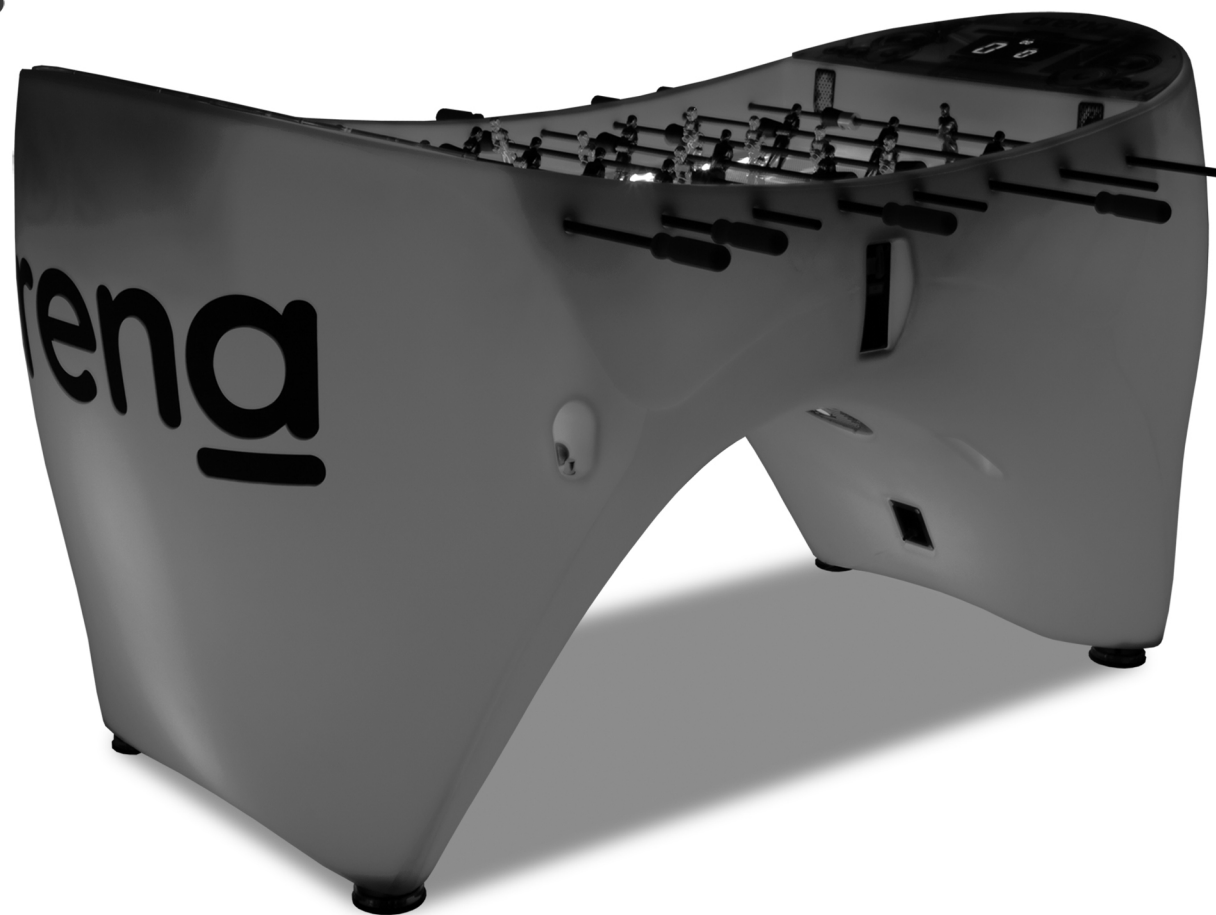


**soccer
arena**
sam

SAM
BILLIARDS & LEISURE
tables for professional operators



INSTRUCTIONS HANDBOOK

MANUAL DE INSTRUCCIONES

IMPORTANT: SAM PCB

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

IMPORTANTE: TARJETA ELECTRÓNICA SAM

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

IMPORTANT: SAM PCB

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

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.**

**IMPORTANT: MAINTENANCE
CLEAN THE PLAYING SURFACE WITH A WET CLOTH.
MAKE SURE IT IS FREE OF ALCOHOL, ABRASIVE
DETERGENTS, SOLVENTS OR WINDOW CLEANERS.**

**IMPORTANTE: MANTENIMIENTO
LIMPIAR LA SUPERFICIE DE JUEGO CON UN PAÑO
HÚMEDO SIN ALCOHOL, DETERGENTES ABRASIVOS,
DISOLVENTES O LIMPIACRISTALES.**

**BILLARES SAM:
POL. IND. LOS LLANOS
01230 NANCLARES DE OCA (SPAIN)
THIS HANDBOOK IS AVAILABLE IN INTERNET AT:
sambilliards.com/en/news/soccer-arena-manual/**

**BILLARES SAM:
POL. IND. LOS LLANOS
01230 NANCLARES DE OCA (SPAIN)
ESTE MANUAL ESTÁ DISPONIBLE EN INTERNET EN:
sambilliards.com/noticias/instrucciones-soccer-arena/**

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 (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

CLEANING SHOULD BE CARRIED OUT WITH A WET CLOTH AND NEUTRAL SOAP. DO NOT USE ABRASIVE OR ALCOHOL BASED CLEANERS NOR SOLVENTS. 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

CE 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:**

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 (SAM9) UTILICE EXCLUSIVAMENTE BATERÍAS DEL TIPO DESCRITO MÁS ARRIBA.**
-  **ESTE EQUIPO NO ESTÁ DESEÑADO 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 LIMPIEZA DEBE EFECTUARSE CON UN PAÑO HÚMEDO Y JABÓN NEUTRO. NO UTILIZAR LIMPIADORES ABRASIVOS O BASADOS EN ALCOHOL NI DISOLVENTES. 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.

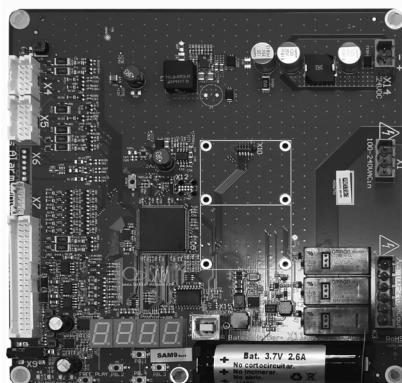
CONFORMIDAD

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

CE 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:**

SAM9 PCB'S FOR SOCCER TABLE ARENA:



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

+ **DIMMER PCB:** control of the cabinet LED light sequences.



BILLARES SAM
P.O.BOX 2109 - 01080 VITORIA-SPAIN
www.billaressam.com
sales@billaressam.com
tel: + 34 945 361 800



DOWNLOAD FROM OUR WEBSITE THE COMPLETE INSTRUCTIONS FOR OUR SOCCER ARENA TABLES FROM THE DOWNLOADING LINK:
<http://sambilliards.com/en/news/soccer-arena-manual/SOCCER ARENA INSTR.>

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 (LINES A1-A8) :



When using a mechanical coin validator (LINES A1-A4):

You can fix the number of games delivered for the programmed coin.

By default (EUROS): The machine is programmed to give 1G x 1€ (accepts only 1€ coin).

When using an electronic totaliser coin validator (LINES A5-A8):

The validator can be programmed to accept various coins and assign various prices.

By default (EUROS): The machine is programmed to give 1G x 1€ (accepts 0,5€, 1€ and 2€ coins).

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 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.

ACCESS THE COLLECTINGS DATA:

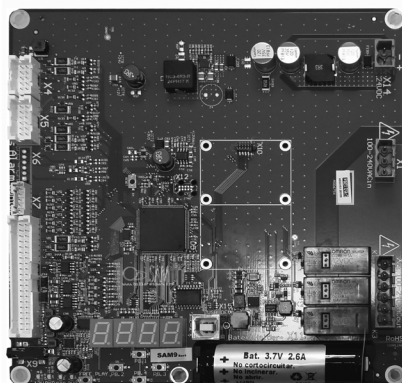
Access from the buttons on the PCB itself (INSTR. PG 25) and know the number of coins counted and the number of tickets dispensed.

