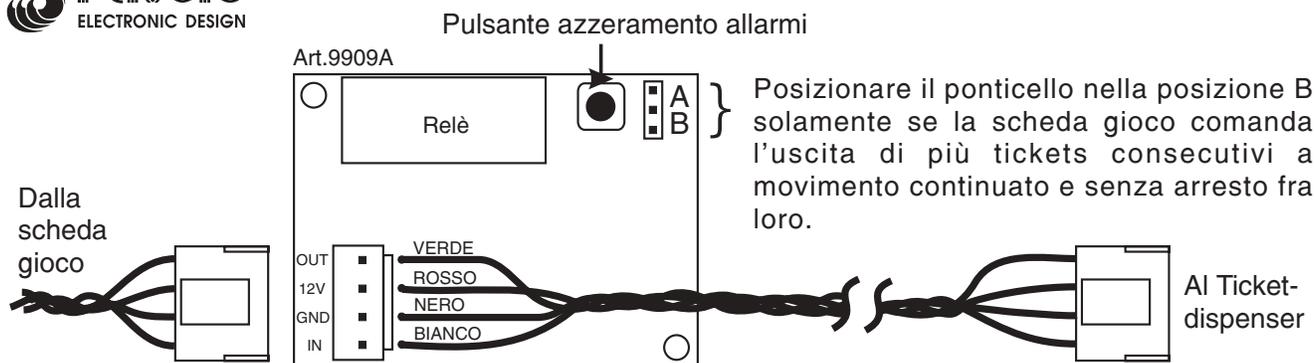


# TICKET-ALARM

Controllore di manomissioni e guasti del Ticket-dispenser.



Un semplice ed innovativo sistema che controlla, oltre ai segnali, anche la corrente assorbita dal Ticket-dispenser, permette di evitare che vari tipi di manomissione o guasti provochino la fuoriuscita di tickets non dovuti.

Quando si verifica un'anomalia, viene immediatamente tolta l'alimentazione al Ticket-dispenser ed un segnale acustico comunica lo stato di allarme per 2 minuti. Se la macchina viene spenta durante l'allarme, alla sua riaccensione il segnale acustico riprende nuovamente per 2 minuti assicurando così la segnalazione dell'eventuale manomissione.

Dopo i 2 minuti di allarme la macchina riprende a funzionare regolarmente, evitando così l'obbligo dell'intervento da parte dell'operatore. L'allarme viene però memorizzato e viene segnalato ad ogni accensione della macchina con un breve suono intermittente. Se sono avvenuti più allarmi si udiranno più segnali in successione, uno ogni secondo per un massimo di 15. L'operatore quindi, accendendo la macchina, può assicurarsi quante anomalie sono avvenute al Ticket-dispenser.

Premendo il pulsantino situato sul TICKET-ALARM vengono azzerati lo stato di allarme e il numero di allarmi in memoria.

Il TICKET-ALARM interviene in molte situazioni dannose, fra le quali:

- 1) Tentativo di oscuramento della fotocellula da parte di truffatori.
- 2) Anomalia o guasto della scheda gioco che provoca l'uscita continua di ticket a causa del blocco dei segnali di comando al Ticket-dispenser.
- 3) Guasto della fotocellula del Ticket-dispenser.
- 4) Guasti sui circuiti del Ticket-dispenser che provocano l'azionamento continuo del motore ticket.
- 5) Manomissioni dovute a truffatori che, forando

la macchina in prossimità del Ticket-dispenser, vanno a premere il pulsantino di azionamento motore ticket o a manomettere l'elettronica del Ticket-dispenser con oggetti metallici per ottenere la fuoriuscita di tickets.

Affinchè l'operatore possa azionare il pulsantino sul Ticket-dispenser (per caricare o scaricare tickets) senza che avvenga l'allarme, egli deve tener premuto anche il pulsantino sul TICKET-ALARM (per azzeramento allarmi) oppure premere solamente per brevi intervalli il pulsante sul Ticket-dispenser.

La segnalazione di allarme avviene anche quando vengono terminati i tickets.

L'installazione del TICKET-ALARM è semplice ed immediata:

- 1) Staccare il connettore che va al Ticket-dispenser ed inserirlo sul TICKET-ALARM.
- 2) Collegare il cavo di uscita del TICKET-ALARM al Ticket-dispenser.

Il TICKET-ALARM viene fornito predisposto per i giochi che erogano un ticket alla volta o anche più ticket consecutivi ma intervallati tra loro da una piccola sosta nel movimento di fuoriuscita. Nel caso fosse utilizzato un gioco che eroga più tickets consecutivi senza sosta del movimento di fuoriuscita, si deve spostare il ponticello dalla posizione A alla posizione B.

Essendo il TICKET-ALARM di semplice installazione e di costo molto contenuto, risulta utile e conveniente la sua installazione anche su recenti modelli di Ticket-dispensers che pur presentando migliori controlli rispetto al passato, non incorporano tutte le sicurezze e le segnalazioni del TICKET-ALARM.

