



MANUAL DE USO

SUPER PUNCH


K7 KURSAAL

C/URITIASOLO N° 10 BAJO
01006 VITORIA

TEL: 945 13 10 67

FAX: 945 23 21 84

e-mail: kursaalk7.com

<http://www.kursaalk7.com>

**SUPER
PUNCH**

INDICE

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.....	3
2.1 CARACTERISTICAS FISICAS.....	3
2.2 CARACTERISTICAS ELECTRICAS	3
3- INSTRUCCIONES DE USO.....	4
3.1 DESCRIPCION	4
3.2 OPCIONES DE TEST	4
3.3 RESET DEL SISTEMA	7
4- MANTENIMIENTO.....	7
4.1 PROBLEMAS MAS COMUNES DE LA SUPER PUNCH.....	8
4.2 FUNCIONAMIENTO DEL CIRCUITO NEUMATICO.....	9
5- SIMBOLOGIA.....	10
6- ESQUEMAS.....	11
6.1 ESQUEMA NEUMATICO.....	11
6.2 ESQUEMAS ELECTRICOS.....	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. Asimismo no es susceptible de instalarse en una zona donde se puedan usar chorros de agua. Es recomendable no ponerla en servicio en entornos fríos próximos a los 0 °C, ya que puede que no funcione correctamente (Ver apartado de mantenimiento).

La máquina debe colocarse en un suelo donde la superficie sea lisa y horizontal. En cualquier caso se deben ajustar los niveladores hasta conseguir una perfecta estabilidad.

1.2 CONEXIÓN A LA RED

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

Una vez colocada la máquina en el lugar idóneo, se podrá poner en marcha. Para ello basta con enchufarla y accionar el interruptor de encendido que está junto a la toma de tensión. El show de luces indicará que la máquina está lista para el servicio.

2- CARACTERISTICAS TECNICAS

2.1 CARACTERISTICAS FISICAS

Dimensión y peso

ALTO	1700 mm
ANCHO	440 mm
FONDO	625 mm
PESO	74 Kg

Entrada de monedas

TIPO	MARCA	ACEPTACION
Selector electrónico	AZCOYEN	0.2,0.5,1 € y 2€ Según modo programado.

2.2 CARACTERISTICAS ELECTRICAS

Alimentación

V	Wmax	Hz
230	1300	50/60

Características ambientales

Temperatura	Humedad relativa	altitud
5° a 55°	20% a 75%	3000m max

2- INSTRUCCIONES DE USO

A continuación se describe el funcionamiento del juego a sí como las opciones del test que incluye: la comprobación de luces, la visualización de el contador de entrada de monedas, y la bonificación de las partidas.

3.1 DESCRIPCION

El objetivo de esta máquina es medir la fuerza respecto a una referencia determinada. El margen de fuerza medida va desde 0 a 999. La máquina permite competir contra otros adversarios, hasta un máximo de 4 jugadores.

Pasos del juego

Al introducir créditos, la máquina le indica el máximo de jugadores que pueden competir, haciendo parpadear los pulsadores.

- 1- Se seleccionan los jugadores que van a competir

Hecho esto aparecen a "000" los marcadores de los jugadores seleccionados, y se indica el turno haciendo parpadear el jugador correspondiente.

- 2- Se elige el sexo de la persona que va a golpear.

A continuación el brazo asciende. Se debe esperar a que lo haga completamente, hasta que la indicación "GOLPEE" se ilumine.

- 3- Golpear el punch con la parte inferior del puño y en sentido descendente.

Una vez hecho esto la máquina le indica la fuerza de golpeo que se ha medido. En el caso de alcanzar la máxima puntuación sonará una sirena o melodía, según programado en el test.

3.2 OPCIONES DE TEST

La máquina dispone de un interruptor (situado en la placa de led, dentro de la puerta de servicio superior trasera) que una vez accionado cambia el programa al estado de test. Hecho esto el pulsador de "HOMBRE" parpadea, y pulsándolo permite pasar de un test a otro. El pulsador de "MUJER" sirve para avanzar en cada test y pulsador del JUGADOR 1 para retroceder.

Por otro lado en el display del jugador 4 se puede visualizar en todo momento, a través de los segmentos, el correcto funcionamiento de todas las entradas debidas a pulsadores y detectores de posición del brazo, pudiendo comprobar si estos funcionan adecuadamente. Para ello basta con accionar los pulsadores o elevar el brazo.