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 SAM9 PCBs is complex and manage a large number of options. It 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 it. You will work directly on the configuration file (config.txt) and the folder where the tunes are stored (folder SOUNDS).

PLACA SAM9 PARA FUTBOLÍN ARENA:



SAM9: Placa con conexión extra para monedero electrónico.

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



BILLARES SAM
P.O.BOX 2109 - 01080 VITORIA-SPAIN
www.billaressam.com
sales@billaressam.com
tel: + 34 945 361 800



DESCARGUE EN NUESTRA WEB LAS INSTRUCCIONES COMPLETAS DE NUESTRO FUTBOLÍN ARENA DESDE EL LINK DE DESCARGA:
<http://sambilliards.com/noticias/instrucciones-soccer-arena/>:
INSTR. FUTBOLÍN ARENA

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).

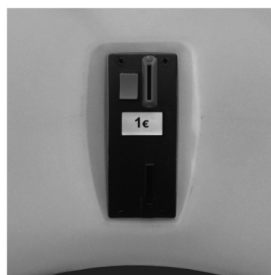
También fije el tiempo límite del modo **FREE PLAY** (entre 1 y 9 horas).

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 (LÍNEAS A1-A8):



Cuando se usa un monedero mecánico (LÍNEAS A1-A4):

Usted puede fijar el número de partidas que se obtendrán al introducir la moneda programada.

Por defecto (EUROS): La máquina viene preparada para dar 1P x 1€ (solo acepta moneda de 1€).

Cuando se usa un monedero electrónico totalizador (LÍNEAS A5-A8):

El monedero puede venir programado para aceptar varias monedas y asignar varios precios.

Por defecto (EUROS): La máquina viene preparada para dar 1P x 1€ (acepta monedas de 0,5€, 1€ y 2€).

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 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.

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: Nuestra placa SAM9 es compleja y gestiona un gran número de opciones. Aunque puede ser utilizada directamente, mediante los botones PB1, PB2, PB3, PB4, RESET y FREE PLAY, recomendamos que se programe 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).

INDEX (ENGLISH)

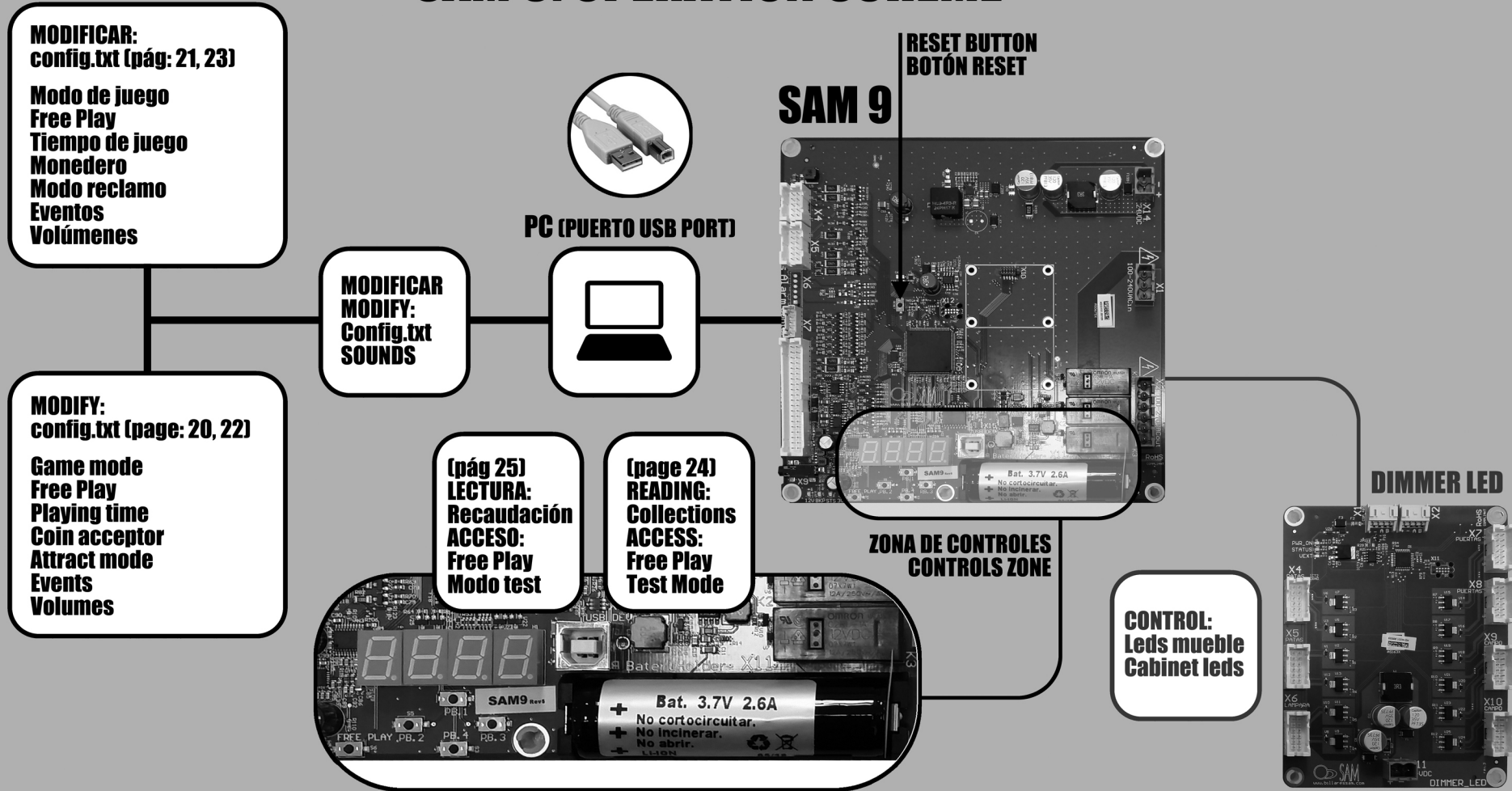
CHARACTERISTICS, SECURITY, MAINTENANCE, WASTE, COMPLIANCE	1
QUICK GUIDE OF THE PCB	2
PCB DESCRIPTION AND CONFIGURATION INSTRUCTIONS	5
PCB OPERATION SCHEME	5
IMPORTANT: BEFORE BEGINNING	6
ACCESS THE MENU THROUGH THE PCB	
ACCESS THE MENU THROUGH A PC	
CONFIGURATION FILE CHANGES	8
SOUNDS FOLDER CHANGES	10
IMPORTANT: EXPULSION OF THE DISK	14
CONFIGURATION FILE AND VARIABLES DESCRIPTION	16
LEDS CONFIGURATION VARIABLES	18
ACCESS TO THE COLLECTIONS DATA	20
FREE PLAY MODE	
TEST MODE	
ERROR MESSAGES OF THE PCB	22
RESTORING THE VALUES FROM MANUFACTURE	
ACCESSTO THE SAM9 PCB	24
ACCESS TO COLLECTINGS	
CLEANING OF THE BALL RUN	
TABLE DIMENSIONS	

ÍNDICE (ESPAÑOL)

CARACTERÍSTICAS, SEGURIDAD, MANTENIMIENTO, RESIDUOS, CONFORMIDAD	1
GUÍA RÁPIDA DE LA PLACA ELECTRÓNICA	3
DESCRIPCIÓN DE LA TARJETA E INSTRUCCIONES DE CONFIGURACIÓN	5
ESQUEMA DE FUNCIONAMIENTO DE LA TARJETA	5
IMPORTANTE: ANTES DE COMENZAR	7
ACCESO AL MENÚ A TRAVÉS DE LA TARJETA	
ACCESO AL MENÚ A TRAVÉS DE UN ORDENADOR	
CAMBIOS EN EL ARCHIVO DE CONFIGURACIÓN	9
CAMBIOS EN LA CARPETA SOUNDS	11
IMPORTANTE: EXPULSIÓN DE DISPOSITIVO	15
DESCRIPCIÓN DEL ARCHIVO DE CONFIGURACIÓN Y DE LAS VARIABLES	17
VARIABLES DE CONFIGURACIÓN DE LOS LEDS	19
ACCESO A LOS DATOS DE RECAUDACIÓN	21
MODO FREE PLAY	
MODO TEST	
MENSAJES DE ERROR DE LA TARJETA	23
RESTAURACIÓN DE LOS VALORES DE FÁBRICA	
ACCESO A LA TARJETA SAM9	24
ACCESO A LA RECAUDACIÓN	
LIMPIEZA DE BAJADA DE BOLA	
DIMENSIONES DE LA MESA	

SAM 9: ESQUEMA DE FUNCIONAMIENTO

SAM 9: OPERATION SCHEME



IMPORTANT: BEFORE STARTING UNBLOCK BATTERY.

