

Máquina / Machine
CABALLO PONEY EXPRESS



Código / code

5445

Nº Serie Máquina / Serial Number:

Libro núm. 01 ***Válido para recambios*** Enero 2002

Características de la máquina - *Machine's characteristics*
Piezas, códigos y recambios - *Parts, codes and spare parts*
Esquemas eléctricos - *Electrical schemes*
Guía diagnóstico y reparación - *Guide of diagnoses and repairs*
Mantenimiento - *Maintenance*

INDEX

ÍNDICE

A - CARACTERÍSTICAS DE LAMÁQUINA

- 1.- Dimensiones generales
- 2.- Características
 - 2.1.- Generalización
 - 2.2.- Puesta en marcha
 - 2.3.- Ajuste de monederos
 - 2.4.- Duración del viaje
 - 2.5.- Situación de reclamo
- 3.- Memoria descriptiva
 - 3.1.- Generalización
 - 3.2.- Parte eléctrica
 - 3.3.- Parte electrónica
- 4.- Instrucciones generales de programación
 - 4.1.- Cambio de parámetros

B - PIEZAS QUE COMPONEN EL APARATO

- 1.- Mecanismo
 - 1.1.- Despiece mecanismo
 - 1.2.- Códigos mecanismo
- 2.- Figure
 - 2.1.- Despiece figura
 - 2.2.- Códigos figura

C - ESQUEMAS ELÉCTRICOS

- 1.- Colocación de los principales componentes
- 2.- Esquema de instalación de la máquina
- 3.- Esquema de la fuente de alimentación

D - PROBLEMAS TÉCNICOS

Síntomas, causas y soluciones

A - MACHINE'S CHARACTERISTICS

- 1.- Overall dimensions
- 2.- Characteristics
 - 2.1.- Generalization
 - 2.2.- Start-up
 - 2.3.- Adjustment of coin mechanisms
 - 2.4.- Duration of the ride
 - 2.5.- Call state
- 3.- Machine description
 - 3.1.- Generalization
 - 3.2.- Electrical section
 - 3.3.- Electronic section
- 4.- Programming instructions
 - 4.1.- Parameters change

B - PARTS FROM MACHINE

- 1.- Mechanism
 - 1.1.- Mechanism quartering
 - 1.2.- Mechanism codes
- 2.- Figure
 - 2.1.- Figure quartering
 - 2.2.- Figure codes

C - ELECTRIC SCHEMES

- 1.- Place of main components
- 2.- Machine installation scheme
- 3.- Power supply scheme

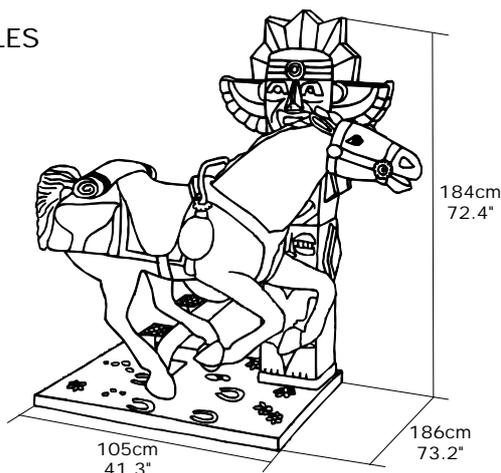
D - TECHNICAL PROBLEMS

Symptoms, causes and solutions

Nº SERIE:

F A L G À S

1.- DIMENSIONES GENERALES



NOTA IMPORTANTE -Ésta máquina debe ser conectada a una toma de corriente con contacto de puesta a tierra.

-No levantar el infantil por la figura, pues ésta se dañaría. Debe levantarse siempre por la base.

-Si el cable de alimentación de este aparato está dañado, debe de sustituirse por un cable flexible de alimentación especial H05VV-3g 1.5

2.- CARACTERÍSTICAS

Chasis de tubo de acero pintado con pintura epoxi.
Eje de poleas montadas sobre rodamientos a bolas.
Motor eléctrico 0.5CV
Potencia aproximada en marcha 0.77KW.
Potencia aproximada en reposo 5W.
Sistema electrónico (sonido-temporizador) 12V CA.
Contador entrada de monedas.
Temporización de funcionamiento regulable.
Figura y base fabricados con poliéster y gelcoat metalizado.

2.2.- Puesta en marcha

Para la puesta en marcha bastará con enchufar el aparato a la red, en un enchufe con toma de tierra. La instalación debe estar protegida por un diferencial de alta sensibilidad.

Al introducir la moneda, dará un sonido típico de aceptación de moneda y se pondrá en marcha.

Transcurrido el tiempo programado anteriormente, el aparato quedará en estado de reposo efectuando un reclamo al cabo de unos segundos, si se desea (reclamo opcional).

