

Configuración de los parámetros de la máquina (v0.04)

Valida para la versión 0.04 de Air Hockey 20100.

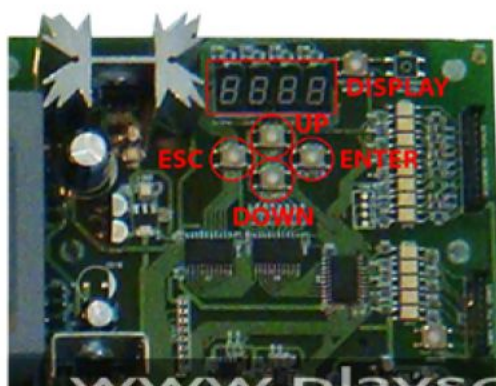
Para acceder al menú de configuración la máquina debe estar apagada.
0 créditos y ninguna partida en juego.

Para entrar al menú:

Presione y mantenga pulsado ENTER durante unos segundos.
El display mostrará: P1

Una vez dentro del menú:

ENTER pulsación corta:	SIGUIENTE parámetro.
ESC pulsación corta:	ANTERIOR parámetro.
UP pulsación corta:	AUMENTAR valor del parámetro.
DOWN pulsación corta:	DISMINUIR valor del parámetro.
ESC pulsación larga:	SALIR del menú de configuración y GUARDAR CAMBIOS.



Parámetros configurables:

- P1 (goles): Máximo número de goles por partida:
 - o Valor mínimo 2.
 - o Valor máximo 9.
- P2 (tiempo): Duración máxima de una partida (en minutos):
 - o Valor mínimo 2.
 - o Valor máximo 9.
- P3 (partidas gratis): Duración del modo de partida gratis (en horas).
 - o Valor mínimo 1.
 - o Valor máximo 9.
- P4 (moneda pequeña): Número de monedas pequeñas para comprar una partida.
 - o Valor mínimo 1.
 - o Valor máximo 9.
- P5 (moneda grande): Número de monedas grandes para 1 pulso.
 - ej: 2 monedas grandes para 1 pulso.
 - o Valor mínimo 1.
 - o Valor máximo 9.
- P6 (moneda grande): Número de partidas por 1 pulso.
 - ej: 3 partidas por 1 pulso LUEGO: 2 monedas grandes = 3 partidas.
 - o Valor mínimo 1.
 - o Valor máximo 9.
- P7 (melodía): Seleccionar melodía durante el juego.
 - o Valor mínimo 1 (para BABY air hockey).
 - o Valor máximo 2 (otros modelos: 2 melodías aleatorias).
- P8 (melodía): Activación de la melodía de reclamo.
 - o Valor mínimo 0 (no activada).
 - o Valor máximo 1 (activada).

T1: Número de expendedores de tickets conectados.

- o Valor mínimo 0.
- o Valor máximo 2.

T2: Número de tickets por gol marcado.

- o Valor mínimo 0.
- o Valor máximo 9.

T3: Cuando se entregan los tickets por gol marcado.

- o Valor mínimo 1 (when goal is scored).
- o Valor máximo 2 (at the end of the game).

T4: Número de tickets por partida ganada.

- o Valor mínimo 0.
- o Valor máximo 9.

T5: Mostrar contador de tickets en secuencia de recaudación (solo si $T1=2$).

- o Valor mínimo 0.
- o Valor máximo 2.
- o Modos:

Valor 0: moneda pequeña – moneda grande – ticket1 – ticket2

Valor 1: moneda pequeña – moneda grande – tickets

Valor 2: moneda pequeña – moneda grande – ticket1 – ticket2 – tickets

www.playsol.com

E1: Modo de funcionamiento especial: MOTORES DE LA PUERTA SIEMPRE CERRADOS:
PORTERÍA ABIERTA SOLO AL MARCAR UN GOL.

- o Valor mínimo 0 (modo de funcionamiento normal).
- o Valor máximo 1 (modo de funcionamiento especial).

Machine parameter configuration (v0.04)

Valid for Ait Hockey 20100 0.04 version.

