



xlautomatismos

MONEDERO TEMPORIZADO



Raimon Casellas, 36 08205 SABADELL - Barcelona
Tel 93.7125186 Fax 93.7118746 E-mail: info@xlautomatismos.com

INSTRUCCIONES TÉCNICAS

INSTALACIÓN

Para fijarlo a la pared utilizar los 2 orificios superiores y los 4 situados dentro de el aparato. En los modelos del Temporizador COIN TIMER provistos del BOX (cajón de las bolas de billar) podrán utilizarse también los dos orificios internos al BOX mismo. Para evitar que los utilizadores puedan desconectar el enchufe de alimentación eléctrica, el Temporizador COIN TIMER ha sido fabricado para que sea conectado directamente a la red; por lo tanto, el cable en dotación deberá considerarse útil sólo para una prueba inicial, a realizarse antes de la instalación definitiva.

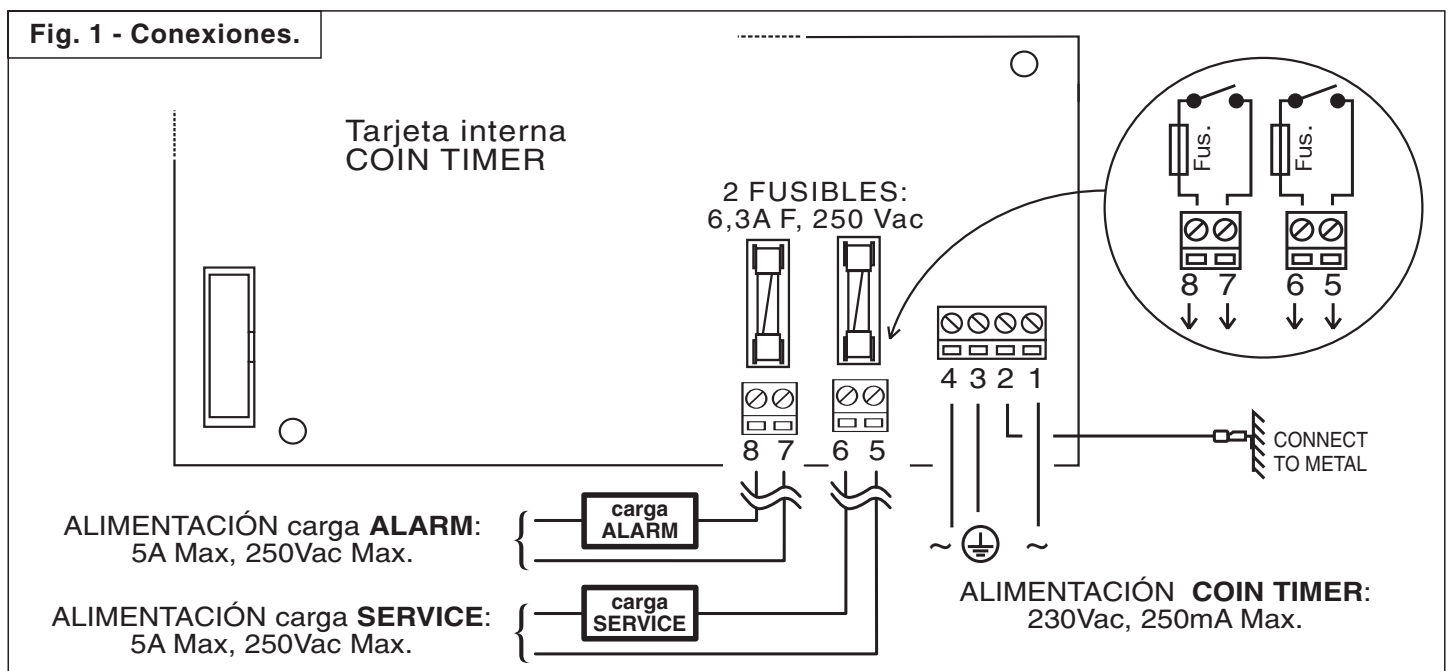
Las conexiones deberán ser llevadas a cabo por personal cualificado, siguiendo el esquema de la figura 1.

ATENCIÓN: el aparato tiene que ser conectado a tierra. La alimentación eléctrica de 230 Vca tiene que ser protegida con un interruptor automático instalado entre el aparato y la red.