Tipo de test

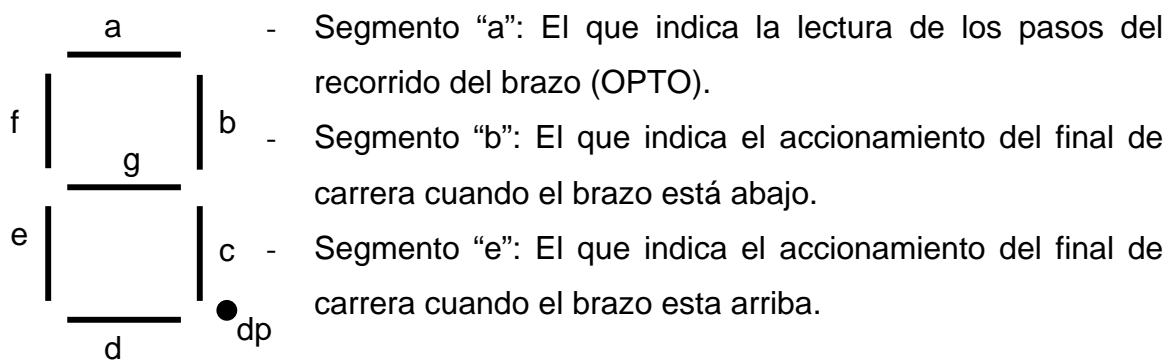
- **T0:** Realiza un **test general** de luces, leds y pulsadores.
- **T1: Bonificación** de la Super Punch según modo elegido. Situados en el test T1 y pulsando el botón de “MUJER” se seleccionará el modo deseado (Ver tabla de modos).
- **T2:** Elige entre **sirena ó melodía**, cuando se alcance 999 de fuerza. En el marcador del jugador 1, da a elegir entre un “0” o un “1” cada vez que se pulse “MUJER”. Si se elige “0” suena la sirena y si se elige el “1” la melodía.
- **T3: Contador de entradas** en fracciones de 10 céntimos (ej: sin se introduce una moneda de 50 Cent. Cuenta 5 pasos). En el display del jugador 1 se visualizan las unidades, decenas y centenas. Y en el jugador número 2 las unidades de millar, decenas de millar y centenas de millar. Las dos en sentido de derecha a izquierda.

	EUROS	CREDITOS
MODO 0-1	0,2	1
	0,5	3
	1	6
	2	12
MODO 2	0,2	0
	0,5	2
	1	4
	2	8

MODO 3	0,2	0
	0,5	1
	1	2
	2	4
MODO 4	0,2	0
	0,5	0
	1	3
	2	6
MODO 5-6-7	X	X

Detectores del brazo y pulsadores

En las unidades del marcador del jugador 4 se indican las entradas del brazo siendo:



En el dígito de las decenas aparecerán todos los pulsadores siendo:

- Segmento "a": El que indica que el jugador 2 se ha pulsado.
- Segmento "b": El que indica que el jugador 1 se ha pulsado.
- Segmento "c": El que indica que "MUJER" se ha pulsado.
- Segmento "d": El que indica que el jugador 4 se ha pulsado.
- Segmento "e": El que indica que el jugador 3 se ha pulsado.
- Segmento "f": El que indica que "HOMBRE" se ha pulsado.
- Segmento "g": El que indica que el Manocontacto se ha activado.
- Segmento "dp": El que indica que el interruptor de test se ha accionado.

3.3 RESET DEL SISTEMA

La única forma de inicializar las variables y poner los contadores a "000000" consiste en sustituir la E2PROM X2404 por una nueva. En este caso los valores por defecto serán para T1 el modo 0, para el T2 la sirena ("0") y para el T3 el contador se pondrá todo a 0.

Para eliminar los créditos introducidos que no se quieran jugar. La forma más rápida consiste en pulsar el botón de 4 jugadores, y seguidamente apagar la máquina. Al volverla a encender se comprueba que se han eliminado 4 créditos. Repetir la operación hasta eliminar los créditos restantes.

4- MANTENIMIENTO

Es recomendable que cada cierto tiempo se compruebe el correcto funcionamiento de la máquina ya que debido a las características de su uso esta más expuesta a sufrir averías.

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**. Los componentes que deban ser sustituidos serán suministrados a través del servicio técnico de KURSAAL K7.

