



Recreativos Franco, S.A.U.  
Plaza de Cronos, 4  
28037 Madrid - ESPAÑA  
Tel.: (34) 91 440 92 00 - Fax : (34) 91754 41 66  
<http://www.rfranco.com>

**RF ARCADE**

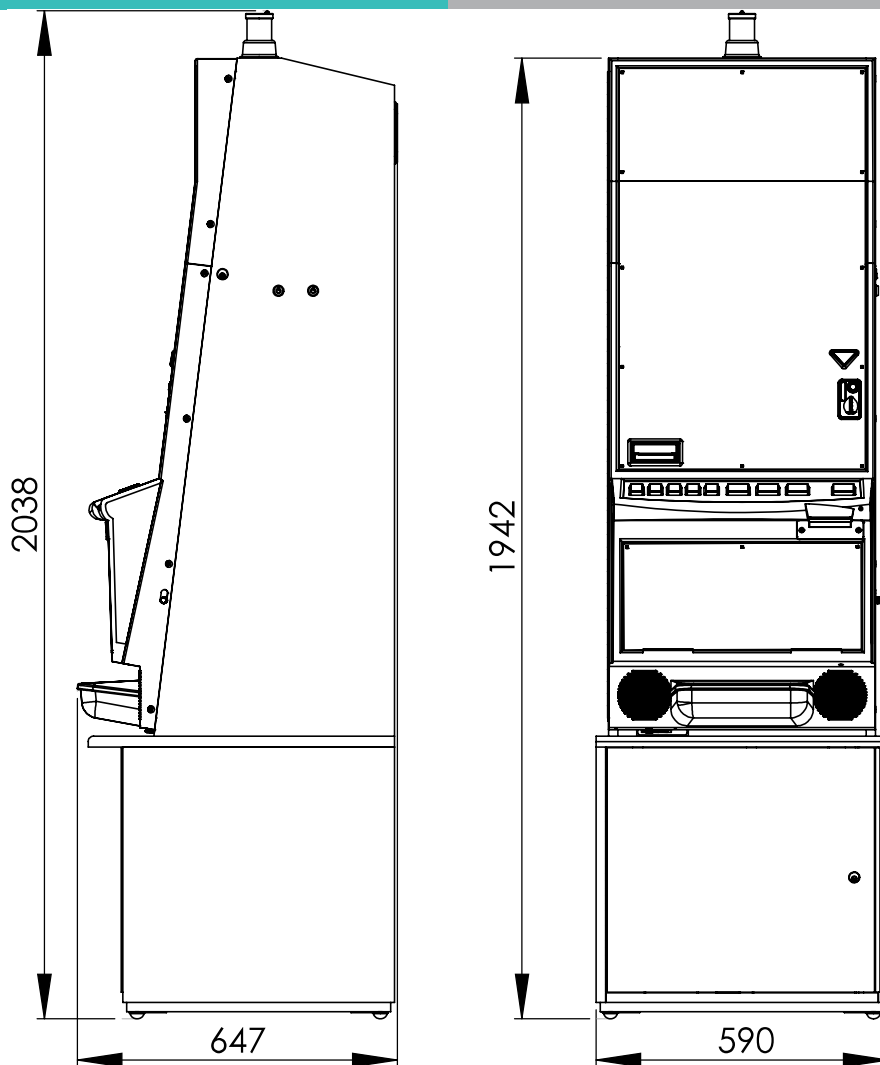
Ref.:10207590000

6 de Mayo de 2019  
© R.Franco

ÍNDICE.....	2
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS Y ELÉCTRICAS .....	3
INSTALACIÓN.....	4
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO Y FUNCIONAMIENTO.....	7
1. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO .....	7
2. RESERVA DE MONEDAS .....	19
3. TEST GENERAL .....	19
4. CÓDIGOS DE INCIDENCIA.....	33
5. COMUNICACIONES EN SERIE VIA RS232.....	33
6. RECARGA DE HOPPERS .....	34
7. DISPOSITIVOS OPCIONALES DE INTERCONEXIÓN PARA SALONES DE JUEGO, BINGOS Y CASINOS.....	34
8. RELACIÓN DE ERRORES DE LA MÁQUINA .....	35
10. INCIDENCIAS .....	38
11. OPCIONES CONFIGURABLES.....	39
MECÁNICA (MANUAL DE PIEZAS).....	60
CONJUNTO MUEBLE .....	60
CONJUNTO PUERTA.....	62
CONJUNTO CONTRA-PUERTA .....	64
CONJUNTO RODILLOS (3 S/C).....	65
CONJUNTO SELECTOR Y CAÍDAS .....	66
CONJUNTO BILLETERO INNOVATIVE .....	67
PROTECCIONES HOPPERS .....	68
CONJUNTO 3 HOPPERS .....	69
RACK CYGNUS PLAT G MAQ B .....	71
CONJUNTO PEANA.....	72
PANEL DE PULSADORES .....	73
CONJUNTO DE RODILLO SIN CORTINA .....	74
SERIGRAFÍAS.....	76
CONJUNTO DE RODILLOS (AJUSTE) .....	77
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS .....	81
MANTENIMIENTO Y ALMACENAMIENTO.....	84
SELECTOR MODULAR X DSP. LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO .....	86
HOPPER U-II. LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO .....	87
BILL-HOPPER NV11 LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO .....	88
EXTENSIÓN DE GARANTÍA.....	97
DECLARACIÓN UE DE CONFORMIDAD .....	98

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





CARACTERÍSTICAS FÍSICAS:	
◇ Alto Salones.....	2038 mm.
◇ Alto.....	1942 mm.
◇ Ancho .....	590 mm.
◇ Fondo .....	647 mm.
◇ Peso aprox. ....	105 Kg.

### CARACTERÍSTICAS ELÉCTRICAS

Tensión de entrada	230V. AC. 50Hz
Corriente máxima	1,7A

### RANGOS DE FUNCIONAMIENTO EN TENSIÓN Y TEMPERATURA

1. Las máquinas salen de fábrica preparadas para soportar 230 voltios de tensión de alimentación de la red.

Los márgenes de temperatura ambiente para un funcionamiento correcto son de 0-60° C.  
La humedad relativa del aire podrá variar entre el 10% y el 90%.

2. La fuente de alimentación conmutada trabaja a 230 VAC.



**1.** La máquina no es adecuada para su uso en exteriores y deberá ubicarse en locales cubiertos teniendo en cuenta las siguientes precauciones:

1.1 Es preciso dejar un espacio de 15 cm. como mínimo a su alrededor, así como una distancia de la parte trasera a la pared de 5 cm. como máximo.

1.2 No ha de situarse en lugares que comprometan la seguridad del local, tales como salidas de emergencia, zonas de paso, extintores, etc.

1.3 Nunca se expondrá la máquina directa y prolongadamente a los rayos solares, agua, lluvia, vapor, polvo excesivo, etc.

1.4 La máquina, debe estar fijada a una estructura del edificio y para ello, Recreativos Franco S.A.U. proporciona la siguiente pieza para situar en la parte superior del mueble.

1.5 “Este aparato no está destinado para ser usado por personas (incluyendo niños) cuyas capacidades físicas, sensoriales o mentales estén reducidas, o carezcan de experiencia o conocimiento, salvo si han tenido supervisión o instrucciones relativas al uso del aparato por una persona responsable de su seguridad. Los niños deberían ser supervisados para asegurar que no juegan con el aparato”.





1.6 El aparato no es adecuado para su instalación en un área donde se pudiera utilizar un chorro de agua.

1.7 Para acceder a la zona de mantenimiento, es necesario abrir la puerta superior del mueble mediante el uso de una llave

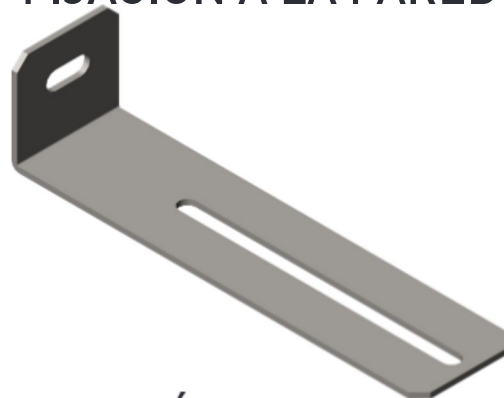
## 2. Comprobaciones eléctricas básicas.

### ¡ IMPORTANTE !

Para una correcta instalación de la máquina, es imprescindible fijarla sobre una superficie vertical que garantice la seguridad durante el normal funcionamiento y el servicio técnico.

Si se emplea una fijación distinta, esta deberá ser sólida y anclada a la estructura del edificio.

### FIJACIÓN A LA PARED



### FIJACIÓN AL MUEBLE

### ¡ IMPORTANTE !

**Verificar que la fecha y hora del reloj de la máquina son correctas**

2.1 Comprobar que las conexiones y diferentes componentes de la máquina están en perfecto estado. Pueden haber sufrido alguna variación a causa de un transporte inadecuado.



2.2 Conectar la máquina a un enchufe provisto de toma de tierra, para garantizar la seguridad del usuario a causa de eventuales descargas eléctricas. En cualquier caso, la conexión del aparato a la red eléctrica debe realizarse con un cable HOMOLOGADO, es decir que cumpla con la normativa vigente del país en que se instale.

**3.** Por último, es recomendable, antes de dejar definitivamente instalada la máquina, pasar el test de verificación general, comprobándose que los dispositivos básicos funcionan correctamente; para ello, véase el modo de operar para acceder al test en el apartado "Test general de verificación" de la sección "DESCRIPCIÓN DEL JUEGO Y FUNCIONAMIENTO" de este manual.



## 1. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Esta máquina mixta, rodillos y video, ofrece varias alternativas de juego, que son:

### 1.1. JUEGO BÁSICO

El jugador podrá introducir monedas de 0.10, 0.20, 0.50, 1.00 o 2.00 €, quedando reflejado el número de créditos en el marcador correspondiente.

El precio de la partida es de 0.20 €, salvo las versiones denominadas “ZERO” donde este valor es de 0.10 €. El usuario podrá jugar a partida simple o a partidas simultáneas según el plan de ganancias, que podrá cambiarlo pulsando el botón “APUESTA”, iluminándose en cada caso el Plan de Ganancias correspondiente siempre y cuando tenga los créditos suficientes.