#### DATI TECNICI:

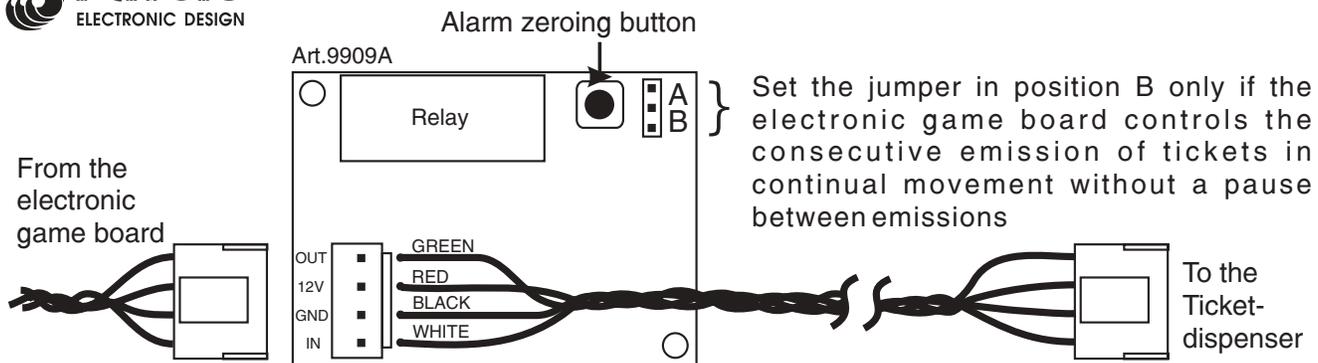
Alimentazione: 12Vdc  $\pm 10\%$  50mA

Corrente di soglia motore ON/OFF: 110mA  $\pm 10$ mA

Tempo intervento per anomalia: 530msec  $\pm 30$ msec

# TICKET-ALARM

Ticket dispenser Anti-tampering and faults control.



A simple and innovative system that controls the current absorbed from the Ticket-dispenser as well as the signals, allowing the avoidance of tampering mal-functions or faults causing the exit of unwanted tickets.

In the event of an anomaly, the supply voltage to the Ticket-dispenser is immediately cut off, and an acoustic signal gives the alarm for 2 minutes. If the machine is turned off while the alarm is running, the acoustic signal will start again and run for 2 minutes when it is again turned on, in this way assuring that the tampering or faults are noticed.

After the 2 minutes alarm, the machine will revert to its normal working, in this way avoiding the necessity of an intervention by the operator. However the alarm is memorised and is again signalled every time the machine is turned on, with a short intermittent sound. If there has been more than one alarm, more signals will be heard in succession, one every second for a maximum of 15. In this way the operator can see how many anomalies have occurred when the Ticket-dispenser was turned on.

The alarm state and the number of alarms in the memory, can be returned to zero by pressing the button on the TICKET-ALARM.

The TICKET ALARM intervenes in many damaging situations, amongst which are:

- 1) An attempt to cover the photo-cell by tricksters.
- 2) Anomalies or faults on the electronic game board that cause the continual emission of tickets, in turn caused by the blocking of the command signal to the Ticket-dispenser.
- 3) Fault in the Ticket-dispenser photo-cell.
- 4) Circuit faults that cause the continual working of the Ticket-dispenser motor.
- 5) Tampering carried out by tricksters who, by piercing the machine in the vicinity of the Ticket-

dispenser, can press the ticket motor button, or tamper with the electronic circuits of the Ticket-dispenser by introducing metal objects, in an effort to obtain the emission of tickets.

In order to allow the operator to press the button on the Ticket-dispenser (to load or discharge tickets) without causing the alarm to come on, the button on the TICKET-ALARM (for the zeroing of the alarms) must be held down, or the button on the Ticket-dispenser only pressed for brief intervals.

The alarm signal is also activated when there are no more tickets in the machine.

The TICKET-ALARM installation is simple and quick:

- 1) Disconnect the connector that goes to the Ticket-dispenser and insert it into the TICKET-ALARM.
- 2) Connect the TICKET-ALARM exit cable to the Ticket dispenser.

The TICKET-ALARM is suitable for games that emit one ticket at a time or also for those which emit more tickets consecutively but with an intermittent short pause in the exit movement. In the case of being used for a game that emits more tickets consecutively, without pauses in the exit movement, the jumper must be moved from position A to B.

The TICKET-ALARM, being of simple installation and low-priced, its installation on the latest Ticket-dispenser models is useful and convenient, as it gives more control than in the past, when all the security and signals given by the TICKET-ALARM were not incorporated.

#### TECHNICAL DATA:

Supply voltage: 12Vdc $\pm$ 10% 50mA

Threshold motor current ON/OFF: 110mA

Intervention time for anomalies: 530msec $\pm$ 30msec