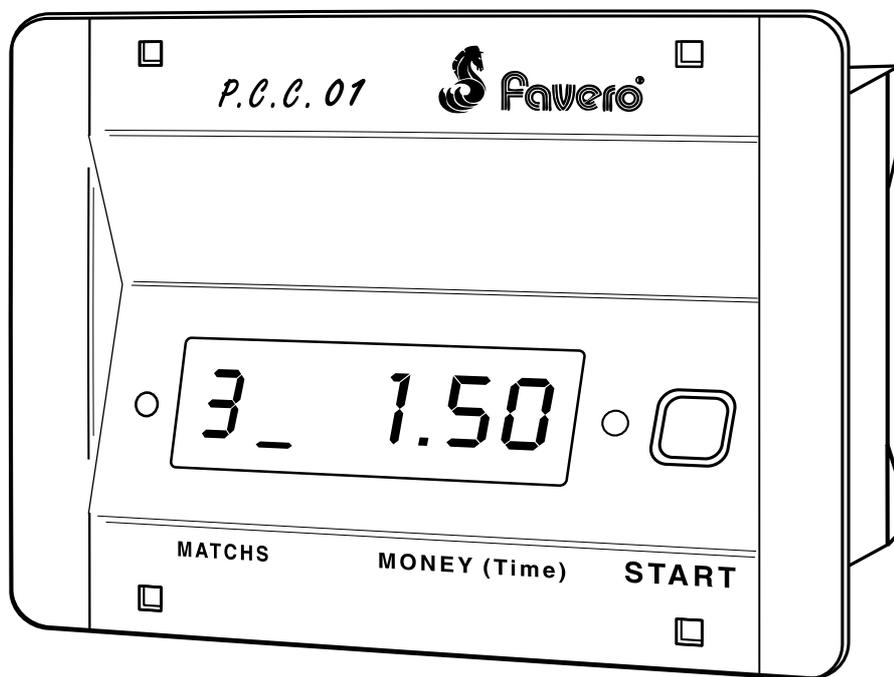


# Pool Coin Control 01

P.C.C. 01 (Art. 660)



Électronique de contrôle pour tables fonctionnant à pièces ou jetons et utilisant des monnayeurs mécaniques, ainsi qu'un mécanisme motorisé pour la sortie des boules.



# Pool Coin Control 01

## CARACTERISTIQUES

Le Pool Coin Control (P.C.C. 01) a été étudié pour les pools qui fonctionnent avec des pièces de monnaie ou des jetons et qui utilisent un mécanisme à moteur pour commander la sortie des boules. Il offre la possibilité de jeu par parties ou en temps limité.

Il est possible de brancher sur le P.C.C. 01:

- jusqu'à 3 monnayeurs mécaniques;
- le moteur et son interrupteur de butée;
- la pile pour alimenter le moteur.

Il est possible de programmer:

- la valeur de la pièce correspondant à; chaque monnayeur;
- le prix d'une partie;
- un éventuel bonus;
- la possibilité pour le joueur de pouvoir choisir le jeu temporisé;
- le temps correspondant à une partie;
- le mode de fonctionnement du jeu temporisé;
- la façon d'actionner le moteur selon le mécanisme utilisé;
- le niveau d'intervention de l'indicateur de charge de la batterie.

Le display indique au joueur la somme insérée, le nombre de parties qu'il peut jouer (jusqu'à 9) ou bien le temps dont il dispose s'il a choisi cette option. Il affiche en outre les sommes encaissées au moyen d'un totaliseur général et de trois compteurs de pièces affectés aux trois monnayeurs.

Il est nécessaire d'utiliser une batterie extérieure pour alimenter le moteur du mécanisme de sortie des boules.

Le P.C.C 01 offre la possibilité de choisir parmi de nombreux types de batterie. Muni d'un indicateur réglable de batterie déchargée, il s'adapte aisément à tous les types de batterie trouvables en commerce, obtenant dans tous les cas une autonomie maximum.

Comme en général les moteurs utilisés habituellement fonctionnent sur 12 Volt avec une absorption de 150 mA, il est conseillé d'utiliser des piles rondes **alcalines** (par ex. 8 piles **LR20** de 1,5V en série) pour garantir environ 27.000 cycles d'ouverture, ce qui correspond à une autonomie de 3 ans si l'on fait 30 ouvertures par jour pendant 300 jours par an.

En cas d'utilisation d'une batterie au plomb 12V 7Ah, il suffit de la recharger environ une fois par an.

L'appareil est protégé contre les inversions de polarité de la pile et les court-circuit sur le moteur.

Le P.C.C 01 est équipé d'une pile au lithium lui assurant pendant bien 6 ans un fonctionnement correct lorsqu'il n'est pas alimenté par la pile externe.

Dimension du boîtier: long. 138 mm, haut. 100 mm, prof. 66 mm. Poids: 0,6 kg.

