

MANUAL TECNICO

CIRSA

MiniBAR



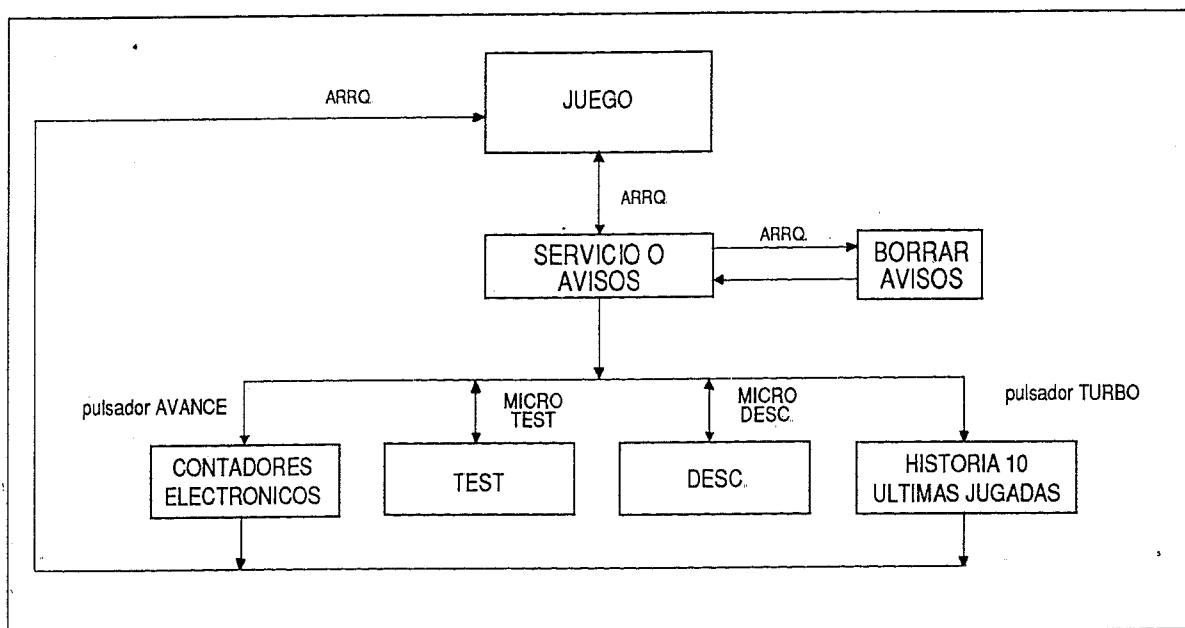
UNIVERSAL DE
DESARROLLOS ELECTRONICOS S.A.

UNIDESA®

FE DE ERRATAS

MANUAL TECNICO CIRSA MINI BAR

1.- En el apartado 2.- SERVICIO TECNICO el esquema debe ser:



2.- En el apartado "Fuera de Servicio que requieren Asistencia Técnica (SAT)" (pág. 8):

CODIGO	DESCRIPCION
2	Micro de salida de 25 ptas. permanente-mente abierto .

CONTENIDO

CIRSA MINI BAR

1 CARACTERISTICAS GENERALES

- 1.1. Descripción del juego
- 1.2. Diagrama de bloques funcional
- 1.3. Características técnicas.

2 SERVICIO TECNICO

- 2.1. Servicio
- 2.2. Sistema de Contadores
- 2.3. Códigos de Error
- 2.4. Selección de Configuraciones.

3 PLANOS Y ESQUEMAS

- Conexionado General
- Carta Control
- Fuente de Alimentación
- Carta Display Frutas
- Carta Bandeja
- Carta Display Led
- Carta Activación Desvío



UNIDESA®

UNIVERSAL DE
DESARROLLOS ELECTRONICOS S.A.
Ctra. Castellar, 298
08226 TERRASSA Barcelona España
Tel. 93 785 77 62*
Télex 59472 SAIR-E Fax 93 785 73 28

1

CARACTERISTICAS GENERALES

1.1 DESCRIPCION DEL JUEGO

El modelo CIRSA MINI BAR dispone de una única entrada de monedas y de un selector capaz de admitir monedas de 25 y 100 ptas.

El coste de la partida es de 25 ptas. Si se introduce una moneda de valor superior se obtiene el cambio o la acumulación de jugadas correspondientes si se acciona el pulsador CAMBIO.

Cuando la moneda es aceptada, se incrementa el contador de Jugadas Disponibles. Si este contador alcanza su valor máximo, se procede a bloquear el selector, rechazándose las monedas que se intro-

duzcan posteriormente.

La partida comienza al accionar el pulsador de JUGADA, el pulsador TURBO o la palanca de accionamiento. Los displays de juego evolucionan mostrando sus figuras, que se paran automáticamente en una combinación determinada.

Si la combinación es una de las premiadas que aparecen en el Plan de Ganancias, se procederá al pago automático del premio.

Juego de "AVANCES"

En algunas de las partidas no premiadas, se permite el juego de "Avances", cuyo número se determina por sorteo entre 1 y 5.

El jugador podrá cambiar la figura que aparece en el fondo del display por la del propio display intentando conseguir una combinación premiada.

Este juego se realiza con el pulsador correspondiente al display en el cual se quiere efectuar el cambio de figura.

1.2 DIAGRAMA DE BLOQUES FUNCIONAL

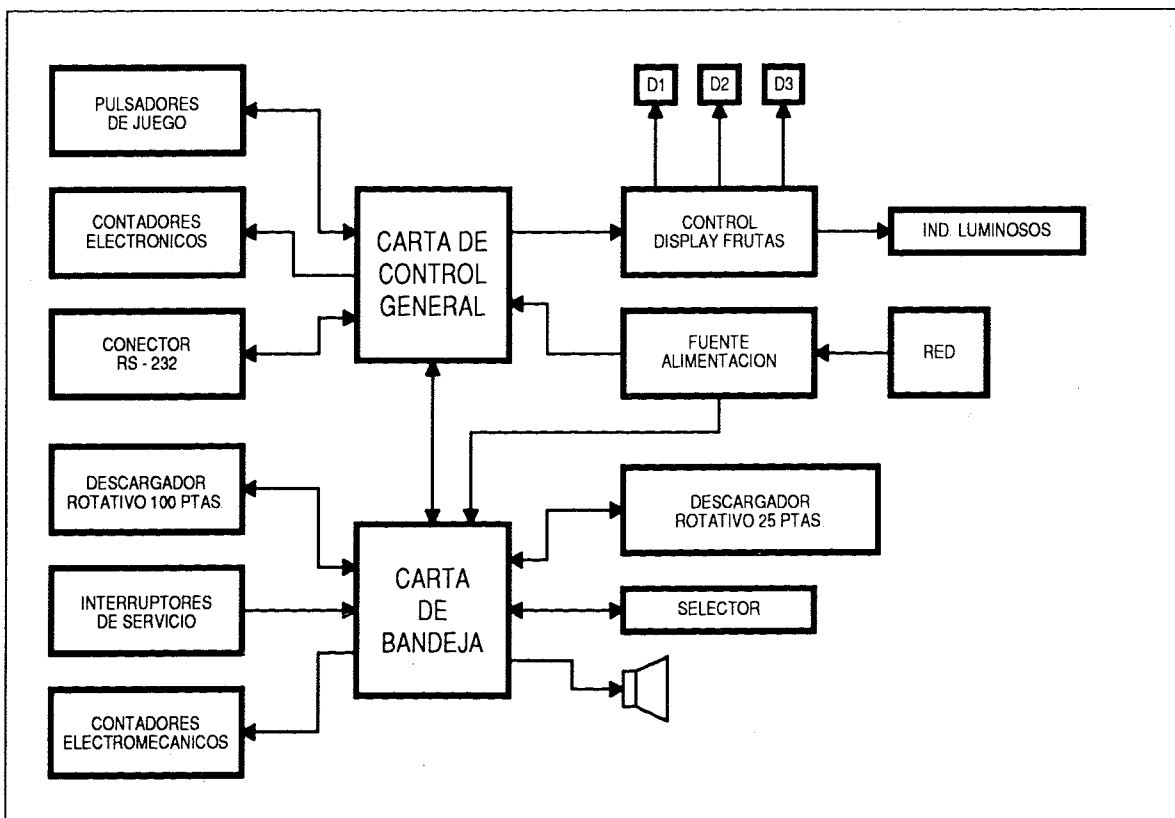
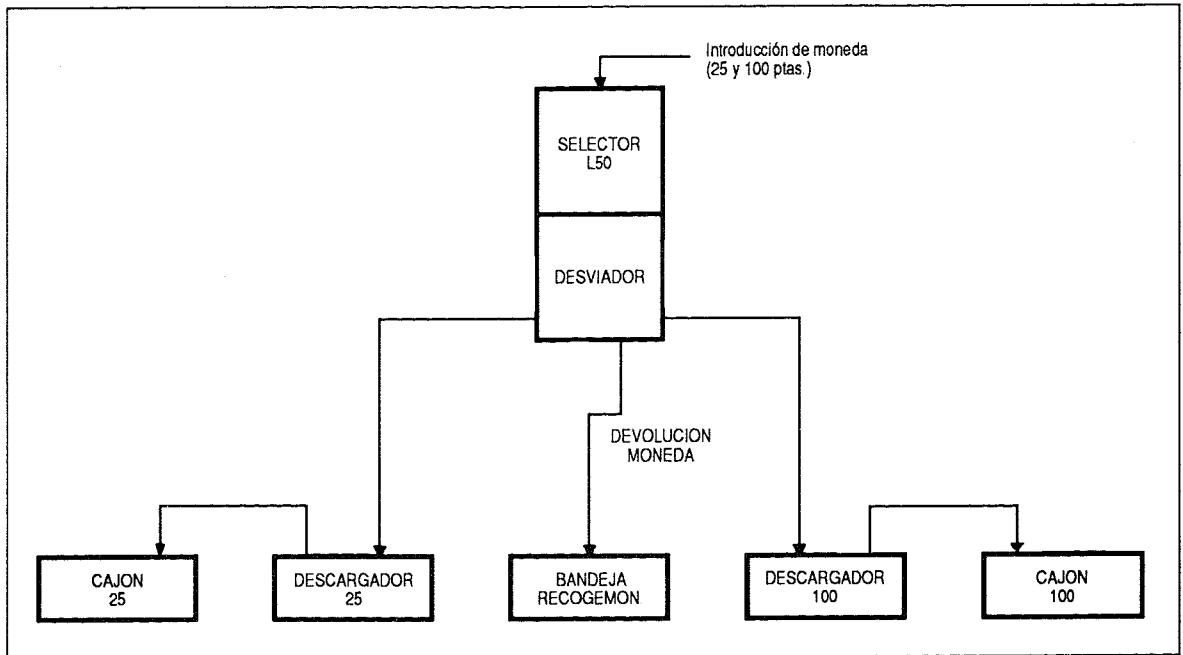


DIAGRAMA DE FLUJO DE MONEDAS



1.3 CARACTERISTICAS TECNICAS

Alto: 1565 mm. c/peana.

