

**MANUAL DE
INSTRUCCIONES
MAQUINA DE CAMBIO**



**M
A
Q
U
I
N
A

D
E

C
A
M
B
I
O**

KURSAAL K7 S.A.L.

**C/URITIASOLO Nº 10 BAJO
01006 VITORIA**

TELEFONO (S.A.T):945 13 10 67

FAX: 945 23 21 84

<http://www.kursaalk7.com>

E_mail: kursaal@kursaalk7.com

1- INSTALACION.....	2
1.1 REQUISITOS DE UBICACIÓN	2
1.2 CONEXIÓN A LA RED.....	2
1.3 PUESTA EN SERVICIO.....	2
2- CARACTERISTICAS TECNICAS.....	2
2.1 CARACTERISTICAS FISICAS.....	2
2.2 CARACTERISTICAS ELECTRICAS.....	3
3- INSTRUCCIONES DE USO.....	3
3.1 DESCRIPCION DE LA MAQUINA EN SERVICIO	3
3.2 DESCRIPCION DE LOS TEST	4
1 Contador de salidas.....	4
2 Contador de entradas de billetes de 5 euros	4
3 Contador de entradas de billetes de 10 euros	4
4 Contador de entradas de billetes de 20 euros	4
5 Contador de entradas de billetes de 50 euros.....	4
6 Selección de moneda en hopper.....	4
7 Cargar monedas en hopper	5
8 Descargar monedas del hopper	6
9 Pagos pendientes	6
10 Tensión de red.....	6
3.3 INHIBICION DE BILLETES	6
3.4 RESET DEL SISTEMA	8
3.5 FUERA DE SERVICIO.....	9
4- MANTENIMIENTO.....	10
5- ESQUEMAS.....	12

1- INSTALACION

A continuación se dan una serie de recomendaciones para un correcto funcionamiento.

1.1 REQUISITOS DE UBICACIÓN

La máquina solamente puede ser utilizada en ambientes secos, y deberá estar alejada de sistemas de emisión de energía calorífica.

La máquina debe colocarse sobre una superficie sea lisa y horizontal. En el caso de colocarse en la pared hay que asegurarse de que esté perfectamente anclada. Para ello hay que colocar la chapa de anclaje alineada con la horizontal y una vez colocada la maquina fijarla con el tornillo interior para que no la puedan sacar.

1.2 CONEXIÓN A LA RED ELECTRICA

Antes de conectar la máquina debe controlarse la tensión de red. La tensión de servicio admisible se encuentra indicada en la placa de características situada en la parte inferior de la máquina.

Conectar la maquina a un enchufe de fácil acceso y con toma de tierra, a fin de evitar descargas eléctricas. **KURSAAL K7 S.A.L. no se hace responsable del incumplimiento de esta obligación.**

1.3 PUESTA EN SERVICIO

Enchufar la maquina y esperar a que aparezca el show. Ir al test (apartado 3.2) y ajustar los valores según se desee o bien dejar los predeterminados. Comprobar, en cualquier caso, que funciona correctamente introduciendo un billete de cada.

2- CARACTERISTICAS TECNICAS

2.1 CARACTERISTICAS FISICAS

Dimensión y peso

ALTO	555 mm
ANCHO	290 mm
FONDO	260 mm
PESO	17 Kg

2.2 CARACTERISTICAS ELECTRICAS

Alimentación

V	Wmax	Hz
230	1000	50/60

Características ambientales

Temperatura	Humedad relativa	altitud
0° a 60°	5% a 95%	3000m max

3- INSTRUCCIONES DE USO

La maquina de cambio admite billetes de 5,10,20, y 50 pudiendo inhibirlos individualmente como se describe en el apartado 3.3.

Contiene un hopper de Azcoyen con capacidad para hasta 1200 monedas.

El billetero es el lumina de coin controls.

La caja es de acero con 1.5 mm de espesor y posee cierre de seguridad.

A continuación se describe la maquina en todos sus aspectos funcionales.

