

FOTO APPARECCHIO



MISURE

Altezza: 258cm
Larghezza: 90cm
Profondità: 272cm

BASKETBALL GAME MG631

※ PROGRAM NO. : U7-T, U7-E

- ◆ SPECIFICHE: 1 sensore canestro+sensore posizionamento canestro
- ◆ Massimo 5 fasi a partita. Non c'è versamento premio.

※ ISTRUZIONI ASSEMBLAGGIO

1. Si possono collegare fino a 8 unità. Ogni unità deve avere il proprio numero seriale (impostare il DIP SW1 pins 6~8). Nessun numero seriale può essere ripetuto e la scheda principale non può essere assente. Se la scheda principale non funziona, può essere sostituita con una sotto scheda, convertita come scheda principale.
2. Le impostazioni per il sistema di collegamento è trasmesso dalla scheda principale alla sotto scheda. Quindi tutte le regolazioni delle sotto unità non sono disponibili, ad eccezione del DIP SW1 pin 6~8(regolazione numeri seriali) e DIP SW1 pin 5 (selezione collegamento). Tutte le sotto- unità devono essere spente se è stato effettuato un cambiamento nel set dell'unità master.
3. Dopo che il numero seriale della sotto unità è stato regolato accendeteli (ma non accendete ancora l'unità master). Il numero seriale sarà mostrato su ogni unità solo quando l'unità master sarà spenta. Controllate se il numero seriale è stato ripetuto.

※ Regole gioco collegamento

1. Il DIP SW1 pin 5 dev'essere messo su ON per poter giocare con il linking games; altrimenti sarà consentita solo una partita.
2. Linking plays sono consentiti con 2~8 unità. Ce n'è una per l'unità master ed il resto sono per le sotto unità. Ci dev'essere almeno una master ed una sotto unità.
3. La competizione è I punti totali di ogni unità contro gli altri. Se il punto totale è zero, non sarà registrato.
4. Punteggio delle unità. Se una qualsiasi delle unità ha finito la partita e ne ha iniziata un'altra senza aver aspettato la fine della competizione, non sarà registrato. Se alla fine della competizione resta solo un'unità, questo non sarà registrato.
5. I primi tre posti saranno registrati. Sarà mostrato il punteggio totale delle 3 unità ed il corrispettivo numero di posizione ma le unità con il punteggio più basso rispetto ai tre posti menzionati sopra, non saranno mostrati.
6. Durante un linking game, le restanti unità non unite nella partita attuale non hanno la possibilità di essere comprese in un'altra competizione. Devono spettare che la prima sia terminata (una luce per indicare il collegamento sarà acceso).
7. Quando viene premuto un tasto LINKED PLAY , saranno mostrati 6 secondi in attesa che le altre unità si uniscano alla competizione. Ogni volta in cui un'unità si unisce alla competizione, inizierà il conto alla rovescia di altri 6 secondi. Se LINKED PLAY è stato premuto solo su un'unità e nessun altro si è unito alla competizione, la macchina inizierà a giocare come SINGLE PLAY. In tal caso, la luce per l'indicatore del collegamento sarà ancora accesa per invitare ad un LINK PLAY.
8. Prima che la nuova inizi, la classifica precedente sarà sul TIME display. L1 sta per primo posto. L2 per secondo posto. L3 sta per terzo posto. La restante classifica non sarà visualizzata.

DIP SW1		1	2	3	4	5	6	7	8
Moneta 1 VS. Credito	1 : 2	ON	ON						
	4 : 1	ON	OFF						
	2 : 1	OFF	ON						
	1 : 1	OFF	OFF						
Moneta 2 VS. Credito	1 : 2			ON	ON				
	4 : 1			ON	OFF				
	2 : 1			OFF	ON				
	1 : 1			OFF	OFF				
LINK PLAY	SI					ON			
	NO					OFF			
Numeri seriali della sotto unità	Master & 8						ON	ON	ON
	7						ON	ON	OFF
	6						ON	OFF	ON
	5						ON	OFF	OFF
	4						OFF	ON	ON
	3						OFF	ON	OFF
	2						OFF	OFF	ON
	1						OFF	OFF	OFF

