



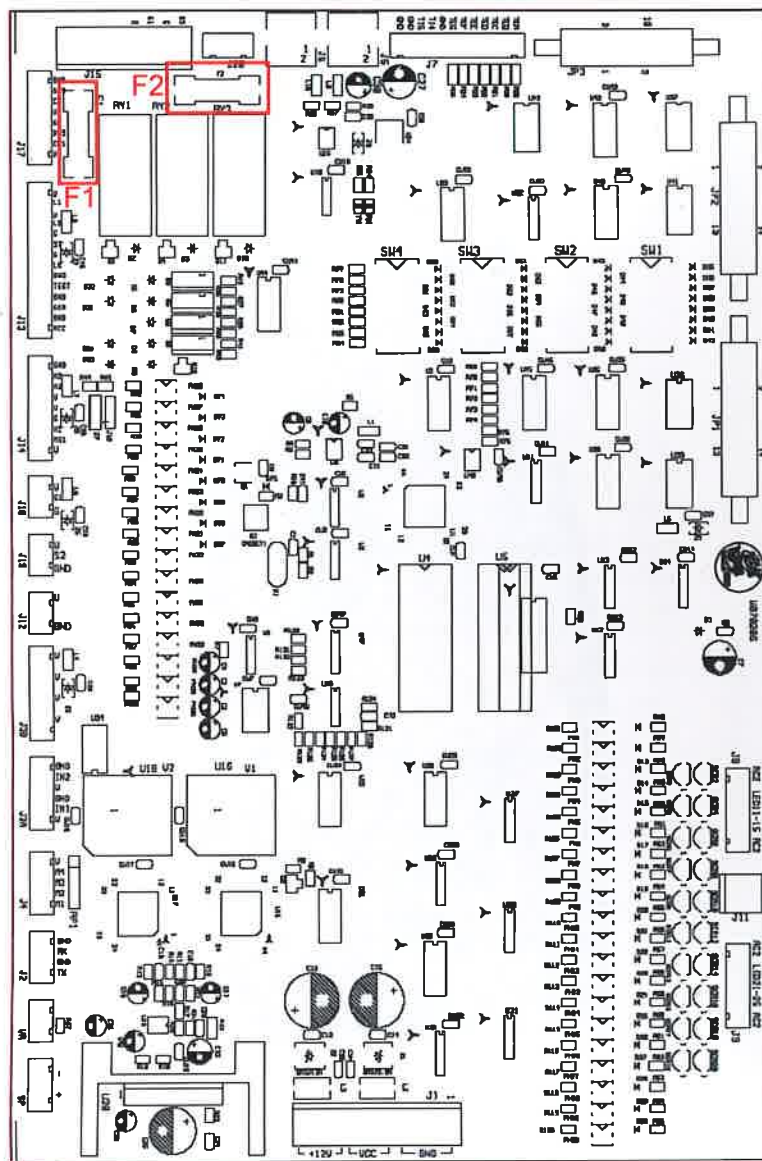
APPARECCHIO DA INTRATTENIMENTO AM4



ROCK DINOSAUR MG 637

POSIZIONE DEI FUSIBILI SULLA SCHEDA PRINCIPALE

(F1, 20mm 2A Motore porta ; F2, 20mm 2A Motore canestro)



SPIEGAZIONI SULLE CARATTERISTICHE DEL PROGRAMMA

- Specifiche: 1 sensore vincita + un sensore posizionamento del canestro + sensore ottico porta
- Tempo per il contatore dell'impulso $1/96\text{ms}=10.4\text{cps}$
- Musica Demo: disponibile in ogni momento
- Partita gratis: SW4 PIN#4 su ON e premere START per giocare
- Tempo gioco, punteggio target di ogni stadio, tempo per 3 punti sono impostate con le impostazioni interne ed ogni stadio può essere impostato con diverse impostazioni
- Doppio colore del display (Display / Luminosità LED) può essere regolata ed anche il sensore singolo o doppio possono essere regolati
- Supporta luci laterali e luci per gli altoparlanti
- Se 'Top Scores' va oltre 1000 , mostrerà il punteggio in 1--- e sotto 999 in maniera alternata

ISTRUZIONI ASSEMBLAGGIO

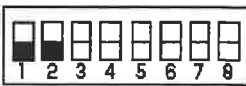
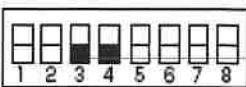
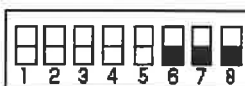
1. Si possono mettere in link fino a 8 macchine. Ogni unità ha il suo numero di serie (DIP SW1 pins 6~8 setup). Nessun numero seriale può essere ripetuto né la scheda master può essere assente. Se la scheda master non funziona può essere ripristinata con una sotto scheda.
2. La regolazione del sistema link è trasmesso dalla unità master alla sotto scheda. Tutte le impostazioni delle sotto unità non sono disponibili tranne che per il DIP SW1 pin 6~8(regolazione numero seriale) e DIP SW1 pin 5 (linking selection). Tutte le sotto unità devono essere spente e poi riaccese se vi sono dei cambiamenti nelle impostazioni della unità master.
3. Dopo che le sotto unità sono state impostate, accendete le macchine (non accendete l'unità master ancora). I numeri seriali saranno mostrati su ogni unità quando la master viene spenta. Controllate se qualche numero seriale è ripetuto.