A continuación puede pulsar el botón JUEGUE o, pasados 5 segundos, automáticamente se inicia el movimiento de los rodillos inferiores y, si la combinación obtenida en línea ganadora coincide con alguna de las que figuran en el Plan de Ganancias, se obtiene el premio correspondiente y el jugador puede optar por aceptar el premio pulsando COBRAR, trasladando esa cantidad al marcador de PREMIOS. El jugador también puede pulsar JUEGUE y pasar al juego SUBE/BONOS/NADA.

### 1.2. AVANCES EN RODILLOS.

En un número determinado de veces, siempre y cuando no se haya obtenido combinación ganadora, sobre el panel central se ilumina el cartel de avances y un número comprendido entre el 1 y el 4, ambos inclusive. Este número representa las veces que pueden desplazarse los símbolos de las figuras en cualquiera de los rodillos y siempre hacia abajo para intentar conseguir una línea ganadora.

Si el jugador activó el pulsador AUTOAVANCES, cuando la máquina ofrezca avances moverá automáticamente los rodillos con objeto de buscar el mejor premio. Incluso si no hay premio, buscará una posible retención (ver 1.3).



### 1.3. RETENCIÓN EN RODILLOS.

En un número determinado de veces siempre y cuando no se haya obtenido combinación ganadora, si en la línea ganadora hay dos figuras iguales la máquina podrá ofrecer la posibilidad de retenerlas para la partida posterior.

El jugador podrá aceptar la retención, cambiarla o quitarla, teniendo en cuenta que como máximo se podrán retener dos rodillos.

### 1.4. JUEGO "SUBE/BONOS/NADA"

El juego tiene lugar en el marcador alfanumérico y el jugador tiene la opción de apostarse la combinación ganadora pulsando JUEGUE, donde podrá obtener el premio inmediatamente superior, el inmediatamente inferior, NADA o un premio de consolación en forma de BONOS.

### 1.5. SÍMBOLOS "BONOS" EN JUEGO BÁSICO

Cuando en la línea ganadora de los rodillos inferiores aparecen uno, dos o tres símbolos de BONO se incrementa el contador de bonos tantas veces como símbolos hayan aparecido. El número de bonos obtenido en la jugada quedará multiplicado por el número de partidas simultáneas que se estén jugando dependiendo del Plan de Ganancia.



### 1.6. "SUBA SU PREMIO" EN JUEGO BÁSICO

Al finalizar una partida, aleatoriamente la máquina avisa al jugador de que al conseguir el siguiente premio, la máquina girará nuevamente los rodillos sin consumo de créditos para mostrarle una combinación cuyo importe es superior al premio original. La máquina mostrará hasta un máximo de dos premios superiores. La eventualidad de subir el premio, además de anunciarse en la barra de mensajes se resaltarán con una animación sobre los rodillos.

### 1.7. GIRO EXTRA

Antes de que finalice la partida, si aparece el mensaje "GIRO EXTRA" y suena dicho sonido, los rodillos girarán de nuevo sin consumo de créditos y se detendrán en una determinada configuración, dando otra oportunidad de obtener premio.







### 1.8. JUEGO RUEDA DE LUCES.

Al aparecer en el centro de la línea ganadora el símbolo "ESTRELLA", se realizará un sorteo simulando una ruleta sobre los rodillos físicos con las frutas que rodean dicho símbolo. Cuando el sorteo se detenga sobre una fruta, los rodillos girarán y mostrarán en línea ganadora 3 frutas iguales a ésta otorgando su premio según el plan de ganancias.

Puede haber repetición de premios hasta tres veces.



### 1.9. RETRONOID (HABILIDAD)

Al aparecer en línea ganadora las tres figuras "MONEDA" se accederá a un juego a pantalla completa que mostrara una barra horizontal a modo de pala de los videojuegos antiguos.

Una pelota rebota sobre la pala, sobre los laterales de la pantalla y sobre los distintos objetivos, que son bloques cuadrados y esconden una relación de premios que se asignan a cada una de ellos, visibles en la parte superior del monitor. Uno de los bloques tendrá un premio misterio que se descubre cada vez que se golpea.

La pala se podrá mover en una línea horizontal mediante los cursores de PULSE extremos, o bien con el joystick.

El juego finaliza cuando se agota el tiempo, cuando se golpean todos los objetivos o cuando el jugador se queda sin vidas, que se agotan cada vez que la pelota atraviesa la línea de movimiento de la pala.





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





### 1.10. JUEGO SUPERIOR

Se desarrolla sobre una pantalla de video mediante tres rodillos y ocho líneas ganadoras siempre y cuando en el contador de bonos haya reflejada una cifra mayor de cero y haya créditos suficientes.

El jugador deberá pulsar el botón CAMBIO DE JUEGO para pasar del juego básico al juego superior (y viceversa). Si en estas circunstancias el jugador no pulsara este botón, pasados unos segundos se activarán los rodillos en el tipo de juego que esté seleccionado.

Una vez en superior, cada vez que el jugador pulse el botón JUEGUE se descontarán los créditos y bonos correspondiente según el Plan de Ganancia activo y entrarán en funcionamiento los rodillos superiores. Con el botón APUESTA el jugador podrá cambiar entre planes de ganancia siempre y cuando haya bonos y créditos suficientes.

Cuando se obtiene una combinación ganadora conforme al Plan de Ganancia seleccionado en cualquiera de las líneas, el jugador puede optar por acumular el premio pulsando COBRAR, pasando la cantidad indicada al marcador PREMIOS. El jugador también tiene la opción de pulsar JUEGUE y pasar al juego DOBLE/BONOS siempre y cuando el contador de bonos no sea superior a la cantidad máxima (200 bonos) donde, en este caso, se cobraría el premio.

Cuando se obtiene sobre una de las líneas ganadoras una sola combinación ganadora de tres símbolos distintos de los SIETES, se pasa a una escena con todos los juegos auxiliares disponibles para que el jugador elija al que desea jugar entre los que la máquina ofrece como activos.

Los juegos entre los que podrá escoger serán dos o tres de entre los siguientes:

- Out Fun (Juego de caminos)
- Super Moky (Juego de trilero descubierto)
- Pacu-Man (Habilidad)
- Q-Bet (Circuito con dados)
- Mississippi (Ruleta multidual con opción a Juegos Gratis)
- Retronoid con niveles (Habilidad)



### 1.11. OUT FUN

En la pantalla aparece la escena de los caminos del circuito a través de una cámara situada encima del coche protagonista, mostrando en diferentes bifurcaciones la posibilidad de elegir entre tres caminos (izquierda, derecha, y de frente), una locución indicará "Escoja un Camino". Una vez elegido el camino con los botones PULSE, correspondientes, el coche toma el camino elegido por el jugador, pudiéndose encontrar diferentes características del juego:

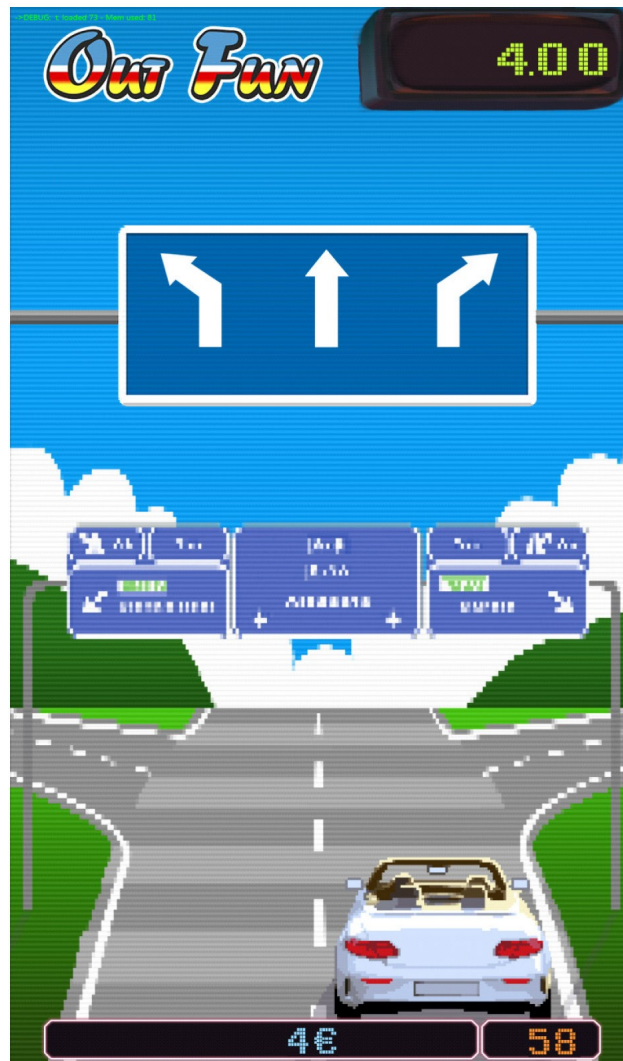
- Suma una cierta cantidad al premio.
- Quita parte del premio acumulado hasta el momento (Mitad).
- Multiplica el premio acumulado hasta el momento (x2 ó x3).
- Avería. Se da por terminado el juego (Stop).

En las bifurcaciones, además el jugador puede obtener diferentes piezas de un vehículo, hasta un máximo de tres. Si consigue las tres piezas, el jugador tendrá acceso a un Mystery. A partir de aquí el vehículo con el que se venía desarrollando el juego se transforma en un coche de carreras y comienza a sumar monedas hasta llegar a meta.

Sobre la escena aparece representado un gráfico que representa los tres caminos posibles. Cada vez que el jugador elige un camino. Aparecerá representado sobre este plano los premios conseguidos sobre el camino escogido y además se muestra el premio que habríamos conseguido sobre los otros dos trayectos.

El jugador puede plantarse con el monto de premio acumulado hasta el momento si así lo desea cuando se le da a elegir un camino. Para ello deberá pulsar el botón COBRAR.

Además, el juego puede ofrecer una serie de bonos que se manifiestan en un semáforo. A medida que se obtienen, las luces del semáforo pasarán por la secuencia ROJO-AMBAR-VERDE. Al conseguir el verde, se alcanza un premio extra.