DIP SW2		1	2	3	4	5	6	7	8
Numero di fasi	5 fasi	ON	ON						
	4 fasi	ON	OFF						
	3 fasi	OFF	ON						
	2 fasi	OFF	OFF						
Tempo di gioco per ogni fase	75 sec			ON	ON				
	60 sec			ON	OFF				
	45 sec			OFF	ON				
	30 sec			OFF	OFF				
Opzioni lingua	Inglese					ON			
Inibizione moneta durante il gioco	SI								
	NO								
Riservato	Fisso						OFF	OFF	OFF

DIP SW 3	1	2	3	4	5	6	7	8
NON USATO	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF

DIP SW4		1	2	3	4	5	6	7	8
Posizione sensore porta	Stato apertura porta (per W631A1 e W631A	ON							
	Stato chiusura porta (per tutti i programmi tranne quelli citati sopra	OFF							
Riservato			OFF						
Tieni i crediti	SI			ON					
	NO			OFF					
Musica demo	NO				ON				
	SI				OFF				
5 sec.di pausa tra le fasi	NO					ON			
	SI					OFF			
Riservato	FISSO						OFF	OFF	OFF

※ Regolazione valore interno

1. Premere **【TEST】** per TEST MODE. Tenere premuto il tasto **【ACC】** per 2 secondi per la modalità regolazione valore interno.
2. Come usare il tasto push: **【LINK】** → per regolare il valore impostazioni **【START】** → cambiare il valore per il set up.
3. Dopo che l'impostazione è eseguita, accendete un'altra volta.

ITEM	Contenuto	Valore regolazione	Valori Default
P.01	PUNTEGGIO TARGET prima fase	1~500	30
P.02	PUNTEGGIO TARGET seconda fase	1~999	150
P.03	PUNTEGGIO TARGET terza fase	1~999	250
P.04	PUNTEGGIO TARGET quarta fase	1~999	350
P.05	PUNTEGGIO TARGET quinta fase	1~999	450
P.06	3 punti tempo di gioco prima fase	0~30 sec	10 sec
P.07	3 punti tempo di gioco seconda fase	0~30 sec	10 sec
P.08	3 punti tempo di gioco terza fase	0~30 sec	10 sec
P.09	3 punti tempo di gioco quarta fase	0~30 sec	10 sec
P.10	3 punti tempo di gioco quinta fase	0~30 sec	10 sec

RESET: premete i tasti **【TEST】** e **【ACC】** mentre accendete la macchina. Si sentirà un suono nel momento in cui l'azzeramento è completo. Tutti i conteggi saranno azzerati, tutti i valori interni saranno azzerati come mostrato di seguito (valore default), ed il Top record sarà messo a 150.

CODICE ERRORI

E1: Rottura gettoniera 1

E2: Rottura gettoniera 2

CONTEGGIO

Premere tasto **【ACC】** con lo stand by

Tenere premuto **【ACC】** per cambiare gli elementi di conteggio. Premere **【TEST】** per uscire

Tenere premuto **【START】** 2 secondi per azzerare gli elementi

ELEMENTO	CONTENUTO
A1.	COIN1 TOTALE MONETE INSERITE
A2.	COIN2 TOTALE MONETE INSERITE
A3.	TOTALE MONETE INSERITE CON IL TASTO SERVICE
A4.	RISERVATO
A5.	RISERVATO
A6.	TOTALE PARTITE
A7.	TOP RECORD

