

# LIMITATORE-1B

Limitatore 1 Banconota

(Art.A008/1B)

## FUNZIONAMENTO

Il Limitatore-1B va inserito direttamente sul connettore Jamma/Pool10 del cablaggio, dal quale preleva il segnale di COIN dal piedino 16LC per riconoscere l'introduzione di una banconota.

Esso può attivare/disattivare il lettore di banconote sia accendendolo/spengendolo, sia attraverso il segnale di inibizione. Quest'ultimo modo, quando possibile, è sempre da preferire. Sul retro del foglio è indicato il collegamento da eseguire (solo un filo) per i lettori SMILEY, EBA, EDUE e DSI.

L'accensione di un led verde sullo schedino indica quando il lettore è abilitato (o alimentato).

## PROGRAMMAZIONE

Sul Limitatore-1B ci sono 2 pulsantini (COIN e RIT.). In questo modello viene usato solo il pulsantino RIT. Premendo e rilasciando RIT. avvengono dei lampeggi del led rosso: il loro numero determina lo stato di programmazione (vedi tab. Prog. RIT.).

**Per modificare la programmazione è necessario premere e tenere premuto il pulsante interessato finchè vengono visualizzati il numero di lampeggi desiderati.**

### Pulsante COIN

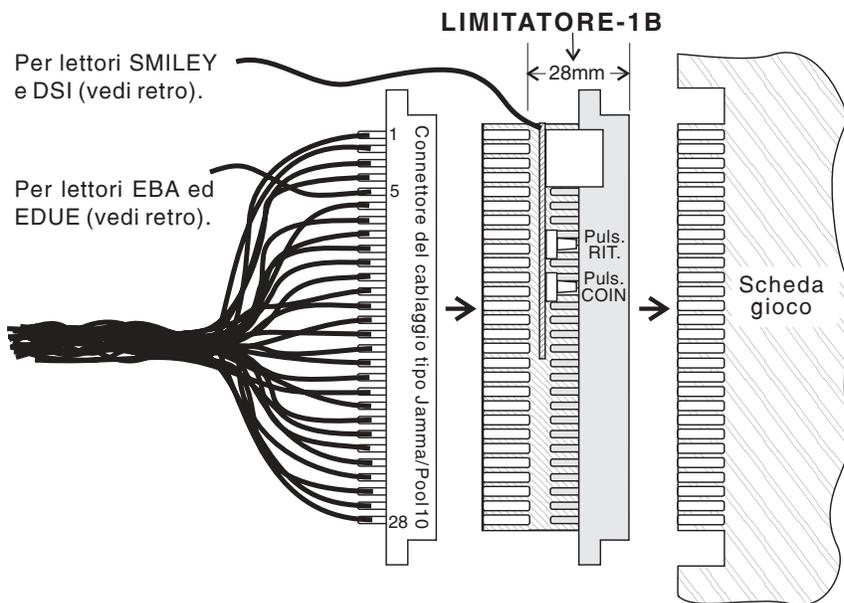
Non viene utilizzato.

### Pulsante RIT. (Ritardo)

**A)**-- Nella maggior parte dei giochi a premio è possibile riconoscere la fine del gioco dallo spegnimento di tutte le luci dei pulsanti.

In questo caso è utile programmare il Limitatore-1B in modo che controlli tali luci e riabiliti il lettore solo quando esse sono tutte spente da alcuni secondi, per evitare i casi di brevi spegnimenti durante il gioco. Il numero dei lampeggi programmati tramite il pulsantino RIT. deve essere da 1 a 4 (vedi tab. prog. RIT.). Il Limitatore-1B viene fornito con RIT.= 2 lampeggi; ciò significa che il lettore viene riabilitato dopo 5 secondi che le luci dei pulsanti sono tutte spente. Tale programmazione è adatta alla maggior parte dei giochi.