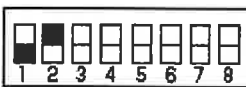
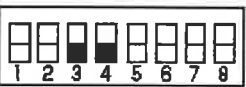
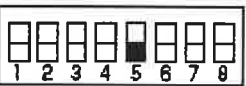
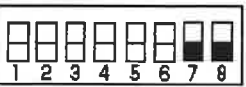
COME GIOCARE

1. Inserite le monete e premete 【START】. Inizierà il conto alla rovescia.
2. Lanciate le palle. Ogni canestro vale 2 punti. Canestri entro 10~25 secondi valgono 3 punti (questi sono valori default che possono essere regolati). Ci sono in totale 2-5 round da impostare. Ogni round dura 30~95 secondi (regolabile). I punti vinti in ogni round devono raggiungere i punti minimi per il set up per poter passare al round successivo. Il canestro si muove lentamente iniziando dal 2nd round per poi aumentare la difficoltà.
3. Spiegazioni del display :
 - A. Punteggio necessario per passare il round : mostrato sulla sinistra. Prima che il gioco inizi è rosso e lampeggia. Richiede un punteggio target per passare al round successivo
 - B. Punteggio più alto : mostrato sulla sinistra. E' verde e mostra il punteggio più alto registrato su una singola unità.
 - C Tempo gioco: mostrato al centro
 - D. Punteggio : mostrato sulla destra mostra i punti accumulati vinti con il canestro. Verde significa è sotto il punteggio target. Rosso significa è sopra il punteggio target e verrà qualificato per il passaggio successivo

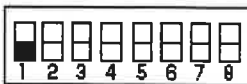
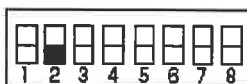
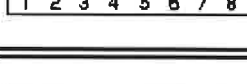
REGOLE GIOCO LINK

1. Il DIP SW1 pin 5 deve essere messo su ON per essere in grado di usare il gioco link. Altrimenti è concesso solo il gioco singolo
2. Giochi in link sono permessi solo con 2-8 unità. C'è un unità master e le altre sono sotto unità. Sia i numeri seriali delle sotto unità che la sotto unità che le sotto unità stesse non devono essere ripetute (DIP SW1 pin 6~8). Non è necessario impostare il numero seriale in ordine (1-2-3...), ma l'unità master deve essere impostata.
3. La competizione è per paragonare il punteggio di ogni unità contro alle altre. Se il punteggio è zero, non verrà contato nella competizione
4. La competizione è per paragonare tutte le unità. Se una qualsiasi delle unità ha finito il gioco prima ed ha iniziato la partita senza aspettare che la competizione fosse finita non verrà considerato nella competizione. Alla fine della competizione se resta solo un'unità, non verrà considerata lo stesso.
5. Saranno registrati i primi tre posti. I punti totali di ognuna delle 3 unità ed i loro rispettivi numeri di posizionamento verranno mostrati; ma unità con punti più bassi dei tre menzionati sopra, non verranno mostrati.
6. Durante un gioco link, le restanti unità non collegate nel gioco attuale non hanno la possibilità per un'altra competizione in link. Devono aspettare fino a che la prima competizione sia finita (un indicatore per il link si accenderà). In altre parole solo un gruppo può competere nello stesso momento.
7. Quando viene premuto il tasto LINKED PLAY, 6 secondi verranno contati alla rovescia per aspettare che le altre unità si colleghino alla competizione. Ogni volta che un'unità è collegata alla competizione, altri sei secondi verranno contati alla rovescia. Se c'è solo un'unità per la partita in link, e nessun altro è entrato a far parte della competizione, quest'unità inizierà a funzionare come singola partita. In questo caso, l'indicatore per il link sarà acceso per invitare i giocatori a giocare in link.

