



MANUAL DE REFERENCIA: GAMA EVO

INSTRUCTIONS HANDBOOK: EVO RANGE



INDEX (ENGLISH)

ASSEMBLY INSTRUCTIONS	3
PCB DESCRIPTION AND CONFIGURATION INSTRUCTIONS	7
IMPORTANT: BEFORE BEGINNING	8
ACCESS THE MENU THROUGH THE PCB	
ACCESS THE MENU THROUGH A PC	
CONFIGURATION FILE CHANGES	10
SOUNDS FOLDER CHANGES	12
IMPORTANT: EXPULSION OF THE DISK	16
CONFIGURATION FILE AND VARIABLES DESCRIPTION	18
LEDS CONFIGURATION VARIABLES	20
ACCESS TO THE COLLECTIONS DATA	22
FREE PLAY MODE	
TEST MODE	
ERROR MESSAGES OF THE PCB	24
RESTORING THE VALUES FROM MANUFACTURE	
MAINTENANCE	26
TABLE SIZES	
NOTES	27

ÍNDICE (ESPAÑOL)

INSTRUCCIONES DE MONTAJE	3
DESCRIPCIÓN DE LA TARJETA E INSTRUCCIONES DE CONFIGURACIÓN	7
IMPORTANTE: ANTES DE COMENZAR	9
ACCESO AL MENÚ A TRAVÉS DE LA TARJETA	
ACCESO AL MENÚ A TRAVÉS DE UN ORDENADOR	
CAMBIOS EN EL ARCHIVO DE CONFIGURACIÓN	11
CAMBIOS EN LA CARPETA SOUNDS	13
IMPORTANTE: EXPULSIÓN DE DISPOSITIVO	17
DESCRIPCIÓN DEL ARCHIVO DE CONFIGURACIÓN Y DE LAS VARIABLES	19
VARIABLES DE CONFIGURACIÓN DE LOS LEDS	21
ACCESO A LOS DATOS DE RECAUDACIÓN	23
MODOS FREE PLAY	
MODOS TEST	
MENSAJES DE ERROR DE LA TARJETA	25
RESTAURACIÓN DE LOS VALORES DE FÁBRICA	
MANTENIMIENTO	26
TAMAÑOS DE MESAS	
NOTAS	27

SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO

INSTRUCCIONES DE MONTAJE - ASSEMBLY INSTRUCTIONS



Su AIR HOCKEY EVO llegará en un paquete perfectamente embalado y protegido. Coloquelo sobre un costado (ver fotografía). Serán necesarias dos personas para completar el montaje.

Your AIR HOCKEY EVO will arrive packed up and properly protected. Place the package on one side (see picture). You will need two people to assemble the table.



Desembale la mesa, retirando los flejes, cartones y protecciones accesibles en esta posición.

Unpack the table. Discard all the straps, cartboards and protections accessible in this position.



Abra la puerta de monedas (llaves en la misma puerta) y corte el fleje que asegura el cajón de monedas. Retire el cajón.

Open the coins door (keys at the door) and cut the strap fixing the coin box in position. Take out the box.



CONTENIDO DE LA BOLSA DE PATAS. Tome los cuatro juegos de llaves que abren las puertas de ficha.

CONTENTS OF THE LEGS BAG. Take the four sets of keys that open the puck doors.



Corte los dos flejes que sostienen la bolsa de patas, extrayéndola por la puerta de fichas.

Cut the two straps that hold the legs bag and take it out from the puck door.



CONTENIDO DE LA BOLSA DE PATAS.

CONTENTS OF THE LEGS BAG.



Extraiga por la misma puerta las cuatro lámparas, los dos embellecedores de los bastones para el marcador y los jugadores.

From the same door, take out the four lamps the two trims for the scorer holding sticks and the players.



Suelte la tapa ovalada que contiene el marcador, desatornillando los cuatro tornillos que la sostienen.

Undo the four screws holding it, and open the oval lid containing the scorer.

SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO



Extraiga el marcador.

Take out the scorer.



Corte los dos flejes que sostienen las protecciones laterales.

Cut the two straps that hold the side protections.



Extraiga las protecciones laterales.

Take out the side protections.



Desde la puerta de fichas opuesta, suelte los bastones del marcador. Para ello sosténgalos desde el acceso ovalado donde se encontraba el marcador. Sáquelos por ese agujero.

From the other puck door, release the scorer holding sticks. Use the oval hole where you found the scorer to hold them from the other end. Finally, take them out from through this same hole.



CONTENIDO DEL MUEBLE:
Marcador, bastones, carcasas embellecedoras de los bastones, protecciones laterales, bombillas, porteros, cable de conexión a la red.

CONTENTS OF THE CABINET:
Scorer, scorer holding sticks, trims for the sticks, side protections, bulbs, players, wire for connection to the electric net.



Atornille firmemente las cuatro patas en sus agujeros correspondientes, con los tornillos que encontró en la bolsa de patas.

Use the screws you found in the legs bag to fix tightly the legs in place.



Cierre todas las puertas. Localice los cuatro tornillos que servirán para sujetar los niveladores a las patas.

Close all the doors. Find the four screws for the levellers, one on each leg.



Atornille la tapa ovalada que contenía el marcador.

Screw the oval lid without the scorer.

SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO



Coloque los cuatro niveladores.

Screw the four levellers.



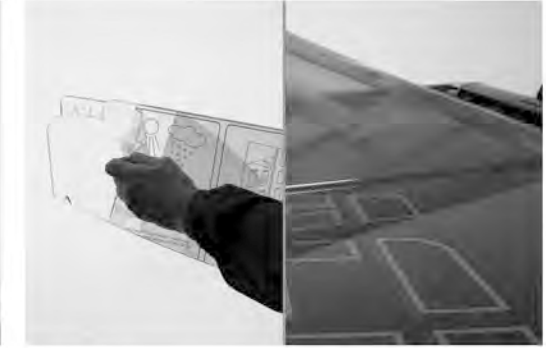
Gire la mesa sobre sus patas, poniéndola en posición horizontal. Nivele las patas si es necesario.

Place the cabinet on its four legs, in position for use. Level the legs if needed.



Encontrará los ocho tornillos para las protecciones laterales y la protección central sobre la superficie de juego.

You will find the eight screws for the side protections and the central protection on the playing surface.



Retire el film protector de la protección central y de la superficie de juego.

Peel off the plastic film from the central protection and the playing surface.



Con la protección central en su sitio, atornille las dos protecciones laterales a los marcos de la mesa.

With the central protection in place, screw the side protections to the frames of the table.



Coloque en su posición el bastón del marcador del lado opuesto a la puerta de monedas con sus tornillos correspondientes.

Place in position the scorer holding stick at the opposite side of the coins door using the corresponding screws.



Atornille firmemente.

Screw tightly.



Suelte los tornillos de fijación del marcador. Pase la madeja de cables del marcador por el otro bastón, hasta sacarla por el extremo inferior.

Undo the screws that attach the scorer. Pass the wires of the scorer into the other stick, till they reach the lower end of the stick.

SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO



Introduzca el extremo de la madeja de cables por el agujero que se encuentra en el lateral del mueble.

Insert the cabinet into the hole at the side of the cabinet.



Coloque y atornille firmemente el segundo bastón, con el marcador en su sitio. Después fije el marcador a los bastones con los tornillos correspondientes.

Place and screw tightly the second stick, with the scorer now in place. Then attach the scorer to the sticks with the corresponding screws



Atornille los dos embellecedores de los bastones con los tornillos que encontrará en su bolsa.

Fix the two trims for the sticks with the screws you will find in their bag.



Ahora puede conectar el marcador a la mesa accediendo a los cables desde la puerta de monedas.

Now you can connect the scorer to the table. Access to the cables from the coins door.



**RANURA
SLOT**

Coloque las cuatro lámparas en su sitio e inserte las tiras de leds en sus ranuras (una para cada pata). Las tiras deben quedar colgando dentro de las patas.

Put the four lamps in their bases and slid the led stripes in their slots (one on each leg). The stripes should hang inside the legs.

