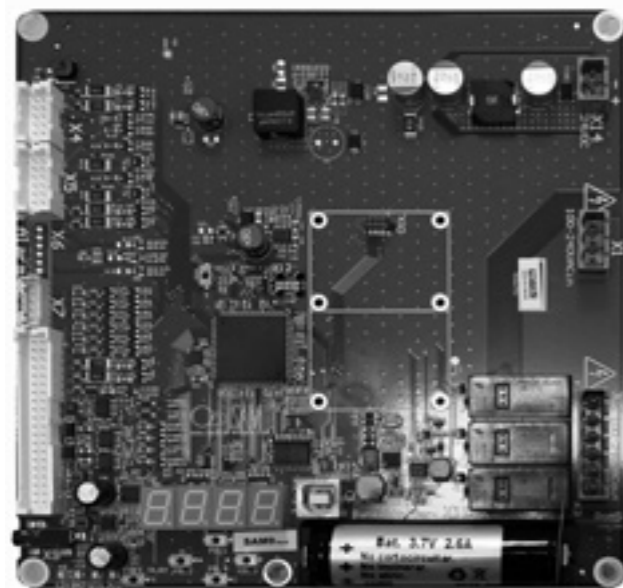
(solo fuente de alimentación externa).

- + **PLACA DIMMER:** control de las luces LED para los eventos.
- + **FLUORESCENTES:** luces del campo.

SAM9: Placa con conexión extra para monedero electrónico.

(Nuevo archivo config.txt).

- + **PLACA DIMMER:** control de las luces LED para los eventos.
 - + **PLACA DIMMER CAMPO:** control de las luces LED del campo.
- Eventos preprogramados (no se pueden personalizar).



DESCARGUE EN NUESTRA WEB LAS INSTRUCCIONES COMPLETAS DE NUESTRAS MESAS DE AIRE EVO DESDE EL LINK DE DESCARGA:

INSTR. AIR HOCKEY EVO

CON NUESTRAS PLACAS ELECTRÓNICAS SAM USTED PUEDE:

FIJAR EL MODO DE JUEGO (LÍNEAS P1-P4):

Decida primero el máximo número de goles (entre 2 y 9 goles) y el tiempo máximo de la partida (entre 2 y 9 minutos).

Por defecto: Núm de Goles P1=7, Tiempo Máximo P4=5.

Entonces decida el modo de juego:

MATEMÁTICO: El juego termina cuando un jugador haga la mitad más uno de los goles o se termine el tiempo, lo que suceda primero.

TODOS LOS GOLES: El juego termina cuando se jueguen todos los goles o se termine el tiempo, lo que suceda primero.

Por defecto: Modo de Victoria P2=1 (se juegan todos los goles).

También fije el tiempo límite del modo **FREE PLAY** (entre 1 y 9 horas).

Por defecto: Tiempo límite del modo Free Play P3=2 (2 horas).

Para activarlo, presione el **BOTÓN FREE PLAY** en la propia tarjeta.

El modo **FREE PLAY** quedará cancelado igualmente al apagar la máquina.

FIJAR PRECIOS Y MONEDAS VÁLIDAS

(SAM6 Y SAM8: LÍNEAS A1-A6 / SAM9: LÍNEAS A1-A8):

Cuando se usan dos monederos mecánicos (LÍNEAS A1-A4):

1.- DOBLE MONEDERO MECÁNICO.

Usted puede fijar el precio de la partida, el número de monedas requerido y el número de partidas entregadas PARA CADA UNO DE LOS MONEDEROS.

Ello permite programar diferentes precios o descuentos EN CADA MONEDERO.

Por defecto: La máquina viene preparada para dar 1partida x 1moneda en cada monedero.



1

Cuando se usa un monedero comparador o electrónico (LÍNEAS A5-A6):

2.- MONEDERO COMPARADOR.

3.- MONEDERO ELECTRÓNICO TOTALIZADOR.

4.- MONEDERO ELECTRÓNICO.

Con el monedero comparador puede fijar la moneda válida, el número de monedas requerido y el número de partidas entregadas.

El monedero totalizador sumará las monedas, y generará bonificaciones de modo que se pueden asignar varios precios con un solo monedero.