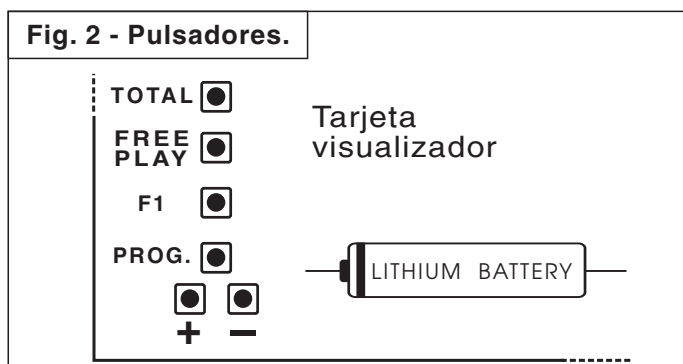
Véase el capítulo DATOS TÉCNICOS en la página 8. Proporcionar alimentación eléctrica a los bornes 1-4 del Temporizador COIN TIMER. Conectar el hilo de tierra al borne 3.

Entre los bornes 5-6 está disponible el interruptor temporizado **SERVICE**, el cual se acciona tras la introducción del dinero. En el caso del Temporizador COIN TIMER para billar, la carga **SERVICE** será la lámpara y/o el eventual marcador de puntos electrónico.

Entre los bornes 7-8 está disponible el interruptor **ALARM**, a través del cual deberá conectarse una eventual lámpara de alarma; ésta se encenderá durante el último minuto de juego. Si está presente el BOX, una vez acabado el tiempo cargado, la lámpara comenzará a parpadear hasta cuando se habrán vuelto a colocar todas las bolas de billar en el BOX mismo.



PROGRAMACIÓN



Para desplazarse al primer paso de programación,

pulsar la tecla **PROG** (véase fig. 2); a continuación, para desplazarse a los pasos sucesivos, será suficiente pulsar nuevamente la tecla **PROG**, mientras que para retroceder habrá que pulsar la tecla **FREE-PLAY**. Después del último paso la programación se acaba. El carácter parpadeante a la izquierda del display indica el paso que está activo; en cambio, el valor que se visualiza a la derecha podrá ser modificado.

Primer paso:

U 0.05 UNIDAD MONETARIA

Depende del valor de las monedas circulantes en el

país. Representa la variación mínima de todos los importes: todos los valores en dinero seleccionados a continuación (monedas, billetes, etc.) serán múltiplos de esta unidad monetaria. En general, la unidad monetaria deberá programarse de modo que su valor sea igual al de la moneda más pequeña que se pretende utilizar.

Con las teclas (+) y (-) se puede seleccionar uno de los siguientes valores: 0,05 - 0,10 - 0,20 - 0,25 - 0,50 - 1 - 2 - 2,50 - 5 - 10 - 20 - 25 - 50 - 100 - 200 - 250.

Ejemplos:

para EURO 0,05, USA 0,10, RUSIA 1, JAPÓN 10.

Para pasar al paso siguiente, pulsar **PROG.**

Los siguientes pasos del 1 al 9 establecen los valores de las monedas y/o los billetes aceptados, según el tipo de Temporizador COIN TIMER utilizado:

COIN TIMER con caja de fichas mecánica: se utiliza sólo el paso 1.

Poner a cero los pasos del 2 al 9.

COIN TIMER con caja de fichas electrónica: los pasos del 1 al 6 corresponden a las 6 salidas de la caja de fichas.

Poner a cero los pasos correspondientes a las salidas no utilizadas y los pasos 7, 8 y 9.

COIN TIMER con lector de billetes: los pasos del 6 al 9 corresponden a las salidas del 1 al 4 del lector.

Poner a cero los pasos del 1 al 5.

COIN TIMER con caja de fichas electrónica y lector de billetes: los pasos del 1 al 6 corresponden a las 6 salidas de la caja de fichas y los pasos del 6 al 9 a las 4 salidas del lector. El paso 6 puede utilizarse para la caja de fichas o el lector. Poner a cero los pasos correspondientes a las salidas no utilizadas.