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

IMPORTANTE: ANTES DE EMPEZAR DESBLOQUEAR BATERÍA.

**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:

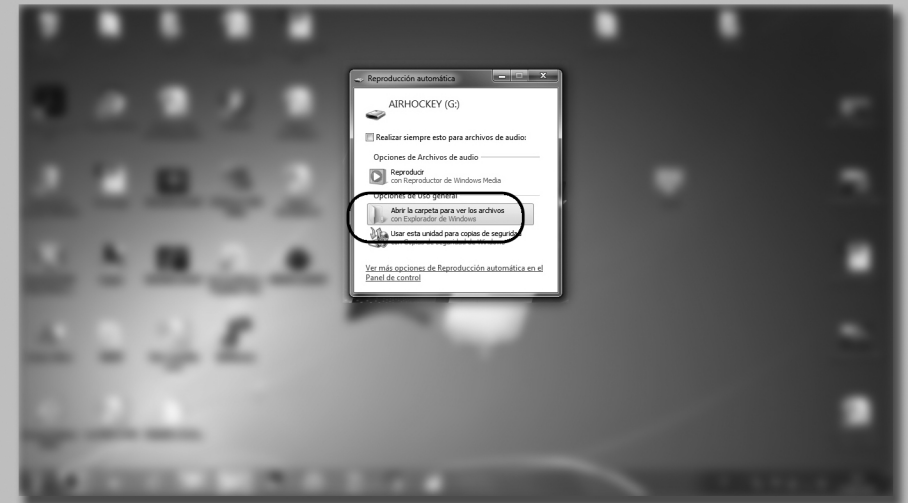
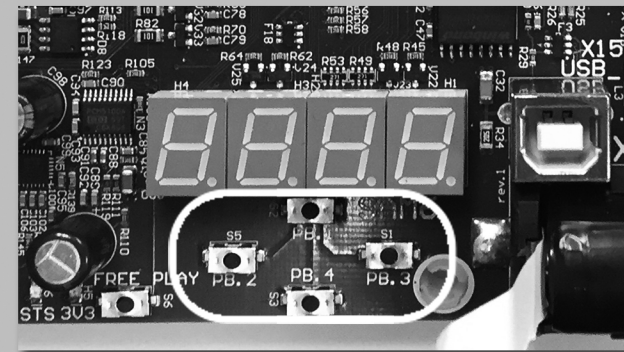
TO ACCESS THE **CONFIGURATION MENU** THROUGH A PC:

- MACHINE IN **STAND BY MODE** (ZERO AT THE SCORES).
- CONNECT THE USB CABLE.
- OPEN THE DISC THAT WILL APPEAR ON YOUR DESKTOP (**AIR HOCKEY**).

VERY IMPORTANT:

before entering the configuration menu through the PCB or connecting a PC make sure that the machine is in stand by mode (zero at the scores).

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

ACCESO AL MENÚ A TRAVÉS DE UN ORDENADOR:

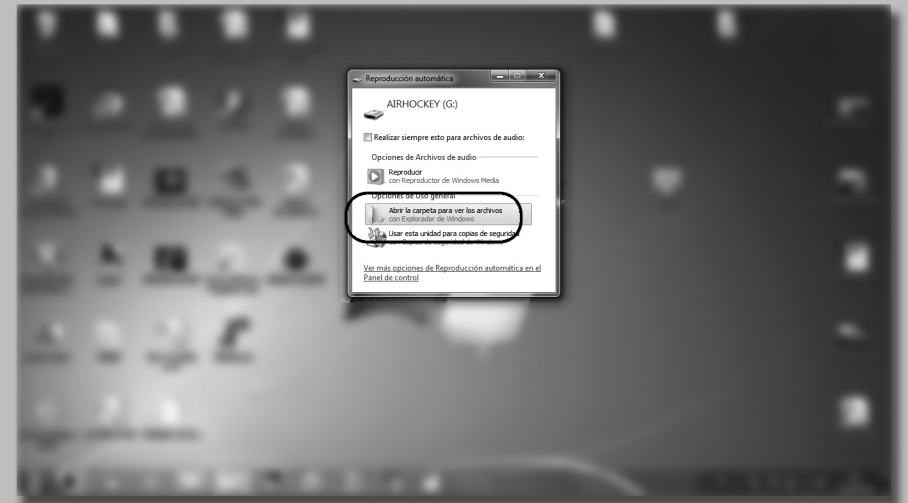
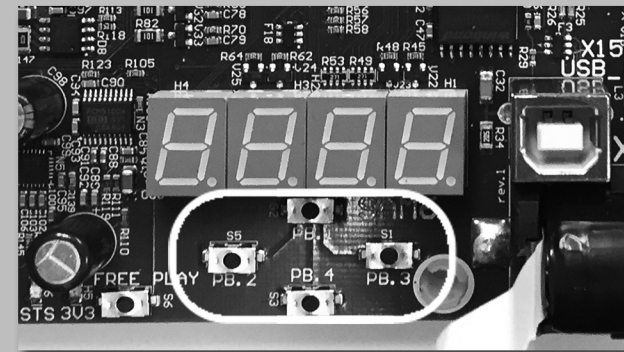
PARA ACCEDER AL MENÚ DE CONFIGURACIÓN CON UN ORDENADOR:

- MÁQUINA EN **MODO STAND BY** (MARCADORES A CERO).
- CONECTE EL CABLE USB
- ABRA EL DISCO QUE APARECERÁ EN SU ESCRITORIO (**AIR HOCKEY**).

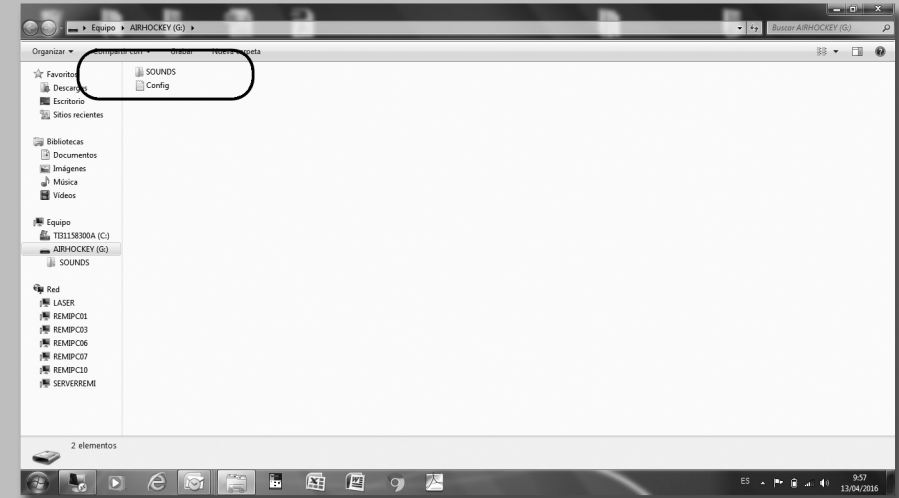
MUY IMPORTANTE:

antes de entrar al menú de configuración a través de la tarjeta o de conectar un ordenador asegúrese de que la máquina está en stand by (marcadores a cero).

