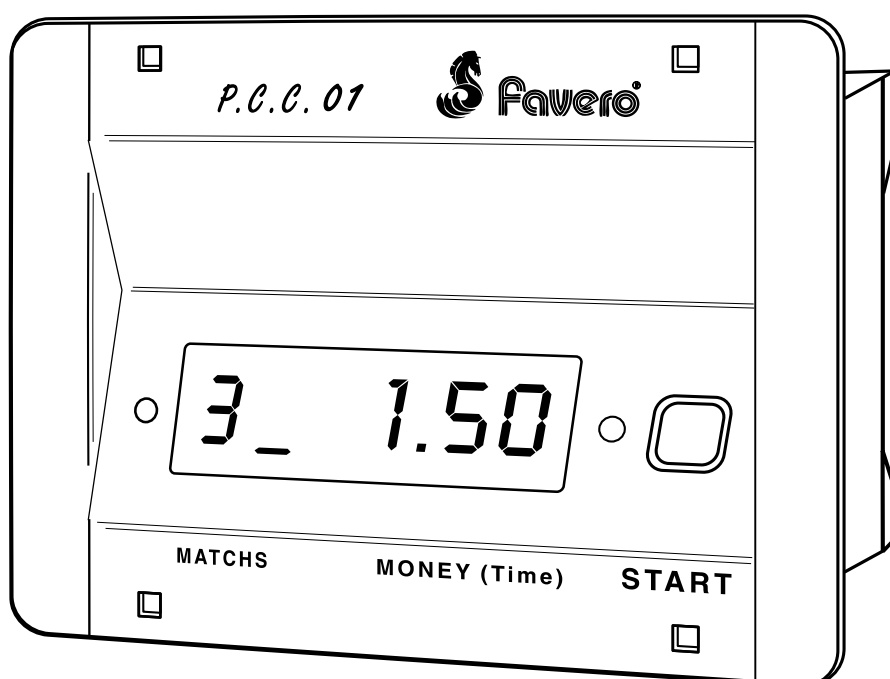


Pool Coin Control 01

P.C.C. 01 (Art. 660)



Elettronica di controllo per Pool funzionanti a monete o gettoni che utilizzano gettoniere meccaniche e un meccanismo motorizzato per l'uscita delle bilie.



Pool Coin Control 01

ITALIANO

CARATTERISTICHE

Il Pool Coin Control (P.C.C. 01) è stato progettato per i pool funzionanti a monete o gettoni, che utilizzano un meccanismo motorizzato per comandare l'uscita delle bilie.

Offre la possibilità del gioco sia a partite che a tempo.

Ad esso vengono collegati:

- fino a 3 gettoniere meccaniche
- il motore ed il suo interruttore di fine corsa
- la batteria per alimentare il motore.

Può essere programmato:

- il valore della moneta corrispondente ad ogni gettoniera
- il prezzo di una partita
- un eventuale Bonus
- la possibilità che il giocatore possa scegliere se giocare a tempo
- il tempo corrispondente ad una partita
- il modo di funzionamento nella scelta a tempo
- il modo di azionamento del motore a seconda del meccanismo usato
- il livello di intervento del segnalatore di batteria scarica.

Il display visualizza ai giocatori il denaro inserito, il numero di partite da giocare (accumulabili fino a 9) oppure il tempo di gioco se è stata scelta questa modalità.

Visualizza inoltre gli incassi tramite 1 totalizzatore generale e 3 contatori monete associati alle 3 gettoniere.

Deve essere usata una batteria esterna per alimentare il motore del meccanismo di uscita delle bilie.

Il P.C.C. 01 offre ampie possibilità di scelta tra i diversi tipi di batterie. Incorporando un indicatore regolabile di batteria scarica si adatta facilmente ad ogni tipo di batteria esistente in commercio ottenendo sempre la massima autonomia possibile.

A questo proposito, dato che i motorini normalmente utilizzati funzionano a 12 Volt e assorbono circa 150 mA, si consiglia un pacco di batterie a **torcia** del tipo **alcalino** (es. 8 batterie LR20 da 1,5 V in serie). Si assicurano così al Pool circa 27.000 cicli di apertura che, ipotizzando una media di 30 aperture al giorno per 300 giorni l'anno,

corrispondono ad una autonomia di 3 anni.

Nel caso si utilizzi una batteria al Piombo 12V 7Ah sarà sufficiente una ricarica circa ogni anno.

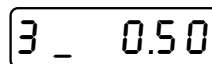
L'apparecchio è protetto contro le inversioni di polarità della batteria e da cortocircuiti sul motore.

Il P.C.C. 01 ha una propria batteria interna al Litio che gli assicura il completo funzionamento per ben 6 anni qualora non venga alimentato dalla batteria esterna.

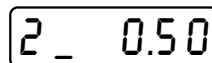
Dimensioni: lung. 138, alt. 100, prof. 66 mm. Peso: 0,6 Kg.