### 1.12. SUPER MOKY

En el acceso al juego aparecerá una pantalla de puesta en escena con el texto siguiente: “DESCUBRA DÓNDE ESTÁ EL MEJOR PREMIO”.

En primer lugar, aparecen los símbolos en la zona superior de la escena con la cuantía de los tres premios que se van a sortear. Al de mayor cuantía se le reserva el símbolo de la estrella, los otros dos símbolos son una seta y una flor.

Cada valor queda sorteado en cada una de las tres cajas que aparecen en la parte inferior, situadas sobre tres troncos, uno para cada caja.

A continuación, el jugador elige un tronco con los botones de PULSE (izdo., centro, dcho.). De los dos que no han sido elegidos, uno de ellos se descarta y se muestra el premio perdido. En esta acción nuestro personaje (Moky) saltará de su emplazamiento inicial al troco equivalente al PULSE seleccionado.

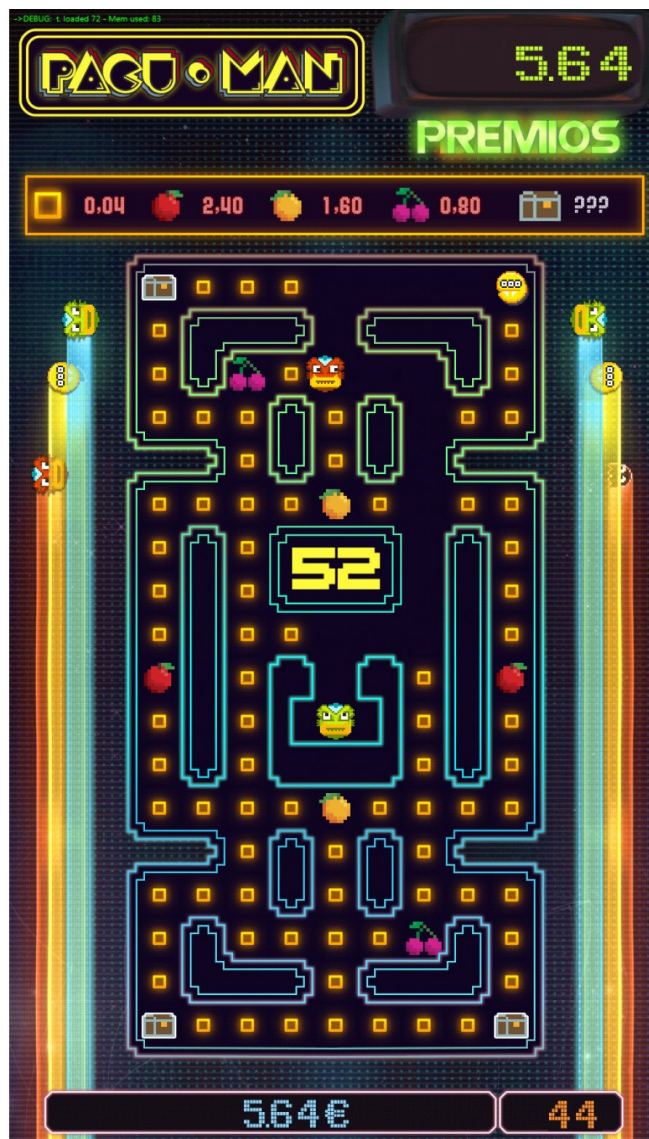
Con el Moky sobre el tronco seleccionado, el juego nos solicita confirmar o cambiar nuestra selección por el tronco restante. Para confirmar pulsaremos el PULSE inicial y Moky saltará sobre el tronco y mostrará el símbolo con el Premio conseguido. En caso de que cambiemos de opción, pulsaremos el PULSE disponible. Moky saltará al otro tronco libre y a continuación volverá a saltar para abrir la caja, mostrando el símbolo con el premio conseguido.



### 1.13. PACU-MAN

Se trata del juego clásico del comecocos. Un circuito, el Pacu-Man y tres fantasmas ocupan el juego a pantalla completa. En este juego, el jugador guía al comecocos con los cuatro botones que sirven de mandos, o bien mediante el joystick. El comecocos irá comiendo los puntos que rellenan el circuito. Cada punto incrementará el premio, asimismo se reparten una serie de frutas con valores definidos y un cofre con un valor misterio. Cuando el Pacu-Man se traga una de las frutas o el cofre, se suma el premio correspondiente al contador.

El juego finaliza cuando el Pacu-Man termina de comer todas las características con premio del tablero (puntos y frutas), cuando alguno de los fantasmas atrapa al comecocos, o cuando se acaba el tiempo.



### 1.14. Q- BET

El juego se basa en un circuito de 16 casillas, dos personajes y dos dados, uno para cada personaje. En las casillas del circuito se distribuirán, premios, llaves, pozo, doble y mitad. Al lanzar los dados simultáneamente, se mueven los dos personajes según la numeración del dado correspondiente.

El jugador, identificado con Q-Bet (verde) comienza en la casilla 1 que tiene siempre el premio base con el que viene de la combinación de acceso al juego. El gusano (morado) inicia el juego fuera del circuito. Q-Bet irá sumando al contador de premios todos los de las casillas en las que va cayendo, doblándose

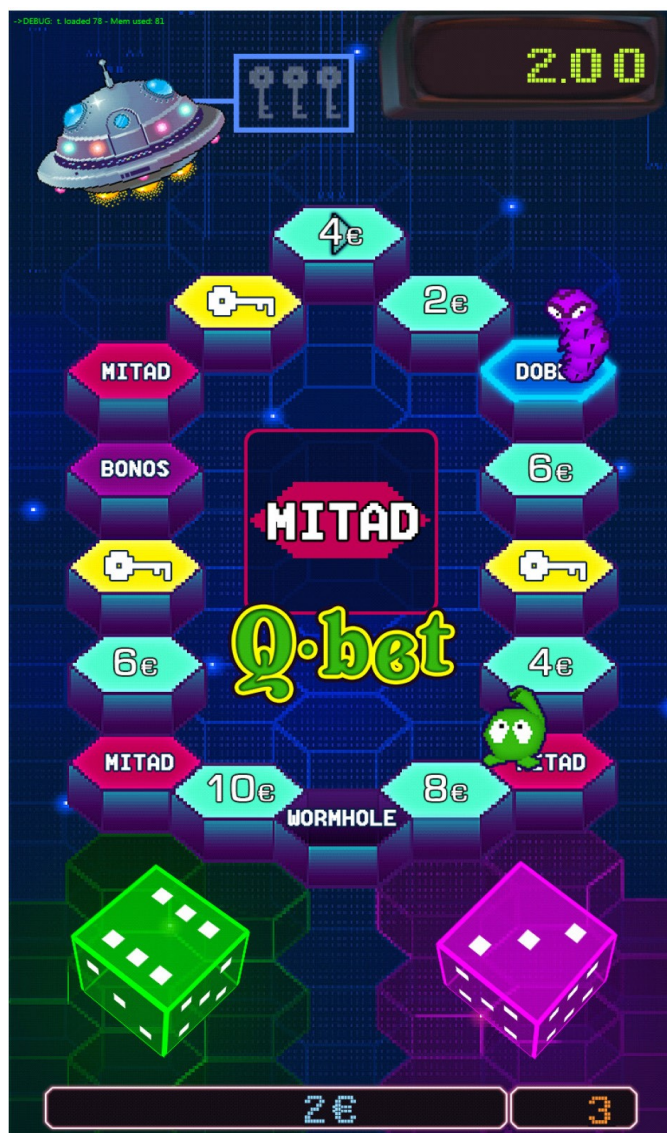


o quedando en la mitad según caiga en esas casillas. Al caer en alguna de las casillas con LLAVE se van acumulando. Cuando se llega a la cantidad de 3 llaves se gana un premio misterio.

Nunca con los premios acumulados se podrá superar el límite reglamentario, es decir con el premio especial mayor se pierden el resto de acumulado por las casillas.

El juego finaliza cuando el jugador se planta pulsado COBRAR, cuando el Q-Bet cae en el Wormhole o cuando el gusano atrapa a Q-Bet, siendo este último caso el único en el que el jugador no obtiene premio.

LLAVE	4€	1/2	8€	POZO
6€				10€
X2				1/2
2€				6€
Salida 4€	LLAVE	1/2	BONOS	LLAVE



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



### 1.15. MISSISSIPPI

El juego está basado en una ruleta con 20 sectores. En cada uno de ellos aparece una cantidad que dependerá del plan de pagos activo. Al principio del juego se sorteará el número de sectores que serán premiados, de uno a tres, mediante la entrada por la zona superior de la escena de una bola de pinball. El número sobre el agujero donde caiga la bola, será el número de sectores premiados.

Una vez sorteado el número de sectores, girarán y se detendrán marcando los sectores ganadores, quedando los demás apagados. A continuación, se sumarán los premios de cada porción. En el caso de que un dial caiga en la casilla "JUEGOS GRATIS", la pantalla cambiará al modo juegos gratis, y el jugador jugará la cantidad de juegos gratis que previamente se ha sorteado.



