

APPARECCHIO DA INTRATTENIMENTO AM4



Mondogiochi s.r.l.

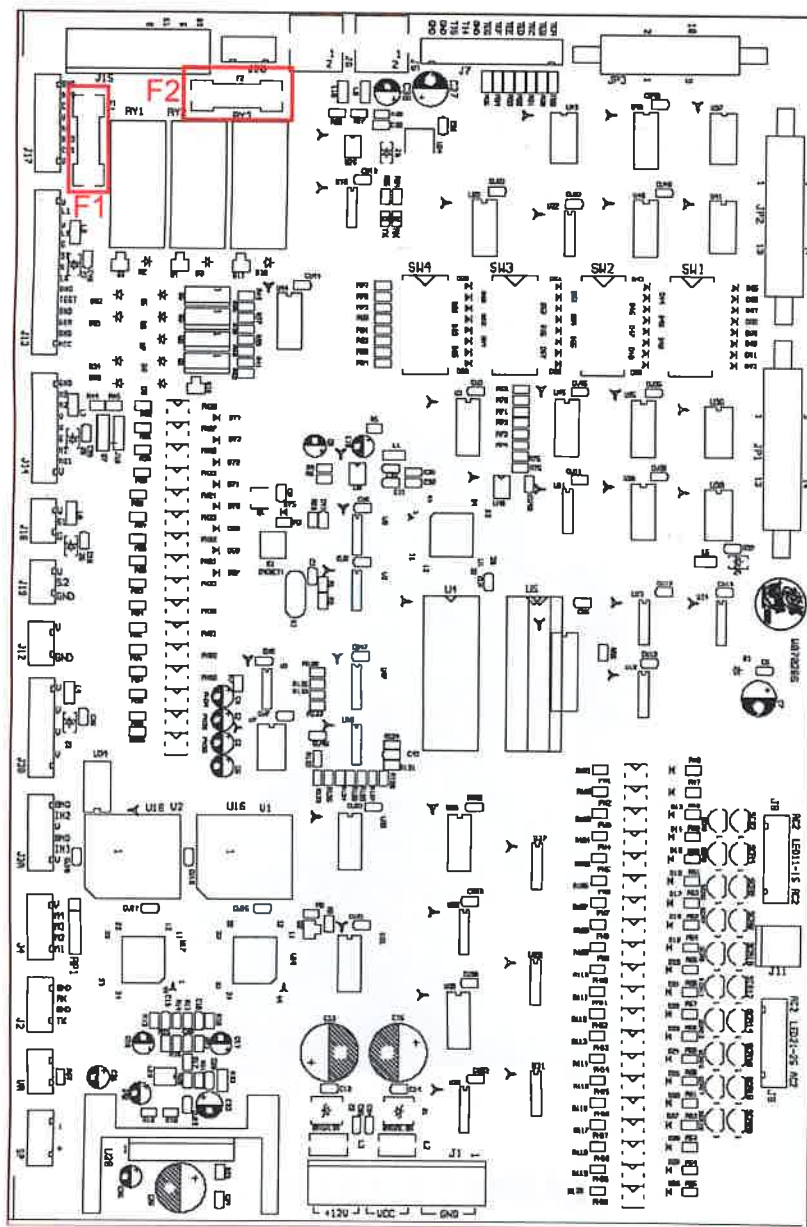


RG 632/14N

SENZA ANTIRIFLESSIONE

BASKET BABY MG 632

POSIZIONE DEI FUSIBILI SULLA SCHEDA PRINCIPALE



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

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

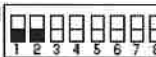
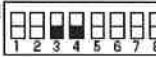
1. Inserite le monete e premete **【START】**. Inizierà il conto alla rovescia.
2. Lanciate le palle. Ogni canestro vale 2 punti. Canestri entro 10~25 secondi valgono 3 punti (questi sono valori default che possono essere regolati). Ci sono in totale 2-5 round da impostare. Ogni round dura 30~75 secondi (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.