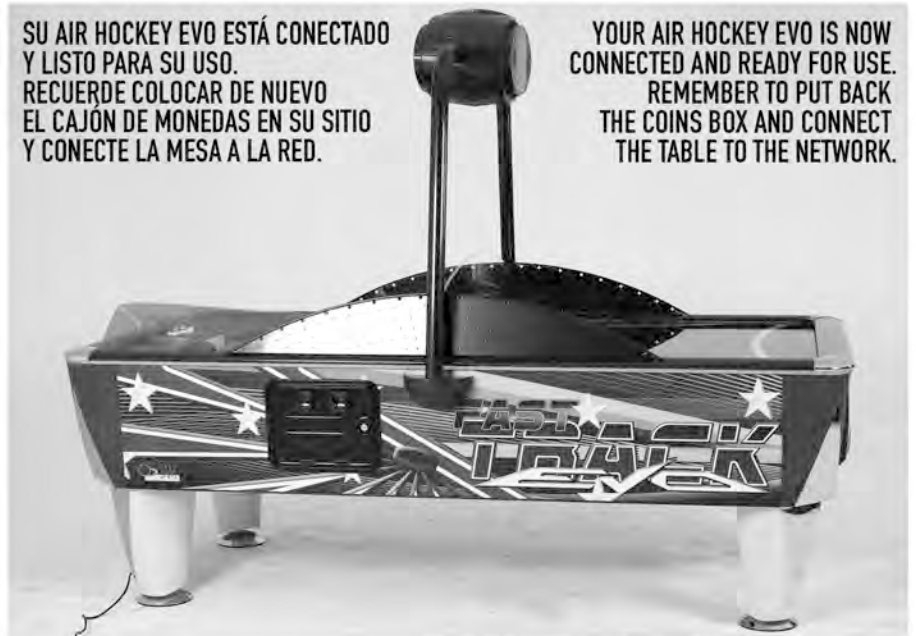


Finalmente conecte cada tira de leds a la mesa. Acceda para ello desde las puertas de ficha.

Finally connect the led stripes to the table. Use the puck doors to access.

SU AIR HOCKEY EVO ESTÁ CONECTADO Y LISTO PARA SU USO. RECUERDE COLOCAR DE NUEVO EL CAJÓN DE MONEDAS EN SU SITIO Y CONECTE LA MESA A LA RED.

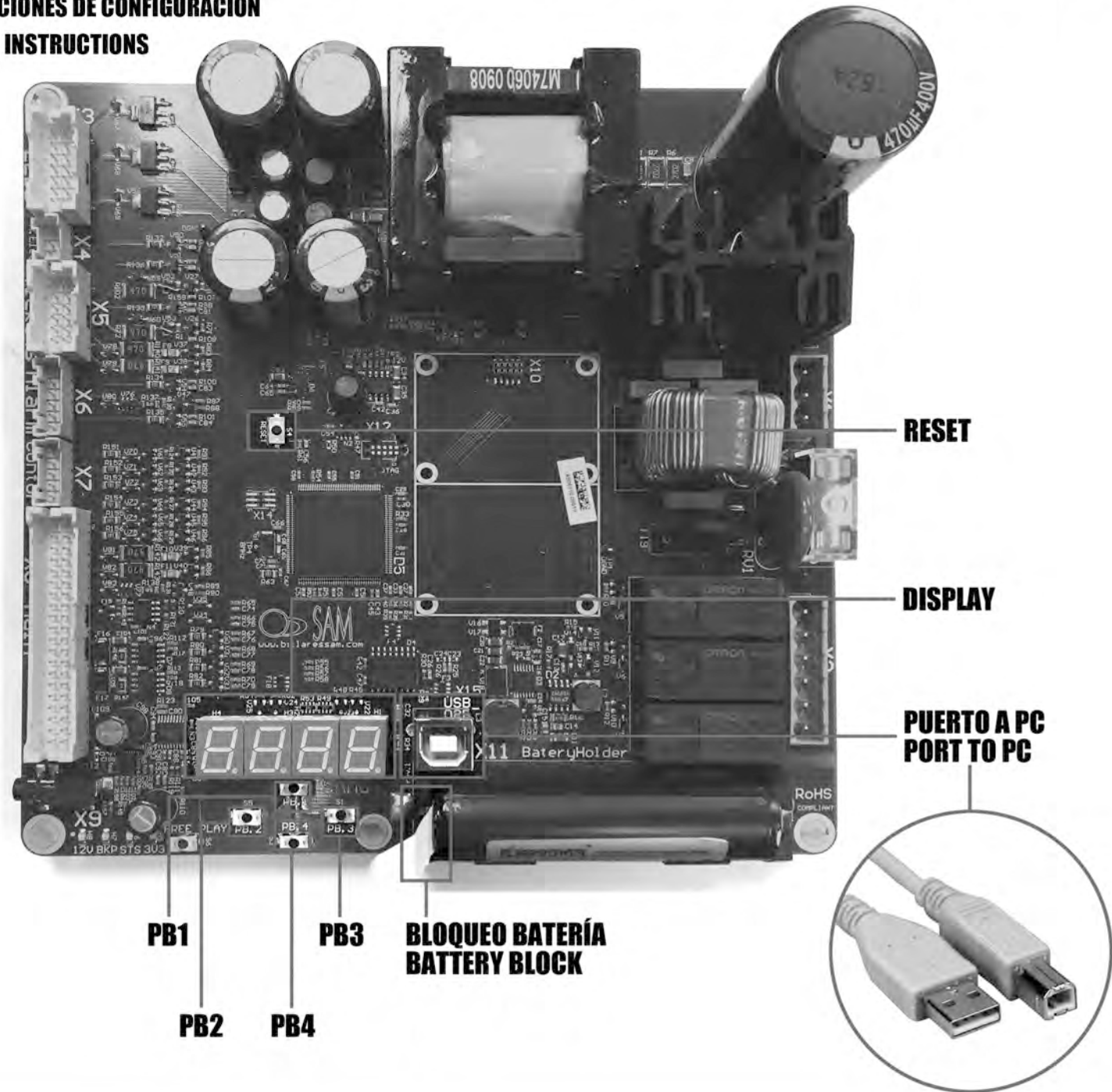
YOUR AIR HOCKEY EVO IS NOW CONNECTED AND READY FOR USE. REMEMBER TO PUT BACK THE COINS BOX AND CONNECT THE TABLE TO THE NETWORK.



SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO

DESCRIPCIÓN DE LA TARJETA E INSTRUCCIONES DE CONFIGURACIÓN

PCB DESCRIPTION AND CONFIGURATION INSTRUCTIONS



SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO

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 OF THE MACHINE.
TO DO SO TAKE OUT THE PAPER BLOCKING ONE OF THE POLES.

THERE ARE TWO WAYS TO CONFIGURE YOUR SAM6 PCB:

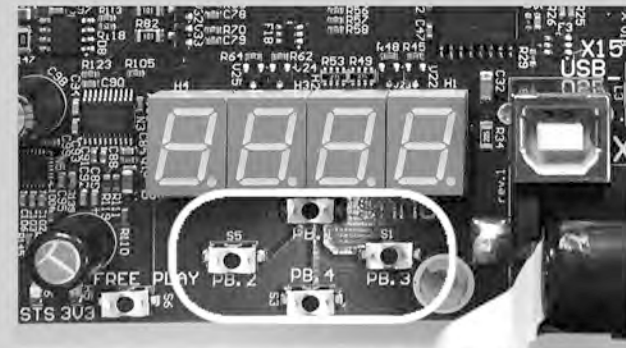
- CONNECTING TO A PC THROUGH A USB CABLE.
- ACTING ON THE PCB ITSELF THROUGH THE BUTTONS AND THE DISPLAY.

ACCESS THE MENU THROUGH THE PCB:

TO ACCESS THE CONFIGURATION MENU THROUGH THE PCB,
IT 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 PB2
- EXIT: PRESS PB2 TILL THE DISPLAY IS OFF



ACCESS THE MENU THROUGH A PC:

TO ACCESS THE CONFIGURATION MENU THROUGH A PC:

- CONNECT THE USB CABLE.
- OPEN THE DISC THAT WILL APPEAR ON YOUR DESKTOP (AIR HOCKEY).



SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO

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:

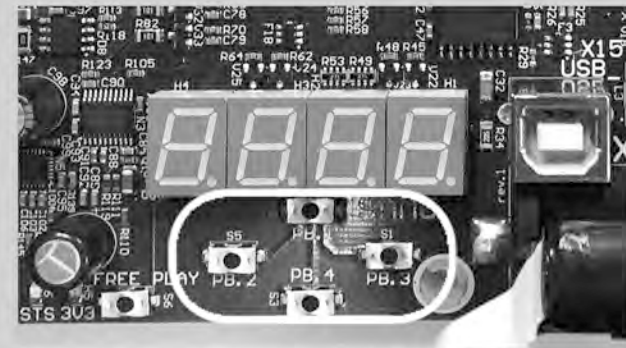
- CONECTANDO UN ORDENADOR MEDIANTE UN CABLE USB
- ACTUANDO SOBRE LA PROPIA TARJETA A TRAVÉS DE LOS BOTONES Y EL DISPLAY.

