

ENGLISH

# CL-168 SELECTOR INSTRUCTIONS

1.- Connect the selector.  
The screen shows CL.

2.- Press buttons + and - at the same time.  
The screen shows C.

3.- Press + or - to adjust the number of coins you want to use  
(between 1 and 3).

When the screen shows the number you need, press SET to confirm.

*example: you want to use 3 coins: 0,50€, 1€ and 2€  
press + or - till you see 3 on screen  
press SET to confirm*

4.- The screen shows P1. This parameter indicates the number of pulses for the first coin. Adjust the number (+ or -) and press SET to confirm.

The screen shows P2. Adjust the number (+ or -) and press SET to confirm, and so on.

When the process is finished the screen will show CL.

*example: P1 - coin 1 (0,50€) - 1 PULSE - SET  
P2 - coin 2 (1€) - 2 PULSES - SET  
P3 - coin 3 (2€) - 4 PULSES - SET  
Screen shows CL*

5.- Press SET for a few seconds and the screen will show A.  
The selector is ready to memorise the coins you want to use.

6.- Press SET again.

The screen shows A1. Insert coin1 20 times.

The screen shows A2. Insert coin2 20 times.

The screen shows A3. Insert coin3 20 times, and so on.

When the process is finished, the screen will show CL.

The programming process is finished.

*example: CL - SET (a few seconds) - A - SET - A1  
insert 0,50€ 20 times - A2  
insert 1€ 20 times - A3  
insert 2€ 20 times - CL*

ESPAÑOL

# INSTRUCCIONES SELECTOR CL-168

1.- Conecte el selector.  
Aparece en pantalla CL.

2.- Presione a la vez los botones + y -.  
Aparece en pantalla C.

3.- Presione + o - para ajustar el número de monedas que quiere utilizar (entre 1 y 3).

Cuando aparezca en pantalla el número deseado, presione SET para confirmar.

*ejemplo: usted quiere utilizar 3 monedas: 0,50€, 1€ y 2€  
presione + o - hasta leer 3 en pantalla  
presione SET para confirmar*

4.- Aparece en pantalla P1. Este parámetro indica el número de pulsos asignados a la primera moneda. Ajuste el número de pulsos (+ y -) y pulse SET para confirmar.

Aparece en pantalla P2. Ajuste el número de pulsos (+ y -) y pulse SET para confirmar, y así sucesivamente.

Cuando termine el proceso, aparecerá en pantalla CL.

*ejemplo: P1 - moneda 1 (0,50€) - 1 PULSO - SET  
P2 - moneda 2 (1€) - 2 PULSOS - SET  
P3 - moneda 3 (2€) - 4 PULSOS - SET  
Aparece en pantalla CL*

5.- Presione SET durante unos segundos y aparecerá A en pantalla. El monedero está preparado para memorizar las monedas.

6.- Presione de nuevo SET.

Aparecerá en pantalla A1. Introduzca la moneda 1 20 veces.

Aparecerá en pantalla A2. Introduzca la moneda 2 20 veces.

Aparecerá en pantalla A3, y así sucesivamente.

Al terminar aparecerá CL.

La programación ha terminado.

*ejemplo: CL - SET (varios segundos) - A - SET - A1  
introduzca 0,50€ 20 veces - A2  
introduzca 1€ 20 veces - A3  
introduzca 2€ 20 veces - CL*

FRANÇAIS

# MODE D'EMPLOI SÉLECTEUR CL-168

1.- Connectez le selecteur.  
CL apparaîtra sur l'écran.

2.- Appuyez sur les boutons + et - en même temps.  
C apparaîtra sur l'écran.

3.- Appuyez + ou - pour définir le numéro de monnaies que vous voulez utiliser (entre 1 et 3).

Quant le numéro apparaît sur l'écran, appuyez sur SET pour confirmer.

*example: vous voulez utiliser 3 monnaies: 0,50€, 1€ y 2€  
appuyez + ou - jusqu'à lire sur l'écran 3  
appuyez SET pour confirmer*

4.- P1 apparaît sur l'écran. Ce paramètre indique le numéro de pouls assignés à la première monnaie. Ajustez le numéro de pouls (+ et -) et appuyez SET pour confirmer.

P2 apparaît sur l'écran. Ajustez le numéro de pouls (+ et -) et appuyez SET pour confirmer, et ainsi à la suite.

Quant le processus est fini, CL apparaîtra sur l'écran.

*example: P1 - monnaie 1 (0,50€) - 1 POULS - SET  
P2 - monnaie 2 (1€) - 2 POULS - SET  
P3 - monnaie 3 (2€) - 4 POULS - SET  
CL apparaît sur l'écran*

5.- Appuez sur SET pendant quelques secondes et A apparaîtra sur l'écran. Le sélecteur est préparé pour mémoriser les monnaies.

6.- Appuyez SET encore.

A1 apparaîtra sur l'écran. Introduisez la monnaie 1 20 temps.

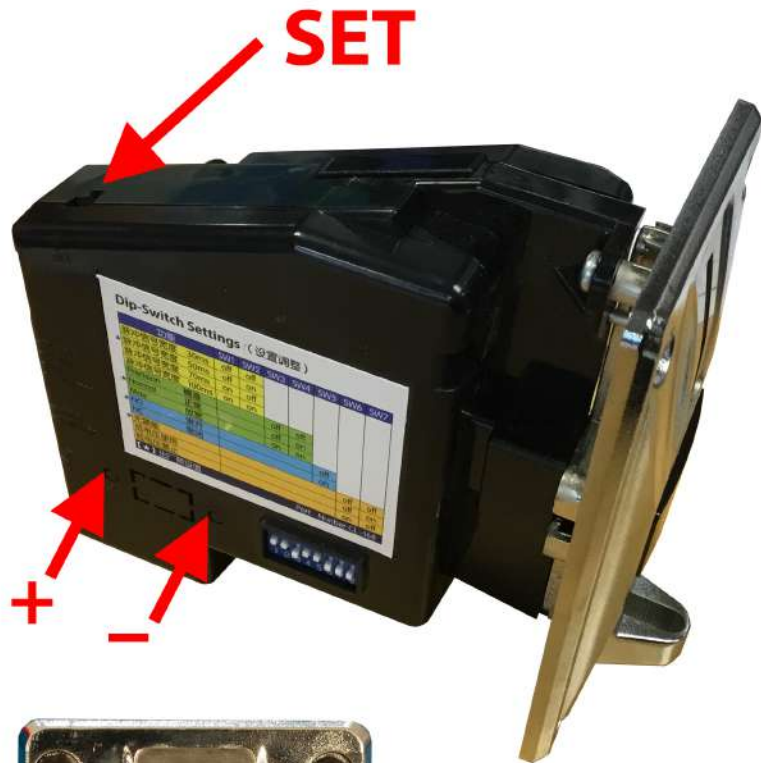
A2 apparaîtra sur l'écran. Introduisez la monnaie 2 20 temps.

A3 apparaîtra sur l'écran, et ainsi à la suite.

Quant le processus est fini, CL apparaîtra sur l'écran.

La programmation est fini.

*example: CL - SET (quelques secondes) - A - SET - A1  
introduisez 0,50€ 20 temps - A2  
introduisez 1€ 20 temps - A3  
introduisez 2€ 20 temps - CL*



**SET**



**DISPLAY  
PUSH  
(RETURN COIN)**

**CL 168**

## CAUTION - ATENCIÓN - ATTENTION

### ENGLISH

The sensitivity of the selector for coin detection can be set with the position of the microswitches SW3 y SW4.

Check the label on the selector itself (green area) and adjust the sensitivity desired (3 positions).

*by default (medium sensitivity):* SW3 OFF  
SW4 ON

### ESPAÑOL

La sensibilidad del selector para la detección de la moneda se puede regular mediante los microswitches SW3 y SW4.

Consulte la etiqueta en el propio monedero (zona verde) y ajuste la sensibilidad que desee (3 posiciones).

*por defecto (sensibilidad media):* SW3 OFF  
SW4 ON

### FRANÇAIS

La sensibilité du sélecteur pour détecter la monnaie puet être réglée avec les microswitches SW3 et SW4.

Consultez l'étiquette sur le monnayeur lui même (zone verte) et adaptez la sensibilité que vous désirez (3 positions).

*par défaut (sensibilité moyenne):* SW3 OFF  
SW4 ON

### ENGLISH: DOWNLOAD FROM:

<http://sambilliards.com/en/news/cl-168-selector-instructions/>

### ESPAÑOL: DESCARGAR DESDE:

<http://sambilliards.com/noticias/instrucciones-selector-cl-168/>

### FRANÇAIS: TÉLÉCHARGEZ DÈS:

<http://sambilliards.com/fr/nouvelles/mode-demploi-selecteur-cl-168/>



**BILLARES SAM**

**P.O. BOX 2109 - 01080 VITORIA-SPAIN**

**www.billaressam.com**

**tel: + 34 945 361 800**

**sales@billaressam.com**

**fax: + 34 945 371 228**

**www.billaressam.com**



**MANUAL DE REFERENCIA: GAMA EVO**

**INSTRUCTIONS HANDBOOK: EVO RANGE**



**IMPORTANT: SAM PCB**

**BEFORE STARTING UNBLOCK  
THE BATTERY OF THE PCB.**

**IMPORTANT: SAM PCB**

**USE ALWAYS USB PORT TO MODIFY  
PCB CONFIGURATIONS.  
USE PCB CONTROLS TO ACCESS  
COLLECTINS DATA, FREE PLAY  
AND TEST MODE.**

**IMPORTANT: MAINTENANCE**

**CLEAN THE PLAYING SURFACE  
WITH THE MACHINE WORKING AND A STANDARD  
HOUSEHOLD CLEANER ALCOHOL FREE.**

**BILLARES SAM:**

**POL. IND. LOS LLANOS**

**01230 NANCLARES DE OCA (SPAIN)**

**THIS HANDBOOK IS AVAILABLE IN INTERNET AT:**

**<http://www.sambilliards.com/en/news/evo-instructions/>**

**IMPORTANTE: TARJETA ELECTRÓNICA SAM**

**ANTES DE EMPEZAR DESBLOQUEAR  
BATERÍA DE LA TARJETA.**

**IMPORTANTE: TARJETA ELECTRÓNICA SAM**

**UTILIZAR PUERTO USB PARA MODIFICACIONES  
EN LA CONFIGURACIÓN DE LA TARJETA.  
UTILIZAR CONTROLES DE LA TARJETA PARA  
ACCEDER A DATOS DE RECAUDACIÓN,  
FREE PLAY Y MODO TEST.**

**IMPORTANTE: MANTENIMIENTO**

**LIMPIAR LA SUPERFICIE DE JUEGO  
CON LA MÁQUINA EN MARCHA Y UN LIMPIADOR  
MULTIUSOS DOMÉSTICO SIN ALCOHOL.**

**BILLARES SAM:**

**POL. IND. LOS LLANOS**

**01230 NANCLARES DE OCA (SPAIN)**

**ESTE MANUAL ESTÁ DISPONIBLE EN INTERNET EN:**

**<http://www.sambilliards.com/noticias/instrucciones-evo/>**

## CHARACTERISTICS

**POWER SUPPLY:** 230 V  
**FREQUENCY:** 50 Hz  
**CONSUMPTION:** 328 VA  
**COMPRESSOR POWER:** 132 VA  
**PCB BATTERIES:** 3.7 V LITHIUM ION, SIZE 18650  
WITH INTEGRATED PROTECTION CIRCUIT.

## SECURITY INSTRUCTIONS

-  **PLEASE READ THESE SECURITY INSTRUCTIONS AND THE USE INSTRUCTIONS BEFORE USING THE EQUIPMENT.**
-  **USE EXCLUSIVELY THE POWER SUPPLY CABLE PROVIDED WITH THE EQUIPMENT. ALWAYS CONNECT THE EQUIPMENT TO AN ALTERNATE NETWORK WITH EARTH WIRE.**
-  **FOR THE PCB (SAM6, SAM8 & SAM9) USE EXCLUSIVELY THE BATTERIES DESCRIBED ABOVE.**
-  **THIS EQUIPMENT IS NOT DESIGNED FOR USE OUTDOORS, WET ATMOSPHERES (BATHROOMS OR SHOWERS) OR SPACES WHERE A WATER JET MAY BE USED.**
-  **IF YOU TRANSFER THIS EQUIPMENT TO A THIRD PARTY, ALWAYS DELIVER IT WITH THE INSTRUCTIONS HANDBOOK.**
-  **DO NOT USE DEFECTIVE EQUIPMENT, REQUEST ADVICE FROM OUR TECHNICAL SERVICE.**

## MAINTENANCE INSTRUCTIONS

**THE PLAYING SURFACE SHOULD BE CLEANED ONCE A DAY WITH THE MOTOR RUNNING FOR OPTIMUM MOVEMENT OF THE PUCK. CLEANING SHOULD BE CARRIED OUT WITH A STANDARD HOUSEHOLD, NON ABRASIVE CLEANER. DO NOT USE ALCOHOL BASED CLEANERS. DO NOT USE A WATER JET FOR CLEANING. FOR CASH COLLECTION ACCESS IS THROUGH THE COIN DOOR, AND BY REMOVING THE CASHBOX. WARNING: THE CLEANING AND MAINTENANCE OF THE EQUIPMENT SHOULD NOT BE CARRIED OUT BY UNSUPERVISED CHILDREN.**

## WASTE ELIMINATION

**ELECTRIC OR ELECTRONIC DEVICES SHOULD NOT BE DISCARDED TOGETHER WITH DOMESTIC WASTE, BUT AT THE OFFICIAL DISPOSAL AND RECYCLING FACILITIES. DISCARD PACKAGING TOO AT THE OFFICIAL DISPOSAL AND RECYCLING FACILITIES.**

## COMPLIANCE

**THIS EQUIPMENT COMPLIES WITH EUROPEAN REGULATIONS EN 60335-1 Y EN 60335-2-82**







 **EN 60335-1**  
**EN 60335-2-82**

**BILLARES SAM: POL. IND. LOS LLANOS - 01001 NANCLARES DE OCA (SPAIN)**  
**THIS HANDBOOK IS AVAILABLE IN INTERNET AT:**  
<http://www.sambilliards.com/en/news/evo-instructions/>

## CARACTERÍSTICAS

**ALIMENTACIÓN:** 230 V  
**FRECUENCIA:** 50 Hz  
**CONSUMO:** 328 VA  
**POTENCIA DEL COMPRESOR:** 132 VA  
**BATERÍAS DE LA CPU:** LITIO ION DE 3.7 V, TAMAÑO 18650  
CON CIRCUITO DE PROTECCIÓN INTEGRADO

## INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD

-  **LEA ESTAS INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD Y LAS INSTRUCCIONES DE USO ANTES DE UTILIZAR EL EQUIPO.**
-  **UTILICE EXCLUSIVAMENTE EL CABLE DE ALIMENTACIÓN SUMINISTRADO CON EL EQUIPO. CONECTE SIEMPRE EL EQUIPO A UNA RED DE CORRIENTE ALTERNA CON TOMA DE TIERRA.**
-  **PARA LA CPU (SAM6, SAM8 Y SAM9) UTILICE EXCLUSIVAMENTE BATERÍAS DEL TIPO DESCRITO MÁS ARRIBA.**
-  **ESTE EQUIPO NO ESTÁ DISEÑADO PARA SU USO EN EXTERIORES, AMBIENTES HÚMEDOS (CUARTOS DE BAÑO O DUCHAS) O ESPACIOS DONDE SE UTILICE UN CHORRO DE AGUA.**
-  **SI TRANSFIERE ESTE EQUIPO A TERCEROS, ENTREGUELO SIEMPRE CON SUS INSTRUCCIONES DE USO.**
-  **NO UTILICE EQUIPOS DEFECTUOSOS Y SOLICITE SU REPARACIÓN EN EL SERVICIO TÉCNICO CORRESPONDIENTE.**

## INSTRUCCIONES DE MANTENIMIENTO

**LA SUPERFICIE DE DESLIZAMIENTO DEBE LIMPIARSE UNA VEZ AL DÍA CON EL COMPRESOR EN MARCHA PARA UN BUEN DESLIZAMIENTO DEL DISCO. LA LIMPIEZA DEBE EFECTUARSE CON UN LIMPIADOR MULTIUSOS DOMÉSTICO. NO UTILIZAR LIMPIADORES BASADOS EN ALCOHOL. NO UTILIZAR PARA LA LIMPIEZA UN CHORRO DE AGUA. EL ACCESO A LA RECAUDACIÓN SE EFECTÚA ACCEDIENDO AL INTERIOR POR LA PUERTA DE MONEDAS, Y EXTRAYENDO EL CAJÓN DE MONEDAS. ADVERTENCIA: LA LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO DEL APARATO NO DEBEN REALIZARLOS NIÑOS SIN SUPERVISIÓN.**

## ELIMINACIÓN DE RESIDUOS

**LOS DISPOSITIVOS ELÉCTRICOS O ELECTRÓNICOS NO DEBEN ELIMINARSE JUNTO CON LOS RESIDUOS DOMÉSTICOS, SINO EN LOS PUNTOS DE RECOGIDA OFICIALES. ELIMINE LOS EMBALAJES DEL EQUIPO EN LOS PUNTOS DE RECOGIDA CORRESPONDIENTES. CONFORMIDAD**

**ESTE EQUIPO CUMPLE CON LA NORMATIVA EUROPEA EN 60335-1 Y EN 60335-2-82**

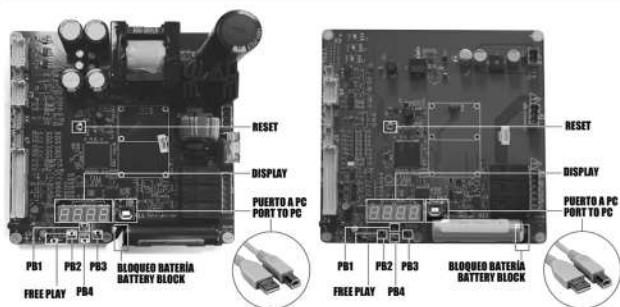
 **EN 60335-1**  
**EN 60335-2-82**

**BILLARES SAM: POL. IND. LOS LLANOS - 01001 NANCLARES DE OCA (SPAIN)**  
**ESTE MANUAL ESTÁ DISPONIBLE EN INTERNET EN:**  
<http://www.sambilliards.com/noticias/instrucciones-evo/>



# SAM6 - SAM8 - SAM9 - EVO AIR HOCKEY - SAM6 - SAM8 - SAM9 - EVO AIR HOCKEY - SAM6 - SAM8 - SAM9 - EVO AIR HOCKEY

## SAM PCB'S FOR AIR HOCKEYS EVO:



### SAM6: PCB with power source integrated.

(needs an external power source for the lights).