IMPOSTAZIONI REGOLAZIONE

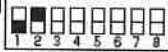
PS. ☐ VALORE DEFAULT 0 → ON, X → OFF

SW No		IMPOSTAZIONE		FUNZIONE				● DIP SW1			
SW1-1,2	MONETA 1 MONETA VS. CREDITO	1	2	FUNZIONE				ON			
		ON	ON	1 Moneta 2 Partite							
		ON	OFF	3 Monete 1 Partite							
		OFF	ON	2 Monete 1 Partite							
		OFF	OFF	1 Monete 1 Partite							
SW1-3,4	MONETA 2 MONETA VS. CREDITO	3	4	FUNZIONE				ON			
		ON	ON	1 Monete 2 Partite							
		ON	OFF	3 Monete 1 Partite							
		OFF	ON	2 Monete 1 Partite							
		OFF	OFF	1 Monete 1 Partite							
SW1-5	GIOCO LINK	5	FUNZIONE				ON				
		ON	SI								
		OFF	NO								
SW1-6,7,8	NUMERI SERIALI DELLA SOTTO UNITA'	6	7	8	FUNZIONE			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		

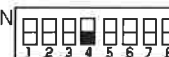
SW No	IMPOSTAZIONE	FUNZIONE			● DIP SW2
SW2-3,4	TEMPO GIOCO	3	4	FUNZIONE	
		OFF	OFF	30 SECONDI	
		OFF	ON	45 SECONDI	
		ON	OFF	60 SECONDI	
		ON	ON	75 SECONDI	

ISTRUZIONI PER LA REGOLAZIONE

1. Se la moneta 1 e la moneta 2 sono regolate allo stesso modo, entrambi gli accettori di monete accumuleranno il valore totale delle monete inserite.
2. Link Play DIP SW1 Pin 5 "ON", altrimenti è solo per una partita singola
3. Link Play deve essere controllata dalla macchina Master, quindi la macchina secondaria deve essere impostata con il DIP SW1 Pin 6~8 and DIP SW1 Pin 5 "on **【SI】**". Il resto dei Dip SW restano a OFF. (se avete resettato la macchina master, dovete far ripartire tutte le macchine secondarie per ottenere il nuovo messaggio della master)
4. Link fino a 8 macchine, ogni macchina deve essere impostata con un numero sotto unitario individuale (Dip SW 1 Pin 6~8) tutti i numeri non devono ripetersi e la master è richiesta. Tutte le macchine possono lavorare come master per evitare il mal funzionamento della macchina.
5. Link Play devono essere almeno due macchine e fino a 8 macchine. Quindi si possono impostare da 2 a 8 macchine.

SW No	IMPOSTAZIONE	FUNZIONE					● DIP SW2											
SW2-1,2	NUMERO DI FASI	1	2	FUNZIONE			ON											
		ON	ON	5 FASE														
		ON	OFF	4 FASE														
		OFF	ON	3 FASE														
		OFF	OFF	2 FASE														
SW2-3,4	RISERVATO	3	4	FUNZIONE			ON											
		OFF	OFF	NO														
SW2-5	LINGUA	5	FUNZIONE				ON											
		ON	LINGUA 2															
		OFF	LINGUA 1															
SW2-6,7,8	RISERVATO	6	7	8	FUNZIONE			ON										
		OFF	OFF	OFF	OFF													
DIP SW2	VALORE DEFAULT	1	2	3	4	5	6	7	8	ON								
		X	O	X	X	X	X	X	X									

SW No	IMPOSTAZIONE	FUNZIONE				● DIP SW3
SW3-1,2,3	NON USATO	1	2	3	FUNZIONE	
SW3-4,5	NON USATO	4	5	FUNZIONE		
SW3-6,7,8	NON USATO	6	7	8	FUNZIONE	

SW No	IMPOSTAZIONE	FUNZIONE								● DIP SW4
SW4-1	FREE PLAY	1	FUNZIONE							ON 
		ON	SI							
		OFF	NO							
SW4-2	NON USATO	2	FUNZIONE							
SW4-3	TIENI I CREDITI	3	FUNZIONE							ON 
		ON	SI							
		OFF	No							
SW4-4	MUSICA DEMO	4	FUNZIONE							ON 
		ON	No							
		OFF	SI							
SW4-5	5 SEC. DI PAUSA TRA LE FASI	5	FUNZIONE							ON 
		ON	No							
		OFF	SI							
SW4-6	RISERVATO	6	FUNZIONE							ON 
		OFF	No							
DIP SW4	VALORE DEFAULT	1	2	3	4	5	6	7	8	ON 
		X	X	X	X	X	X	X	X	