Ancho: 400 mm.

Fondo: 430 mm.

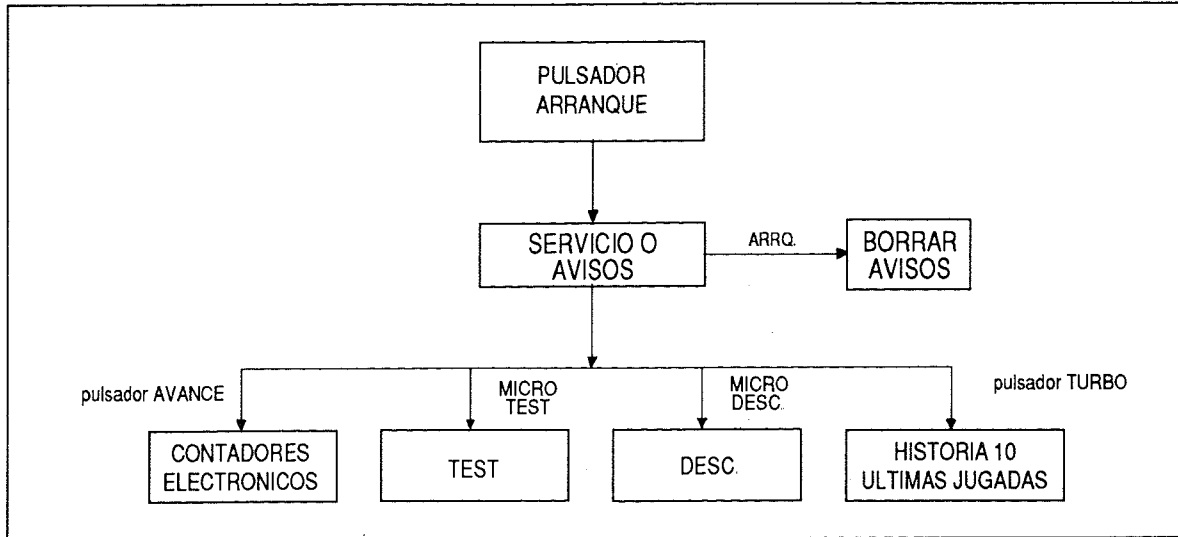
Tensiones: 110 / 125 / 200 / 220 / 240 V.

Potencia: 250 VA $\cos \varphi = 0,85$

Capacidad pagador 25 ptas.: 150 monedas.

Capacidad pagador 100 ptas.: 300 monedas.

2 SERVICIO TECNICO



2.1 SERVICIO

Arranque

La activación del pulsador Arranque tiene varias funciones:

- Inicialización total del juego, si se mantiene el pulsador activado en los primeros instantes después de la conexión de la máquina.
- Retorno al programa de juego en caso de haberse producido una condición de Fuera de Servicio.
- Borrar los avisos.
- Validación de entrada en descarga.
- Entrar / Salir de Servicio.

Descarga

La activación del interruptor de Descarga, y a continuación la del pulsador de Arranque, permite el vaciado de los descargadores. El descargador de 100 ptas. es controlado mediante el pulsador de AVANCE izquierdo y el descargador de 25 ptas. mediante el pulsador de AVANCE derecho.

A medida que las monedas vayan saliendo hacia la bandeja recogemonedas, se contabilizarán en el contador de pagos, indicándose su valor en el contador de jugadas disponibles.

No pueden vaciarse al mismo tiempo los dos descargadores.

Contadores Electrónicos

Pulsando ARRANQUE y accionando cualquier pulsador de AVANCE se entra en modo de contadores electrónicos, que se visualizan en los displays de pagos y jugadas.

Consultar para este servicio el punto SISTEMA DE CONTADORES, apartado 2.2 "Contadores Electrónicos".

Juego Automático y de Exhibición

Con el interruptor de TEST activado, al provocarse una inicialización (apartado ARRANQUE A) y seguidamente desactivando TEST, se activa el juego automático, pudiéndose simular todas las acciones de juego a excepción del pago de premios y la activación de los contadores electromecánicos. Los datos estadísticos quedarán reflejados en los contadores electrónicos internos.

Si se acciona el pulsador AVANCE central mientras suena el efecto sonoro de inicialización, se activará el juego de exhibición (FREE PLAY), que permite jugar sin monedas. Al actuar sobre el pulsador CAMBIO se incrementará el contador de jugadas en 4 unidades.

Test

Se entra en modo de TEST accionando el interruptor correspondiente. Mediante el pulsador JUGADA se secuencian las 9 fases de test visualizadas en el display de pagos y jugadas.

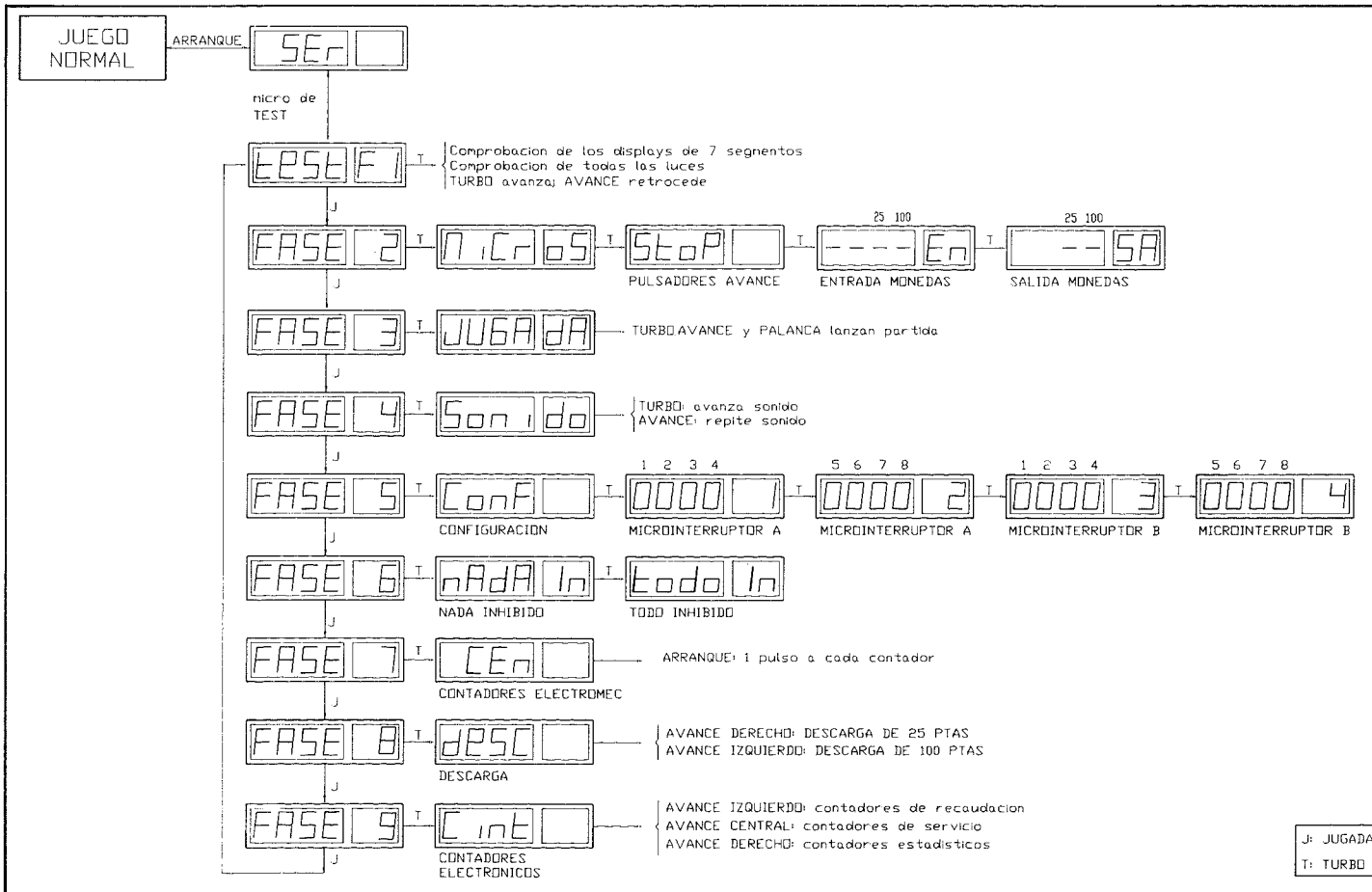
Para entrar en la fase ya seleccionada se utiliza el pulsador de TURBO visualizándose en primer lugar la descripción o abreviatura de la fase.