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 PB2
- 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:

- CONECTE EL CABLE USB
- ABRA EL DISCO QUE APARECERÁ EN SU ESCRITORIO (AIR HOCKEY).



SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO

- YOU WILL FIND A SIMPLE TEXT FILE (Config.txt) AND THE FOLDER SOUNDS WITH ALL THE AVAILABLE TUNES.

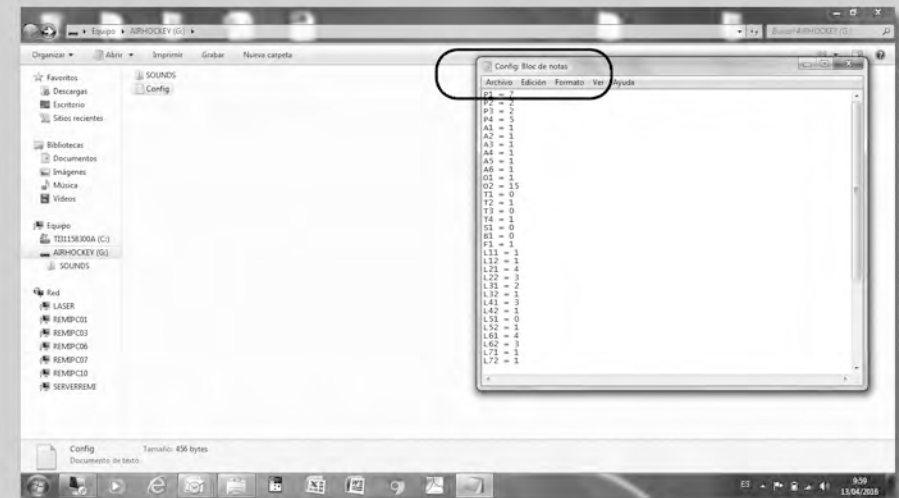


CONFIGURATION FILE CHANGES:

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

IN PAGES 18 & 20 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 16 OF THIS HANDBOOK.



- ENCONTRARÁ UN ARCHIVO DE TEXTO (Config.txt)
Y LA CARPETA SOUNDS DONDE ESTÁN LAS MELODÍAS DISPONIBLES.

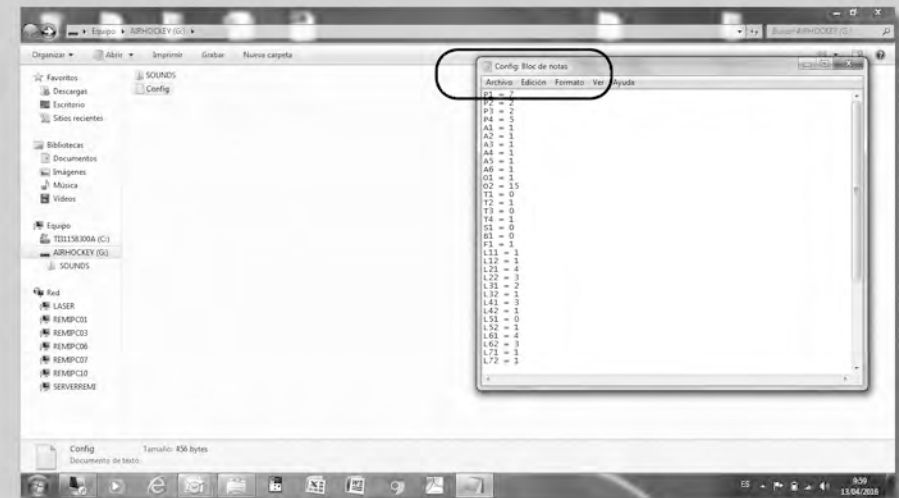


CAMBIOS EN EL ARCHIVO DE CONFIGURACIÓN:

- PARA MODIFICAR LOS VALORES DE LAS VARIABLES,
ABRA EL ARCHIVO Config.txt.

EN LAS HOJAS 19 Y 21 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 17 DE ESTE MANUAL.



SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO

SOUNDS FOLDER CHANGES

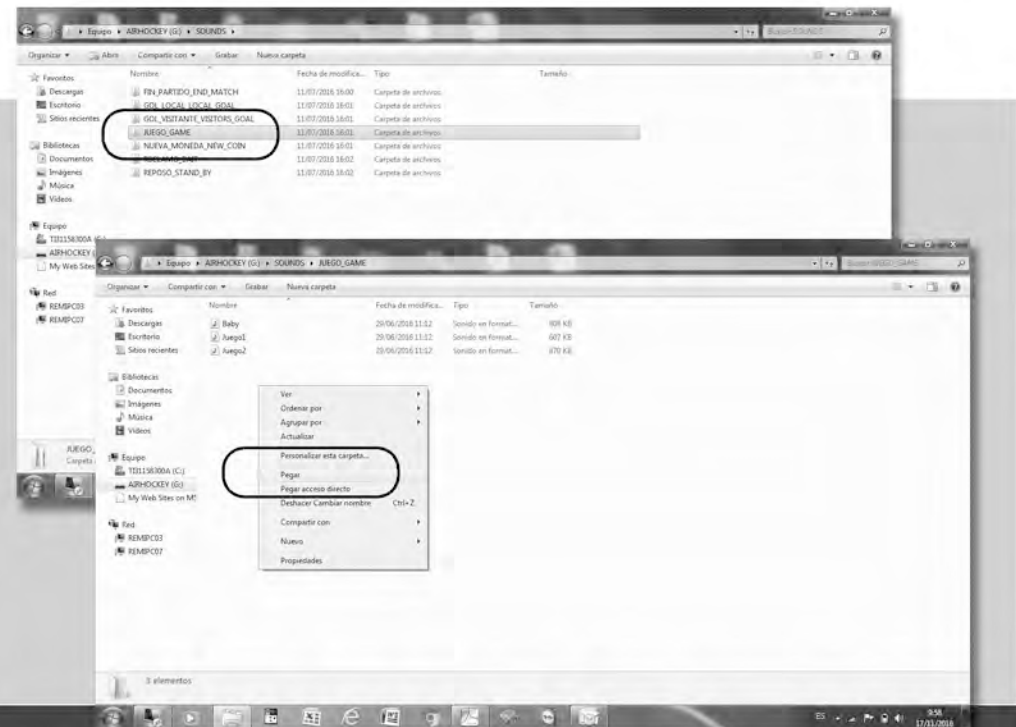
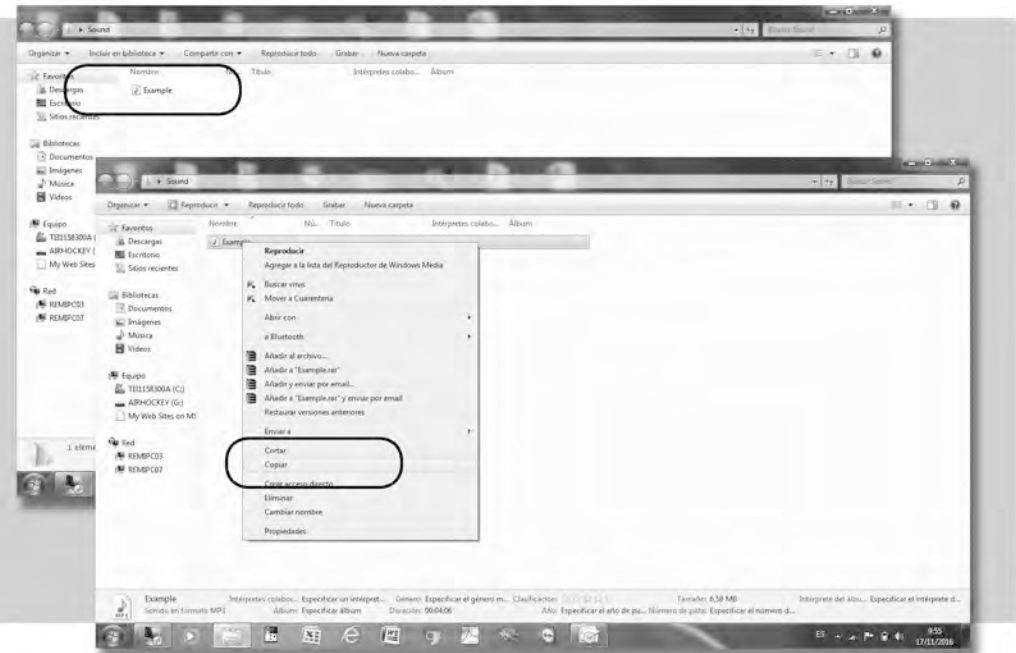
- IF YOU WANT TO INCLUDE NEW TUNES FIRST SELECT THE TUNE YOU WANT TO ADD TO THE DISC AND COPY IT TO THE MEMORY. (IN THIS CASE FILE Example.mp3)

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 HAD COPIED FROM YOUR PC.