ZONA DE CONTROLES:



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



CONFIGURATION FILE CHANGES:

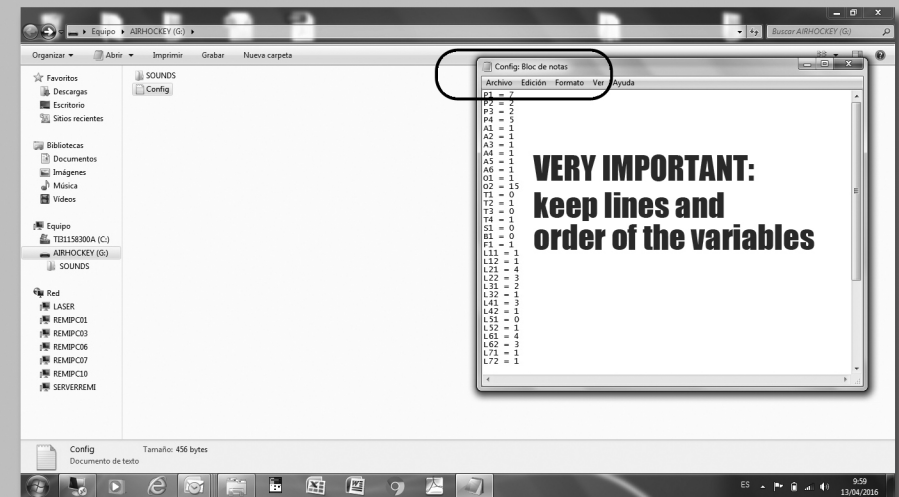
TO CHANGE THE VALUES OF THE VARIABLES,
OPEN THE FILE **Config.txt**.

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**.

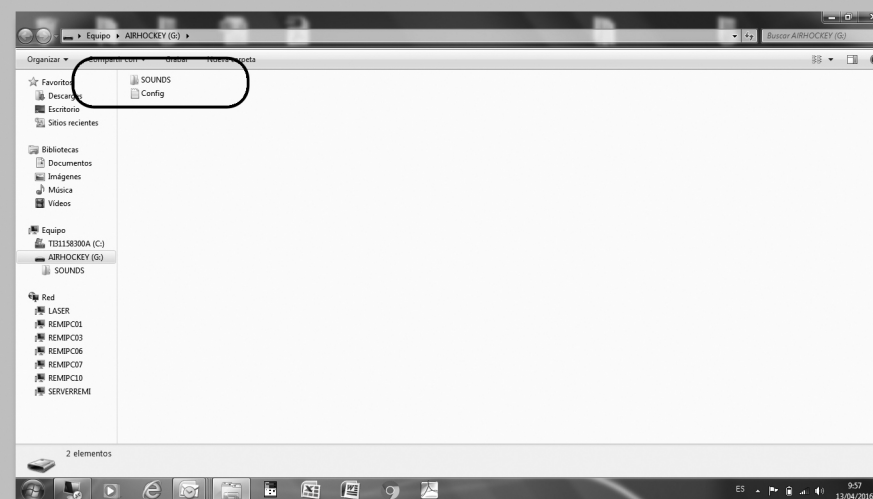
ONCE THE FILE IS MODIFIED,
YOU NEED TO **EJECT THE DISC SAFELY**,
AS DESCRIBED IN PAGE 14 OF THIS HANDBOOK.

VERY IMPORTANT:
when working on the **Config.txt** file, please don't change the structure
of the file (lines and order of the variables) or the name of the variables:
just change the values. **OTHERWISE THE PCB WILL BE DAMAGED.**

Example: P1 = 7
You can set 7 (between 2 & 9), but do not change P1 =



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**.

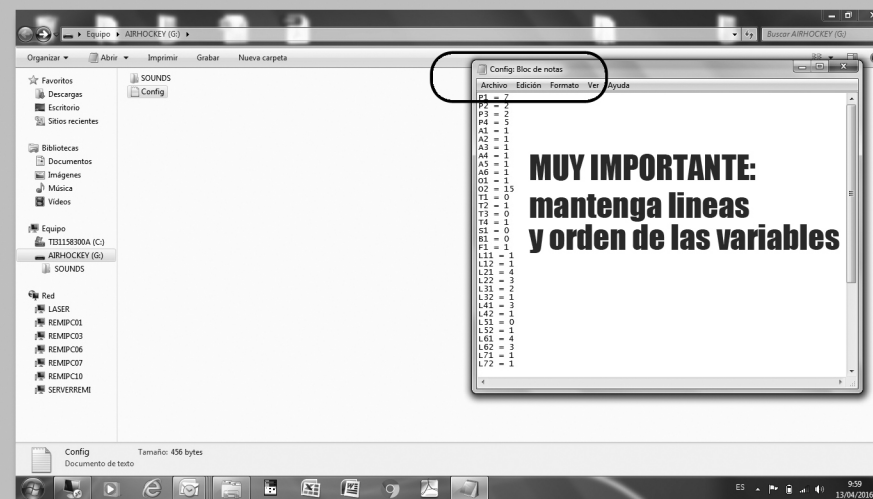
EN LAS HOJAS 17 Y 19 DE ESTE MANUAL HALLARÁ UNA DESCRIPCIÓN
DETALLADA DE LAS VARIABLES QUE CORRESPONDEN A CADA UNA DE
LAS LÍNEAS DEL ARCHIVO **Config.txt**.

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

MUY IMPORTANTE:

**cuando trabaje sobre el archivo Config.txt, no cambie la estructura
del mismo (líneas y orden de las variables) o los nombres de las variables:
cambie solo sus valores. EN CASO CONTRARIO LA PLACA PUEDE DAÑARSE.**

Ejemplo: P1 = 7
puede modificar 7 (entre 2 y 9), pero no cambie P1 =

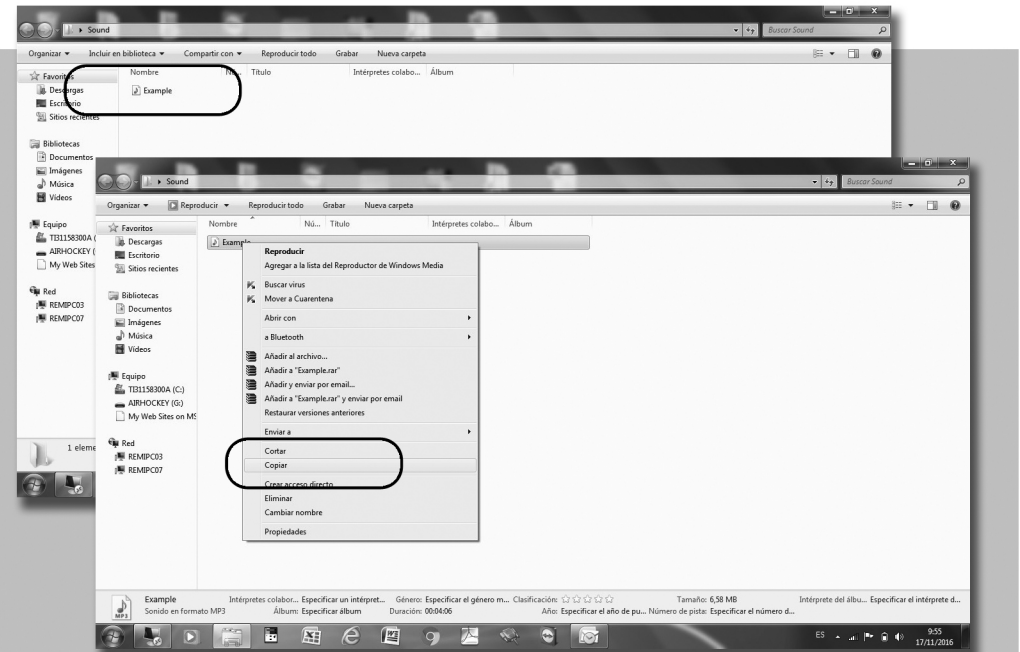


SOUNDS FOLDER CHANGES

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.