2.3.- Ajuste de monederos

La máquina dispone de 2 entradas de monederos para poder abarcar un gran número de posibles combinaciones de precios.

En cada entrada de monederos es posible cambiar el número de partidas por moneda como también el número de monedas por partida.

En el apartado **4.1.Cambio de parámetros** se indica como variar dicha programación.

De fábrica la máquina sale programada con 1 moneda 1 viaje.

2.4.- Duración del viaje

Es posible variar el tiempo de partida entre 30 segundos a 3 minutos. El apartado de **4.1.Cambio de parámetros** se indica como variar dicha programación.

El ajuste de fábrica es de 60 segundos.

2.5.- Situación de reclamo

Existe un reclamo acústico que se va repitiendo cada cierto tiempo. Se puede programar la máquina con reclamo o sin reclamo.

De fábrica la máquina sale programada con reclamo.

3.- MEMORIA DESCRIPTIVA

3.1.- Generalización

El movimiento de la máquina es de balanceo, acompañado de música infantil.

Todo el mecanismo va protegido con una tapa o base de fibra de vidrio, quedando completamente aislado del exterior, saliendo solamente 3 tubos que son los que soportan la figura. Estos tres tubos van protegidos por unos guardapolvos que impiden cualquier manipulación al interior del mecanismo intencionadamente o por descuido.

En la base va alojado el sistema electrónico y se accede a él mediante una puerta cerrada con llave.

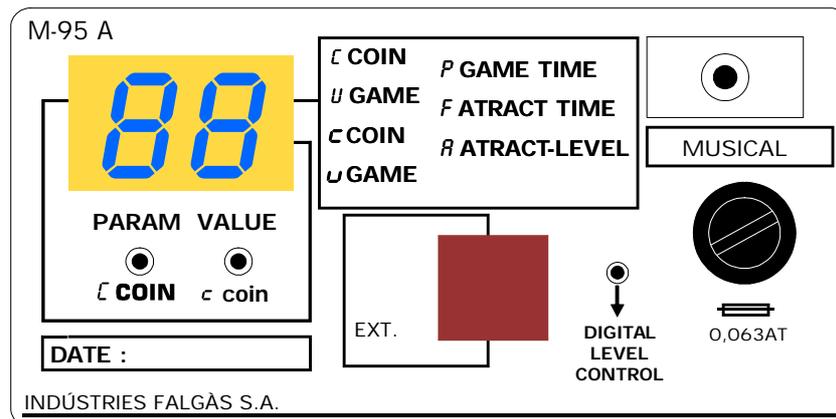
3.2.- Parte eléctrica

La máquina va equipada con un motor eléctrico monofásico fijado al chasis.

3.3.- Parte electrónica

La máquina está equipada con un control electrónico formado por una tarjeta microprocesada, la cual está equipada con un fusible de 63mA a la entrada de 220V antes de pasar por la parte primaria del transformador. El secundario del transformador está formado por un devanado con salida 12V CA para alimentar la parte lógica (placa electrónica) y las luces. El motor va protegido a través de un térmico de 3A.

4.- INSTRUCCIONES GENERALES DE PROGRAMACIÓN



DIGITAL LEVEL CONTROL

Varia el nivel de volumen de la partida.

Los valores válidos son de 0 (volumen mínimo) a 9 (volumen máximo).

Se visualiza el valor programado en los displays al pulsar **DIGITAL LEVEL CONTROL** un vez *L0..L9*

COIN: Recaudación del monedero **C**.

Se guardan en memoria 6 dígitos, máximo 999.999 monedas. La información se muestra en grupos de dos dígitos que aparecen secuencialmente:

1ero	2ndo	3ero
12	34	56

Indica una recaudación de **123.456** monedas.

COIN: recaudación del monedero **C**.

Cuando alguno de los dos monederos detecta la entrada de una moneda se muestra la indicación **CO**.

Durante el tiempo de partida el display realiza un movimiento rotatorio, indicando el funcionamiento del motor.

4.1.- Cambio de parámetros

Para entrar en el modo de programación pulsar simultáneamente los pulsadores **PARAM** y **VALUE**.
El pulsador **PARAM** varia el parámetro a programar, mientras que **VALUE** varia el valor.

£:£ COIN Monedas del monedero £ para obtener una partida. Valores de 1 a 9.

U:U GAME Partidas por moneda del monedero U. Valores de 1 a 9.

£:£ COIN Monedas del monedero £ para obtener una partida. Valores de 1 a 9.

U:U GAME Partidas por moneda del monedero U. Valores de 1 a 9.

(Para máquinas sin pulsador de **START** las partidas acumuladas prolongan el tiempo de partida, no se realizan partidas múltiples).