 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



SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO

CAMBIOS EN LA CARPETA SOUNDS

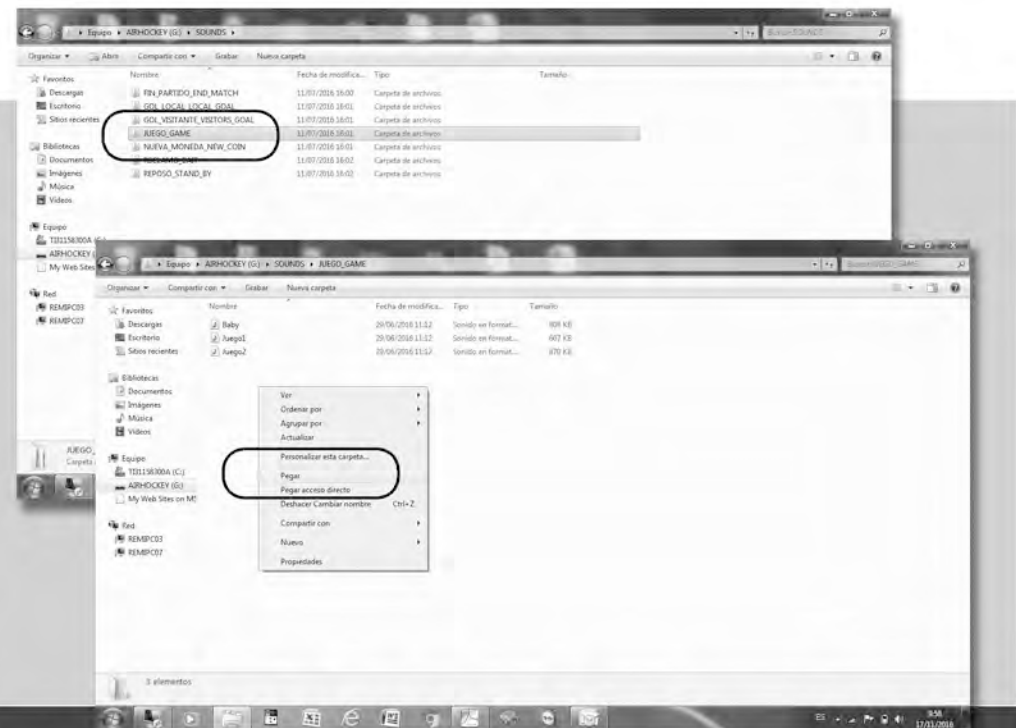
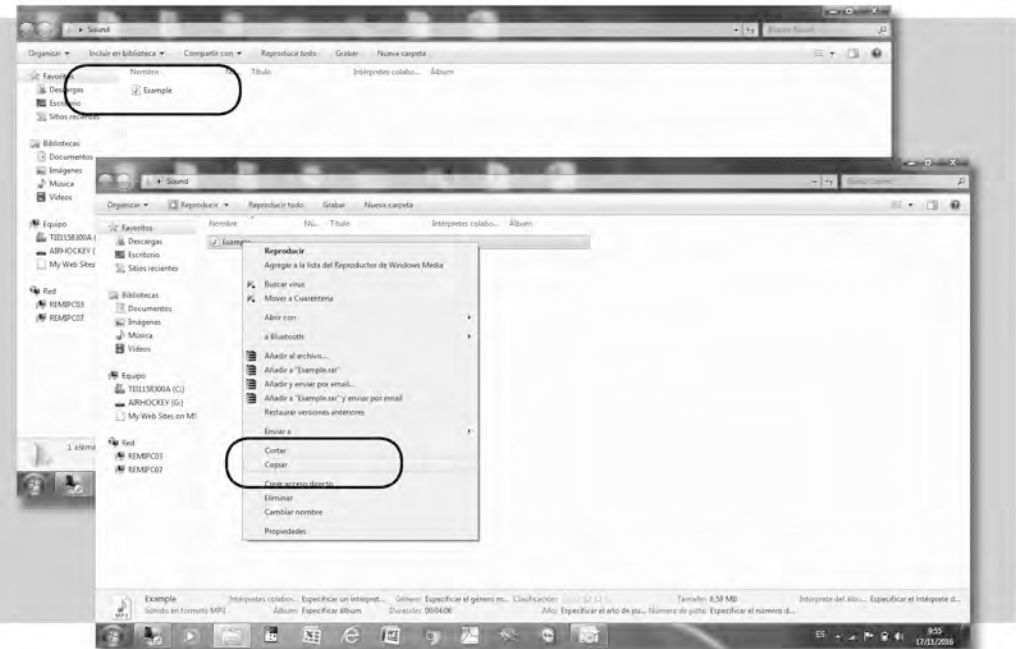
- PARA GUARDAR NUEVAS MELODÍAS PRIMERO SELECCIONE LA MÚSICA QUE DESEA AÑADIR AL DISCO Y COPIELA EN MEMORIA. (EN ESTE CASO ARCHIVO Example.mp3)

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.

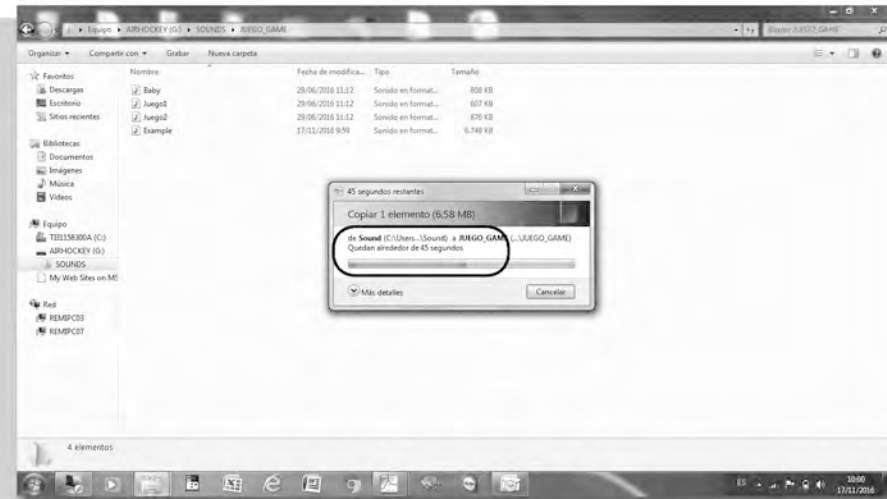
- DESPUÉS ABRA LA CARPETA SOUNDS Y SELECCIONE UNA DE LAS CARPETAS QUE CONTIENE. CADA CARPETA CORRESPONDE A UN EVENTO CONCRETO DE LA MÁQUINA.
- DESPUÉS PEGUE LA NUEVA MELODÍA QUE TENÍA SELECCIONADA DESDE SU ORDENADOR.