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



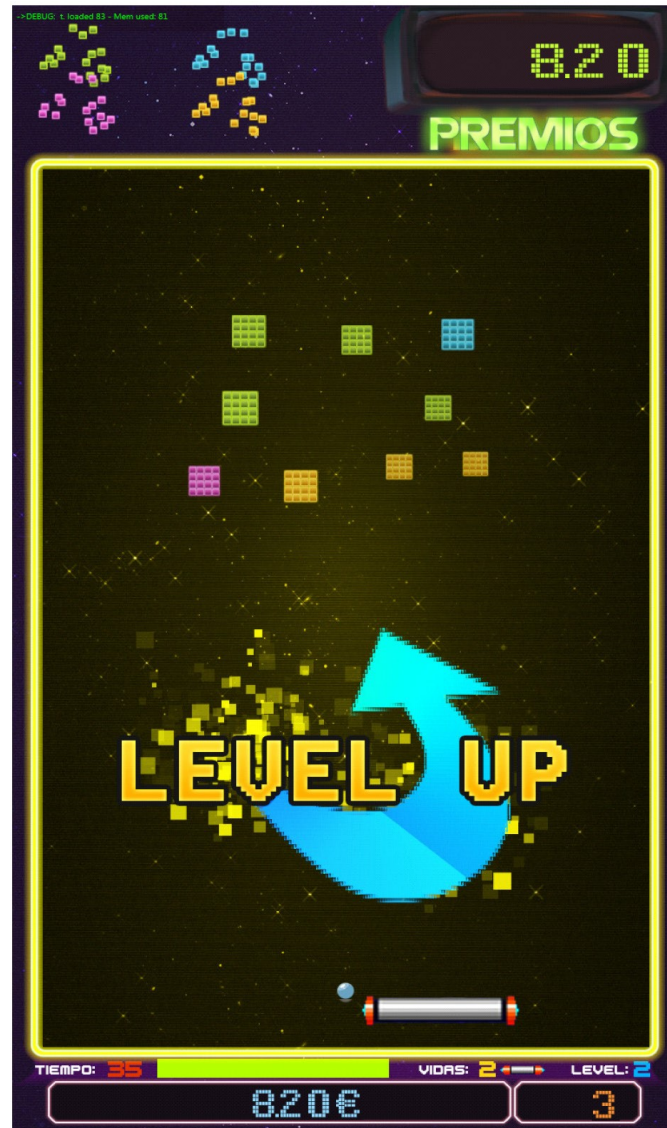


Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



### 1.16. RETRONOID CON NIVELES

Se trata del mismo juego que en el juego inferior solo que, en este caso, aleatoriamente el jugador subirá de nivel hasta un máximo de dos veces siempre y cuando la bola golpee todos los bloques de la pantalla. Los premios disponibles dependerán del plan de ganancia en el que se juegue.



### 1.17. JUEGO “DOBLE/BONOS” SUPERIOR

Este juego permite al jugador mejorar los premios conseguidos, pero es el jugador quien decide si quiere acceder al juego o no. Si ante un premio, el jugador pulsa COBRAR, el jugador acepta el premio.

Si el jugador decide pulsar el botón JUEGUE, podrá obtener el doble de dicha cantidad, o el premio de consolación BONOS, indicándose cada caso en el display correspondiente.





### 1.18. SÍMBOLOS “BONO” EN JUEGO SUPERIOR

Cuando se obtiene 1 símbolo de BONO sobre cualquiera de las líneas ganadoras se incrementa el contador de bonos tantas veces como partidas simultáneas se juegan en la partida.

### 1.19. JUEGO DE GIROS EXTRAS

Tanto en el juego inferior como en el superior, y de manera programada, la máquina puede acceder al JUEGO DE GIROS EXTRAS después de un giro de rodillos no premiado, ofreciendo al jugador mediante el pulsador JUEGUE uno o varios giros de rodillos sin coste de créditos para intentar conseguir una combinación ganadora

## 2. RESERVA DE MONEDAS

Para todas las versiones, la máquina lleva incorporada un mecanismo de reserva de monedas visible desde el exterior. Solamente en la CC.AA. de Asturias no se admite este mecanismo.

Su funcionamiento permite al usuario conocer la cantidad de monedas que dispone, si así lo desea, ya que refleja las cantidades correspondientes a monedas que el usuario introduce y que no destina al juego, por existir algún crédito sin consumir en la máquina.

Además, puede recuperarlo en cualquier momento pulsando el botón COBRAR.

Si hay dinero acumulado en BANCO, primero se cobra éste y luego la RESERVA.

## 3. TEST GENERAL

La máquina dispone de un test de verificación de sus principales elementos y dispositivos.

Al test se accede abriendo la puerta, con la correspondiente activación automática del interruptor de puerta, se presiona entonces el pulsador de TEST que está situado en la carcasa metálica donde se aloja la CPU. Al cerrar la puerta, cuando el switch recupera su posición normal, la pantalla de video mostrará la pantalla de TEST.

El test general de la máquina es autoexplicativo mostrándose en la parte superior del monitor en cada momento las acciones posibles a realizar.

Sobre el TFT aparece la pantalla inicial de test con la siguiente información:

- En la parte superior aparece el número del test, “TEST 1”,
- Debajo aparece el nombre del primer test, en este caso “TEST DE LAMPARAS”,
- Después, los pulsadores que se pueden actuar.
- A continuación una descripción del contenido de este test.



Con el pulsador de JUEGUE manteniéndolo accionado durante 5 segundos salimos del test y la máquina vuelve al estado de juego.

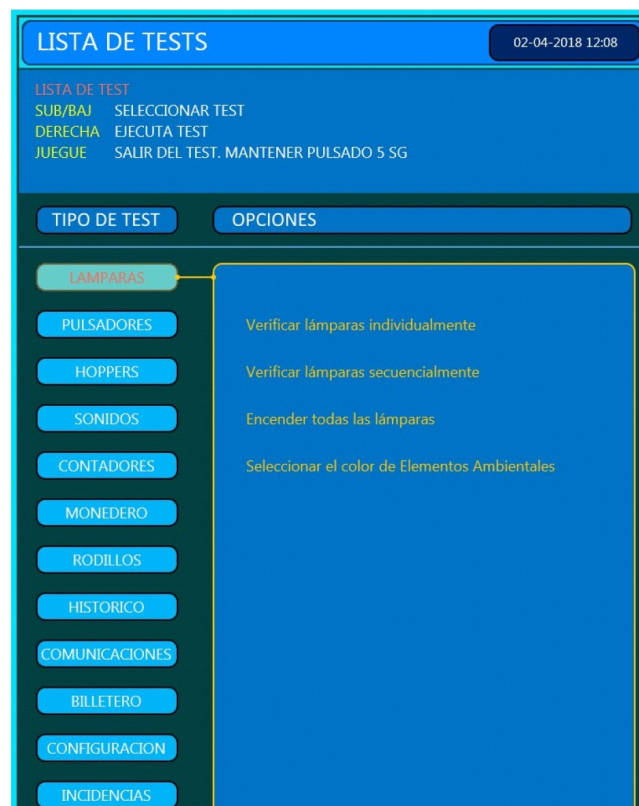
La máquina consta de los siguientes test:

- Test 1. Lámparas.
- Test 2. Pulsadores.
- Test 3. Hoppers.
- Test 4. Sonidos.
- Test 5. Contadores.
- Test 6. Monedero.
- Test 7. Rodillos.
- Test 8. Histórico.
- Test 9. Comunicaciones.
- Test 10. Billetero.
- Test 11. Configuración.
- Test 12. Incidencias.

### 3.1. TEST DE LÁMPARAS

En este test:

- Se verifican las lámparas individualmente.
- Se verifican las lámparas secuencialmente.
- Se encienden todas las lámparas.
- Se seleccionan los colores de los elementos ambientales.

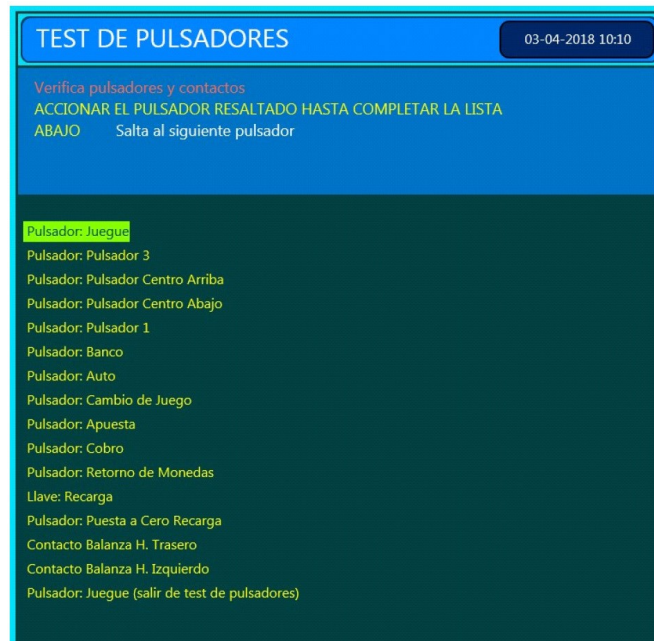
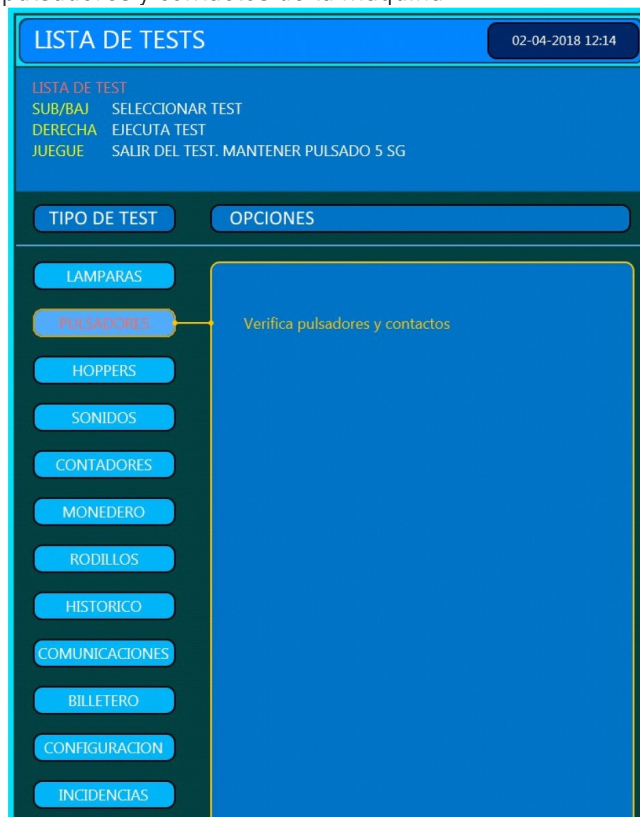




### 3.2. TEST DE PULSADORES

En este test:

- Se verifican los pulsadores y contactos de la máquina.