Desactivando el interruptor de TEST se volverá al estado de servicio y pulsando ARRANQUE se recuperará totalmente el estado de juego normal.

FASE 2: MICROINTERRUPTORES

Esta fase de test se compone de 3 niveles:

- * STOP: verificar los micros de los pulsadores de AVANCE. Ilumina la lámpara asociada con el pulsador accionado.
- * EN: verificar la entrada de monedas de 25 y 100 ptas. controladas por el selector electrónico.
- * SA: verificar los micros de salida de monedas de cada hopper.



VERIFICACION DE LAS DIFERENTES FASES DE TEST.

FASE 1: VERIFICACION DE LOS ELEMENTOS DE VISUALIZACION

Al actuar sobre el pulsador TURBO se produce secuencialmente el encendido de las lámparas controladas y los displays de pagos y jugadas. Con los pulsadores de AVANCE se retrocede en la secuencia.

FASE 3: SIMULACION DE JUGADAS ALEATORIAS

FASE 4: EFECTOS DE SONIDO Y MUSICAS

Con el pulsador TURBO se secuencian los distintos efectos sonoros y músicas. Se puede repetir el mismo efecto o música con cualquier pulsador de AVANCE.

FASE 5: CONFIGURACION DE MICROINTERRUPTORES

El estado de los microinterruptores de selección de configuraciones se reflejará en los dígitos del indicador electrónico de pagos, según la equivalencia:

1 = OFF (abierto)
0 = ON (cerrado)

La visualización de los microinterruptores se secuencia mediante cualquier pulsador según la siguiente tabla:

Display de pagos	Display jugadas
A1, A2, A3, A4	01
A5, A6, A7, A8	02
B1, B2, B3, B4	03
B5, B6, B7, B8	04

FASE 6: INHIBICION DEL SELECTOR

Al accionar el pulsador de TURBO aparece en el display de pagos y jugadas el mensaje NADA IN aceptando el selector monedas de 25 ó 100 ptas.

Al accionar a continuación el pulsador de TURBO nos muestra el mensaje TODO IN y de esta manera el selector no acepta monedas, devolviéndolas a la bandeja recogemonedas.

FASE 7: CONTADORES ELECTROMECHANICOS

Una vez dentro de la fase, cada vez que accionemos el pulsador de ARRANQUE, los tres contadores avanzarán un paso en secuencia ENTRADAS y SALIDAS.

FASE 8: DESCARGADORES

Al accionar el pulsador AVANCE izquierdo, permite el vaciado del descargador de 100 ptas.

Al accionar el pulsador AVANCE derecho, permite el vaciado del descargador de 25 ptas.

A medida que las monedas vayan saliendo hacia la bandeja recogemonedas, se contabilizarán en el contador de pagos, indicándose su valor en el contador de jugadas disponibles.

No pueden vaciarse al mismo tiempo los dos descargadores.

FASE 9: CONTADORES ELECTRONICOS

Consultar para esta fase el punto SISTEMA DE CONTADORES, apartado 2.2 "Contadores electrónicos".

2.2 SISTEMA DE CONTADORES

El modelo **CIRSA MINI BAR** dispone de dos contadores electromecánicos accesibles al abrir la puerta y cuyos registros indican:

Contador 1 Entrada de monedas de 25 y 100 ptas.

Contador 2 Salida de monedas de 25 y 100 ptas.

Número de pulsos según tipo de moneda:

	25	100
Contador 1	1	1-4(*)
Contador 2	1	4

En el contador 2 no se contabilizan las monedas salidas en concepto de cambio.

(*) Según la opción de cambio (Pulsador CAMBIO)

Contadores Electrónicos

En el display de jugadas disponibles se indica el código del contador correspondiente. En el display de pagos se indica el valor de dicho contador.

Los contadores electrónicos se dividen en tres grupos.

A) CONTADORES DE RECAUDACION, secuenciados mediante el pulsador AVANCE izquierdo.

CODIGO SIGNIFICADO

1	Totalizador de monedas entradas (en francciones de 25 Ptas.).
2	Totalizador de monedas pagadas (en francciones de 25 Ptas.).
7	Entrada de monedas de 25 ptas.
8	Salida de monedas de 25 ptas.
13	Entrada de monedas de 100 ptas.
14	Salida de monedas de 100 ptas.

B) CONTADORES DE SERVICIO, secuenciados mediante el pulsador de AVANCE central.

CODIGO	SIGNIFICADO
30	Modelo y versión de programa
31	Porcentaje teórico seleccionado
32	Horas de funcionamiento
34	Partidas realizadas
39	Monedas descargadas de 25 ptas.
40	Monedas de 25 ptas. salidas fuera de tiempo
47	Monedas descargadas de 100 ptas.
48	Monedas de 100 ptas. salidas fuera de tiempo.

C) CONTADORES ESTADISTICOS, secuenciados mediante el pulsador AVANCE derecho.

CODIGO	SIGNIFICADO
60	Partidas sin premio
61	Premios de 1 moneda
62	Premios de 2 monedas
63	Premios de 4 monedas
64	Premios de 6 monedas
65	Premios de 8 monedas
66	Premios de 10 monedas
67	Premios de 12 monedas
68	Premios de 14 monedas
69	Premios de 16 monedas
70	Premios de 18 monedas
71	Premios de 20 monedas
76	Partidas con avances concedidos
77	Partidas con avances premiados
78	Monedas pagadas por avances
85	Jackpots de CAMPANAS
86	Jackpots de SIETES
87	Jackpots de CIRSA-CAMPANA-CIRSA
88	Jackpots de CIRSA - SIETE - CIRSA
89	Jackpots de CIRSAS

Combinaciones de displays

- Todos los contadores de recaudación pueden ponerse a CERO simultáneamente accionando a la vez los 3 pulsadores de AVANCE.

2.3 CODIGOS DE ERROR

En el caso de detectarse alguna condición anómala de funcionamiento, la máquina bloqueará totalmente el sistema de juego y quedará en estado de FUERA DE SERVICIO. El código del fallo detectado se refle-

jará en el contador de jugadas disponibles al accionar cualquiera de los pulsadores de AVANCE.

La identificación de los distintos códigos se muestra en la siguiente tabla:

Fuera de Servicio que requieren Asistencia Técnica (SAT)

CODIGO	DESCRIPCION
1	Falta de monedas en el descargador de 25 ptas.
2	Micro de salida de 25 ptas. permanentemente cerrado.
3	Salida de monedas de 25 ptas. fuera de tiempo

Para salir de dichos estados de FUERA DE SERVICIO se deberá activar el pulsador de ARRANQUE

Fuera de Servicio que pueden recuperarse mediante la desconexión y posterior conexión de la máquina (RED)

CODIGO	DESCRIPCION
11	Fallo del circuito de control general (*)
12	Fallo de la memoria RAM (6116) (*)
13	Fallo de la EPROM (*)
14	Fallo en el generador de números aleatorios (*)
15	Cambio de configuración no permitida. MS A1,A2 (*)
16	Fallo del circuito relacionado con el 8256A (*)
18	Primer aviso por falta de monedas en el descargador de 25 ptas
38	Falta de monedas en el descargador de 100 ptas

Para salir de dichos estados de FUERA DE SERVICIO se deberá desconectar y conectar de nuevo la máquina. En caso de persistir el problema se tendrá que recurrir al SERVICIO DE ASISTENCIA TECNICA.

(*) Dichos errores ocasionan la total inicialización del programa de juego

Avisos de Anomalías diversas

En el caso de detectarse alguna anomalía que no afecta directamente el juego de la máquina, ésta lo

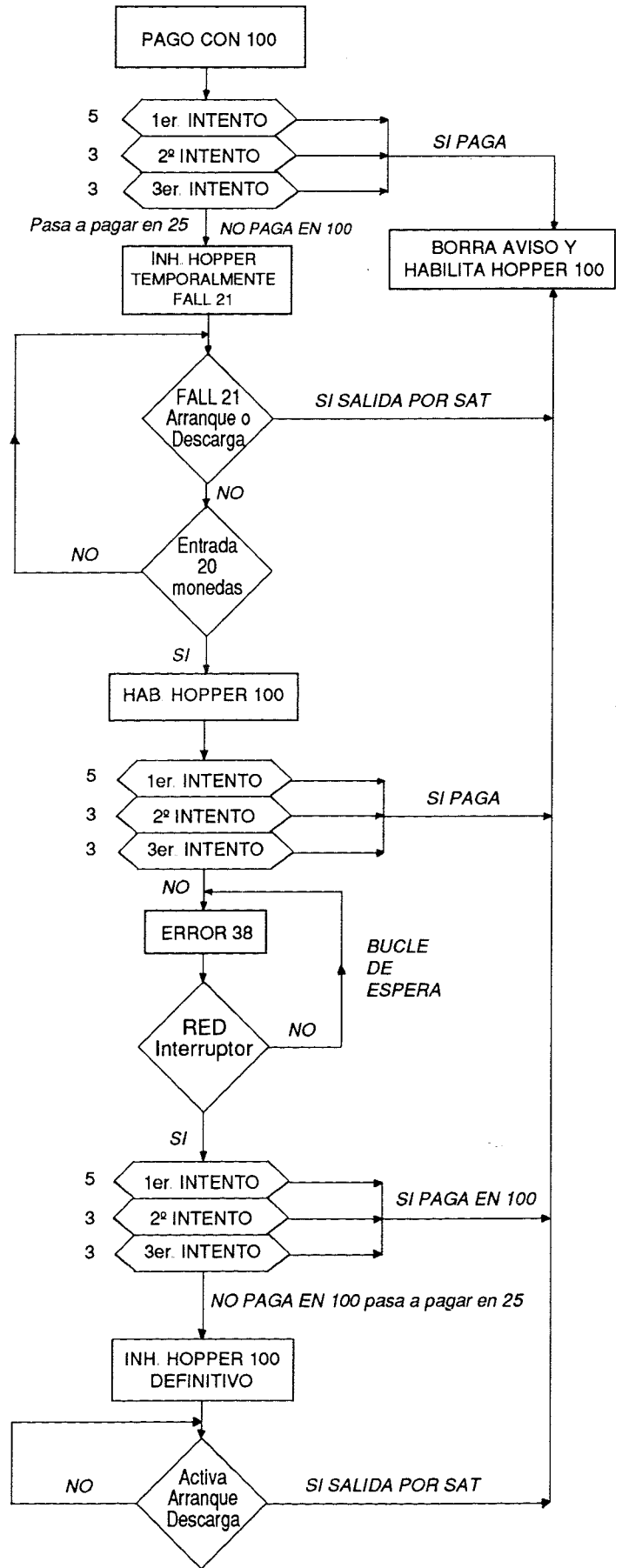
indica al entrar en servicio mediante el display de jugadas, en el cual aparecerá un código de aviso identificado según la siguiente tabla:

CODIGO	DESCRIPCION
FALL21	NO SE DETECTA SALIDA DE MONEDAS DE 100 PTAS.