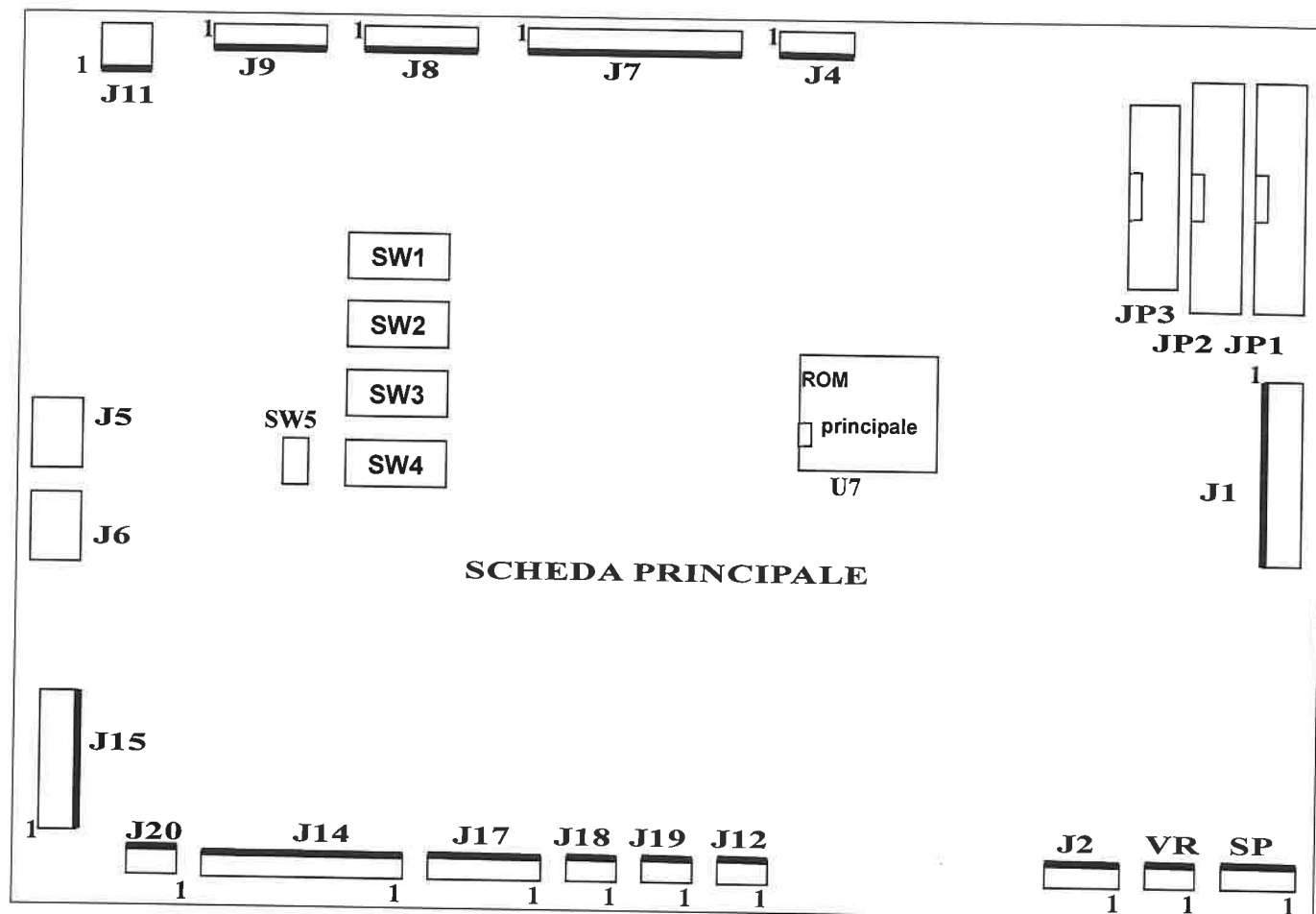
TEST

※ Premere **【TEST】** nel tempo di stand by .

※ Premere **【TEST】** per controllare gli elementi per il test. Per uscire dalla modalità del test, spegnete ed accendete la macchina.