- + DIMMER PCB: control of the cabinet LED light sequences.
- + FLUORESCENT: playfield illumination.

### SAM8: PCB without integral power source.

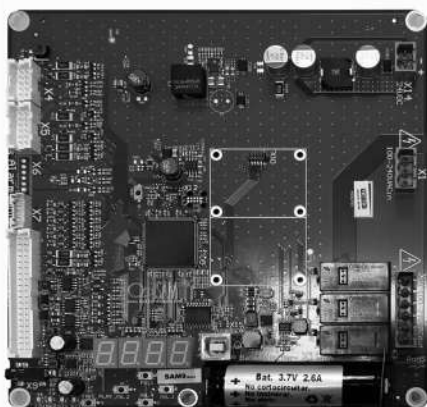
(only external power source).

- + DIMMER PCB: control of the cabinet LED light sequences.
- + FLUORESCENT: playfield illumination.

### SAM9: PCB with extra connect. for electronic coin acceptor.

(New config.txt file).

- + DIMMER PCB: control of the cabinet LED light sequences.
  - + DIMMER PLAYFIELD: control of playfield illumination.
- Events pre-programmed (cannot be customized by user).



DOWNLOAD FROM OUR WEBSITE THE COMPLETE INSTRUCTIONS FOR OUR EVO AIR HOCKEY TABLES FROM THE DOWNLOADING LINK:

<http://sambilliards.com/en/news/evo-instructions/>

## WITH OUR SAM ELECTRONIC PCB'S YOU CAN:

### SET THE GAME MODES (LINES P1-P4):

First select the maximum number of goals (between 2 to 9 goals) and the maximum time in minutes (between 2 and 9 minutes).

*By default: Number of goals P1=7, Maximum time P4=5.*

Then select the victory mode:

**UNBEATABLE SCORE:** The game ends when one player reaches an unbeatable score or time is over, whichever is first.

**ALL GOALS PLAYED:** The game ends when all the goals are played or time is over, whichever is first.

*By default: Victory mode P2=1 (all goals played).*

You can also set the **FREE PLAY** mode time limit (between 1 and 9 hours).

*By default: Time limit of the Free Play mode P3=2 (2 hours).*

To activate it, press the **FREE PLAY** BUTTON on the PCB.

**FREE PLAY** mode is also cancelled when the machine is powered down.

### SET PRICES AND VALIDATE COINS

(SAM6 & SAM8: LINES A1-A6 / SAM9: LINES A1-A8) :

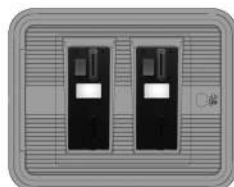
#### When two mechanical coin validators are used (LINES A1-A4):

1.- DOUBLE MECHANICAL COIN VALIDATOR.

You can set the price of the game, the number of coins required and the number of games delivered FOR EACH COIN VALIDATOR.

1 So multiple or discounted games can be delivered for different prices.

*By default: The machine is programmed to give 1 game x 1 coin in each validator.*



#### When one comparator or electronic coin validator is used (LINES A5-A6):

2.- COMPARATOR VALIDATOR.

3.- ELECTRONIC TOTALISER VALIDATOR.

4.- ELECTRONIC COIN VALIDATOR.

With the comparator validator you can fix the valid coin, the number of coins required and the number of games delivered.

The totaliser adds up the coins, and produce discounts so you can generate different prices with just one validator.

The electronic validators will not totalise the coins but can produce discounts.

5 *By default: The machine is programmed to give 1 game x 1 coin.*



#### When two electronic coin validators are used (ONLY SAM9: LINES A5-A8):

5.- DOUBLE COMPARATOR VALIDATOR.

6.- DOUBLE ELECTRONIC COIN VALIDATOR.

With the two comparator validator you can fix the valid coin, the number of coins required and the number of games delivered for each validator.

Both coin validators can manage normal and discount prizes (ONLY SAM9).

*By default (EUROS): The machine is programmed to give 1P x 1€ and 3P x 2€ in each validator.*



### MANAGE THE ATTRACT MODE (LINES O1-O2):

Switch ON/OFF the attract mode and fix the time between each sequence (1 to 60 minutes).

*By default: The machine is programmed to activate the attract mode every 15m.*

### MANAGE THE TICKET DISPENSOR - REDEMPTION (LINES T1-T4):

You can switch ON/OFF the ticket dispenser.

*By default: The ticket dispenser is switched OFF.*

Also you can determine the number of tickets per goal or match won and the moment when tickets are delivered.

### MANAGE THE FLUORESCENT LIGHT (ONLY SAM6 & SAM8: LINE F1):

You can switch ON/OFF the fluorescent light of the field.

*By default: The light is ON always when the machine is connected.*

### SWITCH ON/OFF DISC DETECTION (ONLY SAM9: LINE H1):

You can switch on the disc detection when the game ends. If the disc is not found, the machine goes to mode "disc not found" and electronic coin acceptors are inhibited.

*By default: The machine detects the disc when the game ends.*

### MANAGE THE EVENTS OF THE LED LIGHTS (LINES L11-M7):

For each event (7 different events) you can:

Fix the colours of the LEDs (8 options) (LINES L11-L71 - BETWEEN 0 & 7).

Fix the LEDs mode (3 options) (LINES L12-L72 - BETWEEN 1 & 3).

Fix the tune (can be random) (LINES M1 to M7).

Fix the general volume and specific volumes of the music for each event (LINE V0 - GENERAL, LINES V1 to V7 - EVENTS).

You can also add your own tunes to the folder SOUNDS and activate them for any of the programmed events (INSTR. PG. 15).

*By default: The machine is programmed to reproduce the prerecorded tunes.*

### CONTROL THE BRIGHTNESS OF THE PLAYFIELD LEDS (ONLY SAM9: LINE D):

The higher the value of this variable, the brighter the LEDs (between 0 and 100).

*By default: D=80.*

### ACCESS THE COLLECTINGS DATA:

Access from the buttons on the PCB itself (INSTR. PG 25) and know the number of coins counted and the number of tickets dispensed.

### TEST THE LED LIGHTS:

Access from the buttons on the PCB itself (INSTR. PÁG 25) and test the LED lights of the machine.

**NOTE:** Our SAM6, SAM8 and SAM9 PCBs are complex and manage a large number of options. They can be operated directly, with the buttons PB1, PB2, PB3, PB4, RESET and FREE PLAY, but we recommend the use of a computer connected via USB to program them. You will work directly on the configuration file (config.txt) and the folder where the tunes are stored (folder SOUNDS).



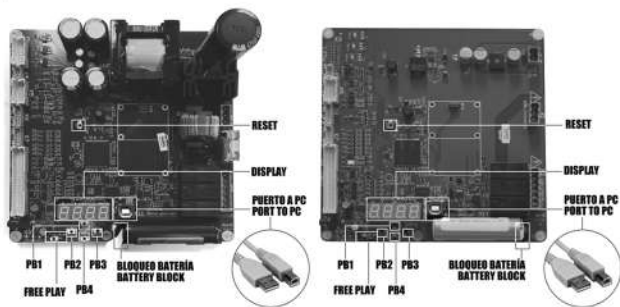
**BILLARES SAM**

[www.billaressam.com](http://www.billaressam.com)

[sales@billaressam.com](mailto:sales@billaressam.com)

tel: + 34 945 361 800

## PLACAS SAM PARA AIR HOCKEYS EVO:



### SAM6: Placa con fuente de alimentación integrada.

(necesita alimentación externa para las luces).

+ **PLACA DIMMER:** control de las luces LED para los eventos.

+ **FLUORESCENTES:** luces del campo.

### SAM8: Placa sin fuente de alimentación.

(solo fuente de alimentación externa).

+ **PLACA DIMMER:** control de las luces LED para los eventos.

+ **FLUORESCENTES:** luces del campo.

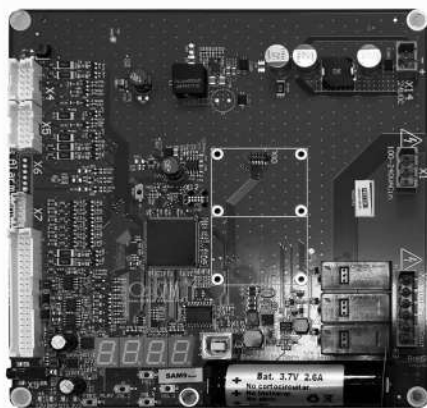
### SAM9: Placa con conexión extra para monedero electrónico.

(Nuevo archivo config.txt).

+ **PLACA DIMMER:** control de las luces LED para los eventos.

+ **PLACA DIMMER CAMPO:** control de las luces LED del campo.

Eventos preprogramados (no se pueden personalizar).



DESCARGUE EN NUESTRA WEB LAS INSTRUCCIONES COMPLETAS DE NUESTRAS MESAS DE AIRE EVO DESDE EL LINK DE DESCARGA:

<http://sambilliards.com/noticias/instrucciones-evo/>

## CON NUESTRAS PLACAS ELECTRÓNICAS SAM USTED PUEDE:

### FIJAR EL MODO DE JUEGO (LÍNEAS P1-P4):

Decida primero el máximo número de goles (entre 2 y 9 goles) y el tiempo máximo de la partida (entre 2 y 9 minutos).

*Por defecto: Núm de Goles P1=7, Tiempo Máximo P4=5.*

Entonces decida el modo de juego:

**MATEMÁTICO:** El juego termina cuando un jugador haga la mitad más uno de los goles o se termine el tiempo, lo que suceda primero.

**TODOS LOS GOLES:** El juego termina cuando se jueguen todos los goles o se termine el tiempo, lo que suceda primero.

*Por defecto: Modo de Victoria P2=1 (se juegan todos los goles).*

También fije el tiempo límite del modo **FREE PLAY** (entre 1 y 9 horas).

*Por defecto: Tiempo límite del modo Free Play P3=2 (2 horas).*

Para activarlo, presione el **BOTÓN FREE PLAY** en la propia tarjeta.

El modo **FREE PLAY** quedará cancelado igualmente al apagar la máquina.

### FIJAR PRECIOS Y MONEDAS VÁLIDAS

(SAM6 Y SAM8: LÍNEAS A1-A6 / SAM9: LÍNEAS A1-A8):

#### Quando se usan dos monederos mecánicos (LÍNEAS A1-A4):

1.- DOBLE MONEDERO MECÁNICO.

Usted puede fijar el precio de la partida, el número de monedas requerido y el número de partidas entregadas PARA CADA UNO DE LOS MONEDEROS.

Ello permite programar diferentes precios o descuentos EN CADA MONEDERO.

*Por defecto: La máquina viene preparada para dar 1 partida x 1 moneda en cada monedero.*

#### Quando se usa un monedero comparador o electrónico (LÍNEAS A5-A6):

2.- MONEDERO COMPARADOR.

3.- MONEDERO ELECTRÓNICO TOTALIZADOR.

4.- MONEDERO ELECTRÓNICO.

Con el monedero comparador puede fijar la moneda válida, el número de monedas requerido y el número de partidas entregadas.

El monedero totalizador sumará las monedas, y generará bonificaciones de modo que se pueden asignar varios precios con un solo monedero.

Los nuevos monederos electrónicos no totalizan las monedas, pero también permiten bonificaciones.

*Por defecto: La máquina viene preparada para dar 1 partida x 1 moneda*

#### Quando se usan dos monederos comparadores o electrónicos (SOLO SAM9: LÍNEAS A5-A8):

5.- DOBLE MONEDERO COMPARADOR.

6.- DOBLE MONEDERO ELECTRÓNICO.

Con los dos monederos comparadores se puede fijar la moneda válida, el número de monedas requerido y el número de partidas entregadas para cada monedero.

Los dos monederos electrónicos podrán gestionar el precio normal y bonificado (SOLO SAM9).

*Por defecto (EUROS): La máquina viene preparada para dar 1P x 1€ y 3P x 2€ en cada monedero.*

### HABILITAR O DESHABILITAR EL MODO RECLAMO (LÍNEAS O1-O2):

Usar o no usar modo reclamo y fijar el tiempo entre dos reclamos (entre 1 y 60 minutos).

*Por defecto: La máquina viene preparada para activar el modo reclamo cada 15m.*

### GESTIONAR LA TICKETERA - REDEMPTION (LÍNEAS T1-T4):

La placa permite habilitar o deshabilitar la ticketera.

*Por defecto: La ticketera está deshabilitada.*

También determinar el número de tickets por gol o partida ganada y el momento de entrega de los tickets.

### ENCENDIDO/APAGADO DE LA LUZ FLUORESCENTE (SOLO SAM6 y SAM8: LÍNEA F1):

Usted puede conectar o desconectar la luz fluorescente del campo de juego.

*Por defecto: La luz se enciende siempre que la máquina esté conectada.*

### HABILITAR O DESHABILITAR LA DETECCIÓN DEL DISCO (SOLO SAM9: LÍNEA H1):

Usted puede habilitar la detección del disco al finalizar la partida. Si este no se encuentra, la máquina entra en modo "falta disco" y se inhiben los monederos electrónicos.

*Por defecto: La máquina detecta el disco al finalizar la partida.*

### GESTIONAR LOS EVENTOS DE LA ILUMINACIÓN LED (LÍNEAS L11-M7):

Para cada evento (7 eventos distintos) usted puede:

Fijar color de los leds (8 opciones) (LÍNEAS L11-L71 - ENTRE 0 Y 7).

Fijar modo de los leds (3 opciones) (LÍNEAS L12-L72 - ENTRE 1 Y 3).

Fijar melodía (puede ser random) (LÍNEAS M1-M7).

Fijar volumen general y volúmenes específicos de la música para cada uno de los eventos (LÍNEA V0 - GENERAL, LÍNEAS V1-V7 - EVENTOS).

Además usted puede añadir sus propias melodías a la carpeta SOUNDS y activarlas para cualquiera de los eventos programados (INSTR. PÁG. 15).

*Por defecto: La máquina viene programada para reproducir las melodías pregrabadas.*

### CONTROLAR EL BRILLO DE LOS LEDS DEL CAMPO DE JUEGO (SOLO SAM9: LÍNEA D):

Cuanto más alto el valor de esta variable, más brillo tendrán los LEDS (entre 0 y 100).

*Por defecto: D=80.*

### CONOCER LOS DATOS DE RECAUDACIÓN:

Acceda mediante los botones situados en la propia placa (INSTR. PÁG 25) y conozca el número de monedas contabilizadas y de tickets entregados.