Cuando la máquina debe efectuar un pago en monedas de 100ptas y no detecta la salida de las mismas durante 5seg., el motor parará y volverá a arrancar en dos intentos de pago. Si no se realiza, la máquina pasa a un estado de fuera de servicio temporal, indicándose FALL21.

La máquina permanecerá en este estado hasta que se introduzcan 20 monedas, por si la causa del fuera de servicio se hubiese producido por la falta de monedas de 100 ptas. en el descargador. Entonces se volverán a realizar 3 intentos más en el próximo pago.

Si no se consigue el pago, la máquina entraría en ERROR 38 (recuperable por red). Al apagar y encender la máquina, se efectuarán 3 intentos más y si el pago no fuese realizado, entonces el descargador quedaría inhibido definitivamente (FALL21) pasándose a realizar el pago en monedas de 25ptas.



ESTADO "NORMAL" DE JUEGO DE LA MAQUINA, EXCEPTO QUE SE ENCUENTRA HP-100 INHIBIDO.

FALL26 *MICRO DE SALIDA DE MONEDAS DE 100 PTAS. PERMANENTEMENTE ACTIVADO*

del motor.

En el caso de que el microinterruptor de salida de monedas permanezca activado más de un segundo, el descargador quedará inhabilitado definitivamente con el aviso FALL 26.

Para salir de los avisos FALL 21, 26 y 27, una vez subsanada la anomalía, se debe efectuar una descarga manual (ver apartado 2.1 Descarga).

FALL27 *SALIDA DE MONEDAS DE 100 PTAS. FUERA DE TIEMPO*

Cuando el pagador de 100 ptas. se inhabilita temporal o definitivamente, el premio será entregado en monedas de 25 ptas.

Si en un total de 50 monedas salidas en concepto de premios, la máquina detecta la salida de más de 3 monedas no previstas, el pagador quedará fuera de servicio definitivamente avisando con FALL 27. Una posible causa de este AVISO sería el fallo del freno

2.4 SELECCION DE CONFIGURACIONES

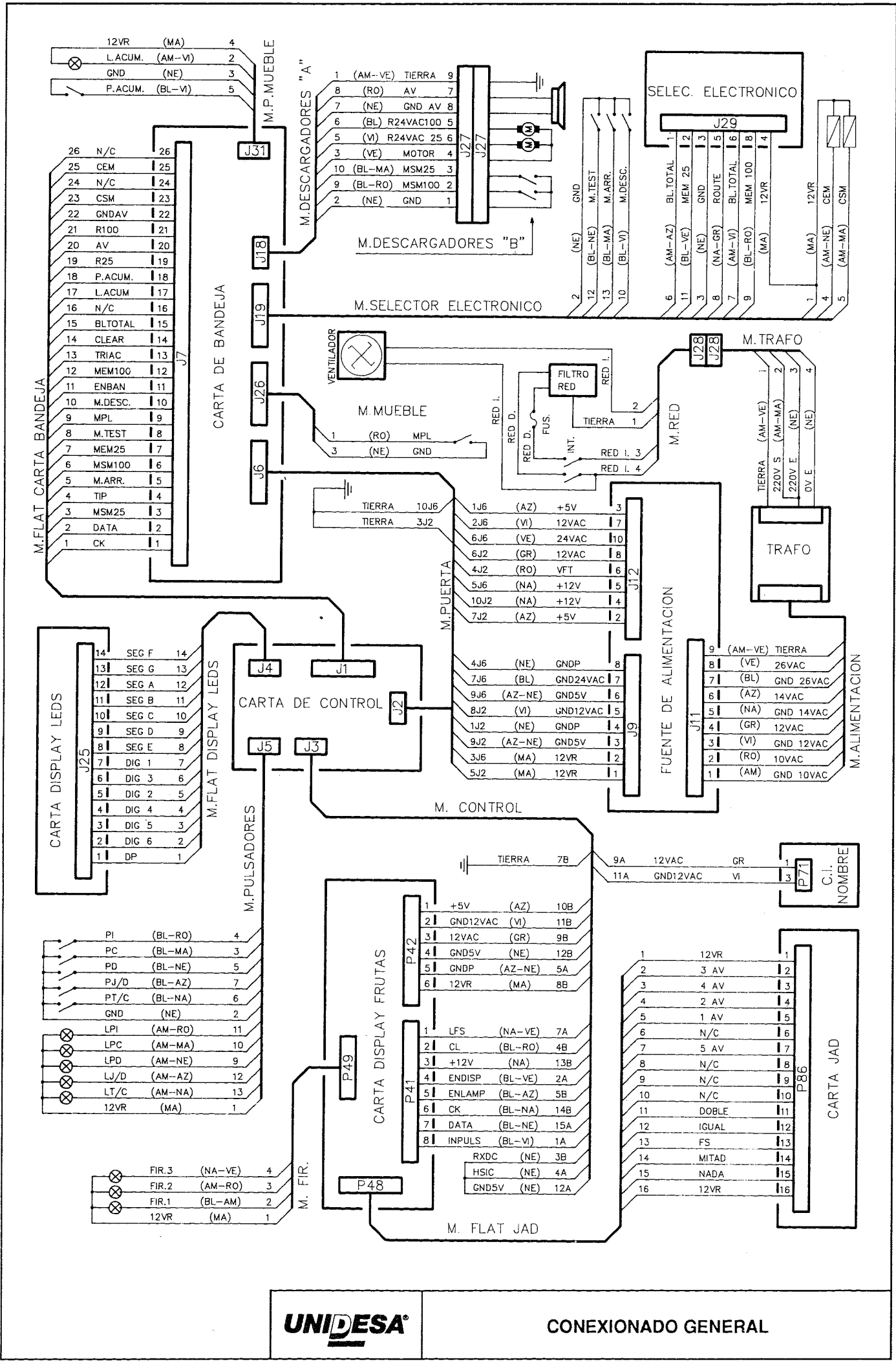
MICROINTERRUPTORES "A"

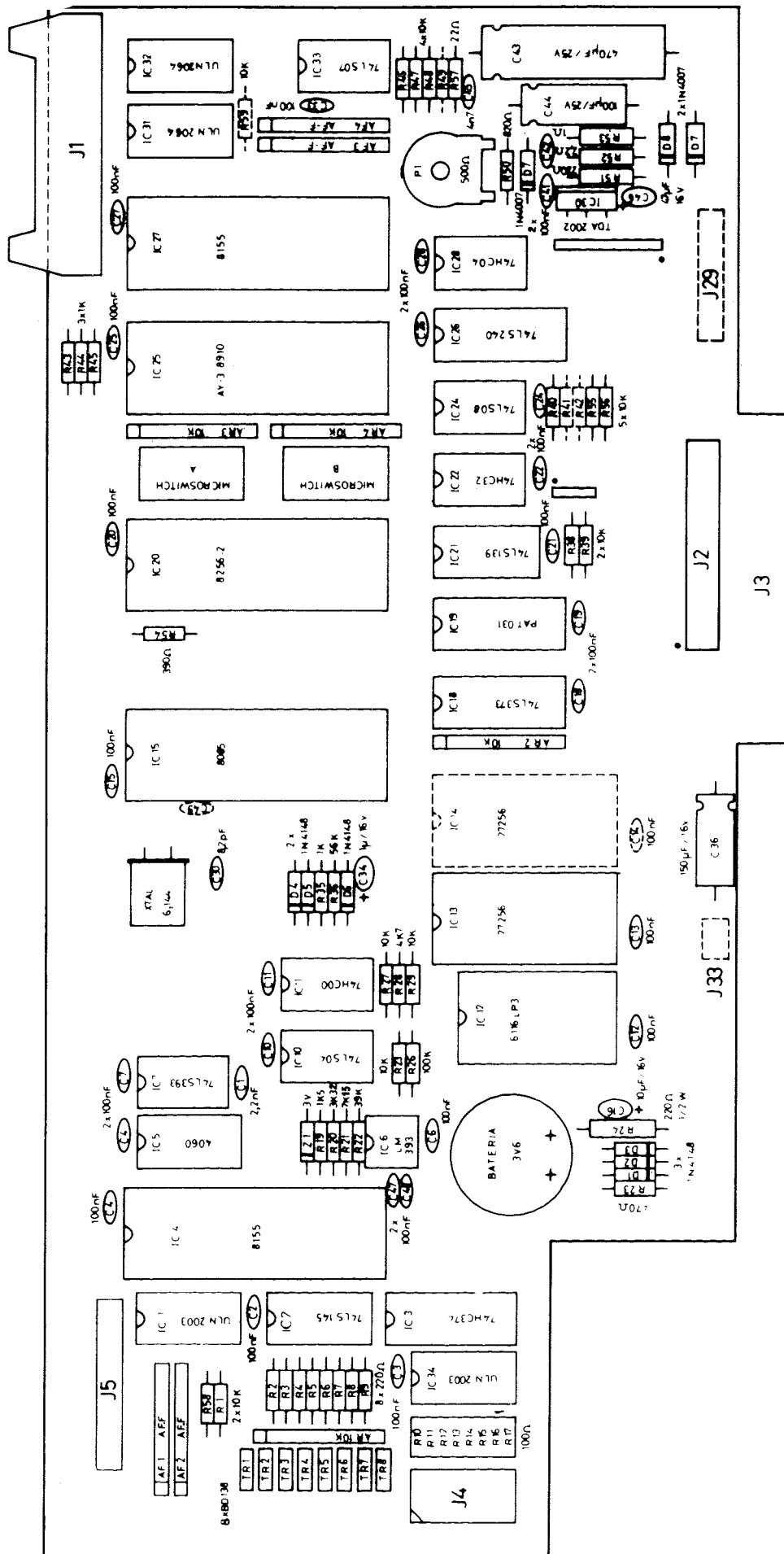
1	2	3	4	5	6	7	8	OPCION	CONFIGURACION
ON	ON							85	PORCENTAJE DE DEVOLUCION
OFF	ON							80	
ON	OFF							75	
OFF	OFF							70	
		ON							MUSICAS EN PREMIO
		OFF							
			ON						
			OFF						
				ON					
				OFF					
					ON			SI	
					OFF			NO	
						ON			
						OFF			
							ON		
							OFF		

