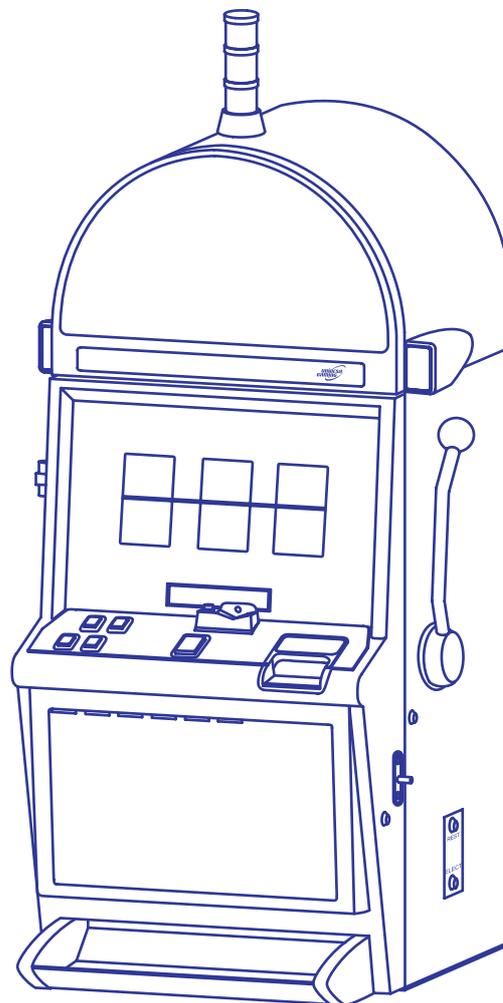


MANUAL TÉCNICO PARTE UNO

Serie 300 PXv2 Rodillos



www.unidesagaming.com



La Parte Uno del Manual Técnico proporciona información sobre la identificación de la máquina y sus especificaciones, definiciones, información de seguridad, instrucciones para la preparación de la máquina para su uso, acciones básicas de mantenimiento, instrucciones de servicio y esquemas eléctricos.

15 Dic 2003

No conecte la máquina a la red eléctrica sin haber leído este Manual Técnico y muy especialmente los capítulos 4. INFORMACIÓN DE SEGURIDAD y 5. PREPARACIÓN DE LA MÁQUINA PARA SU USO.

No realice ninguna otra Operación de Mantenimiento o Servicio que las descritas en este Manual para evitar riesgos de accidentes a personas o daños en la máquina.

Las Instrucciones de Servicio están dirigidas EXCLUSIVAMENTE A PERSONAL CUALIFICADO DE SERVICIO TÉCNICO.

En este manual, así como en la propia máquina, pueden aparecer los siguientes símbolos:



PELIGRO: PRESENCIA DE TENSIONES PELIGROSAS. CONSULTE EL MANUAL TÉCNICO PARA REDUCIR EL RIESGO DE CHOQUES ELÉCTRICOS Y LESIONES PERSONALES.



PRECAUCIÓN: EXISTE EL RIESGO DE LESIONES PERSONALES Y DAÑOS AL EQUIPO, CONSULTE EL MANUAL TÉCNICO. EN ESTE MANUAL PUEDE APARECER TAMBIÉN COMO SÍMBOLO DE ADVERTENCIA Y PRECAUCIÓN.



PRECAUCIÓN: SUPERFICIE CALIENTE. DEJAR ENFRIAR ANTES DE MANIPULAR.



MARCHA (ON)



PARO (OFF)



TIERRA DE PROTECCIÓN (GND)

1. Identificación

2. Especificaciones

3. Definiciones

4. Información de Seguridad

5. Preparación de la Máquina para su Uso

6. Mantenimiento: Acciones Básicas

7. Instrucciones de Servicio

Esquemas Eléctricos

*Este documento está protegido por la Ley de Propiedad Intelectual. Ninguna parte puede ser reproducida, transmitida o transformada de ninguna forma ni por cualquier medio, electrónico o mecánico, incluyendo fotocopias y copiado, para ningún otro propósito que no sea el personal del propietario de las máquinas de juego, sin el permiso por escrito de **Unidesa Gaming**.*

*La información contenida en este manual está sujeta a modificación, sin previo aviso, y carece de efectos vinculantes para **Unidesa Gaming**.*

1. IDENTIFICACIÓN

PXR0200_11-001

2003-12-15

Página 1 / 10

Este capítulo proporciona una introducción a la máquina de juego PXv2 Rodillos. En primer lugar describe la identificación del **Modelo Comercial** y el **Programa de Juego**, seguido de los **Controles y Elementos** principales de la máquina. Además, de acuerdo con el **Modelo Comercial**, muestra las **Normas** que satisface y las **marcas** otorgadas y finalmente detalla los datos del **fabricante** para que pueda contactar con nosotros.

CONTENIDO

1.1.	Identificación del Producto	2
1.2.	Identificación del Programa de Juego	3
1.3.	Descripción de los Mandos y Elementos	4
1.4.	Reglamentaciones: Marcas y Compatibilidad Electromagnética.....	9
1.5.	Accesorios Opcionales.....	10
1.5.1.	Peana.....	10
1.5.2.	Sistema de Créditos.....	10
1.6.	Datos del Fabricante.....	10

1. IDENTIFICACIÓN

1.1. IDENTIFICACIÓN DEL PRODUCTO

La máquina incorpora una **PLACA DE IDENTIDAD** en la parte inferior del lateral izquierdo del mueble, en ella se detalla el *Modelo Comercial* y el número de serie, junto a las especificaciones eléctricas más importantes de acuerdo con los requisitos del mercado de destino.



Figura 1.1.a Ejemplos de Placas de Identidad para el mercado doméstico y de exportación.

Cuando así se requiere, junto a la Placa de Identidad, aparece la *Etiqueta de Identificación de Modelo Técnico y Marcas de Producto*, en la cual se detalla el Modelo Técnico y las marcas concedidas. El *Modelo Técnico* identifica plenamente la máquina a nivel mecánico, eléctrico y electrónico.

La *Tabla 1.1.a* muestra los *Modelos Técnicos* asociados a cada *Modelo Comercial*.

MODELO COMERCIAL	MODELO TÉCNICO ⁽¹⁾
CIRSA SERIE 300 PX	PX R 02 S 1 00-00
	PX R 02 R 1 00-00
	PX R 02 S 2 00-00
	PX R 02 R 2 00-00
	PX R 02 S 3 00-00
	PX R 02 R 3 00-00
CIRSA SERIE 300	PX R 02 S 1 01-00
	PX R 02 R 1 01-00
CIRSA SERIE RODILLOS	PX R 02 S 1 02-00
	PX R 02 R 1 02-00

Tabla 1.1.a Modelos Técnico y Comercial.

1. IDENTIFICACIÓN

La *Tabla 1.1.b* muestra la información codificada en el *Modelo Técnico*.

⁽¹⁾ MODELO TÉCNICO						
PX	P	AA	S	#	##	##
Mueble: PX, SL, UP, DL, XL	Presentación: R: Rodillos M: Monitor TRC T: Monitor TFT	Año de nacimiento del modelo	Suplemento Superior: S: Standard R: Round Top H: High Boy L: Low Boy	Tensión y freq. de red: 1: 230 V / 50 Hz 2: 220 V / 60 Hz 3: 120 V / 60 Hz 4: 100 V / 60 Hz 5: 100 V / 50 Hz	Identificador de Modelo Técnico para satisfacer particularidades de mercados específicos.	Revisión

Tabla 1.1.b Codificación del Modelo Técnico.

Así, por ejemplo, el *Modelo Técnico PX R 02 S 1 00 - 00* corresponde a una máquina con mueble PX, presentación Rodillos, año de diseño 2002, suplemento Standard, tensión de red 230 V 50 Hz y revisión 00.

1.2. IDENTIFICACIÓN DEL PROGRAMA DE JUEGO

El programa de juego se define unívocamente mediante el *Código de Juego*, el cual se compone de diferentes campos bajo el siguiente formato:

	G	G	G	G	-	P	P		C	C	C		S	.	S	-	V	.	V	V	
	<i>Identif. de juego</i>					<i>Perfil</i>			<i>Código de País</i>				<i>Código de Sistema</i>				<i>Versión del programa de juego</i>				
Ejemplo	4044				-	02			00B				7.0			-	3.27				
	<i>Swamp Land</i>																				
Contador	C0200					C0201			C0203				C0202				C0204				
	SMID																				

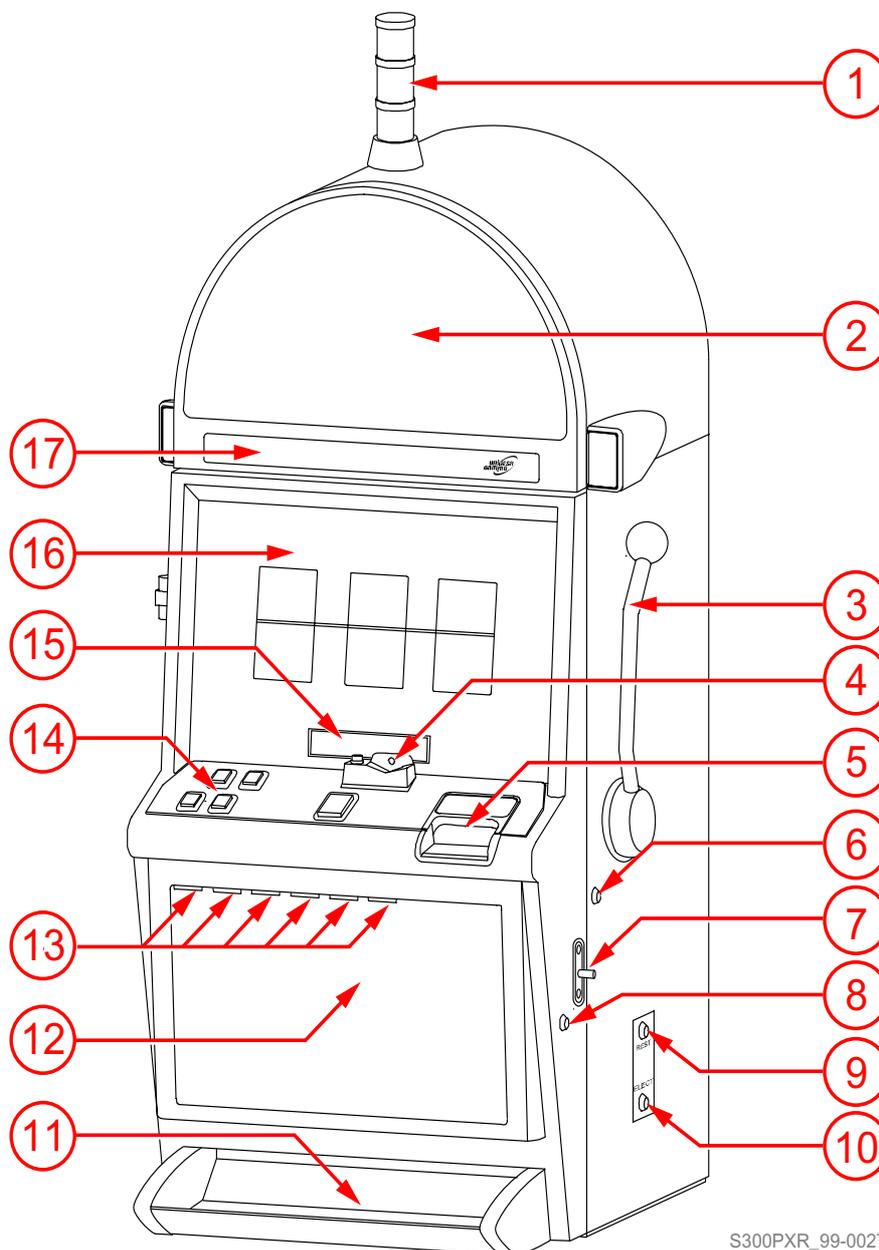
SMID: Código interno, utilizado por el fabricante, formado por el *Identificador del juego* y el *Perfil*.

A partir de la *Hoja de Especificación Software* (también conocida como *Brochure*) es posible obtener la siguiente información asociada a cada uno de los diferentes SMIDs:

- PAY OUT:** Porcentaje de retorno.
- HIT FREQ (nL)** Porcentaje de partidas premiadas jugando al máximo número de líneas permitido por la variante.
- JACKPOT:** Valor del premio máximo que se puede conseguir, habiendo apostado el máximo número de créditos por línea permitido por la variante.
- JKP. HITS:** Número de veces que se consigue el premio máximo por ciclo.
- PULLS / ADG:** Número medio de partidas necesario para acceder al juego adicional.
- ADG JKP:** Máximo premio que se puede conseguir, habiendo apostado el máximo número de créditos permitido por la variante.

1. IDENTIFICACIÓN

1.3. DESCRIPCIÓN DE LOS MANDOS Y ELEMENTOS



S300PXR_99-002T

Figura 1.3.a Elementos exteriores.

- [1] Señalizador luminoso
Formado por 2 o 3 cuerpos según el país de destino.
- [2] Suplemento superior
Formato variable: *Standard*, *Round Top* (Figura 1.3.a) o *High Boy*. Consulte el apartado [2.3.1 Dimensiones y Peso](#).
- [3] Palanca de Juego

1. IDENTIFICACIÓN

PXR0200_11-001

2003-12-15

Página 5 / 10

- [4] Entrada de monedas
- [5] Entrada de billetes (opcional)
- [6] Cerradura puerta central
- [7] Pestillo apertura puerta central
- [8] Cerradura ventana inferior
- [9] Cerradura REST
Permite consultar los *contadores históricos* (consulte el capítulo **1. MANTENIMIENTO: CONTADORES** en la Parte Dos de este manual).
- [10] Cerradura ELECT
Habilita la visualización de los *contadores electrónicos* (consulte el capítulo **1. MANTENIMIENTO: CONTADORES** en la Parte Dos de este manual) y la realización de *Reset Factory* si el *Código de País* y la configuración en uso lo permiten (consulte el capítulo **6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS**).
- [11] Bandeja recoge-monedas
- [12] Ventana inferior (V. I.)
Acceso al apilador de billetes [50].
- [13] Contadores electromecánicos
- [14] Pulsadores de juego
- [15] Display LCD
- [16] Ventana central (V. C.)
- [17] Tapa ciega para Player Tracking

1. IDENTIFICACIÓN

PXR0200_11-001

2003-12-15

Página 6 / 10

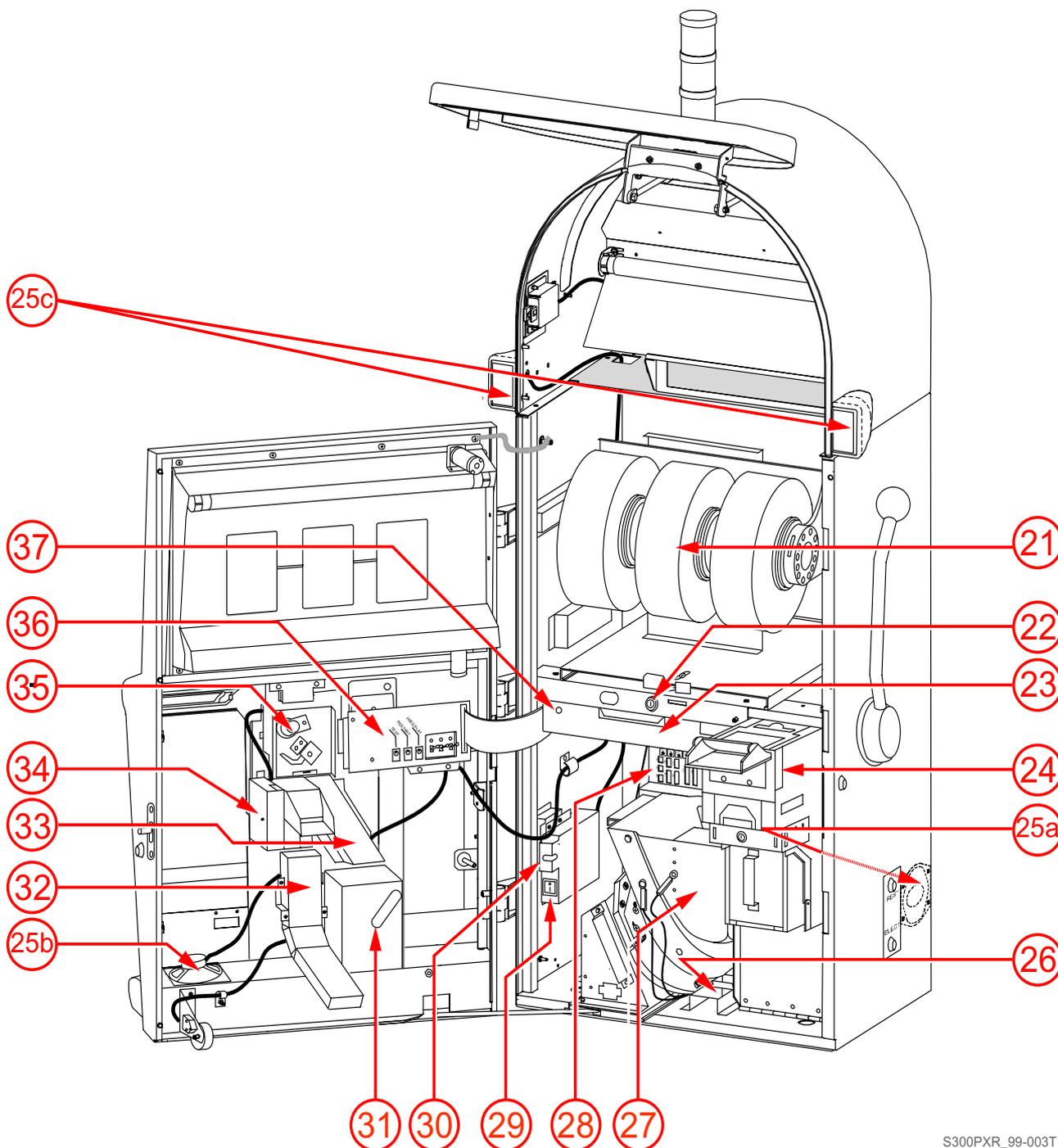


Figura 1.3.b Elementos internos.

S300PXR_99-003T

- [21] Conjunto rodillos
- [22] Cerradura unidad de control
- [23] Rack o Unidad de Control
- [24] Billetero (opcional)

1. IDENTIFICACIÓN

PXR0200_11-001

2003-12-15

Página 7 / 10

[25] Altavoces

Nota: El altavoz de la puerta [25b] es alternativo a los altavoces externos [25c].

[26] Entrada depósito de ganancias

[27] Hopper (descargador de monedas)

[28] Fuente de alimentación

Con indicadores de tensión de entrada / salida y portafusibles.

[29] Interruptor principal

[30] Bipolar general sistema de iluminación

[31] Cajetín devolución / pagos

[32] Canal depósito de ganancias

[33] Canal de devolución

[34] Desviador de monedas a hopper o depósito de ganancias

[35] Selector de monedas

[36] Interruptores TEST, RESTART y FREE PLAY en la carta *Driver Puerta*

[37] Ajuste del volumen

1. IDENTIFICACIÓN

PXR0200_11-001

2003-12-15

Página 8 / 10

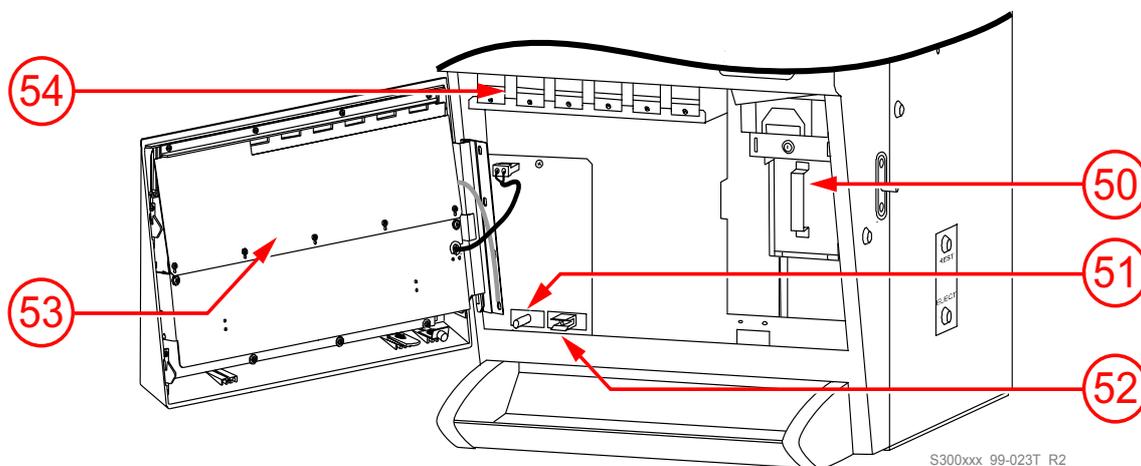


Figura 1.3.c Elementos interiores ventana inferior.

- [50] Apilador de billetes o *Stacker* (opcional)
- [51] Interruptor sensor apertura ventana inferior – señal de control
- [52] Interruptor sensor apertura ventana inferior – circuito de iluminación (alta tensión)
- [53] Protector interno ventana inferior
- [54] Conjunto contadores

1. IDENTIFICACIÓN

1.4. REGLAMENTACIONES: MARCAS Y COMPATIBILIDAD ELECTROMAGNÉTICA

MODELO COMERCIAL	MODELO TÉCNICO	MARCAS (*)
CIRSA SERIE 300 PX	PX R 02 x 1 00-00	   
	PX R 02 x 2 00-00	
	PX R 02 x 3 00-00	 C US
CIRSA SERIE 300	PX R 02 x 1 01-00	 
CIRSA SERIE RODILLOS	PX R 02 x 1 02-00	

Tabla 1.4.a Modelos, normativas y marcas otorgadas.

(*) MARCAS, ENTIDADES CERTIFICADORAS Y REQUERIMIENTOS APLICABLES

	<p>MARCA "CE"</p> <p><i>UNE-EN 60335-2-82 "SEGURIDAD DE LOS APARATOS ELECTRODOMÉSTICOS Y ANÁLOGOS" Parte 2-82: Requisitos Particulares para las Máquinas de Servicio y las Máquinas Recreativas.</i></p> <p><i>UNE-EN 61000-6-1:2001 "COMPATIBILIDAD ELECTROMAGNÉTICA (EMC)" Parte 6.1: Normas Genéricas – Norma genérica de inmunidad en entornos residenciales, comerciales y de industria ligera.</i></p> <p><i>UNE-EN 61000-6-3:2001 "COMPATIBILIDAD ELECTROMAGNÉTICA (EMC)" Parte 6.3: Normas Genéricas – Norma de emisión en entornos residenciales, comerciales y de industria ligera.</i></p>
	<p>MARCA "CSA" CON INDICACIONES ADYACENTES "C" Y "US" OTORGADA POR LA ENTIDAD CERTIFICADORA CSA INTERNATIONAL</p> <p><i>UL Std. No 22 "AMUSEMENT AND GAMING MACHINES"</i></p> <p><i>CAN/CSA – E60335-2-82 "SAFETY OF HOUSEHOLD AND SIMILAR ELECTRICAL APPLIANCES" Part 2-82: Particular requirements for service machines and amusement machines.</i></p> <p><i>"FCC Class A statement" This Class A digital apparatus complies with Canadian ICES-003. This device complies with part 15 of the FCC Rules.</i></p>
	<p>MARCA "S" OTORGADA POR LA ENTIDAD CERTIFICADORA "IRAM"</p> <p><i>UNE-EN 60335-2-82 "SEGURIDAD DE LOS APARATOS ELECTRODOMÉSTICOS Y ANÁLOGOS" Parte 2-82: Requisitos Particulares para las Máquinas de Servicio y las Máquinas Recreativas.</i></p>
	<p>MARCA DE SEGURIDAD "N" OTORGADA POR LA ENTIDAD CERTIFICADORA AENOR</p> <p><i>UNE-EN 60335-2-82 "SEGURIDAD DE LOS APARATOS ELECTRODOMÉSTICOS Y ANÁLOGOS" Parte 2-82: Requisitos Particulares para las Máquinas de Servicio y las Máquinas Recreativas.</i></p>

Algunas de estas marcas están en fase de certificación en la fecha de edición de este manual.

1. IDENTIFICACIÓN

1.5. ACCESORIOS OPCIONALES

1.5.1. PEANA

Las peanas suministradas por **UNIDESAGAMING** poseen los puntos de anclaje y los orificios requeridos por la máquina (consulte el apartado **2.3.2 Puntos de Anclaje y Orificios Base Inferior** en el capítulo **2. ESPECIFICACIONES**) además, han sido especialmente diseñadas para establecer una distancia entre máquinas que permita la apertura de las puertas y proporcione una correcta ventilación (consulte el capítulo **5. PREPARACIÓN DE LA MÁQUINA PARA SU USO**).

1.5.2. SISTEMA DE CRÉDITOS

Las máquinas de la familia **PXv2** admiten los siguientes sistemas de crédito opcionales:

- Selector de monedas externo
- Billetero
- Impresora de Pagos
- Player Trackings

1.6. DATOS DEL FABRICANTE

UNIDESAGAMING

Pi i Margall, 201
08224 Terrassa
Barcelona, SPAIN
Tel. +34 93 739 67 48
Fax +34 93 739 68 45

e-mail: infounidesa@cirsa.com

UNIDESAGAMING USA

14231 Seaway Road Suite E5
Gulfport - Mississippi 39503
U.S.A.
Tel. +1 228 863 2627
Fax +1 228 863 1827

e-mail: stewart@datasync.com

UNIDESAGAMING CENTRAL EUROPE

Ringbaan Oost 116 A, 5013 CD
Tilburg
THE NETHERLANDS
Tel. +31 13 581 18 31
Fax +31 13 581 18 32

e-mail: henrispijkers@planet.nl

UNIDESAGAMING SOUTH AMERICA

R. Hermantino Coelho, 161 - 152
13087-500 Campinas
São Paulo, BRAZIL
Tel. +55 19 3 256 40 78
Fax +55 19 3 256 19 43

e-mail: unidesa@terra.com.br

O visítenos en:

<http://www.unidesagaming.com>

2. ESPECIFICACIONES

PXR0200_12-001

2003-12-15

Página 1 / 6

Este capítulo proporciona las especificaciones eléctricas, mecánicas y ambientales del producto así como los mecanismos de supervisión de las puertas de la máquina y las características de la manguera de centralización de microinterruptores.