To access configuration menu the machine should be off.
0 credits and not in use.

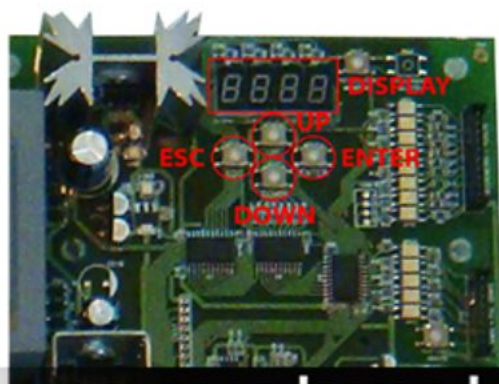
To enter the menu:

Press and hold ENTER for a few seconds.

Display will show: P1

Once inside the menu:

ENTER short pulse:	NEXT parameter.
ESC short pulse:	PREVIOUS parameter.
UP short pulse:	INCREASE value parameter.
DOWN short pulse:	DECREASE value parameter.
ESC long pulse:	OUT of configuration menu and SAVE CHANGES.



www.playsol.com

Configurable parameters:

- P1 (goals): Maximum number of goals per game:
 - o Minimum value 2.
 - o Maximum value 9.
- P2 (time): Maximum length of the game (in minutes):
 - o Minimum value 2.
 - o Maximum value 9.
- P3 (free games): Length of the free games mode (in hours).
 - o Minimum value 1.
 - o Maximum value 9.
- P4 (small coin): Number of small coins to buy 1 game.
 - o Minimum value 1.
 - o Maximum value 9.
- P5 (big coin): Number of big coins for 1 pulse.
 - ej: 2 big coins per 1 pulse.
 - o Minimum value 1.
 - o Maximum value 9.
- P6 (big coin): Number of games per 1 pulse.
 - ej: 3 games per 1 pulse SO: 2 big coins = 3 games.
 - o Minimum value 1.
 - o Maximum value 9.
- P7 (tune): Select tune during the game.
 - o Minimum value 1 (for BABY air hockey).
 - o Maximum value 2 (other models: 2 random tunes).
- P8 (tune): Appeal tune activation.
 - o Minimum value 0 (not activated).
 - o Maximum value 1 (activated).

T1: Number of ticket expensors connected.

- o Minimum value 0.
- o Maximum value 2.

T2: Number of tickets per scored goal.

- o Minimum value 0.
- o Maximum value 9.

T3: When tickets per goal are delivered.

- o Minimum value 1 (when goal is scored).
- o Maximum value 2 (at the end of the game).

T4: Number of tickets per won game.

- o Minimum value 0.
- o Maximum value 9.

T5: Display tickets counter in collection sequence (only if T1=2).

- o Minimum value 0.
- o Maximum value 2.
- o Modes:

Value 0: small coin – big coin – ticket1 – ticket2

Value 1: small coin – big coin – tickets

Value 2: small coin – big coin – ticket1 – ticket2 – tickets

www.playsol.com

E1: Special function mode: DOOR MOTORS ALWAYS CLOSED:

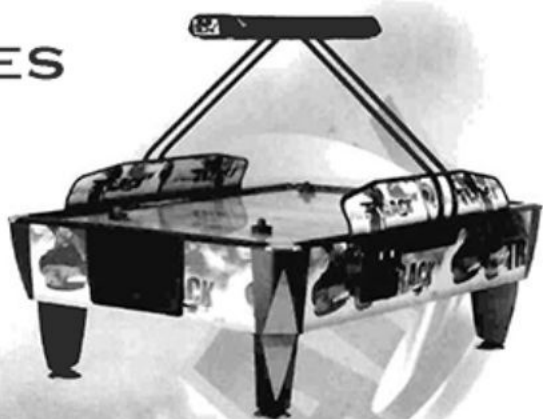
GOAL OPEN JUST WHEN GOAL SCORED.

- o Minimum value 0 (normal function mode).
- o Maximum value 1 (special function mode).

