

TOURVISION

DIANA COBZA SPORTS 03 TOURVISION

### PROGRAMACION MICROINTERRUPTORES "DP1"

- (1) ON: Selección jugadores mediante pulsaciones sucesivas del botón PLC (Cambio de Jugador).
- OFF: Con sólo una pulsación del botón PLC escoge el máximo de jugadores posible según los créditos existentes y el coste del juego elegido.
- (2) ON: NO indica ningún segmento ganador.
- OFF: Indica en juegos 301/501/701 el segmento doble o triple que habría que acertar para cerrar el juego exactamente a "0".
- (3) ON: Sonidos desactivados excepto diana doble, incluida la melodía de reclamo.
- OFF: Todos los sonidos activados.
- (4) ON: SIN alarma de diana.
- OFF: Con alarma sin créditos. En este caso al lanzar un dardo, emite un sonido de alarma y apaga luz foco durante 1 minuto, al término del cual lo volverá a encender.
- (5) ON: Recupera estado de la máquina caso de apagar y encender la misma.  
Mantiene créditos y marcadores existentes, sólo perdiendo la ronda correspondiente al jugador seleccionado en ese momento.
- OFF: Pierde créditos y la partida que se disputase en ese momento.
- (6) ON: OPCION SOLO 1 CREDITO.
- OFF: OPCION SOLO GARANTIA.
- (7) ON: LOTERIA 20%.
- OFF: LOTERIA 10%.
- (8) ON: Detector de infrarrojos activo.
- OFF: Detector de infrarrojos inactivo.  
En este caso se iniciará la ronda con PLC.

## PROGRAMACION MICRORRUPTORES "DP2"

- (1) ON: Los juegos 301/501/701 con cualquier opción costarán siempre sólo 1 crédito.  
OFF: Juegos 301/501 al precio programado, siempre que no esté activo el "Club Training".
- (2) ON: Luz Foco intermitente al finalizar juego.  
OFF: Luz Foco fija al finalizar juego.
- (3) ON: SIN Lotería créditos.  
OFF: Con Lotería créditos. Una vez finalizada la partida efectúa un sorteo en el marcador de Ronda, si este número coincide con la cifra final de algún marcador regala un crédito al o a los jugadores agraciados.
- (4) ON: En los juegos 301/501/ y 701 opción League. Si un jugador está "fuera de juego" y cierra pierde su turno.  
OFF: En el caso anterior perdería directamente la partida.
- (5) ON: Tiempo de 2 segundos para iniciar ronda una vez ha habido detección por infrarrojos.  
OFF: Idem caso anterior pero con 3 segundos.
- (6) ON: RESERVADO.  
OFF: RESERVADO.
- (7) ON: RESERVADO.  
OFF: RESERVADO.
- (8) ON: Partida por tiempo.  
OFF: Partida por créditos.

## PARTIDA POR TIEMPO

Podemos escoger entre el sistema clásico por créditos o por TIEMPO, para ello deberemos colocar el microinterruptor 8 de DP2 en ON.

Una vez introducidas las monedas, el juego está en modo de créditos apareciendo en el marcador de ronda "Cs".

Para pasar a jugada por tiempo mantener el pulsador PLC y pulsar a la vez el botón LEAGUE, así aparecerá en el marcador de ronda "ts" y se emitirá un sonido de aviso.

Repitiendo el proceso anterior, podremos cambiar de un modo a otro mientras no se haya seleccionado ningún juego.

Una vez finalizada dicha partida y antes de volver a seleccionar otro juego será posible de nuevo cambiar de modo.

Se puede seleccionar cualquier juego u opción para jugar por tiempo, pero es imposible cambiar de modo, una vez que se ha seleccionado un juego.

En modo por TIEMPO todas las monedas introducidas son convertidas en minutos de juego.

El tiempo comienza a descontarse cuando el primer dardo puntúa en la diana.

Mientras se retiran los dardos, se visualiza el tiempo restante en el marcador provisional o de créditos.

Cuando queda sólo 1 minuto, un sonido nos lo indica y el tiempo pasa a segundos. Para continuar jugando introducir monedas en el selector.

Si no se hiciera y el tiempo se agota, el juego se detiene ganando el jugador o equipo que tenga mejor marcador en ese instante.

Si queda suficiente tiempo una vez finalizada la partida, es posible seleccionar otra jugada.

Una vez finalizado el tiempo de visualización de marcadores o de los datos estadísticos después de la última partida, el juego vuelve automáticamente al modo de créditos, convirtiéndolo el tiempo restante, (siempre que sea superior a 1 crédito), en créditos.