MICROINTERRUPTORES "B"

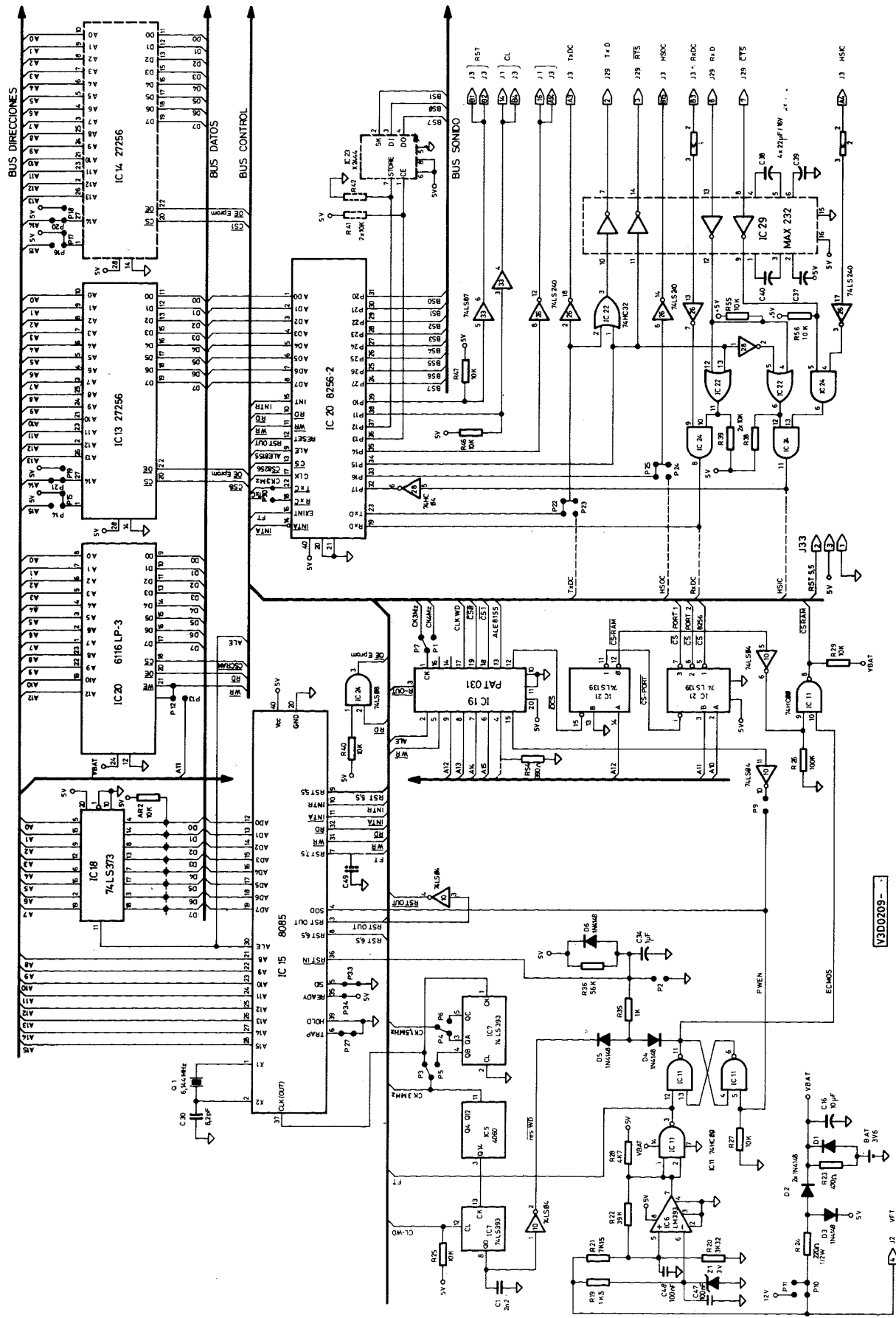
1	2	3	4	5	6	7	8	OPCION	CONFIGURACION
ON OFF	ON OFF	ON OFF	ON OFF	ON OFF	ON OFF	ON OFF	ON OFF	ACUMULA CAMBIO SI NO	PULSADOR CAMBIO DOBLE-NADA
								50 20	Nº MAXIMO JUGAS DAS DISPONIBLES