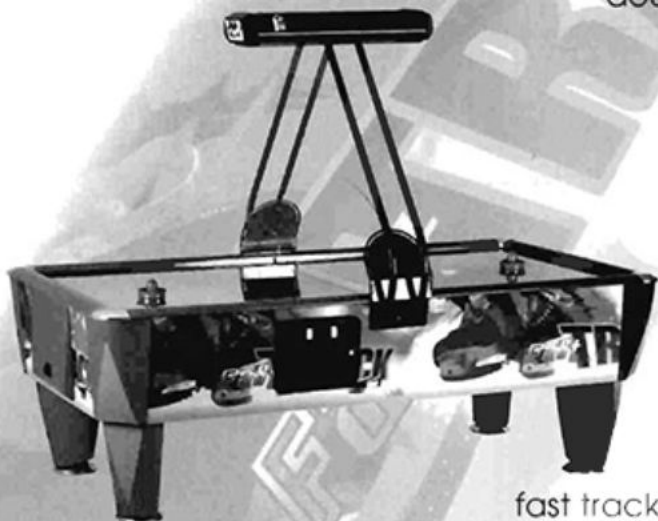
INSTRUCCIONES PLACA BASE



AIR HOCKEY



double fast track



fast track

www.playsol.com



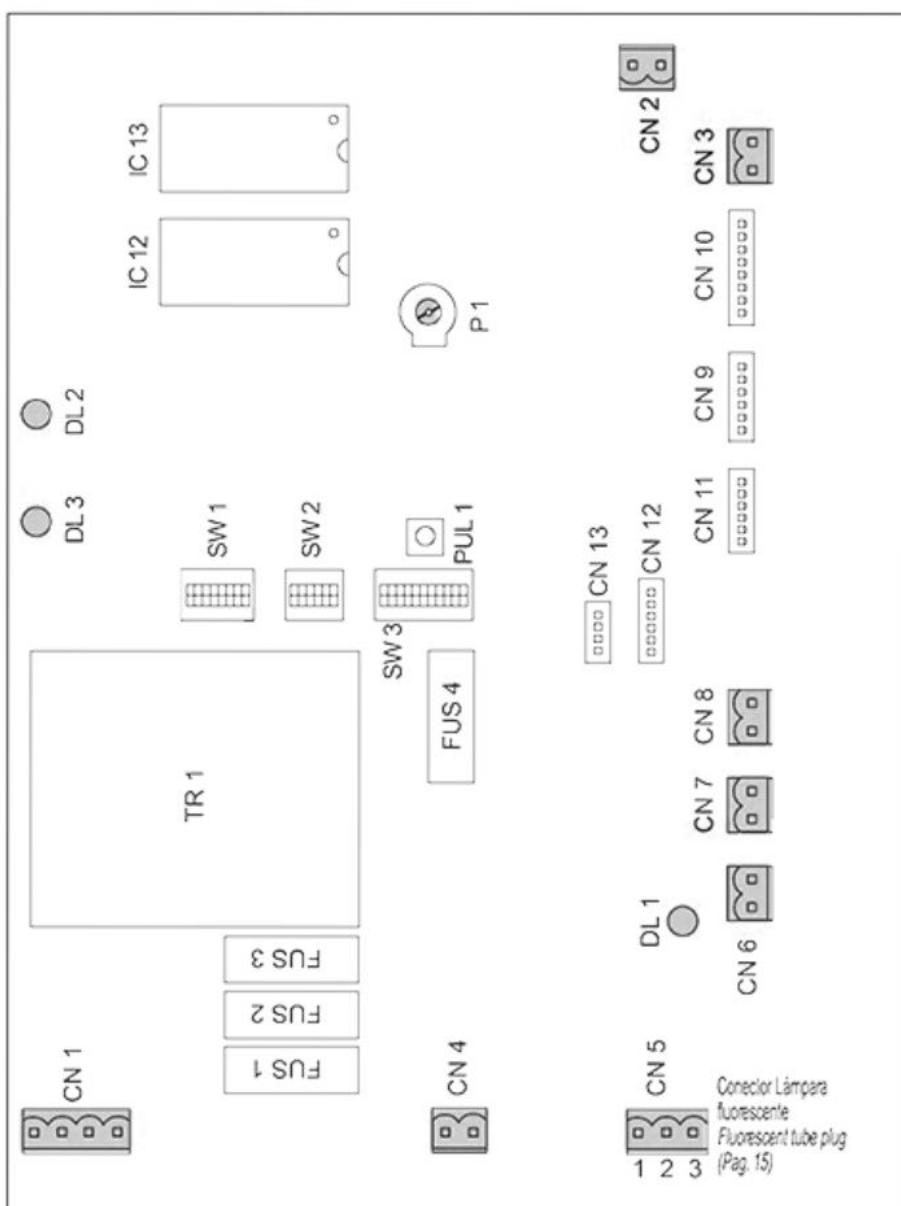
cosmic hockey

PCB INSTRUCCIONES



AIR HOCKEY

INTEGRADO DE CONTROL: CMP
CONTROL INTEGRATED: CMP



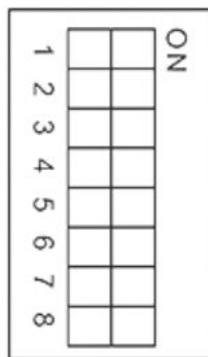
COMPONENTES

COMPONENTS

CN 1: Conexión de red	CN 1: <i>Mains plug-in</i>
CN 2: Altavoz1	CN 2: <i>Speaker 1</i>
CN 3: Altavoz 2	CN 3: <i>Speaker 2</i>
TR 1: Transformador 100v/120v/230v	TR 1: <i>Transformer 100v/120v/230v</i>
FUS 1: Fusible fuente 100v/1A.	FUS 1: <i>Fuse supply 100v/1A.</i>
FUS 2: Fusible fuente 120v/1A.	FUS 2: <i>Fuse supply 120v/1A.</i>
FUS 3: Fusible fuente 230v/1A.	FUS 3: <i>Fuse supply 230v/1A.</i>
FUS 4: Fusible 1 A, fuente 24 v.	FUS 4: <i>Fuse 1 A, supply 24 v.</i>
IC 12: I.S.D. de Idioma	IC 12: <i>I.S.D. language</i>
IC 13: I.S.D. de Idioma complementario	IC 13: <i>I.S.D. complementary language</i>