3.1 DESCRIPCION DE LA MAQUINA EN SERVICIO

Cuando se conecta la máquina lo primero que aparece es el contador de salidas (o el contador de carga en el caso de haberla introducido). Luego muestra que está en servicio con un pequeño show de texto en el display y unas flechas verdes en el billetero que indican que puede introducirse billete. La introducción del billete debe hacerse siempre ajustándolo al extremo izquierdo del billetero, de lo contrario no lo admitirá. Las flechas también así lo indican.

Cuando funciona correctamente, una vez introducido el billete aparece la palabra BILL indicando que lo ha reconocido. Seguidamente aparece el cambio que nos tiene que dar comenzando a pagarlo inmediatamente.

Cuando el billete es falso o está defectuoso el billetero lo devolverá inmediatamente. Si aparece la palabra FAIL en el display es posible que haya habido una lectura errónea porque el billete este arrugado, en ese caso estirarlo y volver a intentarlo.

Cuando en el billeteo aparece una cruz roja esto indica que el billeteo está inhibido y que, por lo tanto, no admite ningún billete. Por ejemplo, cuando entramos en test el billeteo se inhibe.

Si mientras la máquina está pagando se va la luz o se apaga con el interruptor, al encenderse de nuevo continua pagando lo que le falta. Pero si en el transcurso del mismo pago se vuelve a cortar la luz, al volver a conectarla, la máquina no sigue pagando si no que muestra la cifra que falta y sigue en servicio normalmente. La cantidad se muestra hasta que se introduzca otro billete o se haga un reset de memoria volátil. En cualquier caso se puede ver la cantidad que se debe en el TEST de pagos pendientes. Esto se hace como medida de seguridad para evitar que nadie intente forzar la máquina apagando y encendiendo consecutivamente.

3.2 DESCRIPCION DE LOS TEST

Para acceder al test basta con accionar el interruptor situado en la parte trasera de la puerta. Hecho esto aparece el test TEST. A su lado se encuentran también los pulsadores de SELECCIONA, MODIFICA y CONFIRMA que nos permiten manipular los test.

SELECCIONA nos permite avanzar por los test y salir de ellos.

MODIFICA sirve para entrar en el test seleccionado y modificar en él los valores oportunos.

CONFIRMA nos permite grabar la modificación que se haya hecho.

Para salir del test bastará con volver a accionar el interruptor.

1-Contador de salidas: Refleja todas las salidas de moneda que habido desde su última puesta a 0. Cuenta desde 0000 hasta 9999. Para ponerlo a cero hay que pulsar MODIFICA durante unos segundos. El contador de salidas también se visualiza al encender la máquina.

2-Contador de entradas de billetes de 5 euros: Refleja todas las entradas de billetes que habido desde su última puesta a 0. Cuenta desde 0000 hasta 9999. Para ponerlo a cero hay que pulsar MODIFICA durante unos segundos.

3-Contador de entradas de billetes de 10 euros: funciona igual.

4-Contador de entradas de billetes de 20 euros: funciona igual.

5-Contador de entradas de billetes de 50 euros: funciona igual.

6-Selección de moneda en hopper: Sirve para elegir la moneda que va a tener el hopper. Entrando en el test nos aparece por defecto lo siguiente.

20 cent 50 cent 1 euro 2euros

0	0	1	0
----------	----------	----------	----------

El 1 indica la moneda que esta actualmente programada. Cada vez que se pulse MODIFICA el uno se desplazará a la derecha una posición seleccionando otra moneda. Para grabar la modificación hecha se debe pulsar CONFIRMA hasta que aparezca el texto SAFE en pantalla, de lo contrario la modificación no se llevará a cabo.

7-Cargar monedas en hopper: Se puede llevar la contabilidad introduciendo las monedas que hemos cargado en el hopper. Por defecto este contador estará a 0. Para introducir una carga con el contador a 0 basta con entrar en el test y pulsar MODIFICA. Por cada pulsación el contador se incrementa en 50. Una vez introducida la carga debemos guardarla pulsando CONFIRMA hasta que aparezca SAFE, de lo contrario no se modifica.