CONTENIDO

2.1.	Alimentación y Consumo	2
2.2.	Energía Calorífica Desprendida.....	2
2.3.	Características Mecánicas	3
2.3.1.	Dimensiones y Peso.....	3
2.3.2.	Puntos de Anclaje y Orificios de la Base Inferior	4
2.4.	Condiciones Ambientales: Límites de Operación y de Almacenamiento.....	4
2.5.	Supervisión de las Puertas de la Máquina	5
2.6.	Manguera de Centralización de Interruptores Sensores de Puertas.....	6

2. ESPECIFICACIONES

PXR0200_12-001

2003-12-15

Página 2 / 6

2.1. ALIMENTACIÓN Y CONSUMO

Modelo Técnico	Tensión de Alimentación	Consumo	
		Corriente eficaz en reposo	Corriente eficaz máxima
PX R 02 x 1 xx-00	230 V / 50 Hz	0,75 A	1,0 A
PX R 02 x 2 xx-00	220 V / 60 Hz	0,75 A	1,0 A
PX R 02 x 3 xx-00	120 V / 60 Hz	1,20 A	1,80 A

Tabla 2.1.a Alimentación y consumo.

2.2. ENERGÍA CALORÍFICA DESPRENDIDA

Modelo Técnico	Tensión de Alimentación	[kCal/h]	[kCal/h]	[BTU/h]	[BTU/h]
		Reposo	Máxima	Reposo	Máxima
PX R 02 x 1 xx-00	230 V / 50 Hz	133	178	530	706
PX R 02 x 2 xx-00	220 V / 60 Hz	128	170	507	676
PX R 02 x 3 xx-00	120 V / 60 Hz	112	167	442	663

Tabla 2.2.a Energía calorífica desprendida.

2. ESPECIFICACIONES

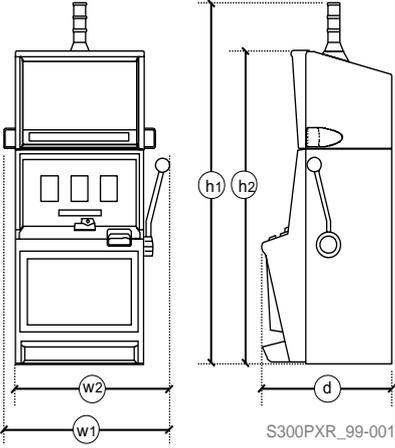
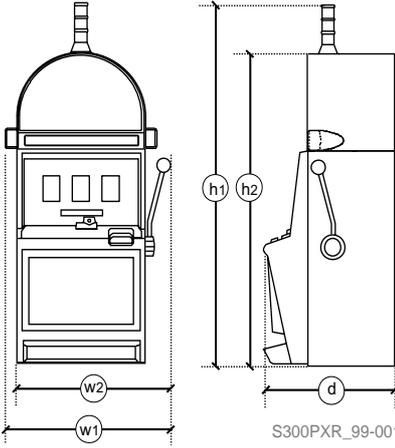
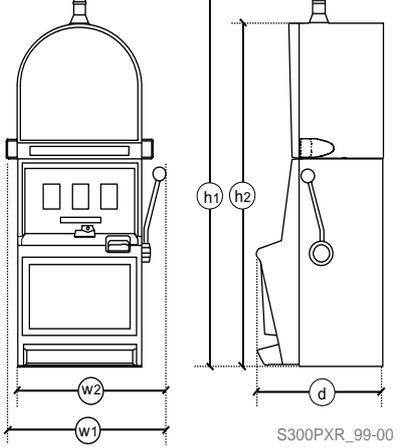
PXR0200_12-001

2003-12-15

Página 3 / 6

2.3. CARACTERÍSTICAS MECÁNICAS

2.3.1. DIMENSIONES Y PESO

MODELO	 S300PXR_99-001 Suplemento STANDARD	 S300PXR_99-001 Suplemento ROUND TOP	 S300PXR_99-00 Suplemento HIGH BOY
ALTURA	CON señalizador de 3 cuerpos (cota h1): 1450 mm - 57" 3/32 SIN señalizador (cota h2): 1250 mm - 49" 7/32		CON señaliz. 3 cuerpos (h1): 1585 mm - 62" 13/32 SIN señalizador (cota h2): 1385 mm - 54" 17/32
ANCHURA	CON altavoces externos (cota w1) 671 mm - 26" 27/64 SIN altavoces externos (cota w2): 624 mm - 24" 9/16		
PROFUND.	(cota d): 550 mm - 21" 21/32		
PESO	103 kg - 227 lb (*)		

(*) Peso aproximado con hopper vacío.

Tabla 2.3.a Dimensiones y peso.

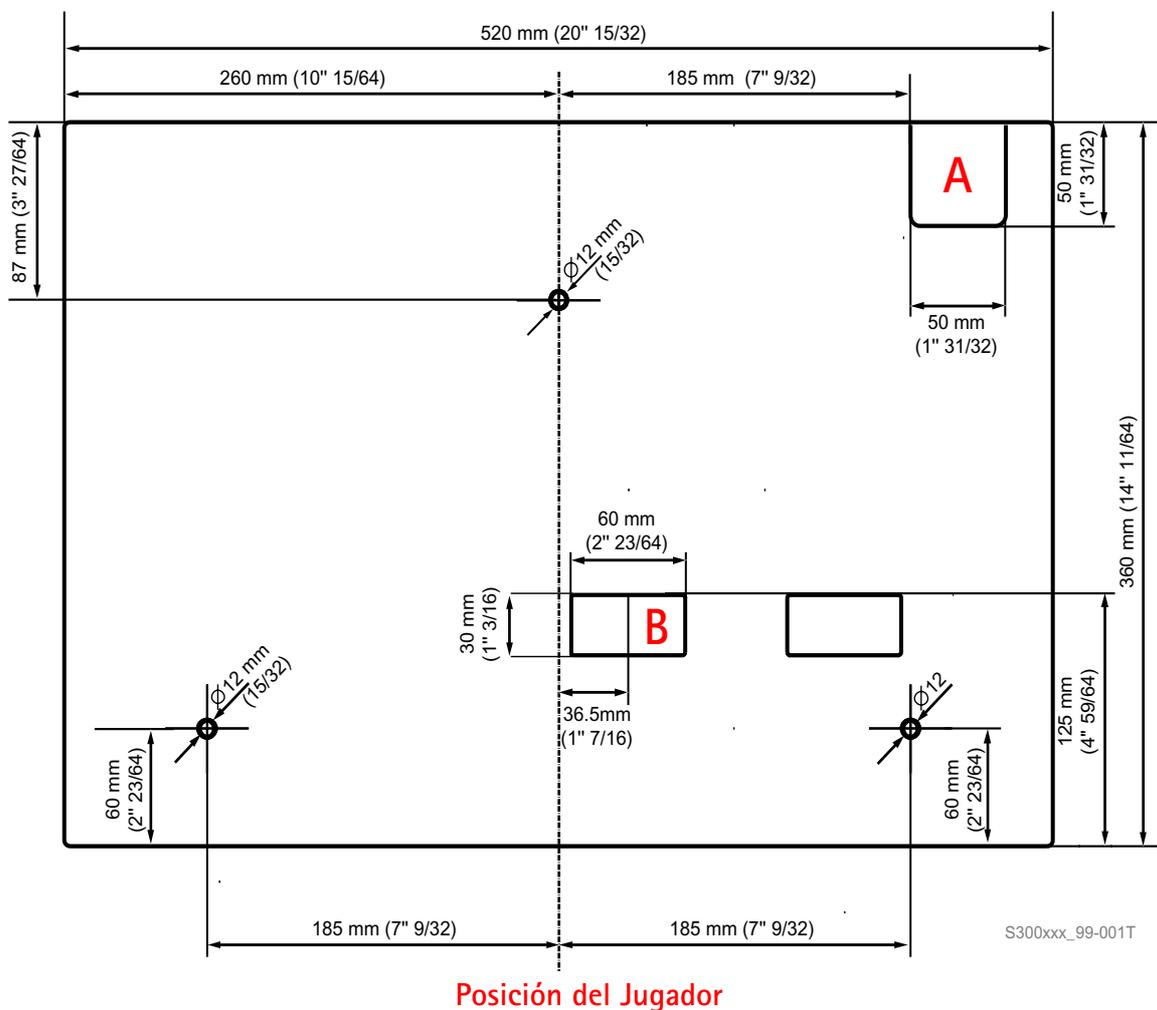
2. ESPECIFICACIONES

PXR0200_12-001

2003-12-15

Página 4 / 6

2.3.2. PUNTOS DE ANCLAJE Y ORIFICIOS DE LA BASE INFERIOR



- A** Orificio de salida de cables.
- B** Orificio de salida de monedas.

Figura 2.3.a Plano base inferior máquina vista desde arriba.

2.4. CONDICIONES AMBIENTALES: LÍMITES DE OPERACIÓN Y DE ALMACENAMIENTO



ATENCIÓN: ESTE PRODUCTO SÓLO ES VALIDO PARA SU USO EN INTERIORES.

Especificación	Condiciones de operación	Condiciones de almacenamiento
Temperatura	0°C a 40°C	-10°C a 60°C
Humedad Relativa (sin condensación)	10% a 90%	5% a 90%

2. ESPECIFICACIONES

PXR0200_12-001

2003-12-15

Página 5 / 6

2.5. SUPERVISIÓN DE LAS PUERTAS DE LA MÁQUINA

La *Figura 2.5.a* muestra la situación de los micros y optos que realizan la supervisión de las puertas:

A Interruptor sensor ventana superior - circuito de iluminación

B Interruptor sensor puerta rack de control - circuito de control

C Interruptor sensor puerta central (*) - circuito de control

D Interruptor sensor puerta peana (opcional)

E Carta emisor puerta central (*) - circuito de control

F Interruptor sensor puerta central - circuito de iluminación

G Interruptor sensor ventana inferior - circuito de iluminación

H Interruptor sensor ventana inferior - circuito de control

(*) La supervisión de la *puerta central* está supeditada al parámetro *Sup.Puerta S (Cabinet Door)*.

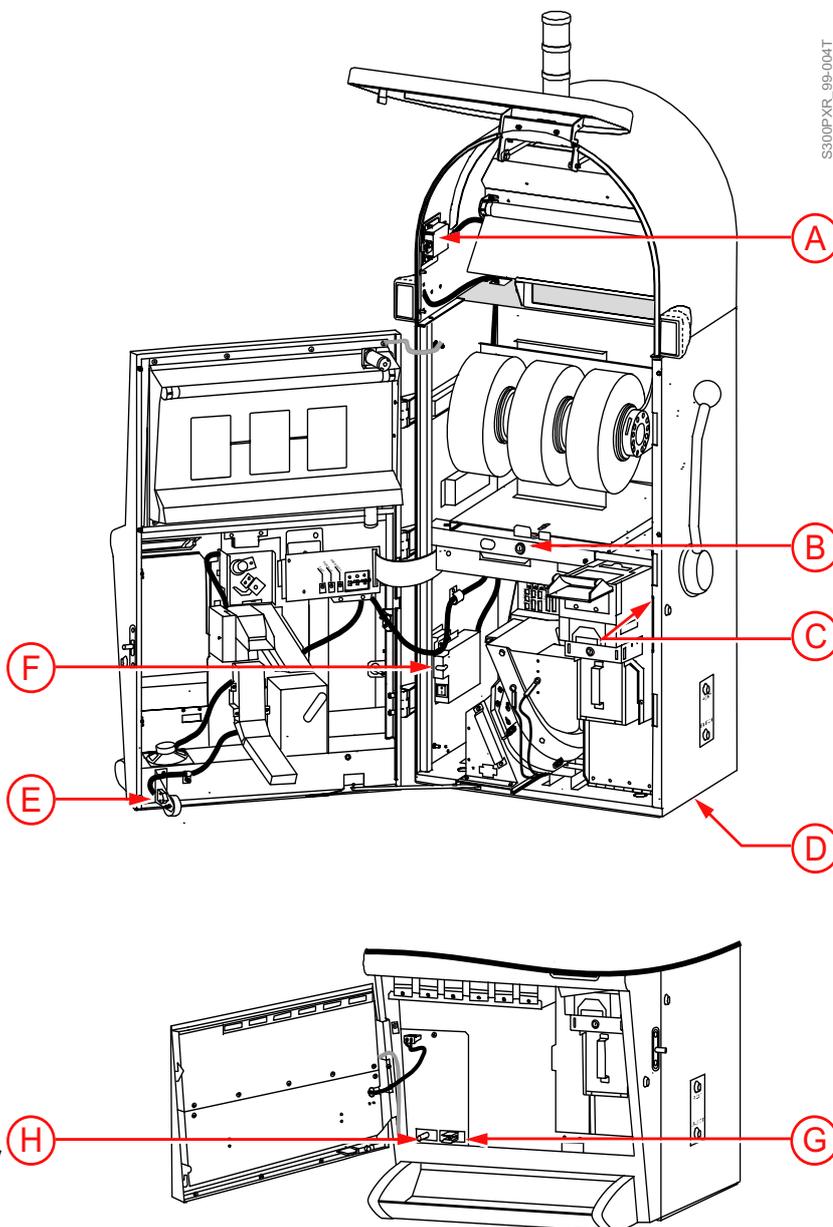


Figura 2.5.a Elementos sensores de puertas.

2. ESPECIFICACIONES

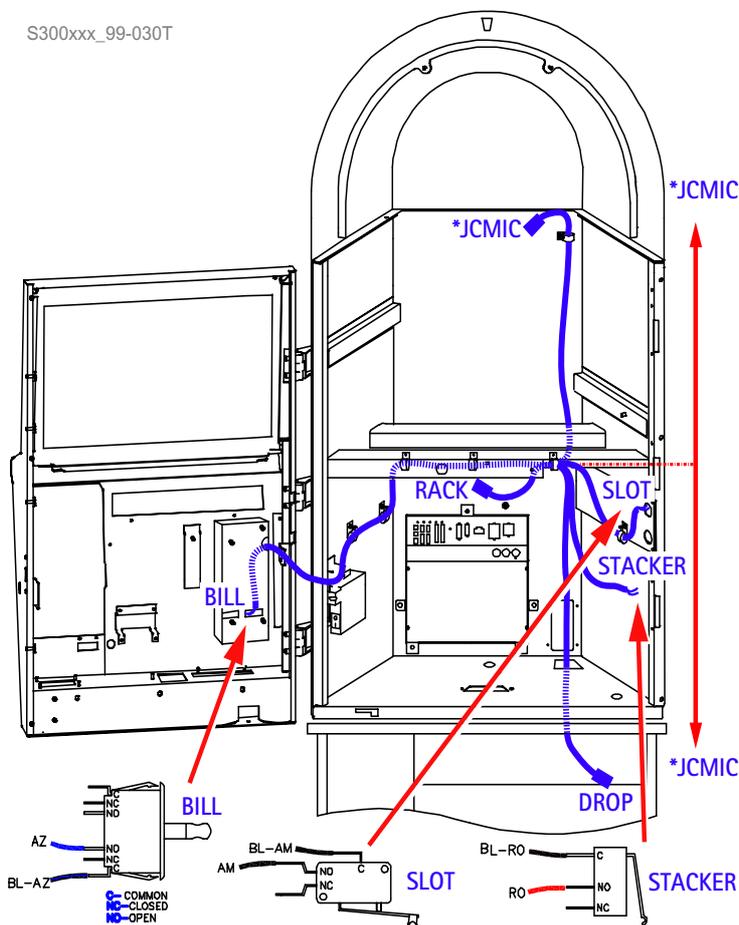
2.6. MANGUERA DE CENTRALIZACIÓN DE INTERRUPTORES SENSORES DE PUERTAS

Con el fin de facilitar la supervisión de la máquina a través de un *sistema de centralización*, la máquina incorpora una *Manguera de centralización de interruptores sensores de puertas* con las señales a continuación descritas.

S300xxx_99-030T

Identificador	Interruptor Sensor de Puerta
SLOT	Puerta Central
DROP	Puerta recaudación
BILL	Ventana acceso billeteo
RACK	Rack CPU
STACKER	Stacker del billeteo

Tabla 2.6.a Identificación de interruptores sensores de puertas.



(*) El conector de centralización (JCMIC) puede situarse en el suplemento superior de la máquina o en la peana.

Figura 2.6.a Distribución de la manguera de centralización.

La *Tabla 2.6.b* muestra las señales en el conector de la manguera de centralización:

PIN	Señal	Color	Conector origen
1	SLOT	Amarillo	
2	GND SLOT	Blanco-Amarillo	
3	RACK	Verde	PIN 1 JRACK
4	GND RACK	Blanco-Verde	PIN 2 JRACK
5	DROP	Gris	PIN 1 DROP
6	GND DROP	Blanco-Gris	PIN 2 DROP
7	STACKER	Rojo	
8	GND STACKER	Blanco-Rojo	
9	BILL	Azul	
10	GND BILL	Blanco-Azul	

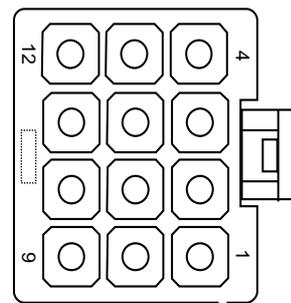


Tabla 2.6.b Pinout del conector de centralización de interruptores sensores de puertas.

3. DEFINICIONES

xxx0200_13-001

2003-12-15

Página 1 / 6

Este capítulo define los términos y abreviaciones utilizados en este manual.

A

Apuesta (Bet / Mise) Número de *créditos* que se juegan en una partida.

Arranque en frío (Restart) Inicialización de la máquina de juego. Al realizar un *arranque en frío* los contadores electrónicos parciales se inicializan a cero. Para realizar un *arranque en frío* debe encender la máquina mientras acciona el *interruptor de servicio* RESTART.

Aceptador de billetes Ver *Billetero*.

B

Billetero Componente opcional que acepta papel moneda de curso legal y que provoca que la máquina de juego dispense cambio o proporcione el número equivalente de créditos.

C

Carrusel Conjunto de máquinas de juego, gobernadas por un sistema de centralización, que contribuyen y optan a un *jackpot externo*.

Código de País Parámetro que define el funcionamiento de una máquina de acuerdo con la legislación del país de destino y los requerimientos del cliente. Los *parámetros de configuración* de la máquina así como las opciones que pueden tomar, dependen del *Código de País* (contador de Servicio C0203).

CPU Del inglés *Central Processing Unit* (Unidad Central de Proceso). La carta CPU contiene las memorias de juego y sonido.

Crédito Unidad monetaria utilizada por la máquina. (Consultar *Denominación* y *Tokenización*).

D

Denominación Valor monetario de un *crédito*. (Consultar *Crédito* y *Tokenización*). (Contador de servicio C0219).

3. DEFINICIONES

xxx0200_13-001

2003-12-15

Página 2 / 6

Depósito de billetes (Stacker) Sólo en máquinas con *billeteo*. Contenedor en donde se acumulan los billetes aceptados por el *billeteo*.

Desviador (Diverter) Dispositivo electromecánico situado en el canal de entrada de monedas que, gobernado por la CPU, dirige el flujo de monedas hacia el *hopper* o el canal a depósito de ganancias.

Drop Cantidad fija de monedas pagadas por el *hopper* en caso de bloqueo de la máquina por pago manual (por empleado). El valor del *Drop* se programa mediante el parámetro de configuración.

E

ELECT Cerradura que habilita la visualización de los contadores electrónicos y la realización del *Reset Factory* (si el *código de país* y la configuración en uso lo permiten).

Escalator En máquinas *Slant Top*, la parte mecánica del *hopper* que transporta las monedas desde la *tolva* a la bandeja de monedas.

F

Factory Reset Ver *Reset Factory*.

G

GM Abreviación de Máquina de Juego del inglés *Gaming Machine*.

H

Hopper Mecanismo dispensador de monedas (o fichas). Las monedas se almacenan en la *tolva* (o depósito) del *hopper*, hasta que la CPU manda la señal de realizar un pago de un premio o bien la devolución de los créditos del jugador. Cuando la *tolva* está llena el desviador dirige las monedas al cajón de recaudación.

Host Dispositivo que gobierna un conjunto de máquinas en base a un sistema de centralización.

3. DEFINICIONES

xxx0200_13-001

2003-12-15

Página 3 / 6

I

Interruptores de Operación Interruptores TEST, RESTART y FREE-PLAY. Permiten inicializar la máquina de juego, seleccionar el modo de operación y entrar en modo Test. Para acceder a ellos es necesario abrir la puerta principal, están situados en la carta *Driver Puerta*.

J

Jackpot Del inglés premio gordo. El Jackpot consiste en una estrategia para proporcionar un premio especial a las máquinas de juego. Este premio especial puede clasificarse según diferentes características:

Según la naturaleza de la aparición del premio, los Jackpots pueden ser:

Determinado a una máquina: El Jackpot se concede como consecuencia directa de un evento del juego en una máquina particular. Por ejemplo, cuando se obtiene en la máquina una combinación del *Plan de Ganancias* y se satisface una regla de apuesta.

Mystery: El Jackpot es un premio adicional al *Plan de Ganancias* de la máquina y se concede a una máquina particular a través de un criterio que es independiente del resultado del juego en la máquina.

Según la cantidad, los Jackpots pueden ser:

Jackpot Fijo: Es un premio fijo (en créditos o en especies) que puede obtenerse como resultado del juego (por ejemplo "*Win a Car*").

Jackpot Progresivo: Es un premio variable que puede obtenerse como resultado del juego. El valor del premio se calcula a partir de una cantidad inicial fija más una contribución acumulativa, la cual se incrementa en una cantidad determinada basada en la actividad de las máquinas conectadas al sistema de jackpot.

Según la localización, los Jackpots pueden ser:

Stand-alone o Own Jackpot: El sistema completo de Jackpot se asocia a una única máquina de juego. La propia máquina de juego realiza la participación, el control, el mantenimiento, la selección del criterio ganador y la generación del Jackpot.

Externo o lincado: Sistema de jackpot que implica a más de una máquina de juego. El control y administración del jackpot se realiza mediante un sistema externo. Cuando las máquinas de juego del sistema jackpot se hallan en más de una ubicación se acostumbra a denominar *Multi-Site* o *Wide Area*.

L

LCS *Link de contadores de Servicio:* Conjunto host + Máquinas de juego interconectadas en un sistema RSI (sistema de centralización desarrollado por **UNIDESGA GAMING**).

3. DEFINICIONES

xxx0200_13-001

2003-12-15

Página 4 / 6

Link Conjunto de máquinas de juego y *host* que forman parte de un sistema de centralización.

M

Mantenimiento Acciones descritas en los capítulos 6 - *Parte Uno* y 1 a 4 - *Parte Dos* de este Manual Técnico, tales como limpieza, rellenado y recaudación de monedas, recaudación de billetes, configuración de la máquina para modos de funcionamiento alternativos, etc. El *área de mantenimiento* se caracteriza por requerir una llave o herramienta para acceder a ella. No son operaciones de mantenimiento las que deben realizarse en el *área de servicio*. Las acciones de mantenimiento están dirigidas a Personal del Casino Adiestrado.

Micro (Microinterruptor) Interruptor electromecánico que en función de la posición de un elemento mecánico (puerta, cerradura, etc.) genera una señal u otra.

N

Número Administrativo Máquina Parámetro de configuración asociado a sistemas de centralización. Además, en los modelos *Bonussing* que incluyen la opción *Dynamyk® Media*, identifica la máquina para el direccionamiento de la señal de publicidad y en máquinas con impresora de pagos define el número identificador de la máquina el cual se imprime en los recibos de pagos. (Contador de Servicio C0214).

O

Opto-detector (Opto) Dispositivo electrónico capaz de detectar una señal luminosa y que genera una señal u otra en función de la detección.

OTC Característica de ciertos parámetros de configuración, denominados de seguridad, que sólo pueden programarse una vez (del inglés *One Time Configurer*). Una vez se les ha asignado una opción, sólo es posible editarlos tras realizar un *Reset Factory*.

P

PCB Circuito impreso del inglés *Printed Circuit Board*.

Plan de Ganancias Tabla descriptiva de las configuraciones premiadas por la máquina y el premio correspondiente expresado en créditos. El plan de ganancias aparece serigrafiado en la máquina o, en algunas máquinas de video, se visualiza en el monitor al pulsar AYUDA.

3. DEFINICIONES

xxx0200_13-001

2003-12-15

Página 5 / 6

Porcentaje de pago Relación estadística entre el número de créditos premiados (incluye los jackpots) y el número total de créditos jugados. Por ejemplo, una máquina con un porcentaje de pago del 92% indica que, en valor medio, de cada 100 euros jugados, 92 se destinan a premios y 8 son de beneficio para el casino. (Contador C0206).

Player Tracking Sistema accesorio a las máquinas de juego que permite al casino identificar y obtener información sobre los jugadores vía tarjetas de identificación.

R

Reset Factory Inicialización total de la máquina de juego. Todos los *contadores electrónicos* se inicializan a cero y los parámetros de configuración toman la opción por defecto de acuerdo con el código de país de la máquina. Esta operación sólo puede realizarse si así lo permite el *código de país* y el parámetro *Fac Reset* está habilitado.

REST Cerradura que habilita la visualización del resumen de las últimas partidas y que permite desbloquear la máquina al realizar un pago manual.

S

Servicio Acciones descritas en el capítulo 7 de este manual, dirigidas exclusivamente a *Personal Cualificado de Servicio Técnico*. El *área de servicio* se caracteriza porque requiere más de una llave o herramienta para acceder a ella.