DL 1: Diodo 24 v.	DL 1: <i>Diode 24 v.</i>
DL 2: Diodo 5 v.	DL 2: <i>Diode 5 v.</i>
DL 3: Diodo 12 v.	DL 3: <i>Diode 12 v.</i>
PUL 1: Pulsador testeador	PUL 1: <i>Test push button</i>
CN 4: Motor de la turbina	CN 4: <i>Turbine engine</i>
CN 5: Fluorescente	CN 5: <i>Fluorescent tube</i>
CN 6: Lámpara 24 v	CN 6: <i>Lamp 24 v</i>
CN 7: Motor 1	CN 7: <i>Motor 1</i>
CN 8: Motor 2	CN 8: <i>Motor 2</i>
CN 9: Detector de gol	CN 9: <i>Goal sensor</i>
CN 10: Monedero	CN 10: <i>Coin selector</i>
CN 11: Datos del display	CN 11: <i>Display data</i>
CN 12: Entrada selector electrónico	CN 12: <i>Input electronic selector</i>
CN 13: Contador de monedas	CN 13: <i>Coin counter</i>
P 1: Control de volumen	P 1: <i>Volume control</i>
SW 1: Control gol/tiempo	SW 1: <i>Score/time control</i>
SW 2: Control partidas e idioma	SW 2: <i>Game and language control</i>
SW 3: Control de monedas, 1 partida	SW 3: <i>Coin Control, 1 game</i>

