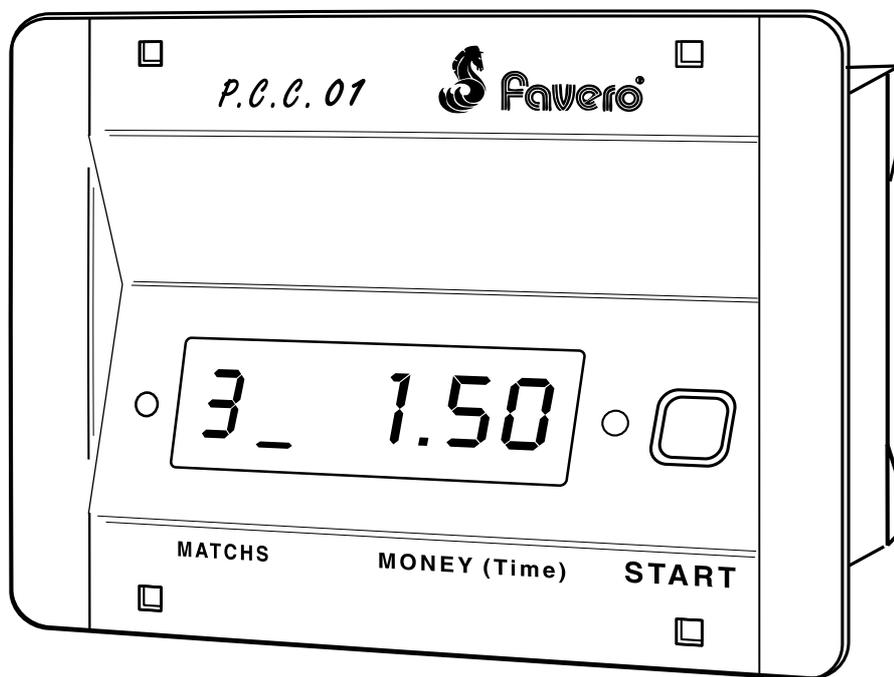


Pool Coin Control 01

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



Electrónica de control para Pool que funcionan con monedas o fichas, con monedero mecánico y mecanismo motorizado para la salida de las bolas.



Pool Coin Control 01

ESPAÑOL

CARACTERISTICAS

El Pool Coin Control (P.C.C. 01) ha sido proyectado para los pool que funcionan con monedas o fichas, que usan un mecanismo motorizado para dirigir la salida de las bolas. Ofrece la posibilidad de jugar partidos o a "tiempo".

Al mismo se pueden conectar:

- hasta 3 expendedoras meccaniche
- el motor y su interruptor con tope de recorrido
- la batería para alimentar el motor.

Se puede programar:

- el valor de la moneda correspondiente en cada expendedora;
- el precio de un partido;
- un eventuale Bonus;
- la posibilidad de que el jugador pueda elegir jugar a "tiempo";
- el tiempo correspondiente a un partido;
- el modo de funcionamiento en la selección del tiempo;
- el modo de accionar el motor de acuerdo al mecanismo usado;
- el nivel de intervención del señalador de batería descargada.

El display le visualiza a los jugadores el dinero introducido, el número de partidos (acumulables hasta 9) o sino el tiempo de juego, si ha sido elegida esta opción.

Visualiza también los cobros mediante un totalizador general y 3 contadores de monedas asociados a los 3 monederos.

Se debe usar una pila externa para alimentar el mecanismo del motor para la salida de las bolas.

El P.C.C. 01 ofrece amplias posibilidades de elección entre los distintos tipos de baterías. Incorporando un indicador regulable de batería descargada se adapta fácilmente a cualquier tipo de batería existente en comercio obteniendo siempre la máxima autonomía posible.

A propósito de esto, visto que los motores usados normalmente funcionan a 12 Voltios y con una absorción de aprox. 150mA, se aconseja un paquete de pilas **alcalinas** (ej.: 8 pilas modelo **LR20** de 1,5 V. en serie) garantizando, de este modo unos 27.000 ciclos de salida que corresponden a una autonomía de 3 años, si se realizan 30 salidas al día por 300 días al año.

En el caso que se use una batería al plomo de 12V 7Ah será suficiente una recarga por año aproximadamente.

El aparato está protegido contra la inversión de polaridad de la pila y de corto circuitos en el motor.

El P.C.C. 01 tiene una batería propia interna al litio que le asegura el completo funcionamiento durante 6 años cuando no sea alimentado por la batería externa.

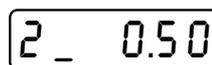
Dimensiones: ancho 138, alt. 100, profundidad 66 mm. Peso: 0,6 Kg.