ESEMPI DI FUNZIONAMENTO

Inserendo del denaro, ogni volta che si raggiunge il prezzo di una partita viene incrementato il numero di partite disponibili, visibile a sinistra del display. Sulla destra è visualizzato l'importo ulteriormente versato ma inferiore al prezzo di una partita. Es.:

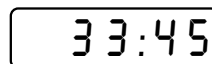
A rectangular digital display with a black background and white text. It shows the number '3' on the left, a horizontal line, and the number '0.50' on the right.

Se il giocatore preme il pulsante START avviene l'uscita delle bilie e il numero di partite decresce di uno. Es.:

A rectangular digital display with a black background and white text. It shows the number '2' on the left, a horizontal line, and the number '0.50' on the right.

Se il giocatore vuole giocare a tempo, semprechè tale funzione sia abilitata, anzichè rilasciare il pulsante START deve tenerlo premuto per almeno 2 secondi.

Questa operazione oltre a provocare l'uscita delle bilie, tramuta il rimanente importo in tempo a disposizione (max 9h 59min). Es.:

A rectangular digital display with a black background and white text. It shows the time '33:45' in a large font.

Inserendo altre monete mentre il tempo è in decremento, ne viene aggiunto dell'altro proporzionalmente al valore delle monete.

Il gioco a tempo è utile soprattutto per agevolare i giocatori più esperti le cui partite sono molto brevi.

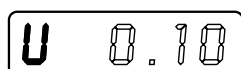
Se si vuole incentivare l'uso del biliardo a tempo si può programmare un prezzo partita più elevato ed il tempo corrispondente più lungo.

NOTA: l'installatore può azzerare eventuali partite accumulate o tempo da giocare tenendo premuto per 5 secondi il tasto (-).

PROGRAMMAZIONE

Premere il tasto PROG. per iniziare la programmazione e poi ripremerlo per andare ai passi successivi. Per indietreggiare si può usare il tasto START.

Dopo l'ultimo passo termina la programmazione. Il carattere lampeggiante sulla sinistra del display indica quale passo è attivo.



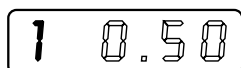
UNITA' MONETARIA

Dipende dal valore delle monete circolanti nella nazione. Rappresenta la variazione minima di tutti gli importi: tutti i valori in denaro impostati in seguito (monete, prezzo, bonus, ecc.) saranno multipli di questa unità monetaria. Con i tasti (+) e (-) si può impostare uno dei seguenti valori: 0,05 0,10 0,20 0,25 0,50 1 2 2,50 5 10 20 25 50 100 200 250.

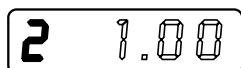
Esempi:

per l'EURO 0,10, USA 0,10, RUSSIA 1, GIAPPONE 10.

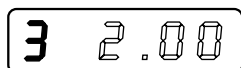
Per andare al passo successivo premere PROG.



VALORE MONETA 1

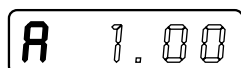


VALORE MONETA 2



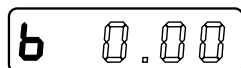
VALORE MONETA 3

Tutti i valori monete sono impostabili da zero a 250 volte il valore dell'unità monetaria (definita al primo passo di programmazione) usando i tasti (+) e (-). Per variare velocemente tenere premuto il tasto (+) o (-).



PREZZO PER PARTITA

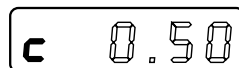
Può essere impostato da 1 a 250 volte il valore dell'unità monetaria. Per variare velocemente tenere premuto il tasto (+) o (-).



LIVELLO BONUS

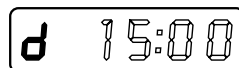
In questo passo viene stabilito quanto denaro deve essere inserito per ottenere un "bonus". Il valore del bonus sarà definito al passo successivo.

Se viene messo a zero non si ha alcun bonus.



VALORE BONUS

Questo passo viene saltato se al passo precedente il LIVELLO BONUS è zero. Si fa presente, che il bonus viene dato per le monete introdotte consecutivamente (max. un minuto una dall'altra).

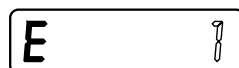


TEMPO PER UNA PARTITA

Con i tasti (+) o (-) impostare il tempo desiderato corrispondente al prezzo partita (fino a 59 min. e 45 sec. a scatti di 15 sec.).

Per variare velocemente tenere premuto il tasto (+) o (-).

Il gioco a tempo può essere escluso se viene messo a zero il valore in questo passo.

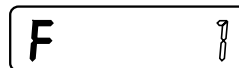


MODO DI FUNZIONAMENTO NELLA SCELTA A TEMPO.

Questo passo viene saltato se il passo precedente è a zero.

Con **E** = 1 lo sportello bilie si apre alla partenza e si chiude solo quando finisce il tempo.

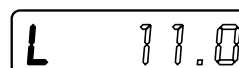
Con **E** = 2 finchè non finisce il tempo, ogni volta che si preme START, lo sportello bilie si apre e di seguito si richiude.