ISTRUZIONI PER LA REGOLAZIONE

- Impostazione gioco gratis su SI : non vi è la necessità di inserire la moneta e premere **【START】** per iniziare il gioco. I ticket non usciranno durante la partita gratis.
- Display :
 - MODELLO DISPLAY → Modello Standard , è adatto ad essere inserito nella macchina.
 - LED MODELLO ALTA LUCENTEZZA → Opzionale , è adatto per lasciare la macchina all'esterno ma si dovrebbe installare la scheda PCB of W071024.

ISTRUZIONI REGOLAZIONE VALORE INTERNO

1. Usate il tasto "TEST" per entrare nella modalità TEST, e poi premete il tasto "ACC" button for two seconds to enter the inner-value setup mode.
2. Instruction of button : 【LINKED PLAY】 button → change number of value circularly, 【START】 → Change items of Setting circularly .
3. Restart the machine after adjusting.

ITEM	DETTAGLIO	REGOLAZIONE	DEFAULT
P 01	PUTEGGIO TARGET 1 st STADIO	3 0 , 4 0 , 5 0 , 6 0 PUNTI	5 0 PUNTI
P 02	PUTEGGIO TARGET 2 st STADIO	1 5 0 ~ 2 0 0 PUNTI OGNI 1 0 PUNTI PER STADIO	1 5 0 PUNTI
P 03	PUTEGGIO TARGET 3 st STADIO	2 5 0 ~ 3 0 0 PUNTI OGNI 1 0 PUNTI PER STADIO	2 5 0 PUNTI
P 04	PUTEGGIO TARGET 4 st STADIO	3 5 0 ~ 4 0 0 PUNTI OGNI 1 0 PUNTI PER STADIO	3 5 0 PUNTI
P 05	PUTEGGIO TARGET 5 st STADIO	4 5 0 ~ 5 0 0 PUNTI OGNI 1 0 PUNTI PER STADIO	4 5 0 PUNTI
P 06	TEMPO GIOCO PER PUNETGGIO 3 PUNTI 1 st STADIO	0 ~ 3 0 sec.	1 0 sec.
P 07	TEMPO GIOCO PER PUNETGGIO 3 PUNTI 2 st STADIO	0 ~ 3 0 sec.	1 0 sec.
P 08	TEMPO GIOCO PER PUNETGGIO 3 PUNTI 3 st STADIO	0 ~ 3 0 sec.	1 0 sec.
P 09	TEMPO GIOCO PER PUNETGGIO 3 PUNTI 4 st STADIO	0 ~ 3 0 sec.	1 0 sec.
P 10	TEMPO GIOCO PER PUNETGGIO 3 PUNTI 5 st STADIO	0 ~ 3 0 sec.	1 0 sec.
P 11	TEMPO GIOCO 1 st STADIO	3 0 ~ 9 5 sec., OGNI 5 sec. PER UNA SERIE	3 0 sec.
P 12	TEMPO GIOCO 2 st STADIO		3 0 sec.
P 13	TEMPO GIOCO 3 st STADIO		3 0 sec.
P 14	TEMPO GIOCO 4 st STADIO		3 0 sec.
P 15	TEMPO GIOCO 5 st STADIO		3 0 sec.

RESET: Premere i tasti 【TEST】 e 【ACC】 mentre si accende la macchina. Si sentirà un suono quando l'azzeramento sarà terminato. A questo punto, tutti i conteggi saranno azzerati ed il punteggio maggiore sarà impostato a 150 , ma le registrazioni per il conteggio A1~A6 non andranno a Zero. A1~A6 devono essere azzerati uno a uno manualmente

PS. Dopo aver azzerato la memoria a zero, o aver cambiato il valore dell'impostazione, tutte le successive macchine devono essere riaccese per acquisire i nuovi valori dall'unità master, nel caso in cui le macchine fossero in link.