Si el contador ya tenia una carga previa, al entrar en el test aparece la carga actual teniendo dos opciones: 1-ponerla a cero pulsando MODIFICA durante unos segundos, 2- sumarle carga pulsando primero SELECCIONA y luego introduciéndola pulsando MODIFICA (suma de 50 en 50). Para que la suma se produzca debemos guardar pulsando CONFIRMA hasta que salga SAFE.

Siempre que haya carga en el contador esta se irá descontando por cada moneda que salga, y al encender la máquina aparecerá el valor actual del contador (Cuando está a cero aparece el contador de salidas).

8- Descargar monedas del hopper: Una vez se ha entrado en el test aparece 0000 como marcador de monedas que queremos sacar. Cada vez que se pulsa MODIFICA el marcador aumenta de 10 en 10 hasta 100. Una vez fijada la cantidad que se desee, si se pulsa CONFIRMA, el hopper da ese numero de monedas apareciendo el descuento en el marcador en forma de euros. En cualquier momento se puede detener y comenzar pulsando CONFIRMA.

9- Pagos pendientes: Si por fallo en la red eléctrica (y no por fuera de servicio) la máquina se quedase sin devolver todo el cambio, aquí se registra el pago pendiente. Solo se registra el último pago pendiente. También se visualizará siempre el último billete insertado. Para ponerlos a cero basta con pulsar MODIFICA durante unos segundos.

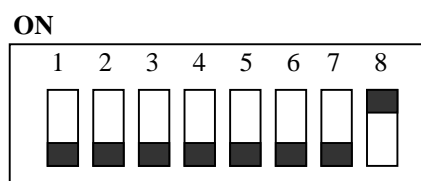
Los datos se representan así: **00.00** Los dos primeros dígitos indican el último billete y los otros dos las monedas pendientes.

10- Tensión de red: Si se desea que la máquina continúe dando el cambio después de un corte de luz o una desconexión voluntaria de la misma, se debe poner en ON. Si se desea que no termine de pagar después de un corte de red, se debe poner en OFF. En este último caso las monedas pendientes aparecerán en el test de pagos pendientes.

3.3 INHIBICION DE BILLETES

-Con billetero Lumina

Los billetes se pueden inhibir a través de un switch de 8 vías que se encuentra en el propio billetero Lumina. Este se encuentra en la parte de abajo del billetero.



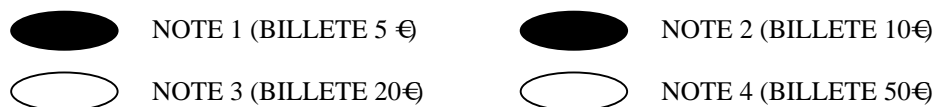
- El microswitch:
- 1- Billeto de 5 euros.
 - 2- Billeto de 10 euros.
 - 3- Billeto de 20 euros
 - 4- Billeto de 50 euros.
 - 5- No se usa.
 - 6,7,8- No hay que tocarlos. Protocolo de comunicación con la CPU.

Si se quiere inhibir un billete solo hay que poner su correspondiente microswitch a ON.

-Con billetero Trilogy

Con la tarjeta de reprogramación que se adjunta al final del manual se podrá reprogramar fácilmente los billetes que se deseen y el nivel de seguridad de aceptación de los mismos. Para ello se deberán seguir los siguientes pasos.

- 1- Fotocopiar la hoja de la tarjeta para poderla utilizar en futuras ocasiones. Se debe fotocopiar al mismo tamaño.
- 2- Recortar la tarjeta por el borde más extremo (85mm).
- 3- Rellenar con rotulador negro el cuadro de los billetes que se van a usar. Se encuentran en la **sección 4** de la tarjeta. Por defecto esta para 5,10 y 20€.