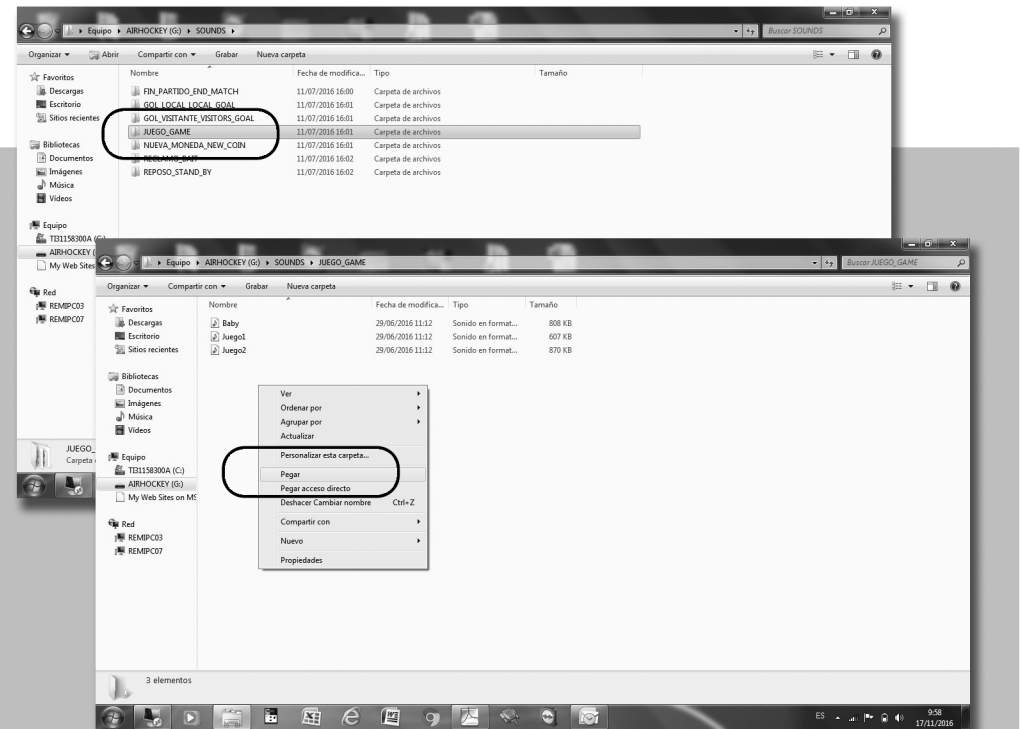
EACH ONE CORRESPONDS TO AN SPECIFIC EVENT OF THE MACHINE.

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

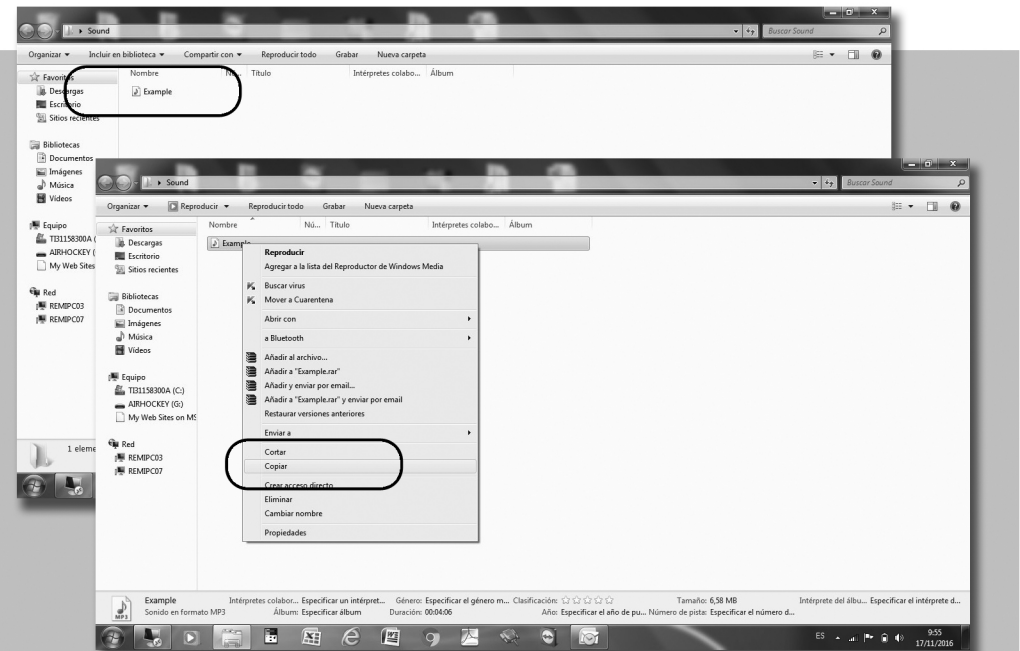


CAMBIOS EN LA CARPETA SOUNDS

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.

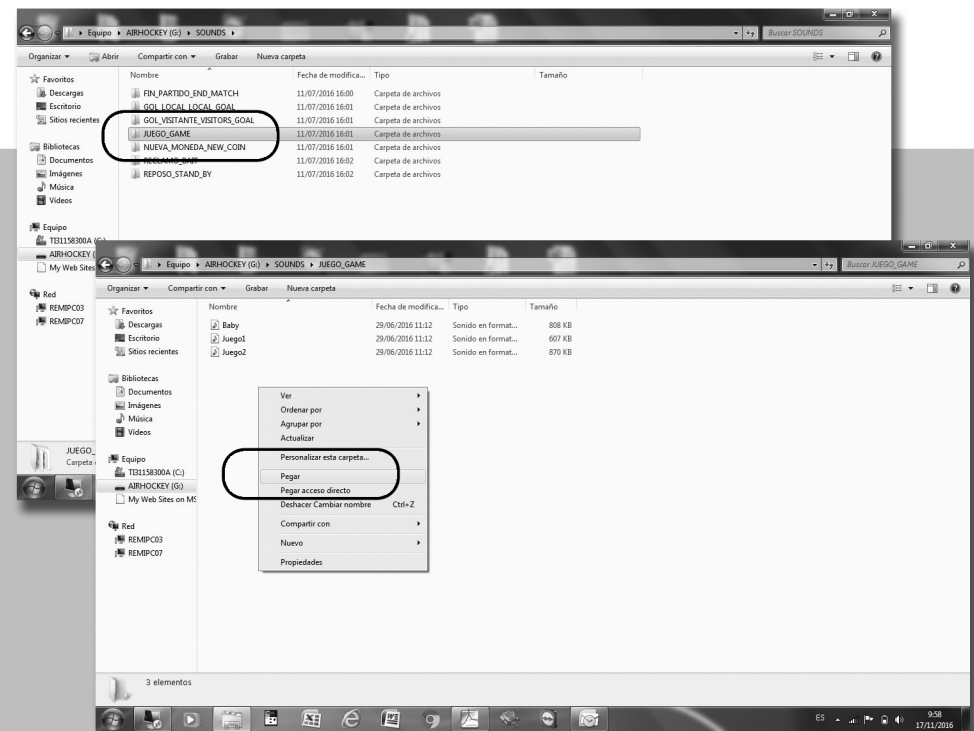
DESPUÉS PEGUE LA NUEVA MELODÍA QUE TENÍA SELECCIONADA DESDE SU ORDENADOR.