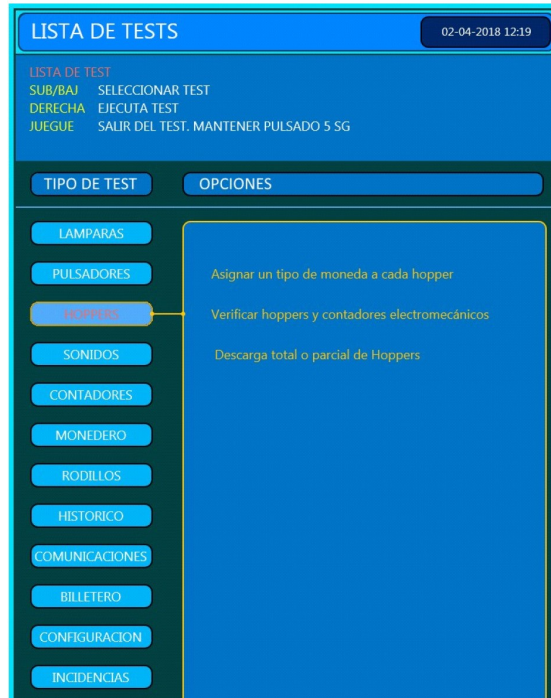
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco.



### 3.3. TEST DE HOPPERS

En este test:

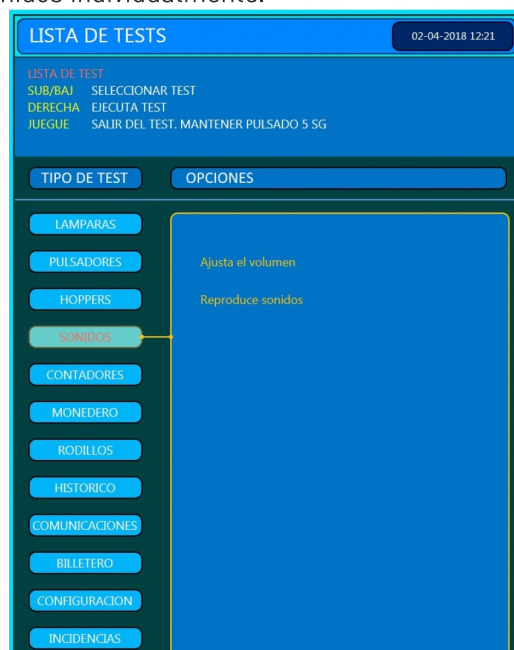
- Asigna un tipo de moneda a cada Hopper.
- Verifica hoppers y contadores electromecánicos.
- Se realiza una descarga total de cada uno de los hoppers.
- Se realiza una descarga parcial de cada uno de los hoppers.



### 3.4. TEST DE SONIDO

En este test:

- Se ajusta el volumen general de los sonidos en una escala de 0 mínimo a 10 máximo.
- Se reproducen los sonidos individualmente.



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

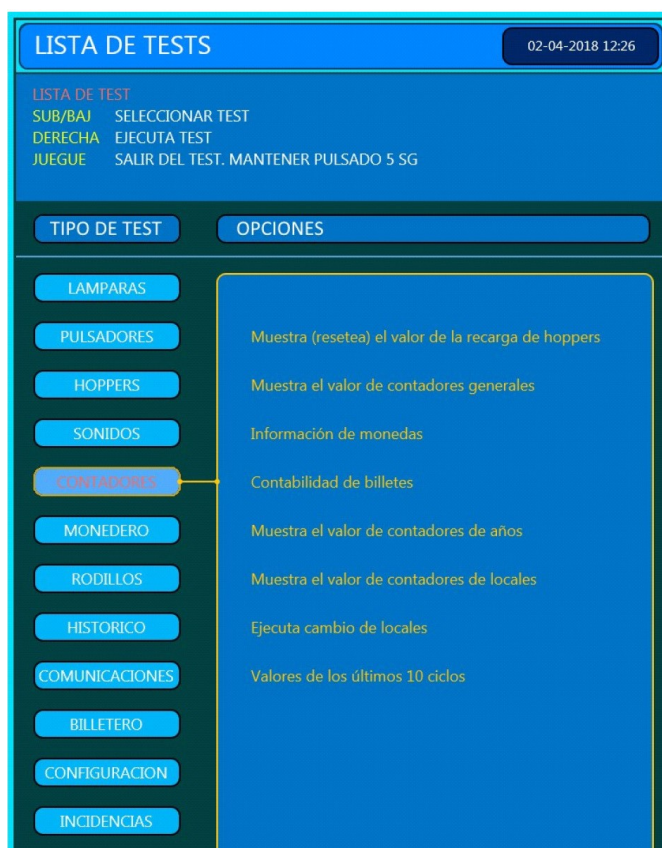




### 3.5. TEST DE CONTADORES

En este test:

- Se muestra e inicializa el valor de la recarga de los hoppers.
- Muestra el valor de los contadores generales de recaudación, y permite inicializar los contadores parciales.
- Muestra los pagos en metálico y pagos manuales de la máquina.
- Muestra la contabilidad total y parcial de monedas por denominación
- Muestra las entradas y salidas de billetes por denominación, así como los billetes con destino a la hucha (stacker).
- Se muestra los contadores por años.
- Se muestra los contadores por local.
- Ejecuta un cambio de local.
- Muestra el histórico de ciclos.



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



## TEST DE CONTADORES

03-04-2018 10:30

Muestra el valor de contadores generales

Ultimo reset: 02-04-18 11:07

IZQDA Resetea Contadores Parciales  
DERECHA Visualiza contadores Generales (2)

Entradas totales de la máquina :	0
Pagadas totales de la máquina :	0
Entradas Parciales de la máquina :	0
Pagadas Parciales de la máquina :	0
Total en modo test :	0
Total monedas de pago manual :	0
Total monedas pagadas Isla :	0
Total partidas jugadas en la máquina :	0
Total partidas jugadas en apuesta 1 :	0
Total partidas jugadas en apuesta 2 :	0
Total partidas jugadas en apuesta 3 :	0
Total partidas jugadas en apuesta 4 :	0
Total partidas jugadas en apuesta 5 :	0
Total partidas jugadas en apuesta 6 :	0
Total partidas jugadas en apuesta 7 :	0
Veces se arriesgan 10 cts. :	0
Veces doblo 10 cts. :	0
Veces pierdo 10 cts. :	0
Porcentaje real :	0
Porcentaje ajustado :	75

## TEST DE CONTADORES

03-04-2018 10:32

Muestra el valor de contadores generales

DERECHA Visualiza información de monedas

Pagos Metálico Isla Totales :	0
Número Pag. Metálico de Isla :	0
Pagos Manuales Isla Totales :	0
Número Pag. Manuales de Isla :	0
Pagadas Totales :	0
Pagadas Máquina :	0
Pagadas Isla :	0
Porcentaje Total :	0
Porcentaje Máquina :	0
Porcentaje Isla :	0







TEST DE CONTADORES						03-04-2018 10:37
Información de monedas			Ultimo reset: 02-04-18 11:07			
IZQDA	Mantener pulsado unos segundos (reset Contadores Parciales)					
DERECHA	Visualiza contadores de billetes					
<b>TOTALES</b>	0,10 EUR	0,20 EUR	0,50 EUR	1,00 EUR	2,00 EUR	
Entradas	0	0	0	0	0	
Pagadas	0	0	0	0	0	
Recarga	0	0	0	0	0	
Cajón	0	0	0	0	0	
H Trasero	0	0	0	0	0	
Hop Izdo	0	0	0	0	0	
Hop Dcho	0	0	0	0	0	
<b>PARCIALES</b>	0,10 EUR	0,20 EUR	0,50 EUR	1,00 EUR	2,00 EUR	
Entradas	0	0	0	0	0	
Pagadas	0	0	0	0	0	
Recarga	0	0	0	0	0	
Cajón	0	0	0	0	0	
H Trasero	0	0	0	0	0	
Hop Izdo	0	0	0	0	0	
Hop Dcho	0	0	0	0	0	

TEST DE CONTADORES					03-04-2018 10:45
Contabilidad de billetes			Ultimo reset: 02-04-18 11:07		
IZQDA	Mantener pulsado unos segundos (reset Contadores Parciales)				
DERECHA	Visualiza contadores de años				
Introducidos	Total Juego	Parcial Juego	Test	Refill	
5 EUR	0	0	0	0	
10 EUR	0	0	0	0	
20 EUR	0	0	0	0	
50 EUR	0	0	0	0	
Pagados	Total Juego	Parcial Juego	Test		
5 EUR	0	0	0		
10 EUR	0	0	0		
20 EUR	0	0	0		
50 EUR	0	0	0		
	Hucha Total	Hucha Parcial	Almacén Total		
5 EUR	0	0	0		
10 EUR	0	0	0		
20 EUR	0	0	0		
50 EUR	0	0	0		

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



**TEST DE CONTADORES**
03-04-2018 10:45

**Contabilidad de billetes** Ultimo reset: 02-04-18 11:07

**IZQDA** Mantener pulsado unos segundos (reset Contadores Parciales)

**DERECHA** Visualiza contadores de años

Introducidos	Total Juego	Parcial Juego	Test	Refill
5 EUR	0	0	0	0
10 EUR	0	0	0	0
20 EUR	0	0	0	0
50 EUR	0	0	0	0

Pagados	Total Juego	Parcial Juego	Test
5 EUR	0	0	0
10 EUR	0	0	0
20 EUR	0	0	0
50 EUR	0	0	0

	Hucha Total	Hucha Parcial	Almacén Total
5 EUR	0	0	0
10 EUR	0	0	0
20 EUR	0	0	0
50 EUR	0	0	0

**TEST DE CONTADORES**
03-04-2018 10:48

**Muestra el valor de contadores de años**

**La flecha indica los datos del Año actual**

**DERECHA** Visualiza contadores de locales

	Monedas Jugadas	Monedas Pagadas	Partidas Jugadas	Porcent. Pagado
➔ Año 2018	0	0	0	0
Año 2019	0	0	0	0
Año 2020	0	0	0	0
Año 2021	0	0	0	0
Año 2022	0	0	0	0
Año 2023	0	0	0	0
Año 2024	0	0	0	0
Año 2025	0	0	0	0
Año 2026	0	0	0	0