## EXEMPLES DE FONCTIONNEMENTS

Lorsqu'on insère les pièces, à chaque fois qu'on atteint le prix d'une partie, on augmente le nombre de parties disponibles, visibles à gauche du display. Sur la droite, c'est la somme versée en plus, mais inférieure au prix d'une autre partie, qui est affichée. Ex.:

3 \_ 0.50

Si le joueur appuie sur le bouton START, les boules sortent et le nombre des parties disponibles diminue d'une unité. Ex.:

2 \_ 0.50

Si le joueur veut jouer un jeu en temps limité, à condition que cette fonction ait été validée, il faut qu'il appuie sur le bouton START pendant au moins 2 secondes au lieu de le relâcher immédiatement.

Cette opération commande la sortie des boules et l'affichage du temps que le joueur a à sa disposition (Maxi. 9h 59 min.). Ex.:

33:45

Si on insère une autre pièce lorsque le temps diminue, la durée de jeu disponible affichée augmente du temps correspondant à la pièce insérée.

**Le jeu en temps limité est utile surtout pour favoriser les bons joueurs pour lesquels le temps des parties est très court.**

**Pour pousser l'utilisation du billard temporisé, il est possible de programmer un prix de partie plus élevé et le temps correspondant plus long.**

**N.B.:** L'installateur peut mettre à zéro d'éventuelles parties accumulées ou le temps qu'il reste à joueur en appuyant pendant 5 secondes sur la touche (-).

## PROGRAMMATION

Appuyer la touche PROG pour débiter la programmation et l'appuyer à nouveau pour passer aux étapes suivantes. Pour revenir en arrière, utiliser la touche START.

La programmation prend fin à la dernière étape. La lettre clignotante à gauche de l'afficheur indique l'étape en cours.

**U** 0.10 UNITÉ MONÉTAIRE

Elle dépend de la devise du pays. Elle représente la variation minimale de toutes les sommes: toutes les valeurs en argent indiquées ci-après (pièces de monnaie, prix, Bonus etc.) sont des multiples de cette unité monétaire. À l'aide des touches (+) et (-), il est possible de programmer une des valeurs suivantes: 0,05 0,10 0,20 0,25 0,50 1 2 2,50 5 10 20 25 50 100 200 250.

Par exemple:

pour l'EURO 0,10, USA 0,10, RUSSIE 1, JAPON 10.

Pour passer à l'étape suivante, appuyer sur la touche PROG.

**1** 0.50 VALEUR DE LA PIÈCE 1

**2** 1.00 VALEUR DE LA PIÈCE 2

**3** 2.00 VALEUR DE LA PIÈCE 3

Toutes les valeurs des pièces de monnaie peuvent être établies de zéro à 250 fois la valeur de l'unité monétaire (définie à la première étape de programmation) au moyen des touches (+) et (-). Pour un défilement rapide, garder la touche (+) ou (-) appuyée.

**A** 1.00 PRIX D'UNE PARTIE

Il peut être établi de 1 à 250 fois la valeur de l'unité monétaire. Pour un défilement rapide, garder la touche (+) ou (-) appuyée.

**b** 0.00 NIVEAU DU BONUS

La valeur à insérer pour obtenir un bonus est déterminée à cette étape. La valeur du bonus sera définie à l'étape suivante.

S'il est mis à zéro, aucun bonus n'est accordé.

**c** 0.50 VALEUR DU BONUS

On passe à l'étape suivante si le NIVEAU DU BONUS déterminé à l'étape précédente est sur zéro. Il est à noter que le bonus est accordé en fonction des pièces introduites en une fois (maxi. une minute d'intervalle entre une insertion et l'autre).

**d** 15:00 TEMPS D'UNE PARTIE

Les touches (+) et (-) permettent d'établir le temps désiré correspondant au prix d'une partie (jusqu'à 59 min. et 45 sec. au pas de 15 sec.). Pour un défilement rapide, garder la touche (+) ou (-) appuyée.

**Le jeu temporisé peut être exclu si la valeur de cette étape est mise à zéro.**

**E** 1 MODE DE FONCTIONNEMENT DE L'OPTION JEU À TEMPS LIMITÉ.

On passe à l'étape suivante si la précédente est sur zéro.

Avec E = 1 le portillon des boules s'ouvre au moment du démarrage et ne se referme qu'après écoulement du temps.

Avec E = 2 tant que le temps ne s'est pas écoulé, à chaque pression sur START, le portillon des boules s'ouvre et se referme tout de suite après.

**F** 1 MODE DE FONCTIONNEMENT DU MOTEUR (1 ou 2)

Il y a deux types de mécanisme motorisés qui commandent la sortie des boules; celui effectuant le cycle d'ouverture et de fermeture sans pause intermédiaire et celui nécessitant d'une pause avant la fermeture pour permettre la sortie des boules. Selon le type de mécanisme motorisé, établir à l'aide des touches (+) et (-) l'une des valeurs suivantes:

- 1 le moteur effectue le cycle d'ouverture et de fermeture sans pause;
- 2 le moteur effectue une pause de 5 sec. avant la fermeture.