SW No	Setting Subject	FUNCTION			● DIP SW1						
SW1-1,2	Moneta 1 vs. credito	1	2	FUNCTION	ON						
		ON	ON	1 moneta 2 partite							
		ON	OFF	3 monete 1 partita							
		OFF	ON	2 monete 1 partita							
		OFF	OFF	1 moneta 1 partita							
SW1-3,4	Moneta 2 vs. credito	3	4	FUNCTION	ON						
		ON	ON	1 moneta 2 partite							
		ON	OFF	3 monete 1 partita							
		OFF	ON	2 monete 1 partita							
		OFF	OFF	1 moneta 1 partita							
SW1-5	Gioco link	5	FUNCTION		ON						
		ON	Si								
		OFF	No								
SW1-6,7,8	Numeri seriali sotto unità	6	7	8	FUNCTION	ON					
		ON	ON	ON	No. 8/Master						
		ON	ON	OFF	No. 7						
		ON	OFF	ON	No. 6						
		ON	OFF	OFF	No. 5						
		OFF	ON	ON	NO. 4						
		OFF	ON	OFF	No. 3						
		OFF	OFF	ON	No. 2						
		OFF	OFF	OFF	No. 1						
DIP SW1	Valore default	1	2	3	4	5	6	7	8	ON	
		X	X	X	X	X	X	X	X		

SW No	Setting Subject	FUNCTION								● DIP SW2
SW2-1,2	Numero fasi	1	2	FUNCTION						ON 
		ON	ON	5 Fase						
		ON	OFF	4 Fase						
		OFF	ON	3 Fase						
		OFF	OFF	2 Fase						
SW2-3,4	Tempo gioco per oni fase	3	4	FUNCTION						ON 
		ON	ON	75 SEC						
		ON	OFF	60 SEC						
		OFF	ON	45 SEC						
		OFF	OFF	30 SEC						
SW2-5	Riservato	5	FUNCTION							ON 
		ON	NO							
		OFF	NO							
SW2-6	Inibizione moneta	6	FUNCTION							ON 
		ON	Durante il gioco							
		OFF	NO							
SW2-7,8	Riservato	7	8	FUNCTION						ON 
		OFF	OFF	NO						
DIP SW2	Valore default	1	2	3	4	5	6	7	8	ON 
		X	O	X	X	X	X	X	X	

SW No	Setting Subject	FUNCTION				● DIP SW3					
SW3-1,2,3	Versamento ticket alla vincita (JACKPOT) n punti per ticket n=	1	2	3	FUNCTION	ON					
		ON	ON	ON	100						
		ON	ON	OFF	50						
		ON	OFF	ON	30						
		ON	OFF	OFF	20						
		OFF	ON	ON	10						
		OFF	ON	OFF	5						
		OFF	OFF	ON	2						
		OFF	OFF	OFF	0						
SW3-4,5	Versamento ticket all'inserimento moneta o versamento ticket per n=partite	4	5	FUNCTION		ON					
		ON	ON	10							
		ON	OFF	2							
		OFF	ON	1							
		OFF	OFF	0							
SW3-6,7,8	Versamento ticket Con il punteggio vincita. N punteggio per ticket n=	6	7	8	FUNCTION	ON					
		ON	ON	ON	100						
		ON	ON	OFF	50						
		ON	OFF	ON	30						
		ON	OFF	OFF	20						
		OFF	ON	ON	10						
		OFF	ON	OFF	5						
		OFF	OFF	ON	2						
		OFF	OFF	OFF	0						
DIP SW3	Valore Default	1	2	3	4	5	6	7	8	ON	
		X	X	X	X	X	X	X	X		

SW No	Setting Subject	FUNCTION								● DIP SW4	
SW4-1	Partita gratis	1	FUNCTION								ON 
		ON	Yes								
		OFF	No								
SW4-2	Allo spegnimento della macchina tieni I ticket che non sono stati ancora versati	2	FUNCTION								ON 
		ON	Si								
		OFF	No								
SW4-3	Tieni I crediti	3	FUNCTION								ON 
		ON	Si								
		OFF	No								
SW4-4	Musica demo	4	FUNCTION								ON 
		ON	No								
		OFF	Si								
SW4-5	5 secondi di pausa durante le fasi	5	FUNCTION								ON 
		ON	No								
		OFF	Si								
SW4-6	Diminuzione del punteggio più alto quando il bonus è 9999	6	FUNCTION								ON 
		ON	No								
		OFF	Si								
SW4-7	Tieni il punteggio del jackpot dopo aver spento	7	FUNCTION								ON 
		ON	No								
		OFF	Si								
SW4-8	jackpot	8	FUNCTION								ON 
		ON	Si								
		OFF	No								
DIP SW4	Valore default	1	2	3	4	5	6	7	8	ON 	
		X	X	X	X	X	X	X	X		

Con la diminuzione del punteggio piu'alto quando il bonus è =9999 :

- 1.) Quando il BONUS=9999(JACKPOT) , la macchina registrerà il numero di partite in cui non è stato vinto il jackpot, se il BONUS<9999 , e la macchina è impostata su FREE PLAY o no jackpot, non vi è bonus and né diminuzione del punteggio più alto.
- 2.) I punti della diminuzione non saranno inferiori dell'impostazione del punteggio più alto P.11