 FIN_PARTIDO_END_MATCH	EVENTO 1
 GOL_LOCAL_LOCAL_GOAL	EVENTO 2
 GOL_VISITANTE_VISITORS_GOAL	EVENTO 3
 JUEGO_GAME	EVENTO 4
 NUEVA_MONEDA_NEW_COIN	EVENTO 5
 RECLAMO_BAIT	EVENTO 6
 REPOSO_STAND_BY	EVENTO 7

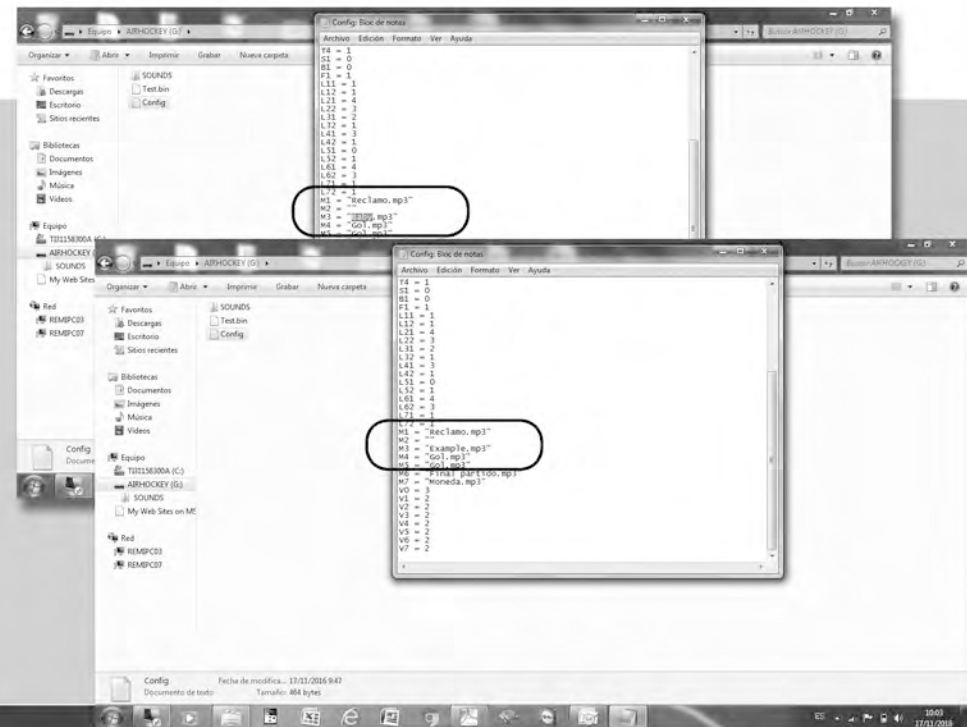


SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO

- WHEN YOU PASTE THE FILE THE COPY IN THE FOLDER WILL START. THIS PROCESS MAY TAKE A FEW MINUTES.

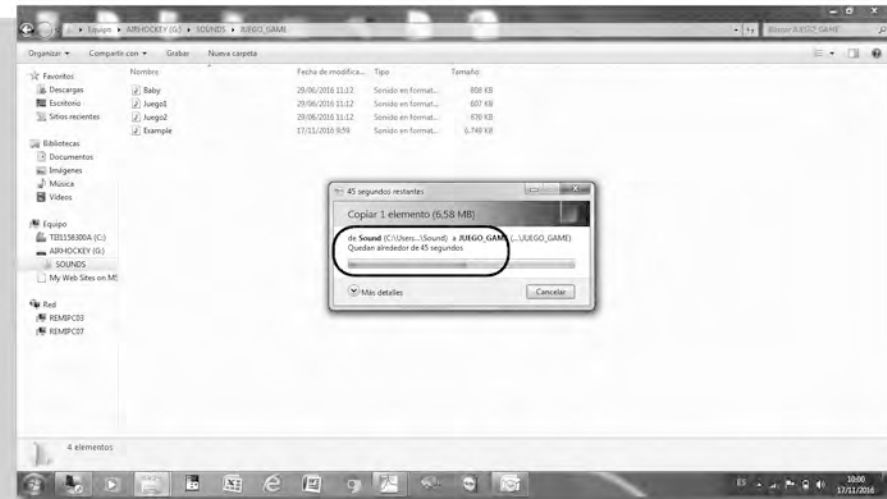


- THEN OPEN THE FILE **Config.txt** AND FIND THE NUMBER CORRESPONDING TO THE EVENT THAT YOU WANT TO MODIFY.
- INPUT THE NAME OF THE TUNE THAT YOU WANT TO HEAR IN THIS EVENT.
- ALWAYS INPUT THE NAME IN QUOTATIONS AND WITH THE EXTENSION: "Example.mp3".

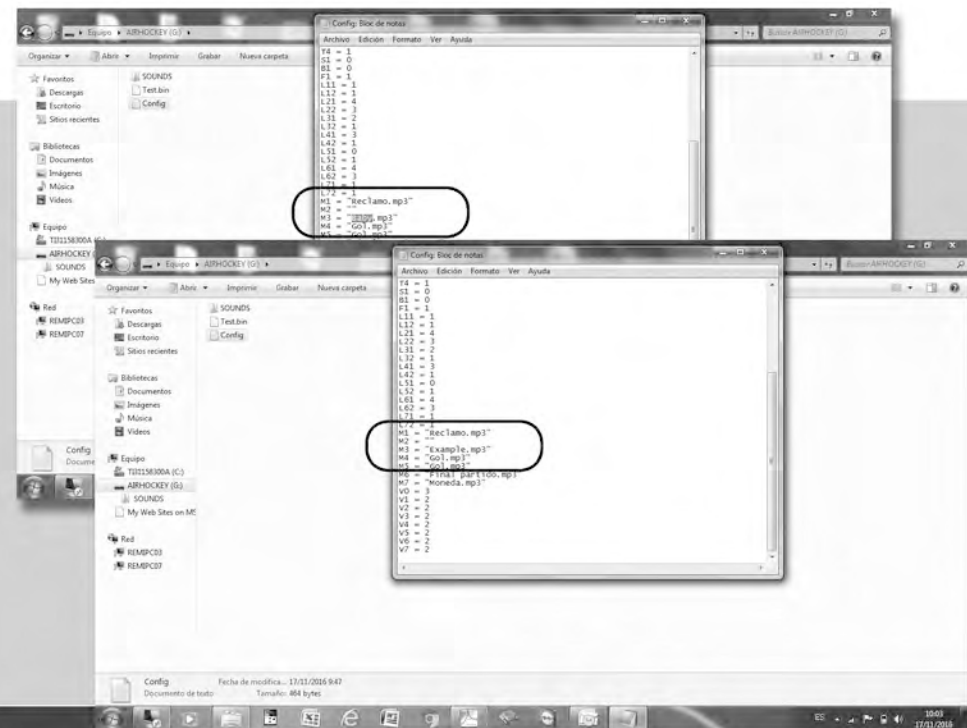


SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO

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

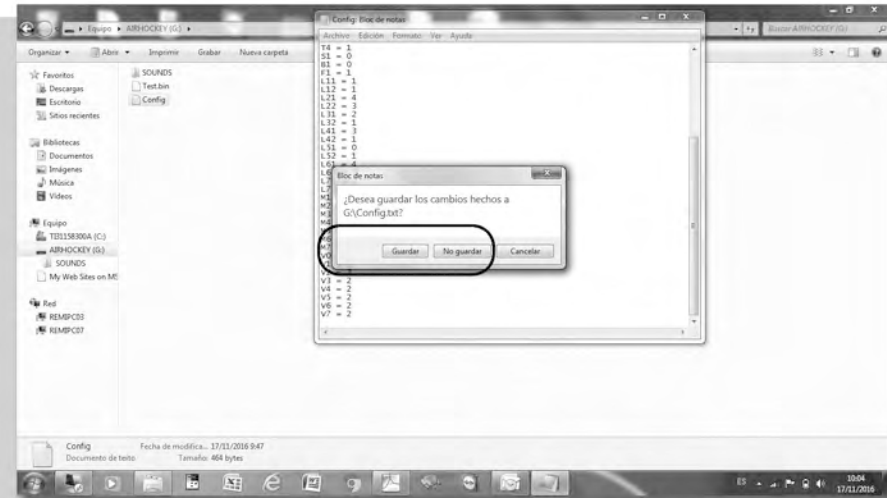


- DESPUÉS ABRA EL ARCHIVO **Config.txt** Y BUSQUE EL NÚMERO CORRESPONDIENTE AL EVENTO QUE DESEA MODIFICAR.
- ESCRIBA EL NOMBRE DE LA MELODÍA QUE QUIERE INTRODUCIR EN ESE EVENTO.
- ESCRIBA SIEMPRE EL NOMBRE ENTRE COMILLAS Y CON SU EXTENSIÓN: "Example.mp3".



SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO

- 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.