**TEST DE CONTADORES**
03-04-2018 10:51

**INFO Y CAMBIO DE LOCAL**

**La flecha indica los datos del Local actual**

**IZQDA** Accionar hasta que el pulsador esté intermitente

**IZQDA** Ejecuta el cambio de local

**DERECHA** Visualiza información de ciclo

	Monedas Jugadas	Monedas Pagadas	Partidas Jugadas	Porcent. Pagado
➔ Local 1 :	0	0	0	0
Local 2 :	0	0	0	0
Local 3 :	0	0	0	0
Local 4 :	0	0	0	0
Local 5 :	0	0	0	0
Local 6 :	0	0	0	0

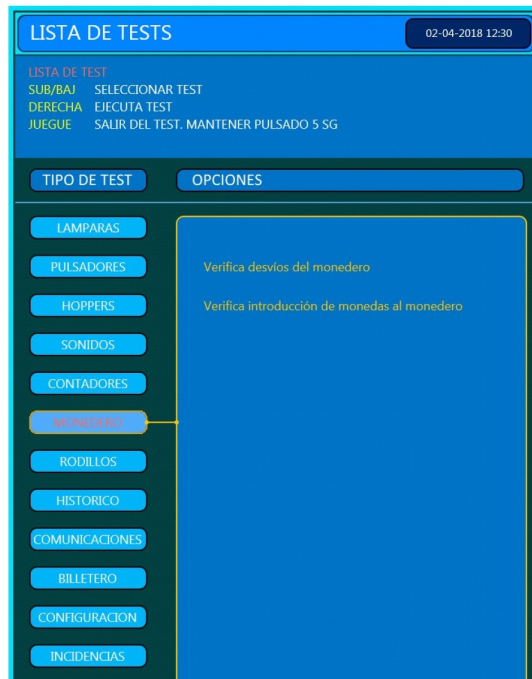




### 3.6. TEST DE MONEDERO.

En este test:

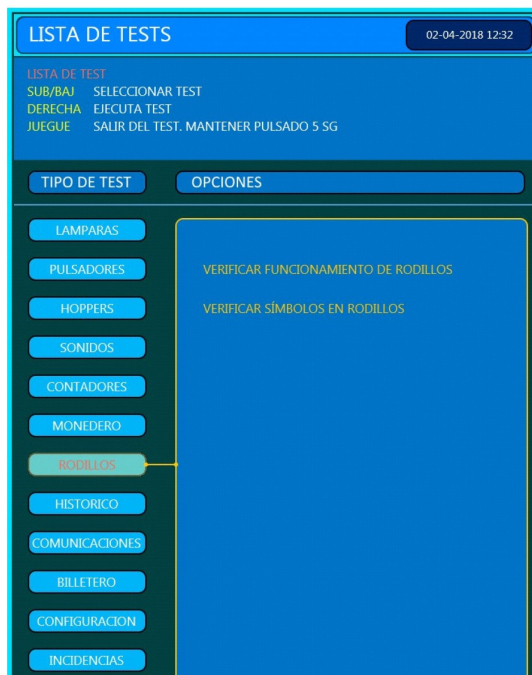
- Se verifican los desvíos del monedero.
- Se verifica la introducción de monedas



### 3.7. TEST DE RODILLOS.

En este test:

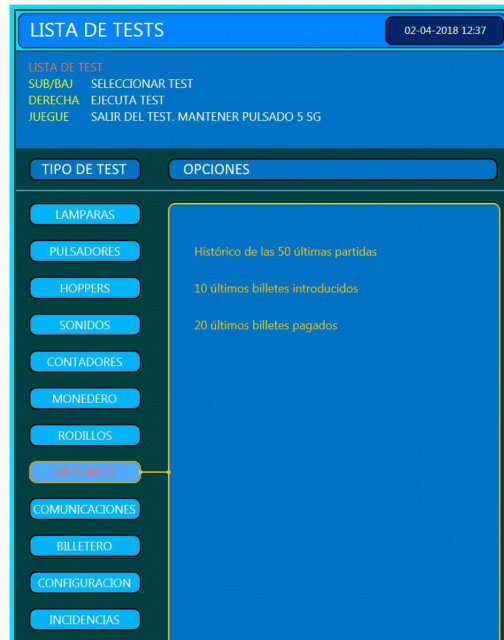
- Se permite verificar el funcionamiento general del conjunto de rodillos.
- Se verifica el desarrollo de los símbolos en los rodillos.



### 3.8. TEST HISTÓRICO.

En este test:

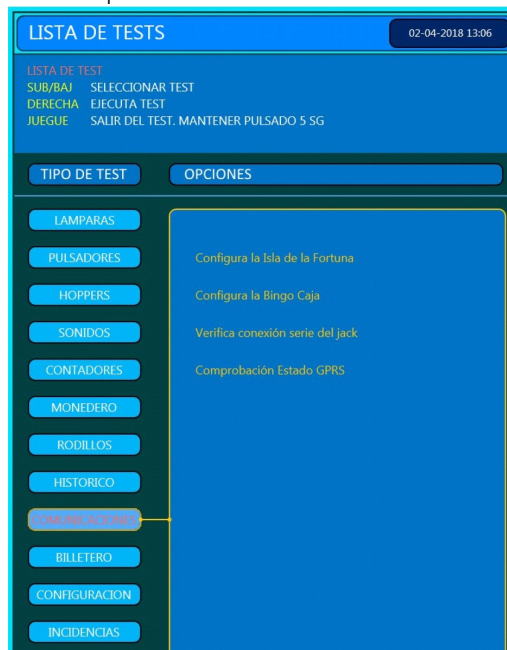
- Se muestra el resumen de las 50 últimas partidas.
- Se muestra el valor de los últimos 10 billetes introducidos.
- Muestra el valor de los últimos 20 billetes pagados.



### 3.9. TEST DE COMUNICACIONES.

En este test:

- Se configura la máquina para conectarse a la ISLA DE LA FORTUNA.
- Se configura la máquina para su conexión al sistema de caja FBC.
- Se verifica la conexión serie del conector jack.
- Se comprueba el estado de la placa GPRS en caso de estar instalada.





### TEST DE COMUNICACIÓN 03-04-2018 13:29

**CONFIGURAR ISLA DE LA FORTUNA**  
**DERECHA** Activar  
**JUEGUE** Ir a Test de Bingo Caja

**Máquina Activa en Isla** **NO**

Número de Máquina	1
Dirección IP Máquina	10.123.1.1
Dirección IP Servidor	10.123.1.8
Puerto Servidor	2546
Pirulo en Pago Manual	NO
Interfaz de Red	1

### TEST DE COMUNICACIÓN 03-04-2018 13:33

**CONFIGURAR LA BINGO CAJA**  
**DERECHA** Activar  
**JUEGUE** Ir a Test de Comunicaciones del Captador

**Conexión Bingo Caja** **NO**

Dirección IP Máquina	10.90.5.187
Dirección IP Servidor	10.90.5.145
Puerto Servidor	1003
Interfaz de Red	1

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



## TEST DE COMUNICACIÓN

03-04-2018 13:47

### VERIFICAR CONEXIÓN SERIE DEL JACK

INTERRUPTOR DE CONTADORES: Activado(on), desactivado(off)

ESTADO DEL JACK: Insertar el Jack y comprobar que la máquina lo detecta

JUEGUE Ir a Test de Placa GPRS

Interruptor de Contadores : OFF (desactivado)

Estado DTS rs-232 del Jack : OFF (desconectado)

## TEST DE COMUNICACIÓN

03-04-2018 14:00

### CHEQUEO DE PLACA GPRS

APUESTA Volver a ejecutar test

JUEGUE Para Salir

\* Test Hardware Esperando....

\* Test Comm Esperando....

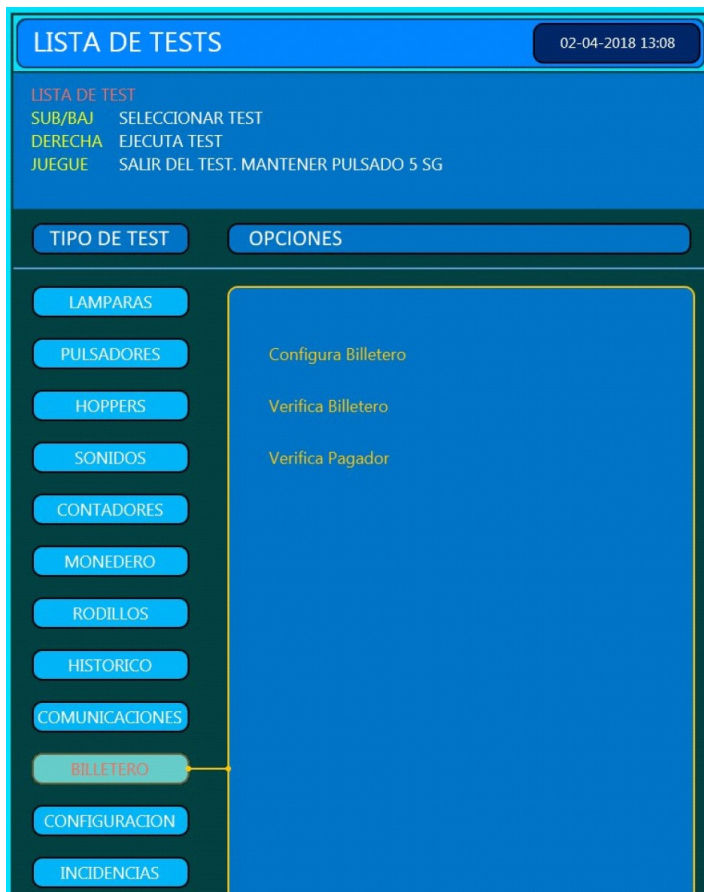
\* Test Señal Esperando....



### 3.10. TEST DE BILLETERO.

En este test:

- Se configura el aceptador de billetes.
- Se verifica el billettero.
- Se verifica el pagador de billetes.