CONTEGGI

Premere il tasto 【ACC】 entro lo stand by.

Tenere premuto il tasto 【ACC】 per passare le voci dei conteggi. Premere il tasto 【TEST】 per uscire.

- Singolo elemento si azzerà : premere il tasto 【START】 entro 2 secondi per azzerare le voci
- Tutte le voci si impostano su zero : sotto la sezione dei conteggi (qualsiasi elemento è ok) , premere i tasti 【TEST】 e 【ACC】 mentre si accende. Si sentirà un suono che indica che l'azzeramento è completo. A questo punto tutti i conteggi sono azzerati ed il punteggio superiore sarà impostato a 150.

Elemento (display credits)	CONTENUTO
A 1	Moneta 1 totale monete inserite
A 2	Moneta 2 totale monete inserite
A 3	Numero di volte in cui il tasto servizio è stato premuto (partita gratis)
A 4	Numero di ticket versati
A 5	Riservato
A 6	Totale partite giocate
A 7	Punteggio più alto

TEST

Premere il tasto **【TEST】** entro il tempo stand by.

Premere il tasto **【TEST】** per passare agli elementi test. Per uscire dal test spegnere e accendere

ITEM		CONTAIN
Display crediti	Display punteggio superiore	
0		DISPLAY TEST
1 -	d S 1	DIP SW1 test, TIME display mostra lo stato dello SW on/off
2 -	d s 2	DIP SW2 test, TIME display mostra lo stato dello SW on/off
3 -	d S 3	DIP SW3 test, TIME display mostra lo stato dello SW on/off
4 -	d S 4	DIP SW4 test, TIME display mostra lo stato dello SW on/off
5 -	In	Test input interfaccia, il display tempo mostra il codice finale dell'input, il display del punteggio mostra lo stato finale dell'input
6 -	out	Test interfaccia output: Entrate nella modalità test prima di toccare qualsiasi tasto il display del punteggio mostra 【-00】 a. Premere il tasto 【LINKED PLAY】 per provare la porta uscita palle. Premere una volta per chiudere e una volta per aprire. Lo stato di aperture/chiusura è mostrato sulla sinistra 【100】 =apertura 【000】 =Chiusura 【-00】 =Stop. Il punto decimale mostra lo status della porta. Se è on significa che la porta è nella posizione di apertura. b. Premere il tasto 【SINGLE PLAY】 per provare il motore del canestro. Tenete premuto per girare e rilasciate per fermare. Lo stato è mostrato sulla destra 【-01】 = girare 【-00】 =stop.
7 -	Suono	Test suono : display del tempo mostra . Premere il tasto 【START】 per passare al round successivo. Premere il tasto 【LINK】 per ripetere

SOLUZIONE ERRORI

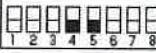
Codice		Descrizione errore	Soluzione
Dot-matrix	Display crediti		
Error 1	E1	Rottura Gettoniera 1	1. Controllate che la gettoniera sia su N.C. e mettete lo sw su N.O. 2. Gettoniera si è rotta e deve essere riparata 3. PCB guasta deve essere riparata.
Error 2	E2	Rottura Gettoniera 2	
Error 3	NON USATO		
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

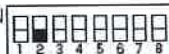
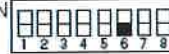
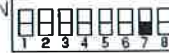
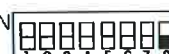
Descrizione errore		Soluzione
Hoop Problems	Canestro ha smesso di muoversi	1. Controllate il fusibile 2A vicino al PIN J20 potrebbe esserci una rottura del fusibile 2. Controllate la scheda principale PCB J20 PIN potrebbe essere allentato 3. Controllate il cavo di connessione del motore del canestro 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. Connettore 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

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	0	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	1 0 0												
		ON	ON	OFF	5 0												
		ON	OFF	ON	3 0												
		ON	OFF	OFF	2 0												
		OFF	ON	ON	1 0												
		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	1 0													
		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	1 0 0												
		ON	ON	OFF	5 0												
		ON	OFF	ON	3 0												
		ON	OFF	OFF	2 0												
		OFF	ON	ON	1 0												
		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	RISERVATO	6	FUNCTION	ON 						
		OFF								
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	