Item		Detail	Adjusting	Default
Punteggio TARGET	P01	1 st fase	1~500 punti	30 points
	P02	2 nd fase	1 st fase punti+1 ~900 punti	150 points
	P03	3 rd fase	2nd fase punti+1 ~900 punti	250 points
	P04	4 th fase	3 rd fase punti+1 ~900 punti	350 points
	P05	5 th fase	4 th fase punti+1 ~900 punti	450 points
Tempo gioco con punteggio 3 punti	P06	1 st fase	0~30 sec.	10 sec.
	P07	2 nd fase	0~30 sec.	10 sec.
	P08	3 rd fase	0~30 sec.	10 sec.
	P09	4 th fase	0~30 sec.	10 sec.
	P10	5 th fase	0~30 sec.	10 sec.
Per Master	P11	Punteggio più alto registrato	25~999 punti	150 punti
	P12	Il primo prende I punti in regalo	0~99 punti	10 punti
	P13	Aggiungi n punti per ogni partita	0~99 punti	1 punti
	P14	Punteggio base Jackpot	0~999 punti	100 punti
	P15	Quando il JACKPOT raggiunge 9999 ,ogni N partite del gioco link senza vincere il jackpot per diminuire il punteggio più alto.	1~50 partite	50 partite
	P16	Diminuire N punti dal punteggio più alto	1~20 punti	1 punto

Conteggi

※ Premere **[ACC]** in stand by.

※ Tenere premuto **[ACC]** per andare nel book. Premere **[TEST]** per uscire

- Azzerare il punteggio più alto e il jackpot : premere il tasto **[ACC KEY]** per 2 sec. per azzerare il punteggio più alto e il jackpot (il valore per passare alla base dei dati spegnete e riaccendete la macchina.
- Singoli elementi resettati a Zero : tenere premuto **[START]** per 2 secondi per azzerare
- Tutti gli elementi azzerati : nella sezione conteggi tenere premuto , Premere **[TEST]** e **[ACC]** mentre accedete la macchina. Si sentirà un suono quando è tutto completato. A questo punto i punteggi sono azzerati ed il punteggio più alto sarà a 150.

●

ITEM (Credit Display)	
A1	COIN1 TOTALE MONETE INSERITE
A2	COIN2 TOTALE MONETE INSERITE
A3	VOLTE IN CUI è PREMUTO IL TASTO SERVIZIO (free game)
A4	TICKET VERSATI
A5	TOTALE PUNTEGGIO JACKPOT
A6	TOTALE PARTITE
A7	PUNTEGGIO PIU ALTO

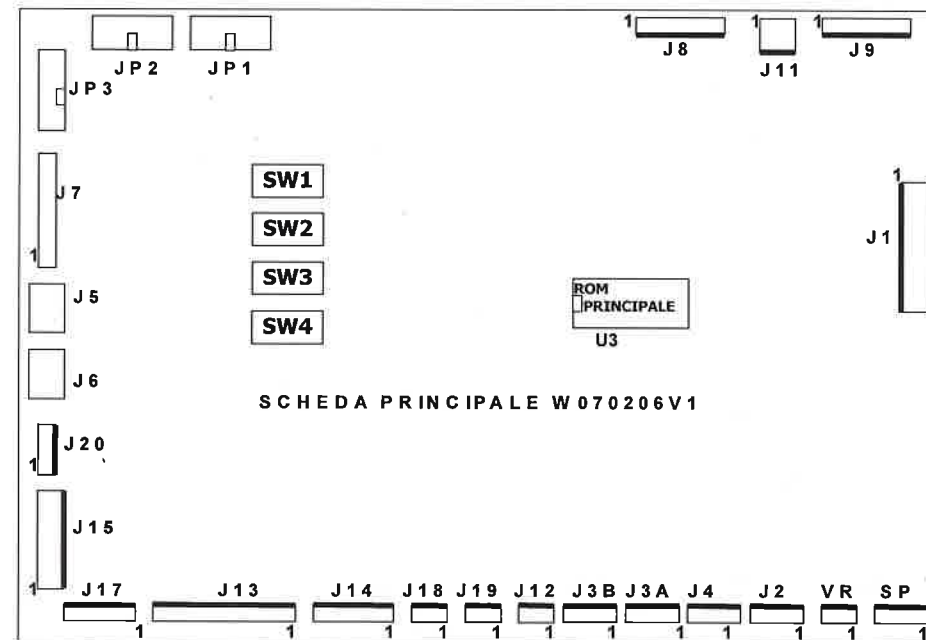
SOLUZIONE ERRORI

Codice		Descrizione errore	Soluzione
Dot-matrix	Display crediti		
Errore 1	E1	Rottura Gettoniera 1	1. Controllate che la gettoniera sia su N.C. e mettete lo sw su N.O. 2. Gettoniera si è rotta e deve essere riparata
Errore 2	E2	Rottura Gettoniera 2	3. PCB guasta deve essere riparata
Error 3	NON USATO		
Error 4	E4	Scheda sbagliata	Cambiate la versione della scheda alla W070206
Error 6	E6	Eprom fuori servizio	La scheda non funziona cambiatela
Error 7	E7	FRAM fuori servizio	La scheda non funziona cambiatela