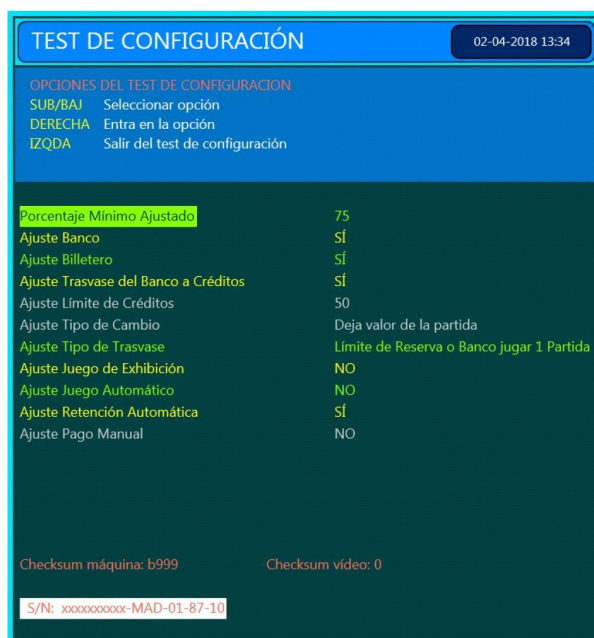
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



### 3.11. TEST DE CONFIGURACIÓN.

- Se configuran las opciones programables de la máquina.  
Las opciones configurables son las siguientes:

Porcentaje Mínimo Ajustado
Ajuste Banco
Ajuste Billetero
Ajuste Traspase del Banco a Créditos
Ajuste Límite de Créditos
Ajuste de Tipo de Cambio
Ajuste de Tipo de Traspase
Ajuste Juego de Exhibición
Ajuste de Juego Automático
Ajuste de Retención Automática
Ajuste del Pago Manual



### JUEGO DE EXHIBICIÓN

Si hemos seleccionado esta opción en el test de configuración, nos permitirá entrar en modo exhibición. Se describen a continuación sus posibilidades:

- Para incrementar los créditos de uno en uno, pulsamos el botón **PULSE DERECHO**.
- Para incrementar los créditos de diez en diez, mantenemos pulsado el botón **PULSE CENTRAL** mientras pulsamos **PULSE DERECHO**.
- Pulsando **AUTOAVANCES** podemos seleccionar el tipo de premio o juego que queremos generar, dependiendo de si estamos en juego inferior o en juego superior siempre y cuando tengamos créditos y bonos.

NOTA: no es necesario que los hoppers contengan monedas.





## JUEGO AUTOMÁTICO

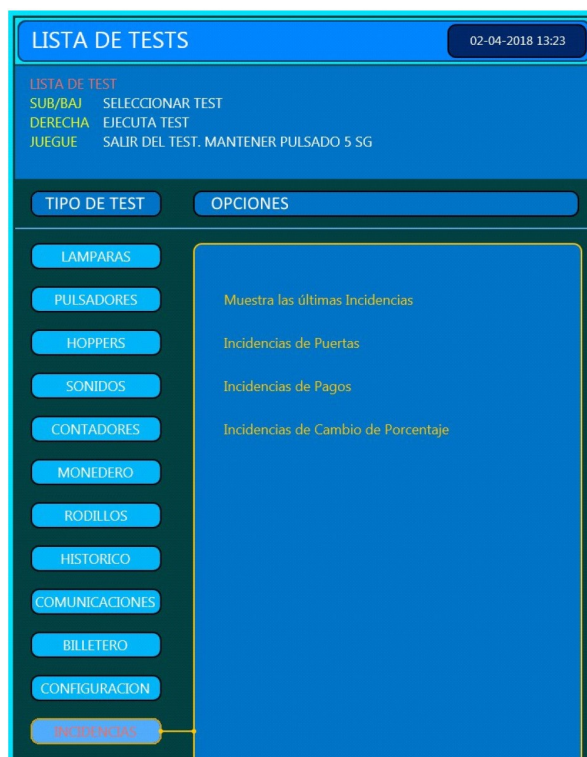
Si hemos seleccionado esta opción en el test de configuración, la máquina juega automáticamente sin ningún tipo de intervención.

NOTA: no es necesario que los hoppers contengan monedas.

### 3.12. TEST DE INCIDENCIAS.

En este test:

- Se muestran las últimas incidencias generales de la máquina.
- Se muestran las puertas abiertas, incluso con la máquina apagada.
- Se registran las incidencias en los pagos automáticos de la máquina.
- Se registran los cambios en el ajuste del porcentaje de devolución de la máquina



## 4. CÓDIGOS DE INCIDENCIA

Cuando la máquina detecta un mal funcionamiento lo refleja, bloqueando la máquina y mostrando la incidencia de que se trata, en el display alfanumérico y el código de error en el display contador de bonos. La relación de incidencias ocurridas se puede visualizar en el test de incidencias.

## 5. COMUNICACIONES EN SERIE VIA RS232

La máquina incorpora dos conexiones, una es tipo "jack" y está situada por encima de la bandeja de recogida de monedas. La otra es tipo "sub-D" de 9 pines para comunicaciones estándar vía RS-232, situada en la placa de contadores electromecánicos. Por ambas se puede comunicar con un ordenador, terminal, captador de datos, etc.

La máquina facilita la información almacenada en los contadores electrónicos tales como partidas jugadas, premios obtenidos, tipos de monedas que han entrado y han salido, tiempo que la máquina ha estado encendida, tiempo que ha estado jugando, recaudación, etc.



Para que se establezca la comunicación es necesario que esté conectado un “equipo exterior”. Además, es necesario que coincida la velocidad de transmisión con la ajustada en la máquina: 9.600 baudios. Conectando el captador de datos, ordenador, etc., con el software necesario se obtienen los mismos datos ya descritos anteriormente. Además es posible cambiar el nombre del local, el número de máquina, y ajustar la fecha y la hora.

Existe un software básico para realizar estas operaciones, el cual puede solicitarse en el departamento de post-venta de Recreativos Franco.

## 6. RECARGA DE HOPPERS

La máquina tiene la posibilidad de suministrar monedas a los hoppers y billetes al billetero-pagador, sin necesidad de abrirla. Existen dos opciones para acceder al modo recarga:

1. Cuando la máquina se haya en pre-juego o en estado de “No hay monedas”, se puede acceder a RECARGA accionando la llave que está situada en el lateral de la máquina.

2. Cuando la máquina se haya en estado de “No hay monedas”, se puede acceder al modo “RECARGA” manteniendo pulsados los botones BANCO y COBRAR durante unos segundos.

Cuando la máquina entre en modo recarga, en el marcador BANCO/PREMIO aparece el valor de los billetes introducidos en euros y el marcador alfanumérico muestra RECARGA y el valor de las monedas introducidas.

Para poner a cero dicho contador bastará con pulsar el botón rojo que se encuentra en el interior de la máquina, o en el Test de contadores.

Para proceder a la recarga bastará con introducir monedas por la entrada de monedas y la máquina, las envía al hopper correspondiente o las rechaza en caso de no existir hopper con el valor de la moneda introducida. El contador de recarga se irá incrementando con las monedas aceptadas.

Para proceder a la recarga con billetes hay que tener habilitado el pagador de billetes en el Test de billetero-pagador e introducir el tipo de billete habilitado en dicho test. Para salir del modo recarga bastará con retirar la llave, si se accedió mediante la misma, o apagar y encender la máquina si se entró mediante pulsadores.

## 7. DISPOSITIVOS OPCIONALES DE INTERCONEXIÓN PARA SALONES DE JUEGO, BINGOS Y CASINOS.

La máquina dispone en la placa de contadores electromecánicos de unas señales que les permite la interconexión con un sistema externo. Estas señales son:

- Señal crédito. Un pulso de salida por cada crédito consumido. Esta señal la proporciona un fototransistor, el cual conduce para proporcionar el pulso, conmutando el nivel de masa (GND) externa proporcionado.

- Masa externa. Esta señal es la GND de referencia del dispositivo conectado a la señal crédito, es flotante.

- Bloqueo. Señal de TTL que tiene el fin de bloquear la máquina (Nivel Low).

- Señal Fuera de Servicio. Esta señal la proporciona un transistor open colector. (Nivel High) que no conduce cuando la máquina se encuentra fuera de servicio. Cuando la máquina se encuentra en servicio esta señal es un nivel Low (masa).

Para las señales de Bloqueo y Fuera de Servicio es necesario unir la masa de la máquina con la del dispositivo receptor.





## 8. RELACIÓN DE ERRORES DE LA MÁQUINA

CÓDIGO DISPLAY BONOS	TEXTO DISPLAY ALFANUMÉRICO	TIPO	SONIDO	COMENTARIO	ACCIÓN
04	TIPO COMUNIDAD	P	NO	Configuración de Plan de Pago NO válida	Servicio Técnico
0B	ERROR FECHA INIC	P DC	NO	Problema con la fecha inicial puesta en la máquina	Servicio Técnico
0C	ERROR OPERACIÓN	P+RC	NO	Problema en la ejecución del programa	Recuperable al apagar la máquina
0D	ERROR FECHA CONF	P DC	NO	No se ha puesto la fecha y hora a la máquina	Servicio Técnico Poner configuración por defecto
0E	ERROR PONER CERO	P DC	NO	Problema en la inicialización de la máquina	Servicio Técnico
0F	ERROR FATAL RANDX	P	NO	Problema al trabajar números aleatorios	Servicio Técnico
12	PAGADOR VACÍO	P	SI	Hopper no salen monedas, pagadores vacíos	Rellenar con monedas los Hoppers Se puede hacer a través llave refill
14	PAGADOR VACÍO	T	NO	Hopper pagadores en test	Revisar hoppers y su configuración
15	ERROR LUCES SUPE	T+RS	NO	Problema can placa luces superiores	Revisar placa y can de luces superiores
16	ERROR LUCES INFE	T+RS	NO	Problema can placa luces inferiores	Revisar placa y can de luces inferiores
17	ERROR CAN CONTADOR	T+RS	NO	Problema can de contadores	Revisar placa y can de contadores electromecánicos
19	ERROR CAN MONEDERO	T+RS	NO	Problema can de monedero	Revisar placa y can de monedero
1A	ERROR CAN HOPPER	T+RS	NO	Problema can de hoppers	Revisar placa y can de hoppers
1B	ERROR CAN RODILLOS	T+RS	NO	Problema can de rodillos	Revisar placa y can de rodillos
1C	ERR TX CAN	T+RS	NO	Problema en la transmisión del can	Revisar conexionado de can y placas de can
1D	ERR RX CAN	T+RS	NO	Problema en la recepción del can	Revisar conexionado de can y placas de can
1E	ERROR VIDEO CAN	T+RS	SI	Problema comunicación interna con el video	Servicio Técnico
1F	ERROR CAN ALFAN.	T+RS	SI	Problema can de displays alfanumérico	Revisar placa y can del alfanumérico