T.2002 9:56 TOURVISION +34 93575443 NO238 P.4

## OPCION "HAPPY HOUR"

Existe la posibilidad de programar para cada día de la semana una hora en que habrá una bonificación de créditos por nivel de créditos alcanzado.

Por ejemplo podemos programar que para el lunes de 6 a 7 de la tarde, una vez se alcancen 10 créditos no importa mediante que monedas, exista una bonificación de 2 créditos.

## OPCION "CLUB TRAINING"

Existe la posibilidad de programar para cada día de la semana un período de tiempo en el que los juegos 301/501 con o sin opción cuesten siempre 1 crédito.

## DATOS ESTADISTICOS DE UNA PARTIDA

Cuando hayamos seleccionado los juegos 301/501/701 o bien el CRICKET con cualquiera de sus variantes tendremos la posibilidad, una vez terminada la partida, de ver los datos estadísticos más relevantes de la misma.

Para ello pulsaremos el botón LEAGUE y en el marcador provisional o de créditos, tendremos el indicativo de cada apartado de dicha estadística, y en los marcadores de cada jugador sus valores correspondientes.

Cada 3 segundos irá cambiando la información. Cuando hayan más de 4 jugadores, primero dará la información del 1 al 4, y luego de 5 al 8.

Si existieran créditos, en cualquier momento podemos interrumpir esta presentación, pulsando el botón de la selección deseada.

## ESTADISTICA 301/501/701

<i>Indicación</i>	<i>Descripción</i>
PPd	Indica la media de puntos por dardo para cada jugador.
ton	Nos dice el número de rondas con marcadores entre 100 y los 150 puntos.
Htn	Nos dice el número de rondas con marcadores por encima de los 151.
HAt	Indica el número de rondas con acierto en 3 dianas simples o dobles.
tdt	Indica número de dardos lanzados.

## ESTADISTICA CRICKET

<i>Indicación</i>	<i>Descripción</i>
tr	Indica número total de aciertos para cada jugador.
nnr	Nos dice el número máximo de aciertos por ronda.
WH	Indica número de rondas con acierto de 3 triples.
HAt	Indica número de rondas con acierto en 3 dianas simples o dobles.
tdt	Indica número de dardos lanzados.

## TEST HARDWARE

Este equipo dispone de una serie de tests a los que accedemos desde los pulsadores de la consola, que nos permiten verificar todos los elementos que componen esta máquina.

Para entrar en TEST deberemos pulsar, siempre que no existan créditos, el botón TEST situado en la CPU, apareciendo en el marcador provisional el indicativo "t S t".

Para salir de TEST deberemos pulsar, siempre que tengamos en el marcador el indicativo "t S t", el botón RESET de la CPU, volviendo la máquina al modo de presentación o reclamo.

### TEST 1

Pulsar de nuevo el botón TEST y aparecerá el indicativo "t 0 1".

Este test verifica todos los pulsadores de la consola, encendiéndose su luz correspondiente mientras está pulsado y el marcador provisional según la siguiente lista:

<i>Indicación</i>	<i>Pulsador</i>
HIS	HIGH SCORE
SHI	SHANGHAI
301	301/501/701
Crt	CRICKET
SOL	EQUAL/SOLO/TOURNOI
din	DOUBLE IN
dot	DOUBLE OUT
nnO	MASTERS OUT
LEA	LEAGUE
PLC	PLAYER CHANGE

### TEST 2

Pulsar de nuevo el botón TEST y aparecerá el indicativo "t S t", en este momento pulsando el botón High Score entraremos en el test de dígitos, haciendo una secuencia del 0 al 9, apareciendo el indicativo "t 0 2".

### TEST 3

Pulsando el botón Shanghai entramos en el test de audio, emitiendo una tonalidad y apareciendo el indicativo "t 0 3". Pulsando de nuevo cesa el sonido y volvemos al menú principal de test.

## TEST HARDWARE

### TEST 4

Pulsando el botón 301 entramos en el test de diana, apareciendo el indicativo "t 0 4". Cada vez que acertemos un sector de la diana, emitirá un sonido y aparecerá el número acertado en el marcador provisional. Pulsando de nuevo volvemos al menú principal del test.

### TEST 5

Pulsando el botón CRICKET entramos en el test de luces, apareciendo el indicativo "t 0 5". Se iniciará entonces la iluminación consecutiva de todas las luces de la consola así como del panel indicativo de Tirar y Retirar dardos.

### TEST 7

Pulsando el botón DOUBLE IN entramos en el test del marcador, apareciendo el indicativo "t 0 7". Se iluminarán todas las luces del marcador simultáneamente, pulsando de nuevo se encenderán todos los leds del mismo. Pulsando otra vez volvemos al menú principal de test.