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



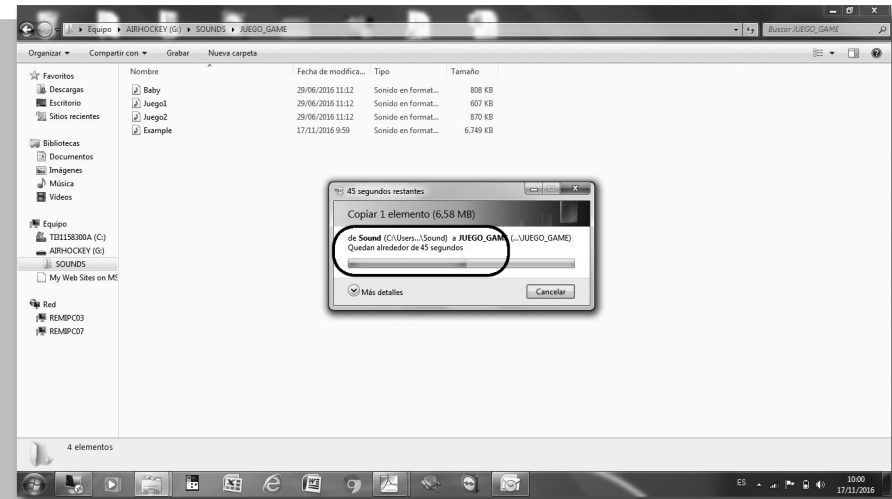


INPUT THE NAME OF THE TUNE THAT YOU WANT TO HEAR
IN THIS EVENT.

ALWAYS INPUT THE NAME IN QUOTATIONS AND WITH THE
EXTENSION.
IN THIS CASE: “**Example.mp3**”.



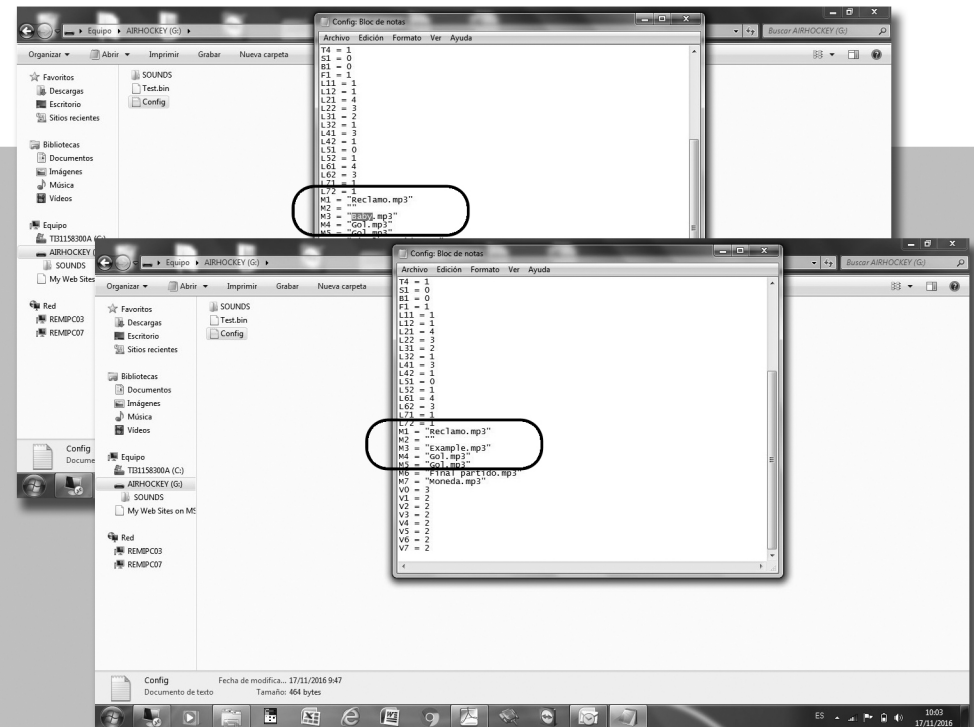
AL PEGAR EL ARCHIVO ÉSTE EMPEZARÁ A COPIARSE EN LA CARPETA. ESTE PROCESO PUEDE TARDAR UNOS MINUTOS.



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

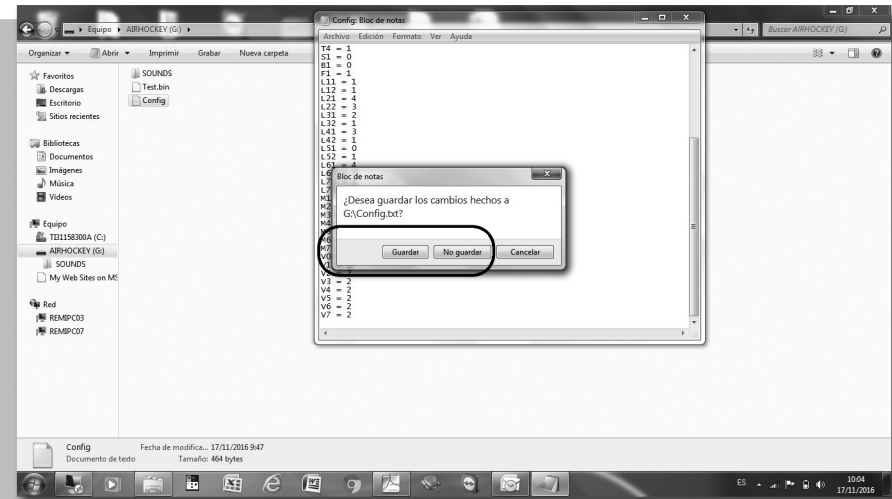
ESCRIBA EL NOMBRE DE LA MELODÍA QUE QUIERE INTRODUCIR EN ESE EVENTO.

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.

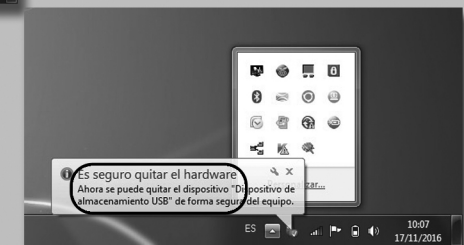
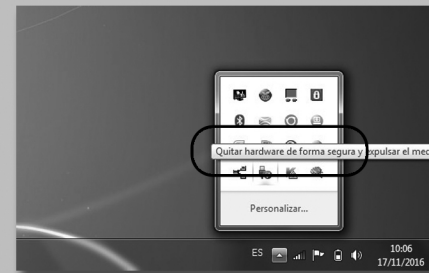
SAVE THE CHANGES TO MODIFY THE MEMORY OF THE PCB.



IMPORTANT: EXPULSION OF THE DISK

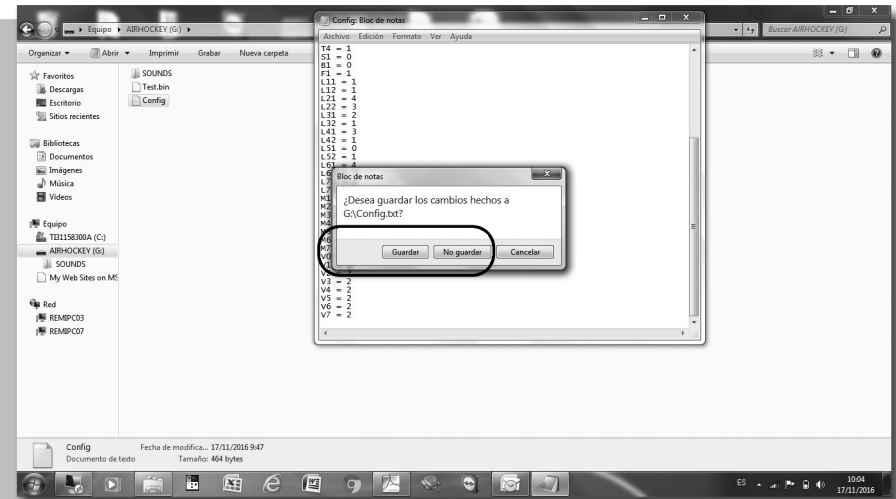
FINALLY EJECT THE DISK FROM YOUR PC SAFELY.

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.

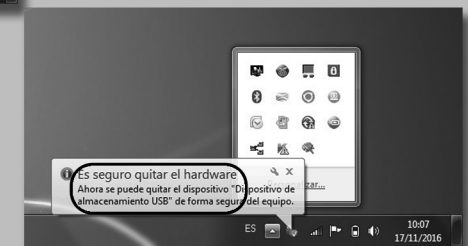
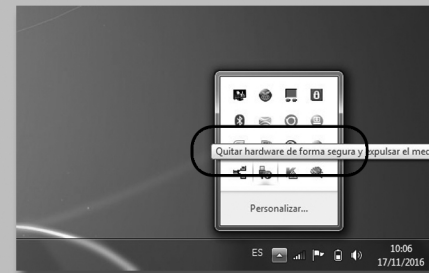
GUARDE LOS CAMBIOS PARA MODIFICAR LA MEMORIA DE LA TARJETA.