1	0.05	VALOR MONEDA 1	Caja de fichas electrónica
2	0.10	VALOR MONEDA 2	
3	0.20	VALOR MONEDA 3	
4	0.50	VALOR MONEDA 4	
5	1.00	VALOR MONEDA 5	
6	2.00	VALOR MONEDA 6	
7	5.00	VALOR BILLETE 2	Lector de billetes
8	10.00	VALOR BILLETE 3	
9	0.00	VALOR BILLETE 4	

El máximo valor programable para los pasos del 1 al 9 equivale a 250 veces el valor de la unidad monetaria definida en el paso "U". Para variar rápidamente, mantener pulsada la tecla (+) o (-). Si se utiliza sólo la caja de fichas o el lector de billetes, para mayor claridad, se recomienda poner a cero el valor de los pasos no utilizados.

Para pasar al paso siguiente, pulsar **PROG.**



HABILITACIÓN FASES HORARIAS

Las fases horarias permiten el cambio automático de la tarifa en determinados horarios de la jornada o de la semana. Si se habilitan las fases horarias, en los pasos sucesivos se definirán los valores de las 3 tarifas posibles (1, 2 y 3) y los horarios de cambio.

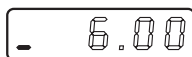
Con las teclas (+) o (-) plantear uno de los siguientes valores, cada uno correspondiente a un tipo de funcionamiento diferente:

0 = fases horarias inhabilitadas. Estará siempre activa la TARIFA 1, cuyo valor se establece en el paso sucesivo.

1 = fases horarias diarias habilitadas. Todos los días de la semana serán iguales, tanto para las tarifas como para las fases horarias; por lo tanto, será suficiente programar las fases horarias de un solo día.

2 = fases semanales habilitadas. Podrán programarse fases horarias diferentes para cada día de la semana.

Para pasar al paso siguiente, pulsar **PROG.**



TARIFA 1 (tarifa horaria)

En este paso se establece el coste horario del bien o del servicio que se pretende gestionar.

Si las fases horarias están inhabilitadas, estará siempre activa la TARIFA 1.

Utilizar las teclas (+) y (-) para plantear la tarifa.

Para pasar al paso siguiente, pulsar **PROG.**

Si no están habilitadas las fases horarias en el paso "R", los pasos sucesivos se omiten y la programación se acaba.

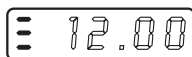


TARIFA 2

Esta fase se omite si en el paso "R" no se han habilitado las fases horarias.

Utilizar las teclas (+) y (-) para plantear la tarifa.

Para pasar al paso siguiente, pulsar **PROG.**

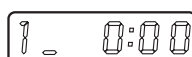


TARIFA 3

Esta fase se omite si en el paso "R" no se han habilitado las fases horarias.

Utilizar las teclas (+) y (-) para plantear la tarifa.

Para pasar al paso siguiente, pulsar **PROG.**



PROGRAMACIÓN FASES HORARIAS

Horas Minutos
Tarifa 1, 2 ó 3 (_ = =)
Día (1-7)

Esta fase se omite si en el paso "R" no se han habilitado las fases horarias. Con las teclas (+) y (-) se recorre, de media hora en media hora, toda la jornada o toda la semana, mientras que con la tecla **F1** se puede elegir la tarifa en vigor, de entre las tres disponibles, para cada horario.

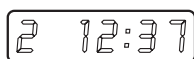
Se comienza desde la hora cero del primer día de la semana y, en base a la elección realizada en el paso

"R", se deberá programar sólo el día 1 o bien toda la semana (del 1 al 7).

Podrán programarse un máximo de 28 cambios de tarifa en el lapso de la semana; si se supera dicho valor, se visualizará la palabra "FULL".

Una vez terminado, podrán controlarse las fases horarias con la tecla **TOTAL**, la cual permite visualizar el horario de cada cambio de tarifa.

Para desplazarse la paso sucesivo, pulsar **PROG**.



Horas Minutos

Día actual de la semana (del 1 al 7)

**PROGRAMACIÓN
RELOJ INTERNO**

Esta fase se omite si en el paso "R" no se han habilitado las fases horarias.

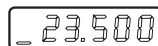
En este paso podrá programarse el reloj interno. El valor parpadeante se podrá variar con las teclas (+) y (-). Con la tecla **F1** se elige el valor que se desea cambiar.

Pulsar **PROG** para terminar la programación.

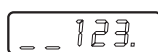
valor inferior a la unidad (ejemplo: 0,50 - 0,10), las cifras decimales no se visualizan. El totalizador llega hasta 999.999.999 y luego vuelve a cero.