En este ejemplo estarían seleccionados el billete de 5 y 10€.

- 4- Seleccionar el nivel de seguridad en la aceptación de los billetes. Por defecto se encuentra en un nivel alto (high) pero se puede poner a un nivel bajo si le cuesta mucho tragar los billetes (low). Estos cuadros se encuentran en la **sección 5** de la tarjeta..



En este ejemplo estaría seleccionado el nivel bajo.

- 5- Con la tarjeta ya lista para usarse encender la maquina de cambio. Apretar durante unos segundos el único botón que tiene el billetero, que se encuentra en el lado derecho si lo miramos de frente. En cualquier caso se debe permanecer con el botón apretado hasta que las luces del billetero parpadeen.
- 6- Cuando el parpadeo halla desaparecido, introducir la tarjeta con los cuadros marcados hacia arriba y por donde indican las dos flechas en la tarjeta.
- 7- Si la programación ha sido buena sacará la tarjeta a los dos segundos y las luces parpadearán rápidamente. Seguidamente el billetero se iniciará automáticamente y la máquina estará lista para admitir billetes. Si la programación ha sido errónea sacará al momento la tarjeta y puede, o no, que parpadeen las luces, pero, en cualquier caso, el billetero no se iniciara y se quedará con las luces apagadas esperando que se introduzca la tarjeta de nuevo.
- 8- Si el error persiste comprobar que los cuadros se han rellenado correctamente. Recuerde que el relleno tiene que ser en negro.

3.4 RESET DEL SISTEMA

Reset memoria volátil: Cuando la maquina se bloquea o tiene un mal funcionamiento basta con apagarla y encenderla dejando unos segundos entre las dos acciones. Con esto conseguimos iniciar la memoria volátil y debe ser suficiente para iniciar el juego correctamente.

Reset memoria no volátil: Con este reset se consigue iniciar las variables no volátiles con los valores por defecto. Para ello solo hay que pulsar fuera del TEST, SELECCIONA y MODIFICA a la vez, mostrándose el testo RST mientras tanto. Solo cuando el testo RST haya desaparecido se habrá completado el reset.

Valores por defecto:

- Todos los contadores a 0000, incluido el de la carga del hopper y el de pagos pendientes.

También elimina los fuera de servicio pero no es conveniente usarlo solo para ese fin ya que para eso está el reset de fuera de servicio.

Reset cambio de versión (TOTAL): Cambiando la versión de la memoria de programa se inicializan todas las variables del sistema.

Reset del fuera de servicio: si ha habido un fuera de servicio el sistema se recupera accionando el TEST.

3.5 FUERA DE SERVICIO

El fuera de servicio se va a dar cuando se detecte un fallo en el hardware o un proceso salga fuera de los cauces normales del programa. Por otra parte también se quedará en fuera de servicio cuando haya que reponer monedas en el hopper.

Cuando la máquina entra en fuera de servicio, en pantalla se muestra de que se trata indicando FS y el número de error correspondiente. Esta información se muestra parpadeante y en el caso de haber quedado dinero por devolver, el parpadeo del FS se alternará con la cantidad que falte.

Aunque se apague y se encienda la máquina no se va el fuera de servicio, y el billeteo se inhabilita mostrando un aspa roja. Para quitarlo hay que accionar el interruptor de TEST. En el caso de repetirse el mismo fuera de servicio varias veces (Excepto el debido a que el hopper este vacío), ponerse en contacto con el Servicio Técnico de KURSAAL.

Los fuera de servicio posibles son los siguientes:

FS 0: ERROR INDETERMINADO. POSIBLE SABOTAJE.

Hay variables importantes fuera de rango. Accionar el TEST para quitarlo y luego apagar y encender la máquina.

FS 1: FALLO EN EL BILLETERO.

Fallo en el proceso de lectura del billete. Tiempos de seguridad superados.

FS 2: FALLO EN EL HOPPER

Fallo en el proceso de devolución. Tiempos de seguridad superados.