ITEM	CONTENUTO
0	DISPLAY TEST
1	dS1 , DIP SW1 test, TIME display mostra lo stato on/off dello SW
2	Ds2 , DIP SW2 test, TIME display mostra lo stato on/off dello SW
3	dS3 , DIP SW3 test, TIME display mostra lo stato on/off dello SW
4	dS4 , DIP SW4 test, TIME display mostra lo stato on/off dello SW
5	In. , inserire il test per l'interfaccia, TIME display mostra la fine del codice input, SCORE display mostra la fine dell'input status
6	out. , test interfaccia output , display punteggio mostra l'output dello status finale a. Premere 【LINK PLAYS】 per controllare la porta delle palle. Premere una volta per chiudere ed una per aprire. Lo stato aperto/chiuso è mostrato a sinistra 1=Opertura 0=Chiusura – =Stop. Se il punto decimale mostrato sullo stato della porta è acceso significa che la porta è su una posizione d'apertura b. Premere 【SINGLE PLAY】 per provare il motore del canestro. Tenetelo giù per girarlo e rilasciatelo per fermarlo. Lo stato è mostrato sulla destra 1=turn 0=stop.
7	Suono. , test suono , TIME display mostra il codice del suono. Premere 【START】 per dare il suono successivo. Premere 【LINK】 per ripetere.

DIAGRAMMA DI CABLAGGIO



J1	COLORE	PIN	NOTE
1	Nero	GND	PIN alimentatore
2	Nero	GND	
3	Nero	GND	
4	Nero	GND	
5	Rosso	+5V input	
6	Rosso	+5V input	
7	Rosso	+5V input	
8	Giallo	+12V input	
9	Giallo	+12V input	
10	Giallo	+12V input	

JP1	COLORE	PIN	NOTE
CAVO 30PIN			Connesso al display del punteggio del W050415

JP2	COLORE	PIN	NOTE
CAVO 30PIN			Connesso al display del TOP RECORD del W050415

JP3	COLORE	PIN	NOTE
CAVO 20PIN			Connesso al display del tempo di gioco del W050416

J4	COLORE	PIN	NOTE
1	Blu/Arancio	Contatore moneta1	PIN contatore
2	Giallo/Nero	Contatore moneta2	
3			
4	Arancio/Nero	Contatore partite inserite con il tasto service	
5	Rosso/Nero	+12V output	

J7	COLORE	PIN	NOTE
1	Nero	GND	CONNESSO uno a 12 per W991907 CREDIT display
2	Marrone	GND	
3	Rosso	TCOM15	
4	Arancio	TCOM14	
5	Giallo	GND	
6	Bianco	TGG	
7	Blu	TGF	
8	Viola	TGE	
9	Nero	TGD	
10	Bianco	TGC	
11	Rosa	TGB	
12	Blu	TGA	

J8	COLORE	PIN	NOTE
1	Giallo	AC2	Connesso uno ad uno al W040420 LED display
2	Verde	LED11	
3	Blu	LED12	
4	Viola	LED13	
5	Grigio	LED14	
6	Bianco	LED15	
7	Rosa	AC2	

J9	COLORE	PIN	NOTE
1	Giallo	AC2	Riservato
2	Verde	LED11	
3	Blu	LED12	
4	Viola	LED13	
5	Grigio	LED14	
6	Bianco	LED15	
7	Rosa	AC2	

J11	COLORE	PIN	NOTE
1	Nero	AC12V input	Trasformatore AC12V
2	Nero	AC12V input	

J5	COLORE	PIN	NOTE
Cavo comunicazione 6PIN		Presca cablaggio collegamento comunicazione	

J6	COLORE	PIN	NOTE
Cavo comunicazione 6PIN		Presca cablaggio collegamento comunicazione	

J15	COLORE	PIN	NOTE
1	Giallo	+12V input	PIN motore porta
2	Nero	GND	
3	Rosso	Motore porta +	
4	Viola	Motore porta -	
5	Nero	W050102-J3#11	Connesso al W050102 motore detecting board J3
6	Arancio	W050102-J3#3	
7	Nero	W050102-J3#12	
8	Verde	W050102-J3#4	

J20	COLORE	PIN	NOTE
1			Connesso al motore W050102 detecting board J3
2			
3			
4	Blu	W050102-J3#5	

J14	COLORE	PIN	NOTE
1		+12V output	
2			
3			
4		GND	
5		+12V output	
6		+12V output	
7			
8			
9		GND	