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.



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 NOT APPL.	TICKET DISPENSOR ENABLING: IN THIS CASE NO		BETWEEN 0 & 2 NOT APPL.
16	T2 = 1 NOT APPL.	NUMBER OF TICKETS GIVEN PER GOAL: IN THIS CASE 1	WON'T SHOW ON CARD DISPLAY IF T1 = 0 (TICKETS DISABLED)	BETWEEN 0 & 9 NOT APPL.
17	T3 = 0 NOT APPL.	NUMBER OF TICKETS GIVEN PER GAME WON: IN THIS CASE 0		BETWEEN 0 & 9 NOT APPL.
18	T4 = 1 NOT APPL.	MOMENT OF TICKETS DELIVERY: IN THIS CASE WHEN THE ACTION HAPPENS		BETWEEN 0 & 1 NOT APPL.
19	S1 = 0	FLUORESCENT LIGHT ON: IN THIS CASE ALWAYS WHEN EQUIPMENT IS CONNECTED		BETWEEN 0 & 1
20	H1 = 1 NOT APPL.	DISC DETECTION AT THE END OF GAME ENABLING: IN THIS CASE ACTIVATED - PICTURE ON PAGE 18		BETWEEN 0 & 1 NOT APPL.
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 NO APLICABLE	HABILITACIÓN DE LA TICKETERA: EN ESTE CASO NO		ENTRE 0 Y 2 NO APLICABLE
16	T2 = 1 NO APLICABLE	NÚMERO DE TICKETS DISPENSADOS POR GOL: EN ESTE CASO 1	NO SE MUESTRAN EN DISPLAY DE TARJETA SI T1 = 0	ENTRE 0 Y 9 NO APLICABLE
17	T3 = 0 NO APLICABLE	NÚMERO DE TICKETS DISPENSADOS POR PARTIDA GANADA: EN ESTE CASO 0		ENTRE 0 Y 9 NO APLICABLE
18	T4 = 1 NO APLICABLE	MOMENTO DE ENTREGA DE LOS TICKETS: EN ESTE CASO AL PRODUCIRSE LA ACCIÓN		ENTRE 0 Y 1 NO APLICABLE
19	F1 = 1	ENCENDIDO DE LA LUZ FLUORESCENTE: EN ESTE CASO SIEMPRE QUE EL EQUIPO ESTÉ CONECTADO.		ENTRE 0 Y 60
20	H1 = 1 NO APLICABLE	DETECCIÓN DEL DISCO AL FINALIZAR LA PARTIDA: EN ESTE CASO ACTIVA - IMAGEN EN PÁGINA 19		ENTRE 0 Y 1 NO APLICABLE
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)	VARIES 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 NOT APPL.	BRIGHTNESS OF THE LEDS UNDER THE PLAYFOELD: IN THIS CASE 80%	BETWEEN 0 & 100 NOT APPL.

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.

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 NO APLICABLE	CONTROL DEL BRILLO DE LOS LEDS DEL CAMPO DE JUEGO: EN ESTE CASO 80%	ENTRE 0 Y 100 NO APLICABLE

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.

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:

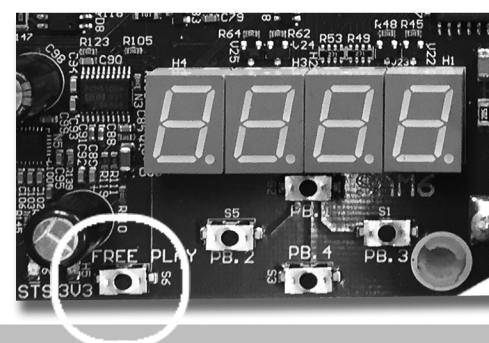
TEST COLOURS: PB1 WHITE, PB2 RED, PB3 GREEN, PB4 BLUE.

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

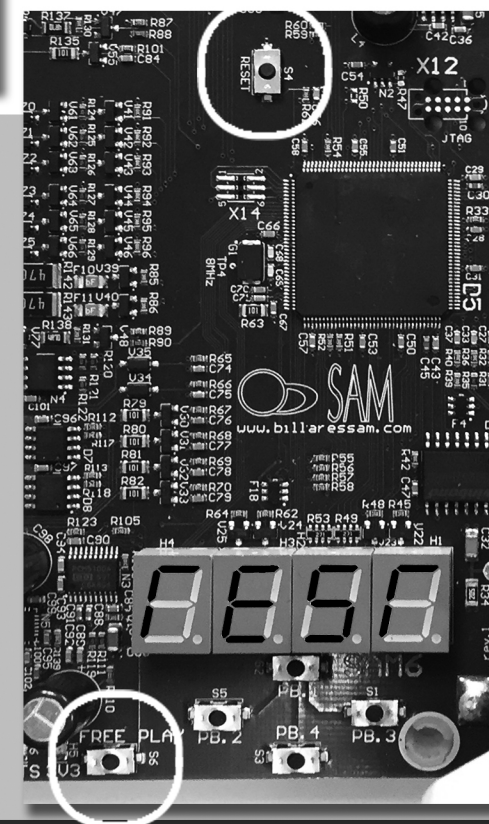
TEST COINS: WHEN YOU INSERT A COIN THE PCB SOUNDS BEEP

TEST BALLS: WHEN YOU INSERT A BALL 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.

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:

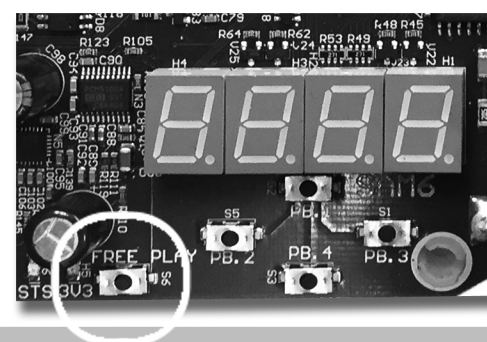
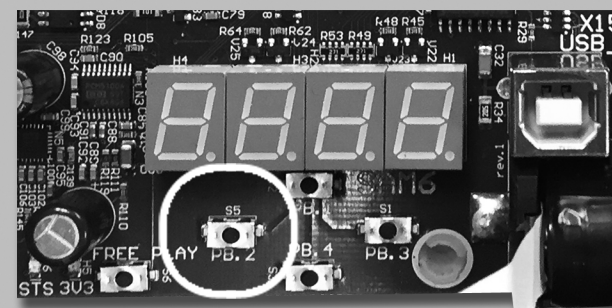
TEST COLORES: PB1 BLANCO, PB2 ROJO, PB3 VERDE, PB4 AZUL.