FS 3: EL HOPPER ESTA COMPLETAMENTE VACIO.

El hopper está vacío y no ha podido dar todo el cambio. Llenar el hopper y accionar el test para reestablecer la máquina.

FS 4: EL HOPPER ESTA APUNTO DE QUEDARSE VACIO.

El hopper tiene monedas pero no las suficientes para afrontar otro cambio. Es el único fuera de servicio que no parpadea. Llenar el hopper y accionar el test para reestablecer la máquina.

FS 5: DETECCION PERMENENTE DE SALIDA DE MONEDA EN HOPPER

Una moneda se ha quedado enganchada en la salida del hopper o algo obstruye el sensor. Limpiarlo y rearmar la máquina accionando el TEST.

FS 6: ATASCO PERMANENTE EN EL MOTOR EN HOPPER.

El motor del hopper se ha quedado atascado. Desatascarlo y probar de nuevo.

FS 7: MOTOR NO DETECTADO EN HOPPER

El motor del hopper se ha podido quemar o se ha desconectado. Quitar el fuera de servicio accionando el TEST y probar de nuevo. Si persiste probar con otro hopper.

FS 8: FALLO EN EL SENSOR DE SALIDA.

Es posible que el sensor del hopper se haya averiado. Quitar el fuera de servicio y probar de nuevo.

FS 9: FALLO EN EL HARDWARE DE SALIDA DE MONEDA.

La electrónica del hopper no funciona correctamente. Quitar el fuera de servicio y probar de nuevo.

F 10: FALLO EN CPU

Posible error en el hardware del microprocesador. Si persiste llamar al SAT de Kursaal.

4- MANTENIMIENTO

Es recomendable que cada cierto tiempo se compruebe el correcto funcionamiento .

Mantener la pantalla limpia de polvo y suciedad. La limpieza externa se realizará con un paño húmedo, evitando sustancias de tipo corrosivas y disolventes.

En caso de mal funcionamiento no dude en llamarnos. **Solo las personas con cualificación técnica deben tener acceso a las zonas activas de la máquina (Fuente de alimentación).** Los componentes que deban ser sustituidos serán suministrados a través del servicio técnico de KURSAAL K7.

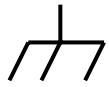
Si se ha de sustituir el fusible debe ser por otro de las mismas características.

La persona técnica debe comprobar habitualmente las conexiones a la tierra de seguridad, los cables conectados a tensiones peligrosas (fundas protectoras, atados etc..) y el sistema de ventilación (asegurándose de que no esta sucio).

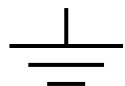
5- ESQUEMAS

Los esquemas se dividen en: Fotolito de la CPU en el que se indican los pines utilizados y los esquemáticos de la CPU.