Si el valor supera las 6 cifras (999.999), la visualización podrá verificarse en 2 tiempos.

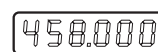
Ejemplo de visualización de 23.500 (en un único tiempo):



Ejemplo de visualización de 123.458.000 (en 2 tiempos):



durante un segundo;



durante tres segundos.

La visualización del totalizador desaparece si se vuelve a pulsar la tecla **TOTAL** o bien desaparece automáticamente después de un tiempo de 12 segundos.

Si durante este tiempo se mantiene pulsada 5 segundos la tecla **F1**, el totalizador y todos los contadores de monedas vuelven a cero. Pulsando la tecla (+), mientras se visualiza el totalizador, podrán desplazarse en sucesión los 9 contadores de monedas, el contador del tiempo transcurrido a partir de la última puesta a cero y los 2 contadores antiestafa. Todos están marcados por la cifra parpadeante a la izquierda del display. Con la tecla (-) se puede retroceder.

FUNCIONAMIENTO

Con la introducción de la primera moneda o billete, se realiza:

- 1) La apertura del BOX que contiene las bolas de billar, si está presente.
- 2) La carga del tiempo correspondiente al valor de la moneda o del billete.
- 3) El cierre del interruptor **SERVICE** (bornes 5-6).

Insertando otras monedas o billetes, el tiempo se acumula en proporción a la tarifa corriente hasta un máximo de 9 horas y 59 minutos.

Una señal acústica de un segundo avisará al jugador dos veces al faltar dos minutos y un minuto respectivamente antes de que se acabe el tiempo cargado; además, durante el último minuto se cerrará el interruptor **ALARM** (bornes 7-8).

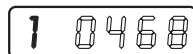
Una vez acabado el tiempo cargado, el interruptor **SERVICE** se abre (apagando de esta forma la carga a él conectada); además, si el COIN TIMER está provisto del BOX y no se han colocado todas las bolas de billar en su interior, se encenderá una señal acústica continua y el interruptor **ALARM** se encenderá de manera intermitente, provocando el parpadeo de la lámpara conectada.

La tecla **FREE PLAY** permite que el operador ponga el Temporizador COIN TIMER en funcionamiento gratuito.

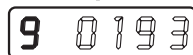
Para poner a cero el tiempo cargado durante el control de la caja de fichas o del lector de billetes, pulsar dos veces la tecla **FREE PLAY**.

TOTALIZADORES

Pulsando la tecla **TOTAL** aparece el total recaudado en dinero. En caso de que se usen monedas de



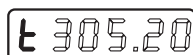
CONTADOR DE MONEDAS 1



CONTADOR DE MONEDAS 9

Cada contador de monedas visualiza hasta 99.999 y luego vuelve a comenzar desde cero.

Para desplazarse al paso sucesivo, pulsar (+).



Días Hora

**TIEMPO TRANSCURRIDO
A PARTIR DE LA ÚLTIMA
PUESTA A CERO**

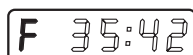
Visualiza el tiempo transcurrido a partir de la última puesta a cero de los totalizadores.

La cuenta máxima llega 999 días y 23 horas; luego, vuelve a comenzar desde cero.

Para desplazarse al paso sucesivo, pulsar (+).

Si el Temporizador COIN TIMER está desprovisto del BOX, los pasos siguientes se omiten y la visualización de los contadores se acaba.

Si el Temporizador COIN TIMER está provisto del BOX, después de los contadores anteriores se visualizarán dos CONTADORES ANTIESTAFA.



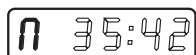
Horas Minutos

TIMER "OFF"; indica el tiempo que el BOX permaneció abierto con el tiempo vencido y en ausencia de

alimentación eléctrica (OFF).

Para ponerlo a cero, pulsar **F1**.

Para desplazarse al paso sucesivo, pulsar (+).



Horas Minutos

TIMER "ON"; indica el tiempo que el BOX permaneció abierto con el tiempo vencido y en presencia de alimentación eléctrica (ON).

Para ponerlo a cero, pulsar **F1**.

La cuenta máxima de los dos contadores llega hasta 99 horas y 59 minutos y permanece invariada en dicho valor.

Pulsar nuevamente (+) para terminar la visualización de los contadores.

DATOS TECNICOS

TEMPORIZADOR COIN TIMER.