### TEST 8

Pulsando el botón DOUBLE OUT se realiza el test del detector de infrarrojos, apareciendo el indicativo "t 0 8".  
Se enciende inicialmente la luz de "Tire Dardos" y en cuanto nos acercamos a la diana para retirar los mismos, al ser detectados por infrarrojos se ilumina la luz de "Retire Dardos", comprobando así su correcto funcionamiento.  
Este test se puede realizar aunque el detector esté desactivado por el microrruptor 8 de DP 1. Pulsando de nuevo volvemos al menú principal de test.

### TEST 9

Pulsando el botón MASTERS OUT se realiza el test del sensor inercial para la detección de los dardos fuera, apareciendo el indicativo "t 0 9".  
Se enciende intermitentemente la luz del anagrama y cada vez que lancemos un dardo fuera de la diana y sea detectado se ilumina la luz de "Retire Dardos", comprobando así su correcto funcionamiento.  
Pulsando de nuevo volvemos al menú principal de test.

## **CODIGO DE SEGURIDAD**

Este equipo incorpora un código de seguridad que da acceso tanto a la contabilidad como a la programación. Se introducirá un código mediante los sectores de la diana desde el 1 al 20 y la diana (25).  
De origen el código programado es el 1, 2, 3, 4.

### **Cambio de código**

Pulsar el botón TEST de la CPU, apareciendo el indicativo de test "t S t".

Pulsar el botón PLC, iluminándose al instante, introducir ahora el código existente mediante los sectores de la diana.

Un sonido nos indicará junto con la aparición de "E n t" en el marcador provisional, que podemos introducir el nuevo código, que irá apareciendo en los marcadores 1 a 4, a medida que se van introduciendo, saliendo automáticamente al cabo de unos segundos.

### **Introducción código**

En cualquiera de los cuatro campos existentes en el menú de test cuando pulsemos el botón LEAGUE, Contabilidad "S t A", Programación "P r g", Happy Hour "H H P", y Club Training "C L t", se necesitará introducir previamente el código de seguridad existente (1-2-3-4 de origen), lo cual haremos mediante la pulsación consecutiva de los 4 sectores que forman dicho código.

Si el código introducido es correcto un sonido nos lo indica pudiendo pasar acto seguido a la programación o lectura correspondiente. Si nos equivocamos el sonido de "Bust" nos lo indicará y volveremos automáticamente al menú de test, apareciendo de nuevo el indicativo "t S t" pudiendo intentarlo de nuevo.



## PROGRAMACION

Pulsar botón TEST de la CPU, apareciendo el Indicativo "tst". Pulsar el botón LEAGUE 2 veces y aparecerá ahora en indicativo "P r g".

Introducir el código de seguridad según hoja anterior.

En este momento disponemos de los siguientes submenús, según el pulsador requerido, y para cada una de las opciones de que dispone cada juego.

Siempre Introduciremos los nuevos valores mediante los sectores 1 al 9 y el 0 mediante la diana.

Se validan siempre mediante el pulsador LEAGUE.

### **High Score**

Marcador credito = "H I S".

Marcador ronda = "d B" ó "B E".

Marcador 1 y 2 = "C P g" Créditos por partida por jugador.

Marcador 3 y 4 = "r L" Número de rondas máximo.

Mediante el sector 20 cambiaremos de diana doble "d B" a diana simple "B E".

### **Shanghai**

Marcador credito = "S H I".

Resto marcadores idéntico al anterior.

### **301/501/701**

Marcador credito = "3 0 1" ó "5 0 1" ó "7 0 1".

Resto marcadores idéntico al anterior.

### **Cricket/Mark 21**

Marcador credito = "C r t" ó "21".

Resto marcadores idéntico al anterior.

### **Double In**

En este submenú programaremos el tiempo en minutos por crédito introducido.

Marcador 1 y 2 = "t - C" Tiempo por crédito.

Saldremos pulsando PLC.

## PROGRAMACION

### **Double Out**

En este submenú programaremos el reloj interno en tiempo real que posee este equipo.

Al pulsar el botón Double Out aparecerá.

Marcador 3 = Hora actual.  
 Marcador 4 = Minutos.

Pulsando ahora el botón LEAGUE irán apareciendo sucesivamente los siguientes valores:

Marcador 1 y 2 = "n n L" valor actual MINUTOS.  
 Marcador 1 y 2 = " S t" valor actual HORAS.  
 Marcador 1 y 2 = "d A t" valor actual FECHA.  
 Marcador 1 y 2 = "n n o" valor actual MES.  
 Marcador 1 y 2 = " J A" valor actual AÑO.  
 Marcador 1 y 2 = "t A g" valor actual DIA SEMANA.

siendo 0= Lunes, 1= Martes, 2= Miércoles, 3= Jueves, 4= Viernes, 5= Sábado y 6= Domingo.  
 Saldremos pulsando PLC.