P: GAME TIME Tiempo de partida. Valores de 1 a 9. Cada unidad tiene un valor de 20 segundos:

VALOR	TIEMPO DE PARTIDA
1	20 segundos
2	40 segundos
3	1 minuto
4	1 minuto 20 segundos
5	1 minuto 40 segundos
6	2 minutos
7	2 minutos 20 segundos
8	2 minutos 40 segundos
9	3 minutos

F: ATTRACT TIME Tiempo de espera entre reclamos. Valores de 1 a 9. Cada unidad tiene un valor de 30 segundos.

VALOR	TIEMPO DE PARTIDA
1	30 segundos
2	1 minuto
3	1 minuto 30 segundos
4	2 minutos
5	2 minutos 30 segundos
6	3 minutos
7	3 minutos 30 segundos
8	4 minutos
9	4 minutos 30 segundos

R: ATTRACT LEVEL Volumen del reclamo. Valores de 0 a 9.

El volumen de reclamo programado no es absoluto sino relativo al volumen de partida. El valor del parámetro **ATTRACT-LEVEL** (0..9) se refiere a la diferencia entre el volumen de partida y el volumen de reclamo.

$$\text{Volumen de reclamo} = \text{GAME LEVEL} - \text{ATTRACT LEVEL}$$

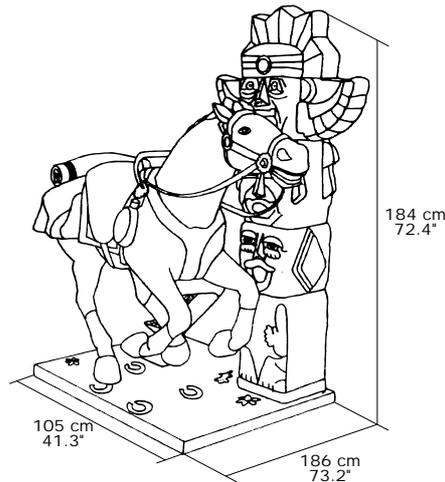
es decir si el volumen de partida (**DIGITAL LEVEL**) es de 8 y el volumen de reclamo (**ATTRACT LEVEL**) se consigna en 2, el volumen real de reclamo será de 6.

Si se incrementa el volumen de partida, el volumen de reclamo se incrementará automáticamente.

DEACTIVAR RECLAMO. Si el nivel de volumen de reclamo se programa en 9 la máquina no emitirá ningún reclamo. Reclamo desactivado.

È: Parámetro reservado para futuras funciones.

1.- OVERALL DIMENSIONS



IMPORTANT NOTE: -The machine must be connected to and earthed plug.
-Do not lift the kiddy ride by the figure, has this will damaged. Always lift by the base.
-If flexible power supply -wire from this machine damaged, it must be changed by a special flexible power supply wire H05VV-F 3g1.5

2.- CHARACTERISTICS

2.1.- Generalization

Epoxi-painted tubular steel chassis.
Shaft with pulleys mounted on ball bearings.
Electric motor 0.5HP
Approximate power in operation 0.77KW.
Approximate power at rest 5W.
Electronic system (sound-timer) at 12V CA.
Coin input counter.
Adjustable function timer.
Figure and base made of polyester and metallised gelcoat.

2.2.- Start up

To start up the apparatus, simply plug it into an earth-connected mains socket. The installation must be protected by a high-sensitivity differential.

When a coin is inserted, the machine will give a typical reception sound and it will start up.

Once the present time has elapsed, the apparatus will come to rest, and then call attention after a certain time (call optional).

2.3.- Adjustment of coin mechanisms

The machine has two coin mechanisms in order to accept a variety of combinations prices.

In every coin mechanism it is possible to change the number of rides per coin and also the number of coins per ride.

Under paragraph 4.1. **Change of parameters** is indicated how to change mentioned programming.

The apparatus is factory-preset to 1 coin 1 ride.

2.4.- Duration of the ride

It is possible to vary riding time from 30 seconds to 3 minutes.

Under paragraph 4.1. **Change of parameters** is indicated how to change mentioned programming.

The factory adjustment is 60 seconds.

2.5.- Call state

The apparatus has an acoustic call which is going repeating after certain time. Machine can be programmed with or without call.

The apparatus is factory-preset call.

3.- MACHINE DESCRIPTION

3.1.- Generalization

Machine makes a rocking movement, accompanied by typical children's music. The whole mechanism is protected by glass fibre cover or base which completely insulates it from the exterior. The only parts which emerge are three tubes holding the figure in place.

These three tubes are protected by dust shields which prevent any intentional or accidental manipulation of the interior of the mechanism.

Power supply is situated in the machine's base; access to this part being by a locked lid.