Se si nota che una luce di un pulsante rimane accesa anche a gioco terminato, è necessario identificare il piedino del connettore al quale è collegata e staccare il diodo corrispondente situato



## **Programmazione con pulsantino RIT. (Ritardo)**

**Da 1 a 4 lampeggi:** La riattivazione del lettore avviene quando le luci dei pulsanti sono tutte spente da un tempo di 3,5,7 o 9 secondi, con un numero di lampeggi che sia rispettivamente 1,2,3 o 4.

**Da 5 a 50 lampeggi:** La riattivazione del lettore avviene con un determinato ritardo dall'azionamento del pulsante di Start. Il ritardo dipende, oltre che dal numero di lampeggi programmato, anche dal valore della banconota introdotta, e cioè dal numero di impulsi di Coin generati dal lettore con l'introduzione della banconota stessa, ed esattamente:

$$\text{RITARDO} = \text{Num.lampeggi} \times \text{impulsiCoin} \times 0,5\text{sec.}$$

Esempio: con 15 lampeggi e introducendo 10.000 lire in un lettore che genera 2 impulsi di coin ogni 1000 lire (e quindi genera 20 impulsi) avremo: Ritardo= 15 x 20 x 0,5 = 150sec.

sullo schedino Limitatore-1B (ci sono 6 diodi sui pin dal 18 al 23LS, dove sono solitamente collegate le luci dei pulsanti).

**B)**-- Nel caso invece non sia possibile riconoscere la fine del gioco dalle luci dei pulsanti (esempio la Roulette), si deve programmare tramite il pulsantino RIT. un numero di lampeggi da 5 a 50. In questo modo lo sblocco del lettore avviene dopo un tempo fisso dalla partenza, che viene definito dal numero di lampeggi programmato e dal valore di denaro introdotto (vedi tab. Prog. RIT.).

Quando viene usato il blocco del lettore a tempo, occorre staccare il filo saldato al comune dei 6 diodi (vedi lato saldature dello schedino) e collegarlo al piedino dove arriva il filo del pulsante di START o di un altro pulsante utilizzato per iniziare a giocare. Questo affinché il tempo inizi quando esso viene azionato. Se tale pulsante non viene premuto, la riattivazione del lettore avviene dopo un tempo doppio a quello programmato.

# LIMITATORE-1B e LIMITATORE-10M

## Note e consigli per l'installazione

### Letture di banconote tipo EBA

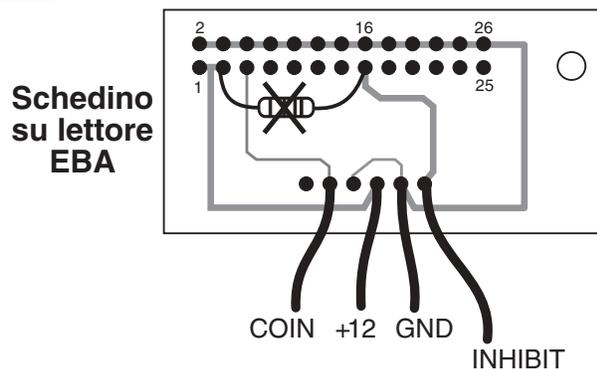
Il lettore di banconote tipo EBA, quando viene spento o acceso, può generare un breve impulso sul segnale COIN che va alla scheda gioco.

Ci sono alcune schede gioco (tipo TEN BALLS e CHERRY GOLD) sensibili a questi, seppur brevi, impulsi sull'ingresso COIN e lo interpretano come un credito.

In questo caso è consigliato sempre di agire sull'ingresso INHIBIT del lettore, lasciando inalterata la sua alimentazione.

Si dovrà collegare con un filo il pin 5 lato componenti del connettore Jamma/Pool10 col segnale INHIBIT del lettore. Il lettore tipo EBA possiede un connettore a 26 pin dove è solitamente innestato uno schedino al quale sono collegati i 3 fili di GND, +12V e COIN (vedi fig.). Il filo di inibizione deve essere collegato al punto indicato in figura (che è connesso al pin 15 del connettore a 26 pin).