SMID Código identificador de juego. Contiene información sobre el modelo de juego, el *porcentaje de pago*, el sistema operativo, el *código de país* y la versión del programa de juego. (Contador C0201).

T

Tiquetera Dispositivo opcional capaz de imprimir tiquets que el jugador podrá introducir en una máquina TITO a través del billeteo o cobrarlos. Ver *TITO*.

TITO Del inglés *Ticket In – Ticket Out*. Funcionalidad añadida a la máquina de juego destinada a ofrecer una mayor versatilidad en la entrada / pago de créditos.

Ticket OUT: Pago automático en forma de tiquet, gestionado a través de un sistema de centralización. Los tiquets pueden jugarse en cualquier máquina equipada con el sistema TITO, cobrarse o guardarse para jugarlos con posterioridad.

Ticket IN: Entrada de créditos en la máquina en forma de tiquet a través del billeteo (*Ticket Redeem*) gestionado a través de un sistema de centralización.

3. DEFINICIONES

xxx0200_13-001

2003-12-15

Página 6 / 6

Tokenización Configuración de la máquina de modo que el valor monetario de un crédito (*Denominación*) no coincide con el valor de la moneda o ficha utilizada. Por ejemplo, una máquina configurada para utilizar monedas de valor 1 \$ y que el valor de un crédito es de 50 céntimos (es decir, al introducir una moneda se obtienen 2 créditos). (Contador de Servicio C0320).

U

Usuario Jugador. El área de usuario es el exterior de la máquina, se caracteriza porque su acceso no requiere el uso de ninguna llave o herramienta.

Este capítulo expone las *Recomendaciones de Seguridad que debe tener en cuenta* para evitar riesgos de lesiones a personas o daños a la máquina.

CONTENIDO

4.1.	Recomendaciones de Transporte y Almacenamiento.....	1
4.2.	Recomendaciones de Instalación y Servicio.....	2
4.2.1.	Requisitos de la Red de Alimentación.....	2
4.2.2.	Recomendaciones de Servicio.....	3
4.3.	Marcas Otorgadas.....	4
4.4.	Declaración de Conformidad FCC Clase A.....	4

4.1. RECOMENDACIONES DE TRANSPORTE Y ALMACENAMIENTO

- Realice el transporte de la máquina utilizando los medios adecuados a sus dimensiones y peso; ambas características están indicadas en el apartado *2.3 Características Mecánicas*.
- Durante el transporte y almacenamiento debe respetar las indicaciones que aparecen en el embalaje protector de la máquina.
- Sitúe siempre la máquina en posición vertical.
- No apile máquinas embaladas.
- Almacene las máquinas en un lugar adecuado para evitar defectos que puedan afectar a su seguridad eléctrica y/o mecánica. Es preciso proteger la máquina contra la lluvia, humedad, ambientes salinos u otros que puedan comprometer la seguridad del producto.
- Antes de conectar la máquina a la red eléctrica preste especial atención a aquellas que hubiesen presentado deformaciones en el embalaje protector, atribuibles a: golpes, caídas o por un trato deficiente.

4.2. RECOMENDACIONES DE INSTALACIÓN Y SERVICIO

- EL PERSONAL CUALIFICADO DE SERVICIO TÉCNICO CON CONOCIMIENTOS DE PREVENCIÓN DE RIESGOS DERIVADOS DE LA SEGURIDAD ELÉCTRICA Y MECÁNICA, ES LA ÚNICA PERSONA AUTORIZADA A REALIZAR LA INSTALACIÓN Y EL POSTERIOR SERVICIO DE LAS MÁQUINAS, SIGUIENDO LAS INDICACIONES DESCRITAS EN LOS CAPÍTULOS 5. PREPARACIÓN DE LA MÁQUINA PARA SU USO Y 7. INSTRUCCIONES DE SERVICIO.

4.2.1. REQUISITOS DE LA RED DE ALIMENTACIÓN



ANTES DE CONECTAR LA MÁQUINA A LA RED DE ALIMENTACIÓN, ASEGÚRESE QUE LA TENSIÓN Y FRECUENCIA DE LA RED COINCIDEN CON LAS ESPECIFICACIONES DE LA PLACA DE IDENTIDAD DE LA MÁQUINA.

Placa de Identidad		Made in Spain by:	
Fab.	UNIDESGA	Fabricqué:	
N.I.F.	A-8768335		
Nº Reg. Esp. Fab.			
Mod.		UNIVERSAL DE DESARROLLOS ELECTRONICOS S.A Ctra. Castellar, 298 08226 TERRASSA Barcelona España Tel. +34/93/739 67 00 Fax +34/93/739 67 05	
Nº Reg. Mod.		Model	
Tipo	C	Modèle	
Serie		Serial N°	
Nº Fab.		N° Série	
Tensión Nominal	230 V ~	Power Voltage	V~
Intensidad Nominal		Tension D'Alimentation	
Frecuencia Nominal	50 Hz	Consumption	A
Bajo Lic. de:		Consummation	
N.I.F.		Frequency	Hz
Nº Reg. Fab.		Fréquence	
A UTILIZAR EXCLUSIVAMENTE EN LOCALES CERRADOS 23505493/11		SUITABLE FOR INDOOR USE ONLY N'UTILISEZ QU'À L'INTÉRIEUR 23505494	

Figura 4.2.a Ejemplos de Placas de Identidad.



ESTE PRODUCTO ES DE CLASE I. ESTÁ EQUIPADO CON UN CABLE DE ALIMENTACIÓN CON TOMA DE TIERRA (TRES CONDUCTORES). PARA REDUCIR EL RIESGO DE DESCARGAS ELÉCTRICAS, CONÉCTELO SIEMPRE A UNA BASE DE CONEXIÓN A LA RED DE ALIMENTACIÓN CON TOMA DE TIERRA.



NO TODOS LOS CABLES DE ALIMENTACIÓN ELÉCTRICA TIENEN LA MISMA CAPACIDAD. LOS CABLES DE EXTENSIÓN DE TIPO DOMÉSTICO NO ESTÁN PROVISTOS DE PROTECCIONES CONTRA SOBRECARGAS Y POR LO TANTO NO SON APROPIADOS PARA SU USO CON MÁQUINAS RECREATIVAS.



LA RED DE ALIMENTACIÓN ELÉCTRICA DEBE DISPONER DE UN SISTEMA ADECUADO DE PROTECCIÓN CONTRA UNA SOBREENTENSIDAD DE 10 A. ESTA PROTECCIÓN DEBE DIMENSIONARSE DE ACUERDO CON LOS CONSUMOS Y CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL PRODUCTO SEGÚN SE DESCRIBE EN EL CAPÍTULO 2. **ESPECIFICACIONES.**

- La base de conexión a la red de alimentación deberá ser fácilmente accesible. En el supuesto caso que no sea posible, es responsabilidad de la Dirección de la Explotación el prever un sistema de desconexión eficaz y adecuado para evitar los potenciales riesgos relacionados con la seguridad eléctrica y mecánica que pueden derivarse de la utilización del producto.

4.2.2. RECOMENDACIONES DE SERVICIO

- La desconexión de la máquina de la base de conexión a la red de alimentación deberá realizarse desconectando la clavija de red, nunca estirando del cable de red.
- En los casos en que *Personal Cualificado de Servicio Técnico* tenga que acceder al interior de la máquina, deberá prestar atención a las advertencias indicadas en la misma.
- Antes de cerrar la máquina, el *Personal Cualificado de Servicio Técnico* deberá revisar con especial atención los siguientes puntos:
 - 1) Conexión de todos los puntos marcados con el símbolo de conexión a *tierra de seguridad* eléctrica.
 - 2) Estado de los cables conectados a *tensiones peligrosas*: su cubierta aislante, recorrido, tensiones mecánicas, terminaciones y las distancias de seguridad.
 - 3) Estado de los cables conectados a circuitos de muy baja tensión de seguridad cuando pasen por *zonas peligrosas*: cubiertas aislantes, su recorrido y tensiones mecánicas.
- Cuando el *Personal Cualificado de Servicio Técnico* tenga alguna duda deberá consultar directamente a **UNIDESGA GAMING**, utilizando las vías de comunicación indicadas en el apartado **1.6 Datos del Fabricante**.
- Todas las piezas, componentes o ensamblajes deberán ser sustituidos por recambios originales y suministrados por **UNIDESGA GAMING**. Únicamente el *Personal Cualificado de Servicio Técnico* está autorizado a realizar estas operaciones.

4.3. MARCAS OTORGADAS

Las máquinas de juego poseen diferentes marcas de acuerdo con el mercado de destino. Las marcas otorgadas se muestran en la Etiqueta Identificativa de Modelo Técnico y Marca de Producto situada junto a la Placa de Identidad.



4.4. DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD FCC CLASE A

De acuerdo con el mercado de destino, las máquinas presentan la etiqueta declaración FCC Clase A encima de la placa de identidad:

This Class A digital apparatus complies with Canadian ICES-003.
Cet appareil numérique de la classe A est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

This device complies with part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: This device may not cause harmful interference, this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

655041694

Sólo para las máquinas con la declaración FCC:

"This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class A digital device in accordance with the specifications in Part 15 of FCC Rules, which provide reasonable protection against harmful interference when the equipment is operated in a commercial environment. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instruction manual, may cause harmful interference to radio communications. Operation of this equipment in a residential area is likely to cause harmful interference in which case the user will be required to correct the interference at his own expense."

5. PREPARACIÓN DE LA MÁQUINA PARA SU USO

Este capítulo proporciona la información necesaria para la puesta en marcha de la máquina: desembalaje, apertura de las puertas de la máquina, montaje del señalizador luminoso, instalación del cable de red, ubicación y fijación de la máquina, encendido y acciones iniciales (instalación de una moneda patrón, carga inicial del hopper, ajuste del volumen, ajuste de la fecha y la hora, etc.). Estas instrucciones están dirigidas exclusivamente a Personal Cualificado de Servicio Técnico.

CONTENIDO

5.1.	Desembalaje.....	2
5.2.	Apertura y Cierre de la Puerta Central.....	2
5.3.	Apertura de la Ventana Superior.....	3
5.4.	Extracción de la Tapa para Player Tracking.....	4
5.5.	Trabajos de Preparación Previos a la Instalación.....	5
5.5.1.	Instalación del Señalizador Luminoso.....	5
5.5.2.	Conexión del Cable de Red.....	7
5.5.2.1.	Salida del Cable de Red por la Peana.....	7
5.5.2.2.	Salida del Cable de Red por la Parte Posterior de la Máquina.....	7
5.6.	Instalación.....	9
5.6.1.	Ubicación.....	9
5.6.2.	Fijación de la Máquina.....	10
5.7.	Encendido.....	11
5.8.	Acciones Iniciales.....	11
5.8.1.	Selección de la Moneda en Uso.....	11
5.8.1.1.	Selectores de Monedas CC62 / MC62 / IC62 / CC46.....	11
5.8.1.2.	Selector de Monedas Condor.....	12
5.8.2.	Preparación del Hopper (Descargador de Monedas).....	12
5.8.2.1.	Carga Inicial.....	12
5.8.2.2.	Ajuste de la Capacidad Máxima de Monedas.....	12
5.8.2.3.	Comprobación del Hopper.....	13
5.8.3.	Ajuste del Volumen.....	13
5.8.4.	Ajuste de la Hora / Fecha.....	13
5.9.	Configuración de Jackpots Progresivos.....	13

5.1. DESEMBALAJE

- 1) Revise el embalaje, si éste presenta signos de malos tratos (golpes, roturas, humedad, etc.) el personal de *Servicio Técnico* deberá proceder a:
 - 1.1) Revisar con especial atención el estado del producto, de acuerdo con las indicaciones del capítulo **4. INFORMACIÓN DE SEGURIDAD**.
 - 1.2) Entregar al distribuidor un informe detallando el estado de la máquina.
- 2) Antes de cortar los flejes del embalaje inspeccione su estado, prevea si pueden salir despedidos o darse otra situación que pudiera provocar daños a las personas o al entorno.
- 3) Retire el embalaje y los elementos protectores.
- 4) Consulte la sección **5.6.2 Fijación de la Máquina** para retirar el palete de transporte.

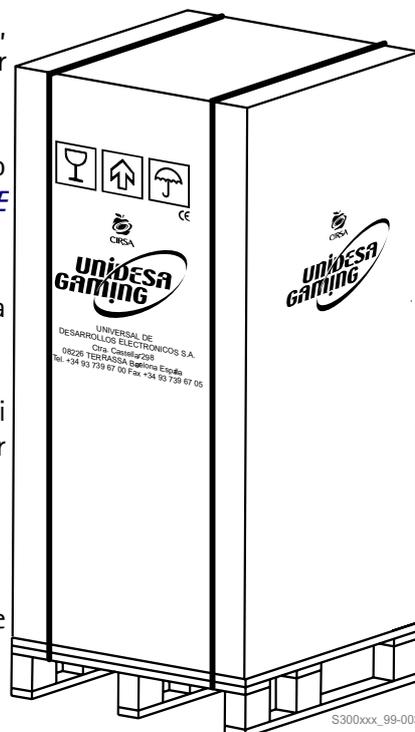


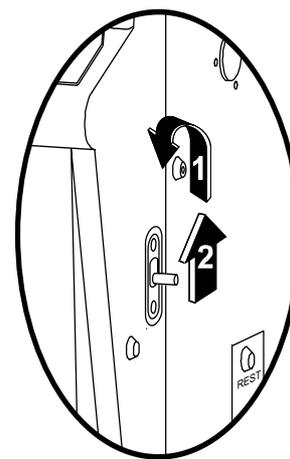
Figura 5.1.a Flejes del embalaje.

5.2. APERTURA Y CIERRE DE LA PUERTA CENTRAL

PARA ABRIR LA PUERTA CENTRAL GIRE LA LLAVE EN SENTIDO ANTIHORARIO, SEGUIDAMENTE DESPLACE EL PESTILLO DE APERTURA HACIA ARRIBA tal como muestra la *Figura 5.2.a Apertura de la puerta central*.

PARA CERRAR LA PUERTA CENTRAL:

- 1) Levante el pestillo de apertura.
- 2) Cierre la puerta.
- 3) Baje el pestillo de apertura hasta el tope.
- 4) Finalmente gire la llave en sentido horario y retírela de la cerradura.



S300xxx_99-002T

Figura 5.2.a Apertura de la puerta central.



IMPORTANTE: CIERRE LA PUERTA CON EL PESTILLO ANTES DE MOVER LA MÁQUINA, DE LO CONTRARIO PODRÍA CAUSAR DAÑOS A LA MÁQUINA.

5.3. APERTURA DE LA VENTANA SUPERIOR

SUPLEMENTOS DE ULTIMA GENERACIÓN

- 1) Abra la puerta central.
- 2) Levante la ventana superior.
- 3) Para los modelos sin sistema de auto-fijación, fije la ventana en posición horizontal insertando la ranura en el extremo de la varilla de sujeción sobre el marco de fijación.

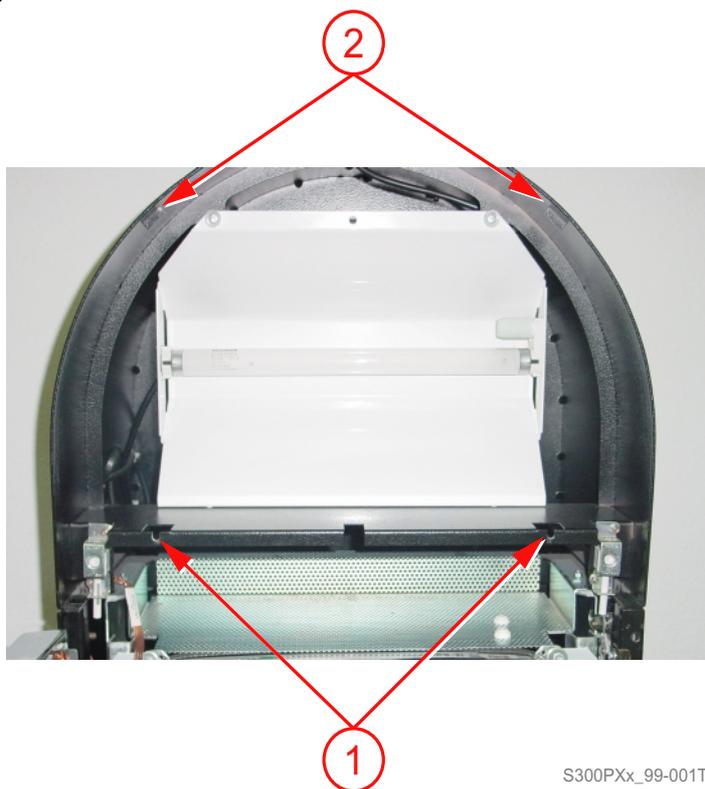
DISEÑOS ANTERIORES DEL SUPLEMENTO ROUND TOP

En caso que posea un diseño previo siga las siguientes instrucciones:

- 1) Retire la tapa para *Player Tracking* siguiendo las instrucciones del apartado [5.4 Extracción de la Tapa para Player Tracking](#).
- 2) Retire las dos tuercas de fijación de la **Ventana Superior**, éstas se encuentran en el borde inferior del suplemento, elemento [1] de la *Figura 5.3.a*.
- 3) Retire la ventana empujándola hacia fuera a través de las ranuras detrás de las tuercas de sujeción, elementos [1] de la *Figura 5.3.a*.



MUY IMPORTANTE:
 LA VENTANA SUPERIOR QUEDA
 TOTALMENTE LIBRE UNA VEZ SE
 HAN RETIRADO LAS DOS TUERCAS
 DE SUJECIÓN.



S300PXx_99-001T

Figura 5.3.a Suplemento Round Top sin ventana superior.

Para colocar la Ventana Superior:

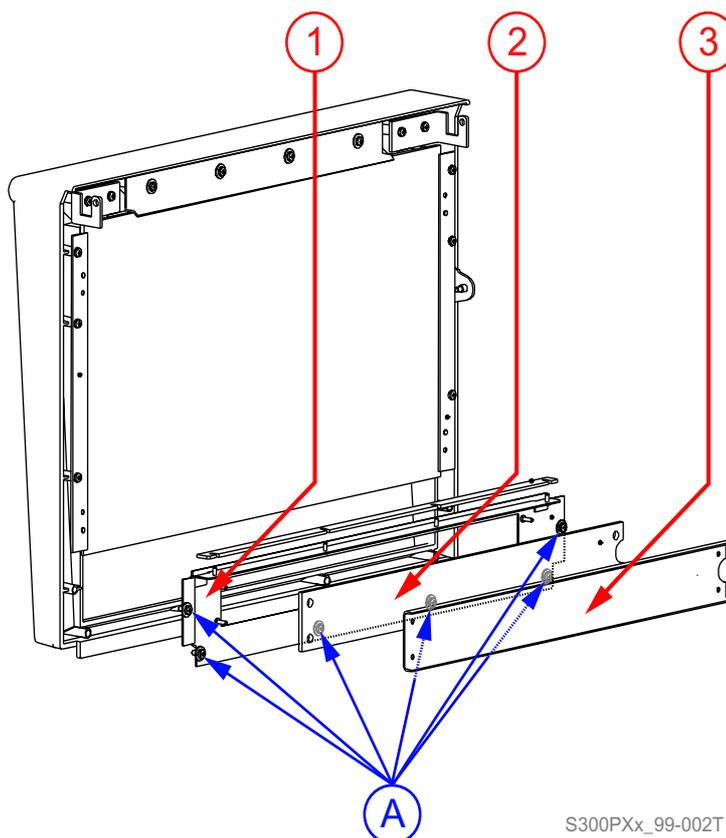
- 1) Coloque la *Ventana Superior* encajando las lengüetas del suplemento superior, elementos [2] de la *Figura 5.3.a*.
- 2) Fije la *Ventana Superior* al suplemento con las dos tuercas situadas en los elementos [1] de la *Figura 5.3.a*. No olvide conectar la malla de tierra de la tapa del *Player Tracking* al perno en el lateral izquierdo del mueble.

5.4. EXTRACCIÓN DE LA TAPA PARA PLAYER TRACKING

Las máquinas de la familia *PXv2* han sido diseñadas para incorporar sistemas de *Player Tracking*. Contacte con nuestro *Servicio Post Venta* (SPV) para obtener información sobre *Player Trackings* compatibles.

SUPLEMENTOS v2

- 1) Abra la ventana superior.
- 2) Para extraer todo el conjunto – *Tapa* [1], *metacrilato Player tracking* [2] y *Placa* [3] – retire los seis tornillos marcados como [A] en la *Figura 5.4.a*.
- 3) Para extraer únicamente el *metacrilato Player tracking* [2] y la *Placa* [3] retire las cuatro tuercas en las esquinas de la *Placa* [3].



S300PXx_99-002T

Figura 5.4.a Montaje tapa Player Tracking.

DISEÑOS PREVIOS DEL SUPLEMENTO ROUND TOP

- 1) Abra la puerta central.
- 2) Sujetando la tapa para *Player Tracking*, presione hacia arriba los dos pulsadores de liberación de la tapa, situados debajo del suplemento superior (*Figura 5.4.b*).
- 3) Para retirar el conjunto, desconecte la malla de tierra del perno en el lateral del mueble.



Figura 5.4.b Pulsadores de liberación de la tapa Player Tracking.

Para colocar de nuevo la tapa para *Player Tracking* insértela a presión.

5.5. TRABAJOS DE PREPARACIÓN PREVIOS A LA INSTALACIÓN



ADVERTENCIA: UTILICE ÚNICAMENTE LOS MATERIALES QUE SE ADJUNTAN CON LA MÁQUINA.

5.5.1. INSTALACIÓN DEL SEÑALIZADOR LUMINOSO

Material necesario:

- 1 x Señalizador luminoso
- 1 x Junta adhesiva de neopreno
- 1 x Ferrita toroidal

Herramientas necesarias (no suministradas):

- Destornillador Phillips
- Llave tubular #7

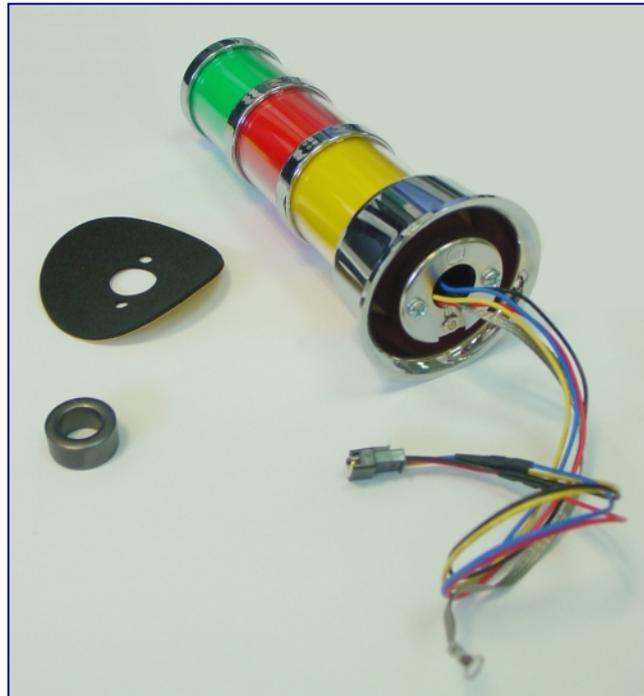


Figura 5.5.a Componentes del señalizador.

- 1) Retire los dos tornillos Phillips en la base del señalizador.
- 2) Introduzca los cables del señalizador a través del orificio de la junta de neopreno.
- 3) Pegue la junta de neopreno a la base del señalizador: los dos pequeños orificios de la junta deben coincidir con los orificios del señalizador para los tornillos de sujeción.
- 4) Introduzca los cables del señalizador, excluida la malla, por la ferrita suministrada realizando dos vueltas (Figura 5.5.b).
Sítue la ferrita lo más cerca posible del señalizador.

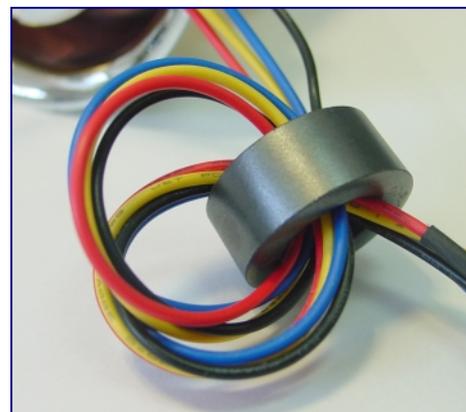


Figura 5.5.b Instalación del señalizador – paso 4).

- 5) Acceda al suplemento superior de la máquina. Consulte el apartado **5.3 Apertura de la Ventana Superior**.

- 6) Conecte los cables del señalizador luminoso al conector aéreo (Figura 5.5.c).



Figura 5.5.c Instalación del señalizador – paso 6).

- 7) Introduzca los cables y la malla del señalizador luminoso a través del orificio practicado en la parte superior de la máquina y gire el señalizador de forma que las juntas de las secciones de colores queden en la parte posterior de la máquina. (Figura 5.5.d).



Figura 5.5.d Instalación del señalizador – paso 7).

- 8) Fije el señalizador a la máquina mediante los dos tornillos Phillips – retirados en el paso 1-. (Figura 5.5.e).

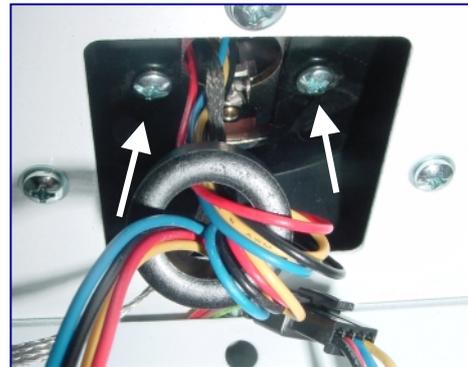


Figura 5.5.e Instalación del señalizador – paso 8).