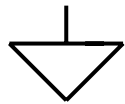
SIMBOLOS Y COLORES



TOMA DE TIERRA



MASA DIGITAL



MASA ANALOGICA

CORRIENTE CONTINUA

+5 V CABLE ROJO

MASA CABLE NEGRO

+12 V CABLE AZUL

-12 V CABLE VIOLETA

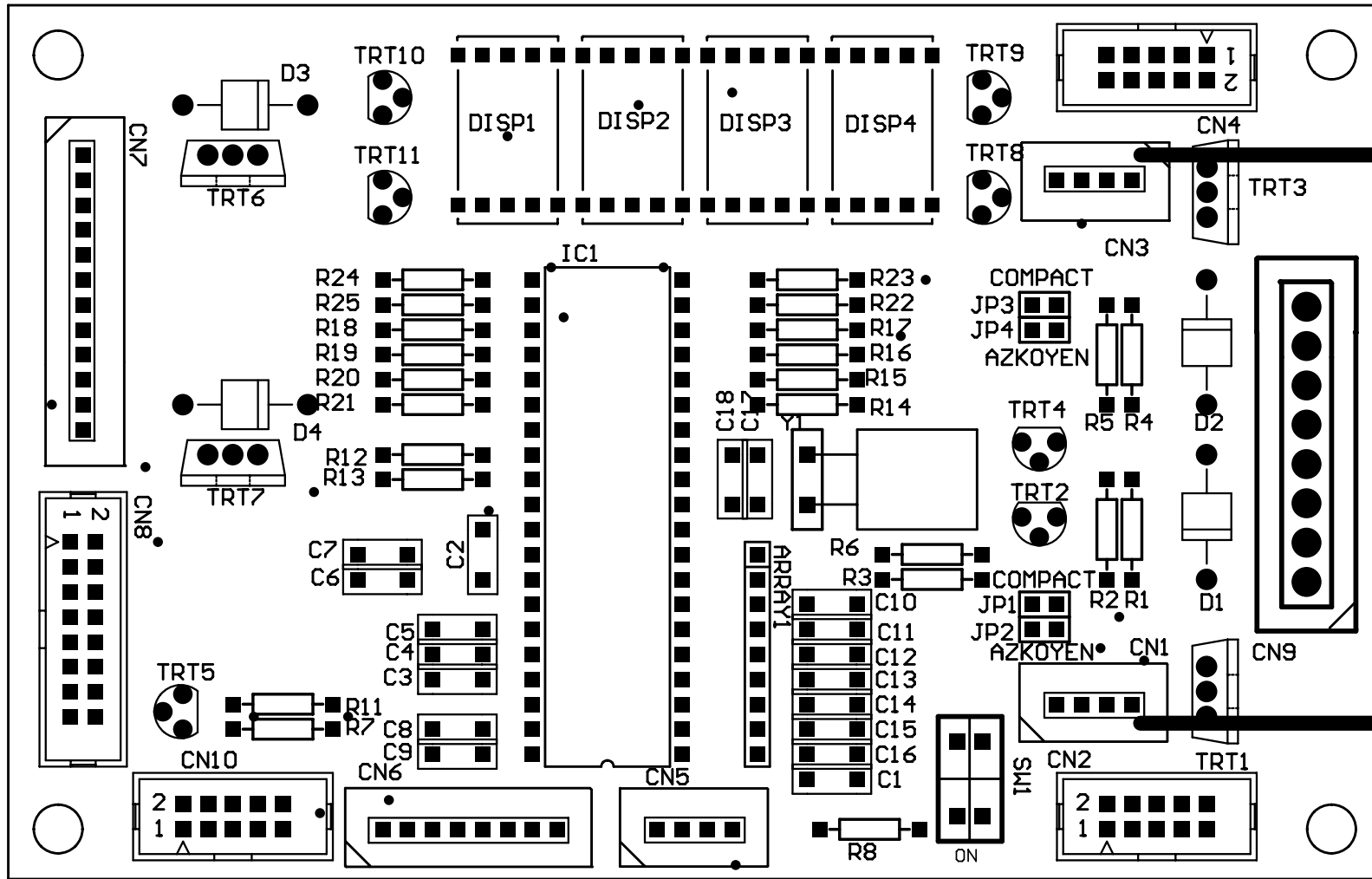
CORRIENTE ALTERNA

FASE CABLE AZUL O MARRON

NEUTRO CABLE NEGRO

TIERRA CABLE AMARILLO Y VERDE

BILLETERO NV10
BILLETERO LUMINA

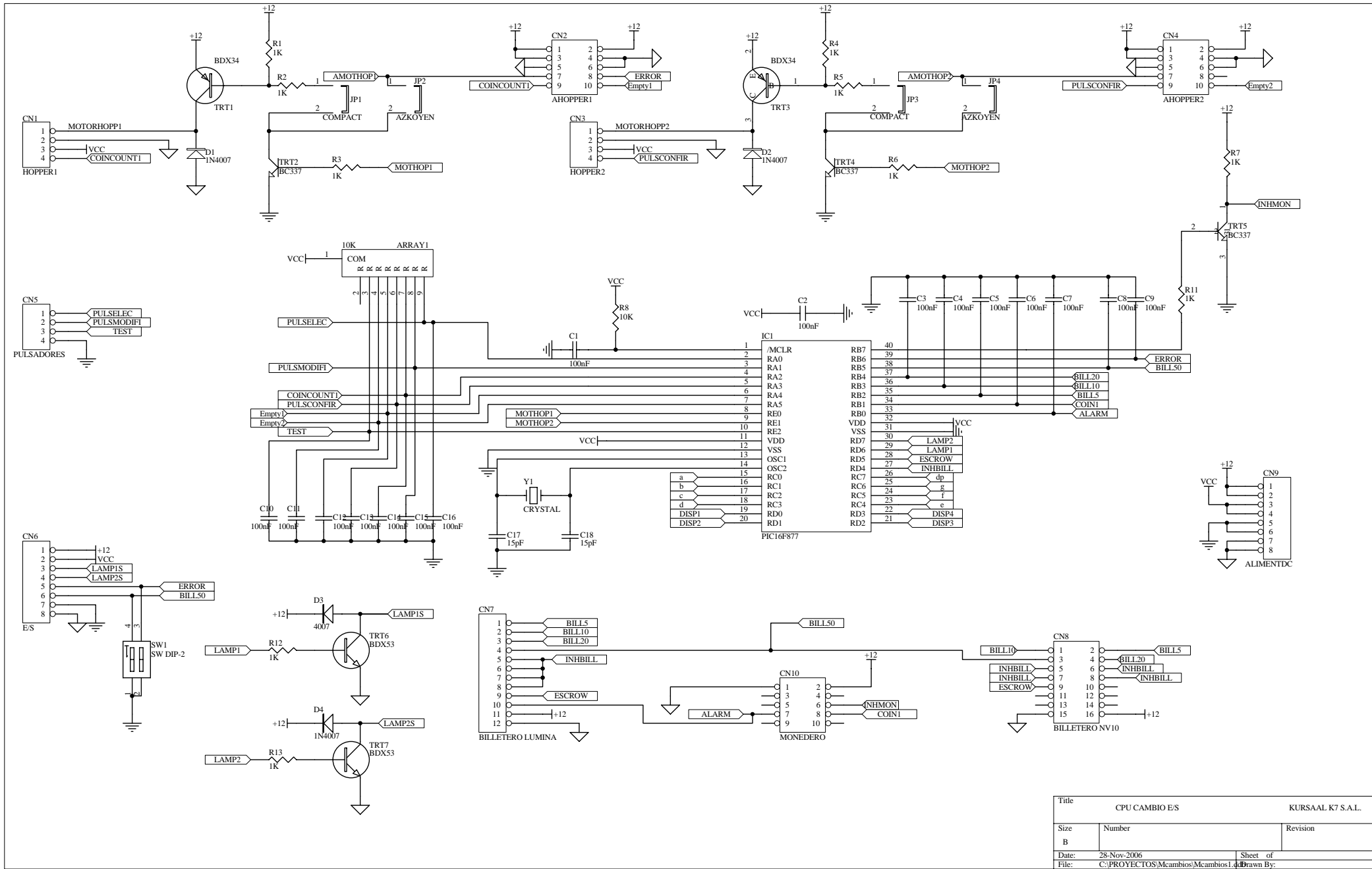


PULSADOR

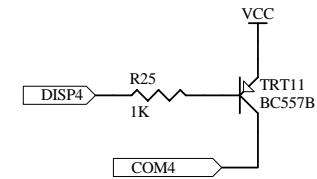
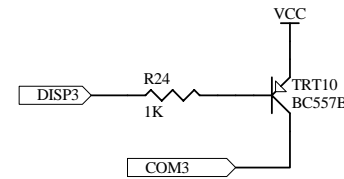
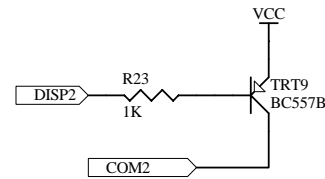
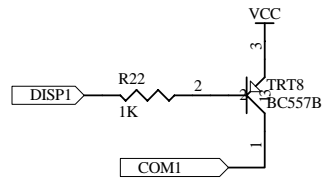
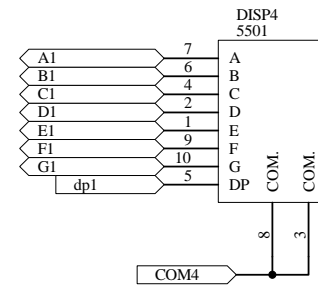
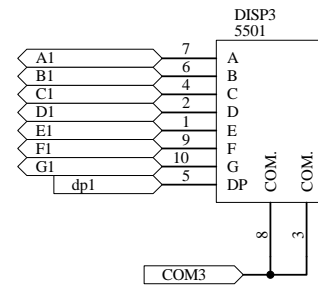
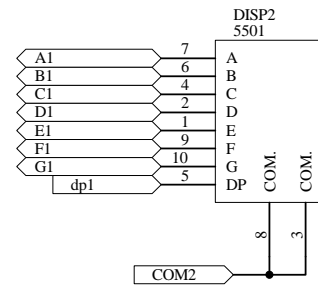
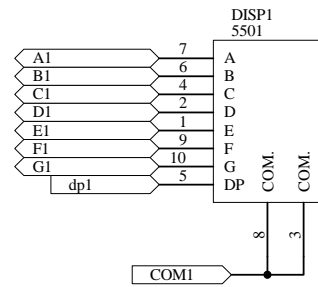
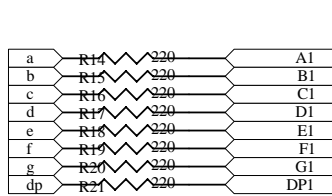