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).

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

La limpieza externa se realizará con un paño húmedo, evitando sustancias de tipo corrosivas y disolventes. Nunca se deben utilizar chorros de agua.

Puertas de servicio y recaudación

La puerta inferior delantera da acceso a las zonas activas y peligrosas de la máquina. En ella se encuentra el transformador, el ventilador, la fuente, las electroválvulas y el compresor. Dispositivos alimentados a 220V.

La puerta superior trasera da acceso a zonas activas de bajo riesgo donde se encuentran dispositivos como son la CPU, el monedero electrónico, paneles de luces etc. Con una tensión máxima de 12V.

Por último la **puerta inferior trasera** da acceso al cajón de monedas. Esta es la puerta que se abrirá habitualmente para la **recaudación** de monedas.

Se observa también que la zona activa y la zona del cajón de monedas están separadas por una chapa. Esta podrá ser desmontada en el caso de reparación para facilitar el acceso a la zona activa. Solo el personal cualificado.

4.1 PROBLEMAS MAS COMUNES DE LA SUPER PUNCH

Compresor

El compresor para su funcionamiento lleva en su interior aceite. Cuando la máquina se encuentra en un ambiente frío o por estar mucho tiempo parada, este aceite se hace más espeso y el compresor no puede sacar aire hasta que el aceite adquiere una temperatura y fluidez necesarias.

La solución en estos casos es hacer jugar a la máquina varias veces hasta que el brazo levante por si solo.

Circuito neumático

Con el tiempo dentro del circuito neumático se producen óxidos y suciedades que pueden obstruir o estropear las electro válvulas y el manocontacto.

IMPORTANTE: esta máquina lleva 2 tipos de electroválvulas que no pueden ser intercambiadas entre sí. La electroválvula acabada en 077 podría servir para las dos aplicaciones, es decir, colocarla en la posición 001 y en su posición, sin embargo la acabada en 001 solo puede ser sustituida por ella misma (VER apartado siguiente).

Placas de disparo

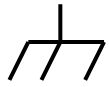
Las placas de disparo llevan un triac que con el funcionamiento excesivo puede calentarse en exceso provocando su ruptura.

4.2 FUNCIONAMIENTO DEL CIRCUITO NEUMATICO

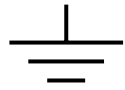
La activación del circuito neumático se produce cuando después de introducir moneda, y haber seleccionado el número de jugadores, se pulsa “HOMBRE” o “MUJER”. En ese momento la CPU manda las señales correspondientes para activar las dos placas de relés, de manera que una activa el compresor y la electroválvula 1 (VER ESQUEMA), y la otra activa las electroválvulas 2 y 3 (Se activa la luz de “ESPERE”). El cambio de posición de las válvulas va permitir que el aire pueda ser bombeado al cilindro que es el responsable de elevar el brazo.

Cuando el circuito consigue la presión de 5.5 Kg/cm^2 , lo que indica que el brazo ha subido totalmente, el manocontacto se activa dando la señal a la CPU, que va a cortar la alimentación del compresor y de la electroválvula 1 (Se activa la luz de “GOLPEE”). Las electroválvulas 2 y 3 siguen activas estando la primera conduciendo el aire y la segunda en escape. El aire entonces está contenido en el cilindro impidiendo que el brazo caiga. En cuanto la CPU detecte movimiento, mediante el opto encargado de medir la fuerza, desactivará las electroválvulas 2 y 3 permitiendo la primera el escape del aire y manteniendo la segunda la presión ahora en sentido inverso. Esto permite el descenso del brazo y evita el rebote a la caída de este. De esta forma también se mantiene sujeto abajo hasta la próxima jugada.

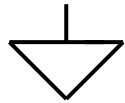
5- SIMBOLOS Y COLORES



TOMA DE TIERRA



MASA DIGITAL



MASA ANALOGICA

CORRIENTE CONTINUA

+5 V CABLE ROJO

MASA CABLE NEGRO

+12 V CABLE AZUL

CORRIENTE ALTERNA

FASE CABLE AZUL O MARRON

NEUTRO CABLE NEGRO

TIERRA CABLE AMARILLO Y VERDE

6- DIAGRAMA

6.1 DIAGRAMA PNEUMATICO

PNEUMATIC DIAGRAM SUPER PUNCH

