

**CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS**

- **DISPLAY de LED de 7 segmentos** más dos puntos decimales y brillo programable que permite:
  1. Monitorizar el nº de créditos en juego en modo normal (juego).
  2. Editar mensajes de texto de información general, inicialización, contabilidad, test, etc.
  3. Ayuda informativa en el modo PROGRAMACIÓN, mediante mensajes de texto que identifican cada apartado y el resultado de cada operación.
- **MONEDERO electrónico**
- **CONTABILIDAD** - En términos de moneda base (0,50 €), mediante:
  1. Un contador totalizador electromecánico de 99.999 pasos.
  2. Un contador totalizador electrónico temporal de 65.536 pasos.
  3. Un contador totalizador electrónico inviolable de 65.536 pasos.

**PROGRAMACIÓN DE Nº DE BOLAS**

De acuerdo a la versión del programa, que figura en la memoria de la PLACA INTERFACE, se deben situar los interruptores del banco DIP de 8 interruptores, según se indica en la tabla que corresponda:

Programa LNF-M3.2				
Nº DIP	8	7	6	Nº BOLAS EXPENDIDAS
	OFF	OFF	OFF	7
	OFF	OFF	ON	9
	OFF	ON	OFF	11
	OFF	ON	ON	13

VALOR DE FABRICA

**PROGRAMACIÓN DEL PRECIO DE LA PARTIDA**

Situar los interruptores del banco DIP de 8 interruptores ubicado en la PLACA INTERFACE, según se indica en la siguiente tabla:

Nº DIP	8	3	2	1	PRECIO PARTIDA	Nº PARTIDAS con moneda 0,50€	Nº PARTIDAS con moneda 1€	Nº PARTIDAS con moneda 2 €
	OFF	OFF	OFF	OFF	0,50€	1	2	4
	OFF	OFF	OFF	ON	0,50€	1	2	5
	OFF	OFF	ON	OFF	0,50€	1	2	6
	OFF	ON	OFF	OFF	1€	0,5	1	2
	OFF	ON	OFF	ON	1€	0,5	1	3
	OFF	ON	ON	ON	GRATIS	GRATIS	GRATIS	GRATIS

VALOR DE FABRICA

**MODO DE PROGRAMACIÓN**

En modo programación se inhibe el medio de pago, es decir, no acepta introducción de monedas.

Para entrar en modo programación se procederá como se indica a continuación:

- Apagar el futbolín mediante el interruptor de red
- Situar el switch nº 8 del banco DIP de interruptores en ON
- Encender el futbolín mediante el interruptor de red
- En el display se editará el mensaje " MENU DE PROGRAMACION"
- Mantener presionado el pulsador y situar los switches 7, 6, 5 y 4, según se indica en la siguiente tabla:

Nº DIP	8	7	6	5	4	OPCIONES
	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	Reservado fabrica
	ON	OFF	OFF	OFF	ON	Carga de los valores por defecto de fabrica
	ON	OFF	OFF	ON	OFF	Puesta a cero de los créditos de juego
	ON	OFF	OFF	ON	ON	Programación del brillo del display
	ON	OFF	ON	OFF	OFF	Comunicación de la CONTABILIDAD mediante SMS
	ON	OFF	ON	OFF	ON	Editar contadores electrónicos totalizadores
	ON	OFF	ON	ON	OFF	Reservado fábrica
	ON	OFF	ON	ON	ON	Puesta a cero del contador electrónico temporal
	ON	ON	OFF	OFF	OFF	Reservado fábrica
	ON	ON	OFF	OFF	ON	Test del monedero electrónico

- Una vez finalizada la programación, devolver el switch nº 8 a posición original (OFF) y apagar la máquina.