HOPPER COMPACT

PULSADORES

HOPPER AZCOYEN



Title		CPU CAMBIO E/S	KURSAAL K7 S.A.L.
Size	Number	Revision	
B			
Date:	28-Nov-2006	Sheet of	
File:	C:\PROYECTOS\Mcambios\Mcambios1.d	Drawn By:	



Title		CPU CAMBIO DISPLAYS		KURSAAL K7 S.A.L.	
Size	Number			Revision	
A4					
Date:	28-Nov-2006			Sheet of	
File:	C:\PROYECTOS\Mcambios\Mcambios1.d			Drawn By:	

Insert this end first. Use black felt-tipped ink. Fill ovals completely.

← Cut

section 1

Pulse/Serial: Pulse Serial

RS-232/CC-Talk: RS-232 CC-Talk

Always Enabled: Always Enabled Disabled

Parallel: Parallel Binary

Parallel Binary: Parallel Binary Serial

section 2

Pulses per Dollar (sum of selected values):

64: 64 4

32: 32 2

16: 16 1

8: 8 None

Pulse Speed: Slow Fast

Lighted Bezel: Solid On Flashing

section 3

Note 1: Note 1 Note 2

Note 3: Note 3 Note 4

Note 5: Note 5 Note 6

Note 7: Note 7 Note 8

Note 9: Note 9 Note 10

Note 11: Note 11 Note 12

Security Level: High Low

Insert Direction: Face up, Left 1st All 4 Ways

section 4

Select Notes to Enable:

section 5

section 1

Select only one Interface Type

section 2

Example: For 50 ppd, fill in the ovals for 32, 16, and 2, (32+16+2 = 50)

T52xx Series (66mm)

T53xx & T54xx Series (72 / 74mm)

T51xx Series (85mm)

section 3

Example: To accept USA \$1, \$5, and \$10, fill in the ovals for Note 1, Note 2, and Note 3

section 5

Cut to proper width on both sides, according to model:

This configuration card should be printed on standard copy paper, and must be exactly 152mm (6.0 inches) long.

Trilogy by Pyramid Technologies, Inc.

← Cut