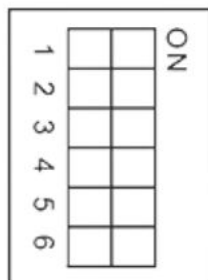
CONFIGURACIÓN DE LOS MICROSWITCHES

DIP SWITCH SETTING



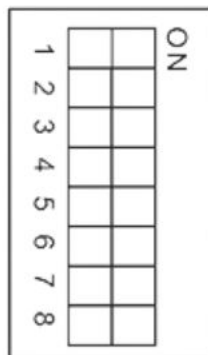
SW 1

GOLES/TIEMPO
GOALS/TIME



SW 2

1 MONEDA/CRÉDITO
1 COIN/CREDIT
IDIOMA/LANGUAJE



SW 3

MONEDAS/ 1 JUEGO
COINS/1 GAME

Programación de partidas para el caso de monedero electrónico

El control del precio de las partidas se hará desde el selector. Actuamos desde el banco de microswitch del selector.

Proceso para el acceso a programación:

1. Colocar todos los switches en OFF.
2. Colocar los switches 7 y 8 en ON.
3. Pasamos a cualquiera de las opciones con asterisco (antes de cualquier asterisco realizar estos dos primeros pasos).

(* Opciones totalizador impulsos.

- 1. Colocar el switch n° 4 en ON.
- 2. Echar una moneda hasta que sea aceptada.
- 3. Poner el switch n° 4 en OFF. A continuación poner la combinación correspondiente con los switches 1 al 4 descrita en este apartado que corresponde con la programación de opciones:
 - 1 = OFF/ ON bonificación inactiva/ bonificación activa.
 - 2 = OFF Inhibición por nivel alto. Siempre.
 - 3 = OFF/ ON Inventario inactivo/ activo. El contador no cuenta/si cuenta.
 - 4 = OFF Totalización de créditos con valores reales de moneda.
 - 5 = OFF/ ON No cancela restos del crédito/ cancela restos del crédito.
 - 6 = OFF/ ON Bonificación al Crédito / Bonificación a las monedas (si bonificación es activa).
- 4. Echar de nuevo una moneda, al ser aceptada se programarán estas opciones.

(* Crédito por Impulso (valor).

Este valor es válido solamente si se ha programado "Totalización de créditos con valores reales de moneda".

1. Colocar el switch n° 1 en ON.
2. Echar el importe equivalente al precio que se desee programar. El crédito valido será el de las monedas aceptadas.
3. Alcanzado el crédito poner el switch n° 1 en OFF. La compuerta se accionará una vez indicando que el proceso ha sido correcto.

(* Crédito de Bonus (valor).

Es válido solamente si se ha programado "Totalización de créditos con valores reales de moneda".

Al alcanzar el valor "Crédito de Bonus" por las monedas aceptadas en el intervalo de 1 minuto, se generarán los impulsos extra programados en "Bonificación al Crédito de Bonus".

1. Colocar el switch n° 2 en ON.
2. Echar el importe equivalente al valor de este crédito. El crédito válido será el de las monedas aceptadas.
3. Alcanzado este crédito poner el switch n° 2 en OFF; la compuerta se activará una vez indicando que el proceso ha sido correcto.

(*) Crédito de Inventario (valor).

Válido solamente si se ha programado "Totalización de créditos con valores reales de moneda".

1. Colocar el switch n° 3 en ON.
2. Echar el importe equivalente al precio que se desee programar. El crédito válido será el de las monedas aceptadas.
3. Alcanzado el crédito poner el switch n° 3 en OFF. La compuerta se accionará una vez indicando que el proceso ha sido correcto.

(*) Bonificación al Crédito de Bonus (impulsos).

Se programa el n° de impulsos extra que se generan al alcanzar el "Crédito de Bonus", con un máximo de 255 impulsos.

1. Colocar el switch n° 1 y n° 3 en ON.
2. Echar una moneda hasta que sea aceptada.
3. Poner los switches n° 1 y 3 en OFF
4. Con los switches 1 al 6 (1 vale 1, 2 vale 2, 3 vale 4, 4 vale 8...) poner la combinación correspondiente al n° de impulsos extra que se generarán por alcanzar el "Crédito de Bonus".
5. Echar una moneda, al ser aceptada se programará el valor del Bonus.
6. Poner el switch n° 8 en OFF.