La resistenza presente sullo schedino deve essere tolta.



Da collegare al pin 5 Lato Comp. del connettore Jamma/Pool10

### Letture di banconote tipo EDUE Primo-A10

Versione senza segnale di inibizione.

Per attivarlo/disattivarlo si deve quindi spegnerlo/accenderlo. Per fare ciò è sufficiente collegare il filo che esce dal suo morsetto numero 2 (+12V), anziché direttamente ai 12V, al pin 5 lato componenti del connettore a 28 pin (il quale fornisce i 12V solo quando il lettore deve essere attivo).

Versione con segnale di inibizione.

Collegare un diodo tipo 1N400x con il catodo (lato con il segno) alla piazzola INH dello schedino limitatore (vedi fig.). L'altro lato del diodo (anodo) andrà collegato al morsetto num.4 del lettore. Il livello del segnale d'inibizione sull'EDUE deve essere programmato in modo che il lettore deve bloccarsi se il segnale di inibizione viene messo a livello alto.

### Letture di banconote tipo SMILEY (tutti i modelli)

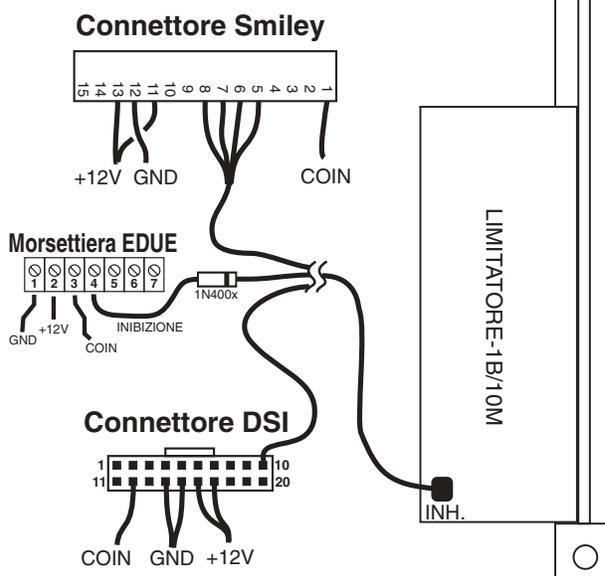
Nel caso si desideri bloccare questo tipo di lettore usando i suoi ingressi di inibizione anziché interrompendo la sua alimentazione è necessario:

- 1) Individuare i 4 fili consecutivi che escono dai pin 5,6,7 e 8 del connettore a 15 vie del lettore.
- 2) Staccare questi 4 fili dal collegamento (a massa) esistente e poi collegarli tutti assieme ad un unico filo che dovrà poi essere saldato alla piazzola INH. che si trova sul Limitatore-1B. Vedi fig. sotto.

### Letture di banconote tipo DSI (modello SLEC-02)

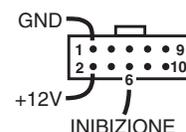
Per bloccare questo tipo di lettore usando il suo ingresso di inibizione è necessario:

- 1) Individuare il filo (solitamente di colore blu) che esce dal piedino 10 del connettore a 20 vie del lettore.
- 2) Staccare questo filo dal collegamento (a massa) esistente e poi, allungandolo, collegarlo alla piazzola INH che si trova sul Limitatore-1B/10M. Vedi fig. sotto.



### GETTONIERE ELETTRONICHE

Per la maggior parte delle gettoniere elettroniche, il segnale di inibizione è disponibile al pin 6 del loro connettore a 10pin. Collegare quindi il pin 6 alla piazzola INH che si trova sul Limitatore-1B/10M (vedi fig. sopra). E' anche necessario collegare una resistenza da 1Kohm fra il segnale di inibizione e i +12V.



I principali collegamenti sul connettore a 10 pin della gettoniera sono:  
 1=GND , 2=+12V  
 7,8,9,10,3,4 = COIN 1 ÷ 6  
 6 = INIBIZIONE