J13	COLORE	PIN	NOTE
1	Bianco	ACC SW	Tasto interfaccia INPUT --
2	Nero	GND	
3	Grigio	SW servizio	
4	Nero	GND	
5	Viola	TEST SW	
6	Nero	GND	
7	Blu	SW Linking plays	Tutti connessi al N.O.
8	Nero	GND	
9	Verde	SW Singola partita	
10	Nero	GND	Tasto luce interfaccia OUTPUT -
11	Giallo/Nero	Tasto luce Linking plays	
12	Rosso/Nero	+12V output	
13	Arancio/Nero	Tasto luce Single play	
14	Rosso/Nero	+12V output	

J17	COLORE	PIN	NOTE
1	Rosso	+12V output	Moneta1
2	Bianco	COIN1 segnale moneta	
3	Verde	COIN1 segnale inibizione	
4	Nero	GND	
5	Rosso	+12V output	Moneta2
6	Bianco/Nero	COIN2 segnale moneta	
7	Verde/Bianco	COIN2 segnale inibizione	
8	Nero	GND	

J18	COLORE	PIN	NOTE
1	Nero	GND	PIN sensore porta
2	Rosa	Gate sensor singal	
3	Giallo	+12V output	

J19	COLORE	PIN	NOTE
1	Grigio/Rosso	GND	PIN sensore (giu)
2	Verde/Rosso	Segnale ottica vincita N.C.	
3	Arancio/Nero	+12V output	

J12	COLORE	PIN	NOTE
1	Nero/Bianco	GND	PIN sensore (UP)
2	Rosa/Verde	Segnale sensore N.C.	
3	Rosso/Nero	+12V output	

J2	COLORE	PIN	NOTE
1~4	Riservato		

VR	COLORE	PIN	NOTE
1	Rosso	VOLUME VR PIN1	VOLUME VR
2	Bianco	VOLUME VR PIN2	
3	Nero	VOLUME VR PIN3	

SP	COLORE	PIN	NOTE
1	Viola	Altoparlante +	Altoparlante output
2		Altoparlante +	
3		Altoparlante -	
4	Nero	Altoparlante -	

CONTROLLO SICUREZZA SCATOLA DI FERRO PER LA SCHEDA

1. Posizionamento rilevazione SW: J3 PIN5 connesso allo SW N.O. point, PIN6 connesso allo SW COM. point.
 2. Come funziona lo SW di rilevazione: quando la copertura della scatola è chiusa e lo SW per la rilevazione viene toccato, ed è sulla posizione N.C. il gioco funzionerà regolarmente. Quando la copertura è aperta, lo switch inizierà ad essere sulla posizione N.O. ed il display del credito mostrerà "E4" e salverà l'errore nella memoria.
 3. Come rimuovere l'errore:
 - a. Controllate se la scatola è chiusa bene, altrimenti l'errore non sarà rilasciato.
 - b. Entrate nella modalità password: premete **【START】** e **【LINKED】** allo stesso tempo fin quando il display CREDIT cambierà da 『E4』 a 『-0』 e smetterà di lampeggiare. Se la copertura è aperta, non sarà possibile entrare nella modalità password.
 - c. Come usare i tasti per la password :

【START】 : per aumentare 1 per ogni volta che si preme il tasto, da 0 a 9.

【LINKED】 : per confermare la password ed entrare nel successivo elemento.
 - d. Come inserire la password: siate sicuri che la copertura sia ben chiusa quando "E4" viene mostrato. Premere **【START】** e **【LINKED】** allo stesso tempo, display del CREDIT mostrerà 『-0』. Premere **【START】** per la prima cifra della password. (CREDIT mostrerà "-7"). Premere **【LINKED】** per confermare apparirà 『 0』 il che significa in attesa della seconda cifra...etc. Riferitevi al seguente schema:
- | | 【LINKED】 | 【START】 |
|---------|-----------------|----------------|
| 1 cifra | 『-0』 | 『-7』 |
| 2 cifra | 『 0』 | 『 7』 |
| 3 cifra | 『 0』 | 『 7』 |
| 4 cifra | 『 00』 | 『 01』 |
- Dopo aver inserito la quarta cifra, si deve premere un'altra volta **【LINKED】**. Se la password è corretta, l'errore sarà rimosso e sarà ripresa la modalità di gioco normale. Se la password non è corretta, verrà mostrato " E4".
- e. PASSWORD: 7771 (1 cifra = 7, 2 cifra = 7, 3 cifra = 7, 4 cifra = 1.)
 - f. Uscita veloce dall'errore: quando è visualizzato " E4", controllate se la copertura è completamente chiusa premete **【TEST】** o **【SERVICE】** o **【ACC】** per rimuovere l'errore e riprendere il gioco regolare.