### TESTEAR LA ILUMINACIÓN LED DE LA MÁQUINA:

Acceda mediante los botones situados en la propia placa (INSTR. PÁG 25) y verifique el estado de la iluminación LED.

**NOTA:** Nuestras placas SAM6, SAM8 y SAM9 son complejas y gestionan un gran número de opciones. Aunque pueden ser utilizadas directamente, mediante los botones PB1, PB2, PB3, PB4, RESET y FREE PLAY, recomendamos que se programen con ayuda de un ordenador conectado vía USB. Ello le permitirá actuar directamente sobre el archivo de configuración (config.txt) y la carpeta donde se encuentran las melodías (carpeta SOUNDS).



**BILLARES SAM**

[www.billaressam.com](http://www.billaressam.com)

[sales@billaressam.com](mailto:sales@billaressam.com)

tel: + 34 945 361 800

**INDEX (ENGLISH)**

<b>CHARACTERISTICS, SECURITY, MAINTENANCE, WASTE, COMPLIANCE</b>	<b>1</b>
<b>QUICK GUIDE OF THE PCB</b>	<b>2</b>
<b>PCB DESCRIPTION AND CONFIGURATION INSTRUCTIONS</b>	<b>5</b>
<b>PCB OPERATION SCHEME</b>	<b>5</b>
<b>IMPORTANT: BEFORE BEGINNING</b>	<b>6</b>
<b>ACCESS THE MENU THROUGH THE PCB</b>	
<b>ACCESS THE MENU THROUGH A PC</b>	
<b>CONFIGURATION FILE CHANGES</b>	<b>8</b>
<b>SOUNDS FOLDER CHANGES</b>	<b>10</b>
<b>IMPORTANT: EXPULSION OF THE DISK</b>	<b>14</b>
<b>CONFIGURATION FILE AND VARIABLES DESCRIPTION</b>	<b>16</b>
<b>LEDS CONFIGURATION VARIABLES</b>	<b>18</b>
<b>ACCESS TO THE COLLECTIONS DATA</b>	<b>20</b>
<b>FREE PLAY MODE</b>	
<b>TEST MODE</b>	
<b>ERROR MESSAGES OF THE PCB</b>	<b>22</b>
<b>RESTORING THE VALUES FROM MANUFACTURE</b>	
<b>TABLES SIZES</b>	<b>24</b>

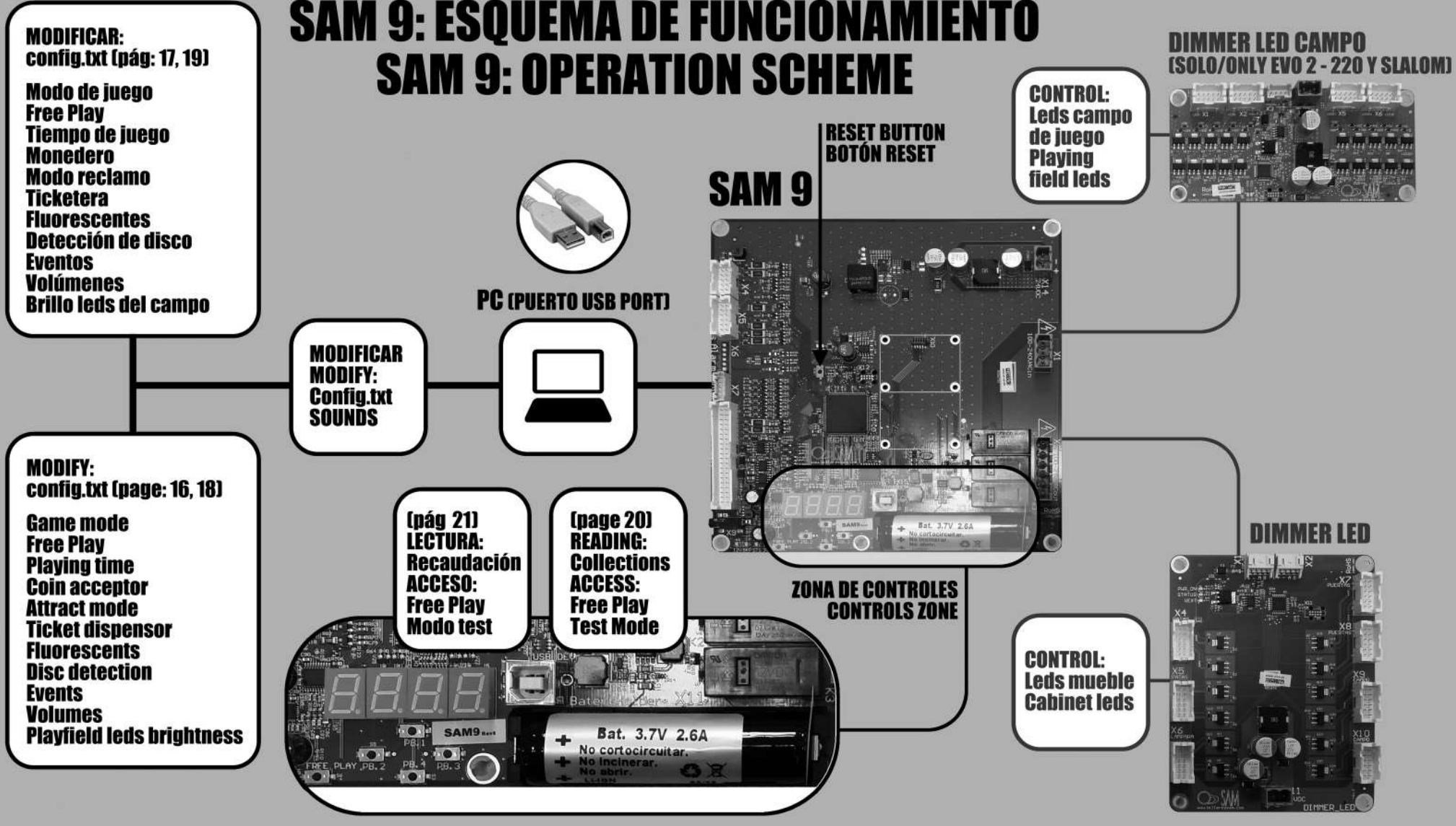
**ÍNDICE (ESPAÑOL)**

<b>CARACTERÍSTICAS, SEGURIDAD, MANTENIMIENTO, RESIDUOS, CONFORMIDAD</b>	<b>1</b>
<b>GUÍA RÁPIDA DE LA PLACA ELECTRÓNICA</b>	<b>3</b>
<b>DESCRIPCIÓN DE LA TARJETA E INSTRUCCIONES DE CONFIGURACIÓN</b>	<b>5</b>
<b>ESQUEMA DE FUNCIONAMIENTO DE LA TARJETA</b>	<b>5</b>
<b>IMPORTANTE: ANTES DE COMENZAR</b>	<b>7</b>
<b>ACCESO AL MENÚ A TRAVÉS DE LA TARJETA</b>	
<b>ACCESO AL MENÚ A TRAVÉS DE UN ORDENADOR</b>	
<b>CAMBIOS EN EL ARCHIVO DE CONFIGURACIÓN</b>	<b>9</b>
<b>CAMBIOS EN LA CARPETA SOUNDS</b>	<b>11</b>
<b>IMPORTANTE: EXPULSIÓN DE DISPOSITIVO</b>	<b>15</b>
<b>DESCRIPCIÓN DEL ARCHIVO DE CONFIGURACIÓN Y DE LAS VARIABLES</b>	<b>17</b>
<b>VARIABLES DE CONFIGURACIÓN DE LOS LEDS</b>	<b>19</b>
<b>ACCESO A LOS DATOS DE RECAUDACIÓN</b>	<b>21</b>
<b>MODO FREE PLAY</b>	
<b>MODO TEST</b>	
<b>MENSAJES DE ERROR DE LA TARJETA</b>	<b>23</b>
<b>RESTAURACIÓN DE LOS VALORES DE FÁBRICA</b>	
<b>TAMAÑOS DE MESAS</b>	<b>24</b>



# SAM 9: ESQUEMA DE FUNCIONAMIENTO

## SAM 9: OPERATION SCHEME



**IMPORTANT: BEFORE STARTING UNBLOCK BATTERY.**

**IMPORTANTE: ANTES DE EMPEZAR DESBLOQUEAR BATERÍA.**

**CONTROLS ZONE: DISPLAY, USB CONNECTION, BATTERY,  
FREE PLAY BUTTON, PB1, PB2, PB3, PB4 BUTTONS**

**ZONA DE CONTROLES: DISPLAY, CONEXIÓN USB, BATERÍA,  
BOTÓN FREE PLAY, BOTONES PB1, PB2, PB3, PB4**

## IMPORTANT: BEFORE BEGINNING

YOU WILL RECEIVE THE PCB WITH THE BATTERY BLOCKED TO AVOID WEAR DURING TRANSPORT OR STORAGE. UNBLOCK THE BATTERY TO START USING THE MACHINE. TO DO SO TAKE OUT THE PAPER BLOCKING ONE OF THE POLES.

### THERE ARE TWO WAYS TO CONFIGURE YOUR SAM6 PCB:

- CONNECTING IT TO A PC THROUGH A USB CABLE.
- OPERATING ON THE PCB ITSELF THROUGH THE BUTTONS AND THE DISPLAY (CONTROLS ZONE).

### ACCESS THE MENU THROUGH THE PCB:

TO ACCESS THE **CONFIGURATION MENU** THROUGH THE PCB, THE MACHINE MUST BE IN **STAND BY MODE** (ZERO AT THE SCORES).

**PRESS PB3 TILL THE DISPLAY IS LIT AND YOU WILL ACCESS THE FIRST VARIABLE:**

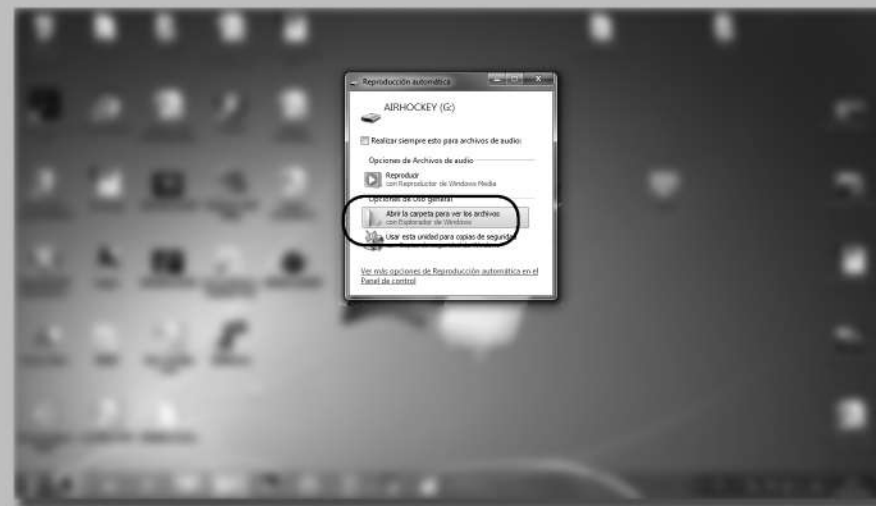
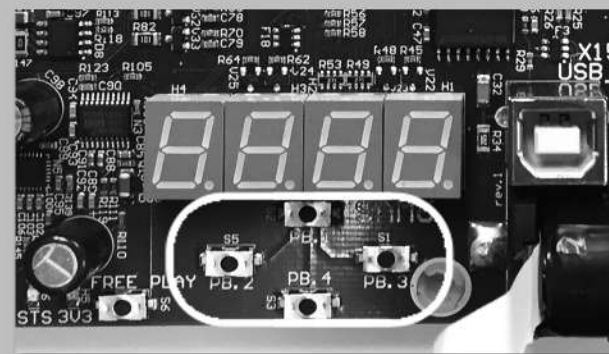
- **ACCESS:** PRESS **PB3** TILL THE DISPLAY IS LIT
- **CHANGE THE VARIABLE:** **PB2** AND **PB3**
- **CHANGE THE VALUE OF A VARIABLE:** **PB1** AND **PB4**
- **EXIT:** PRESS **PB2** TILL THE DISPLAY IS OFF

### ACCESS THE MENU THROUGH A PC:

TO ACCESS THE **CONFIGURATION MENU** THROUGH A PC:

- CONNECT THE USB CABLE.
- OPEN THE DISC THAT WILL APPEAR ON YOUR DESKTOP (**AIR HOCKEY**).

## CONTROLS ZONE



## IMPORTANTE: ANTES DE COMENZAR

USTED RECIBIRÁ LA TARJETA CON LA BATERÍA BLOQUEADA PARA EVITAR SU DESGASTE DURANTE EL TRANSPORTE O ALMACÉN. DESBLOQUEE LA BATERÍA PARA PONER LA MÁQUINA EN FUNCIONAMIENTO. PARA ELLO RETIRE EL PAPEL SITUADO EN UNO DE LOS POLOS.

### EXISTEN DOS SISTEMAS PARA CONFIGURAR SU TARJETA SAM6:

- CONECTANDO UN ORDENADOR MEDIANTE UN CABLE USB
- ACTUANDO SOBRE LA PROPIA TARJETA A TRAVÉS DE LOS BOTONES Y EL DISPLAY (ZONA DE CONTROLES).

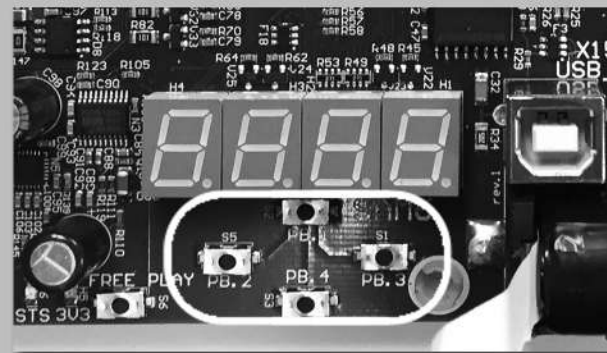
### ACCESO AL MENÚ A TRAVÉS DE LA TARJETA:

PARA ACCEDER AL MENÚ DE CONFIGURACIÓN A TRAVÉS DE LA TARJETA, ÉSTA DEBERÁ ESTAR EN MODO STAND BY (MARCADORES A CERO).

PULSE PB3 HASTA QUE SE ILUMINE EL DISPLAY Y ACCEDERÁ A LA PRIMERA VARIABLE:

- ACCESO: PULSE PB3 HASTA QUE SE ILUMINE EL DISPLAY
- CAMBIO DE VARIABLE: PB2 Y PB3
- CAMBIO DE VALOR DE UNA VARIABLE: PB1 Y PB4
- SALIDA: PULSE PB2 HASTA QUE SE APAGUE EL DISPLAY

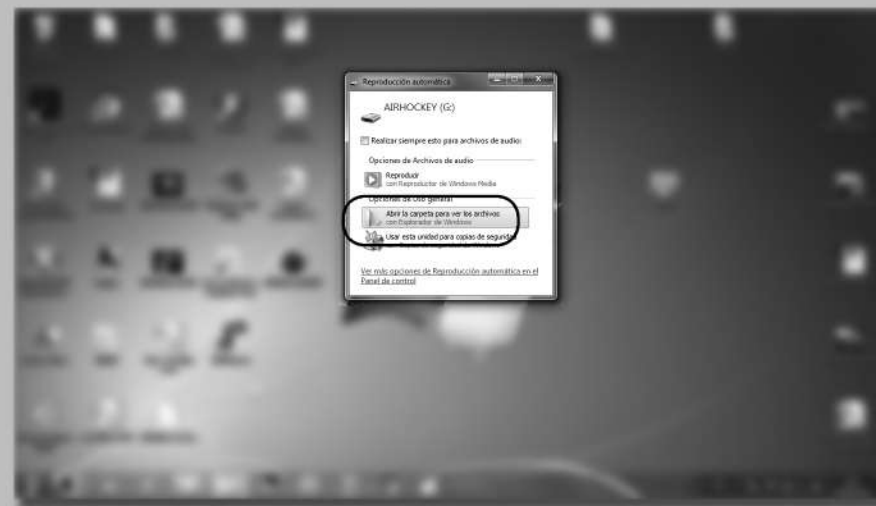
### ZONA DE CONTROLES:



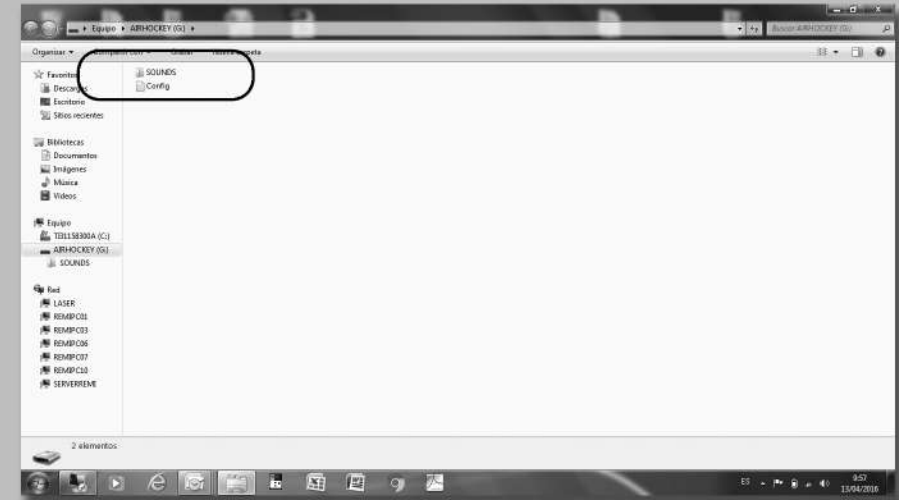
### ACCESO AL MENÚ A TRAVÉS DE UN ORDENADOR:

PARA ACCEDER AL MENÚ DE CONFIGURACIÓN CON UN ORDENADOR:

- CONECTE EL CABLE USB
- ABRA EL DISCO QUE APARECERÁ EN SU ESCRITORIO (AIR HOCKEY).