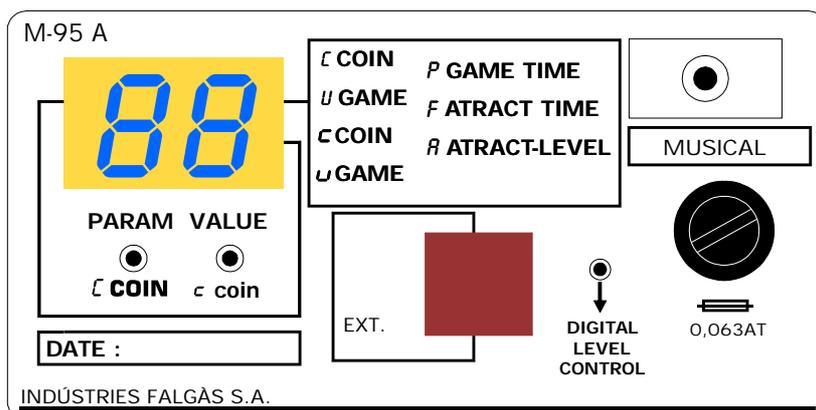
3.2.- Electrical section

The machine is equipped with a single-phase motor fixed to the chassis.

3.3.- Electronic section

The machine is equipped with an electronic control by means of microprocessor board, which is equipped with 63mA fuse at the 220V input before passing to the motor and the primary stage of the transformer. The secondary stage of the transformer consist of one coil with 12V CA output to feed the logical section (electronic circuit board) and lights. The motor is protected by a 5A thermic.

4.- PROGRAMMING INSTRUCTIONS



DIGITAL LEVEL CONTROL

Change the volume level of the ride.

The valid values are from 0 (minimum volume) to 9 (maximum volume).

The programmed value is shown on the displays by pressing once DIGITAL LEVEL CONTROL *L0..L9*.

COIN: Coin collection *C*.

There are 6 digits in memory, maximum 999,999 coins. The information is shown in groups of two digits as follows:

FIRST	SECOND	THIRD
12	34	56

Indicates a collection of **123,456** coins.

COIN: Coin collection *C*.

When one of the coin mechanisms detects a coin input, the indication *CO* is shown.

During riding time the display realizes a rotary movement, indicating the running of the motor.

4.1.- Change of parameters

To enter in the programming mode press the switches **PARAM** and **VALUE** simultaneous.
PARAM switch changes the parameter to program, **VALUE** changes the value.

£: **£ COIN** Coins from £ coin mechanism to obtain one ride. Values from 1 to 9.

U: **U GAME** Rides per coin from coin mechanism £. Values from 1 to 9.

£: **£ COIN** Coins from £ coin mechanism to obtain one ride. Values from 1 to 9.

U: **U GAME** Rides per coin from coin mechanism U . Values from 1 to 9.

(From machines without **START** switch the accumulated rides extend ride time, it is not possible to make multiple rides).

P: **GAME TIME** Ride time. Values from 1 to 9. Every unit has a value of 20 seconds.

VALUE	RIDE TIME
1	20 seconds
2	40 seconds
3	1 minute
4	1 minute 20 seconds
5	1 minute 40 seconds
6	2 minutes
7	2 minutes 20 seconds
8	2 minutes 40 seconds
9	3 minutes

F: **ATTRACT TIME** Waiting time between calls. Values from 1 to 9. Every unit has a value of 30 seconds.

VALUE	GAME TIME
1	30 seconds
2	1 minute
3	1 minute 30 seconds
4	2 minutes
5	2 minutes 30 seconds
6	3 minutes
7	3 minutes 30 seconds
8	4 minutes
9	4 minutes 30 seconds

R: **ATTRACT LEVEL** Call volume. Values from 0 to 9.

Programmed call volume is not absolute but relative to the ride volume. The value of the parameter **ATTRACT LEVEL** (0..9) refers to the difference between the ride volume and the call volume.

$$\text{Call volume} = \text{GAME LEVEL} - \text{ATTRACT LEVEL}$$

that is to say, if the ride volume (**DIGITAL LEVEL**) is 8 and the call volume (**ATTRACT LEVEL**) is registered in 2, the real call volume will be 6.

When ride volume is increased, the call volume will be increased automatically.

TO DISCONNECT CALL. When the level of call volume is programmed in 9, the machine won't emit any call. Call disconnected.

E: Parameter reserved for future operations.