Descrizione errore		Soluzione
Hoop Problems	Canestro ha smesso di muoversi	1. Controllate il fusibile 2A vicino al PIN J20 potrebbe esserci una rottura del fusibile 2. Controllate la scheda principale PCB J20 PIN potrebbe essere allentato 3. Controllate il cavo di connessione del motore del canestro potrebbe essere allentato o PCB guasta deve essere riparata 4. Motore canestro rotto deve essere riparato
	Problema di orientamento del canestro	1. Controllate il PIN J3A della scheda principale potrebbe essere allentato 2. Controllate il connettore del cavo di prossimità canestro potrebbe essere allentato 3. Conettore sw prossimità canestro potrebbe essere allentato o guasto 4. Controllate lo sw di prossimità del canestro potrebbe essere guasto
	Problema sensore canestro	1. Controllate il PIN J12 della scheda principale potrebbe essere allentato 2. Controllate il connettore del cavo del sensore del canestro potrebbe essere allentato o guasto 3. Controllate il sensore del canestro per vedere se è guasto
Gate Problems	Porta non si muove più	1. Controllate il fusibile F1 2A della scheda, vicino al PIN J15 potrebbe essere la rottura di un fusibile 2. Controllate il PIN J15 della scheda principale potrebbe essere allentato o collegato male 3. Controllate il cavo del connettore della porta potrebbe essere allentato o collegato male 4. Motore porta guasto necessita di essere riparato 5. Scheda guasta deve essere riparata
	La porta continua ad aprirsi e non si ferma	1. Controllate il PIN J18 della scheda potrebbe essere allentato 2. Controllate il connettore del cavo dello sw di prossimità della porta potrebbe essere allentato o guasto

		3. Controllate lo sw di prossimità della porta potrebbe essere guasto
Descrizione problema		Soluzione
Link Problems	Dopo che è stata accesa la macchina , il display del tempo mostrerà solo numeri (no link)	1. Controllare il dip sw 1 pin 6-8 sulla scheda principale, se il numero della seconda macchina si ripete 2. Controllate il PIN J5 o J6 sulla scheda principale, il connettore potrebbe essere allentato o danneggiato 3. Controllare il pin #6 PIN porta com potrebbe essere rotta o collegata male, riparatela 4. Controllate l'eprom della scheda principale e il modello dell'eprom secondario deve essere lo stesso 5. PCB danneggiata deve essere riparata
	Nessun effetto sulla regolazione dello sw	1. Controllate il dip sw SW1PIN 5 sulla scheda principale deve essere su on "ON", Link Play. Se la risposta è sì, controllate le impostazioni del dip sw principale, dalla Master alla secondaria, per favore, controllate le impostazioni della master. 2. Per favore controllate effettuando la cosa specificata sopra,(non effettuate il test link)
	Alcune volte può o non si può mettere in link	1. Per favore controllate effettuando la cosa specificata sopra,(non effettuate il test link) 2. Controllare il tasto link del connettore, potrebbe essere allentato o collegato male. 3. Scheda guasta deve essere riparata
Problemi suoni		1. Controllate il Volume VR 1K 2. Controllate il connettore del cavodell'altoparlante, potrebbe essere allentato o danneggiato 3. Altoparlante guasto deve essere riparato 4. Scheda guasta deve essere riparata
Errore Display		1. Controllate il cavo del display potrebbe essere rotto o difettoso 2. Display deve essere riparato 3. PCB deve essere riparata
Errore led luce lampeggiante tonda		1. Controllate il PIN J8 & J9, potrebbe essere allentato 2. Cavo danneggiato deve essere riparato 3. Scheda LED tonda luminosa guasta deve essere riparata 4. PCB guasta deve essere riparata 5. Controllate la 12V 3A del trasformatore, quando entrambe le luci lampeggianti dei led tondi non funzionano
Problema alimentatore sulla macchina		1. Controllate la luce led dell'alimentatore 2. Alimentatore guasto deve essere riparato 3. PCB guasta deve essere riparata

DIAGRAMMA CABLAGGIO



J 1	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	

J 11	COLORE	PIN	NOTE
1	NERO	AC12V input	TRASFORMATORE AC12V 3A
2	NERO	AC12V input	

J 9	COLORE	PIN	NOTE
1	GIALLO/NERO	AC2	Connesso uno a uno con il led del display W040420
2	VERDE/ROSSO	LED21	
3	BLU/ARANCIO	LED22	
4	VIOLA/GIALLO	LED23	
5	GRIGIO/ROSSO	LED24	
6	BIANCO/NERO	LED25	
7	ROSA/VERDE	AC2	

PS: L'alimentazione iniziale del AC12V è $\pm 10\%$. Esempio: AC110V, l'alimentazione va da AC100V~AC120V. Se l'alimentazione è troppo alta, la vita dei led del display W040420 sarà accorciata.