YOU WILL FIND A SIMPLE TEXT FILE: **Config.txt**  
AND THE FOLDER **SOUNDS** WITH ALL THE AVAILABLE TUNES.

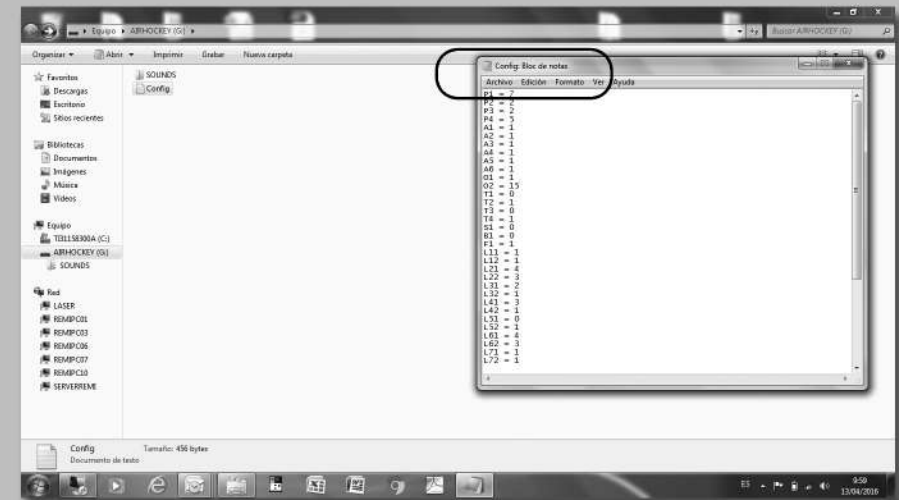


## CONFIGURATION FILE CHANGES:

TO CHANGE THE VALUES OF THE VARIABLES,  
OPEN THE FILE **Config.txt**.

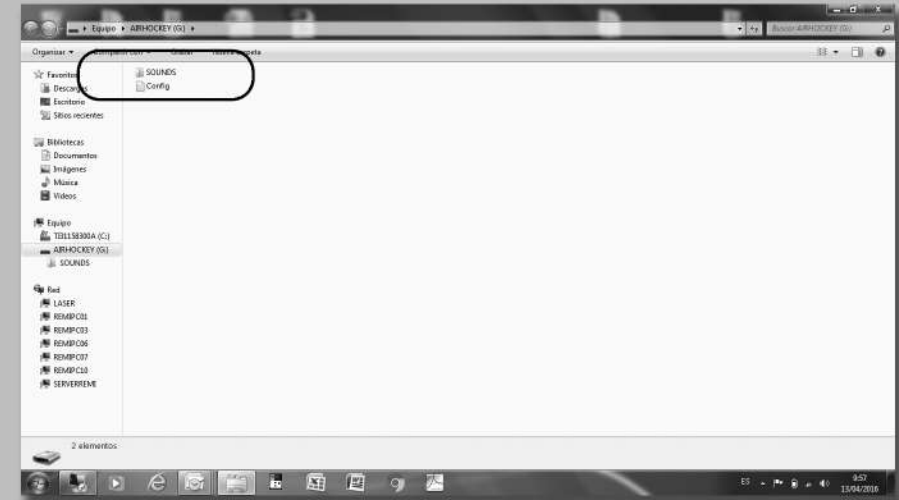
**IN PAGES 16 & 18 OF THIS HANDBOOK**  
YOU WILL FIND A DETAILED DESCRIPTION OF THE VARIABLES  
CORRESPONDING TO EACH LINE OF THE FILE **Config.txt**.

ONCE THE FILE IS MODIFIED,  
YOU NEED TO **EJECT THE DISC SAFELY**,  
AS DESCRIBED IN PAGE 14 OF THIS HANDBOOK.





ENCONTRARÁ UN ARCHIVO DE TEXTO: **Config.txt**  
Y LA CARPETA **SOUNDS** DONDE ESTÁN LAS MELODÍAS DISPONIBLES.

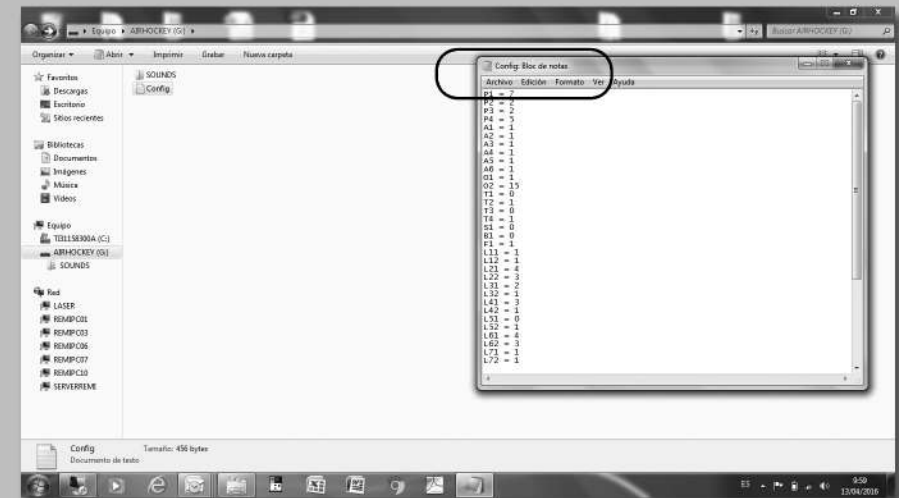


## CAMBIOS EN EL ARCHIVO DE CONFIGURACIÓN:

PARA MODIFICAR LOS VALORES DE LAS VARIABLES,  
ABRA EL ARCHIVO **Config.txt**.

EN LAS HOJAS 17 Y 19 DE ESTE MANUAL HALLARÁ  
UNA DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS VARIABLES  
QUE CORRESPONDEN A CADA UNA DE LAS LÍNEAS  
DEL ARCHIVO **Config.txt**.

UNA VEZ MODIFICADO EL ARCHIVO,  
DEBERÁ **EXPULSAR EL DISPOSITIVO DE FORMA SEGURA**,  
COMO SE DESCRIBE EN LA PÁGINA 15 DE ESTE MANUAL.



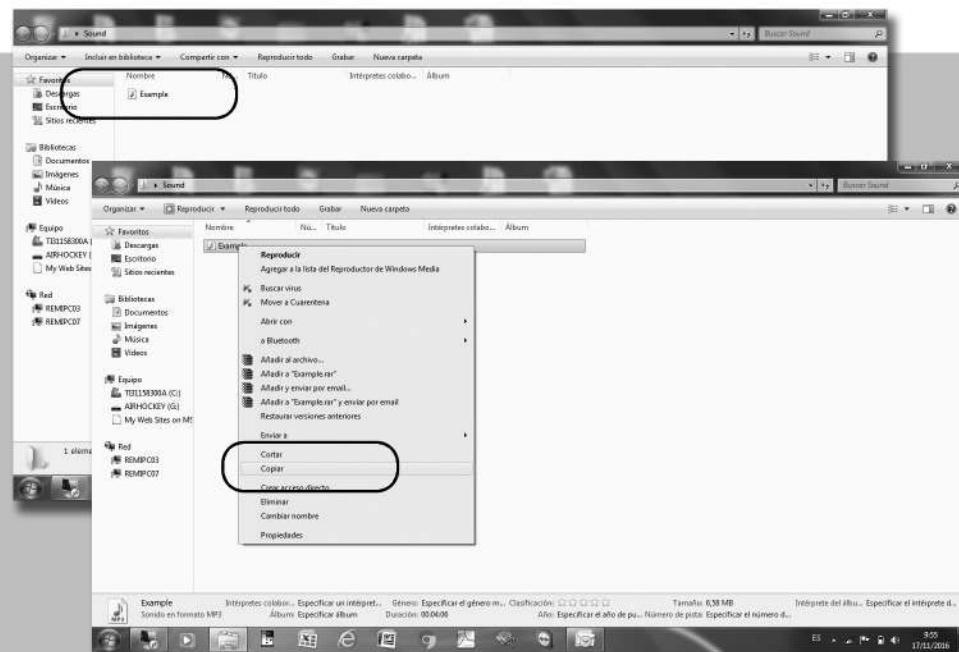
# SAM6 - SAM8 - SAM9 - EVO AIR HOCKEY - SAM6 - SAM8 - SAM9 - EVO AIR HOCKEY - SAM6 - SAM8 - SAM9 - EVO AIR HOCKEY

## SOUNDS FOLDER CHANGES

IF YOU WANT TO INCLUDE NEW TUNES FIRST SELECT THE TUNE YOU WANT TO ADD TO THE DISC AND COPY IT TO THE MEMORY. (IN THIS CASE FILE **Example.mp3**)

THE AUDIO FILES MUST BE IN **mp3** FORMAT. THE NAME OF THE FILE CANNOT BE LONGER THAN **26 CHARACTERS**. FILES WITH A BITRATE BETWEEN **96 & 320 KBPS** ARE RECOMMENDED.

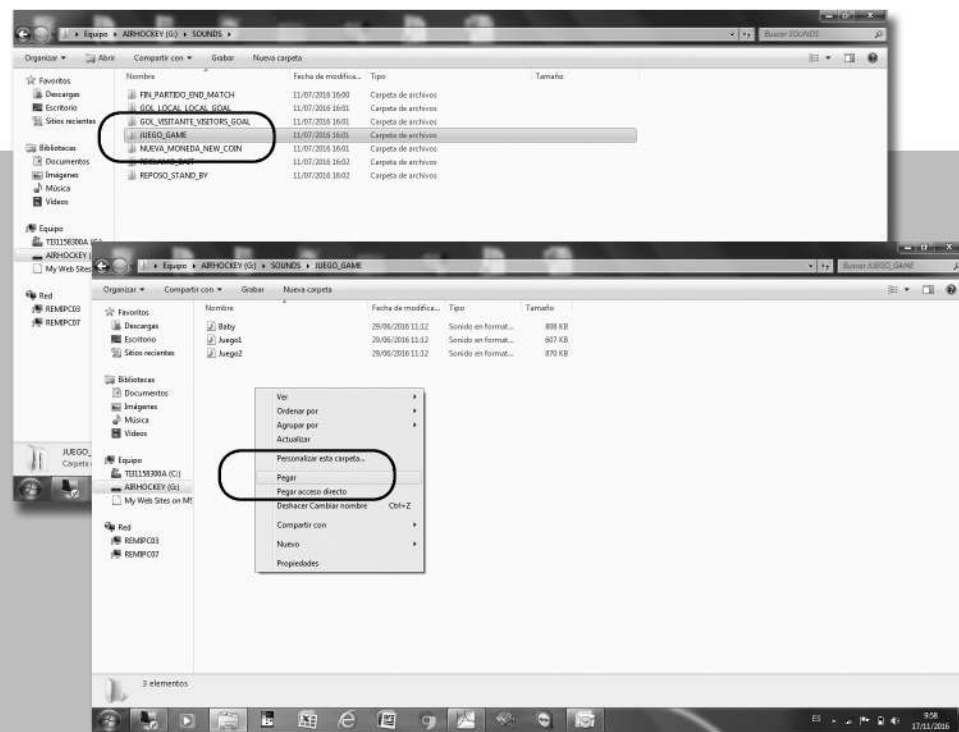
REMEMBER THAT THE PCB HAS AN AVAILABLE MEMORY OF AROUND **22MB**.



OPEN THE FOLDER “**SOUNDS**” AND SELECT ONE OF THE SUBFOLDERS INSIDE IT.

EACH ONE CORRESPONDS TO AN SPECIFIC EVENT OF THE MACHINE.

THEN PASTE THE NEW TUNE THAT YOU COPIED FROM YOUR PC.



### FOLDER

### EVENT

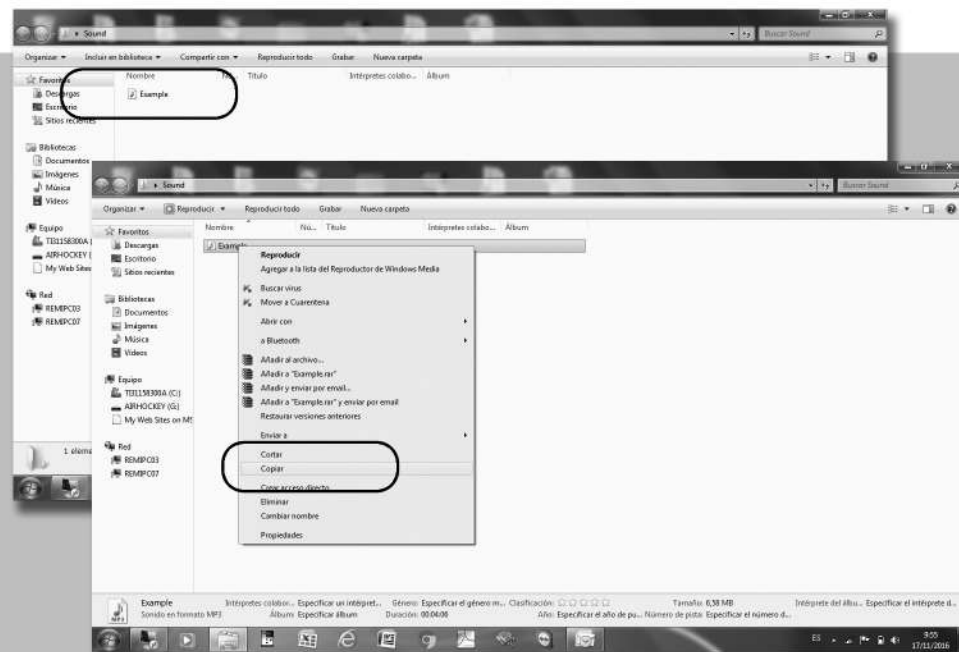
FIN_PARTIDO_END_MATCH	EVENT 1
GOL_LOCAL_LOCAL_GOAL	EVENT 2
GOL_VISITANTE_VISITORS_GOAL	EVENT 3
JUEGO_GAME	EVENT 4
NUEVA_MONEDA_NEW_COIN	EVENT 5
RECLAMO_BAIT	EVENT 6
REPOSO_STAND_BY	EVENT 7

## CAMBIOS EN LA CARPETA SOUNDS

PARA GUARDAR NUEVAS MELODÍAS PRIMERO SELECCIONE LA MÚSICA QUE DESEA AÑADIR AL DISCO Y COPIELA EN MEMORIA. (EN ESTE CASO ARCHIVO **Example.mp3**)

LAS PISTAS DE AUDIO DEBERÁN ESTAR EN FORMATO **mp3**. Y EL NOMBRE DEL ARCHIVO NO PUEDE SER SUPERIOR A **26 CARACTERES**. SE RECOMIENDAN ARCHIVOS CON UN BITRATE ENTRE **96 Y 320 KBPS**.