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

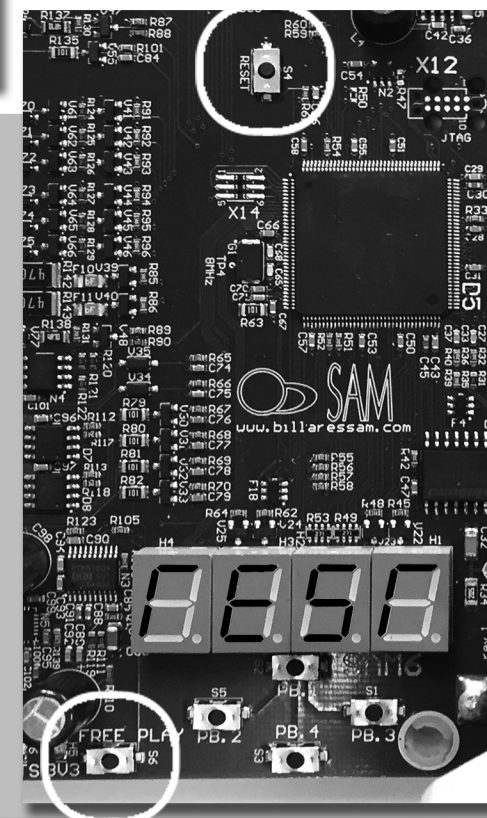
TEST MONEDAS: AL ECHAR MONEDA LA TARJETA HACE BEEP

TEST BOLAS: AL ECHAR BOLA SE ILUMINA DISPLAY PEQUEÑO (LADO TARJETA) O GRANDE (LADO OPUESTO)

PARA SALIR DEL MODO TEST PULSAR **RESET**



ZONA DE CONTROLES



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 SAM6, SAM8 & SAM9 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 B1 . IF B1 = 1 THIS MESSAGE WILL BE SHOWN TILL THE BATTERY IS CONNECTED. IF B1 = 0 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 RS-485 OF THE PCB. IF IT IS CONNECTED VERIFY THAT THE CONNECTION IS OK.
"ER07"	THERE IS NO COMMUNICATION WITH THE DIMMER LED PLAYFIELD OR IT IS NOT CONNECTED.	CONNECT THE DIMMER LED PLAYFIELD TO THE PORT RS-485 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 SAM6, SAM8 O SAM9 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 RS-485 DE LA TARJETA. SI YA ESTÁ CONECTADA VERIFICAR SU CORRECTA CONEXIÓN.
"ER07"	NO HAY COMUNICACIÓN CON LA TARJETA DIMMERLED CAMPO O ÉSTA NO ESTÁ CONECTADA.	CONECTAR LA TARJETA DIMMERLED CAMPO AL PUERTO RS-485 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.

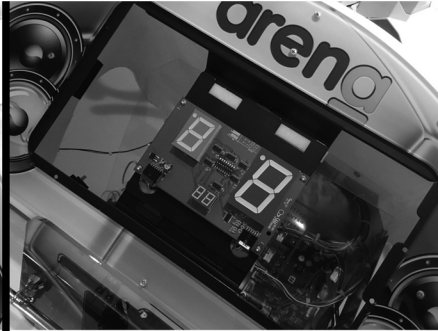
EL ORDENADOR ENCONTRARÁ DOS DISCOS: LA MEMORIA PRINCIPAL Y BKP QUE ES LA MEMORIA DE BACKUP.

SE RECOMIENDA QUE NO REALICE NINGÚN CAMBIO EN BKP.

ACCESO A PLACA SAM9 - ACCESS TO SAM9 PCB



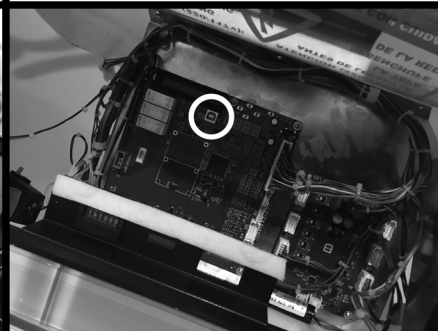
ABRIR TAPA EN UNO DE LOS LATERALES DE LA MESA
OPEN THE LID AT ONE END OF THE TABLE



RETIRAR PLACA MARCADOR
REMOVE SCORER PCB



LEVANTAR PROTECCIÓN TRANSPARENTE DE LA PLACA SAM9
RAISE TRANSPARENT PROTECTION OF THE SAM9 PCB



CONECTAR CABLE USB DEL ORDENADOR A LA PLACA
CONNECT USB CABLE FROM PC TO PCB

ACCESO A RECAUDACIÓN ACCESS TO COLLECTINGS



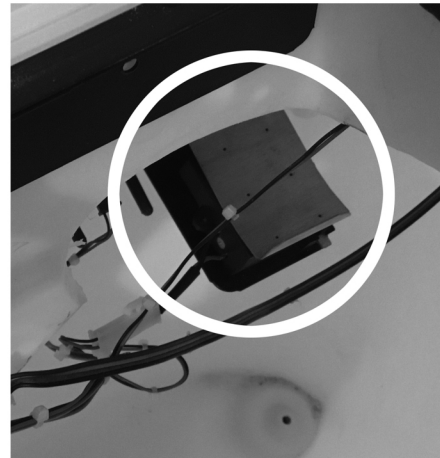
ABRIR PUERTA
OPEN LID

COLOCAR UN RECIPIENTE PARA RECOGER LAS MONEDAS
PLACE A CONTAINER TO COLLECT THE COINS

LIMPIEZA DE BAJADA DE BOLA - CLEANING OF THE BALL RUN



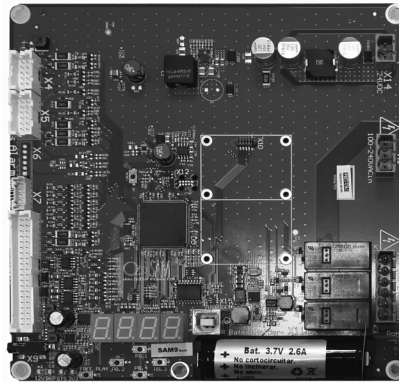
UTILICE UN PLUMERO FLEXIBLE PARA LIMPIAR EL CANAL DE BAJADA DE LA BOLA
USE A FLEXIBLE DUSTER TO CLEAN THE BALL RUN



ASEGÚRESE DE NO SACAR DE SU POSICIÓN EL OBTURADOR: PARA ELLO EFECTÚE LA LIMPIEZA CON LA MÁQUINA EN MODO FREE PLAY (O CON PARTIDA EN JUEGO).
MAKE SURE YOU DO NOT MOVE THE SHUTTER: TO AVOID IT CLEAN THE CHANNEL WITH THE MACHINE IN FREE PLAY MODE (OR WITH A GAME ON).

JUEGO/PLAY	EXTERIOR/OVERALL	EMBALADO/SHIPPING	PESO/WEIGHT
1,28 x 0,78 m.	2,03 x 1,06 m.	2,10 x 1,10 x 1,20 m.	120 kg.

PLAQUES SAM9 POUR BABYFOOT ARENA:



SAM9: Plaque avec connexion extra pour monnayeur électronique.

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



BILLARES SAM
P.O.BOX 2109 - 01080 VITORIA-SPAIN
www.billaresam.com
sales@billaresam.com
tel: + 34 945 361 800



TELECHARGEZ DANS NOTRE WEB LES INSTRUCTIONS COMPLETES DE NOS BABYFOOT ARENA DU LINK DE TELECHARGEMENT:
<http://sambilliards.com/fr/nouvelles/instructions-babyfoot-arena/>
INSTR. BABYFOOT ARENA

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: Núm de Buts P1=7, Maximum Temps P4=5.

Décidez alors le mode de jeu:

MATHEMATIQUE: 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).

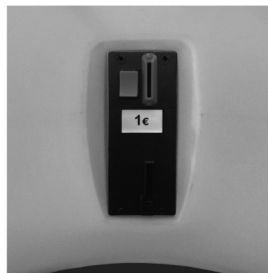
Fixez aussi la limite de temps du mode **FREE PLAY** (entre 1 et 9 heures).

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 (LIGNES A1-A8):



Avec un monnayeur mécanique (LIGNES A1-A4):

Vous pouvez fixer le numéro de parties données avec la monnaie programmée.

Par défaut (EUROS): La machine va donner 1P x 1M (elle accepte seulement la monnaie de 1€).

Avec un monnayeur électronique totalisateur (LIGNES A5-A8):

Le monnayeur peut venir programmé pour accepter plusieurs monnaies et avoir plusieurs prix.

Par défaut (EUROS): La machine va donner 1P x 1M (elle accepte monnaies de 0,5€, 1€ et 2€).

ACTIVER OU DESACTIVER LE MODE APPEAU (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 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. PAG. 15).

Par défaut: La machine va reproduire les mélodies programmées.

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: Notre plaque SAM9 est complète et gère un grand nombre d'options. Elle peut être utilisée directement, avec les boutons PB1, PB2, PB3, PB4, RESET et FREE PLAY, mais nous recommandons que vous la 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
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