PONEY EXPRESS MECHANISM CODES

CÓDIGOS MECANISMO PONEY EXPRESS

224	Altavoz 5" con orejas	5" loudspeaker with ears
242	Arandela 10 DIN-125	Washer 10 DIN-125
239	Arandela 10x42x2	Washer 10x42x2
256	Arandela 4 ancha DIN-9021	Wide washer 4 DIN-9021
257	Arandela 4 dentada DIN-6798A	Toothed washer 4 DIN-6798A
258	Arandela 4 DIN-125	Washer 4 DIN-125
269	Arandela 8 ancha DIN-9021	Wide washer 8 DIN-9021
271	Arandela 8 DIN-125	Washer 8 DIN-125
544	Cadena 3/8" simple	Simple chain 3/8"
747	Candado latón de 40 mm	40 mm brass padlock
782	Cerradura serie	Serial lock
1152	Cojinete 6005-2RS	Balls bearing 6005-2RS
1214	Cuantera cuadrada	Square rubber
1379	Enganche cadena 3/8"	Chain hook 3/8"
1635	Goma ø90 sujeta so-tempo	Elastic ø90 sound-timer holding
2260	Puerta ciega	Blend door
2306	Reductor MVF 49/A 1:45 GR.71 B-5	Reducer MVF 49/A 1:45 GR.71 B-5
2406	So-tempo M-95 A caballo	Horse sound-timer M-95 A
2703	Tornillo M-10x70 DIN-933	Screw M-10x70 DIN-933
2712	Tornillo M-4x10 cabeza especial	Screw M-4x10 special head
2713	Tornillo M-4x10 DIN-933	Screw M-4x10 DIN-933
2714	Tornillo M-4x12 DIN-86 sin ranura	Screw M-4x12 DIN-86 without slot
2718	Tornillo M-4x25 cabeza especial	Screw M-4x25 special head
2760	Tornillo M-8x30 DIN-933	Screw M-8x30 DIN-933
3023	Tuerca M-10 freno DIN-985	Brake nut M-10 DIN-985
3026	Tuerca M-12 freno DIN-985	Brake nut M-12 DIN-985
3032	Tuerca M-4 DIN-934	Nut M-4 DIN-934
3046	Tuerca M-8 freno DIN-985	Brake nut M-8 DIN-985
3579	Tornillo M-10x35 DIN-933	Screw M-10x35 DIN-933
3848	Tornillo M-10x80 DIN-933	Screw M-10x80 DIN-933
4538	Tornillo M-8x50 DIN-931	Screw M-8x50 DIN-931
5090F2A	Cerradura corredera Ref. 183	Serial lock Ref. 183
5152	Arandela 10 grower DIN-127	Grower washer 10 DIN-127
5158	Arandela 8 grower DIN-127	Grower washer 8 DIN-127
5320	Puerta 2 monederos	2 coin mechanisms door
5535	Tornillo M-6x12 DIN-965	Screw M-6x12 DIN-965
5689	Rueda ø100	Wheel ø100
5904	Rótula GAKFR-12PW	Ball-and-socket joint GAKFR-12PW
6081	Eje reductor VF-49	Reducer shaft VF-49
6233	Figura totem montada	Mounted totem figure
6256	Tornillo M-12x40 DIN-931 8.8	Screw M-12x40 DIN-931 8.8
6284	Tubo ø30x2x15	Tube ø30x2x15
6285	Tubo ø30x2x79	Tube ø30x2x79
6286	Tubo ø30x2x29	Tube ø30x2x29
6301	Soporte motor-reductor	Engine-reducer support
6305	Puente móvil	Mobile bridge
6306	Caballete figura	Figure trestle
6314	Tornillo M-8x20 DIN-7991	Screw M-8x20 DIN-7991
6336	Tubo escalera	Ladder tube
6343	Chasis totem	Totem chassis
6564	Tornillo M-10x35 DIN-912	Screw M-10x35 DIN-912
6629	Chaveta 8x7x28 DIN-6885	Cotter 8x7x28 DIN-6885
6631	Chaveta 8x7x20 DIN-6885	Cotter 8x7x20 DIN-6885
6716	Chaveta 8x7x50 DIN-6885	Cotter 8x7x50 DIN-6885
6718	Sirclip E-25 DIN-471	Sirclip E-25 DIN-471
6801	Arandela 25x34x2	Washer 25x34x2
7057	Cable conexión red	Mains connection wire
7176	Soporte cojinete aluminio	Balls bearing support made of aluminium
7177	Chasis	Chassis
7254	Eje conducido grupomotor-reductor	Engine-reducer group directed shaft
7515	Caja monedas	Coins box
8655	Cuantera cuadrada cortada	Cut square rubber
8895	Brazo biela eje	Shaft connecting rod arm
8896	Brazo biela eje Z-17	Z-17 shaft connecting rod arm
8897	Brazo biela reductor	Reducer connecting rod arm