J 8	colore	PIN	NOTE
1	Giallo	AC2	Connesso uno a uno al display led W040420
2	Verde	LED11	
3	Blu	LED12	
4	Viola	LED13	
5	Grigio	LED14	
6	Bianco	LED15	
7	Rosa	AC2	

1. Collegamento utilizzo doppio colore scheda DISPLAY

J P 1	colore	PIN	NOTE
Cavo 14PIN		Connesso al display punteggi W040418	

J P 2	colore	PIN	NOTE
Cavo 14PIN		Connesso al display TOP RECORD del W040418	

J P 3	colore	PIN	NOTE
Cavo 10PIN		Connesso al display tempo gioco del W040419	

2. Collegamento utilizzo scheda display led più luminosi

J P 1	colore	PIN	NOTE
Cavo 14PIN		Non usato	

J P 2	colore	PIN	NOTE
Cavo 14PIN		Connesso JP1 della scheda W071024 del display	

J P 3	colore	PIN	NOTE
Cavo 10PIN		Non usato	

J 7	colore	PIN	NOTE
1	Nero	GND	Connesso uno a 12 al W991907 display CREDITI
2	Marrone	GND	
3	Rosso	TCOM15	
4	Arancio	TCOM14	
5	Giallo	GND	
6	Verde	TGG	
7	Blu	TGF	
8	Viola	TGE	
9	Grigio	TGD	
10	Bianco	TGC	
11	Rosa	TGB	
12	Rosso/nero	TGA	

J 5	colore	PIN	NOTE
Cavo comunicazione 6PIN		Presenza cavo comunicazione link	

J 6	colore	PIN	NOTE
6PIN communication wire		Presenza cavo comunicazione link	

J 2 0	colore	PIN(RED)	NOTE
1	Rosso	Motore canestro +	PIN motore canestro
2	Rosso	Motore canestro +	
3	Nero	Motore canestro -	
4	Nero	Motore canestro -	

J 1 5	colore	PIN	NOTE
1	Giallo	+12V input	PIN motore canestro
2	Nero	GND	
3	Rosso	Motore porta +	
4	Viola giallo	Motore porta-	
5	NON USATO		
6	NON USATO		
7	NON USATO		
8	NON USATO		

J 1 7	colore	PIN	NOTE
1	Rosso	+12V OUTPUT	gettoniera 1
2	Bianco	Segnale moneta gettoniera 1	
3	Verde	Segnale inibizione gettoniera 1	
4	Nero	GND	
5	Rosso	+12V OUTPUT	gettoniera 2
6	Bianco nero	Segnale moneta gettoniera 2	
7	Verde rosso	Segnale inibizione gettoniera 2	
8	Nero	GND	

J 1 3	Colore	PIN	NOTE
1	Bianco	ACC SW	Tasto interfaccia tasto INPUT Tutti connessi a N.O Luce tasto interfaccia OUTPUT
2	Nero	GND	
3	Grigio	SERVICE SW	
4	Nero	GND	
5	Viola	TEST SW	
6	Nero	GND	
7	Blu	Sw gioco Linking	
8	Nero	GND	
9	Verde	SW partita singola	
10	Nero bianco	GND	
11	Giallo nero	Luce tasto gioco link	
12	Rosso	+12V output	
13	Arancio nero	Luce tasto partita singola	
14	Rosso nero	+12V output	

J 3 B	color	PIN	NOTE
1	viola	Luce altoparlante S1	Collegato alla scheda W070719 luce altoparlante
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

J 3 A	color	PIN	NOTE
1	Marrone	+12V output	Pin sensore posizione canestro
2	Nero bianco	Segnale sensore posizione canestro	

J 1 4	Colore	PIN	NOTE
1	Rosso bianco	+12V output	LED Luci laterali
2	Bianco blu	Non usato	
3	Verde Bianco	Non usato	
4	Nero Bianco	GND	
5		+12V output	
6	Rosso	+12V output	
7	Rosa verde	Segnale luci laterali SSR	
8	NON USATO		
9		GND	

J 1 8	Colore	PIN(RED)	NOTE
1	Blu	GND	Gate sensor PIN
2	Nero	Gate sensors signal	
3	Marrone	+12V output	

J 1 9	Colore	PIN(BLUE)	NOTE
1	Grigio rosso	GND	Non usato
2	Verde rosso	Segnale sensore vincita N.C.+12V output	
3	Arancio nero	GND	