- 9) Utilizando la llave #7, conecte la malla de tierra al perno en la parte superior del mueble.

- 10) Esconda los cables del señalizador detrás del deflector del fluorescente superior.

- 11) Cierre la ventana superior.



Figura 5.5.f Instalación del señalizador – paso 10).

5.5.2. CONEXIÓN DEL CABLE DE RED

Se ofrecen dos opciones para la salida del cable de red del mueble de acuerdo con la *Figura 5.5.g*:

- a) Por la peana – orificio en la base de la máquina
- b) Por la parte posterior de la máquina

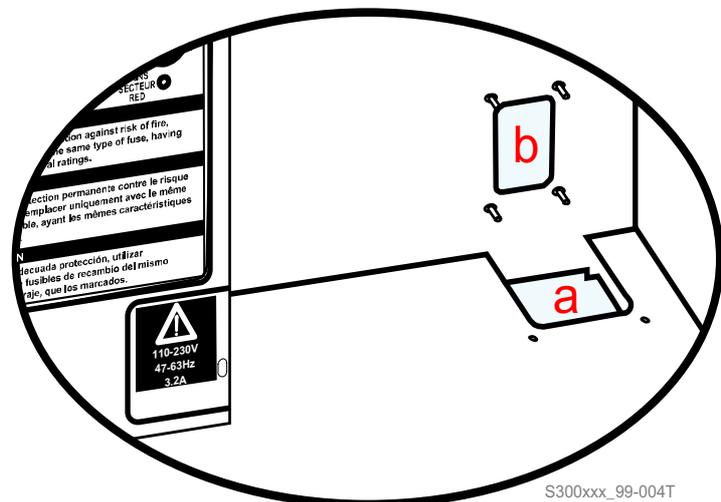


Figura 5.5.g Opciones de salida del cable de red.

5.5.2.1. SALIDA DEL CABLE DE RED POR LA PEANA

- 1) Conecte el conector hembra del cable de red a la entrada de red en el lateral derecho de la fuente de alimentación de la máquina.
- 2) Introduzca el conector macho del cable de red por el orificio [a] en la *Figura 5.5.g Opciones de salida del cable de red*.

5.5.2.2. SALIDA DEL CABLE DE RED POR LA PARTE POSTERIOR DE LA MÁQUINA

Material necesario:

- 1 x Tapa salida cable de red
- 4 x Tuerca hexagonal M4
- 1 x Pasacables antitracción
- Alicates de punta fina (no suministrados)

- 1) Retire la tapa de salida del cable de red en la parte posterior del mueble.
- 2) Desde el exterior de la máquina introduzca el conector hembra del cable de red hacia el interior de la máquina por el orificio [b] marcado en la *Figura 5.5.g Opciones de salida del cable de red*.
- 3) Coloque en el cable de red el pasacables antitracción a unos 25 cm del conector hembra (*Figuras 5.5.h y 5.5.i*).



Figura 5.5.h Cable de red – paso 3).



Figura 5.5.i Cable de red – paso 3).

- 4) Utilice los alicates de punta fina para colocar el pasacables antitracción en la ranura de la tapa de salida del cable de red (*Figura 5.5.j*).



Figura 5.5.j Cable de red – paso 4).

- 5) Fije la tapa de salida del cable de red al mueble utilizando las cuatro tuercas hexagonales.
- 6) Conecte el conector hembra del cable de red a la entrada de red en la parte derecha de la fuente de alimentación de la máquina.



Figura 5.5.k Cable de red – paso 4).



PRECAUCIÓN:

ANTES DE CONECTAR LA MÁQUINA A LA RED ELÉCTRICA ES PRECISO VERIFICAR QUE SE CUMPLEN LOS REQUISITOS ESPECIFICADOS EN EL CAPÍTULO 4. INFORMACIÓN DE SEGURIDAD.

5.6. INSTALACIÓN



IMPORTANTE: CIERRE LA PUERTA CON EL PESTILLO ANTES DE MOVER LA MÁQUINA, DE LO CONTRARIO PODRÍA CAUSAR DAÑOS A LA MÁQUINA.

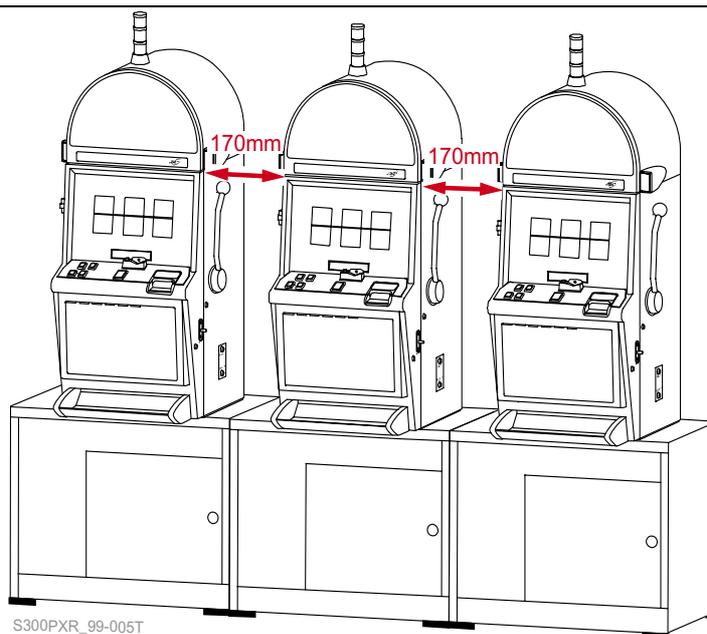
5.6.1. UBICACIÓN

El lugar escogido para la operación de la máquina deberá cumplir los requisitos siguientes:

- 1) ESTE PRODUCTO SÓLO ES VÁLIDO PARA SU USO EN INTERIORES.
- 2) NO INSTALE LA MÁQUINA EN UNA ZONA DONDE SE PUEDAN USAR CHORROS DE AGUA.
- 3) NO EXPONGA LA MÁQUINA DIRECTAMENTE A LA LUZ SOLAR NI A LA LLUVIA Y EVITE LOS LUGARES POLVORIENTOS.
- 4) INSTALE LA MÁQUINA EN UNA SUPERFICIE HORIZONTAL FIJA, QUE NO ESTÉ SOMETIDA A VIBRACIONES O GOLPES FUERTES, CON SUFICIENTE ESPACIO Y ESTABILIDAD PARA LA MISMA Y PARA LA POSIBLE CONCENTRACIÓN DE USUARIOS.
- 5) LA **PLACA DE IDENTIDAD** DEBE SER VISIBLE POR LOS USUARIOS UNA VEZ FINALIZADA LA INSTALACIÓN.
- 6) NO SITÚE LA MÁQUINA EN LUGARES QUE PUEDAN OBSTACULIZAR LA SEGURIDAD DEL LOCAL.
- 7) NO BLOQUEE NI CUBRA LAS ABERTURAS DE LA MÁQUINA.



PRECAUCIÓN: PARA ASEGURAR LA CORRECTA VENTILACIÓN DE LAS MÁQUINAS Y PERMITIR LA APERTURA DE LA PUERTA CENTRAL, ES NECESARIO DEJAR UNA DISTANCIA MÍNIMA ENTRE MÁQUINAS DE 170 mm DE ACUERDO CON LA Figura 5.6.a.



S300PXR_99-005T

Figura 5.6.a Distancia mínima entre máquinas.

5.6.2. FIJACIÓN DE LA MÁQUINA



PRECAUCIÓN: LA MÁQUINA DEBE QUEDAR UNIDA A UNA SUPERFICIE FIJA MEDIANTE TORNILLOS. SI LA BASE ES UNA PEANA PARA UNA MÁQUINA INDIVIDUAL, ÉSTA DEBE QUEDAR ANCLADA AL SUELO O A LA PARED.

Herramientas necesarias (no suministradas):

Llave tubular #13

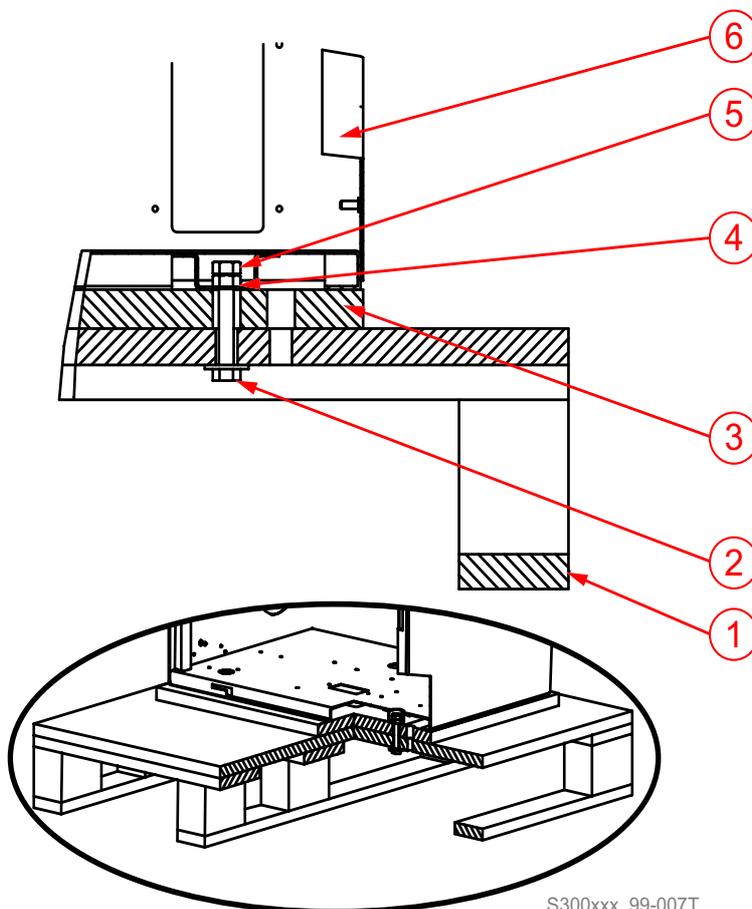
Llave fija #13

La máquina se entrega sujeta a un palee de transporte mediante 3 tornillos.

- 1) Abra la puerta central.
- 2) Desde el interior de la máquina, retire las tres tuercas de fijación [5] y guárdelas.
- 3) Desde la parte inferior del palee de transporte, retire los tres tornillos [2] y guárdelos.
- 4) Sitúe la máquina sobre la peana de forma que los orificios de la máquina coincidan con los orificios de la peana.



Las peanas suministradas por UNIDESGA GAMING (accesorio opcional) poseen los puntos de anclaje y orificios requeridos por la máquina. Si desea utilizar otro tipo de base, realice los orificios requeridos de acuerdo con la Figura 2.3.a Plano base inferior máquina.



S300xxx_99-007T

- 5) Desde la parte inferior de la peana, fije los tres tornillos de fijación.
- 6) Desde el interior de la máquina, fije las tres tuercas de fijación.

- [6] Mueble de la máquina
- [5] Tuerca M8
- [4] Tuerca fijada al mueble
- [3] Suplemento de absorción de transporte
- [2] Tornillo M8 x 55
- [1] Palee de transporte

Figura 5.6.b Fijación de la máquina.

5.7. ENCENDIDO

- 1) Conecte el cable de red a una base de conexión a la red de alimentación con toma de tierra, de acuerdo con los puntos del apartado *4.2.1 Requisitos de la Red de Alimentación*.
- 2) Abra la puerta central y active el interruptor principal.
- 3) Verifique que los rodillos giran y se paran en la posición de inicio de partida y que el display muestra el mensaje **TOP DOOR**.
- 4) Si aparece algún mensaje de error consulte el capítulo *5. FUERAS DE SERVICIO* en la Parte Dos de este manual.
- 5) Cierre la puerta central y compruebe que los tubos fluorescentes y los pulsadores de juego activos se iluminan.
- 6) Juegue un número de partidas suficiente para verificar que la máquina funciona de acuerdo a la configuración requerida.

5.8. ACCIONES INICIALES

A continuación se describen las acciones que debe realizar para que la máquina sea operativa. Si desea modificar algún parámetro de configuración (sistema de créditos, máximo pago automático, fecha/hora, etc.) consulte el capítulo *3. MANTENIMIENTO: CONFIGURACIÓN* en la Parte Dos de este manual.

5.8.1. SELECCIÓN DE LA MONEDA EN USO

5.8.1.1. SELECTORES DE MONEDAS CC62 / MC62 / IC62 / CC46

Instalación de la moneda patrón:

- 1) Desplace hacia la derecha (sin levantar) el conjunto de la bobina sensora, elemento [1] *Figura 5.8.a*, tal como indica la flecha.
- 2) Retire la ficha de transporte.
- 3) Inserte una moneda patrón y deje que el conjunto vuelva a la posición de reposo suavemente. La moneda patrón debe quedar en posición paralela respecto a la bobina sensora y las guías de inserción.

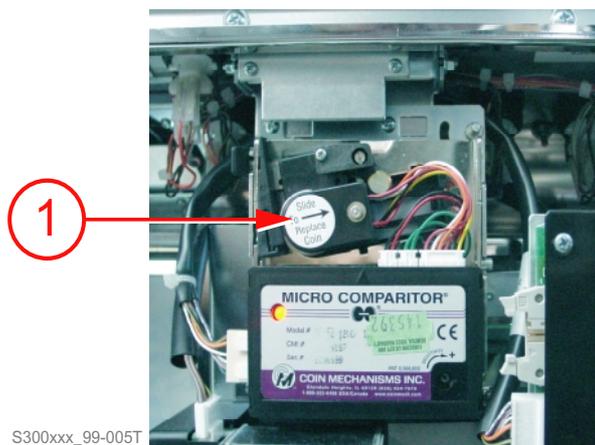


Figura 5.8.a Selector de monedas modelo MC62.

Si fuese necesario ajustar el diámetro de paso consulte la sección *Conjunto Selector de Monedas* en el capítulo **6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS**.

Para ajustar la sensibilidad del selector consulte la documentación del fabricante en la sección de *Anexos*.

5.8.1.2. SELECTOR DE MONEDAS CONDOR

Para programar la moneda con la que desea operar, siga las instrucciones detalladas en el *Anexo al Manual Técnico Selector de Monedas Condor*.

5.8.2. PREPARACIÓN DEL HOPPER (DESCARGADOR DE MONEDAS)

5.8.2.1. CARGA INICIAL

Con el fin de llevar una contabilidad exacta de la máquina, es necesario realizar la carga inicial y las posteriores reposiciones y descargas de monedas siguiendo un procedimiento predefinido.

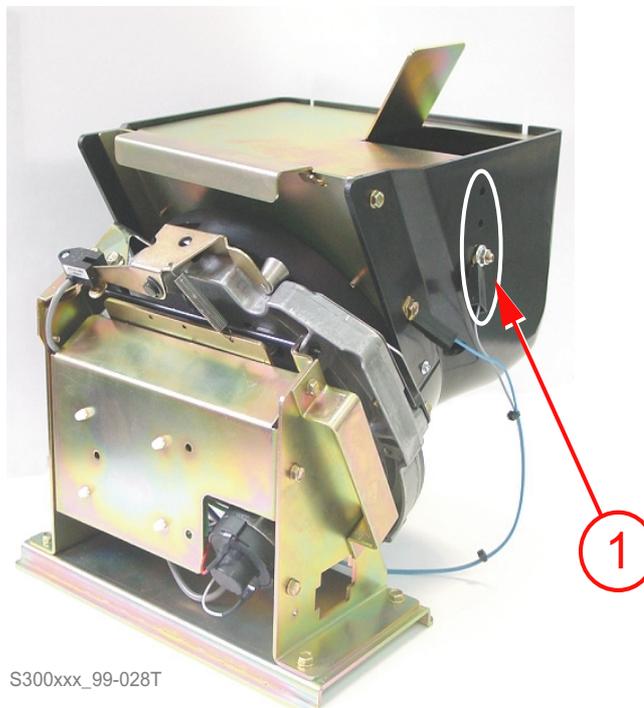
Para realizar la carga de monedas siga las instrucciones expuestas en el apartado **6.3 Recarga del Hopper** en el capítulo 6. **MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS**.

5.8.2.2. AJUSTE DE LA CAPACIDAD MÁXIMA DE MONEDAS

El hopper incorpora una sonda para detectar cuando el nivel de monedas llega al máximo nivel permisible. Cuando se alcance este nivel, el desviador de monedas dirigirá las monedas hacia el depósito de ganancias en vez de hacia el hopper.

La posición de esta sonda puede modificarse, para ello la tolva posee varios orificios a diferentes alturas.

- 1) Abra la puerta central.
- 2) Extraiga el hopper.
- 3) Afloje y retire el terminal de la sonda, elemento **[1]** *Figura 5.8.b*. **IMPORTANTE:** La posición de los cables no es intercambiable.
- 4) Fije el terminal de la sonda a la altura que considere conveniente.
- 5) Coloque el hopper en la máquina y cierre la puerta.



S300xxx_99-028T

Figura 5.8.b Ajuste de la capacidad de monedas.

5.8.2.3. COMPROBACIÓN DEL HOPPER

Una vez ha realizado la carga inicial del hopper, compruebe el funcionamiento del hopper mediante la fase de test *T8: Hopper unload* (capítulo 2. MANTENIMIENTO: MODO TEST en la Parte Dos de este manual) y, si es necesario, ajuste el sensor de salida de monedas.

5.8.3. AJUSTE DEL VOLUMEN

Consulte el apartado *6.11.1 Ajuste del Volumen* en el capítulo 6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS.

5.8.4. AJUSTE DE LA HORA / FECHA

Consulte el apartado *3.7 T.19.6 RealTime Clock* en la Parte Dos de este manual.

5.9. CONFIGURACIÓN DE JACKPOTS PROGRESIVOS

Consulte el capítulo 4. *MANTENIMIENTO: CONFIGURACIÓN DE JACKPOTS* en la Parte Dos de este manual.

Esta página se ha dejado en blanco intencionadamente.

6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

PXR0200_16-001

2003-12-15

Página 1 / 20

Este capítulo describe las acciones a realizar por *Personal de Mantenimiento*: **inicialización de la máquina**, selección de los diferentes modos de operación (Juego, *Free Play* y Automático), **reposición de monedas**, recaudación, pagos manuales, **limpieza de la máquina**, sustitución de tubos fluorescentes y cebadores, ajustes básicos, etc.

CONTENIDO

6.1.	Inicialización de la Máquina	2
6.1.1.	Arranque en Frío - Restart.....	2
6.1.2.	Reset Factory.....	2
6.1.3.	Resultado de la Inicialización	3
6.2.	Modos de Operación Juego, Free-Play y Automático	3
6.2.1.	Modo de Operación Juego	4
6.2.2.	Modo de Operación Free-Play	4
6.2.3.	Modo de Operación Automático.....	5
6.3.	Recarga del Hopper.....	6
6.4.	Recaudación del Billetero	7
6.5.	Recaudación de Monedas	8
6.6.	Introducción Manual de Créditos.....	8
6.7.	Pagos Manuales.....	9
6.8.	Reposición de Papel en la Impresora de Pagos.....	9
6.9.	Limpieza.....	10
6.9.1.	Limpieza Exterior.....	10
6.9.2.	Limpieza Interior	10
6.10.	Sustitución de Tubos Fluorescentes y Cebadores.....	10
6.10.1.	Fluorescente Suplemento Superior.....	10
6.10.2.	Fluorescentes Ventana Central.....	11
6.10.3.	Fluorescente Ventana Inferior	11
6.11.	Ajustes.....	12
6.11.1.	Ajuste del Volumen.....	12
6.12.	Conjunto Rodillos.....	13
6.12.1.	Elementos Importantes.....	13
6.12.2.	Extracción del Conjunto Rodillos	14
6.12.3.	Sustitución de las Bandas.....	15
6.12.4.	Alineación de las Figuras	16
6.13.	Señalizador Luminoso	17
6.14.	Conjunto Selector de Monedas.....	17
6.14.1.	Adaptación de la Ranura de Entrada de Monedas	17
6.14.2.	Extracción del Selector de Monedas.....	17
6.14.3.	Extracción del Conjunto Selector de Monedas	18
6.14.4.	Adaptación del Canal de Entrada a la Moneda.....	18
6.14.5.	Regulación en Profundidad del Conjunto Selector	19

6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

PXR0200_16-001

2003-12-15

Página 2 / 20

6.1. INICIALIZACIÓN DE LA MÁQUINA

6.1.1. ARRANQUE EN FRÍO – RESTART

La operación de **ARRANQUE EN FRÍO** (también conocida como **RESTART** o inicialización) consiste en la puesta a cero de las memorias RAM de la máquina.

Deberá realizar un **ARRANQUE EN FRÍO** en las siguientes ocasiones:

- a) Tras la aparición de determinados **mensajes de aviso** o fuera de servicio de acuerdo con las instrucciones del capítulo **5. FUERAS DE SERVICIO** en la Parte Dos de este manual.
- b) Para poner a cero los **Contadores Electrónicos Parciales** (consulte el apartado **1.2 Contadores Electrónicos** en la Parte Dos de este manual).
- c) Para cambiar de modo de operación (según se describe más adelante).

PARA REALIZAR UN ARRANQUE EN FRÍO, SIGA LOS PASOS SIGUIENTES:

- 1) Abra la puerta central.
- 2) Apague la máquina conmutando el interruptor principal a la posición OFF (O).
- 3) Con el interruptor **RESTART** accionado, encienda la máquina. La máquina emitirá el sonido de unos toques de campana y en el display aparecerá momentáneamente el mensaje **Ini** seguido de un código indicativo del resultado de la inicialización (su significado se describe en la **Tabla 6.1.a**).
- 4) Cierre la puerta.

6.1.2. RESET FACTORY

La operación de **RESET FACTORY** consiste en la inicialización total de la máquina. Todos los contadores electrónicos se ponen a cero y los parámetros de configuración toman el valor por defecto de acuerdo con el **código de país** de la máquina. La máquina queda en fuera de servicio hasta que los parámetros obligatorios y necesarios son programados.

La inicialización **RESET FACTORY** sólo puede realizarse si así lo permite el **código de país** y el parámetro **Fac.Reset** está habilitado (consulte el capítulo **3. MANTENIMIENTO: CONFIGURACIÓN** en la Parte Dos de este manual).

La inicialización **RESET FACTORY** sólo debe realizarse en los siguientes casos:

- a) Tras la aparición de determinados **mensajes de aviso** o fuera de servicio de acuerdo con las instrucciones del capítulo **5. FUERAS DE SERVICIO** en la Parte Dos de este manual.
- b) Para inicializar a cero todos los **Contadores Electrónicos** (consulte la sección **1.2 Contadores Electrónicos** en la Parte Dos de este manual).

6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

PXR0200_16-001

2003-12-15

Página 3 / 20

PARA REALIZAR UN RESET FACTORY, SIGA LOS PASOS SIGUIENTES:

- 1) Abra la puerta central.
- 2) Apague la máquina conmutando el interruptor principal a la posición OFF (O).
- 3) Accione la cerradura ELECT.
- 4) Con el interruptor RESTART accionado, encienda la máquina. La máquina emitirá el sonido de unos toques de campana y en el display aparecerá momentáneamente el mensaje **Ini** seguido de un código indicativo del resultado de la inicialización (su significado se describe en la *Tabla 6.1.a*).
- 5) Desactive la cerradura ELECT y cierre la puerta.

6.1.3. RESULTADO DE LA INICIALIZACIÓN

DISPLAY	C217 ^(*)	C218 ^(*)	DESCRIPCIÓN
Ini _ _	C_OK	_ _	Inicialización sin incidencias.
Ini - R1 _	R1 _	R1 _	Recuperación de un contador electrónico en E2PROM mediante puesta a 0.
Ini - R12 _	R12 _	R12 _	Recuperación de todos los contadores electrónicos en E2PROM mediante puesta a 0.
Ini - RF_A	RF_A	RF_A	Puesta a cero de las memorias E2PROM y RAM (conocido como <i>Reset Factory</i>). La máquina se configura de acuerdo con los parámetros predefinidos en fábrica.
Ini - RF_I	RF_I	RF_I	Puesta a cero de la memoria E2PROM a partir de una dirección de memoria (<i>Reset Factory Incremental</i>).

Tabla 6.1.a Resultado de la inicialización.

^(*) El resultado de la última inicialización realizada se registra en los Contadores electrónicos C217 y C218 (consulte el apartado *1.2 Contadores Electrónicos* en la Parte Dos de este manual).

6.2. MODOS DE OPERACIÓN JUEGO, FREE-PLAY Y AUTOMÁTICO

Las máquinas de la *Serie 300* poseen tres modos de operación:

- JUEGO** Modo de operación normal.
- FREE-PLAY** Modo demostración.
- AUTOMÁTICO** Modo demostración automática.

La activación / desactivación de los diferentes modos de operación y sus características de funcionamiento se describen en los apartados siguientes.

6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

PXR0200_16-001

2003-12-15

Página 4 / 20

6.2.1. MODO DE OPERACIÓN JUEGO

Es el modo de operación estándar. Los interruptores FREE PLAY y TEST (situados en la carta *Driver Puerta*) deben estar desactivados y los tres LEDS deben estar apagados.

Para que la máquina opere correctamente todas las puertas deben de estar cerradas.

Los resultados de las partidas realizadas se registran en el sistema de *contadores de la máquina* (consulte el capítulo **1. MANTENIMIENTO: CONTADORES** en la Parte Dos de este manual).

6.2.2. MODO DE OPERACIÓN FREE-PLAY

El modo de operación *Free-Play* permite realizar demostraciones del juego sin necesidad de introducir créditos. La máquina opera como en el *Modo Juego* pero sin pagar los premios.

Al activar / desactivar este modo de operación, los contadores electrónicos parciales (consulte **1.2 Contadores Electrónicos en la Parte Dos de este manual**) se inicializan a cero con el fin de no mezclar la contabilidad con las partidas realizadas en otros modos de operación.