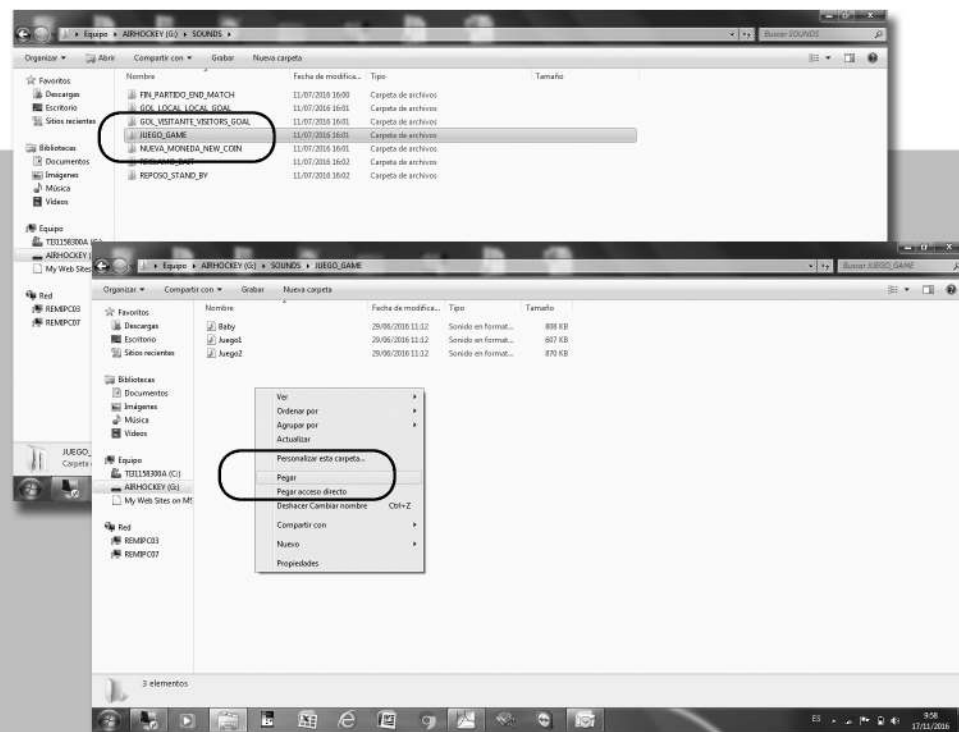
TENGA EN CUENTA QUE LA TARJETA TIENE UNA MEMORIA DISPONIBLE DE **22MB** APROXIMADAMENTE.



DESPUÉS ABRA LA CARPETA **“SOUNDS”** Y SELECCIONE UNA DE LAS CARPETAS QUE CONTIENE.

CADA CARPETA CORRESPONDE A UN EVENTO CONCRETO DE LA MÁQUINA.

DESPUÉS PEGUE LA NUEVA MELODÍA QUE TENÍA SELECCIONADA DESDE SU ORDENADOR.



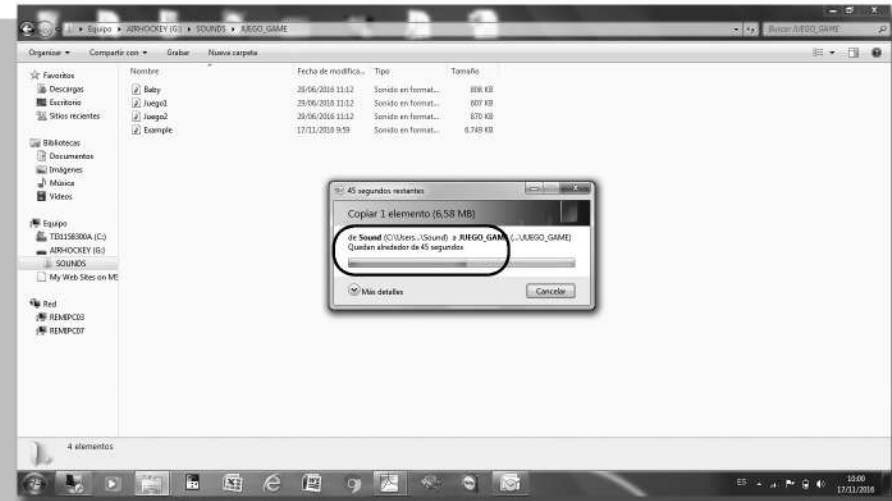
### CARPETA

### EVENTO

- FIN\_PARTIDO\_END\_MATCH
- GOL\_LOCAL\_LOCAL\_GOAL
- GOL\_VISITANTE\_VISITORS\_GOAL
- JUEGO\_GAME
- NUEVA\_MONEDA\_NEW\_COIN
- RECLAMO\_BAIT
- REPOSO\_STAND\_BY

- EVENTO 1
- EVENTO 2
- EVENTO 3
- EVENTO 4
- EVENTO 5
- EVENTO 6
- EVENTO 7

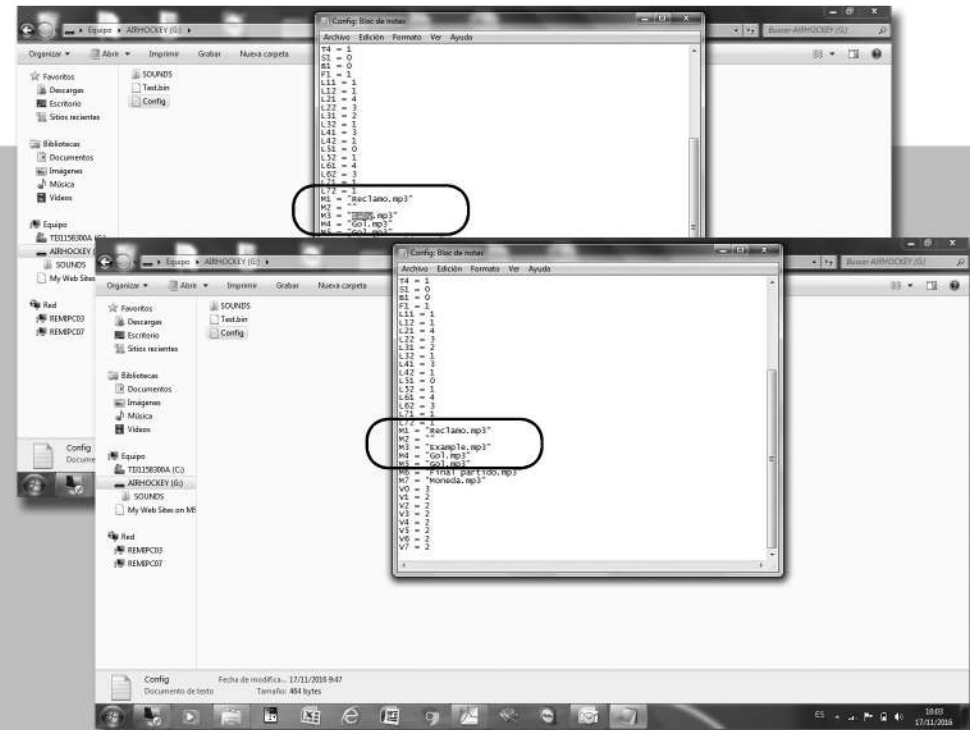
WHEN YOU PASTE THE FILE THE COPY IN THE FOLDER WILL START.  
THIS PROCESS MAY TAKE A FEW MINUTES.



THEN OPEN THE FILE **Config.txt** AND FIND THE NUMBER CORRESPONDING TO THE EVENT THAT YOU WANT TO MODIFY.

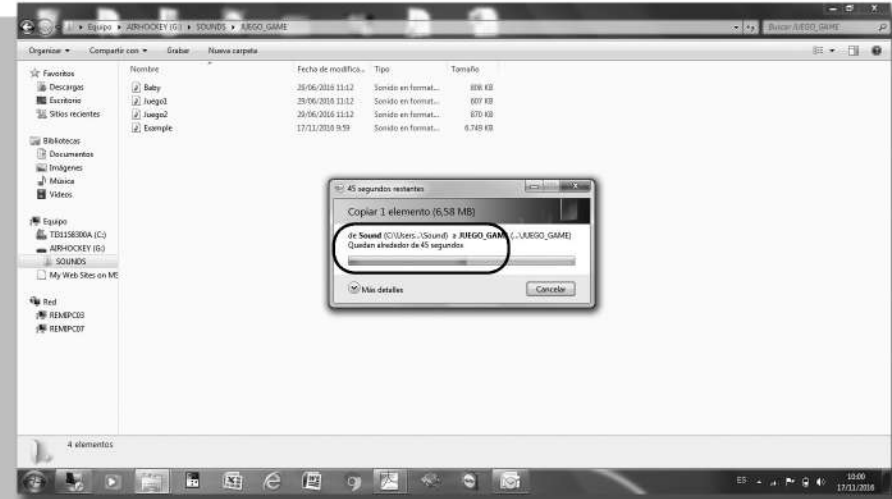
INPUT THE NAME OF THE TUNE THAT YOU WANT TO HEAR IN THIS EVENT.

ALWAYS INPUT THE NAME IN QUOTATIONS AND WITH THE EXTENSION.  
IN THIS CASE: "Example.mp3".





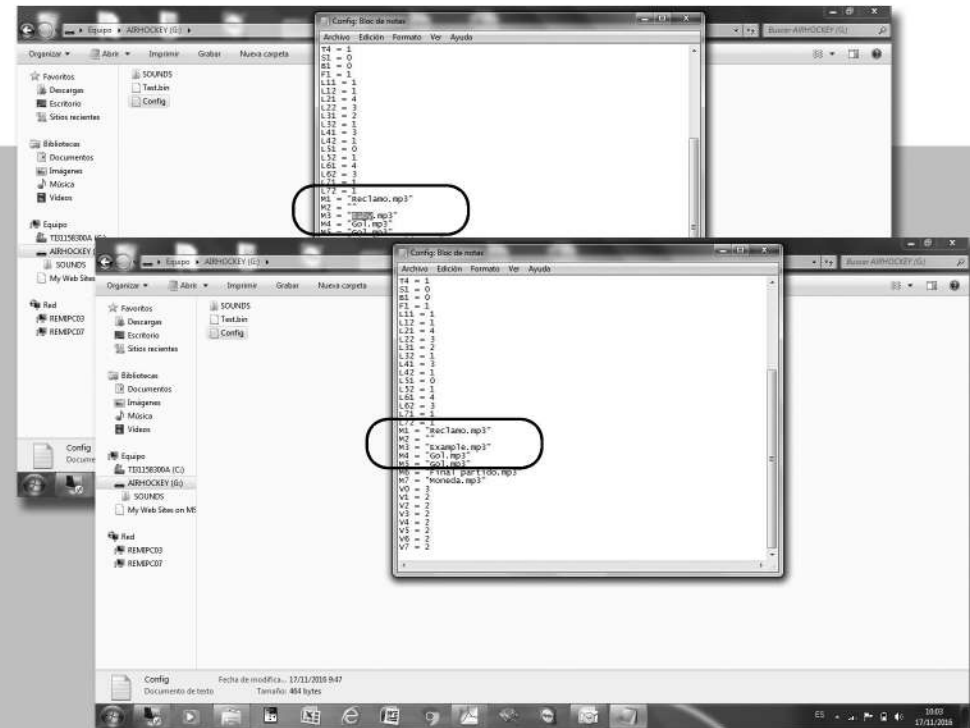
AL PEGAR EL ARCHIVO ÉSTE EMPEZARÁ A COPIARSE EN LA CARPETA. ESTE PROCESO PUEDE TARDAR UNOS MINUTOS.



DESPUÉS ABRA EL ARCHIVO **Config.txt** Y BUSQUE EL NÚMERO CORRESPONDIENTE AL EVENTO QUE DESEA MODIFICAR.

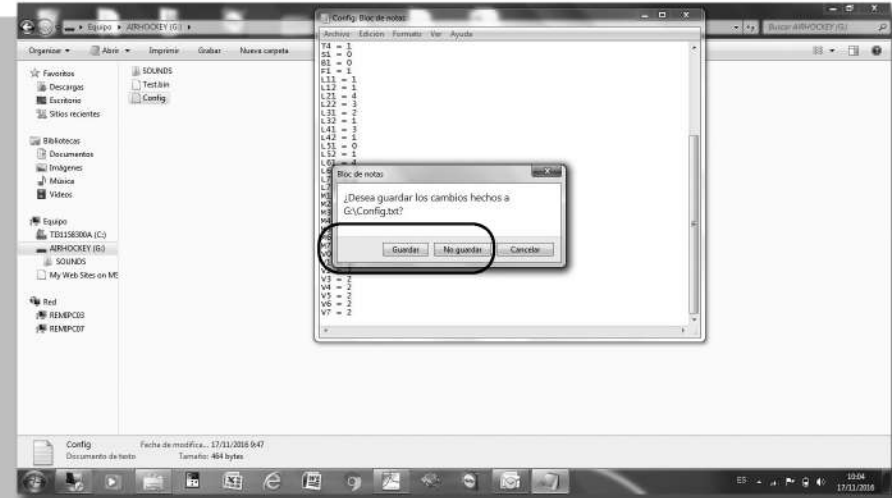
ESCRIBA EL NOMBRE DE LA MELODÍA QUE QUIERE INTRODUCIR EN ESE EVENTO.

ESCRIBA SIEMPRE EL NOMBRE ENTRE COMILLAS Y CON SU EXTENSIÓN. EN ESTE CASO: **"Example.mp3"**.



WHEN YOU CLOSE THE FILE, THE PC WILL ASK YOU IF YOU WANT TO SAVE THE CHANGES.

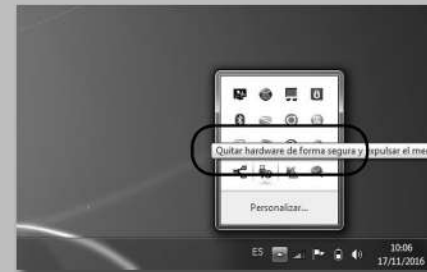
SAVE THE CHANGES TO MODIFY THE MEMORY OF THE PCB.



## IMPORTANT: EXPULSION OF THE DISK

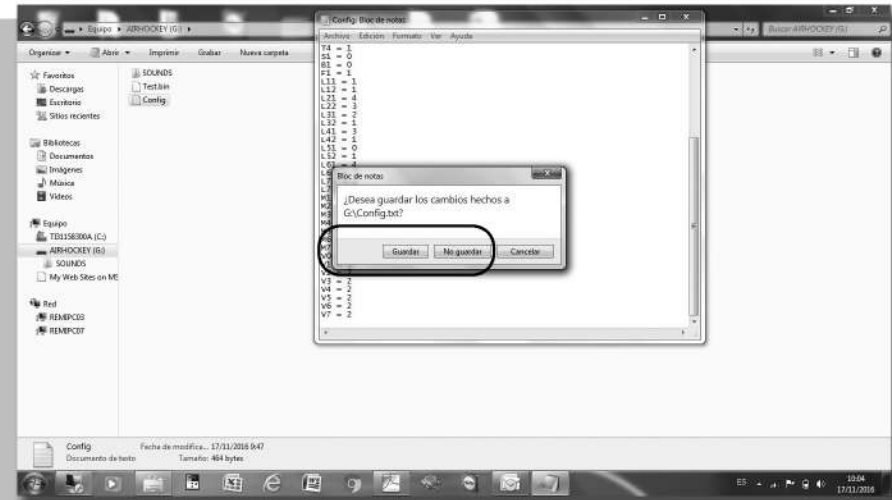
FINALLY EJECT THE DISK FROM YOUR PC SAFELY.

DOING IT THAT WAY IS CRUCIAL FOR THE CHANGES TO BE STORED IN THE PCB MEMORY.



AL CERRAR EL ARCHIVO, EL ORDENADOR LE PREGUNTARÁ SI DESEA GUARDAR LOS CAMBIOS.

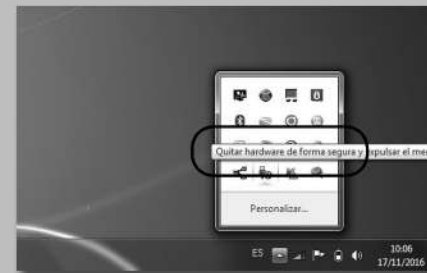
GUARDE LOS CAMBIOS PARA MODIFICAR LA MEMORIA DE LA TARJETA.



## IMPORTANTE: EXPULSIÓN DE DISPOSITIVO

FINALMENTE EXPULSE EL DISPOSITIVO DEL ORDENADOR DE FORMA SEGURA.

ES IMPRESCINDIBLE QUE LO HAGA DE ESTA FORMA PARA QUE LOS CAMBIOS SE ALMACENEN EN LA MEMORIA DE LA TARJETA.