EJEMPLOS DE FUNCIONAMIENTO

Colocando dinero, cada vez que se alcanza el precio de una partida se incrementa el nro. de partidas disponibles, visible a izquierda del display. A la derecha se visualiza el resto del importe pero inferior al precio de una partida. Ejemplo:

A rectangular digital display with a black background and white numbers. It shows the number '3' followed by an underscore '_' and the number '0.50'.

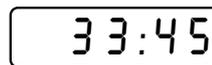
Si el jugador aprieta el botón START salen las bolas y el nro. de partidas disminuye de 1. Ejemplo:

A rectangular digital display with a black background and white numbers. It shows the number '2' followed by an underscore '_' and the number '0.50'.

Si el jugador quiere jugar por tiempo, siempre que tal función esté habilitada, en vez de soltar el botón START debe tenerlo apretado por lo menos durante 2 segundos.

Esta operación además de provocar la salida de las bolas, cambia el resto del importe en tiempo a disposición (máx. 9 h 59 min.).

Ejemplo:

A rectangular digital display with a black background and white numbers. It shows the time '33:45'.

Colocando otras monedas mientras el tiempo está disminuyendo, se agrega otro proporcional al valor de las monedas.

El juego a "tiempo" es útil sobre todo para los jugadores más expertos, cuyos partidos son muy breves.

Si se desea incentivar el uso del billar a "tiempo" se puede programar un precio de partido más elevado y el tiempo correspondiente más largo.

NOTA: El instalador puede reducir a cero eventuales partidos acumulados o tiempo para jugar teniendo apretado por 5 segundos el botón (-).

PROGRAMACIÓN

Apretar la tecla PROG. para iniciar la programación y luego volver a apretar para los pasos sucesivos. Para volver atrás se puede usar la tecla START.

Luego del último paso finaliza la programación. El carácter intermitente a la izquierda del display indica cual paso está activo.

U 0.10

UNIDAD MONETARIA

Depende del valor de las monedas circulantes en la nación. Representa la variación mínima de todos los importes: todos los valores en dinero seleccionados a continuación (monedas, precio, bonus, etc.) serán múltiplos de esta unidad monetaria.

Con las teclas (+) y (-) se puede seleccionar uno de los siguientes valores: 0,05 0,10 0,20 0,25 0,50 1 2 2,50 5 10 20 25 50 100 200 250.

Ejemplos:

para EURO 0,10, USA 0,10, RUSIA 1, JAPÓN 10.

Para ir al paso sucesivo apretar PROG.

1 0.50

VALOR MONEDA 1

2 1.00

VALOR MONEDA 2

3 2.00

VALOR MONEDA 3

Todos los valores de las monedas se pueden seleccionar de 0 a 250 veces el valor de la unidad monetaria (definida en el primer paso de la programación), usando las teclas (+) y (-). Para variar velozmente mantener apretada la tecla (+) o (-).

A 1.00

PRECIO POR PARTIDA

Se puede seleccionar de 1 a 250 veces el valor de la unidad monetaria. Para variar velozmente mantener apretada la tecla (+) o (-).

b 0.00

NIVEL DEL BONUS

En este paso se establece cuanto dinero se debe introducir para obtener un "bonus".

El valor del bonus será definido en el paso sucesivo.

Si se pone en cero no se tiene ningún bonus.

c 0.50

VALOR DEL BONUS

Este paso se salta si en el paso precedente el NIVEL DE BONUS es cero. Se recuerda, que el bonus se da para las monedas introducidas consecutivamente (máx. un minuto una de la otra).

d 15:00

TIEMPO PARA UNA PARTIDA

Con las teclas (+) o (-) seleccionar el tiempo deseado que corresponda al precio de una partida (hasta 59 min. y 45 seg. con un impulso cada 15 seg.). Para variar velozmente mantener apretada la tecla (+) o (-).

El juego por tiempo se puede excluir si se pone a cero el valor en este paso.

E 1

MODALIDAD DE FUNCIONAMIENTO EN LA SELECCION A TIEMPO

Este paso se salta si el paso precedente está en cero.

Con E = 1 la boca de expendio de las bolas se abre al inicio y se cierra solo cuando termina el tiempo.

Con E = 2 hasta que el tiempo no termina, cada vez que se aprieta START, la boca de expendio de las bolas se abre y a continuación se vuelve a cerrar.

F 1

MODALIDAD DE ACCIONAMIENTO DEL MOTOR (1 ó 2)

Hay dos tipos distintos de mecanismos motorizados que controlan la salida de las bolas. El que cumple el ciclo de abertura y cerrado sin pausa intermedia, o el que al contrario necesita una pausa antes del cerrado para permitir la salida de las bolas. Según el tipo de mecanismo motorizado, seleccionar con las teclas (+) y (-) uno de los siguientes valores:

- 1 El motor realiza el ciclo de abertura y cerrado sin pausa.
- 2 El motor realiza una pausa de 5 seg. antes del cerrado.