MODO DI AZIONAMENTO MOTORE (1 o 2)

Ci sono due tipi diversi di meccanismi motorizzati che comandano l'uscita delle bilie. Quello che compie il ciclo di apertura e chiusura senza pausa intermedia, oppure quello che invece necessita di una pausa prima della chiusura per permettere l'uscita delle bilie. A seconda del tipo di meccanismo motorizzato, impostare con i tasti (+) e (-) uno dei seguenti valori:

- 1 Il motore esegue il ciclo di apertura e di chiusura senza pausa.
- 2 Il motore esegue una pausa di 5 sec. prima della chiusura.



LIVELLO INDICATORE DI BATTERIA SCARICA

E' il livello di tensione minimo della batteria esterna al di sotto del quale apparirà la scritta lampeggiante "BATT." ad indicare la necessità della ricarica della batteria o la sua sostituzione. Il valore dipende dal tipo di batteria usato. Si consiglia di impostare, con i tasti (+) e (-), uno dei seguenti valori:

- 6.4 per batterie 12V Alcaline
- 6.4 per batterie 12V Zinco-Carbone
- 11.0 per batterie 12V al Piombo.
- 7.6 per batterie 9,6V Nichel-Cadmio.

Premere il tasto PROG. per terminare la programmazione.

TOTALIZZATORE DENARO E CONTATORI MONETE

Premendo il tasto TOTAL appare il totale incassato in denaro. Nel caso si utilizzino monete di valore inferiore all'unità (es. 0,50 - 0,10), le cifre decimali non vengono visualizzate.

Il totalizzatore arriva a 999.999.999 e poi riprende da zero. Nel caso il valore superi le 6 cifre (999.999), viene visualizzato in 2 tempi.

Esempio di visualizzazione di 123.458.000:

123.

per un secondo

458.000

per tre secondi.

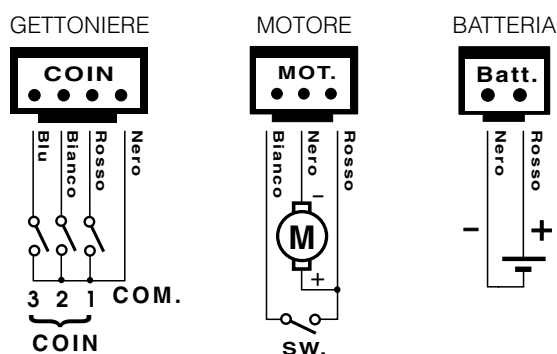
La visualizzazione del totalizzatore rimane per 8 secondi e poi scompare. Se entro questo tempo si tiene premuto per 5 secondi il tasto SET, il totalizzatore e tutti i contatori monete vengono azzerati.

Se mentre è visualizzato il totalizzatore si preme ancora il tasto TOTAL, vengono visualizzati in successione i 3 contatori monete contraddistinti dalla cifra lampeggiante sulla sinistra del display.

Ogni contatore visualizza fino a 99.999 e poi riprende da zero.

COLLEGAMENTI

Il P.C.C. 01 viene fornito completo di connettori e cavi per i collegamenti.



GETTONIERE

Collegare i microinterruttori delle gettoniere come da schema sopra. Se si utilizza una sola gettoniera, i fili 2 e 3 devono rimanere scollegati.

MECCANISMO MOTORE

Il P.C.C. 01 è protetto contro i cortocircuiti sul motore. La corrente è limitata a 280mA MAX.

Come ulteriore protezione, se entro 16 secondi dall'azionamento del motore non avviene uno scatto del microinterruttore del meccanismo, si ha l'arresto del motore.

Il contatto del microinterruttore (SW) deve essere:

Aperto (OFF); quando lo sportello bilie è chiuso
Chiuso (ON); quando lo sportello bilie è aperto.

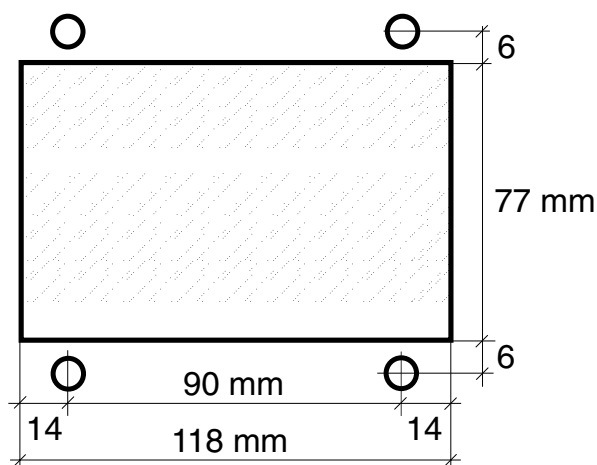
Verificare che il motore giri nel verso corretto altrimenti invertire i collegamenti sullo stesso.

BATTERIA

Il P.C.C. 01 è protetto contro le inversioni di polarità. La tensione della batteria può variare da 14 VDC a 6 VDC.

FORATURA PER IL FISSAGGIO

Si consiglia di fissare il P.C.C. 01 sullo stesso sportello dove sono collocate le gettoniere in modo che sia più facile accedere ai pulsantini di programmazione.



Dimensioni max. del contenitore :
lung. 138, alt. 100, prof. 66 mm.

Ci riserviamo di modificare le caratteristiche senza preavviso.