**L** 11.0 NIVEAU INDICATEUR DE BATTERIE DÉCHARGÉE

C'est le niveau de tension minimum de la batterie extérieure en-dessous duquel apparaît en clignotant l'indication "BATT.", ce qui signale qu'une recharge de la batterie ou son remplacement s'impose. La valeur dépend du type de batterie utilisé. Il est conseillé d'établir au moyen des touches (+) et (-) une des valeurs suivantes:

- 5.4 pour batteries 12 V alcalines;
- 5.4 pour batteries 12 V zinc-charbon;
- 11.0 pour batteries au plomb;
- 7.6 pour batteries 9,6 V nickel-cadmium.

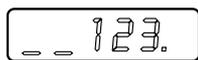
Appuyer sur PROG pour conclure la programmation.

## TOTALISEUR D'ARGENT ET COMPTEUR DE PIÈCES

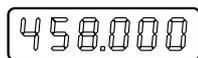
Appuyer sur la touche TOTAL pour afficher la recette totale. En cas de pièces de monnaie d'une valeur inférieure à l'unité (ex. 0,50 - 0,10), les chiffres décimaux ne sont pas affichés.

Le totaliseur arrive jusqu'à 999.999.999 puis repart de zéro. La valeur avec plus de 6 chiffres (999.999) est affichée en deux fois.

Ex. d'affichage de 123.458.000:



pendant une seconde



pendant trois secondes.

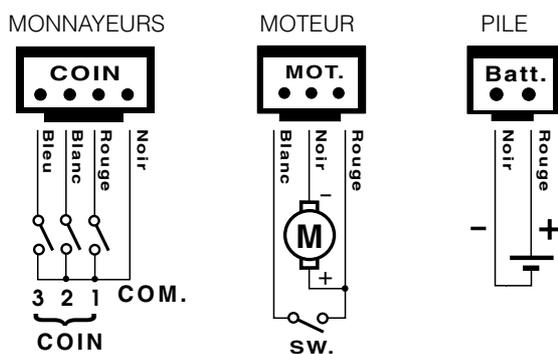
La visualisation du totaliseur dure 8 secondes avant de disparaître. Si pendant ce laps de temps la pression sur la touche SET est maintenue pendant 5 secondes, le totaliseur et tous les compteurs sont remis à zéro.

Le fait d'appuyer, lors de l'affichage du totaliseur, sur la touche TOTAL entraîne la visualisation successive des 3 compteurs de pièces mis en évidence par le clignotement du chiffre à gauche de l'afficheur.

Chaque compteur affiche jusqu'à 99.999 puis repart de zéro.

## BRANCHEMENTS

Le P.C.C. 01 est livré avec les connecteurs et les câbles nécessaires pour son branchement.



### MONNAYEURS

Brancher les micro-interrupteurs des monnayeurs conformément au schéma ci-dessus. Si l'on n'utilise qu'un monnayeur, ne pas brancher les fils 2 et 3.

### MECANISME MOTEUR

Le P.C.C.01 est protégé contre les court-circuit sur le moteur.

Le courant est limité à 280 mA MAX.

Comme protection supplémentaire, si dans les 16 secondes suivant la mise en marche du moteur le microinterrupteur ne subit aucun déclic, le moteur s'arrête.

Le contact du microinterrupteur (SW) doit être: **Ouvert (OFF):** lorsque le volet des boules est fermé.

**Fermé (ON):** lorsque le volet des boules est ouvert.

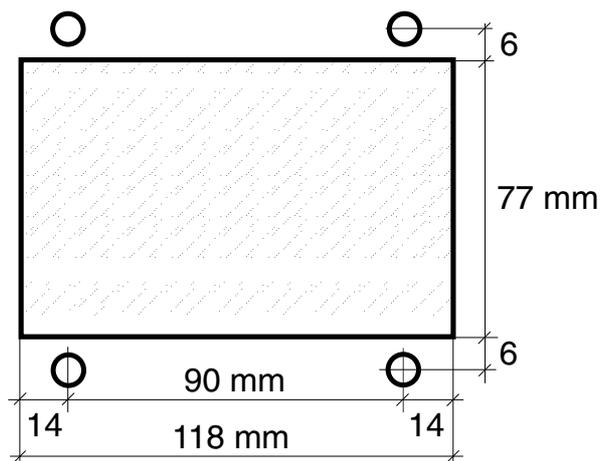
Vérifier que le moteur tourne dans le bon sens. Dans le cas contraire, intervertir les connexions.

### PILE

Le P.C.C. 01 est protégé contre les inversions de polarité. La tension de la pile peut varier de 14VDC à 6 VDC.

## FIXATION

Il est conseillé de fixer le P.C.C. 01 sur le portillon sur lequel sont fixés les monnayeurs de façon à faciliter l'accès aux boutons de programmation.



Dimension maxi. du boîtier: long. 138 mm, haut. 100 mm, prof. 66 mm. Poids: 0,6 kg.

*Nous nous réservons le droit d'apporter des modifications aux caractéristiques sans préavis.*