PARA ACTIVAR EL MODO *FREE-PLAY* SIGA EL SIGUIENTE PROCEDIMIENTO:

- 1) Abra la puerta central. En el display aparecerá el mensaje **TOP DOOR** y la máquina emitirá un efecto sonoro.
- 2) Active el interruptor **FREE-PLAY** (en la carta *Driver Puerta*), el LED asociado se iluminará.
- 3) Apague la máquina conmutando el interruptor principal a la posición OFF (O).
- 4) Modifique la conexión del microinterruptor de la puerta central (*Figura 6.2.a*) según la *Figura 6.2.b*. Este micro se halla en el interior del mueble junto a la cerradura. Para acceder a él introduzca la mano por detrás del billeteero (si lo hay). Si no realiza esta operación no podrá cerrar la puerta en modo *Free-Play*.

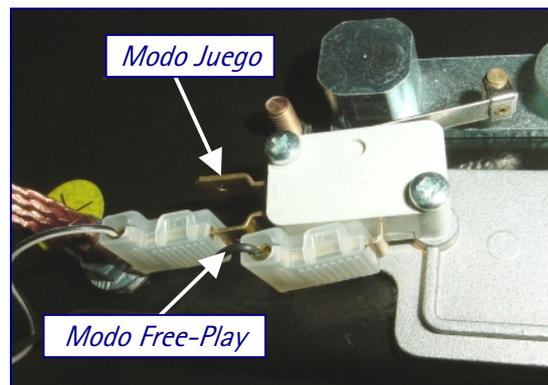


Figura 6.2.a Interruptor sensor puerta central.

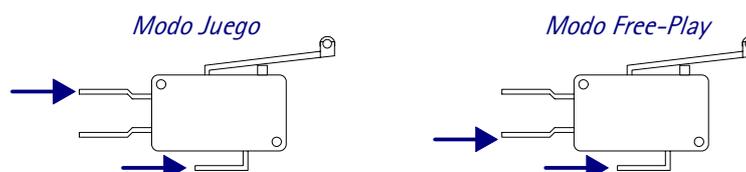


Figura 6.2.b Conexiones microinterruptor de la puerta central.

- 5) Realice un **RESTART**.
- 6) Cierre la puerta central.

6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

PXR0200_16-001

2003-12-15

Página 5 / 20

PARA DESACTIVAR EL MODO FREE-PLAY, SIGA LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES:

- 1) Abra la puerta central.
- 2) Desactive el interruptor FREE-PLAY.
- 3) Apague la máquina conmutando el interruptor principal a la posición OFF (O).
- 4) Conecte los cables del micro de la puerta central de acuerdo con la *Figura 6.2.b Modo Play*.
- 5) Realice un RESTART.
- 6) Cierre la puerta central.

6.2.3. MODO DE OPERACIÓN AUTOMÁTICO

En el modo de operación *Automático*, la máquina lanza automáticamente partidas de forma ininterrumpida, es decir sin necesidad de actuar sobre los pulsadores de juego. La máquina opera como en el *Modo Juego* pero sin pagar los premios.

Al activar/desactivar este modo de operación, los contadores electrónicos parciales se inicializan a cero con el fin de no mezclar la contabilidad con las partidas realizadas en otros modos de operación.

PARA ACTIVAR EL MODO AUTOMÁTICO SIGA EL SIGUIENTE PROCEDIMIENTO:

- 1) Abra la puerta central.
- 2) Active el interruptor TEST (en la carta *Driver Puerta*) el LED asociado se iluminará.
- 3) Apague la máquina conmutando el interruptor principal a la posición OFF (O).
- 4) Realice un RESTART.
- 5) Desactive el interruptor TEST. En el display aparecerá el mensaje TOP DOOR y la máquina emitirá un efecto sonoro.
- 6) Cierre la puerta central.

PARA SALIR DEL MODO AUTOMÁTICO, SIGA LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES:

- 1) Abra la puerta central.
- 2) Apague la máquina conmutando el interruptor principal a la posición OFF (O).
- 3) Realice un RESTART.
- 4) Cierre la puerta central.

6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

PXR0200_16-001

2003-12-15

Página 6 / 20

6.3. RECARGA DEL HOPPER

Aviso asociado:

RED 18 (Primer aviso por falta de monedas).

Fuera de Servicio Asociado:

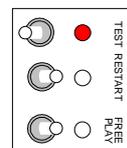
SAT 01 (Segundo aviso por falta de monedas).

Contadores electrónicos parciales y totales asociados:

C0043, C0143 Monedas a *hopper* por reposición directa.

C0047, C0147 Monedas disponibles en el *hopper*.

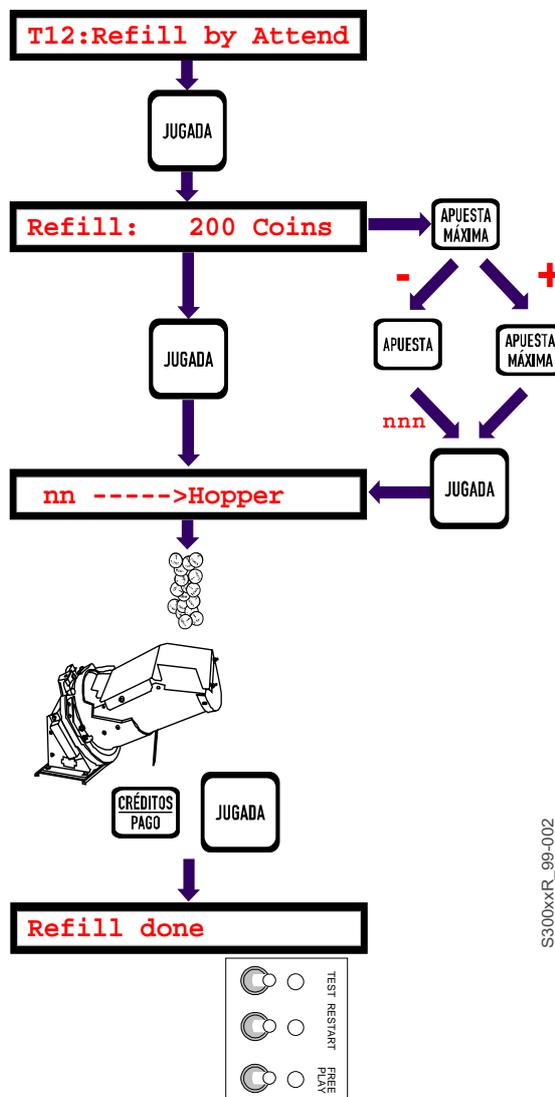
- 1) Abra la puerta central.
- 2) Seleccione el modo de operación TEST.



- 3) Ejecute la fase:

T12: Refill by Attend

ES IMPORTANTE INTRODUCIR UNA CANTIDAD DE MONEDAS IGUAL A LA DEFINIDA EN LA FASE (200 POR DEFECTO) PARA QUE LOS CONTADORES DE RECAUDACIÓN REFLEJEN CANTIDADES CORRECTAS.



- 4) Seleccione el modo de operación JUEGO o realice un RESTART si apareció RED18 o SAT 01.

- 5) Finalmente, cierre la puerta central.

6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

PXR0200_16-001

2003-12-15

Página 7 / 20

6.4. RECAUDACIÓN DEL BILLETERO

Aviso Asociado:

Contadores electromecánicos asociados:

Contadores electrónicos parciales y totales asociados:

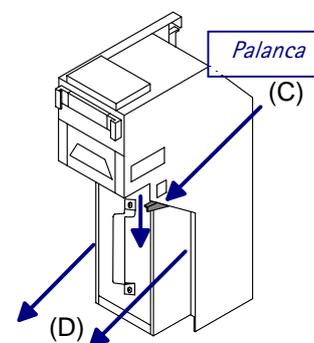
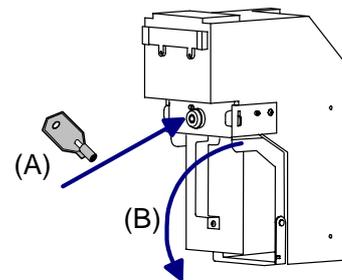
FALL 61 (*Stacker* lleno).

BILLETES y **GANANCIAS**.

C0010, C0110	Créditos de billetes a <i>stacker</i> .
C0070, C0170	Billetes código 1 entrados en juego
C0071, C0171	Billetes código 2 entrados en juego
C0072, C0172	Billetes código 3 entrados en juego
C0073, C0173	Billetes código 4 entrados en juego
C0074, C0174	Billetes código 5 entrados en juego
C1000, C1100	Billetes código 6 entrados en juego
C1001, C1101	Billetes código 7 entrados en juego
C1002, C1102	Billetes código 8 entrados en juego

Billetero JCM WBA

- 1) Abra la *ventana inferior*.
- 2) Abra la cerradura del *stacker* [A], gire la llave un cuarto de vuelta en sentido horario y estire hacia abajo el soporte de la cerradura del *stacker* [B].
- 3) Baje la palanca de fijación del *stacker* [C], situada junto a la guía superior derecha y entonces extraiga el *stacker* hacia fuera sujetándolo por su asa [D].
- 4) Introduzca un *stacker* vacío. Al final del recorrido debe empujarse hacia arriba hasta que actúe la palanca de fijación.
- 5) Levante el soporte de la cerradura del *stacker* [B] y cierre la cerradura.
- 6) Cierre la *ventana inferior*.



Si desea que los contadores PARCIALES reflejen la contabilidad desde la última recaudación efectuada deberá inicializarlos.



PARA MÁS INFORMACIÓN SOBRE EL BILLETERO CONSULTE LOS **ANEXOS A ESTE MANUAL TÉCNICO**.

6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

PXR0200_16-001

2003-12-15

Página 8 / 20

6.5. RECAUDACIÓN DE MONEDAS

Contador electromecánico asociado: *GANANCIAS*
 Contadores electrónicos parciales y totales asociados: **C0030, C0130** Monedas a cajón en juego (moneda 1)
C0031, C0131 Monedas a cajón en juego (moneda 2)

- 1) Abra la puerta de la peana o mueble base.
- 2) Vacíe el depósito de ganancias.
- 3) Coloque de nuevo el recipiente de ganancias.
- 4) Cierre la puerta de la peana.
- 5) Anote el valor de los contadores electrónicos asociados a la contabilidad de monedas (active la cerradura ELEC).

Si desea que los contadores PARCIALES reflejen la contabilidad desde la última recaudación efectuada deberá inicializarlos.

6.6. INTRODUCCIÓN MANUAL DE CRÉDITOS



IMPORTANTE: ESTA OPCIÓN NO APLICA SOBRE TODOS LOS CÓDIGOS DE PAÍS.

Parámetros asociados: **Coi n Less** Modo de juego en que los créditos pueden introducirse por llave (por empleado). En este caso el empleado debe realizar los pagos.
[CK]Max. Load Límite de compra en el modo **Coi n Less**.

- 1) Accione la llave lateral REST.
- 2) Mediante los pulsadores de juego, seleccione el número de créditos que desea introducir de acuerdo con:



1 crédito



10 créditos



100
créditos



Validación

- 3) Retire la llave lateral REST.

6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

PXR0200_16-001

2003-12-15

Página 9 / 20

6.7. PAGOS MANUALES



IMPORTANTE: ESTA OPCIÓN NO APLICA SOBRE TODOS LOS CÓDIGOS DE PAÍS.

Parámetros asociados:	Mx. Aut Pay	Máximo pago automático autorizado expresado en créditos provenientes de premio o cancelación.
	Drop	Cantidad fija de monedas pagadas por el hopper.
	Mp Module	Módulo pagos manuales.
	HandPayPri ze	Valor a partir del cual los premios se pagan manualmente.

Contadores electromecánicos asociados: *PREMIOS MANUALES*

Contadores internos asociados: **C0005, C0105** Premios pagados manualmente expresado en créditos.

- 1) Tome nota de la cantidad a pagar.
- 2) Desbloquee la máquina accionando la cerradura lateral REST.

6.8. REPOSICIÓN DE PAPEL EN LA IMPRESORA DE PAGOS



IMPORTANTE: LA IMPRESORA DE PAGOS ES UN ACCESORIO OPCIONAL Y ÚNICAMENTE ESTÁ DISPONIBLE PARA DETERMINADOS CÓDIGOS DE PAÍS.

Fuera de Servicio Asociado: **SAT B1**

- 1) Abra la puerta central.
- 2) Sustituya el rollo de papel.
- 3) *Sólo impresora ITHACA:*
 - Pulse FEED en el panel de control de la impresora para que avance el papel hasta que supere el sensor de salida.
 - Pulse la palanca TEST en la impresora
- 4) Pulse el interruptor RESTART en la carta driver puerta.
- 5) Cierre la puerta central.

6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

PX0200_16-001

2003-12-15

Página 10 / 20

6.9. LIMPIEZA

6.9.1. LIMPIEZA EXTERIOR



ATENCIÓN:

- *CUANDO SEA NECESARIO, LIMPIE EL MUEBLE CON UNA LIGERA SOLUCIÓN DE DETERGENTE CON AGUA, APLICADA MEDIANTE UN PAÑO SUAVE HUMEDECIDO. DESPUÉS DE LIMPIAR EL MUEBLE SÉQUELO INMEDIATAMENTE.*
 - *NO USE HIDROCARBUROS AROMÁTICOS O DISOLVENTES CLORADOS. ESTOS PRODUCTOS PUEDEN DAÑAR EL ACABADO DEL MUEBLE.*
-

6.9.2. LIMPIEZA INTERIOR

La limpieza general del interior de la máquina se debe realizar con un paño seco.

Es importante comprobar las conexiones entre los distintos componentes, así como la correcta fijación de los componentes.

Los procedimientos de limpieza particulares a componentes, en el caso que los requieran, se detallan en la documentación específica del componente que encontrará en los **Anexos al Manual**.

6.10. SUSTITUCIÓN DE TUBOS FLUORESCENTES Y CEBADORES



ATENCIÓN: *RESPETE LAS REGULACIONES LOCALES PARA DESECHAR LOS TUBOS FLUORESCENTES.*



LA MÁQUINA INCORPORA UN SISTEMA DE SEGURIDAD QUE DESCONECTA AUTOMÁTICAMENTE LA ALIMENTACIÓN DE LOS TUBOS FLUORESCENTES CUANDO ESTOS QUEDAN ACCESIBLES PARA OPERACIONES DE MANTENIMIENTO.

6.10.1. FLUORESCENTE SUPLEMENTO SUPERIOR

- 1) Abra la ventana superior siguiendo las indicaciones del apartado **5.3 Apertura de la Ventana Superior** en el capítulo 5. **PREPARACIÓN DE LA MÁQUINA PARA SU USO.**
- 2) Sustituya el fluorescente / cebador dañado por uno nuevo.
- 3) Cierre la ventana superior y compruebe que el fluorescente ilumina correctamente.

6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

PXR0200_16-001

2003-12-15

Página 11 / 20

6.10.2. FLUORESCENTES VENTANA CENTRAL

- 1) Abra la puerta central.
- 2) Para sustituir el fluorescente o cebador inferior retire el protector de plástico aflojando las dos tuercas marcadas como [A] en la *Figura 6.10.a*. NO es necesario extraerlas.
- 3) Sustituya el fluorescente o cebador dañado por uno nuevo.
- 4) Coloque el protector del fluorescente y fíjelo apretando las dos tuercas señaladas en la *Figura 6.10.a*.
- 5) Cierre la puerta y compruebe que los fluorescentes iluminan correctamente.

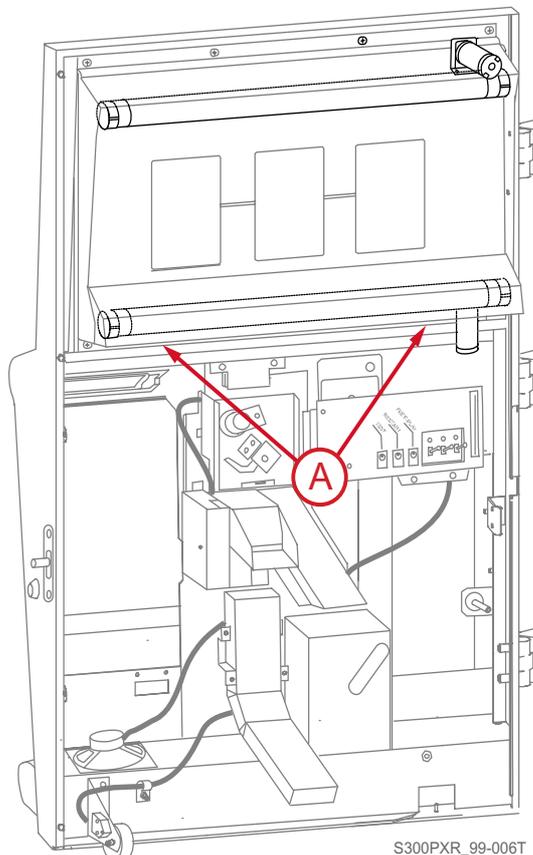


Figura 6.10.a Tuercas de fijación del protector del fluorescente inferior.

6.10.3. FLUORESCENTE VENTANA INFERIOR

- 1) Abra la *ventana inferior*.
- 2) Retire los dos tornillos marcados como [A] en la *Figura 6.10.b* y retire el panel protector.
- 3) Sustituya el fluorescente y/o cebador.
- 4) Sujete el panel protector a la ventana inferior mediante los dos tornillos del punto 2).
- 5) Cierre la *ventana inferior* y compruebe que el fluorescente ilumina correctamente.

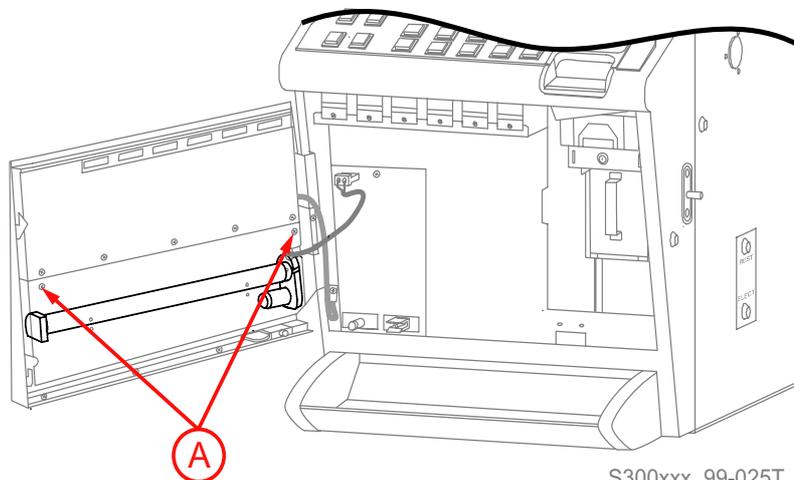


Figura 6.10.b Tornillos de fijación del protector de la ventana inferior.

6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

PXR0200_16-001

2003-12-15

Página 12 / 20

6.11. AJUSTES

6.11.1. AJUSTE DEL VOLUMEN

Herramientas necesarias:

Pequeño destornillador de punta plana.

El potenciómetro de ajuste del volumen es accesible sin necesidad de abrir la unidad de control.

Introduzca un destornillador de punta plana a través del orificio [1] de la *Figura 6.11.a* y gírelo hasta obtener el volumen deseado.

1



Figura 6.11.a Ajuste del volumen.

S300xxx_99-006T

6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

PXR0200_16-001

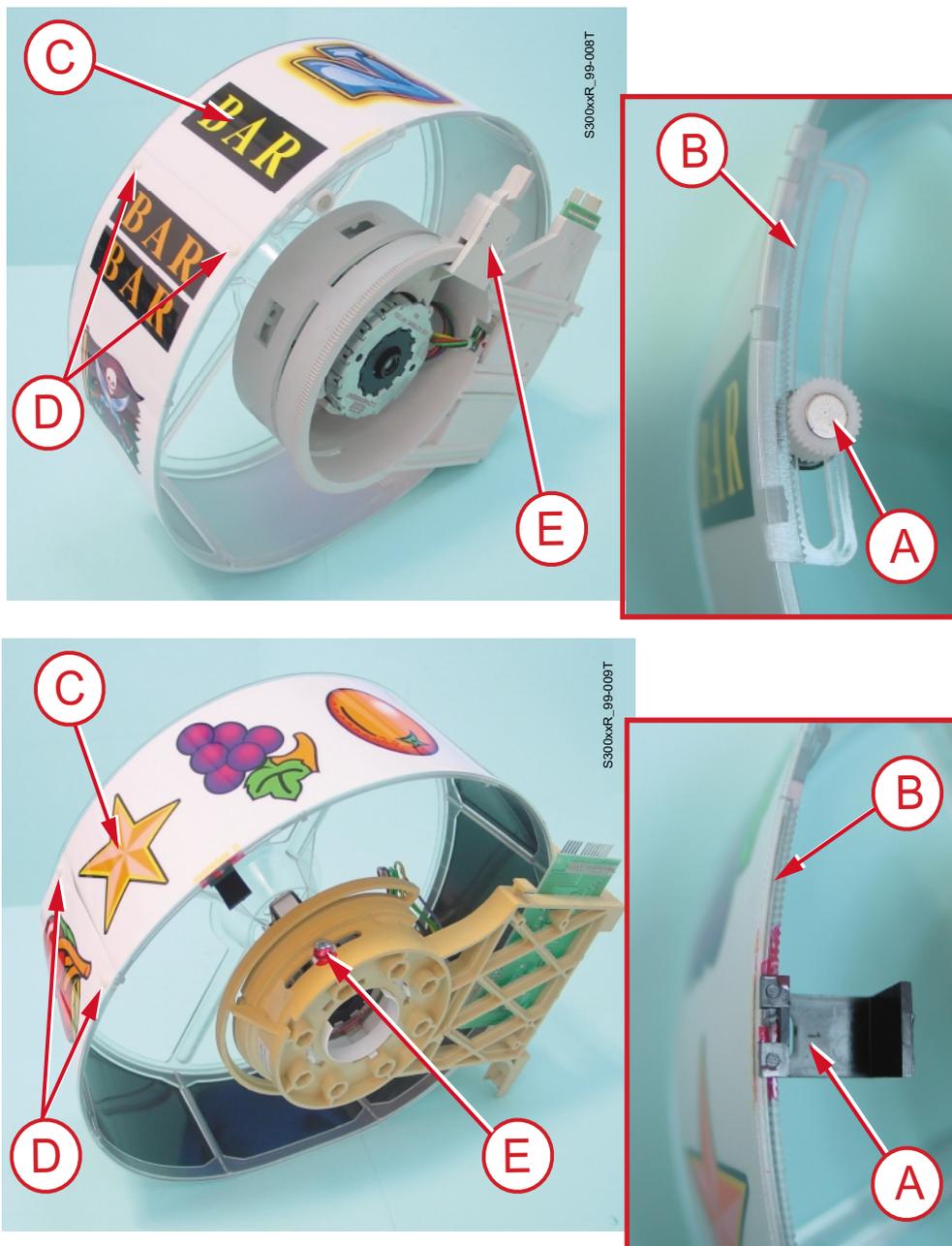
2003-12-15

Página 13 / 20

6.12. CONJUNTO RODILLOS

6.12.1. ELEMENTOS IMPORTANTES

Dos conjuntos de rodillos diferentes se utilizan en la *Serie 300* de acuerdo con las necesidades de producción.



- A Elemento de sincronismo.
- B Guía del elemento de sincronismo.
- C Última figura.
- D Clips de fijación de la banda.
- E Ajuste grueso.

Figura 6.12.a Conjuntos de rodillos utilizados en la Serie 300. Elementos principales.

6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

PXR0200_16-001

2003-12-15

Página 14 / 20

6.12.2. EXTRACCIÓN DEL CONJUNTO RODILLOS

Herramientas necesarias:

Llave fija #7

- 1) Abra la puerta central.
- 2) Retire los dos tornillos de sujeción del conjunto rodillos situados en las esquinas delanteras del soporte (*Figura 6.12.b Fijación conjunto rodillos*).
- 3) Deslice hacia delante el conjunto rodillos hasta tener acceso a la parte posterior del conjunto.
- 4) Desconecte el cable plano (P30) y el cable de alimentación (P35) de la carta *Driver Rodillos*. (*Figura 6.12.c Carta Driver Rodillos*).
- 5) Cuando introduzca el conjunto, verifique que las ranuras en la parte posterior del soporte encajan en los tornillos situados en la base y, antes de apretar los tornillos de la parte frontal, ajuste el conjunto en profundidad cerrando la puerta.

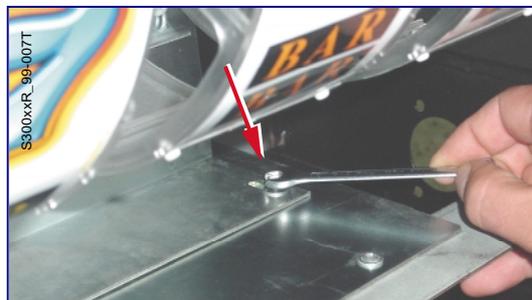


Figura 6.12.b Fijación conjunto rodillos.

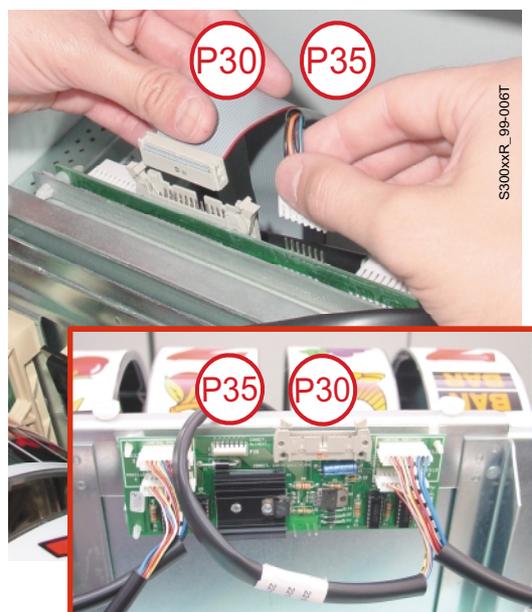


Figura 6.12.c Carta Driver Rodillos.