J 1 2	Color	PIN(GREEN)	NOTE
1	Grigio bianco	GND	Pin sensore vincita (TOP)
2	Rosa verde	Win optic signal N.C.+12V output	
3	Rosso nero	GND	

J 2	Color	PIN	NOTE
1	Rosso bianco	TX	Connesso 1 a 1 al J2 del display of W040314
2	Arancio	GND	
3	Giallo	RX	
4		GND	

V R	Color	PIN	NOTE
1	Nero	VR1	Connesso al J1 del W070820
2	Rosso	VR2	
3	Bianco	GND	

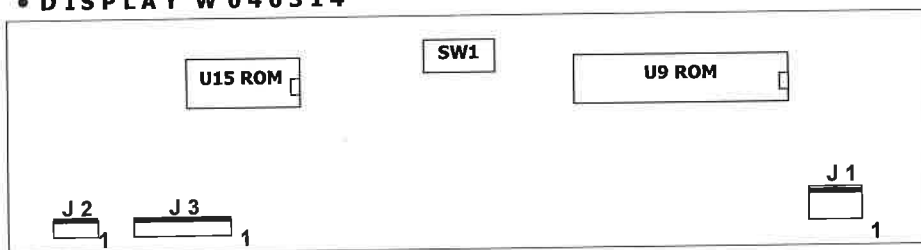
S P	Color	PIN	NOTE
1	viola	altoparlante +	Output altoparlante

3	Blue	GND
4		+12V output
5		Segnale sensore posizione porta
6		GND

2		altoparlante +
3		altoparlante -
4	BLU	altoparlante -

J4	color	PIN	NOTE
1	Blu arancio	Contatore moneta 1	Pin contatore
2	Giallo nero	Contatore moneta 2	
3			
4	Arancio nero	Non usato	
5	Rosso nero	+12V OUTPUT	

• DISPLAY W 040314

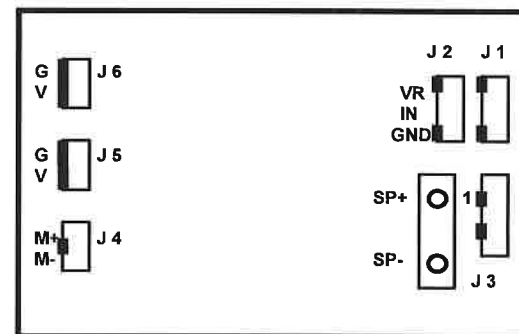


J1	colore	PIN	NOTE
1	Giallo	+12V input	PIN alimentatore
2	Nero	GND (12V GND)	
3	Rosso	+5V input	
4	Nero	GND (5V GND)	

J3	Colore	PIN	NOTE
1			Non usato
2			
3			
4			
5			
6			

J2	Colore	PIN	NOTE
1	Rosso bianco	TX	Connesso uno a uno con J2 del W040417 scheda principale
2	arancio	GND	
3	giallo	RX	

• SCHEDA W070820 AMPLIFICATORE.



J1	colore	PIN	NOTE
1	Bianco	VR	Connesso al pin VR della scheda principale
2	Rosso	IN	
3	Nero	GND	

J4	colore	PIN	NOTE
1		M+	Non usato
2		M-	

J2	Colore	PIN	NOTE
1	Bianco	VR	Volume VR PIN1
2	Rosso	IN	Volume VR PIN2
3	Nero	GND	Volume VR PIN3

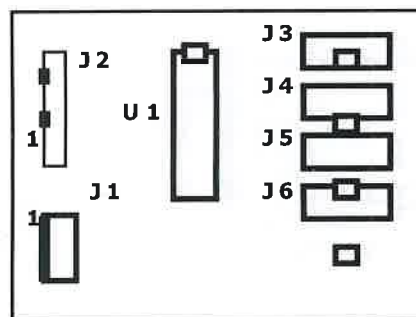
J5	colore	PIN	NOTE
1		G	GND
2		V	+12V

J3	colore	PIN	NOTE
1		SP+	Non usato
2		SP+	
3		SP-	
4		SP-	

J6	colore	PIN	NOTE
1	Nero	G	GND
2	giallo	V	+12V

SP	color	PIN	NOTE
1	Arancio	SP+	altoparlante +
2	Grigio	SP-	altoparlante -

● LUCE LED SULLA COPERTURA ALTOPARLANTI



J1	colore	PIN
1	Giallo	+12V
2	Nero	GND

alimentatore

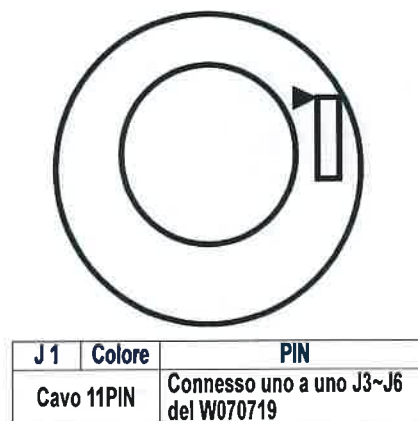
J2	colore	PIN
1		
2		
3	viola	Connesso al primo pin del J3 B
4		
5		
6		
7		
8		