(*) Bonificación a las monedas (impulsos).

Se programa el n° de impulsos (extra) que se generan al aceptar cada una de las monedas (valores válidos del 0 al 63).

1. Poner los switches n° 1, y 2 en ON.
2. Echar una moneda hasta que sea aceptada.
3. Poner los switches n° 1 y 2 en OFF.
4. Con los switches n° 1 al 6 se dará el valor de la bonificación a las monedas aceptadas. Si estos switches se ponen en OFF el valor será cero.
5. Poner el switch n° 8 en OFF.

Al finalizar cualquier programación poner todos los switches en OFF.

Programming of departures in case of electronic purse

The control of departures will be made from the selector. We act from the bank of microswitch of the selector.

Accessing programming:

1. Set all switches to OFF.
2. Set switches 7 and 8 to ON.
3. We pass anyone of the options with asterisk (before any asterisk to carry out these first two steps).

(* Impulse totalisator options.

1. Set switch n° 4 in ON.
2. Insert a coin until it is accepted.
3. Set switch n° 4 to OFF. Next enter the corresponding combination using switches 1 to 4 described in this section corresponding to options programming:

- 1 = OFF / ON promotion deactivated / activated.
 - 2 = OFF Inhibición for high level. Always.
 - 3 = OFF / ON Inventory deactivated / activated.
 - 4 = OFF Totalitation of credits with real coin values.
 - 5 = OFF / ON doesn't cancel remains of the credit / it cancels remains of the credit.
 - 6 = OFF / ON Bonification to the Credit / allowance to the currencies (if allowance is active).
4. Reinsert a coin. Upon acceptance, the options will be saved

(* Credit value (Credit impulses).

This value is valid only if "Totalitation of real coin values" has been programmed.

1. Set switch n° 1 in ON.
2. Insert the amount equivalent to price you wish to program. The valid credit will be that of the accepted coins.
3. When credit is rached, set switch n° 1 to OFF. The acceptance gate will be activated once, indicated that the process has been completed successfully.

(* Credit of Bonus (value).

It is valid only if Totalización of credits has been programmed with real values of currency. "When reaching the value Credit of Bonus for the

currencies accepted in the interval of 1 minute, you they will generate the impulses extra programmed in allowance to the Credit of Bonus."

1. Set switch n° 2 in ON.
2. Insert the amount equivalent to the value of this credit. The valid credit will be one of the accepted coins.
3. When credit is reached, set switch n° 2 to OFF. The acceptance gate will be activated once indicating that the process has been completed successfully.

(*) Inventory value.

This value is valid only if "Totalitation of credits with coin values" has been programmed.

1. Set switch n° 3 to ON.
2. Insert the equivalent amount to price you wish to program. The valid credit will be the one of the accepted coins.
3. When the credit is reached, set switch n° 3 to OFF. The acceptance gate will be activated once indicating that the process has been completed successfully.

(*) Allowance to the Credit of Bonus (impulses).

The extra n° of impulses programmed are generated when the Credit of Bonus is reached, with a maximum of 255 impulses.

1. Set switch n° 1 and n° 3 to ON.
2. Insert a coin until it is accepted.
3. Set switches n° 1 and 3 to OFF
4. With the switches 1 to 6 (1 voucher 1, 2 voucher 2, 3 voucher 4, 4 voucher 8...) put the combination corresponding to the extra n° of impulses that you/they will be generated to reach the Credit of Bonus".
5. Insert a coin. Upon acceptance the value of the Bonus will be saved.
6. Set switch n° 8 to OFF.

(*) Allowance to the coins (impulses).

The n° of impulses is programmed (extra) that are generated when accepting each one of the currencies (you value valid of the 0 at the 63).

1. Set switches n° 1 and 2 to ON.
2. Insert a coin until it is accepted.
3. Set switches n° 1 and 2 to OFF.
4. With the switches 1 at the value will be given from the allowance to the accepted coins. If these switches are set to OFF the value will be zero.
5. Set switch n° 8 in OFF.