8898	Brazo biela reductor Z-18	Z-18 Reducer connecting rod arm
11271	Pasamano 120x10x10	Plate 120x10x10
13297	Sujeta cables PRESSDIN-DIA PA. PG. 11	Wire holder PRESSDIN-DIA PA. PG. 11
13298	Tuerca sujeta cables plastificada ANTICH PG 11	Washer to holder wire ANTICH PG 11
16258	Fuelle Caballo Pony Express	Horse Pony Express bellows
17726	Protector cadera	Protective hip
24485	Monedero BREMBO 1 Euro	1 Euro BREMBO coins mechanism

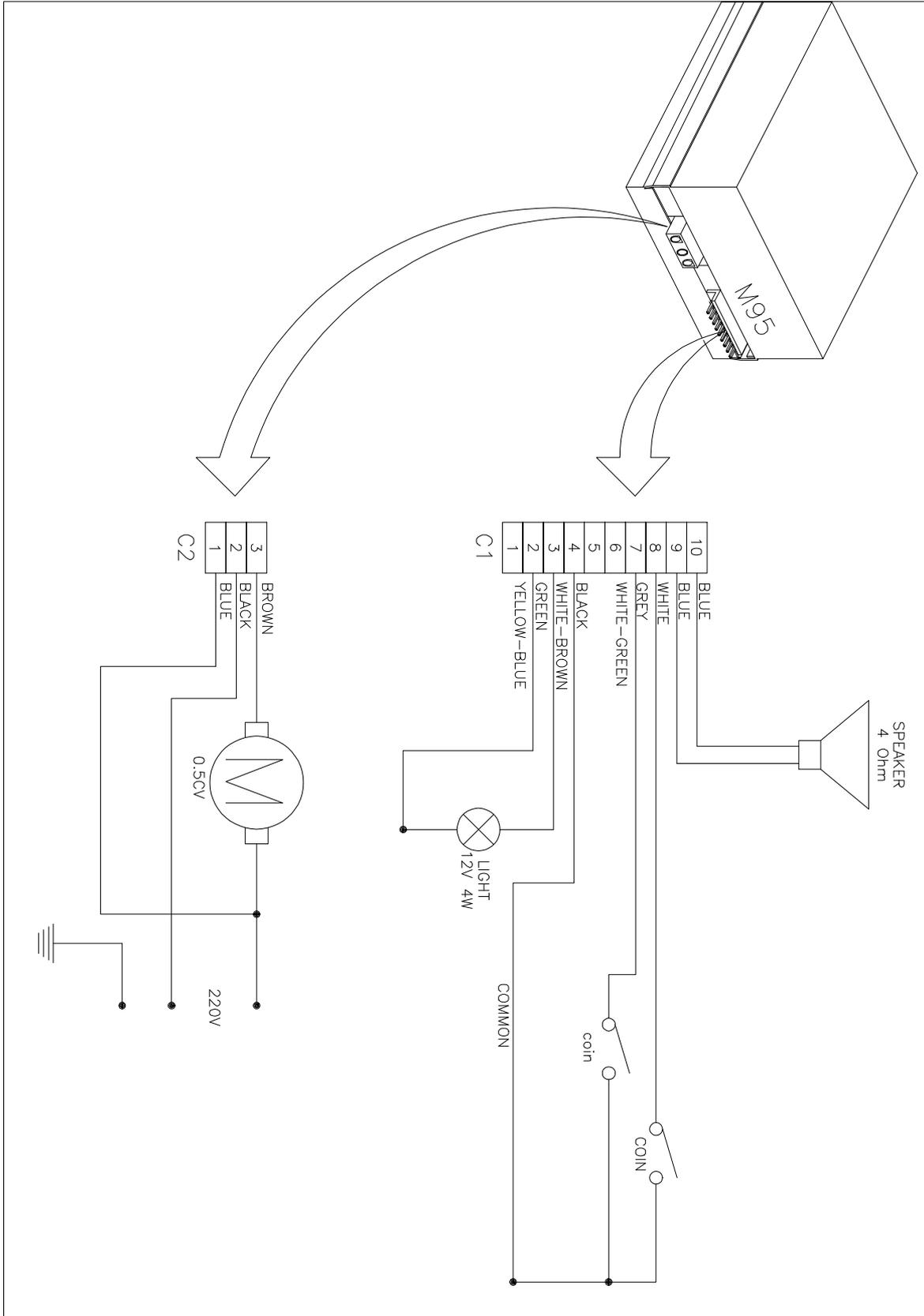
PONY EXPRESS FIGURE CODES

CÓDIGOS FIGURA PONEY EXPRESS

240	Arandela 10 ancha	Wide washer 10
274	Arandela goma piloto control	Control rear light washer made of rubber
1712	Lámpara casquillo pequeño 12V 4W	Little tip lamp 12V 4W
2209	Portalámparas 9mm bayoneta	Bayonet lampholder 9mm
2622	Tapón plástico ø12	Stopper ø12 made of plastic
2715	Tornillo M4x16 ISO-7380-10.9 cabeza especial	Special head screw M4x16 ISO-7380-10.9
3062	Tulipa piloto control	Control rear light lampshade
4848	Figura base	Base figure
5152	Arandela 10 grower	Grower washer 10
5735	Figura totem	Totem figure
6192	Figura caballo Poney Express	Pony Express horse figure
6332	Rienda cuero larga	Long leader rein
6333	Agarradera caballo	Horse handle
6335	Flor rienda	Rein flower
6564	Tornillo M-10x35 DIN-912	Screw M-10x35 DIN-912
6898	SopORTE fijación grupo so-tempo	Sound-timer group fixation support
9744	Tubo ø12x155 inoxidable	Rustless tube ø12x155
10181	Anilla redonda M330	Round ring M330