# SAM6 - SAM8 - SAM9 - EVO AIR HOCKEY - SAM6 - SAM8 - SAM9 - EVO AIR HOCKEY - SAM6 - SAM8 - SAM9 - EVO AIR HOCKEY

## CONFIGURATION FILE AND VARIABLES DESCRIPTION

L	VARIABLE (FILE)	EXPLANATION (EVENTS MODIFIED BY EACH VARIABLE)	VARIES BETWEEN: MINIMUM & MAXIMUM
1	P1 = 7	MAXIMUM NUMBER OF GOALS PER MATCH: IN THIS CASE 7	BETWEEN 2 & 9
2	P2 = 1	VICTORY MODE (UNBEATABLE SCORE/ALL GOALS PLAYED): IN THIS CASE ALL THE GOALS ARE PLAYED	BETWEEN 1(UNBEAT.) & 2 (ALL)
3	P3 = 2	FREE GAME MODE DURATION (IN HOURS): IN THIS CASE 2h.	BETWEEN 1 & 9
4	P4 = 5	MAXIMUM TIME FOR A GAME (IN MINUTES): IN THIS CASE 5m.	BETWEEN 2 & 9
5	A1 = 1	COIN ACCEPTOR 1: NUMBER OF COINS NEEDED TO GENERATE GAMES: IN THIS CASE 1	BETWEEN 1 & 9
6	A2 = 1	COIN ACCEPTOR 1: NUMBER OF GAMES GENERATED IN LINE A1: IN THIS CASE 1	BETWEEN 1 & 9
7	A3 = 1	COIN ACCEPTOR 2: NUMBER OF COINS NEEDED TO GENERATE GAMES: IN THIS CASE 1	BETWEEN 1 & 9
8	A4 = 1	COIN ACCEPTOR 2: NUMBER OF GAMES GENERATED IN LINE A3: IN THIS CASE 1	BETWEEN 1 & 9
9	A5 = 1	ELECTRONIC COIN ACCEPTOR 1: PULSES NEEDED TO GENERATE GAMES: IN THIS CASE 1	BETWEEN 1 & 9
10	A6 = 1	ELECTRONIC COIN ACCEPTOR 1: NUMBER OF GAMES GENERATED IN LINE A5: IN THIS CASE 1	BETWEEN 1 & 9
11	A7 = 1	ELECTRONIC COIN ACCEPTOR 2: PULSES NEEDED TO GENERATE GAMES: IN THIS CASE 1	BETWEEN 1 & 9
12	A8 = 1	ELECTRONIC COIN ACCEPTOR 2: NUMBER OF GAMES GENERATED IN LINE A7: IN THIS CASE 1	BETWEEN 1 & 9
13	O1 = 1	USE/DON'T USE ATTRACT MODE: IN THIS CASE YES	BETWEEN 0 & 1
14	O2 = 15	TIME BETWEEN TWO ATTRACT MODE (IN MINUTES): IN THIS CASE 15m.	BETWEEN 1 & 60
15	T1 = 0	TICKET DISPENSOR ENABLING: IN THIS CASE NO	BETWEEN 0 & 2
16	T2 = 1	NUMBER OF TICKETS GIVEN PER GOAL: IN THIS CASE 1	WON'T SHOW ON CARD DISPLAY IF T1 = 0 (TICKETS DISABLED)
17	T3 = 0	NUMBER OF TICKETS GIVEN PER GAME WON: IN THIS CASE 0	
18	T4 = 1	MOMENT OF TICKETS DELIVERY: IN THIS CASE WHEN THE ACTION HAPPENS	
19	S1 = 0	FLUORESCENT LIGHT ON: IN THIS CASE ALWAYS WHEN EQUIPMENT IS CONNECTED	BETWEEN 0 & 1
20	H1 = 1	DISC DETECTION AT THE END OF GAME ENABLING: IN THIS CASE ACTIVATED - PICTURE ON PAGE 18	BETWEEN 0 & 1
21	L11 = 1	EVENT 1 (ATTRACT MODE) / LEDS COLOUR: IN THIS CASE RED	BETWEEN 0 & 7
22	L12 = 1	EVENT 1 (ATTRACT MODE) / LEDS MODE: IN THIS CASE BLINKING	BETWEEN 1 & 3
23	L21 = 4	EVENT 2 (STAND BY) / LEDS COLOUR: IN THIS CASE PURPLE	BETWEEN 0 & 7
24	L22 = 3	EVENT 2 (STAND BY) / LEDS MODE: IN THIS CASE BREATHING	BETWEEN 1 & 3
25	L31 = 2	EVENT 3 (PLAYING) / LEDS COLOUR: IN THIS CASE GREEN	BETWEEN 0 & 7
26	L32 = 1	EVENT 3 (PLAYING) / LEDS MODE: IN THIS CASE BLINKING	BETWEEN 1 & 3
27	L41 = 3	EVENT 4 (LOCAL GOAL) / LEDS COLOUR: IN THIS CASE BLUE	BETWEEN 0 & 7
28	L42 = 1	EVENT 4 (LOCAL GOAL) / LEDS MODE: IN THIS CASE BLINKING	BETWEEN 1 & 3
29	L51 = 0	EVENT 5 (VISITOR GOAL) / LEDS COLOUR: IN THIS CASE WHITE	BETWEEN 0 & 7



## DESCRIPCIÓN DEL ARCHIVO DE CONFIGURACIÓN Y DE LAS VARIABLES

L	VARIABLE (ARCHIVO)	EXPLICACIÓN (EVENTOS MODIFICADOS POR CADA VARIABLE)	VARÍA ENTRE: MÍNIMO Y MÁXIMO
1	P1 = 7	MÁXIMO NÚMERO DE GOLES POR PARTIDA: EN ESTE CASO 7	ENTRE 2 Y 9
2	P2 = 1	MODO DE VICTORIA (MATEM./TODOS LOS GOLES): EN ESTE CASO SE JUEGAN TODOS LOS GOLES	ENTRE 0 (MATEM.) Y 1 (TODOS)
3	P3 = 2	DURACIÓN DEL MODO FREE PLAY (PARTIDA GRATIS) (EN HORAS): EN ESTE CASO 2h.	ENTRE 1 Y 9
4	P4 = 5	TIEMPO MÁXIMO DE JUEGO POR PARTIDA (EN MINUTOS): EN ESTE CASO 5m.	ENTRE 2 Y 9
5	A1 = 1	NÚMERO DE MONEDAS PEQUEÑAS PARA GENERAR UN PULSO: EN ESTE CASO 1€	ENTRE 1 Y 9
6	A2 = 1	NÚMERO DE PARTIDAS POR UN PULSO DE MONEDA PEQUEÑA: EN ESTE CASO 1P	ENTRE 1 Y 9
7	A3 = 1	NÚMERO DE MONEDAS GRANDES PARA GENERAR UN PULSO: EN ESTE CASO 2€	ENTRE 1 Y 9
8	A4 = 1	NÚMERO DE PARTIDAS POR UN PULSO DE MONEDA GRANDE: EN ESTE CASO 3P	ENTRE 1 Y 9
9	A5 = 1	NÚMERO DE MONEDAS DEL MONEDERO ELECTRÓNICO PARA GENERAR UN PULSO: EN ESTE CASO 1	ENTRE 1 Y 9
10	A6 = 1	NÚMERO DE PARTIDAS POR UN PULSO DE MONEDA DEL MONEDERO ELECTRÓNICO: EN ESTE CASO 1	ENTRE 1 Y 9
11	A7 = 1	NÚMERO DE MONEDAS DEL MONEDERO ELECTRÓNICO PARA GENERAR UN PULSO: EN ESTE CASO 1	ENTRE 1 Y 9
12	A8 = 1	NÚMERO DE PARTIDAS POR UN PULSO DE MONEDA DEL MONEDERO ELECTRÓNICO: EN ESTE CASO 1	ENTRE 1 Y 9
13	O1 = 1	USAR/NO USAR RECLAMO: EN ESTE CASO SÍ	ENTRE 0 Y 1
14	O2 = 15	TIEMPO ENTRE DOS RECLAMOS (EN MINUTOS): EN ESTE CASO 15m.	ENTRE 1 60
15	T1 = 0	HABILITACIÓN DE LA TICKETERA: EN ESTE CASO NO	ENTRE 0 Y 2
16	T2 = 1	NÚMERO DE TICKETS DISPENSADOS POR GOL: EN ESTE CASO 1	NO SE MUESTRAN EN DISPLAY DE TARJETA  SI T1 = 0
17	T3 = 0	NÚMERO DE TICKETS DISPENSADOS POR PARTIDA GANADA: EN ESTE CASO 0	
18	T4 = 1	MOMENTO DE ENTREGA DE LOS TICKETS: EN ESTE CASO AL PRODUCIRSE LA ACCIÓN	
19	F1 = 1	ENCENDIDO DE LA LUZ FLUORESCENTE: EN ESTE CASO SIEMPRE QUE EL EQUIPO ESTÉ CONECTADO.	ENTRE 0 Y 60
20	H1 = 1	DETECCIÓN DEL DISCO AL FINALIZAR LA PARTIDA: EN ESTE CASO ACTIVA - <b>IMAGEN EN PÁGINA 19</b>	ENTRE 0 Y 1
21	L11 = 1	EVENTO 1 (RECLAMO) / COLOR DE LOS LEDS: EN ESTE CASO ROJO	ENTRE 0 Y 7
22	L12 = 1	EVENTO 1 (RECLAMO) / MODO DE LOS LEDS: EN ESTE CASO PARPADEO	ENTRE 1 Y 3
23	L21 = 4	EVENTO 2 (STAND BY) / COLOR DE LOS LEDS: EN ESTE CASO MORADO	ENTRE 0 Y 7
24	L22 = 3	EVENTO 2 (STAND BY) / MODO DE LOS LEDS: EN ESTE CASO RESPIRACIÓN	ENTRE 1 Y 3
25	L31 = 2	EVENTO 3 (JUEGO) / COLOR DE LOS LEDS: EN ESTE CASO VERDE	ENTRE 0 Y 7
26	L32 = 1	EVENTO 3 (JUEGO) / MODO DE LOS LEDS: EN ESTE CASO PARPADEO	ENTRE 1 Y 3
27	L41 = 3	EVENTO 4 (GOL LOCAL) / COLOR DE LOS LEDS: EN ESTE CASO AZÚL	ENTRE 0 Y 7
28	L42 = 1	EVENTO 4 (GOL LOCAL) / MODO DE LOS LEDS: EN ESTE CASO PARPADEO	ENTRE 1 Y 3
29	L51 = 0	EVENTO 5 (GOL VISITANTE) / COLOR DE LOS LEDS: EN ESTE CASO BLANCO	ENTRE 0 Y 7

## CONFIGURATION FILE AND VARIABLES DESCRIPTION

L	VARIABLE (FILE)	EXPLANATION (EVENTS MODIFIED BY EACH VARIABLE)	VARIABLES BETWEEN: MINIMUM & MAXIMUM
30	L52 = 1	EVENT 5 (VISITOR GOAL) / LEDS MODE: IN THIS CASE BLINKING	BETWEEN 1 & 3
31	L61 = 4	EVENT 6 (END OF GAME) / LEDS COLOUR: IN THIS CASE PURPLE	BETWEEN 0 & 7
32	L62 = 3	EVENT 6 (END OF GAME) / LEDS MODE: IN THIS CASE BREATHING	BETWEEN 1 & 3
33	L71 = 1	EVENT 7 (NEW COIN INSERTED) / LEDS COLOUR: IN THIS CASE RED	BETWEEN 0 & 7
34	L72 = 1	EVENT 7 (NEW COIN INSERTED) / LEDS MODE: IN THIS CASE BLINKING	BETWEEN 1 & 3
35	M1 = "Reclamo.mp3"	EVENT 1 (ATTRACT MODE) TUNE: IN THIS CASE Reclamo.mp3	IN CASE THE FILE IS NOT AVAILABLE - FILE NOT FOUND - THE SYSTEM WILL PLAY IN RANDOM MODE: ALL THE AVAILABLE TUNES PLAYED RANDOMLY.
36	M2 = ""	EVENT 2 (STAND BY) TUNE: IN THIS CASE ALL THE TUNES IN THE FOLDER, CONSECUTIVELY	
37	M3 = "Juego2.mp3"	EVENT 3 (PLAYING) TUNE: IN THIS CASE Juego2.mp3	
38	M4 = "Gol.mp3"	EVENT 4 (LOCAL GOAL) TUNE: IN THIS CASE Gol.mp3	
39	M5 = "Gol.mp3"	EVENT 5 (VISITOR GOAL) TUNE: IN THIS CASE Gol.mp3	
40	M6 = "Final partido.mp3"	EVENT 6 (END OF GAME) TUNE: IN THIS CASE Final partido.mp3	
41	M7 = "Moneda.mp3"	EVENT 7 (NEW COIN) TUNE: IN THIS CASE Moneda.mp3	
42	V0 = 2	GENERAL VOLUME OF THE MUSIC: IN THIS CASE 2	BETWEEN 0 & 20
43	V1 = 2	VOLUME OF THE MUSIC FOR EVENT 1 (ATTRACT MODE): IN THIS CASE 2	BETWEEN 0 & 20
44	V2 = 2	VOLUME OF THE MUSIC FOR EVENT 2 (STAND BY): IN THIS CASE 2	BETWEEN 0 & 20
45	V3 = 2	VOLUME OF THE MUSIC FOR EVENT 3 (PLAYING): IN THIS CASE 2	BETWEEN 0 & 20
46	V4 = 2	VOLUME OF THE MUSIC FOR EVENT 4 (LOCAL GOAL): IN THIS CASE 2	BETWEEN 0 & 20
47	V5 = 2	VOLUME OF THE MUSIC FOR EVENT 5 (VISITOR GOAL): IN THIS CASE 2	BETWEEN 0 & 20
48	V6 = 2	VOLUME OF THE MUSIC FOR EVENT 6 (END OF GAME): IN THIS CASE 2	BETWEEN 0 & 20
49	V7 = 2	VOLUME OF THE MUSIC FOR EVENT 7 (NEW COIN): IN THIS CASE 2	BETWEEN 0 & 20
50	D = 80	BRIGHTNESS OF THE LEDS UNDER THE PLAYFOELD: IN THIS CASE 80%	BETWEEN 0 & 100

### LEDS CONFIGURATION VARIABLES:

THE COLOUR AND BEHAVIOUR OF THE LEDS ARE DETERMINED BY THE VARIABLES CALLED "LX1" Y "LX2", WHERE X REPRESENTS THE NUMBER CORRESPONDING TO EACH ONE OF THE 7 POSSIBLE EVENTS.

SO THE BEHAVIOUR OF THE LEDS FOR THE EVENT 7, FOR INSTANCE, IS DETERMINED BY THE VARIABLES:

L71 (COLOUR) = ...  
L72 (MODE) = ...

#### LX1: COLOUR OF THE LED.

THIS VALUE CAN CHANGE FROM 0 TO 7 AND REPRESENTS THE COLOUR OF THE LEDS:

0: WHITE.      1: RED.      2: GREEN.      3: BLUE.  
4: PURPLE.    5: YELLOW.    6: ORANGE.    7: LIGHT BLUE.

#### LX2: ILLUMINATION MODE OF THE LED:

THIS VALUE CAN CHANGE FROM 1 TO 3, AND THE MEANING OF EACH VALUE IS:

##### 1: BLINK MODE:

THE LEDS BLINK WITH A 2 HZ FREQUENCY.

##### 2: CONTINUOUS MODE:

THE LEDS REMAIN PERMANENTLY ON.

##### 3: BREATH MODE:

THE LEDS INTENSITY INCREASES AND DECREASES GRADUALLY.