6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

PXR0200_16-001

2003-12-15

Página 15 / 20

DISEÑOS ANTERIORES

- 1) Gire el anclaje de seguridad del conjunto rodillos [1] hacia la derecha (*Figura 6.12.d Anclaje conjunto rodillos*).
- 2) Deslice hacia delante el conjunto rodillos [2] hasta tener acceso a la parte posterior del conjunto.
- 3) Desconecte el cable plano (P30) y el cable de alimentación (P35) de la carta *Driver Rodillos*. (*Figura 6.12.c Carta Driver Rodillos*).
- 4) Retire el conjunto rodillos, al final del recorrido levántelo ligeramente para salvar el cierre del anclaje.

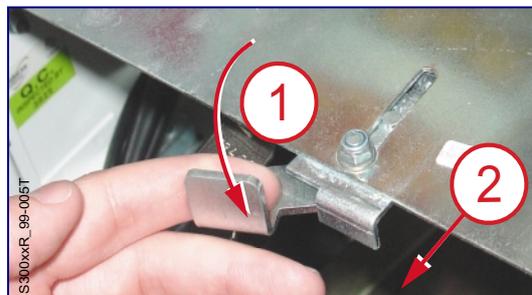


Figura 6.12.d Anclaje conjunto rodillos – diseño previo.

6.12.3. SUSTITUCIÓN DE LAS BANDAS



MUY IMPORTANTE: CADA UNA DE LAS BANDAS POSEE UN CÓDIGO IMPRESO, LA ÚLTIMA LETRA (A, B O C) IDENTIFICA EL RODILLO AL QUE PERTENECE DE ACUERDO CON LA FIGURA ADJUNTA.

- 1) Extraiga los clips de fijación y retire la banda.
- 2) Retire el plástico protector de la banda nueva.
- 3) Coloque la banda nueva en el rodillo fijándola con los clips antes extraídos, de forma que la guía del elemento de sincronismo quede entre la última y la penúltima figura.

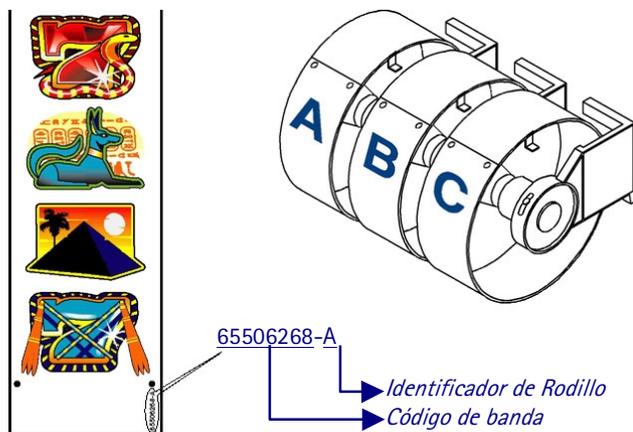


Figura 6.12.e Identificación de las bandas.

6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

PXR0200_16-001

2003-12-15

Página 16 / 20

6.12.4. ALINEACIÓN DE LAS FIGURAS

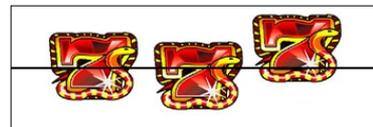


MUY IMPORTANTE: LOS RODILLOS SE AJUSTAN EN FÁBRICA. SÓLO DEBE REALIZAR ESTOS AJUSTES EN CASO DE FUNCIONAMIENTO INCORRECTO.

- 1) Entre en modo TEST.
- 2) Seleccione la fase **T3 Reels Test** (consulte el capítulo 3. **MANTENIMIENTO: MODO TEST** en la Parte Dos de este manual).
- 3) Seleccione la sub-fase **To Align** y pulse **JUGADA** para lanzar partidas y compruebe la alineación de las figuras respecto a la línea de premio.



Alineación Correcta.



Alineación incorrecta.

Figura 6.12.f Posición de las figuras respecto a la línea de premio.

EN EL CASO QUE ALGÚN RODILLO NO ESTÉ ALINEADO CORRECTAMENTE, realice las siguientes operaciones:

- 1) Compruebe que la guía del elemento de sincronismo (elemento [B], *Figura 6.12.a*) está centrada entre la última y la penúltima figura de la banda.
- 2) Entre en la subfase **To Centre**, con el pulsador correspondiente haga girar cada uno de los rodillos y compruebe el valor de centrado. Si no es 4 o 5, deberá ajustar la posición del elemento de sincronismo (elemento [A], *Figura 6.12.a*) hasta que consiga un valor de centrado de 4 o 5. Si el valor es superior, deberá subir el elemento de sincronismo; por el contrario, si es inferior, deberá bajarlo – aproximadamente un clic por cada unidad a aumentar o disminuir.
- 3) Vuelva a seleccionar la subfase **To Align** y verifique de nuevo la alineación.
- 4) Si algún rodillo queda descentrado más de media figura repita el paso 2) y sitúe el elemento de sincronismo en una posición diferente, de forma que el valor de centrado también sea 4 o 5. La nueva posición del elemento de sincronismo deberá ser más alta si la figura quedaba alta, o más baja si quedaba baja.

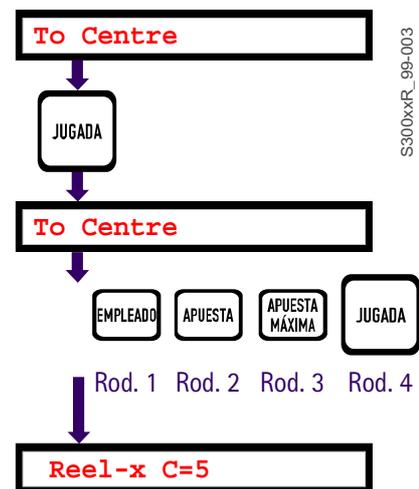


Figura 6.12.g Alineación de las figuras.

6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

PXR0200_16-001

2003-12-15

Página 17 / 20

- 5) Los posibles errores de menos de media figura se ajustan mediante el ajuste grueso (elemento [E], *Figura 6.12.a*) y desplazando el rodillo hasta que la figura quede perfectamente centrada con la línea de premio.
- 6) Lance partidas para comprobar la alineación de las figuras.

6.13. SEÑALIZADOR LUMINOSO

La operación del señalizador luminoso se define mediante el parámetro de configuración **SignPost** (MODO TEST → T. 19. 1 **Parameters**). Consulte el capítulo 3. **MANTENIMIENTO: CONFIGURACIÓN** en la Parte Dos de este manual.

6.14. CONJUNTO SELECTOR DE MONEDAS

6.14.1. ADAPTACIÓN DE LA RANURA DE ENTRADA DE MONEDAS

Esta operación sólo debe realizarse en caso de cambiar la moneda en uso.

La utilización de diferentes *tapas de entrada de monedas* permite adaptar la ranura de entrada de monedas a diferentes diámetros de moneda. Contacte con nuestro *Servicio Post Venta* para solicitar la tapa adecuada a la nueva moneda.

Cuando necesite reemplazar la *tapa de entrada de monedas*, antes de fijar definitivamente la nueva tapa a la puerta, verifique que la moneda pasa con holgura por la *entrada de monedas*, el *canal entrada selector* y la *entrada al selector*. Si utiliza un selector MC62 o CC62 compruebe que la salida de monedas aceptadas encara con el desviador en posición de reposo.

6.14.2. EXTRACCIÓN DEL SELECTOR DE MONEDAS

- 1) Abra la puerta central.
- 2) Para extraer la unidad principal, incline ligeramente hacia la izquierda la pestaña de fijación, elemento [A] de la *Figura 6.14.a*, incline el selector adelante y levántelo hasta liberar los pivotes inferiores.
- 3) Para extraer la unida remota, afloje la tuerca de sujeción, elemento [B] *Figura 6.14.a*.

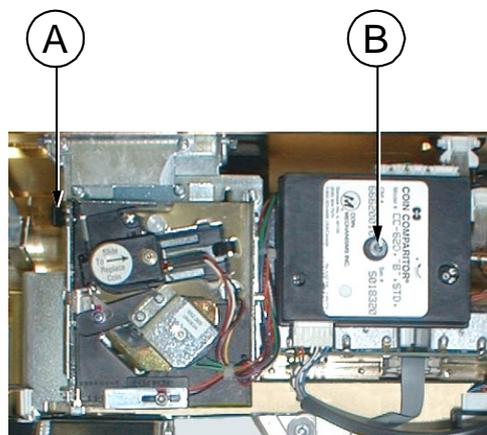


Figura 6.14.a Fijación CC-62D.

6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

PXR0200_16-001

2003-12-15

Página 18 / 20

6.14.3. EXTRACCIÓN DEL CONJUNTO SELECTOR DE MONEDAS

- 1) Abra la puerta central.
- 2) Retire la tuerca [A] (*Figura 6.14.b Conjunto Selector de Monedas*).
- 3) Desconecte los conectores [B] y [C]. Estire del conector, nunca de los cables.
- 4) Afloje las tuercas [D] para liberar el anclaje superior (entrada de monedas).
- 5) Incline el conjunto hacia delante por la parte inferior y levántelo ligeramente para liberarlo del anclaje superior.

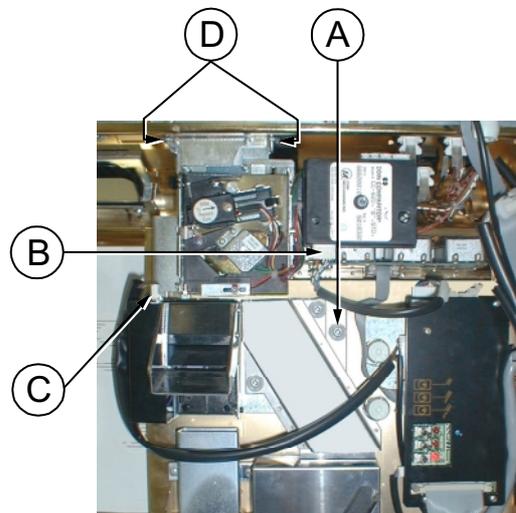


Figura 6.14.b Conjunto selector de monedas.

6.14.4. ADAPTACIÓN DEL CANAL DE ENTRADA A LA MONEDA

2005GC

Esta adaptación sólo debe realizarse en caso de cambiar la moneda en uso.

El canal de entrada al selector puede adaptarse al diámetro y al grosor de la moneda de acuerdo con las siguientes configuraciones:

- **MONEDAS DE DIÁMETRO INFERIOR A 27 mm**
 - Estas monedas requieren la instalación de la pletina señalada como [A] en la *Figura 6.14.c*.
- **MONEDAS DE DIÁMETRO IGUAL O INFERIOR A 30 mm**
 - Grosor de la moneda entre 2 y 3 mm: utilice 3 *Suplemento guía izquierda* (62203877) y 3 *Suplemento guía derecha* (62203878). Esta configuración corresponde al montaje estándar.
 - Grosor de la moneda inferior a 2 mm: utilice 2 suplementos.
 - Grosor de la moneda superior a 3 mm: utilice 4 suplementos.
- **MONEDAS DE DIÁMETRO SUPERIOR A 30 mm**
 - Grosor de la moneda entre 2 y 3 mm: utilice 6 *suplementos guía izquierda*, colocando 3 en la derecha y 3 en la izquierda (el diseño del suplemento permite la simetría).
 - Grosor de la moneda inferior a 2 mm: utilice 2 *suplementos guía izquierda* en la derecha y 2 en la izquierda.
 - Grosor de la moneda superior a 3 mm: utilice 4 *suplementos guía izquierda* en la derecha y 4 en la izquierda.

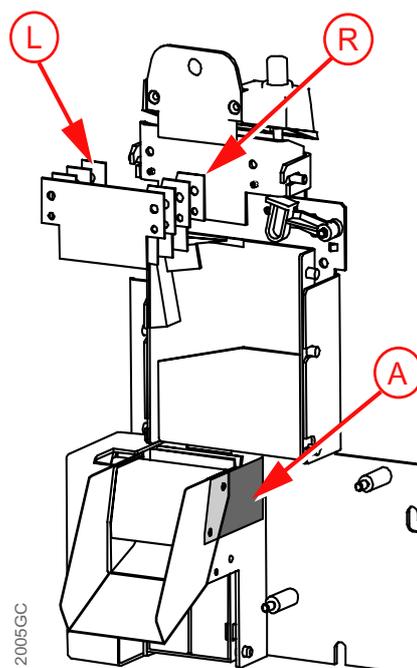


Figura 6.14.c Conjunto Selector de Monedas.

6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

PXR0200_16-001

2003-12-15

Página 19 / 20

6.14.5. REGULACIÓN EN PROFUNDIDAD DEL CONJUNTO SELECTOR

Regule en profundidad el conjunto selector para asegurar una alineación perfecta entre la *Guía Monedas* y la *entrada del Selector de Monedas*. Este ajuste se realiza aflojando las dos tuercas marcadas en la *Figura 6.14.d*.

Se recomienda ajustar la posición del *Soporte Selector de Monedas* utilizando una galga del mismo ancho y grosor que la moneda a utilizar y entonces apretar las tuercas señaladas en la *Figura 6.14.d* utilizando una llave fija del #7 tal como se muestra en la *Figura 6.14.e*.

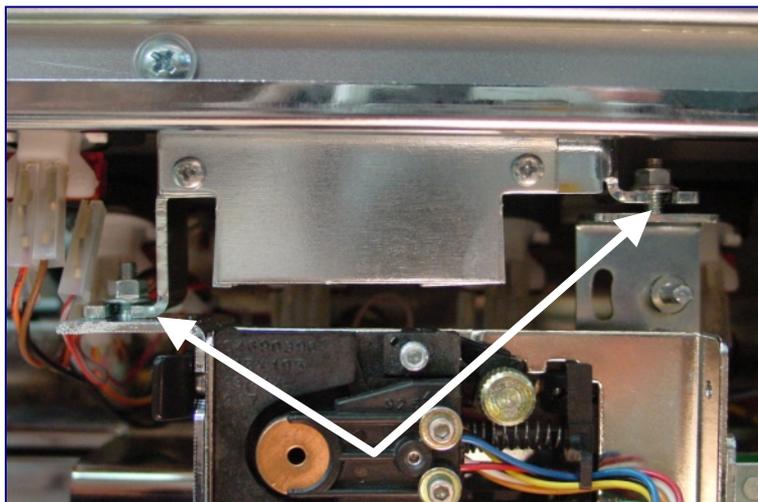


Figura 6.14.d Ranuras del soporte selector para el ajuste en profundidad.



IMPORTANTE

SI LA GUÍA MONEDAS Y LA ENTRADA DEL SECTOR DE MONEDAS NO ESTÁN CORRECTAMENTE ALINEADAS LA TASA DE MONEDAS RECHAZADAS PUEDE AUMENTAR HASTA VALORES INACEPTABLES.

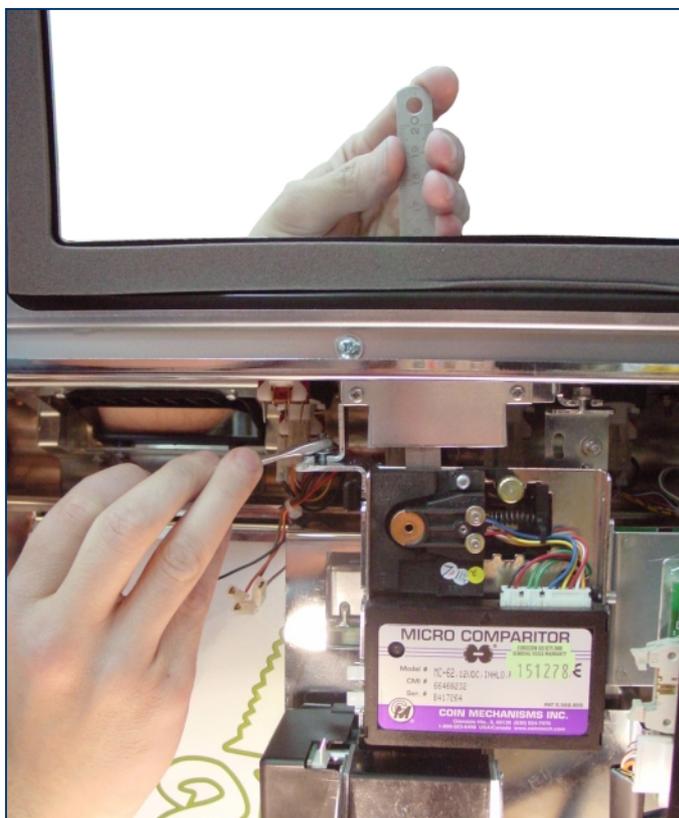


Figura 6.14.e Ajuste en profundidad del soporte selector.

6. MANTENIMIENTO: ACCIONES BÁSICAS

PXR0200_16-001

2003-12-15

Página 20 / 20

Esta página se ha dejado en blanco intencionadamente.

7. INSTRUCCIONES DE SERVICIO

Este capítulo está dirigido exclusivamente a **Personal Cualificado de Servicio Técnico**. En él se detallan instrucciones preventivas de servicio que deben realizarse periódicamente, así como aquellas operaciones, que deben llevarse a cabo ocasionalmente para ajustar o sustituir determinados componentes.

CONTENIDO

7.1.	Sobre las Instrucciones de Servicio	2
7.2.	Fuente de Alimentación.....	2
7.2.1.	Acceso a la Fuente de Alimentación	2
7.2.2.	Sustitución de Fusibles	3
7.2.3.	Conectores de Servicio de la Fuente de Alimentación.....	4
7.3.	Circuito de Iluminación. Módulos Reactancia	4
7.3.1.	Módulo Reactancia Fluorescente Suplemento Superior	5
7.3.2.	Módulo Reactancia Fluorescentes Ventana Central.....	6
7.3.3.	Módulo Reactancia Fluorescente Ventana Inferior	7
7.4.	Unidad de Control	7
7.4.1.	Sustitución de la Batería.....	8
7.4.2.	Actualización de la Memoria del Programa de Juego	8
7.5.	Servicio del Hopper.....	9
7.6.	Componentes.....	9
7.7.	Retirada de Servicio de la Máquina.....	9

7. INSTRUCCIONES DE SERVICIO

PXR0200_17-001

2003-12-15

Página 2 / 10

7.1. SOBRE LAS INSTRUCCIONES DE SERVICIO



ADVERTENCIAS:

- *LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES ESTÁN DIRIGIDAS EXCLUSIVAMENTE A PERSONAL CUALIFICADO DE SERVICIO TÉCNICO.*
- *PRESTE ESPECIAL ATENCIÓN CUANDO REALICE OPERACIONES DE SERVICIO PARA EVITAR RIESGOS DE ACCIDENTES A PERSONAS O DAÑOS EN LA MÁQUINA.*
- *NO REALICE NINGÚN OTRO SERVICIO QUE LOS DESCRITOS EN ESTE MANUAL.*
- *ANTES DE REALIZAR CUALQUIER OPERACIÓN DE SERVICIO DESCONECTE LA MÁQUINA DE LA RED ELÉCTRICA.*
- *LA UNIDAD DE CONTROL CONTIENE COMPONENTES SENSIBLES A LA DESCARGA ELECTROSTÁTICA. DESCARGUE SU CUERPO DE ESTÁTICA ANTES DE MANIPULAR LA UNIDAD DE CONTROL.*

7.2. FUENTE DE ALIMENTACIÓN



PELIGRO: NO RETIRE LA TAPA DE LA FUENTE DE ALIMENTACIÓN. LA FUENTE DE ALIMENTACIÓN NO POSEE COMPONENTES QUE PUEDAN SER SUSTITUIDOS O REPARADOS EL TÉCNICO DE SERVICIO. SÍ FUESE NECESARIO REEMPLAZARLA CONTACTE CON NUESTRO SERVICIO POST VENTA.

La fuente de alimentación posee los siguientes indicadores:

- | | |
|-----------------------------------|---|
| "MAINS": | se ilumina de color verde en presencia de tensión de entrada. |
| "+12V1, +5V, +24V, +12V2 y -12V": | se iluminan de color rojo en presencia de tensión de salida. |

7.2.1. ACCESO A LA FUENTE DE ALIMENTACIÓN

- 1) Abra la puerta central.
- 2) Extraiga el *hopper*, para ello sujételo del asa y desplácelo hacia afuera. **NO UTILICE LA TOLVA DEL HOPPER COMO ASA.**
- 3) Para introducir el *hopper*, centre la base metálica en las guías del mueble y empújelo hacia dentro hasta el tope.

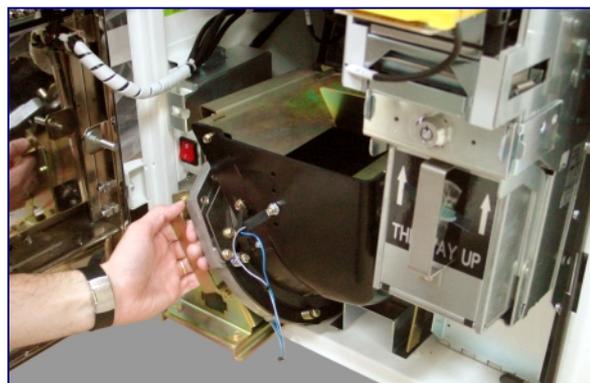


Figura 7.2.a Extracción del hopper.

7. INSTRUCCIONES DE SERVICIO

PXR0200_17-001

2003-12-15

Página 3 / 10

7.2.2. SUSTITUCIÓN DE FUSIBLES

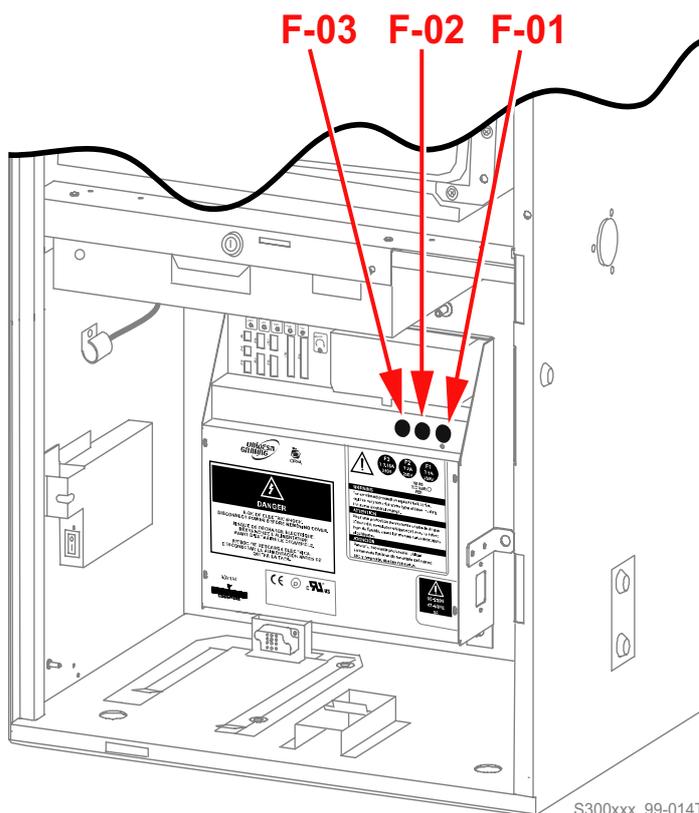


PRECAUCIÓN: UTILICE ÚNICAMENTE FUSIBLES DE RECAMBIO CON LAS CARACTERÍSTICAS ELÉCTRICAS ESPECIFICADAS.

Herramientas necesarias:

1 x Destornillador de punta plana

- 1) Acceda a la Fuente de Alimentación (consulte el apartado [7.2.1 Acceso a la Fuente de Alimentación](#)).
- 2) Utilizando un destornillador desenrosque el portafusibles correspondiente (consulte la [Tabla 7.2.a](#)).
- 3) Sustituya el fusible dañado por uno nuevo de las mismas características.
- 4) Fije el portafusible a la fuente.



S300xxx_99-014T

Figura 7.2.b Ubicación de los fusibles.

Identificador	Características	Protección
F1	T 5 A H 250 V	Fusible general
F2	T 2 A H 250 V	Circuito fluorescentes
F3	T 3.15 A H 250 V	Fusible de la fuente de alimentación

Tabla 7.2.a Fusibles: Características y protección.

7. INSTRUCCIONES DE SERVICIO

PXR0200_17-001

2003-12-15

Página 4 / 10

7.2.3. CONECTORES DE SERVICIO DE LA FUENTE DE ALIMENTACIÓN



PELIGRO: LA CONEXIÓN DE CARGAS AC EN LOS CONECTORES DE SERVICIO JP76, JP78, JP68, JP69 Y JP82 DEBE SER REALIZADA EXCLUSIVAMENTE POR PERSONAL CUALIFICADO. DESCONECTE EL CABLE DE RED ANTES DE CONECTAR / DESCONECTAR LOS CONECTORES DE SERVICIO.

Para acceder a los *conectores de servicio* de la fuente de alimentación, *JP76, JP78, JP68, JP69 y JP82*, es necesario retirar el *protector de los conectores de servicio* según se detalla a continuación:

Herramientas necesarias:

1 x Destornillador de punta plana

- 1) Acceda a la Fuente de Alimentación (sección [7.2.1 Acceso a la Fuente de Alimentación](#)).
- 2) Retire el tornillo que fija el protector de los conectores de servicio - elemento [1] en la [Figura 7.2.c](#).
- 3) Incline el protector ligeramente hacia delante [2a] para liberar las lengüetas superiores y extraiga el protector hacia arriba [2b].
- 4) Realice la conexión / desconexión requerida.
- 5) Inserte el protector asegurándose que las mangueras salen correctamente por los orificios y que las lengüetas superiores encajan en las ranuras de la unidad. Fije el protector a la fuente con el tornillo.