L 11.0

NIVEL DEL INDICADOR DE CARGA DE LA BATERÍA

El nivel de tensión mínimo de la batería externa por debajo del cual aparecerá el mensaje intermitente "BATT." para indicar la necesidad de recargar la batería o su sustitución. El valor depende del tipo de batería usado o su sustitución. Se aconseja seleccionar, con las teclas (+) y (-), uno de los siguientes valores:

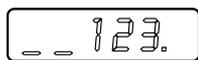
- 6.4 para baterías 12 V alcalinas
- 6.4 para baterías 12 V zinc - carbón
- 11.0 para baterías 12 V al plomo
- 7.6 para baterías 9,6 V níquel - cadmio.

Apretar PROG. para terminar la programación.

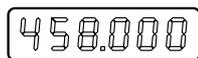
TOTALIZADOR DE DINERO Y CONTADOR DE MONEDAS

Apretando la tecla TOTAL aparece el total recaudado en dinero. En el caso en que se usen monedas de valor inferior a la unidad (ejemplo: 0,50 - 0,10), las cifras decimales no se visualizan. El totalizador llega hasta 999.999.999 y luego vuelve a cero. En caso de valores superiores a las 6 cifras (999.999), se visualiza en dos tiempos.

Ejemplo de visualización de 123.458.000:



durante un segundo



durante tres segundos.

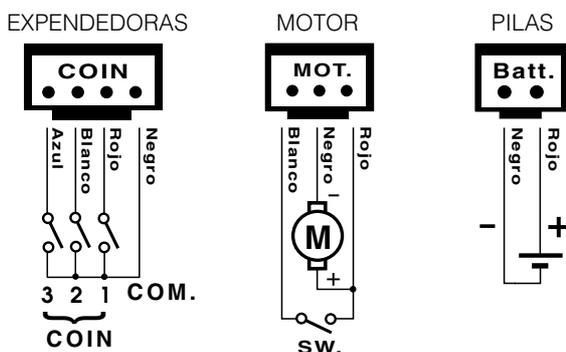
La visualización del totalizador se mantiene durante 8 segundos y luego desaparece. Si durante este tiempo se mantiene apretada 5 segundos la tecla SET, el totalizador y todos los contadores de monedas vuelven a cero.

Si durante la visualización del totalizador se vuelve a apretar la tecla TOTAL, se visualizan en sucesión los 3 contadores de monedas indicados con la cifra intermitente a la izquierda del display.

Cada contador visualiza hasta 99.999 y luego vuelve a cero.

CONEXIONES

El P.C.C. 01 se entrega con los conectores y cables para las conexiones.



EXPENDEDORAS

Conectar los microinterruptores de las expendedoras como está indicado en el esquema de arriba. Si se utiliza una sola expendedora, los cables 2 y 3 tienen que estar desconectados.

MECANISMO MOTOR

El P.C.C. 01 está protegido contra los cortocircuitos al motor. La corriente está limitada a 280 mA máx. Para una mayor protección, si antes de los 16 segundos del accionamiento, no se verifica un salto del microinterruptor del mecanismo, el motor se para.

El contacto del microinterruptor (SW) tiene que ser:

Abierto (OFF); cuando la ventanilla de las bolas está cerrado.

Cerrado (ON); cuando la ventanilla de las bolas está abierto.

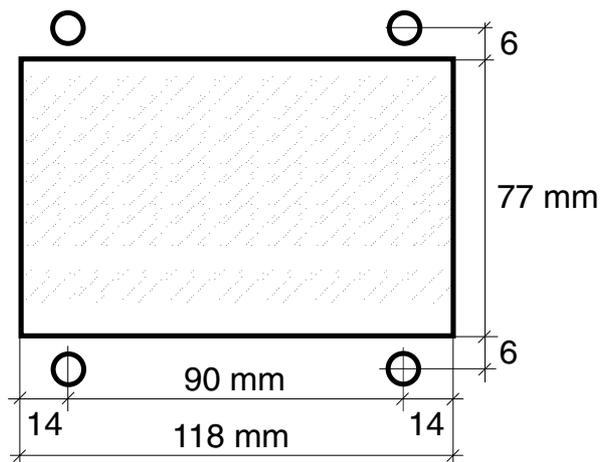
Controlar que el motor gire en la dirección correcta, en caso contrario invertir las conexiones del mismo.

PILAS

El P.C.C. 01 está protegido contra las inversiones de polaridad. La tensión de las pilas puede variar de 14 VDC a 6 VDC.

AGUJEROS PARA LA FIJACION

Se aconseja fijar el visualizador en la misma boca de expendio donde está colocada las expendedoras de forma que sea fácil acceder a los botones de programación situados en el mismo.



Dimensiones max. del recipiente: ancho 138, alt. 100, profundidad 66 mm.

Nos reservamos el derecho de modificar las características sin aviso previo.