**SCORER DISPLAY WHEN PUCK IS NOT FOUND (VARIABLE H1).**

**(ONLY ELECTRONIC COIN ACCEPTORS)**

## DESCRIPCIÓN DEL ARCHIVO DE CONFIGURACIÓN Y DE LAS VARIABLES

L	VARIABLE (ARCHIVO)	EXPLICACIÓN (EVENTOS MODIFICADOS POR CADA VARIABLE)	VARÍA ENTRE: MÍNIMO Y MÁXIMO
30	L52 = 1	EVENTO 5 (GOL VISITANTE) / MODO DE LOS LEDS: EN ESTE CASO PARPADEO	ENTRE 1 Y 3
31	L61 = 4	EVENTO 6 (FINAL DE PARTIDA) / COLOR DE LOS LEDS: EN ESTE CASO MORADO	ENTRE 0 Y 7
32	L62 = 3	EVENTO 6 (FINAL DE PARTIDA) / MODO DE LOS LEDS: EN ESTE CASO RESPIRACIÓN	ENTRE 1 Y 3
33	L71 = 1	EVENTO 7 (NUEVA MONEDA) / COLOR DE LOS LEDS: EN ESTE CASO ROJO	ENTRE 0 Y 7
34	L72 = 1	EVENTO 7 (NUEVA MONEDA) / MODO DE LOS LEDS: EN ESTE CASO PARPADEO	ENTRE 1 Y 3
35	M1 = "Reclamo.mp3"	MELODÍA DEL EVENTO 1 (RECLAMO): EN ESTE CASO Reclamo.mp3	EN CASO DE ERROR DE BÚSQUEDA DEL ARCHIVO -ARCHIVO NO ENCONTRADO- EL SISTEMA ELEGIRÁ MODO ALEATORIO: TODAS LAS MELODÍAS DISPONIBLES ALEATORIAMENTE.
36	M2 = ""	MELODÍA PARA EL EVENTO 2 (STAND BY): EN ESTE CASO TODAS LAS DE LA CARPETA, CONSECUTIVAMENTE.	
37	M3 = "Juego2.mp3"	MELODÍA PARA EL EVENTO 3 (JUEGO): EN ESTE CASO Juego2.mp3	
38	M4 = "Gol.mp3"	MELODÍA PARA EL EVENTO 4 (GOL LOCAL): EN ESTE CASO Gol.mp3	
39	M5 = "Gol.mp3"	MELODÍA PARA EL EVENTO 5 (GOL VISITANTE): EN ESTE CASO Gol.mp3	
40	M6 = "Final partido.mp3"	MELODÍA PARA EL EVENTO 6 (FINAL DE PARTIDA): EN ESTE CASO Final partido.mp3	
41	M7 = "Moneda.mp3"	MELODÍA PARA EL EVENTO 7 (NUEVA MONEDA): EN ESTE CASO Moneda.mp3	
42	V0 = 2	VOLUMEN GENERAL DE LA MÚSICA: EN ESTE CASO 2	ENTRE 0 Y 20
43	V1 = 2	VOLUMEN DE LA MÚSICA PARA EL EVENTO 1 (RECLAMO): EN ESTE CASO 2	ENTRE 0 Y 20
44	V2 = 2	VOLUMEN DE LA MÚSICA PARA EL EVENTO 2 (STAND BY): EN ESTE CASO 2	ENTRE 0 Y 20
45	V3 = 2	VOLUMEN DE LA MÚSICA PARA EL EVENTO 3 (JUEGO): EN ESTE CASO 2	ENTRE 0 Y 20
46	V4 = 2	VOLUMEN DE LA MÚSICA PARA EL EVENTO 4 (GOL LOCAL): EN ESTE CASO 2	ENTRE 0 Y 20
47	V5 = 2	VOLUMEN DE LA MÚSICA PARA EL EVENTO 5 (GOL VISITANTE): EN ESTE CASO 2	ENTRE 0 Y 20
48	V6 = 2	VOLUMEN DE LA MÚSICA PARA EL EVENTO 6 (FINAL DE PARTIDA): EN ESTE CASO 2	ENTRE 0 Y 20
49	V7 = 2	VOLUMEN DE LA MÚSICA PARA EL EVENTO 7 (NUEVA MONEDA): EN ESTE CASO 2	ENTRE 0 Y 20
50	D = 80	CONTROL DEL BRILLO DE LOS LEDS DEL CAMPO DE JUEGO: EN ESTE CASO 80%	ENTRE 0 Y 100

### VARIABLES DE CONFIGURACIÓN DE LOS LEDS:

EL COLOR Y COMPORTAMIENTO DE LOS LEDS VIENEN DETERMINADOS POR LAS VARIABLES LLAMADAS "LX1" Y "LX2", DONDE X REPRESENTA EL NÚMERO CORRESPONDIENTE A CADA UNO DE LOS 7 EVENTOS POSIBLES.

DE MODO QUE EL COMPORTAMIENTO DE LOS LEDS PARA EL EVENTO 7, POR EJEMPLO, SE DETERMINARÁ MEDIANTE LAS VARIABLES:

L71 (COLOR) = ...  
L72 (MODO) = ...

#### LX1: COLOR DEL LED.

ESTE VALOR PUEDE VARIAR DE 0 A 7 Y REPRESENTA EL COLOR DE LOS LEDS:

0: BLANCO.      1: ROJO.      2: VERDE.      3: AZUL.  
4: MORADO.    5: AMARILLO.    6: NARANJA.    7: AZUL CLARO.

LX2: MODO DE ILUMINACIÓN DEL LED: ESTE VALOR PUEDE VARIAR DE 1 A 3, Y SU SIGNIFICADO ES EL SIGUIENTE:

#### 1: MODO PARPADEO:

LOS LEDS PARPADEARÁN CON UNA FRECUENCIA DE 2 HZ.

#### 2: MODO CONTINUO:

LOS LEDS PERMANECERÁN ENCENDIDOS CONTINUAMENTE.

#### 3: MODO RESPIRACIÓN:

LOS LEDS VARIARÁN DE INTENSIDAD PAULATINAMENTE.



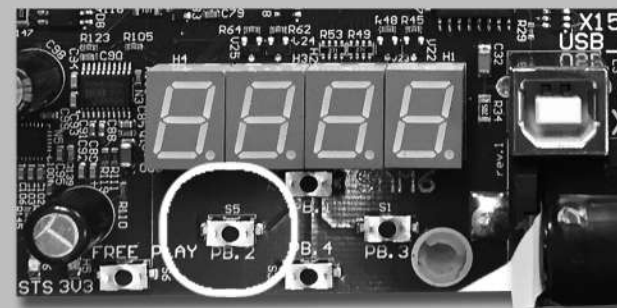
**ESTADO DEL MARCADOR CUANDO NO SE ENCUENTRA LA FICHA (VARIABLE H1).**

**SOLO MONEDEROS ELECTRÓNICOS**

## ACCESS TO THE COLLECTIONS DATA

TO ACCESS THE COLLECTIONS DATA OF YOUR MACHINE, PROCEED TO THE FOLLOWING PROCESS:

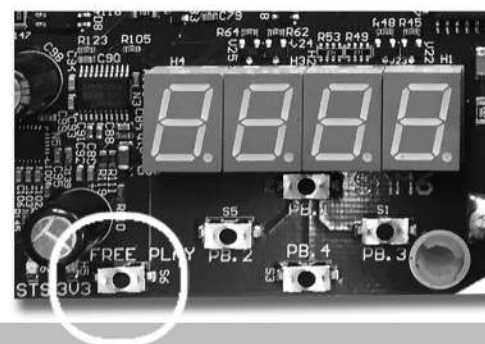
- ACCESS AND EXIT: **PRESS PB2**
- VARIABLE CHANGE: **PRESS PB2**
- THE DISPLAY WILL SHOW:
  - H XXX = NUMBER OF BIG COINS COLLECTED
  - L XXX = NUMBER OF SMALL COINS COLLECTED
  - E XXX = NUMBER OF COINS AT THE ELECTRONIC COIN ACCEPTOR
  - T1 XX = NUMBER OF TICKETS DISPENSED (ROLL 1)
  - T2 XX = NUMBER OF TICKETS DISPENSED (ROLL 2)



## FREE PLAY MODE

YOU CAN DETERMINE THE SET TIME FOR THE **FREE PLAY MODE** (FREE GAME) IN THE **VARIABLE P3** FROM THE CONFIGURATION FILE **Config.txt**

TO ACTIVATE THE FREE PLAY MODE, **PRESS THE FREE PLAY BUTTON** ON YOUR PCB. THE AIR HOCKEY WILL RETURN TO THE NORMAL PLAYING MODE WHEN THE ESTABLISHED TIME IS OVER, KEEPING THE GAMES THAT WERE IN THE SCORER BEFORE.



## TEST MODE

TO ACCESS THE TEST MODE FOLLOW THIS PROCESS:

- PRESS AND KEEP PRESSING THE BUTTON **RESET**
- NOT RELEASING **RESET**, PRESS AND KEEP PRESSING **FREE PLAY**
- NOT RELEASING **FREE PLAY**, RELEASE **RESET**.

THE PCB WILL LIT UP, AND SHOW THE WORD **"TEST"** IN THE DISPLAY.

### SEQUENCE:

**TEST COLOURS:** PB1 WHITE, PB2 RED, PB3 GREEN, PB4 BLUE.

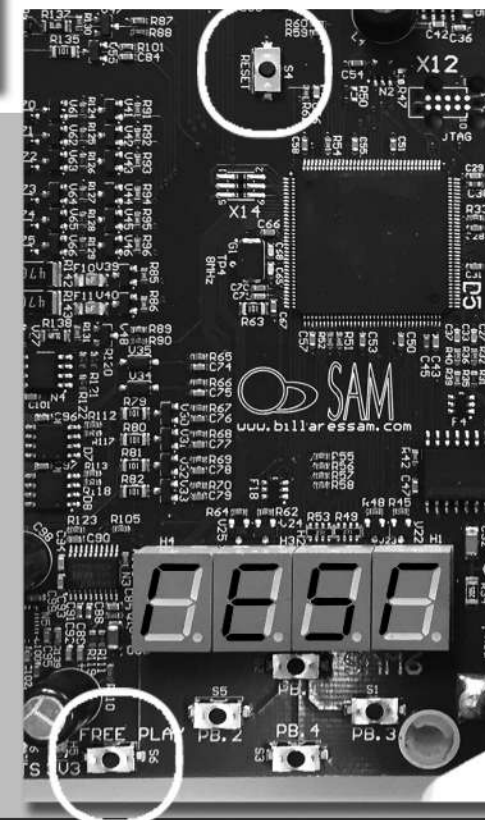
**TEST PUCK SHUTTER:** PB2 OPEN, PB3 CLOSE (PCB SIDE)  
PB4 OPEN, PB1 CLOSE (OTHER SIDE)

**TEST COINS:** WHEN YOU INSERT A COIN THE PCB SOUNDS BEEP

**TEST PUCKS:** WHEN YOU INSERT A PUCK DISPLAY LIGHTS UP.  
SMALL (PCB SIDE) OR BIG (OTHER SIDE)

TO EXIT THE TEST MODE PRESS **RESET**.

## CONTROLS ZONE





## ACCESO A LOS DATOS DE RECAUDACIÓN

PARA ACCEDER A LOS DATOS DE RECAUDACIÓN DE SU MÁQUINA, SIGA EL SIGUIENTE PROCESO:

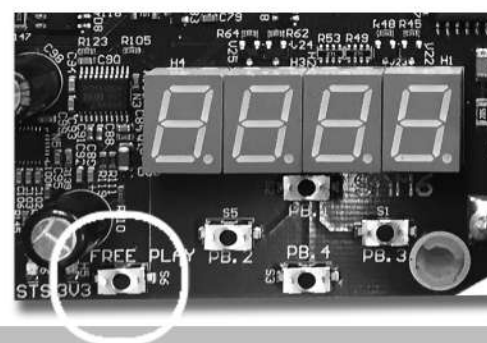
- ACCESO Y SALIDA: **PULSE PB2**
- CAMBIO DE VARIABLE: **PULSE PB2**
- EL DISPLAY MOSTRARÁ:  
**H XXX** = NÚMERO DE MONEDAS GRANDES RECAUDADAS  
**L XXX** = NÚMERO DE MONEDAS PEQUEÑAS RECAUDADAS  
**E XXX** = NÚMERO DE MONEDAS EN EL MONEDERO ELECTRÓNICO  
**T1 XX** = NÚMERO DE TICKETS DISPENSADOS (ROLLO 1)  
**T2 XX** = NÚMERO DE TICKETS DISPENSADOS (ROLLO 2)



## MODO FREE PLAY

USTED PUEDE DETERMINAR EL TIEMPO ESTABLECIDO PARA EL **MODO FREE PLAY** (JUEGO GRATIS) EN LA **VARIABLE P3** DEL ARCHIVO DE CONFIGURACIÓN **Config.txt**

PARA ACTIVAR EL MODO FREE PLAY, **PRESIONE EL BOTÓN FREE PLAY** DE SU TARJETA. EL AIR HOCKEY VOLVERÁ AL MODO NORMAL DE JUEGO AL FINALIZAR EL TIEMPO ESTABLECIDO, CONSERVANDO LAS PARTIDAS QUE ESTUVIERAN EN EL MARCADOR EN ESE MOMENTO.



## ZONA DE CONTROLES

## MODO TEST

PARA ACCEDER AL MODO TEST SIGA EL SIGUIENTE PROCESO:

- PULSAR Y MANTENER PULSADO EL BOTÓN **RESET**
- SIN SOLTAR RESET, PULSAR Y MANTENER EL BOTÓN **FREE PLAY**
- SIN SOLTAR **FREE PLAY**, SOLTAR **RESET**.

LA TARJETA SE ENCENDERÁ, Y MOSTRARÁ LA PALABRA **"TEST"** EN EL DISPLAY.

### SECUENCIA:

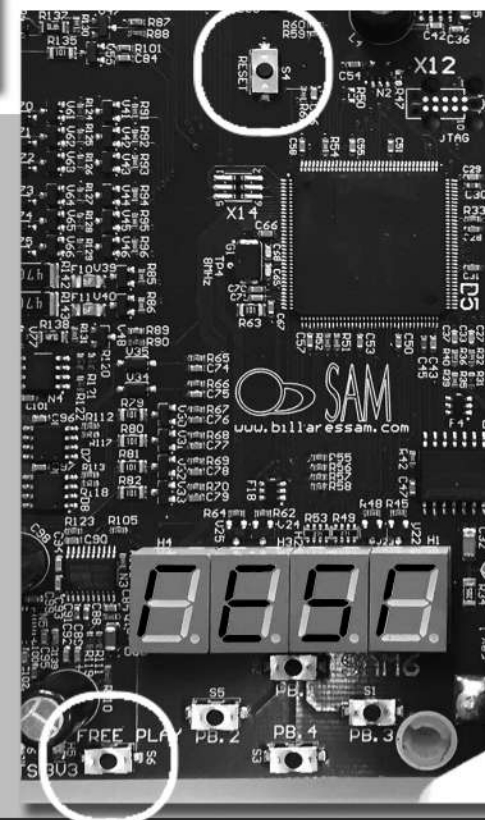
**TEST COLORES:** PB1 BLANCO, PB2 ROJO, PB3 VERDE, PB4 AZUL.

**TEST OBTURADOR FICHA:** PB2 ABRE, PB3 CIERRA (LADO TARJETA)  
PB4 ABRE, PB1 CIERRA (LADO OPUESTO)

**TEST MONEDAS:** AL ECHAR MONEDA LA TARJETA HACE BEEP

**TEST FICHAS:** AL ECHAR FICHA SE ILUMINA DISPLAY PEQUEÑO (LADO TARJETA) O GRANDE (LADO OPUESTO)

**PARA SALIR DEL MODO TEST PULSAR RESET**



## ERROR MESSAGES OF THE PCB

ERROR	CAUSE	SOLUTION
"ER01"	THIS CODE APPEARS WHEN THE CONFIGURATION FILE "Config.txt" CANNOT BE FOUND IN THE PCB MEMORY.	A. CONNECT WITH THE USB CABLE TO THE <b>SAM6, SAM8 &amp; SAM9</b> PCB MEMORY AND COPY IN THE MEMORY "AIR HOCKEY" A VALID "Config.txt" FILE. B. OR, RESTORE THE BACKUP MEMORY WITH THE DEFAULT VALUES FROM MANUFACTURE, AS EXPLAINED BELOW.
"ER03"	INDICATES THAT THE SCORERS PCBs ARE NOT CONNECTED.	CONNECT THE PCBs WILL AVOID THIS MESSAGE APPEARING IN THE FUTURE. ONCE CONNECTED THE PCB IS RESET (PRESSING THE BUTTON "RESET"). THE MESSAGE WILL NOT APPEAR AGAIN.
"ER04"	INDICATES THAT THE BATTERY CONNECTED IS BROKEN OR THE CHARGE IS LOW.	CHARGE THE BATTERY EXTERNALLY OR REPLACE IT WITH ONE IN GOOD USE.
"ER05"	THE BATTERY IS NOT CONNECTED.	THIS MESSAGE DEPENDS ON THE CONFIGURATION VARIABLE <b>B1</b> . IF <b>B1 = 1</b> THIS MESSAGE WILL BE SHOWN TILL THE BATTERY IS CONNECTED. IF <b>B1 = 0</b> THIS MESSAGE WILL DISAPPEAR IN A FEW SECONDS.
"ER06"	THERE IS NO COMMUNICATION WITH THE DIMMER LED PCB OR IT IS NOT CONNECTED.	CONNECT THE DIMMER LED PCB TO THE PORT <b>RS-485</b> OF THE PCB. IF IT IS CONNECTED VERIFY THAT THE CONNECTION IS OK.