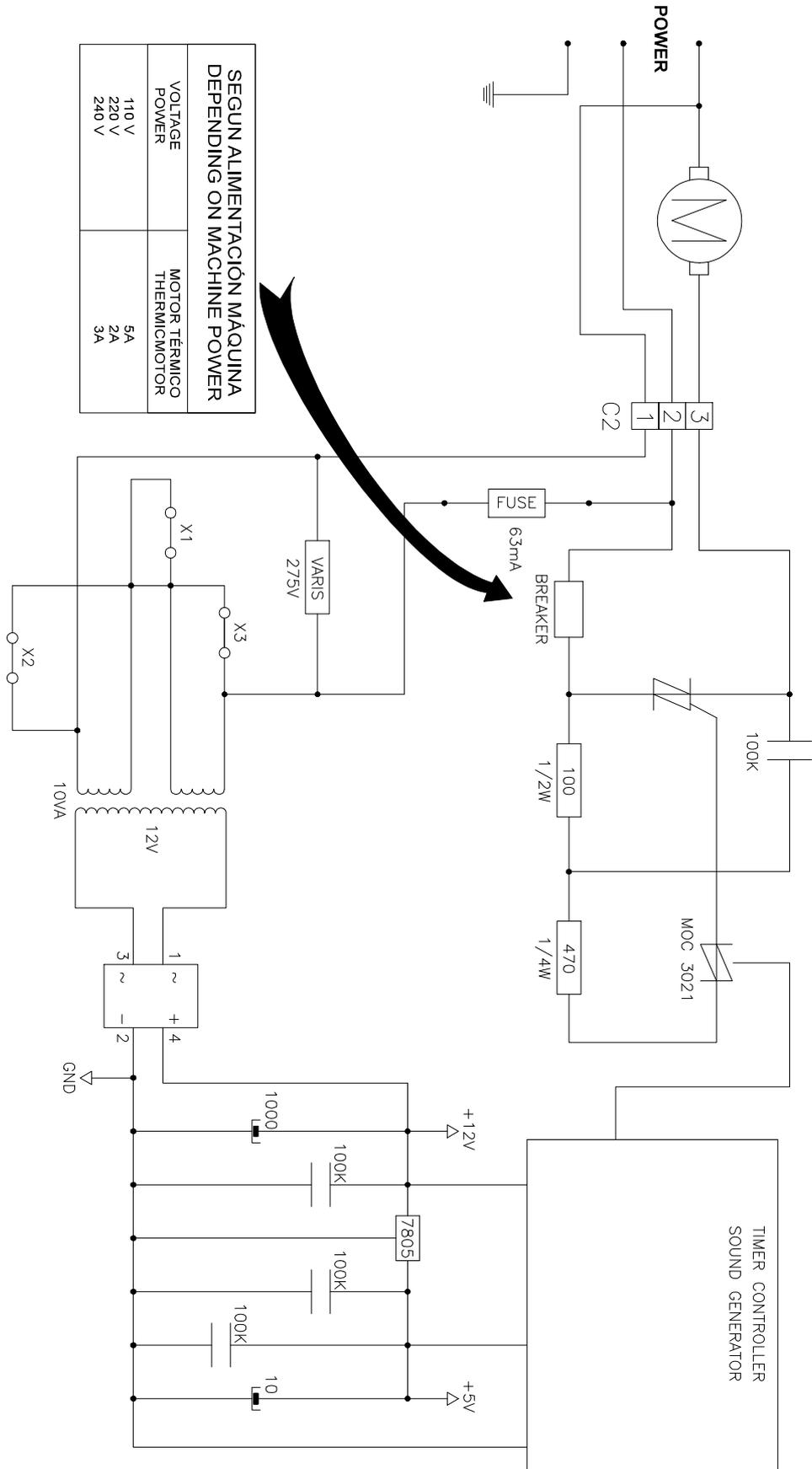
INSTALLATION SCHEME

ESQUEMA DE INSTALACIÓN



POWER SUPPLY SCHEME

ESQUEMA FUENTE DE ALIMENTACIÓN



PROBLEMAS TÉCNICOS M-95 A

CIRCUNSTANCIA	SÍNTOMA	CAUSA	REPARACIÓN
Admite moneda y no funcionan ni la música ni el motor	El display no se enciende	So-tempo desconectado o sin alimentación	Comprobar alimentación general y conexionado
		Transformador averiado	Que un técnico proceda a sustituirlo por otro de las mismas características
		Comprobar fusible de entrada	Sustituirlo por otro del mismo valor
	La luz del piloto de control está fija	Placa microprocesada averiada	Consultar servicio técnico
Admite moneda y no se activa el motor	El display realiza un movimiento rotatorio pero el motor no arranca	El optotriac (MOC3021) o el triac de motor pueden estar estropeados	Que un técnico proceda a su sustitución
		Circuito de activado del motor mal	Consultar servicio técnico
	Al accionar el micro de monedas en el display no aparece £	Micro monedero averiado	Cambiarlo
		Cable so-tempo micro roto	Cambiarlo
		Micro monedero desconectado	Conectarlo
	Térmico motor desactivado	Consumo excesivo del motor debido a demasiado rozamiento	Revisar cojinetes y cambiarlos si es necesario
		Motor quemado o cortocircuitado	Que un técnico proceda a su sustitución
	Motor no puede arrancar	Condensador motor averiado	Que un técnico proceda a cambiarlo por uno del mismo valor
Máquina funciona pero no hay audición	No funciona la música	Parámetro digital level regulado al mínimo	Regular a posición +
		Altavoz en mal estado	Sustituirlo
		Altavoz desconectado	Conectar cables altavoz
		Placa microprocesada	Consultar servicio técnico
Máquina funciona pero no hay luz de control	No funcionan la luces	Portalámparas roto o oxidado	Sustituirlo
		Bombilla fundida	Sustituirla por otra de las mismas características
La máquina no responde a la programación de monederos	Por el precio de una partida da 2 partidas o más	Mala graduación programación	Programarlos de nuevo
		Utilización incorrecta de las entradas de moneda (COIN y coin)	Comprobar entrada de monedas correcta

	Por el precio de más de una partida da solamente una	Mala graduación de programación	Programarlos de nuevo
		Utilización incorrecta de las entradas de moneda (COIN y coin)	Comprobar entrada de monedas correcta