3 PLANOS Y ESQUEMAS

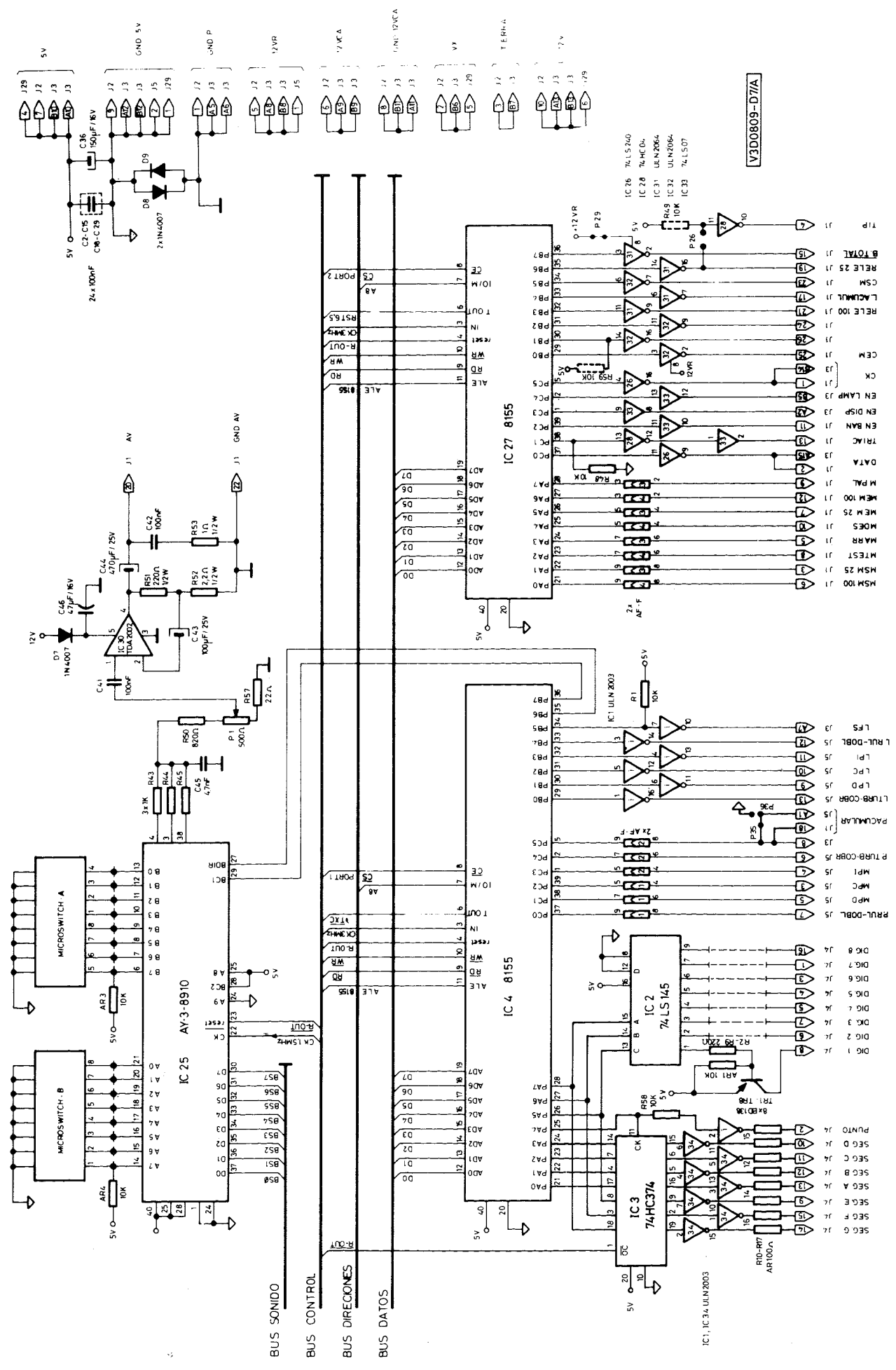




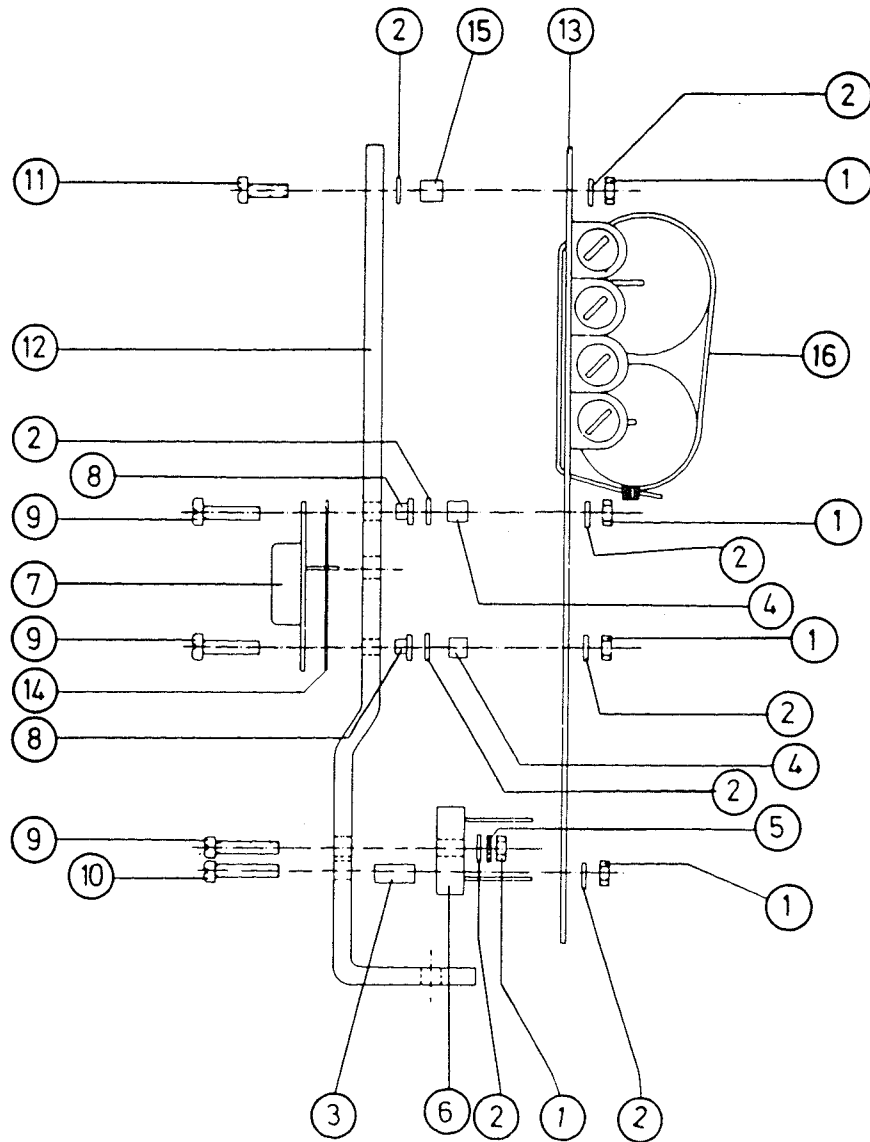
V3D2607



V3D0209-



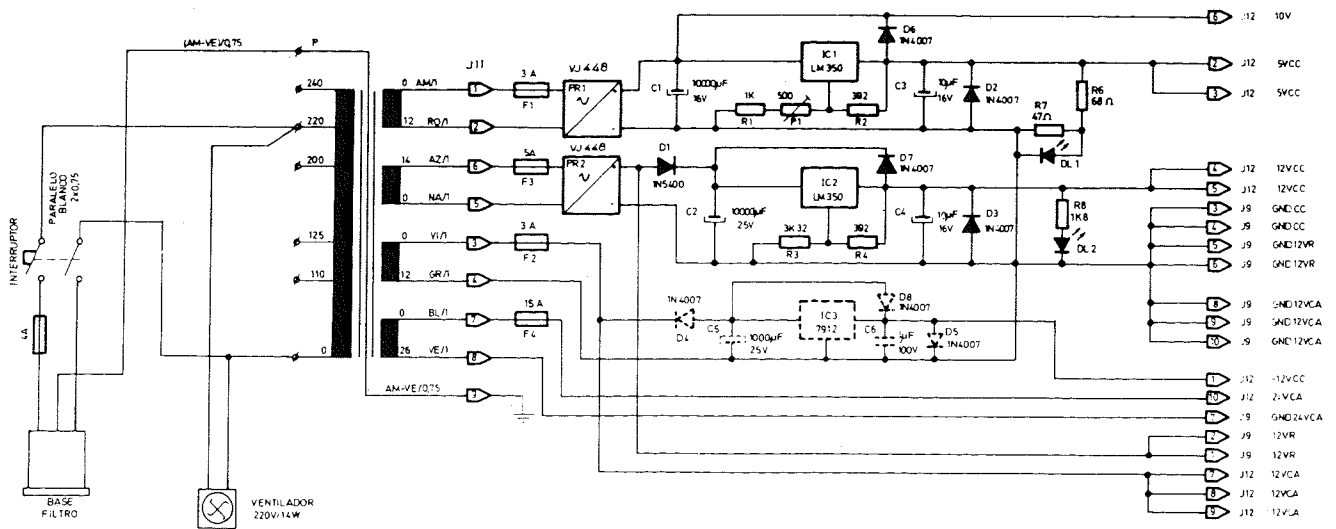
V3D0809-D71A



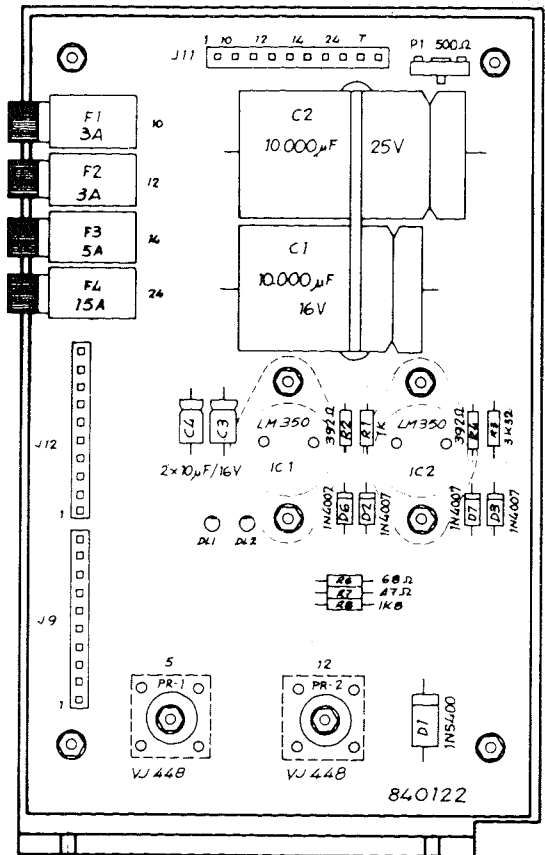
ORDEN	CODIGO	DENOMINACION
1	621411	TUERCA M3 DIN 934.
2	621311	ARANDELA PLANA M3.
3	621041009	SEPARADOR EXA. M3X10.
4	621041007	SEPARADOR EXA. M3X3.
5	621321	ADE M3 DIN 6798.
6	644062	RECTIFICADOR 8A./200V.
7	64438LM350	INTEGRADO LM350.
8	681021	AISLADOR D3 R69.
9	6211756	T. M3X18 DIN 7985.
10	621174	T. M3X20 DIN 7985.
11	621173	T. M3X15 DIN 7985.
12	62301133/2	SOPORTE RADIADOR F.A.
13	22140B40122	CARTA F.A.
14	681011	MICA TO-3.
15	621041008	SEPARADOR EXA. M3X4.