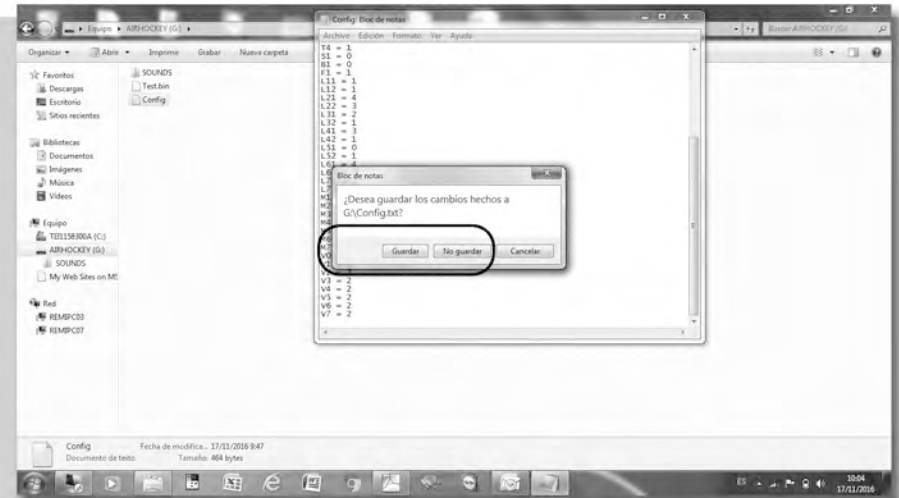
IMPORTANT: EXPULSION OF THE DISK

- FINALLY EJECT THE DISK FROM YOUR PC SAFELY.
- DOING IT THAT WAY IS CRUCIAL FOR THE CHANGES TO BE STORED IN THE PCB MEMORY.



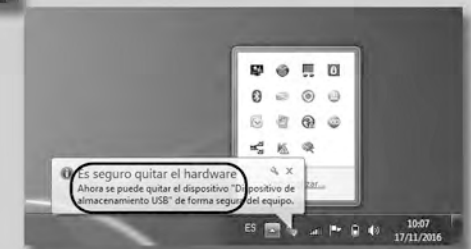
SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO

- 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.



SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO

CONFIGURATION FILE AND VARIABLES DESCRIPTION

L	VARIABLE (FILE)	EXPLANATION (EVENTS MODIFIED BY EACH VARIABLE)	VARIABLES 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	NUMBER OF SMALL COINS TO GENERATE A PULSE: IN THIS CASE 1	BETWEEN 1 & 9
6	A2 = 1	NUMBER OF GAMES PER SMALL COIN PULSE: IN THIS CASE 1	BETWEEN 1 & 9
7	A3 = 1	NUMBER OF BIG COINS TO GENERATE A PULSE: IN THIS CASE 1	BETWEEN 1 & 9
8	A4 = 1	NUMBER OF GAMES PER BIG COIN PULSE: IN THIS CASE 1	BETWEEN 1 & 9
9	A5 = 1	NUMBER OF COINS OF THE ELECTRONIC COIN ACCEPT. TO GENERATE A PULSE: IN THIS CASE 1	BETWEEN 1 & 9
10	A6 = 1	NUMBER OF GAMES PER PULSE FROM A COIN OF THE ELECTRONIC COIN ACCEPT.: IN THIS CASE 1	BETWEEN 1 & 9
11	O1 = 1	USE/DON'T USE ATTRACT MODE: IN THIS CASE YES	BETWEEN 0 & 1
12	O2 = 15	TIME BETWEEN TWO ATTRACT MODE (IN MINUTES): IN THIS CASE 15m.	BETWEEN 1 & 60
13	T1 = 0	TICKET DISPENSOR ENABLING: IN THIS CASE NO	BETWEEN 0 & 2
14	T2 = 1	NUMBER OF TICKETS GIVEN PER GOAL: IN THIS CASE 1	WON'T SHOW ON CARD DISPLAY IF T1 = 0 (TICKETS DISABLED)
15	T3 = 0	NUMBER OF TICKETS GIVEN PER GAME WON: IN THIS CASE 0	
16	T4 = 1	MOMENT OF TICKETS DELIVERY: IN THIS CASE WHEN THE ACTION HAPPENS	
17	S1 = 0	ALARM ENABLING (IN MINUTES): IN THIS CASE NO	BETWEEN 0 & 60
18	B1 = 0	ACTIVATION/DEACTIVATION OF THE ALARM FOR BATTERY ABSENCE: IN THIS CASE WILL NOT SOUND	BETWEEN 0 & 1
19	F1 = 1	FLUORESCENT LIGHT ON: IN THIS CASE ALWAYS WHEN EQUIPMENT IS CONNECTED	BETWEEN 0 & 1
20	L11 = 1	EVENT 1 (ATTRACT MODE) / LEDS COLOUR: IN THIS CASE RED	BETWEEN 0 & 7
21	L12 = 1	EVENT 1 (ATTRACT MODE) / LEDS MODE: IN THIS CASE BLINKING	BETWEEN 1 & 3
22	L21 = 4	EVENT 2 (STAND BY) / LEDS COLOUR: IN THIS CASE PURPLE	BETWEEN 0 & 7
23	L22 = 3	EVENT 2 (STAND BY) / LEDS MODE: IN THIS CASE BREATHING	BETWEEN 1 & 3
24	L31 = 2	EVENT 3 (PLAYING) / LEDS COLOUR: IN THIS CASE GREEN	BETWEEN 0 & 7
25	L32 = 1	EVENT 3 (PLAYING) / LEDS MODE: IN THIS CASE BLINKING	BETWEEN 1 & 3
26	L41 = 3	EVENT 4 (LOCAL GOAL) / LEDS COLOUR: IN THIS CASE BLUE	BETWEEN 0 & 7
27	L42 = 1	EVENT 4 (LOCAL GOAL) / LEDS MODE: IN THIS CASE BLINKING	BETWEEN 1 & 3
28	L51 = 0	EVENT 5 (VISITOR GOAL) / LEDS COLOUR: IN THIS CASE WHITE	BETWEEN 0 & 7
29	L52 = 1	EVENT 5 (VISITOR GOAL) / LEDS MODE: IN THIS CASE BLINKING	BETWEEN 1 & 3
30	L61 = 4	EVENT 6 (END OF GAME) / LEDS COLOUR: IN THIS CASE PURPLE	BETWEEN 0 & 7
31	L62 = 3	EVENT 6 (END OF GAME) / LEDS MODE: IN THIS CASE BREATHING	BETWEEN 1 & 3

SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO

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	O1 = 1	USAR/NO USAR RECLAMO: EN ESTE CASO SÍ	ENTRE 0 Y 1
12	O2 = 15	TIEMPO ENTRE DOS RECLAMOS (EN MINUTOS): EN ESTE CASO 15m.	ENTRE 1 60
13	T1 = 0	HABILITACIÓN DE LA TICKETERA: EN ESTE CASO NO	ENTRE 0 Y 2
14	T2 = 1	NÚMERO DE TICKETS DISPENSADOS POR GOL: EN ESTE CASO 1	NO SE MUESTRAN EN DISPLAY DE TARJETA SI T1 = 0
15	T3 = 0	NÚMERO DE TICKETS DISPENSADOS POR PARTIDA GANADA: EN ESTE CASO 0	
16	T4 = 1	MOMENTO DE ENTREGA DE LOS TICKETS: EN ESTE CASO AL PRODUCIRSE LA ACCIÓN	
17	S1 = 0	HABILITACIÓN DE LA ALARMA (EN MINUTOS): EN ESTE CASO NO	ENTRE 0 Y 60
18	B1 = 0	ACTIVACIÓN/DESACTIVACIÓN DE LA ALARMA POR AUSENCIA DE BATERÍA: EN ESTE CASO NO SUENA	ENTRE 0 Y 1
19	F1 = 1	ENCENDIDO DE LA LUZ FLUORESCENTE: EN ESTE CASO SIEMPRE QUE EL EQUIPO ESTÉ CONECTADO.	ENTRE 0 Y 1
20	L11 = 1	EVENTO 1 (RECLAMO) / COLOR DE LOS LEDS: EN ESTE CASO ROJO	ENTRE 0 Y 7
21	L12 = 1	EVENTO 1 (RECLAMO) / MODO DE LOS LEDS: EN ESTE CASO PARPADEO	ENTRE 1 Y 3
22	L21 = 4	EVENTO 2 (STAND BY) / COLOR DE LOS LEDS: EN ESTE CASO MORADO	ENTRE 0 Y 7
23	L22 = 3	EVENTO 2 (STAND BY) / MODO DE LOS LEDS: EN ESTE CASO RESPIRACIÓN	ENTRE 1 Y 3
24	L31 = 2	EVENTO 3 (JUEGO) / COLOR DE LOS LEDS: EN ESTE CASO VERDE	ENTRE 0 Y 7
25	L32 = 1	EVENTO 3 (JUEGO) / MODO DE LOS LEDS: EN ESTE CASO PARPADEO	ENTRE 1 Y 3
26	L41 = 3	EVENTO 4 (GOL LOCAL) / COLOR DE LOS LEDS: EN ESTE CASO AZÚL	ENTRE 0 Y 7
27	L42 = 1	EVENTO 4 (GOL LOCAL) / MODO DE LOS LEDS: EN ESTE CASO PARPADEO	ENTRE 1 Y 3
28	L51 = 0	EVENTO 5 (GOL VISITANTE) / COLOR DE LOS LEDS: EN ESTE CASO BLANCO	ENTRE 0 Y 7
29	L52 = 1	EVENTO 5 (GOL VISITANTE) / MODO DE LOS LEDS: EN ESTE CASO PARPADEO	ENTRE 1 Y 3
30	L61 = 4	EVENTO 6 (FINAL DE PARTIDA) / COLOR DE LOS LEDS: EN ESTE CASO MORADO	ENTRE 0 Y 7
31	L62 = 3	EVENTO 6 (FINAL DE PARTIDA) / MODO DE LOS LEDS: EN ESTE CASO RESPIRACIÓN	ENTRE 1 Y 3

SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO

CONFIGURATION FILE AND VARIABLES DESCRIPTION

L	VARIABLE (FILE)	EXPLANATION (EVENTS MODIFIED BY EACH VARIABLE)	VARIES BETWEEN: MINIMUM & MAXIMUM
32	L71 = 1	EVENT 7 (NEW COIN INSERTED) / LEDS COLOUR: IN THIS CASE RED	BETWEEN 0 & 7
33	L72 = 1	EVENT 7 (NEW COIN INSERTED) / LEDS MODE: IN THIS CASE BLINKING	BETWEEN 1 & 3
34	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.
35	M2 = " "	EVENT 2 (STAND BY) TUNE: IN THIS CASE ALL THE TUNES IN THE FOLDER, CONSECUTIVELY	
36	M3 = "Juego2.mp3"	EVENT 3 (PLAYING) TUNE: IN THIS CASE Juego2.mp3	
37	M4 = "Gol.mp3"	EVENT 4 (LOCAL GOAL) TUNE: IN THIS CASE Gol.mp3	
38	M5 = "Gol.mp3"	EVENT 5 (VISITOR GOAL) TUNE: IN THIS CASE Gol.mp3	
39	M6 = "Final partido.mp3"	EVENT 6 (END OF GAME) TUNE: IN THIS CASE Final partido.mp3	
40	M7 = "Moneda.mp3"	EVENT 7 (NEW COIN) TUNE: IN THIS CASE Moneda.mp3	
41	V0 = 2	GENERAL VOLUME OF THE MUSIC: IN THIS CASE 2	BETWEEN 0 & 20
42	V1 = 2	VOLUME OF THE MUSIC FOR EVENT 1 (ATTRACT MODE): IN THIS CASE 2	BETWEEN 0 & 20
43	V2 = 2	VOLUME OF THE MUSIC FOR EVENT 2 (STAND BY): IN THIS CASE 2	BETWEEN 0 & 20
44	V3 = 2	VOLUME OF THE MUSIC FOR EVENT 3 (PLAYING): IN THIS CASE 2	BETWEEN 0 & 20
45	V4 = 2	VOLUME OF THE MUSIC FOR EVENT 4 (LOCAL GOAL): IN THIS CASE 2	BETWEEN 0 & 20
46	V5 = 2	VOLUME OF THE MUSIC FOR EVENT 5 (VISITOR GOAL): IN THIS CASE 2	BETWEEN 0 & 20
47	V6 = 2	VOLUME OF THE MUSIC FOR EVENT 6 (END OF GAME): IN THIS CASE 2	BETWEEN 0 & 20
48	V7 = 2	VOLUME OF THE MUSIC FOR EVENT 7 (NEW COIN): IN THIS CASE 2	BETWEEN 0 & 20

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.

SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO

DESCRIPCIÓN DEL ARCHIVO DE CONFIGURACIÓN Y DE LAS VARIABLES

L	VARIABLE (ARCHIVO)	EXPLICACIÓN (EVENTOS MODIFICADOS POR CADA VARIABLE)	VARÍA ENTRE: MÍNIMO Y MÁXIMO
32	L71 = 1	EVENTO 7 (NUEVA MONEDA) / COLOR DE LOS LEDS: EN ESTE CASO ROJO	ENTRE 0 Y 7
33	L72 = 1	EVENTO 7 (NUEVA MONEDA) / MODO DE LOS LEDS: EN ESTE CASO PARPADEO	ENTRE 1 Y 3
34	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.
35	M2 = " "	MELODÍA PARA EL EVENTO 2 (STAND BY): EN ESTE CASO TODAS LAS DE LA CARPETA, CONSECUTIVAMENTE.	
36	M3 = "Juego2.mp3"	MELODÍA PARA EL EVENTO 3 (JUEGO): EN ESTE CASO Juego2.mp3	
37	M4 = "Gol.mp3"	MELODÍA PARA EL EVENTO 4 (GOL LOCAL): EN ESTE CASO Gol.mp3	
38	M5 = "Gol.mp3"	MELODÍA PARA EL EVENTO 5 (GOL VISITANTE): EN ESTE CASO Gol.mp3	
39	M6 = "Final partido.mp3"	MELODÍA PARA EL EVENTO 6 (FINAL DE PARTIDA): EN ESTE CASO Final partido.mp3	
40	M7 = "Moneda.mp3"	MELODÍA PARA EL EVENTO 7 (NUEVA MONEDA): EN ESTE CASO Moneda.mp3	
41	V0 = 2	VOLUMEN GENERAL DE LA MÚSICA: EN ESTE CASO 2	ENTRE 0 Y 20
42	V1 = 2	VOLUMEN DE LA MÚSICA PARA EL EVENTO 1 (RECLAMO): EN ESTE CASO 2	ENTRE 0 Y 20
43	V2 = 2	VOLUMEN DE LA MÚSICA PARA EL EVENTO 2 (STAND BY): EN ESTE CASO 2	ENTRE 0 Y 20
44	V3 = 2	VOLUMEN DE LA MÚSICA PARA EL EVENTO 3 (JUEGO): EN ESTE CASO 2	ENTRE 0 Y 20
45	V4 = 2	VOLUMEN DE LA MÚSICA PARA EL EVENTO 4 (GOL LOCAL): EN ESTE CASO 2	ENTRE 0 Y 20
46	V5 = 2	VOLUMEN DE LA MÚSICA PARA EL EVENTO 5 (GOL VISITANTE): EN ESTE CASO 2	ENTRE 0 Y 20
47	V6 = 2	VOLUMEN DE LA MÚSICA PARA EL EVENTO 6 (FINAL DE PARTIDA): EN ESTE CASO 2	ENTRE 0 Y 20
48	V7 = 2	VOLUMEN DE LA MÚSICA PARA EL EVENTO 7 (NUEVA MONEDA): EN ESTE CASO 2	ENTRE 0 Y 20

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 LED'S:

- 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 AUMENTARÁN Y DESCENDERÁN DE INTENSIDAD PAULATINAMENTE.

SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO

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:

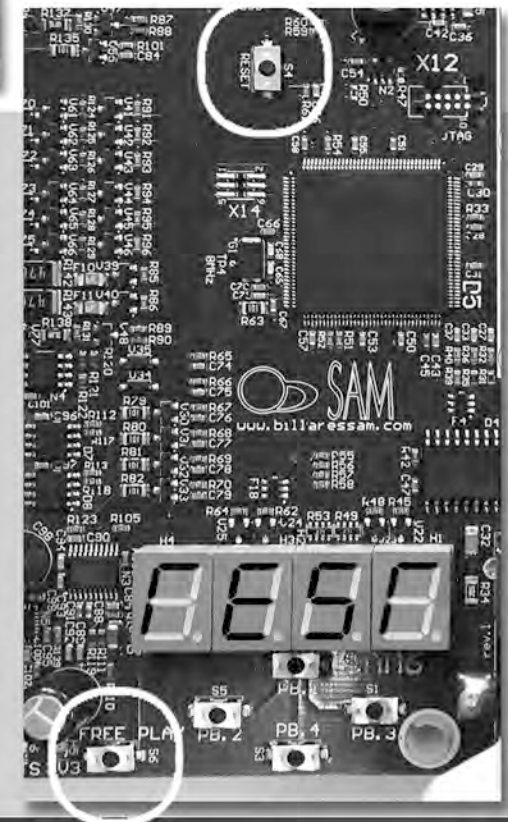
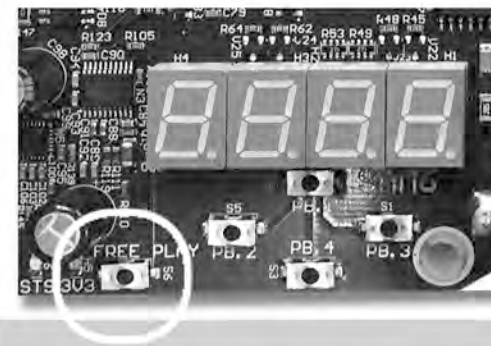
TEST COLOURS: PB1 WHITE, PB2 RED, PB3 GREEN, PB4 BLUE.

TEST PUCK 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 PUCKS: WHEN YOU INSERT A PUCK DISPLAY LIGHTS UP.
SMALL (PCB SIDE) OR BIG (OTHER SIDE)

TO EXIT THE TEST MODE PRESS RESET



SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO

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:

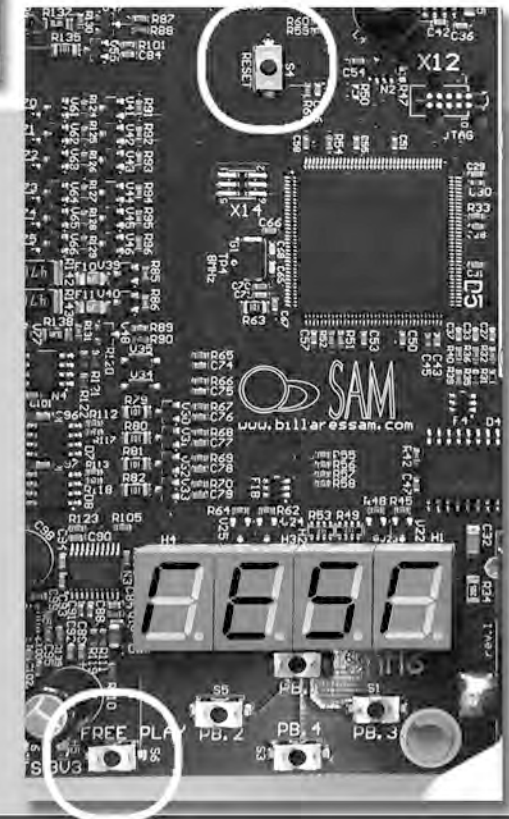
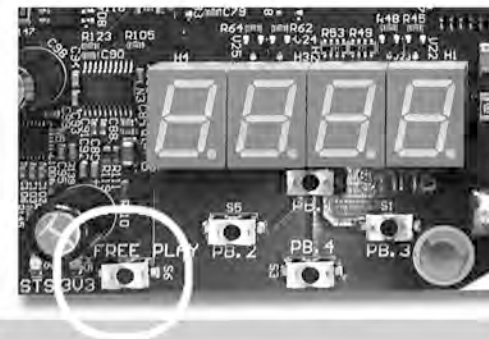
TEST COLORES: PB1 BLANCO, PB2 ROJO, PB3 VERDE, PB4 AZUL.

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

TEST MONEDAS: AL ECHAR UNA MONEDA LA TARJETA HACE BEEP

TEST FICHAS: AL ECHAR FICHA SE ILUMINA DISPLAY PEQUEÑO (LADO TARJETA) O GRANDE (LADO OPUESTO)

PARA SALIR DEL MODO TEST PULSAR RESET



SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO

ERROR MESSAGES OF THE PCB

ERROR	CAUSE	SOLUTION
"ER01"	THIS CODE APPEARS WHEN THE CONFIGURATION FILE "Configuracion.txt" CANNOT BE FOUND IN THE PCB MEMORY.	A. CONNECT WITH THE USB CABLE TO THE SAM6 PCB MEMORY AND COPY IN THE MEMORY "AIR HOCKEY" A VALID "Configuracion.txt" FILE. B. OR, RESTORE THE BACKUP MEMORY WITH THE DEFAULT VALUES FROM MANUFACTURE, AS EXPLAINED BELOW.
"ER02"	THIS CODE APPEARS WHEN THE ALARM IS DISABLED IN THE CONFIGURATION FILE.	THIS CODE IS NOT TRULY AN ERROR, IT IS SIMPLY A NOTICE FOR THE USER IF YOU WANT TO STOP IT JUST ENABLE THE ALARM AT THE FILE "Configuracion.txt", AND SAVE IT AT THE PCB MEMORY ACCESSIBLE VIA USB. THE VARIABLE TO MODIFY IS "S1 = 1".
"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. SI B1 = 1 THEN THE MESSAGE WILL NOT 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.

RESTORING THE VALUES FROM MANUFACTURE OF THE PCB

THE PCB SAM6 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.

SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO

MENSAJES DE ERROR DE LA TARJETA

ERROR	CAUSA	SOLUCIÓN
"ER01"	ESTE CÓDIGO ES GENERADO CUANDO EL ARCHIVO DE CONFIGURACIÓN "Configuracion.txt" NO SE ENCUENTRA EN LA MEMORIA PRINCIPAL.	A. CONECTARSE MEDIANTE EL CABLE USB A LA MEMORIA DE LA TARJETA SAM6 Y COPIAR A LA MEMORIA "FUTBOLIN" UN ARCHIVO "Configuracion.txt" VÁLIDO. B. O BIEN, REALIZAR UNA RESTAURACIÓN DE LA MEMORIA DE FÁBRICA, COMO SE INDICA EN EL APARTADO .
"ER02"	SE MUESTRA ESTE CÓDIGO CUANDO LA ALARMA ESTÁ DESHABILITADA EN EL FICHERO DE CONFIGURACIÓN.	ESTE CÓDIGO NO REPRESENTA UN ERROR COMO TAL, ES SIMPLEMENTE UN AVISO PARA EL USUARIO. SI SE QUIERE ELIMINAR SE TENDRÁ QUE HABILITAR LA ALARMA EN EL ARCHIVO DE CONFIGURACIÓN "Configuracion.txt", EN LA MEMORIA DE LA TARJETA ACCESIBLE POR USB. LA OPCIÓN A MODIFICAR ES "S1 = 1".
"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 ENTONCES 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.

RESTAURACIÓN DE LOS VALORES DE FÁBRICA DE LA TARJETA

LA TARJETA SAM6 POSEE UNA MEMORIA DE 8MB. EN ELLA EXISTE UNA MEMORIA DE 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.

SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO - SAM6 + AIR HOCKEY EVO

MAINTENANCE

THE PLAYING SURFACE SHOULD BE CLEANED ONCE A DAY WITH THE FAN ON, IN ORDER TO ASSURE A GOOD SLIDING CAPACITY OF THE PUCK.

CLEANING SHOULD BE CARRIED OUT WITH A STANDARD HOUSE CLEANING PRODUCT, AVAILABLE IN THE MARKET.

MANTENIMIENTO

LA SUPERFICIE DE DESLIZAMIENTO DEBE LIMPIARSE UNA VEZ AL DÍA CON LA TURBINA EN MARCHA, PARA QUE CONSERVE UN BUEN DESLIZAMIENTO DEL DISCO.

LA LIMPIEZA DEBE EFECTUARSE CON UN LIMPIADOR MULTIUSOS DOMÉSTICO QUE PUEDE ADQUIRIRSE EN EL MERCADO.

TAMAÑOS DE MESAS / TABLE SIZES



NOTAS - NOTES

[illegible]This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper has a slight shadow on the right side, suggesting it's resting on a surface. There is no handwriting or other markings on the paper.

NOTAS - NOTES

This image shows a full page of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, typical of notebook paper. There are no margins, text, or other markings on the page.This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



BILLARES SAM
P.O.BOX 2109 - 01080 VITORIA-SPAIN
www.billaressam.com sales@billaressam.com
tel: + 34 945 361 800 fax: + 34 945 371 228

100% FABRICADO EN EUROPA  100% MANUFACTURED IN EUROPE