		Pulsador START defectuoso	Cambiarlo
Máquina no se para	Si es el motor	Comprobar triac y optotriac pueden estar cruzados	Que un técnico proceda a su sustitución
	Si es el sonido, motor y luces	No actúa el timer del so-tempo	Graduarlo bien o consultar servicio técnico

TECHNICAL PROBLEMS M95A

CIRCUMSTANCE	SYMPTOM	CAUSE	REPAIR
Accepts coin but motor cannot start and neither does sound	Display doesn't light up	Sound-timer disconnected or without power	Check general supply and mains
		Transformer faulty	Replace with another one as same characteristics
		Check input fuse	Replace with fuse as same capacity
	Control LED fixed	Microprocessor board faulty	Consult technical service
Accepts coin but doesn't start	Display makes a rotary movement but motor doesn't start	Optotriac (MOC3021) or triac may be faulty	A technical must replace them
	Coin micro runs but display doesn't light up E0	Motor activation circuit is wrong	Consult technical service
		Coins device faulty	Replace
		Sound-timer wire broken	Replace
		Coins mechanism micro disconnected	Connect
	Thermic of motor disconnected	Too much consumption by motor due to excessive wear	Check bearings and replace if necessary
		Motor burned-out or short-circuited	Replace
	Motor doesn't start	Motor condenser faulty	Replace with one as same capacity
Machine starts but no sound heard	No music heard	Digital level control parameter set to minimum	Set to + position
		Loudspeaker faulty	Replace
		Loudspeaker disconnected	Connect
		Microprocessed board	Consult technical service
Machine starts but there are no lights	Lights don't light up	Lampholder broken or rusty	Replace
		Bulb faulty	Replace with one as same characteristics
Machine doesn't obey coins programming	Give 2 or more rides for price of one	Switches set wrongly	Set correctly
		Wrong use of coins input (COIN and coin)	Check correct coins input
	Give 1 ride for price of 2 or more	Switches set wrongly	Set correctly
		Wrong use of coins input (COIN and coin)	Check correct coins input
		START push button faulty	Replace
Machine doesn't stop	If motor only	Triac and optotriac may be crossed	Replace
	If sound, motor and lights	Timer from sound-timer faulty	Set properly or call technical service