UNIDESA

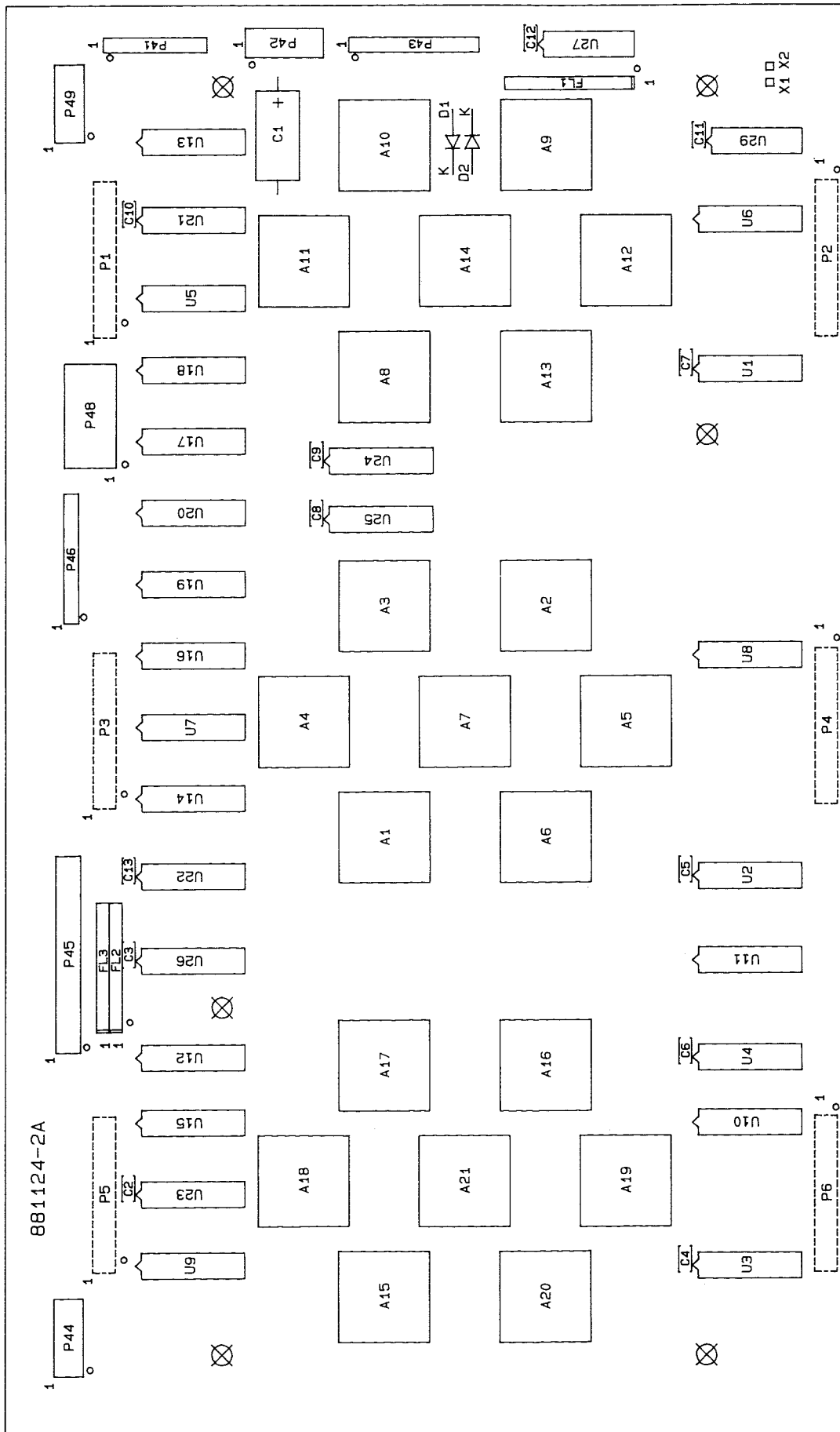
DESPIECE FUENTE ALIMENTACION



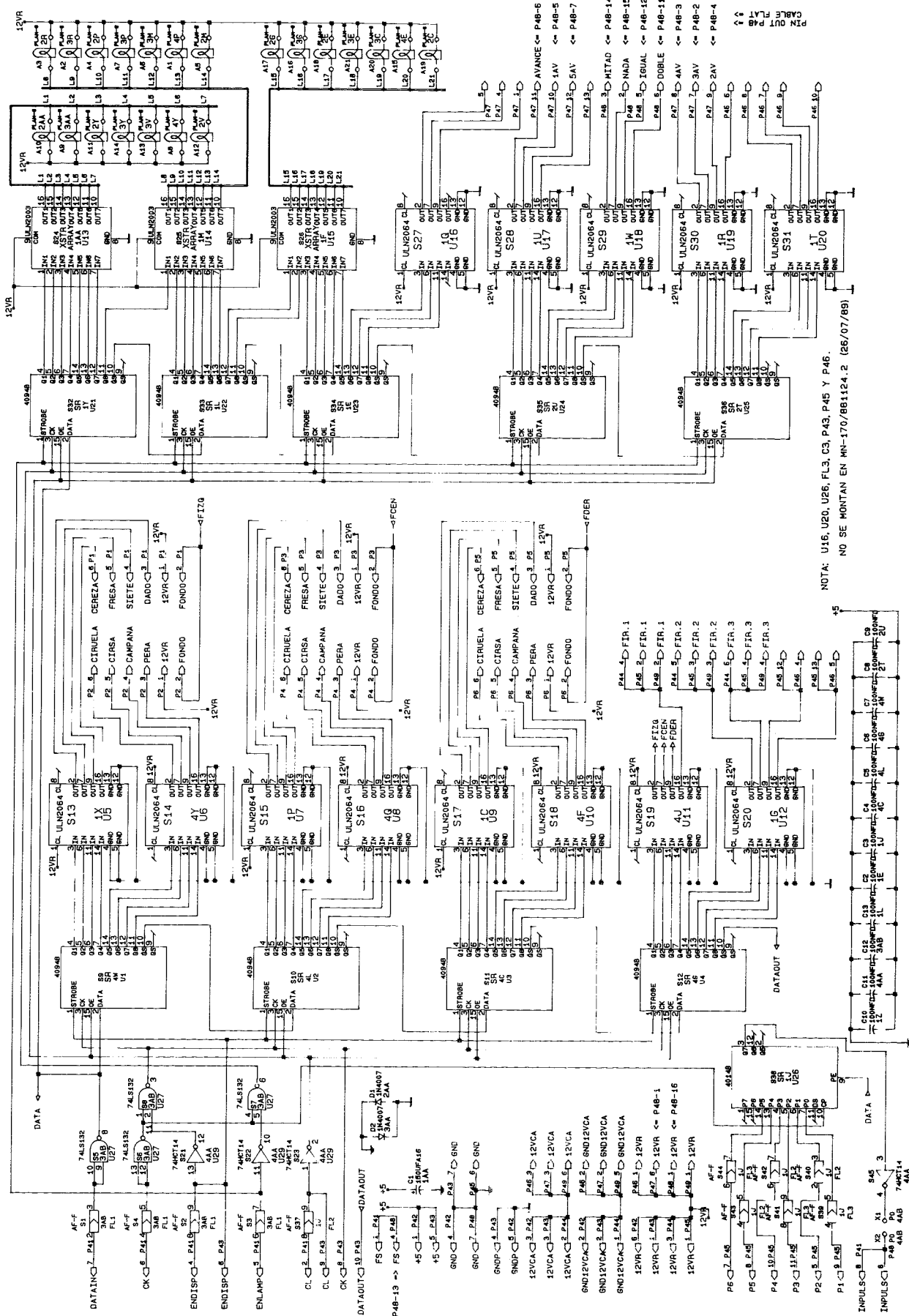
V6D0706-67/A6/D7



V6D0706-67/A6/D7



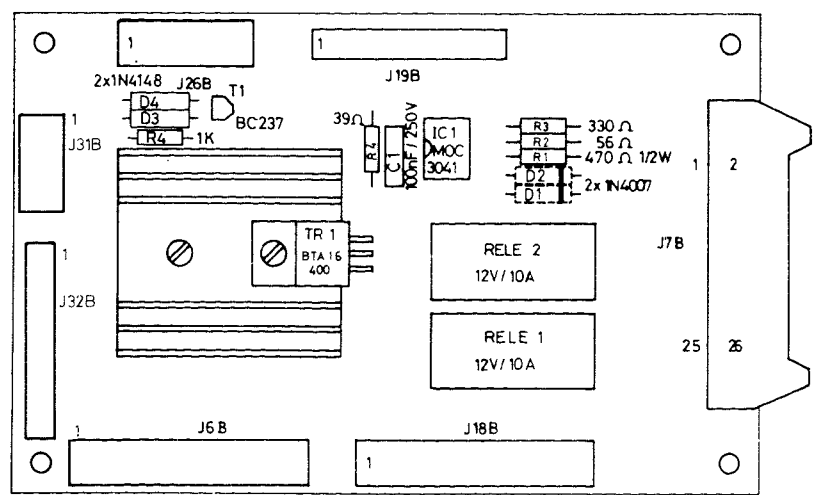
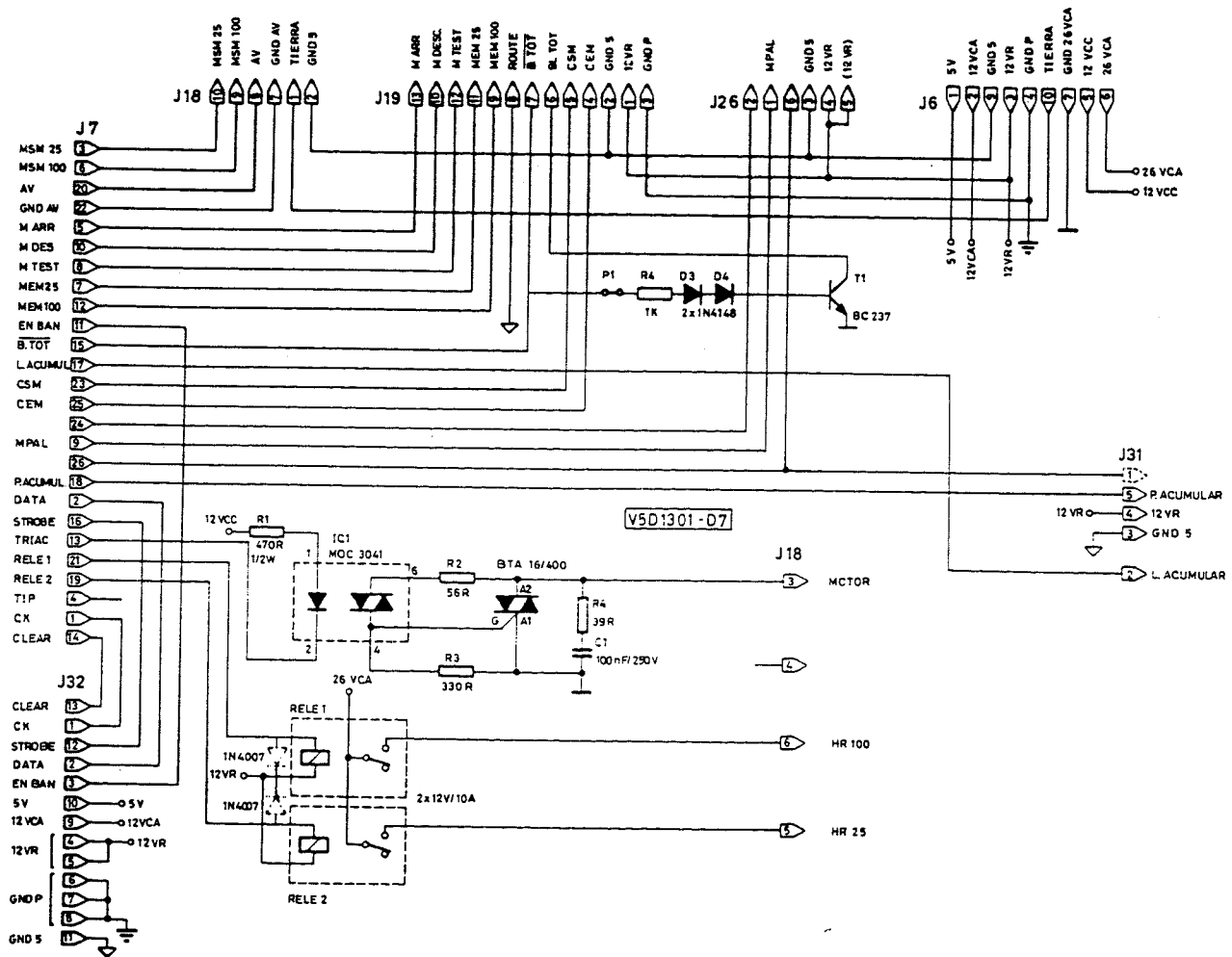
NOTA: U16, U20, U26, FL3, C3, P43, P45 Y P46.
 NO SE MONTAN EN MB-145/881124-2 (30/01/89)