## RESTORING THE VALUES FROM MANUFACTURE OF THE PCB

THE PCB HOLDS AN **8MB MEMORY**. THERE IS A **BACKUP MEMORY** WITH THE DEFAULT VALUES FROM MANUFACTURE.

IF YOU WANT TO RESTORE THOSE VALUES:

ENTER THE CONFIGURATION MENU OF THE PCB AND **PRESS FOR 3 SECONDS THE BUTTONS PB3 AND FREE\_PLAY**.

THE DISPLAY WILL SHOW A ZERO ON THE LEFT THAT WILL INCREASE, SHOWING THE % ACHIEVED OF THE OPERATION.

THE PROCESS CAN TAKE UP TO 4 MINUTES.

DO NOT PERFORM ANY ACTION WITH THE PCB DURING THIS PERIOD.

ONCE THE PROCESS IS FINISHED, THE PCB WILL RESTART COMPLETELY AND WILL BE READY FOR NORMAL USE.

WITH A COMPUTER, PERFORM THE FOLLOWING SEQUENCE PARA TO ACCESS THE BACKUP MEMORY:

CONNECT THE USB CABLE TO THE PCB - PRESS AND KEEP PRESSED PB4 - PRESS AND RELEASE THE BUTTON RESET ON THE PCB -

WHEN THE COMPUTER FINDS THE USB DEVICE, RELEASE THE BUTTON PB4.

THE COMPUTER WILL FIND TWO DISKS: THE MAIN MEMORY AND THE BACKUP MEMORY, CALLED BKP.

**DO NOT MAKE ANY CHANGE TO BKP.**



## MENSAJES DE ERROR DE LA TARJETA

ERROR	CAUSA	SOLUCIÓN
"ER01"	ESTE CÓDIGO ES GENERADO CUANDO EL ARCHIVO DE CONFIGURACIÓN "Config.txt" NO SE ENCUENTRA EN LA MEMORIA PRINCIPAL.	A. CONECTARSE MEDIANTE EL CABLE USB A LA MEMORIA DE LA TARJETA <b>SAM6, SAM8 O SAM9</b> Y COPIAR A LA MEMORIA "FUTBOLIN" UN ARCHIVO "Config.txt" VÁLIDO. B. O BIEN, REALIZAR UNA RESTAURACIÓN DE LA MEMORIA DE FÁBRICA, COMO SE INDICA EN EL APARTADO .
"ER03"	INDICA QUE LAS TARJETAS DE LOS MARCADORES NO HAN SIDO CONECTADAS.	CONECTAR LAS TARJETAS EVITARÁ QUE ESTE MENSAJE SE SUCEDA EN FUTURAS OCASIONES. SI UNA VEZ CONECTADAS SE REALIZA UN RESET DE LA TARJETA (PULSANDO EL BOTÓN "RESET") EL MENSAJE NO SE VOLVERÁ A MOSTRAR.
"ER04"	INDICA QUE LA BATERÍA CONECTADA ESTÁ ROTA O LA CARGA BAJA.	RECARGAR LA BATERÍA DE FORMA EXTERNA O REEMPLAZARLA POR UNA EN BUEN ESTADO.
"ER05"	LA BATERÍA NO ESTÁ CONECTADA.	ESTE MENSAJE DEPENDE DE LA VARIABLE DE CONFIGURACIÓN B1. SI B1 = 1 ESTE MENSAJE SERÁ MOSTRADO HASTA QUE SE CONECTE LA BATERÍA; SI B1 = 0 ESTE MENSAJE DESAPARECERÁ A LOS POCOS SEGUNDOS.
"ER06"	NO HAY COMUNICACIÓN CON LA TARJETA DIMMERLED O ÉSTA NO ESTÁ CONECTADA.	CONECTAR LA TARJETA DIMMERLED AL PUERTO <b>RS-485</b> DE LA TARJETA. SI YA ESTÁ CONECTADA VERIFICAR SU CORRECTA CONEXIÓN.

## RESTAURACIÓN DE LOS VALORES DE FÁBRICA DE LA TARJETA

LA TARJETA POSEE UNA MEMORIA DE **8MB**. EN ELLA EXISTE UNA **MEMORIA BACKUP** QUE GUARDA LOS VALORES PREDETERMINADOS DE FÁBRICA.

SI DESEA RESTAURAR ESOS VALORES:

INTRODÚZCASE EN EL MENÚ DE CONFIGURACIÓN DE LA TARJETA Y **PULSE DURANTE 3 SEGUNDOS LOS BOTONES PB3 Y FREE\_PLAY**.

EL DISPLAY MOSTRARÁ UN CERO A LA IZQUIERDA QUE SE IRÁ INCREMENTANDO, MOSTRANDO EL % REALIZADO DE LA OPERACIÓN.

EL PROCESO PUEDE TARDAR HASTA 4 MINUTOS.

NO REALICE NINGUNA ACCIÓN CON LA TARJETA DURANTE ESE PERIODO.

UNA VEZ FINALIZADO EL PROCESO, LA TARJETA SE REINICIARÁ COMPLETAMENTE Y ESTARÁ PREPARADA PARA SU USO NORMAL.

POR MEDIO DE UN ORDENADOR, REALICE LA SIGUIENTE SECUENCIA PARA ACCEDER A LA MEMORIA DE BACKUP:

CONECTAR CABLE USB A LA TARJETA - PULSAR Y MANTENER PULSADO PB4 - PULSAR Y SOLTAR EL BOTÓN RESET DE LA PLACA -

SOLTAR EL BOTÓN PB4 CUANDO EL ORDENADOR RECONOZCA EL DISPOSITIVO USB.

EL ORDENADOR ENCONTRARÁ DOS DISCOS: LA MEMORIA PRINCIPAL Y BKP QUE ES LA MEMORIA DE BACKUP.

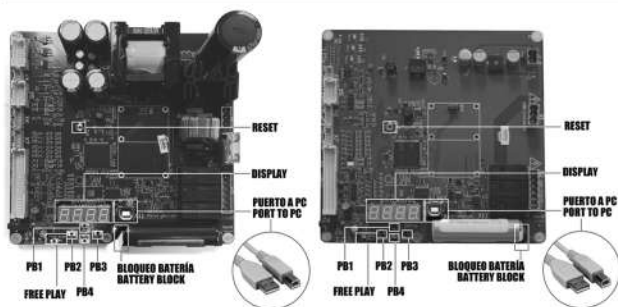
**SE RECOMIENDA QUE NO REALICE NINGÚN CAMBIO EN BKP.**

**TAMAÑOS DE MESAS / TABLE SIZES**



<b>MODELO/MODEL</b>	<b>JUEGO/PLAY</b>	<b>EXTERIOR/OVERALL</b>	<b>EMBALADO/SHIPPING</b>	<b>PESO/WEIGHT</b>
<b>BABY:</b>	<b>1,27 x 0,77</b> <b>0,70 (height)</b>	<b>1,53 x 0,97</b>	<b>1,60 x 1,10 x 0,45</b> <b>+ 1,20 x 0,80 x 0,50 (scorer)</b>	<b>103 + 36 kg.</b>
<b>SLALOM:</b>	<b>2,20 x 1,10</b>	<b>2,35 x 1,25</b>	<b>2,40 x 1,35 x 0,55</b> <b>+ 1,20 x 0,80 x 0,50 (scorer)</b>	<b>190 + 45 kg.</b>
<b>220:</b>	<b>2,20 x 1,10</b>	<b>2,35 x 1,25</b>	<b>2,40 x 1,35 x 0,45</b>	<b>180 kg.</b>
<b>YUKON:</b>	<b>2,20 x 1,10</b>	<b>2,35 x 1,25</b>	<b>2,40 x 1,35 x 0,45</b>	<b>195 kg.</b>
<b>DOUBLE:</b>	<b>2,40 x 1,60</b>	<b>2,55 x 1,75</b>	<b>2,60 x 1,85 x 0,45</b>	<b>335 kg.</b>

## PLAQUES SAM POUR AIR HOCKEYS EVO:



### SAM6: Plaque avec source d'alimentation intégrée.

(elle a besoin d'alimentation externe pour les lumières).

+ **PLAQUE DIMMER:** contrôle des lumières LED pour les événements.

+ **FLUORESCENTS:** lumières de la surface de jeu.

### SAM8: Plaque sans source d'alimentation.

(seulement source d'alimentation externe).

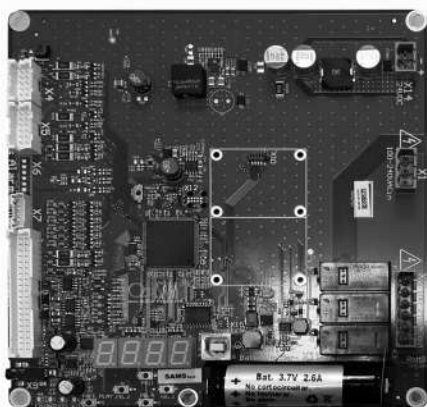
+ **PLAQUE DIMMER:** contrôle des lumières LED des événements.

+ **FLUORESCENTS:** lumières de la surface de jeu.

### SAM9: Plaque avec connexion extra pour monnaieur électronique (Nouveau fichier config.txt).

+ **PLAQUE DIMMER:** contrôle des lumières LED pour les événements.

+ **PLACQUE DIMMER SURFACE:** contrôle des lumières LED de la surface. Evénements préprogrammés.



TELECHARGEZ DANS NOTRE WEB LES INSTRUCTIONS COMPLETES DE NOS AIR HOCKEYS EVO DU LINK DE TELECHARGEMENT:

INSTR. AIR HOCKEY EVO

## AVEC NOS PLAQUES ELECTRONIQUES VOUS POUVEZ:

### ETABLIR LE MODE DE JEU (LIGNES P1-P4):

Décidez d'abord le maximum nombre de buts (entre 2 et 9 buts) et le maximum temps de jeu (entre 2 et 9 minutes).

Par défaut: Num de Buts P1=7, Maximum Temps P4=5.

Décidez alors le mode de jeu:

**MATEMATIQUE:** La partie finit quand un joueur fait la moitié plus un buts ou le temps est fini, ce qui arrive avant.

**TOUS LES BUTS:** La partie finit quand tous les buts ont été joués ou le temps est fini, ce qui arrive avant.

Par défaut: Mode de Victoire P2=1 (on joue tous les buts).

Fixez aussi la limite de temps du mode **FREE PLAY** (entre 1 et 9 heures).

Par défaut: Limite de temps du mode Free Play P3=2 (2 heures).

Pour l'activer, appuyez sur le **BOUTON FREE PLAY** sur la plaque elle même.

Le mode **FREE PLAY** va être annulé aussi quand la machine est éteinte.

### FIXER LES PRIX ET LES MONNAIES VALABLES

(SAM6 ET SAM8: LIGNES A1-A6 / SAM9: LIGNES A1-A8):

#### Avec deux monnaieurs mécaniques

(LIGNES A1-A4):

1.- DOUBLE MONNAIEUR MECHANIQUE.

Vous pouvez fixer le prix de la partie, le nombre de monnaies requises et le nombre de parties données POUR CHAQUE MONNAIEUR.

Ceci permet de programmer différents prix ou réductions A CHAQUE MONNAIEUR.

Par défaut: La machine va donner 1 partie x 1 monnaie à chaque monnaieur.



1

#### Avec un monnaieur électronique

(LIGNES A5-A6):

2.- MONNAIEUR COMPAREUR.

3.- MONNAIEUR ELECTRONIQUE TOTALISATEUR.

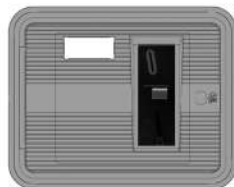
4.- MONNAIEUR ELECTRONIQUE.

Avec le monnaieur compareur vous pouvez fixer la monnaie valide, le nombre de monnaies requises et le nombre de parties données.

El monnaieur totalisateur va additionner les monnaies, et générer des réductions de façon qu'on peut assigner plusieurs prix avec un seul monnaieur.

Les nouveaux monnaieurs électroniques n'additionnent pas les monnaies, mais permettent aussi des réductions.

Par défaut: La machine va donner 1 partie x 1 monnaie.



3



5

#### Avec deux monnaieurs électroniques

(SEULEMENT SAM9: LIGNES A5-A8):

5.- DOUBLE MONNAIEUR COMPAREUR

6.- DOUBLE MONNAIEUR ELECTRONIQUE.

Avec le monnaieur compareur vous pouvez fixer la monnaie valide, le nombre de monnaies requises et le nombre de parties données pour chaque monnaieur.

Les deux monnaieurs électroniques permettent d'assigner le prix normal et le prix réduit (SEULEMENT SAM9).

Par défaut: La machine va donner 1 partie x 1 monnaie à chaque monnaieur.



6

### ACTIVER OU DESACTIVER LE MODE APEAU (LIGNES O1-O2):

Activer ou pas le mode appeau et fixer le temps entre deux appeaux (entre 1 y 60 minutes).

Par défaut: La machine active le mode appeau chaque 15m.

### GERER LE DISTRIBUTEUR DE TIQUETS - REDEMPTION (LIGNES T1-T4):

La plaque permet de activer ou pas le distributeur de tickets.

Par défaut: Le distributeur de tickets n'est pas activé.

Aussi fixer le numéro de tickets par but ou partie gagnée et le moment où les tickets sont distribués.

### FLUORESCENT ALLUMÉ/ETEINT (SEULEMENT SAM6 et SAM8: LIGNES F1):

Vous pouvez allumer ou pas la lumière fluorescente de la surface de jeu.

Par défaut: La lumière est allumée toujours quand la machine est en marche.

### ACTIVER OU DESACTIVER LA DETECTION DU DISQUE (SEUL. SAM9: LIGNE H1):

Vous pouvez activer la détection du disque à la fin du jeu. Si la machine ne le trouve pas, elle changera au mode "disque absent" et les monnaieurs électroniques seront inhibés.

Par défaut: La machine cherche le disque à la fin du jeu.

### GERER LES EVENEMENTS DE L'ILLUMINATION LED (LIGNES L11-M7):

Pour chaque événement (7 événements différents) vous pouvez:

Fixer la couleur des leds (8 options) (LIGNES L11-L71 - ENTRE 0 ET 7).

Fixer le mode des leds (3 options) (LIGNES L12-L72 - ENTRE 1 ET 3).

Fixer la mélodie (peut être random) (LIGNES M1-M7).

Fixer le volume général et les volumes spécifiques de la mélodie para pour chaque un des événements (LIGNE V0 - GENERAL, LIGNES V1-V7 - EVENEMENTS).

Vous pouvez aussi ajouter vos mélodies au dossier SOUNDS et les activer pour tous les événements programmés (INSTR. PÁG. 15).

Par défaut: La machine va reproduire les mélodies programmées.

### CONTROLLER L'ECLAT DES LEDS DE LA SURFACE DE JEU (SEUL. SAM9: LIGNE D):

Plus haute la valeur de cette variable, plus lumineux seront les LEDS (entre 0 et 100).

Par défaut: D=80

### CONNAITRE LES DONNEES DE RECETTE:

Accédez avec les boutons sur la plaque elle même (INSTR. PAG 25) et connaissez le numéro de monnaies comptabilisées et de tickets donnés.

### TESTER L'ILLUMINATION LED DE LA MACHINE:

Accédez avec les boutons sur la plaque elle même (INSTR. PAG 25) et vérifiez la marche de l'illumination LED.

**NOTE:** Nos plaques SAM6, SAM8 y SAM9 sont complexes et gèrent un grand nombre d'options. Elles peuvent être utilisées directement, avec les boutons PB1, PB2, PB3, PB4, RESET et FREE PLAY, mais nous recommandons que vous les programmez avec un ordinateur connecté via USB. Vous pourrez travailler directement sur le fichier de configuration (config.txt) et le dossier où se trouvent les mélodies (dossier SOUNDS).



BILLARES SAM

www.billaressam.com  
sales@billaressam.com  
tel: + 34 945 361 800



**BILLARES SAM**  
**POL. IND. LOS LLANOS - 01230 NANCLARES DE OCA - SPAIN**  
**www.billaressam.com      sales@billaressam.com**  
**tel: + 34 945 361 800**

100% FABRICADO EN EUROPA  100% MANUFACTURED IN EUROPE