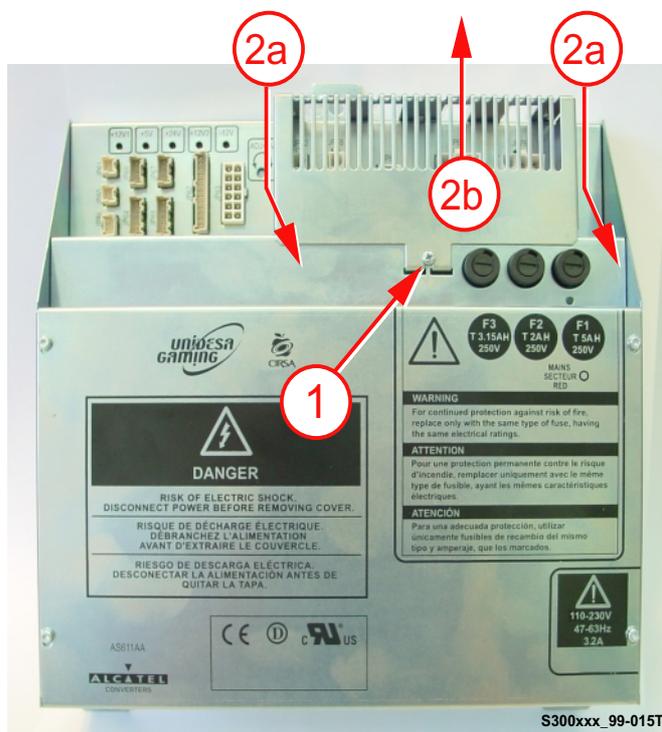


Figura 7.2.c Extracción del protector de los conectores de servicio.

7.3. CIRCUITO DE ILUMINACIÓN. MÓDULOS REACTANCIA



PRECAUCIÓN: LOS MÓDULOS REACTANCIA PUEDEN ALCANZAR TEMPERATURAS ELEVADAS. APAGUE LA MÁQUINA Y DEJE QUE SE ENFRÍEN ANTES DE MANIPULARLOS.

Los módulos reactancia contienen la reactancia y el varistor apropiados para la tensión de red para la que se ha diseñado la máquina.



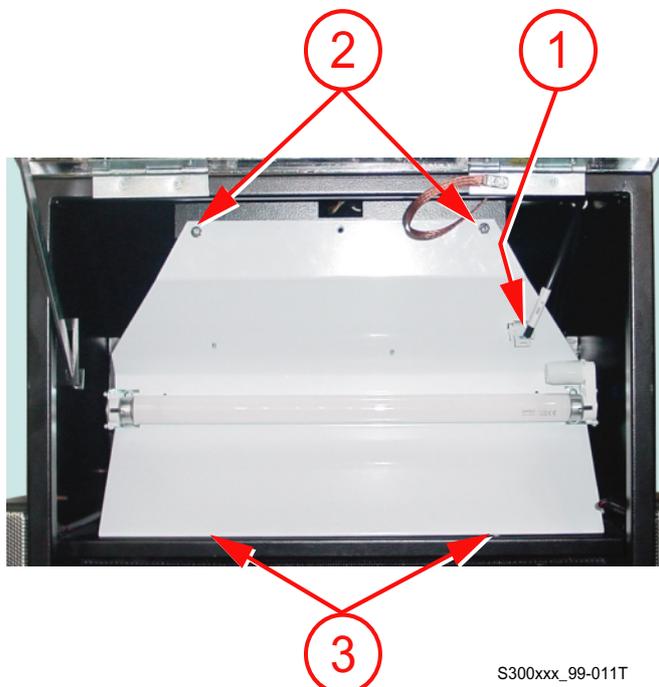
Figura 7.3.a Módulo reactancia – vista interna.

7.3.1. MÓDULO REACTANCIA FLUORESCENTE SUPLEMENTO SUPERIOR

Herramientas necesarias:

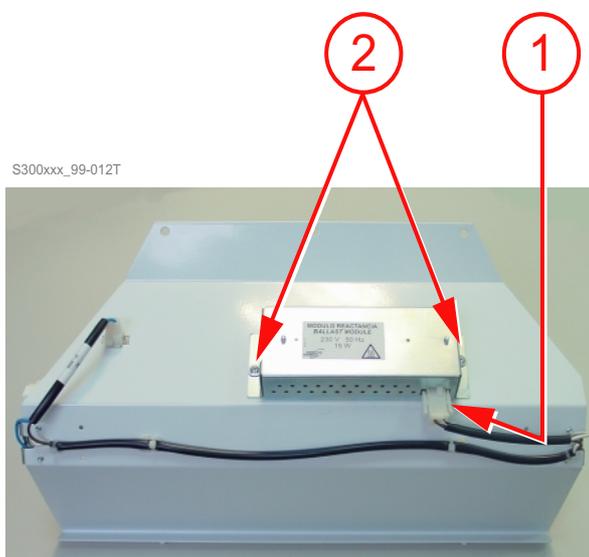
1 x Destornillador Phillips

- 1) Acceda al suplemento superior (consulte el apartado [5.3 Apertura de la Ventana Superior](#)).
- 2) Desconecte la manguera del deflector superior (elemento [1] *Figura 7.3.b*).
- 3) Retire los dos tornillos de fijación de la parte superior del deflector de iluminación (elemento [2] *Figura 7.3.b*).
- 4) Retire el deflector liberándolo de los pivotes inferiores (elemento [3] *Figura 7.3.b*).
- 5) El módulo reactancia se encuentra en la parte posterior del deflector de iluminación (*Figura 7.3.c*).
- 6) Desconecte la manguera del módulo reactancia (elemento [1] *Figura 7.3.c*).
- 7) Retire los dos tornillos *phillips* de sujeción del módulo reactancia (elemento [2] *Figura 7.3.c*).
- 8) Sustituya el componente dañado.
- 9) Reinstale el módulo reactancia y el deflector de iluminación.



S300xxx_99-011T

Figura 7.3.b Deflector de iluminación suplemento superior.



S300xxx_99-012T

Figura 7.3.c Módulo reactancia fluorescente suplemento superior.

7.3.2. MÓDULO REACTANCIA FLUORESCENTES VENTANA CENTRAL

Herramientas necesarias:

1 x Llave tubular #7

- 1) Abra la puerta central y el suplemento superior.
- 2) Retire el conjunto rodillos de acuerdo con las instrucciones detalladas en el apartado **6.12.2 Extracción del Conjunto Rodillos**.

El módulo reactancia superior corresponde al fluorescente encima del conjunto rodillos, mientras que el módulo inferior es el asociado al fluorescente situado debajo del conjunto rodillos.

- 3) Desconecte la manguera del módulo reactancia (elemento [1] *Figura 7.3.d*).
- 4) Retire las 2 tuercas que fijan el módulo reactancia al mueble (elementos [2] *Figura 7.3.d*).
- 5) Sustituya el componente dañado.
- 6) Reinstale el módulo reactancia repitiendo los pasos 1 a 4 en orden inverso.

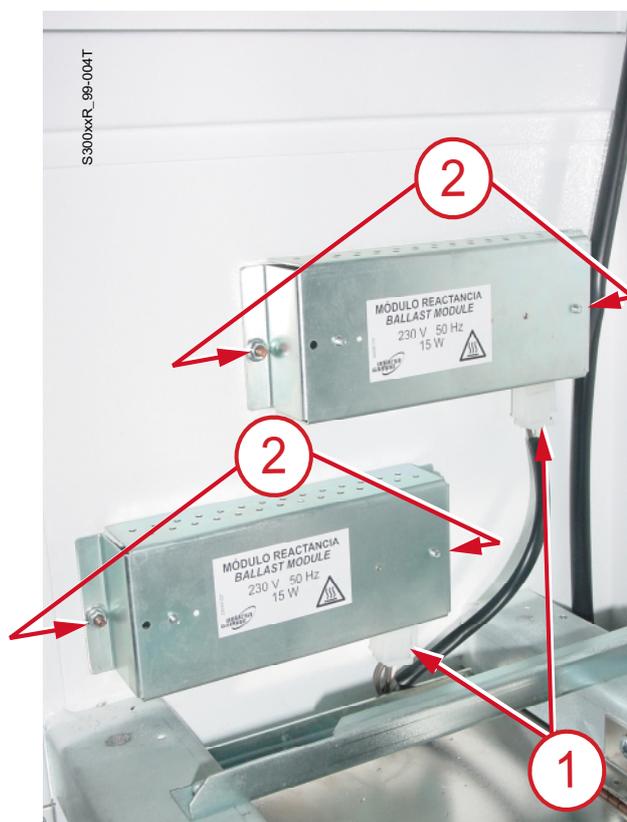


Figura 7.3.d Módulos reactancia fluorescentes ventana central.

7. INSTRUCCIONES DE SERVICIO

PXR0200_17-001

2003-12-15

Página 7 / 10

7.3.3. MÓDULO REACTANCIA FLUORESCENTE VENTANA INFERIOR

Herramientas necesarias:

1 x Destornillador Phillips

- 1) Abra la ventana inferior.
- 2) Utilizando un destornillador *Phillips* retire el tornillo marcado como [1] en la *Figura 7.3.e* y retire el soporte micros y módulo reactancia.

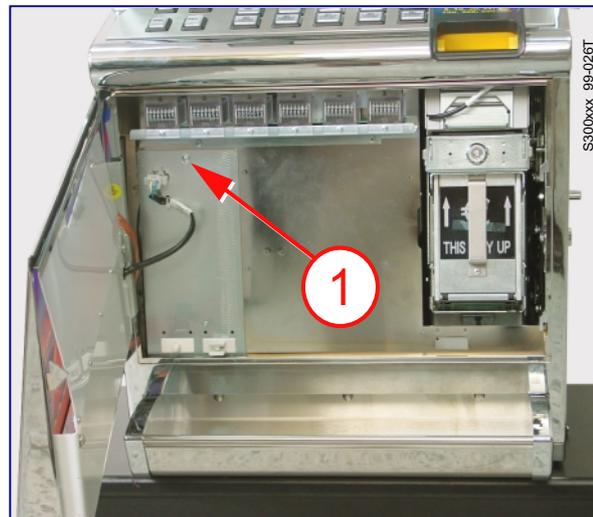


Figura 7.3.e Tornillo sujeción soporte módulo reactancia ventana inferior.

- 3) Desconecte la manguera del módulo reactancia (elemento [1] *Figura 7.3.f*).
- 4) Retire los dos tornillos *Phillips* que fijan el módulo reactancia al soporte (elementos [2] *Figura 7.3.f*).
- 5) Sustituya el componente dañado.
- 6) Reinstale el módulo reactancia repitiendo los pasos 1 a 4 en orden inverso.

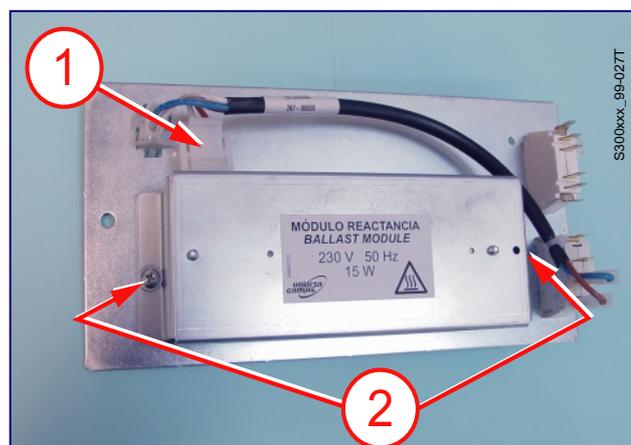


Figura 7.3.f Módulo reactancia fluorescente ventana inferior.

7.4. UNIDAD DE CONTROL



PRECAUCIÓN: LA UNIDAD DE CONTROL CONTIENE UNA BATERÍA DE NiCd. ANTES DE DESECHAR LA UNIDAD DE CONTROL RETIRE LA BATERÍA Y SIGA LAS NORMAS DE SU LOCALIDAD PARA DESECHAR BATERÍAS DE NiCd CON EL FIN DE PRESERVAR EL MEDIO AMBIENTE.



PRECAUCIÓN: LA UNIDAD DE CONTROL CONTIENE COMPONENTES SENSIBLES A LAS DESCARGAS ELECTROSTÁTICAS. DESCARGUE SU CUERPO DE ESTÁTICA ANTES DE MANIPULAR LA UNIDAD DE CONTROL.

7. INSTRUCCIONES DE SERVICIO

PXR0200_17-001

2003-12-15

Página 8 / 10

7.4.1. SUSTITUCIÓN DE LA BATERÍA



PRECAUCIÓN: NO QUEME NI CARGUE LA BATERÍA; EN CASO CONTRARIO, PODRÍA EXPLOTAR.

La *Carta de Control* (también llamada CPU) incorpora una batería de NiCd de 3,6 V - 170 mAh (código de **UNIDESGA GAMING** 6190113) la cual mantiene los datos almacenados en la memoria RAM aún cuando se desconecta la máquina de la red de alimentación. Seguir el siguiente procedimiento para sustituirla:

- 1) Abra la puerta central.
- 2) Apague la máquina conmutando el interruptor principal.
- 3) Toque el mueble de la máquina para descargar su cuerpo de estática.
- 4) Abra la unidad de control.
- 5) Desconecte los cables entre la carta inferior (*Back Pane*) y la carta superior (Carta de Control) y retire el conjunto Carta CPU y carta control rodillos.
- 6) La figura siguiente muestra la posición de la batería en la carta de control. Esta batería está soldada a la carta.

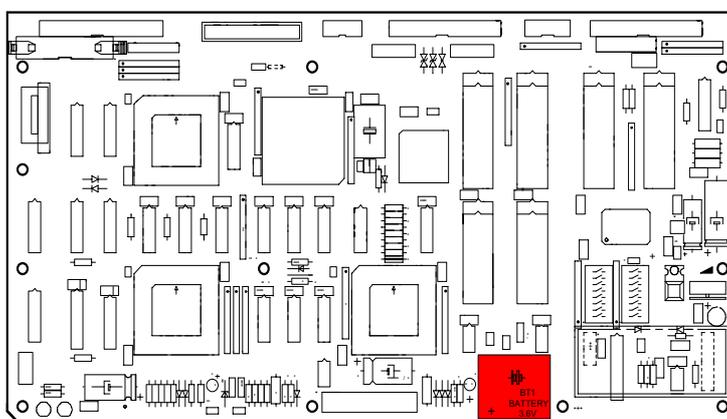


Figura 7.4.a Posición de la batería en la carta de control.



PRECAUCIÓN: SIGA LAS NORMAS DE SU LOCALIDAD PARA DESECHAR BATERÍAS DE NiCd.

- 7) Observe la correcta polaridad de la batería antes de soldar la nueva batería a la carta.

7.4.2. ACTUALIZACIÓN DE LA MEMORIA DEL PROGRAMA DE JUEGO

Consulte el *Anexo al Manual Técnico: Guía de Referencia para la Actualización del Programa de Juego*.

7. INSTRUCCIONES DE SERVICIO

PXR0200_17-001

2003-12-15

Página 9 / 10

7.5. SERVICIO DEL HOPPER



NOTA IMPORTANTE:

PARA EJECUTAR LAS FASES *T8. Hopper Unload* Y *T13. Coins Unload* ES NECESARIO QUE LA PUERTA CENTRAL ESTÉ CERRADA.

SI DESEA VISUALIZAR LA OPERACIÓN DEL HOPPER PUEDE REALIZAR ESTAS FASES DE TEST CON LA PUERTA ABIERTA ACTIVANDO LA CERRADURA ELECT.



PRECAUCIÓN: NUNCA INTRODUZCA LA MANO U OTRO OBJETO EN EL HOPPER CUANDO EL MOTOR PUEDA PONERSE EN FUNCIONAMIENTO. EXISTE EL RIESGO DE LESIONES PERSONALES Y DAÑOS A LA MÁQUINA.

DESCONECTE LA MÁQUINA ANTES DE REALIZAR OPERACIONES DE SERVICIO SOBRE EL HOPPER.

7.6. COMPONENTES

La información de servicio relativa a los componentes de la máquina (billetero, selector de monedas, etc.) puede consultarse en los Anexos a este *Manual Técnico*.

7.7. RETIRADA DE SERVICIO DE LA MÁQUINA

Es responsabilidad del propietario de la máquina desecharla de acuerdo con las leyes y normas locales.

Esta máquina contiene material reutilizable. Estos materiales deben reciclarse en los lugares apropiados y conforme a la regulación locales.

7. INSTRUCCIONES DE SERVICIO

PXR0200_17-001

2003-12-15

Página 10 / 10

Esta página se ha dejado en blanco intencionadamente.



Primary Circuit Connection Diagram

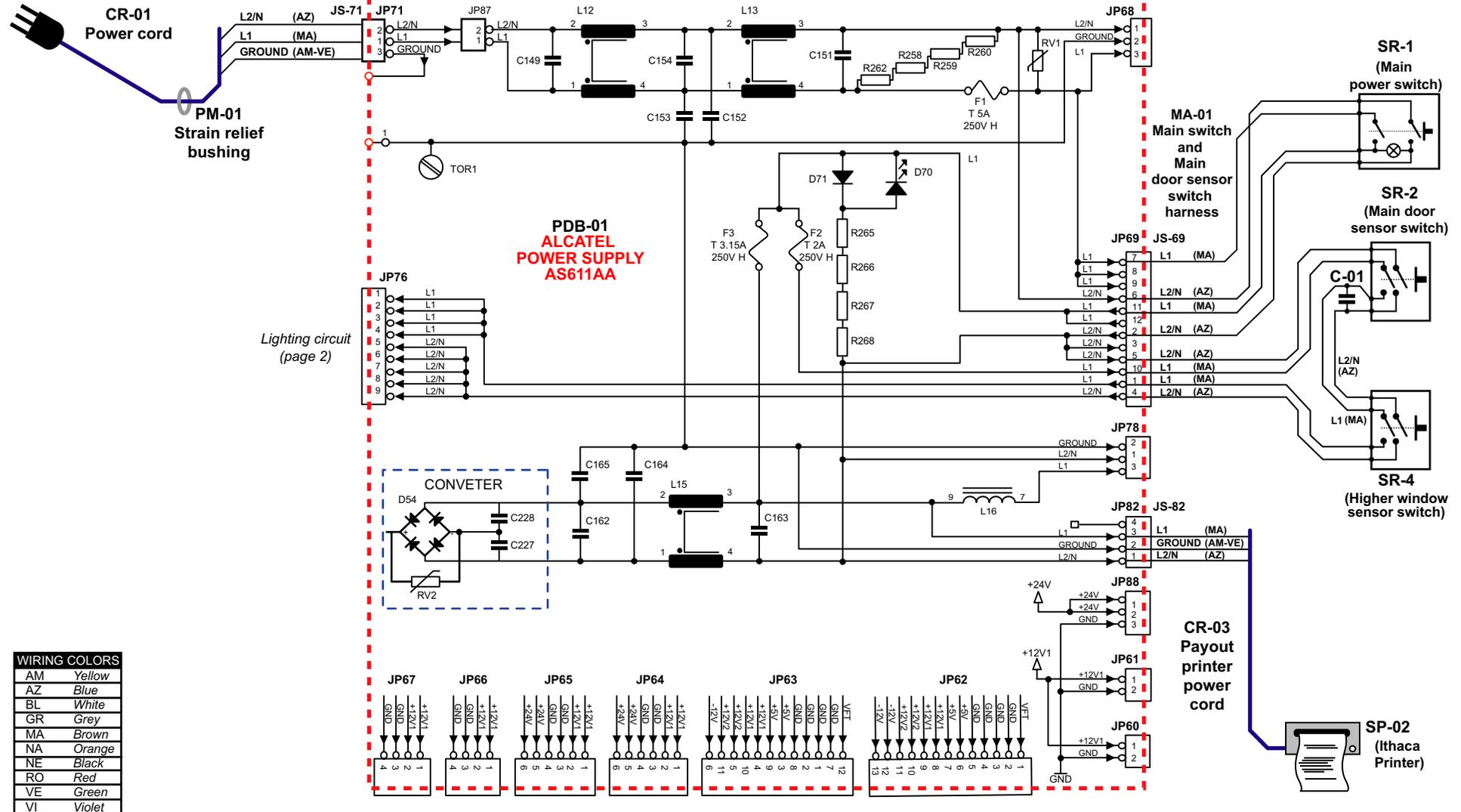
Circuits Connection to 110-230 V, 47-63 Hz Mains Power Supply

Ref. PXR0200_20-001E_R1

Edition 2003/09/18

Series 300 (Family: PX R 02 x x xx - 00)

Page 1 / 2



WIRING COLORS	
AM	Yellow
AZ	Blue
BL	White
GR	Grey
MA	Brown
NA	Orange
NE	Black
RO	Red
VE	Green
VI	Violet

Lighting circuit
(page 2)

CR-03
Payout
printer
power
cord

SP-02
(Ithaca
Printer)



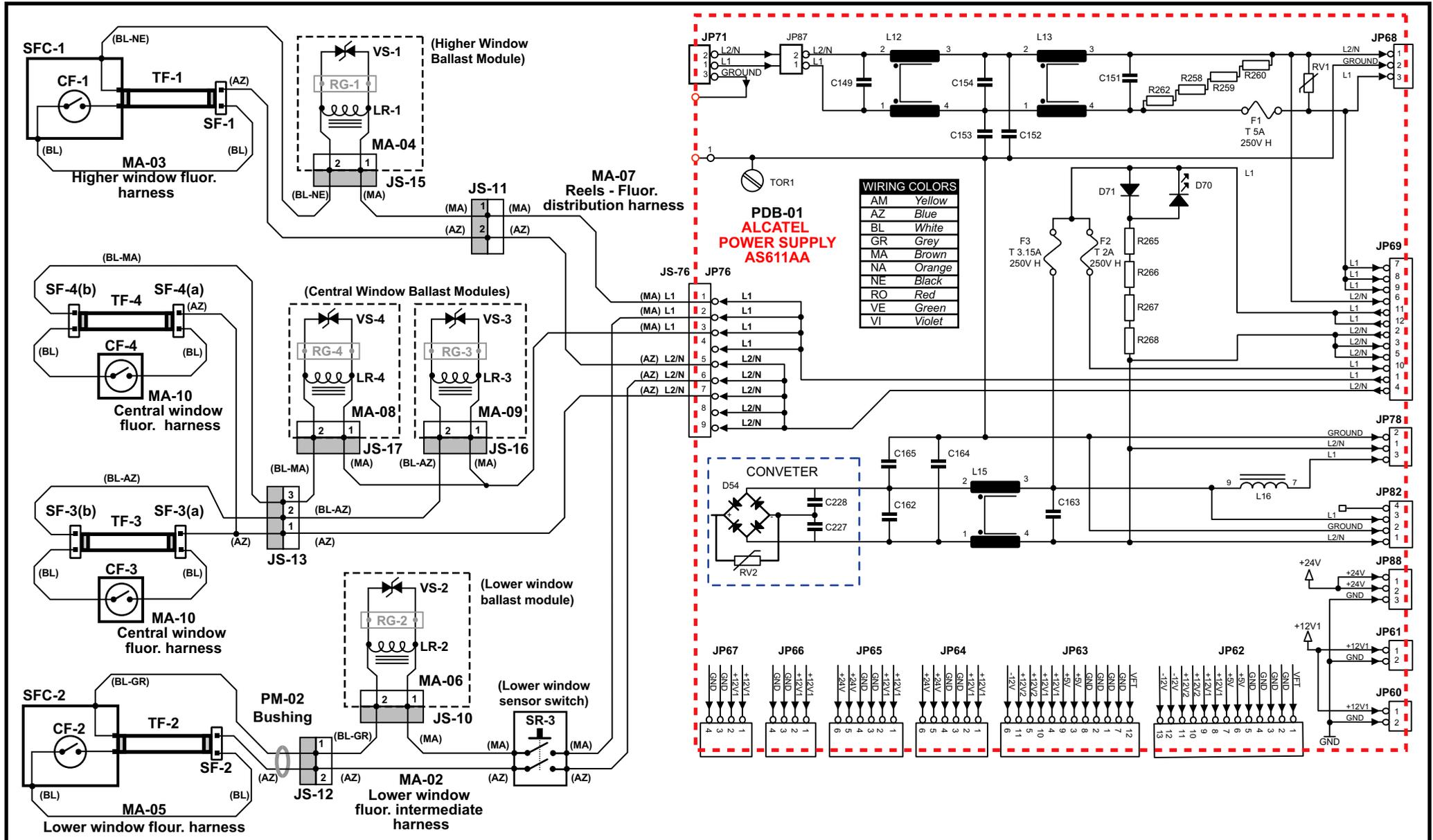
Primary Circuit Connection Diagram
Circuits Connection to 110-230 V, 47-63 Hz Mains Power Supply