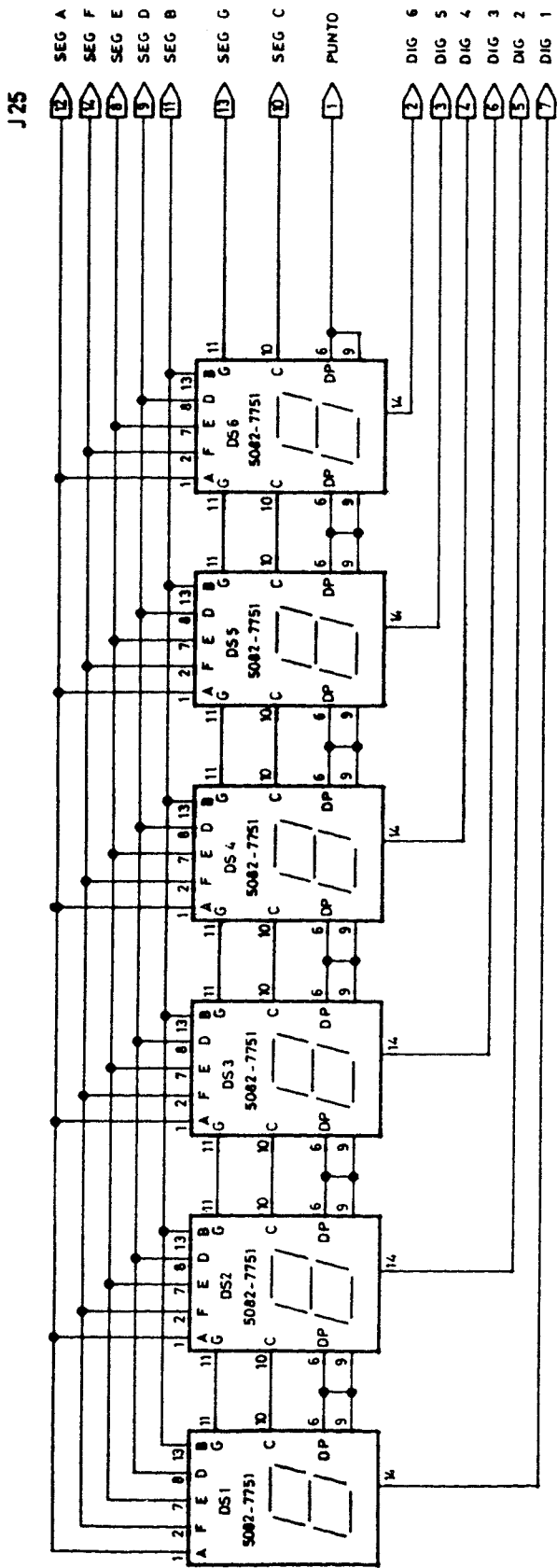


NOTA: U16, U20, U26, FL3, C3, P43, P45 Y P46.
NO SE MONTAN EN MN-170/BB1124.2 (26/07/89).

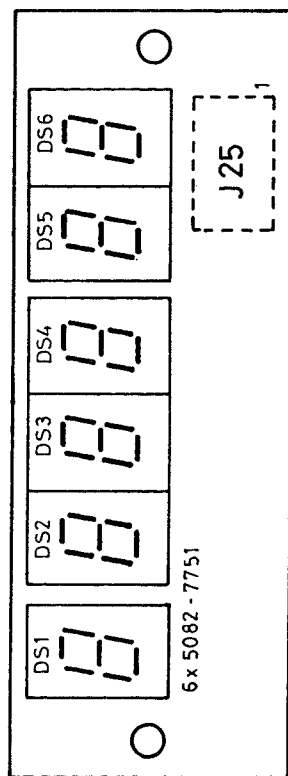


CARTA DISPLAY FRUTAS



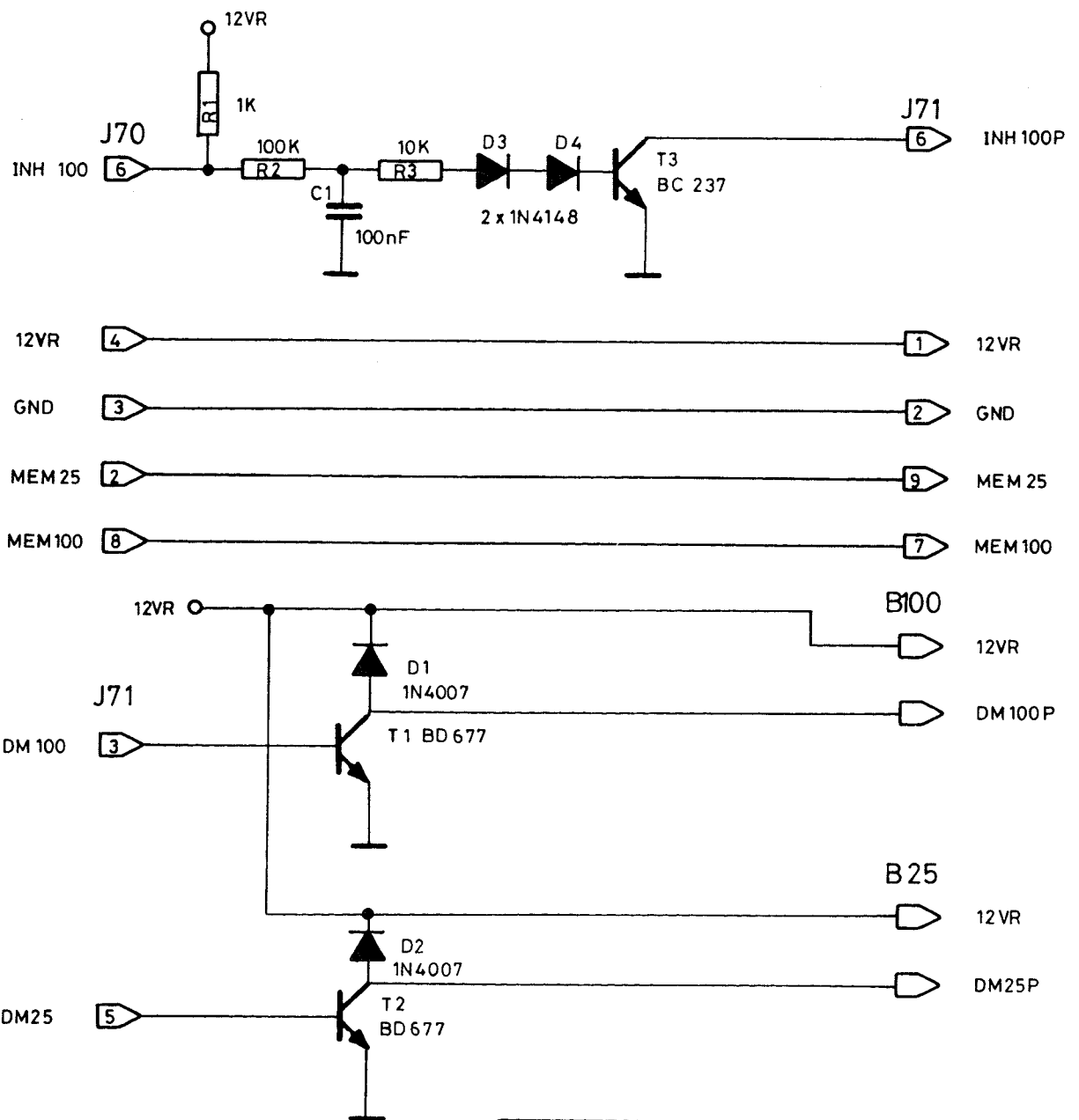


V1D2210 - A5/A6/D7

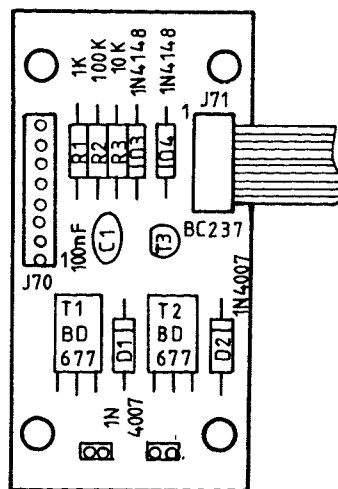


UNIDESA

CARTA DISPLAY LED



V4D0701-V



MANUAL TECNICO

CIRSA **MiniBAR**



UNIDESA®

UNIVERSAL DE
DESARROLLOS ELECTRONICOS S.A.

Ctra. Castellar, 298
08226 TERRASSA Barcelona España
Tel. 93 785 77 62*
Télex 59472 SAIR-E Fax 93 785 73 28