Los nuevos monederos electrónicos no totalizan las monedas, pero también permiten bonificaciones.

Por defecto: La máquina viene preparada para dar 1partida x 1moneda



3



5

Cuando se usan dos monederos comparadores o electrónicos (SOLO SAM9: LÍNEAS A5-A8):

5.- DOBLE MONEDERO COMPARADOR.

6.- DOBLE MONEDERO ELECTRÓNICO.

Con los dos monederos comparadores se puede fijar la moneda válida, el número de monedas requerido y el número de partidas entregadas para cada monedero.

Los dos monederos electrónicos podrán gestionar el precio normal y bonificado (SOLO SAM9).

Por defecto (EUROS): La máquina viene preparada para dar 1P x 1€ y 3P x 2€ en cada monedero.



6

HABILITAR O DESHABILITAR EL MODO RECLAMO (LÍNEAS O1-O2):

Usar o no usar modo reclamo y fijar el tiempo entre dos reclamos (entre 1 y 60 minutos).

Por defecto: La máquina viene preparada para activar el modo reclamo cada 15m.

GESTIONAR LA TICKETERA - REDEMPTION (LÍNEAS: T1-T4):

La placa permite habilitar o deshabilitar la ticketera.

Por defecto: La ticketera está deshabilitada.

También determinar el número de tickets por gol o partida ganada y el momento de entrega de los tickets.

ENCENDIDO/APAGADO DE LA LUZ FLUORESCENTE (SOLO SAM6 y SAM8: LÍNEA F1):

Usted puede conectar o desconectar la luz fluorescente del campo de juego.

Por defecto: La luz se enciende siempre que la máquina esté conectada.

HABILITAR O DESHABILITAR LA DETECCIÓN DEL DISCO (SOLO SAM9: LÍNEA H1)

Usted puede habilitar la detección del disco al finalizar la partida. Si este no se encuentra, la máquina entra en modo "falta disco" y se inhiben los monederos electrónicos.

Por defecto: La máquina detecta el disco al finalizar la partida.

GESTIONAR LOS EVENTOS DE LA ILUMINACIÓN LED (LÍNEAS L11-M7):

Para cada evento (7 eventos distintos) usted puede:

Fijar color de los leds (8 opciones) (LÍNEAS L11-L71 - ENTRE 0 Y 7).

Fijar modo de los leds (3 opciones) (LÍNEAS L12-L72 - ENTRE 1 Y 3).

Fijar melodía (puede ser random) (LÍNEAS M1-M7).

Fijar volumen general y volúmenes específicos de la música para cada uno de los eventos (LÍNEA V0 - GENERAL, LÍNEAS V1-V7 - EVENTOS).

Además usted puede añadir sus propias melodías a la carpeta SOUNDS y activarlas para cualquiera de los eventos programados (INSTR. PÁG. 15).

Por defecto: La máquina viene programada para reproducir las melodías pregrabadas.

CONTROLAR EL BRILLO DE LOS LEDS DEL CAMPO DE JUEGO (SOLO SAM9: LÍNEA D)

Cuanto más alto el valor de esta variable, más brillo tendrán los LEDS (entre 0 y 100).

Por defecto: D=80.

CONOCER LOS DATOS DE RECAUDACIÓN:

Acceda mediante los botones situados en la propia placa (INSTR. PÁG 25) y conozca el número de monedas contabilizadas y de tickets entregados.

TESTEAR LA ILUMINACIÓN LED DE LA MÁQUINA:

Acceda mediante los botones situados en la propia placa (INSTR. PÁG 25) y verifique el estado de la iluminación LED.

NOTA: Nuestras placas SAM6, SAM8 y SAM9 son complejas y gestionan un gran número de opciones. Aunque pueden ser utilizadas directamente, mediante los botones PB1, PB2, PB3, PB4, RESET y FREE PLAY, recomendamos que se programen con ayuda de un ordenador conectado vía USB. Ello le permitirá actuar directamente sobre el archivo de configuración (config.txt) y la carpeta donde se encuentran las melodías (carpeta SOUNDS).



BILLARES SAM
P.O.BOX 2109 - 01080 VITORIA-SPAIN
www.billaressam.com
sales@billaressam.com
tel: + 34 945 361 800