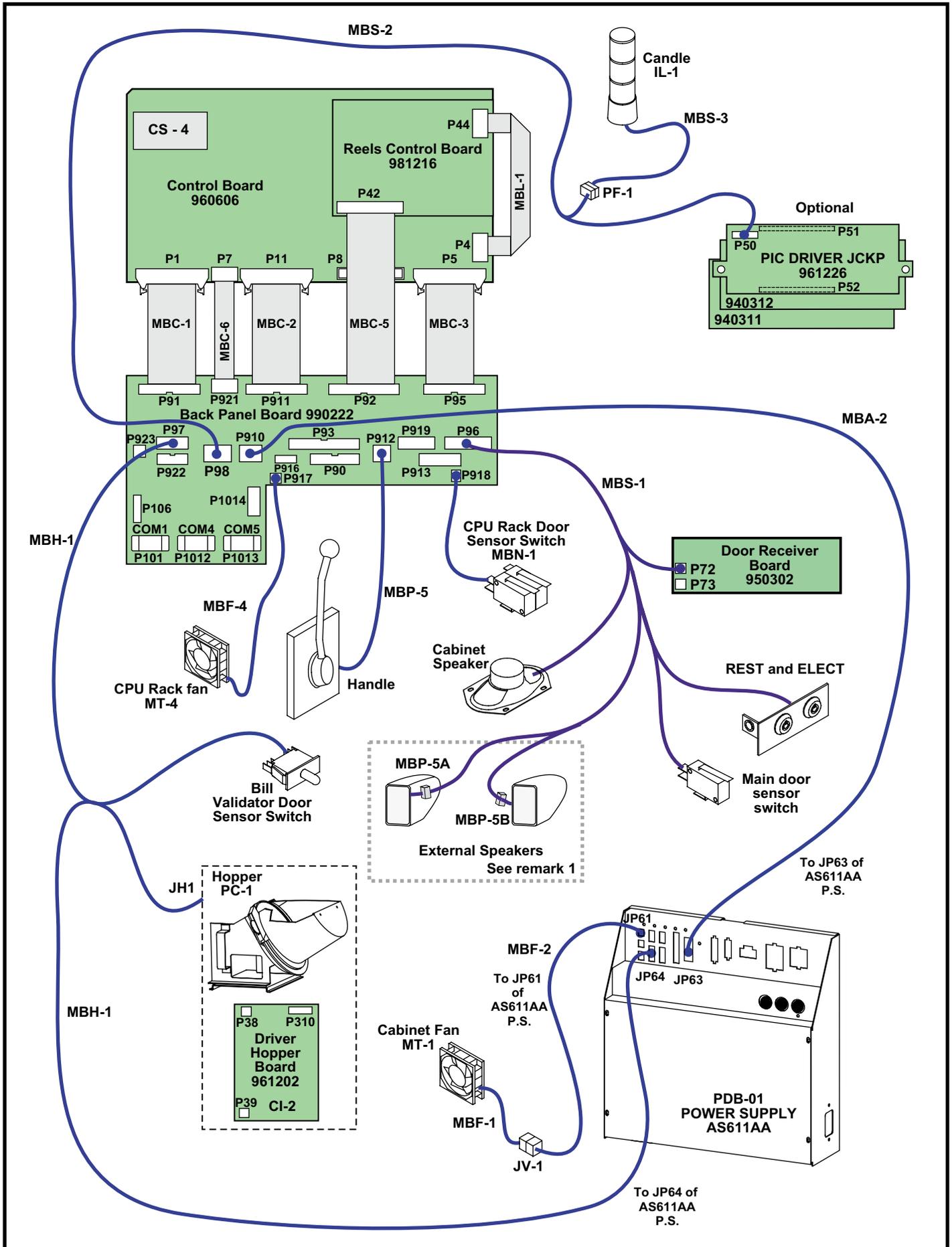
Ref. PXR0200_20-001E_R1

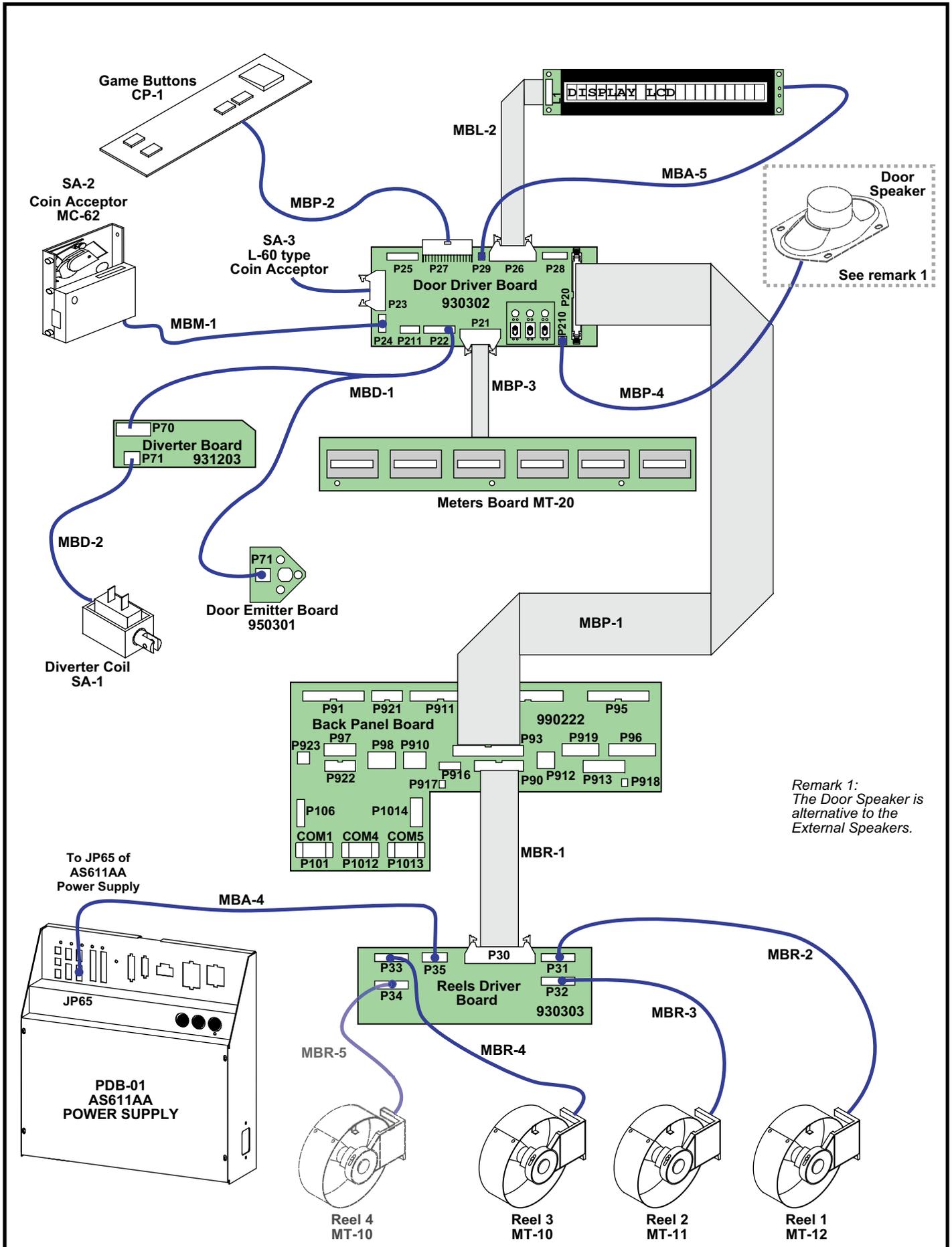
Edition 2003/09/18

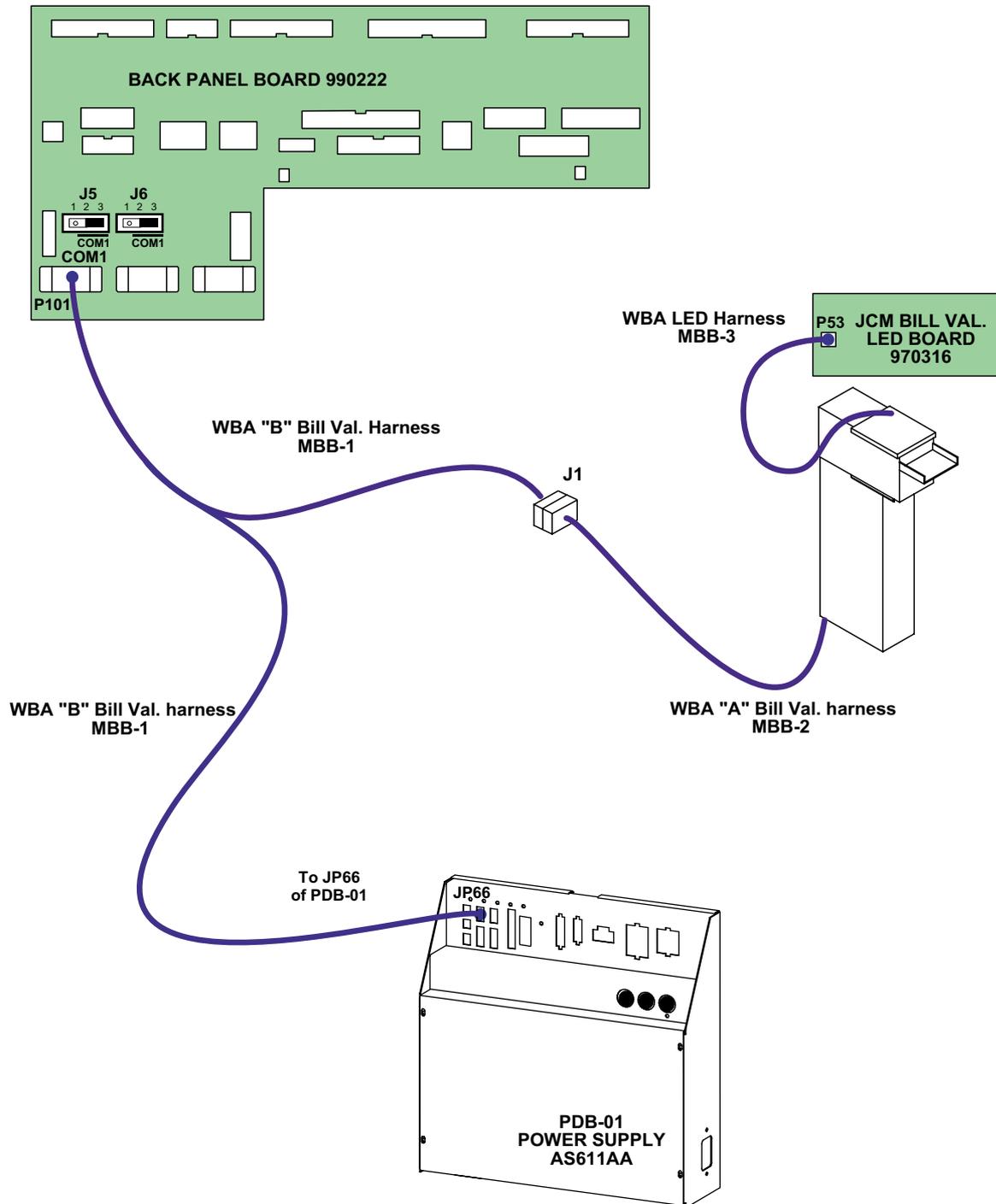
Series 300 (Family: PX R 02 x x xx - 00)

Page 2 / 2

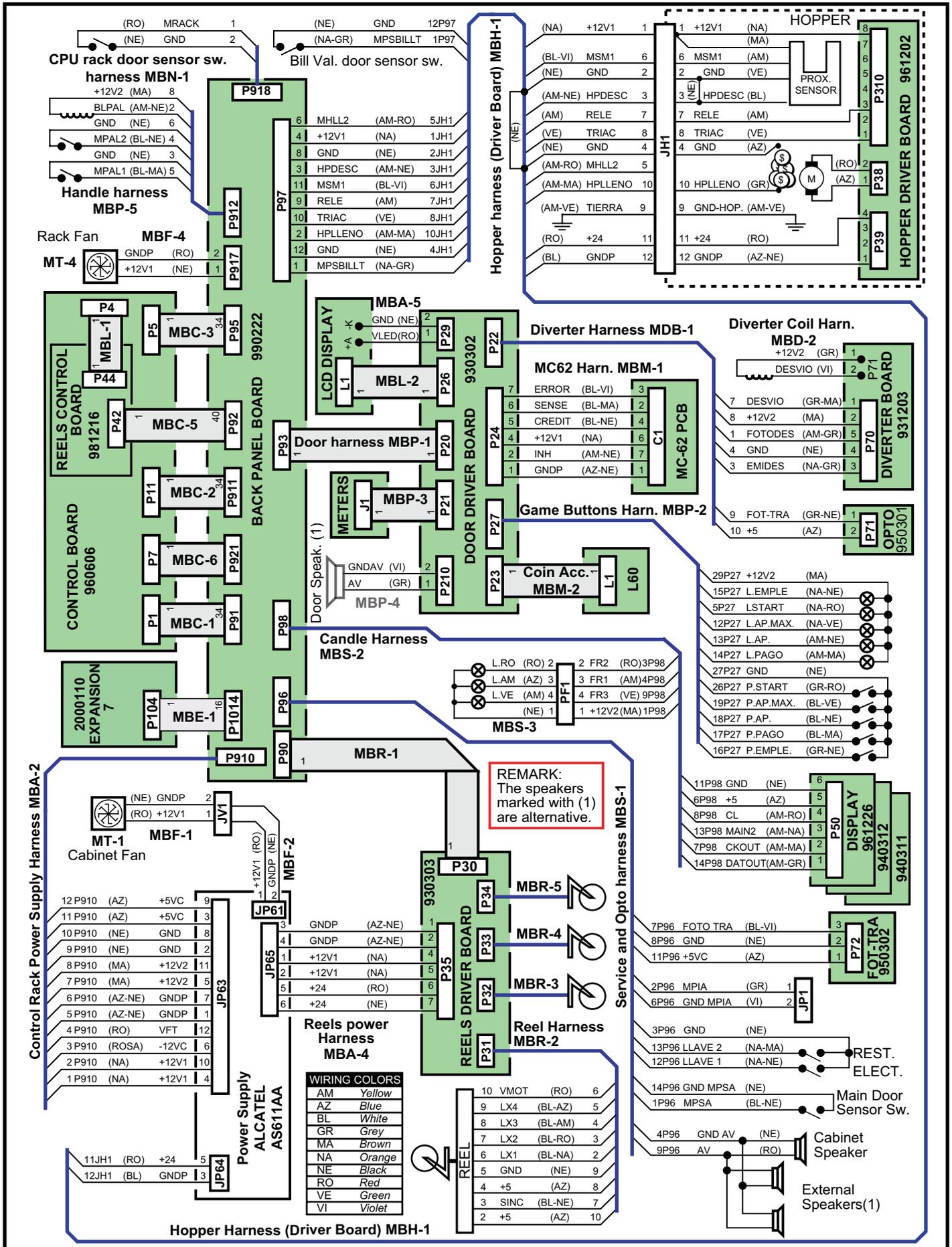


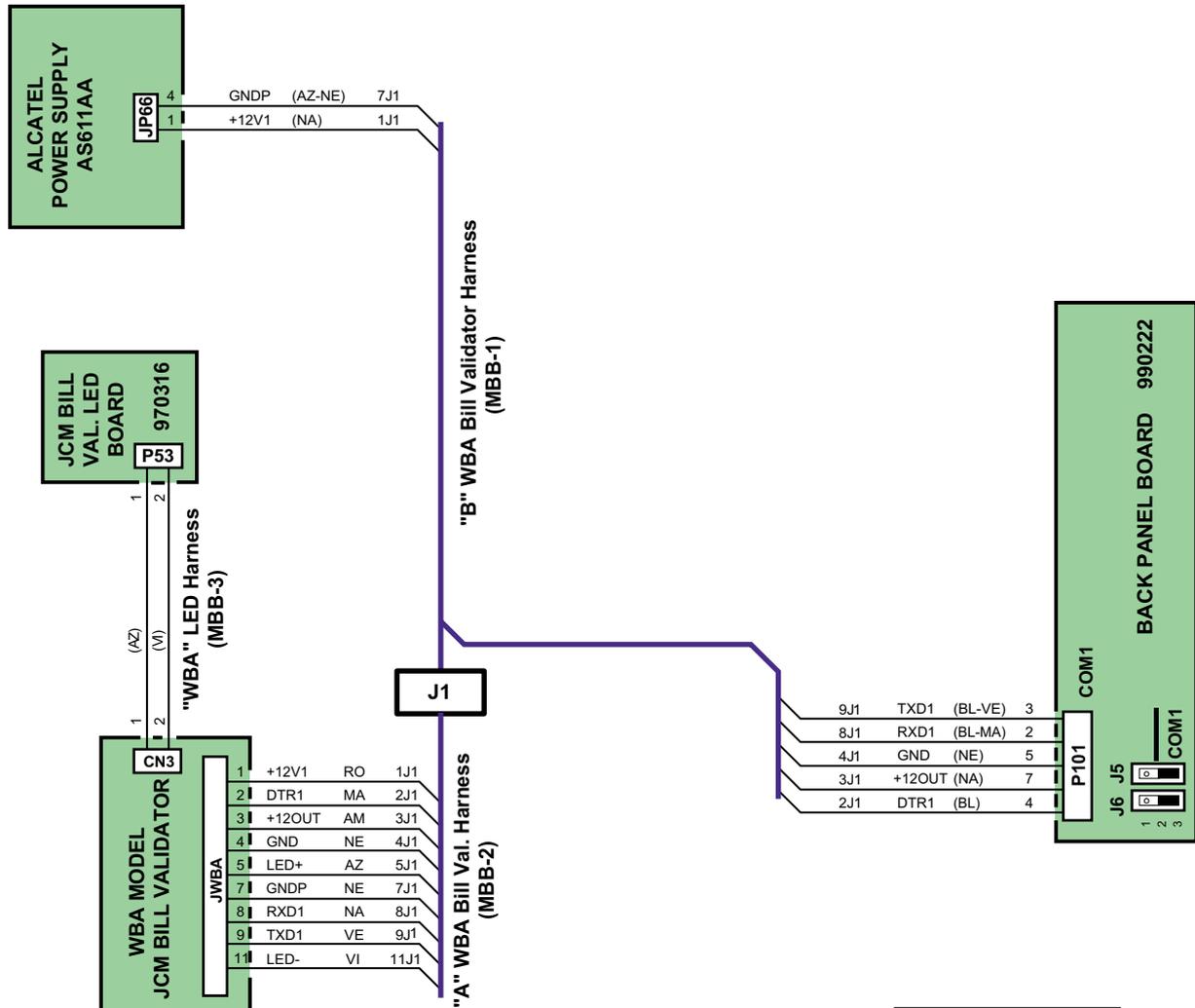






Realizado por	Fecha	Revisado por	Fecha	Aprobado por	Fecha	Sustituye a
X. Vázquez						




WIRING COLORS

AM	Yellow
AZ	Blue
BL	White
GR	Grey
MA	Brown
NA	Orange
NE	Black
RO	Red
VE	Green
VI	Violet

Realizado por

Fecha

Revisado por

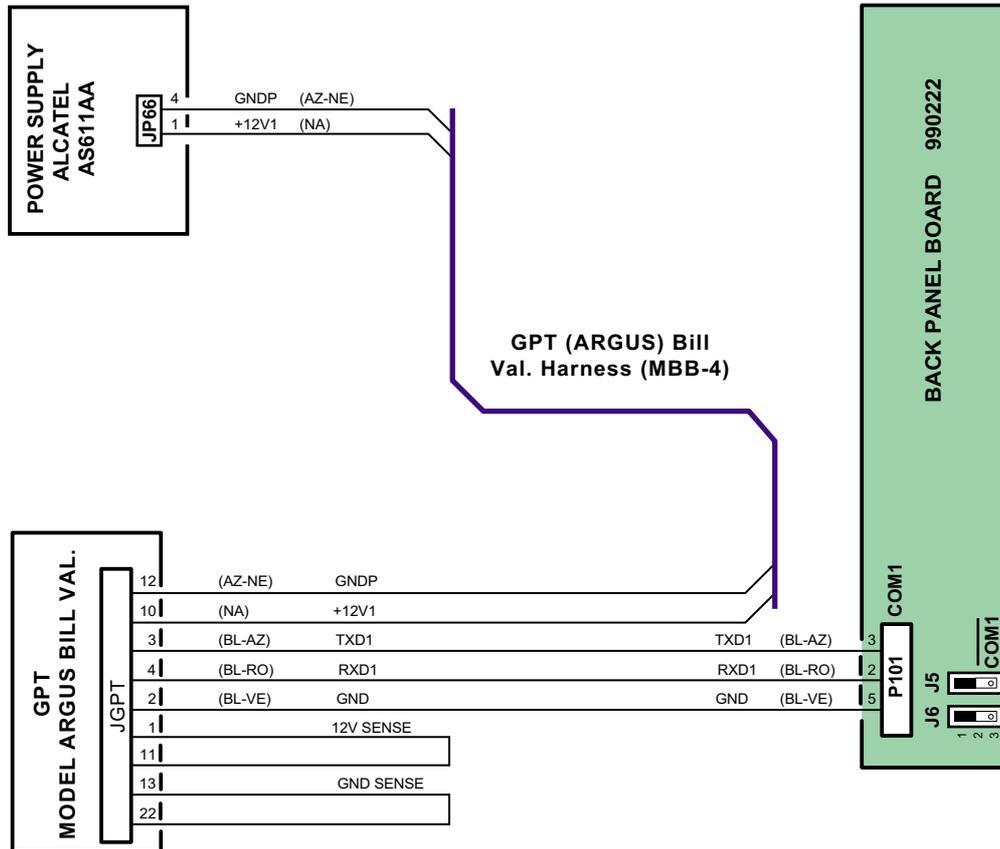
Fecha

Aprobado por

Fecha

Sustituye a

X. Vázquez

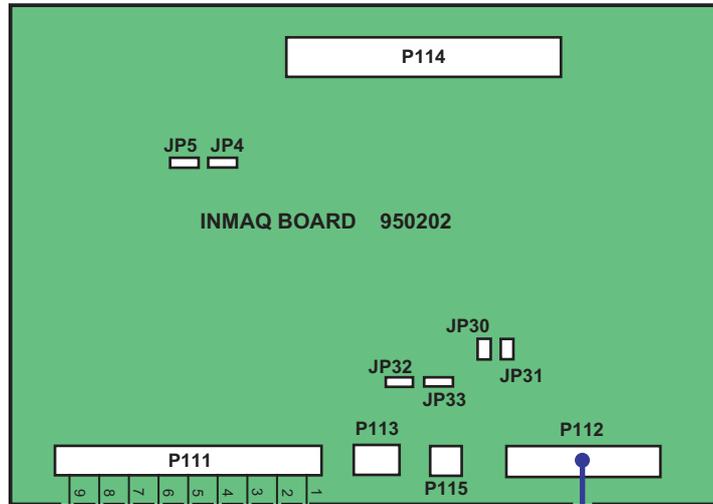


WIRING COLORS	
AM	Yellow
AZ	Blue
BL	White
GR	Grey
MA	Brown
NA	Orange
NE	Black
RO	Red
VE	Green
VI	Violet

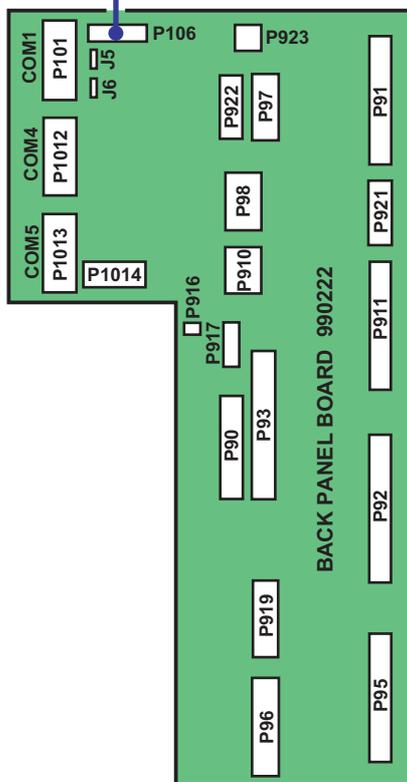
Realizado por	Fecha	Revisado por	Fecha	Aprobado por	Fecha	Sustituye a
X. Vázquez						

WIRING COLORS

AM	Yellow
AZ	Blue
BL	White
GR	Grey
MA	Brown
NA	Orange
NE	Black
RO	Red
VE	Green
VI	Violet


MBX-2

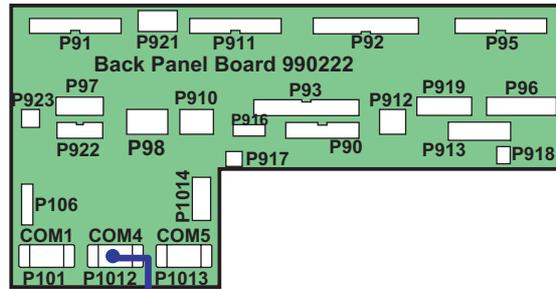
	P112	DACOM	OPTO	RS232	SDS
1				TXD,RS	
3	TXD	TXD			TX.M
4		- VAUX			GND
5	RXD	+ VAUX			VAUX
6	GND	RXD			RX
8				RXD,RS	
9				GND	

Inmaq (MBX-1)


INMAQ BOARD CONFIGURATIONS				
SYSTEM	SAS IGT	SAS ACSC, CDS, GSI, MIKOHJ, NOVOMATIC-NIS	SDS BALLY	DACOM
JP30	OFF	ON	ON	OFF
JP31	ON	OFF	OFF	ON
JP32	ON	OFF	OFF	ON
JP33	OFF	ON	ON	OFF
INMAQ P/N	22150950202		2215095020202	2215095020201
Remarks	(1)			

(1) It requires to shortcircuit:
Pin 1 of P115 with Pin 7 of P111 (GND)
Pin 2 of P115 with Pin 9 of P111 (+12V).

Realizado por	Fecha	Revisado por	Fecha	Aprobado por	Fecha	Sustituye a
X. Vázquez						



MBI-1
Ithaca Printer Harness

SP-02
Ithaca Printer

2COM4	RXD	(BL-MA)	2
3COM4	TXD	(BL-VE)	3
7COM4	+12V	(NA)	6
5COM4	GND	(NE)	7
8COM4	CTS	(BL-AZ)	20

RS-232

WIRING COLORS

AM	Yellow
AZ	Blue
BL	White
GR	Grey
MA	Brown
NA	Orange
NE	Black
RO	Red
VE	Green
VI	Violet

<i>Realizado por</i>	<i>Fecha</i>	<i>Revisado por</i>	<i>Fecha</i>	<i>Aprobado por</i>	<i>Fecha</i>	<i>Sustituye a</i>
X. Vázquez						



UNIDESA GAMING

Pi i Margall, 201 08224 Terrassa Barcelona, SPAIN

Tel. +34 93 739 67 48 Fax +34 93 739 68 45

e-mail: infounidesa@cirsa.com