Item		Detail	Adjusting	Default
Punteggio TARGET	P 0 1	1 st fase	1~500 punti	3 0 points
	P 0 2	2 nd fase	1 st fase punti+1 ~900 punti	1 5 0 points
	P 0 3	3 rd fase	2 nd fase punti+1 ~900 punti	2 5 0 points
	P 0 4	4 th fase	3 rd fase punti+1 ~900 punti	3 5 0 points
	P 0 5	5 th fase	4 th fase punti+1 ~900 punti	4 5 0 points
Tempo gioco con punteggio 3 punti	P 0 6	1 st fase	0 ~ 3 0 sec.	1 0 sec.
	P 0 7	2 nd fase	0 ~ 3 0 sec.	1 0 sec.
	P 0 8	3 rd fase	0 ~ 3 0 sec.	1 0 sec.
	P 0 9	4 th fase	0 ~ 3 0 sec.	1 0 sec.
	P 1 0	5 th fase	0 ~ 3 0 sec.	1 0 sec.
Per Master	P 1 1	Punteggio più alto registrato	25~999 punti	150 punti
	P 1 2	Il primo prende I punti in regalo	0~99 punti	10 punti
	P 1 3	Aggiungi n punti per ogni partita	0~99 punti	1 punti
	P14	Punteggio base Jackpot	0~999 punti	100 punti

Conteggi

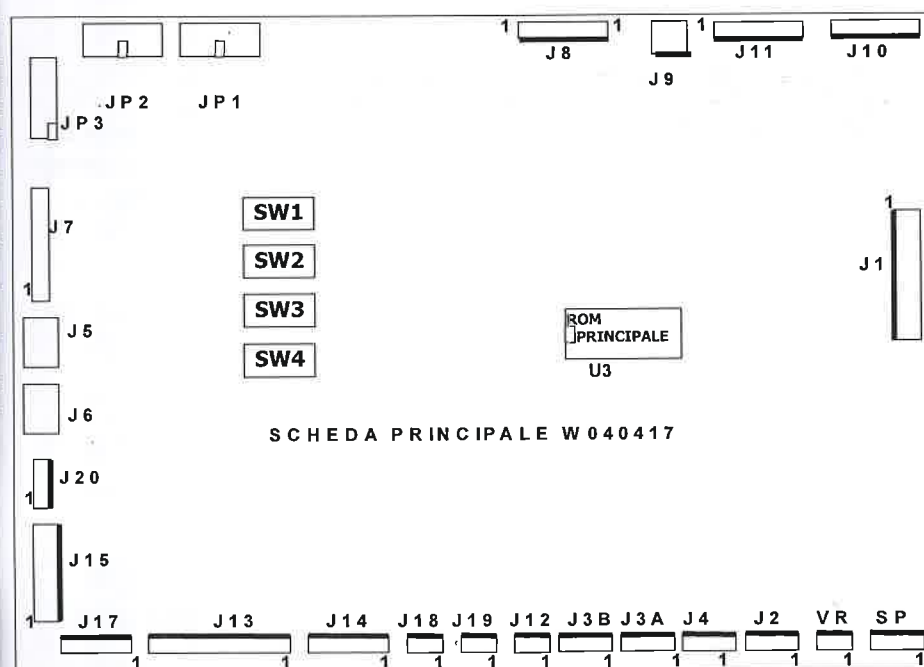
※ Premere [ACC] in stand by.