Istruzioni per lo smaltimento dei rifiuti elettrici od elettronici



Questo simbolo riportato sullo strumento di pesatura acquistato indica che:

- ✓ questa apparecchiatura elettrica od elettronica non può essere smaltita come rifiuto solido urbano;**
- ✓ va effettuata una raccolta separata;**
- ✓ può essere restituito al distributore all'atto dell'acquisto di una nuova;**
- ✓ un uso o smaltimento improprio di tale apparecchiatura può causare inquinamento all'ambiente o danno alla salute umana;**
- ✓ il non rispetto delle indicazioni soprariportate è sanzionato secondo le norme vigenti.**

In particolare:

- ✓ l'involucro esterno e i componenti meccanici sono composti da materiali plastici e/o metallici;**
- ✓ all'interno dell'involucro sono presenti circuiti stampati con componentistica elettronica;**
- ✓ sulla scheda CPU è presente una pila al Ni-Cd o Li;**
- ✓ i collegamenti elettrici sono realizzati con conduttori in rame isolato;**



DICHIARAZIONE DI CONFORMITA'

Azienda:

MONDOGIOCHI S.r.l.

Via Galimberti

81030 Lusciano (CE)

Italia

Apparato:

BASKETBALL GAME MG 631

Responsabile:

Brunitto Alessandro

NORME APPLICATE(1):

CEI EN 55014-1 (2001/11) Compatibilità Elettromagnetica - Prescrizioni per gli elettrodomestici, gli utensili elettrici e gli apparecchi simili:

Parte 1: Emissione.

CEI EN 61000-3-2 (2002/04) Emissioni: Armoniche

CEI EN 61000-3-3 (1997/06) Emissioni: Fluttuazioni di tensione/Flicker

CEI EN 55014-2 (1998/10)

Immunità alle Scariche Elettrostatiche (Esd)

4 kV contatto, 8 kV aria

CEI EN 55014-2 (1998/10):

Immunità ai campi elettromagnetici irradiati

3 V/m AM 80% 1 KHz

CEI EN 55014-2 (1998/10)

Immunità alle Scariche di transitori veloci (Burst)

1 kV alimentazione comune e differenziale

CEI EN 55014-2 (1998/10)

Immunità all'impulso di tensione (Surge)

1-2 kV alimentazione comune e differenziale

CEI EN 55014-2 (1998/10)

Immunità ai disturbi condotti a radiofrequenza

3 V 80% AM 1 KHz

CEI EN 55014-2 (1998/10)

Immunità ai buchi e interruzioni di rete (PQF)

riduzione/periodi 30%/50 60%/10 100%/0.5

CEI EN 60335-2-82 (2000/09) Sicurezza degli apparecchi elettrici d'uso

Domestico e similare. Parte 2: Requisiti particolari per le macchine

che forniscono un servizio e per le macchine per il divertimento.

(1) I riferimenti normativi si intendono comprensivi delle relative varianti alla data del presente documento.

Il costruttore dichiara che il prodotto specificato è conforme alle normative sopra riportate e soddisfa i requisiti essenziali richiesti dalla Direttiva CEE 73/23, dalla Direttiva CEE 89/336 e dalle successive modificazioni, direttive 92/31/CEE e 93/68/CEE.

Lusciano, 29/12/2005

L'Amministratore

Brunitto Alessandro