### **Masters Out**

En este submenú programamos el idioma en que aparecerán los indicativos informativos.

Existen 4 idiomas previstos, Español, Francés, Alemán e Inglés. Pulsar MASTERS hasta elegir el deseado, validándolo con el botón LEAGUE.  
 Saldremos con PLC.

### **Programación Monedas**

En este submenú programamos el valor contable que tiene cada moneda, así como el número de créditos.

Para ello estando con el indicativo "P r g", introducir una moneda y aparecerán los siguientes valores:

Marcador 1 y 2 = "C r" Valor en créditos.  
 Marcador 3 y 4 = "C A" Valor contable.

Validamos con LEAGUE y salimos con PLC.

## PARAMETROS DEFINIDOS DE FABRICA

A continuación se definirán todos los parámetros que por defecto tendrá preprogramados la máquina.

Caso de haber algún problema en la comprobación previa que se realiza antes del almacenamiento de los nuevos datos, la máquina volverá a los parámetros de origen.

### **Monedas**

Canal 1 (C1)... Cr = 5, CA = 5.

Canal 2 (C2)... Cr = 10, CA = 10.

### **Código de seguridad**

Sectores = 1, 2, 3 y 4.

### **Tiempo por créditos**

t - C = 3 minutos por crédito.

### **Happy Hour y Club Training**

Desactivados.

### **Juegos con sus opciones**

	<i>Créditos</i>	<i>Rondas</i>	<i>Diana</i>
<i>High Score</i>	1	7	dBE
<i>Shanghai</i>	1	7	dBE
<i>301</i>	1	10	dBE
<i>301+ 1 opción</i>	2	20	dBE
<i>301+ 2 opciones</i>	2	20	dBE
<i>501</i>	2	20	dBE
<i>501+ 1 opción</i>	2	20	dBE
<i>501+ 2 opciones</i>	2	20	dBE
<i>701</i>	2	20	dBE
<i>701+ 1 opción</i>	2	20	dBE
<i>701+ 2 opciones</i>	2	20	dBE
<i>Cricket</i>	2	20	dBE
<i>Cut Throat</i>	2	20	dBE
<i>Mark 21</i>	2	20	dBE

## PROGRAMACION OPCION "HAPPY HOUR"

Pulsar botón TEST de la CPU apareciendo el indicativo "tst". Pulsar el botón LEAGUE 3 veces hasta que aparezca el indicativo "HHP".

Introducir el código de seguridad según hoja anterior.

Pulsando ahora el botón High Score, iremos escogiendo el día (aparece en dígitos de Ronda) seleccionado para programar la bonificación de créditos deseada.

- Marcador 1 = Hora inicio Happy Hour.
- Marcador 2 = Minuto inicio Happy Hour.
- Marcador ronda = Día de la semana (0= Lunes, 6= Domingo).
- Marcador 3 = Nivel de créditos a alcanzar para bonificación.
- Marcador 4 = Créditos bonificación.

Introducimos los nuevos valores mediante los sectores 1 a 9 y diana (0). Se validan con botón LEAGUE.

Si introducimos un sector mayor o igual que 10, indica la anulación de dicha programación, apareciendo - - - .

Saldremos de esta opción mediante botón PLC.

## PROGRAMACION OPCION "CLUB TRAINING"

Pulsar botón TEST de la CPU apareciendo el indicativo "tst". Pulsar el botón LEAGUE 4 veces hasta que aparezca el indicativo "CLt".

Introducir el código de seguridad según hoja anterior.

Pulsando ahora el botón High Score, iremos escogiendo el día (aparece en dígitos de Ronda) seleccionado para programar el periodo de tiempo durante el cual los juegos 301/501 con o sin opciones cuesten siempre 1 crédito.

- Marcador 1 = Hora inicio Club Training.
- Marcador 2 = Minuto inicio Club Training.
- Marcador ronda = Día de la semana (0= Lunes, 6= Domingo).
- Marcador 3 = Hora final Club Training.
- Marcador 4 = Minuto final Club Training.

Se introducen y validan los valores de la misma forma que el anterior. Saldremos mediante botón PLC.

Recordemos que si el microrruptor 1 de DP2 está en ON ya costaría siempre sólo 1 crédito, independientemente de que el Club Training esté o no activo.