Alimentación: 230 Vca, 50 - 60Hz, 250mA MAX.

Carga máxima en los interruptores **SERVICE** y **ALARM**: 5A, 250 Vca.

Fusibles de protección de los circuitos **SERVICE** y **ALARM**: 6,3A F, 250 Vca.

Batería interna: Litio 3,6V - 1,9Ah.

La batería asegura el funcionamiento del visualizador por más de 7 años en caso de fallo de la tensión de red.

Notas para la sustitución de la batería:

CUIDADO. Si la batería no se sustituye de manera correcta, se corre el riesgo de que explote. Respetar la polaridad. No recalentar. No tratar de realizar la recarga. Sustituir la batería sólo por una de tipo igual o equivalente.

Eliminar la batería usada, echándola en los contenedores especialmente destinados para la recolección.

Caja de fichas electrónica.

Se puede usar una caja de fichas electrónica estándar con reconocimiento de 6 monedas y con las correspondientes 6 salidas en un conector de 5 + 5 pin.

Se pueden usar modelos de varias marcas (SECI, NRI, COIN CONTROL, MARS y otros).

La caja de fichas electrónica tiene que poder funcionar con una tensión de alimentación de 12Vcc ±0,5Vcc.

Lector de billetes.

El lector de billetes tiene que ser el modelo SMILEY (fabricado por Innovative Technology y distribuido por: Comestero, Suzo, Dinamics, etc.) u otro con características equivalentes. En caso que se use la caja de fichas y el lector de billetes, se aceptan 5 tipos de monedas y 4 tipos de billetes.

CÓDIGO de ARTÍCULOS, medidas y peso:

En la pagina 26 están algunas fotografías de los siguientes artículos.

El código del artículo consta de dos partes: Art.

2xx + **y**

1) Versión Temporizador COIN TIMER

2) Tipo de dinero aceptado

1) Versiones del Temporizador COIN TIMER:

	Ancho	Alto	Prof.	Peso
		(cm)		(Kg)
Art. 200 COIN TIMER	21,5	35,5	23,5	6,7
Art. 202 COIN TIMER Ping-Pong. Control de 2 raquetas + 1 pelota	26	47	26	12,3
Art. 203 COIN TIMER 3B. Para Carambola (3 bolas de billar Ø61,5 mm)	21,5	""	23,5	10,8
Art. 203A COIN TIMER 3B/A. Para Italiana (2 x Ø68 + 1 x Ø59 mm)	""	""	""	""
Art. 204 COIN TIMER 4B. Para 4 bolas (4x Ø61,5 mm)	""	""	""	""
Art. 209 COIN TIMER 9B. Para 9 bolas (9 x Ø61,5 mm)	""	""	""	""
Art. 209A COIN TIMER 9B/A. Para 9 bolas (8 x Ø59 + 1 x Ø54 mm)	""	""	""	""
Art. 216 COIN TIMER 16B. Para Pool (16 x Ø57 mm)	26	""	26	12,3
Art. 216A COIN TIMER 16B-52. Para English Pool (16 x Ø50-52 mm)	""	""	""	12,7
Art. 216B COIN TIMER 16B-68. Para pirámide Rusa (16 x Ø68-69 mm)	32,5	47,5	32,5	14,8
Art. 222 COIN TIMER 22B. Para Snooker (22 x Ø52-54mm)	""	47	""	""

2) Tipo de dinero aceptado:

- +M Caja de fichas mecánica (1 moneda).
- +E Caja de fichas electrónica (6 monedas, program.).
- +B Lector de billetes (4 billetes, programables).
- +T Lector de billetes y caja de fichas electrónica.

Nota: 1) al colocar el pedido deberá especificarse el país y el valor de las monedas y/o billetes elegidos;

2) El Temporizador COIN TIMER puede suministrarse tanto sin caja de fichas como sin lector de billetes, pero podrá estar predispuesto para la instalación de uno de ellos o de ambos y en este caso será suficiente añadir la letra "P" al código del artículo seleccionado.

Por ejemplo: **Art. 203+BP** = COIN TIMER 3B predispuesto para la incorporación del lector de billetes.

Ejemplos de código de artículo:

Art. 216+E COIN TIMER 16B con caja de fichas electrónica.

Art. 203+T COIN TIMER 3B con lector de billetes y caja de fichas electrónica.

Nos reservamos el derecho a modificar las características sin previo aviso.