When concluding any programming put all the switches to OFF.



P.O. BOX 2109
01080 VITORIA
SPAIN
TEL: ++ 34 945 361 800
FAX: ++ 34 945 371 228
e-mail: sales@billaressam.com

distributed by:



PLAYSOL

Todo para el Recreativo

www.playsol.com

952 038 048

www.billaressam.com

Programación de partidas para el caso de monedero electrónico

El control del precio de las partidas se hará desde el selector. Actuamos desde el banco de microswitch del selector.

Proceso para el acceso a programación:

1. Colocar todos los switches en OFF.
2. Colocar los switches 7 y 8 en ON.
3. Pasamos a cualquiera de las opciones con asterisco (antes de cualquier asterisco realizar estos dos primeros pasos).

(*) Opciones totalizador impulsos.

- 1. Colocar el switch nº 4 en ON.
- 2. Echar una moneda hasta que sea aceptada.
- 3. Poner el switch nº 4 en OFF. A continuación poner la combinación correspondiente con los switches 1 al 4 descrita en este apartado que corresponde con la programación de opciones:
 - 1 = OFF/ ON bonificación inactiva/ bonificación activa.
 - 2 = OFF Inhibición por nivel alto. Siempre.
 - 3 = OFF/ ON Inventario inactivo/ activo. El contador no cuenta/si cuenta.
 - 4 = OFF Totalización de créditos con valores reales de moneda.
 - 5 = OFF/ ON No cancela restos del crédito/ cancela restos del crédito.
 - 6 = OFF/ ON Bonificación al Crédito / Bonificación a las monedas (si bonificación es activa).
- 4. Echar de nuevo una moneda, al ser aceptada se programarán estas opciones.

(*) Crédito por Impulso (valor).

Este valor es válido solamente si se ha programado "Totalización de créditos con valores reales de moneda".

1. Colocar el switch nº 1 en ON.
2. Echar el importe equivalente al precio que se desee programar. El crédito válido será el de las monedas aceptadas.
3. Alcanzado el crédito poner el switch nº 1 en OFF. La compuerta se accionará una vez indicando que el proceso ha sido correcto.

(*) Crédito de Bonus (valor).

Es válido solamente si se ha programado "Totalización de créditos con valores reales de moneda".

Programming of departures in case of electronic purse

The control of departures will be made from the selector. We act from the bank of microswitch of the selector.

Accessing programming:

1. Set all switches to OFF.
2. Set switches 7 and 8 to ON.
3. We pass anyone of the options with asterisk (before any asterisk to carry out these first two steps).

(* Impulse totalisator options).

1. Set switch n° 4 in ON.
2. Insert a coin until it is accepted.
3. Set switch n° 4 to OFF. Next enter the corresponding combination using switches 1 to 4 described in this section corresponding to options programming:

- 1 = OFF / ON promotion deactivated / activated.
 - 2 = OFF Inhibición for high level. Always.
 - 3 = OFF / ON Inventory deactivated / activated.
 - 4 = OFF Totalitation of credits with real coin values.
 - 5 = OFF / ON doesn't cancel remains of the credit / it cancels remains of the credit.
 - 6 = OFF / ON Bonification to the Credit / allowance to the currencies (if allowance is active).
4. Reinsert a coin. Upon acceptance, the options will be saved

(* Credit value (Credit impulses).

This value is valid only if "Totalitation of real coin values" has been programmed.

1. Set switch n° 1 in ON.
2. Insert the amount equivalent to price you wish to program. The valid credit will be that of the accepted coins.
3. When credit is rached, set switch n° 1 to OFF. The acceptance gate will be activated once, indicated that the process has been completed successfully.

(* Credit of Bonus (value).

It is valid only if Totalización of credits has been programmed with real values of currency. "When reaching the value Credit of Bonus for the

Al alcanzar el valor "Crédito de Bonus" por las monedas aceptadas en el intervalo de 1 minuto, se generarán los impulsos extra programados en "Bonificación al Crédito de Bonus".