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

- 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)	
A 1	COINZ TOTALE MONETE INSERITE
A 2	COINZ TOTALE MONETE INSERITE
A 3	VOLTE IN CUI è PREMUTO IL TASTO SERVIZIO (free game)
A 4	TICKET VERSATI
A 5	TOTALE PUNTEGGIO JACKPOT
A 6	TOTALE PARTITE
A 7	PUNTEGGIO PIU ALTO

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 1 1	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 punteggio 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
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	Luce tasto interfaccia OUTPUT
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	

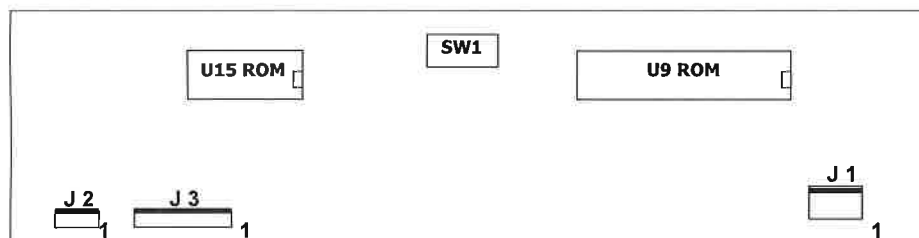
S P	Color	PIN	NOTE
1	viola	altoparlante +	Output altoparlante

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

2		altoparlante +
3		altoparlante -
4	BLU	altoparlante -

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

• DISPLAY W 0 4 0 3 1 4

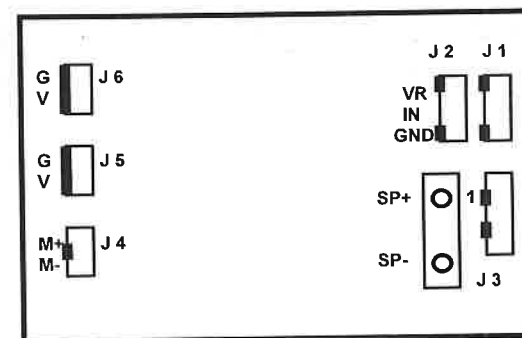


J 1	colore	PIN	NOTE
1	Giallo	+12V input	PIN alimentatore
2	Nero	GND (12V GND)	
3	Rosso	+5V input	
4	Nero	GND (5V GND)	

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

J 2	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.



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

J 4	colore	PIN	NOTE
1		M+	Non usato
2		M-	

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

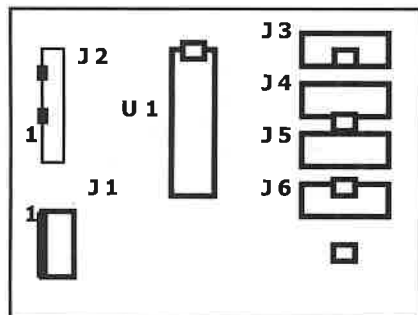
J 5	colore	PIN	NOTE
1		G	GND
2		V	+12V

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

J 6	colore	PIN	NOTE
1	Nero	G	GND
2	giallo	V	+12V

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

● LUCE LED SULLA COPERTURA ALTOPARLANTI



J 1	colore	PIN	
1	Giallo	+12V	alimentatore
2	Nero	GND	

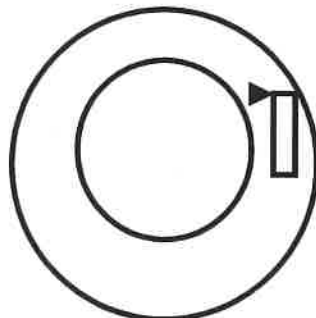
J 2	colore	PIN
1		
2		
3	viola	Connesso al primo pin del J 3 B
4		
5		
6		
7		
8		

J 3	colore	PIN
11PIN Cable		Connesso allo schedino LED W070718

J 4	Colore	PIN
Cavo 11PIN		Connesso allo schedino LED W070718

J 5	colore	PIN
		Non usato

J 6	colore	PIN
		Non usato



J 1	Colore	PIN
Cavo 11PIN		Connesso uno a uno J3~J6 del W070719

Istruzioni per lo smaltimento dei rifiuti elettrici ed 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 CONFORMITÀ

Azienda:

MONDOGIOCHI S.r.l.
Zona Industriale ASI Nord
81025 Marcianise (CE)
Italia

Apparato:

Basket Baby MG 632

Responsabile:

Brunitto Alessandro

NORME APPLICATE⁽¹⁾:

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

Marcianise, 07/05/2009



L'Amministratore
Brunitto Alessandro