J3	colore	PIN
11PIN Cable		Connesso allo schedino LED W070718

J4	Colore	PIN
Cavo 11PIN		Connesso allo schedino LED W070718

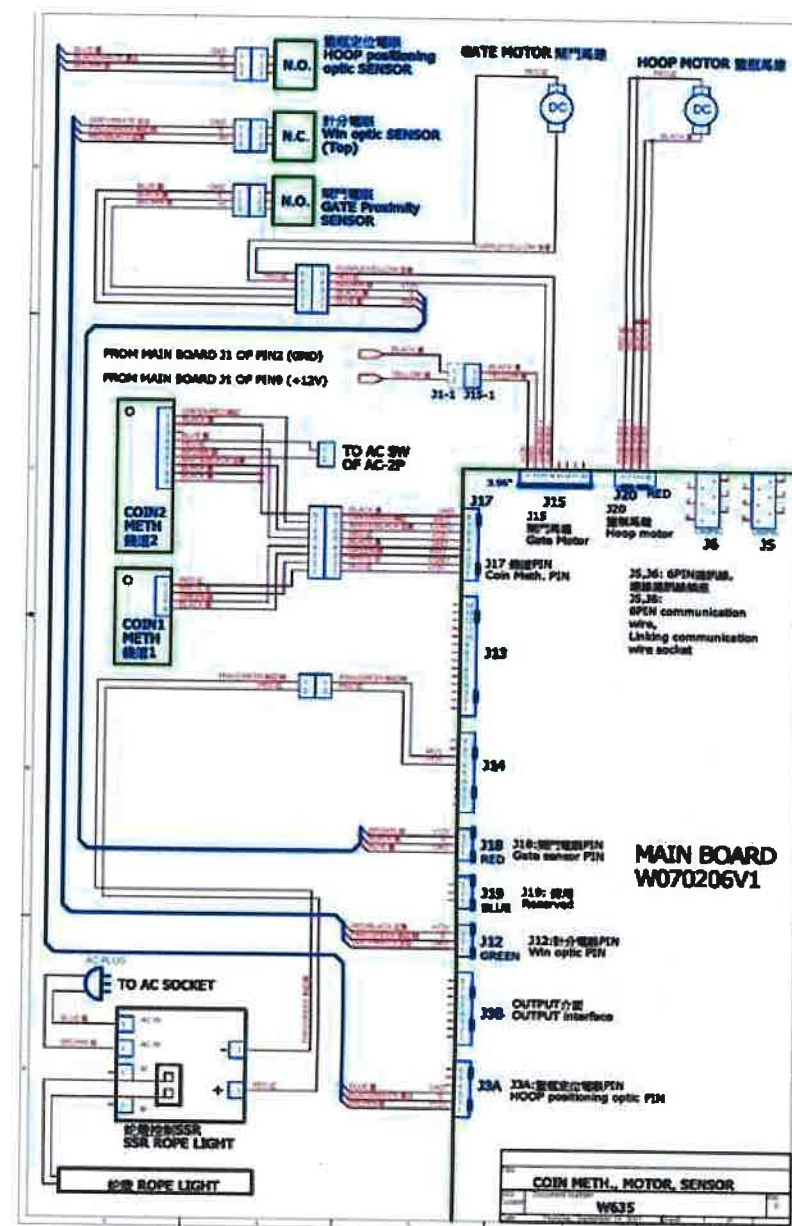
J5	colore	PIN
		Non usato

J6	colore	PIN
		Non usato



J1	Colore	PIN
Cavo 11PIN		Connesso uno a uno J3~J6 del W070719

□ DIAGRAMMA DI CABLAGGIO



DICHIARAZIONE DI CONFORMITÀ

Azienda: **MONDOGIOCHI S.r.l.**
Via Galimberti
81030 Lusciano (CE)
Italia

Apparato: **Rock Dinosaur MG 637**

Responsabile: **Brunetto Alessandro**

NORME APPLICATE⁽¹⁾:

CEI EN 55014-1 (2001/11): Prescrizioni per gli elettrodomestici, gli utensili elettrici e gli apparecchi similari: Parte 1: Emissione.
CEI EN 61000-3-2 (2005/12): 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 transistori 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 (2005/08) 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 2006/95/CE (73/23/CEE), dalla Direttiva CEE 89/336 e dalle successive modificazioni, direttive 92/31/CEE e 93/68/CEE.

Lusciano, 07/05/2009

CE

L'Amministratore
Brunetto Alessandro