1. Colocar el switch nº 2 en ON.
2. Echar el importe equivalente al valor de este crédito. El crédito válido será el de las monedas aceptadas.
3. Alcanzado este crédito poner el switch nº 2 en OFF; la compuerta se activará una vez indicando que el proceso ha sido correcto.

(*) Crédito de Inventario (valor).

Válido solamente si se ha programado "Totalización de créditos con valores reales de moneda".

1. Colocar el switch nº 3 en ON.
2. Echar el importe equivalente al precio que se desee programar. El crédito válido será el de las monedas aceptadas.
3. Alcanzado el crédito poner el switch nº 3 en OFF. La compuerta se accionará una vez indicando que el proceso ha sido correcto.

(*) Bonificación al Crédito de Bonus (impulsos).

Se programa el nº de impulsos extra que se generan al alcanzar el "Crédito de Bonus", con un máximo de 255 impulsos.

1. Colocar el switch nº 1 y nº 3 en ON.
2. Echar una moneda hasta que sea aceptada.
3. Poner los switches nº 1 y 3 en OFF
4. Con los switches 1 al 6 (1 vale 1, 2 vale 2, 3 vale 4, 4 vale 8...) poner la combinación correspondiente al nº de impulsos extra que se generarán por alcanzar el "Crédito de Bonus".
5. Echar una moneda, al ser aceptada se programará el valor del Bonus.
6. Poner el switch nº 8 en OFF.

(*) Bonificación a las monedas (impulsos).

Se programa el nº de impulsos (extra) que se generan al aceptar cada una de las monedas (valores válidos del 0 al 63).

1. Poner los switches nº 1, y 2 en ON.
2. Echar una moneda hasta que sea aceptada.
3. Poner los switches nº 1 y 2 en OFF.
4. Con los switches nº 1 al 6 se dará el valor de la bonificación a las monedas aceptadas. Si estos switches se ponen en OFF el valor será cero.
5. Poner el switch nº 8 en OFF.

Al finalizar cualquier programación poner todos los switches en OFF.

currencies accepted in the interval of 1 minute, you they will generate the impulses extra programmed in allowance to the Credit of Bonus.”

1. Set switch n° 2 in ON.
2. Insert the amount equivalent to the value of this credit. The valid credit will be one of the accepted coins.
3. When credit is reached, set switch n° 2 to OFF. The acceptance gate will be activated once indicating that the process has been completed successfully.

(*) Inventory value.

This value is valid only if “Totalitation of credits with coin values” has been programmed.

1. Set switch n° 3 to ON.
2. Insert the equivalent amount to price you wish to program. The valid credit will be the one of the accepted coins.
3. When the credit is reached, set switch n° 3 to OFF. The acceptance gate will be activated once indicating that the process has been completed successfully.

(*) Allowance to the Credit of Bonus (impulses).

The extra n° of impulses programmed are generated when the Credit of Bonus is reached, with a maximum of 255 impulses.

1. Set switch n° 1 and n° 3 to ON.
2. Insert a coin until it is accepted.
3. Set switches n° 1 and 3 to OFF
4. With the switches 1 to 6 (1 voucher 1, 2 voucher 2, 3 voucher 4, 4 voucher 8...) put the combination corresponding to the extra n° of impulses that you/they will be generated to reach the Credit of Bonus”.
5. Insert a coin. Upon acceptance the value of the Bonus will be saved.
6. Set switch n° 8 to OFF.

(*) Allowance to the coins (impulses).

The n° of impulses is programmed (extra) that are generated when accepting each one of the currencies (you value valid of the 0 at the 63).

1. Set switches n° 1 and 2 to ON.
2. Insert a coin until it is accepted.
3. Set switches n° 1 and 2 to OFF.
4. With the switches 1 at the value will be given from the allowance to the accepted coins. If these switches are set to OFF the value will be zero.
5. Set switch n° 8 in OFF.

When concluding any programming put all the switches to OFF.