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



20	ERROR AJUSTES INICIALES	p	NO	Error de Contador	Servicio Técnico
22	CAMBIO CHECKSUM	T	NO	Cambio de checksum del programa	Ninguna
23	ERROR FERRO RAM DATOS INI	p	NO	Contador MAL	Servicio Técnico
24	ERROR DLL CONTADOR	P DC	SI	Problema con el contador dll	Servicio Técnico
25	ERROR FR DATOS	P DC	SI	Problema con el contador con datos administración	Servicio Técnico
26	ERROR FR CICLOS	P DC	SI	Problema con el contador con ciclos administración	Servicio Técnico
27	ERROR CONFIGURACIÓN	P DC	NO	Problema con el contador con configuración de la máquina	Servicio Técnico
28	ERROR SIPAR	T+RS	NO	Problema can del sipar	Revisar placa y can de sipar
29	ERR CONFIGU INIC	P DC	NO	Problema con el contador con configuración de la máquina	Servicio Técnico Poner configuración por defecto
2A	FALTA CÓDIGO RAM	P DC	SI	Se han cambiado los puentes de comunidad	Servicio Técnico
2B	ERROR CHECKSUM P	P DC	NO	El checksum del programa es distinto al dato del checksum	Servicio Técnico
2D	ERROR CICLOS	P	NO	Los ciclos de comisión no cumplen el porcentaje	Servicio Técnico
2E	ERROR RAM	P	NO	Identificadores en RAM de PCI mal	Servicio Técnico
2F	ERROR FIN CICLOS	P	NO	Se ha alcanzado el máximo de ciclos de comisión a almacenar	Servicio Técnico
30	ERROR RODILLOS	T+RS	SI	Problema con los rodillos	Verificar funcionamiento de los rodillos
31	ERROR TESTEO RAM	P DC	SI	RAM Mal	Servicio Técnico
32	ERROR CORTINAS	P	SI	Problema con las cortinas de los rodillos	Revisar rodillos y placa de rodillos

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





33	ERR. DIG. FORTUNA	T+RS	SI	Error en el chequeo CAN de la placa de Dígitos.	Chequear Cables conexas de la placa de Displays de la Isla, Revisar Placa
34	ERR. CTRL. PUERTAS	T+RS	NO	Error en el chequeo CAN de la placa de Monedero/Hopper	Chequear Conexas y Placa Hopper/Monedero
36	BATERIA BAJA		SI	Batería agotada	Reemplazar Batería en Placa Hopper/Monedero
3A	ERROR CARGA E2P	T+RS	SI	Problema con el contador al cargar dll	Servicio Técnico
3B	ERROR OPER. RODI	P+RC	NO	Problema reen-ganche posición rodillo	Recuperable al apagar la máquina
40	ERROR HOPPER ON 2	P	SI	Moneda atascada en el Hopper	Revisar el hopper
4A	ERROR OPERACIÓN	P+RC	SI	Todos los hopper bloqueado	Recuperable al apagar la máquina Revisar hoppers y placa can hoppers
4B	ERROR BLOQ HOPPER	T	SI	Hopper bloqueado	Revisar hoppers y placa can de hoppers
4C	ERROR M-HOPPER ON	T+RS	SI	Moneda atascada en el Hopper primera vez	Revisar moneda en hopper
50	ERROR MONEDAS 1	T+RS	NO	Salen monedas con Hopper izquierdo parado	Revisar hoppers y placa can de hoppers
51	ERROR MONEDAS 2	T+RS	NO	Salen monedas con Hopper centro parado	Revisar hoppers y placa can de hoppers
52	ERROR MONEDAS 3	T+RS	NO	Salen monedas con Hopper derecho parado	Revisar hoppers y placa can de hoppers
60	ERROR CONT EM	P	NO	Problemas con placa can de contadores electro-mecánicos	Verificar placa can de contadores
70	ERROR MONEDERO	T+RS	NO	Problemas con el monedero	Verificar monedero y placa can de monedero
90	ERROR PAGA BILLE	T+RS	SI	Problemas con el pagador-reciclador	Verificar billetero-reciclador y placa can de billetero-reciclador
96	ERROR BILLETERO	T+RS	SI	Problemas con el billetero	Verificar billetero y placa can de billetero

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco

#### Descripción de Tipos:

P: Permanente.

P+RC: Permanente y recuperable al apagar y encender la máquina.

T: Temporal, continúa la ejecución del programa.

T+RS: Temporal y la máquina hace reset.

DC: Trabaja switch de puertas y captador.



**10. INCIDENCIAS**

LA MÁQUINA NO ARRANCA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conexión defectuosa en fuente de alimentación.</li> <li>• Fuente de alimentación defectuosa.</li> </ul>
LED FUNDIDO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sustituir por otro de las mismas características.</li> </ul>
FALTA DE ALIMENTACION EN LEDS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Falta de alimentación 230V.</li> <li>• Fuente de alimentación mal.</li> </ul>
NO ACEPTA MONEDAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Falta de alimentación 12V.</li> <li>• Selector de monedas mal regulado.</li> <li>• Aceptador de monedas defectuoso.</li> </ul>
NO ACEPTA BILLETES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Falta de alimentación 12V.</li> <li>• Opto detectores sucios.</li> <li>• Aceptador de billetes defectuoso.</li> </ul>
EL HOPPER "NO PAGA"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posible atasco</li> <li>• Falta de alimentación 7V.</li> <li>• Placa de control electrónica defectuosa.</li> </ul>
ERROR DE RODILLOS (sólo en máquinas de rodillos)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Falta de alimentación 12V. ó 15V.</li> <li>• Conexiones defectuosas.</li> <li>• Placa de control de rodillos defectuosa.</li> <li>• Ajuste defectuoso.</li> <li>• Opto de rodillos en mal estado.</li> </ul>

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





## 11. OPCIONES CONFIGURABLES

### MÁQUINA: RF ARCADE

VERSIÓN. Se graba en la placa PCI-CAn

	Versión	Tipo	% Mínimo	% Recomendado	CARACTERÍSTICAS
X80	5c200	Bar	70%	75%	Partida a 0.10 euros. 1,2,5 partidas, premio 200 euros
X81	5c250	Bar	70%	75%	Partida a 0.10 euros. 1,3,5 partidas, premio 250 euros. RF16 1,2,3,4,5 partidas, premio 250 euros. RF16
X82	c240	Bar	75%	75%	1,2,3 partidas, premio 240 euros.
X83	3c240	Bar	70%	71%	1,2,3 partidas, premio 240 euros
X84	5c400	Bar	70%	75%	1,3,5 partidas, premio 400 euros
X85	4c500	Bar	70%	75%	1,2,4 partidas, premio 500 euros. RF16 1,2,3,4 partidas, premio 500 euros. RF16 1,2,3,4 partidas, premio 500 euros. RF1001
X86	A-500	Bar	75%	75%	1,2,5 partidas, premio 500 euros. RF16 1,2,3,4,5 partidas, premio 500 euros. RF16 1,2,3,4,5 partidas, premio 500 euros. RF1001
X87	5c500	Bar	70%	75%	1,3,5 partidas, premio 500 euros. RF16 1,2,3,4,5 partidas, premio 500 euros. RF16 1,2,3,4,5 partidas, premio 500 euros. RF1001
X94	-500	Bar	70%	75%	1,3,5 partidas, premio 500 euros. RF16 1,2,3,4,5 partidas, premio 500 euros. RF16 1,2,3,4,5 partidas, premio 500 euros. RF1001
X88	--600	Salón	70%	78%	1,2,5 partidas, premio 600 euros. RF16 1,2,3,4,5 partidas, premio 600 euros. RF16 1,2,3,4,5 partidas, premio 600 euros. RF1001
X89	c1000	Salón	75%	86%	1,2,5 partidas, premio 1000 euros. RF16 1,2,3,4,5 partidas, premio 1000 euros. RF16 1,2,3,4,5 partidas, premio 1000 euros. RF1001
X8A	-1000:	Salón	70%	86%	1,2,5 partidas, premio 1000 euros. RF16 1,2,3,4,5 partidas, premio 1000 euros. RF16 1,2,3,4,5 partidas, premio 1000 euros. RF1001
X95	A1000	Bar Salón	80%	86%	1,3,5 partidas, premio 1000 euros. RF16 1,2,3,4,5 partidas, premio 1000 euros. RF16 1,2,3,4,5 partidas, premio 1000 euros. RF1001
X8B	c2000	Salón	80%	86%	1,2,3,4,5,10 partidas, premio 2000 euros. RF16 1,2,3,4,5,10 partidas, premio 2000 euros. RF1001
X8D	A2000	Salón	80%	86%	1,2,3,4,5,10 partidas, premio 2000 euros. RF16 1,2,3,4,5,10 partidas, premio 2000 euros. RF1001
X8E	-3000	Salón	80%	86%	1,2,3,4,5,10,15 partidas, premio 3000 euros. RF16 1,2,3,4,5,10,15 partidas, premio 3000 euros. RF1001
X91	-3600	Salón	80%	86%	1,2,3,4,5,10,15,30 partidas, premio 3600 euros. RF16 1,2,3,4,5,10,15,30 partidas, premio 3600 euros. RF1001
X96	G5000	Salón	80%	86%	1,2,3,4,5,10,15,25 partidas, premio 5000 euros. RF16 1,2,3,4,5,10,15,25 partidas, premio 5000 euros. RF1001
X93	-6000	Salón	80%	86%	1,2,3,5,10,15,30 partidas, premio 6000 euros. RF16 1,2,3,5,10,15,30 partidas, premio 6000 euros. RF1001

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



**RF ARCADE: TEST DE CONFIGURACIÓN**

17-07-2017

En el TEST DE CONFIGURACIÓN se pueden realizar los siguientes ajustes:

AJUSTES	
Porcentaje Mínimo	71 - 73 - 75 - 77 - 79 - 81 - 83 - 85% (bar 70%) 75 - 77 - 79 - 81 - 83 - 85 - 87 - 89% (bar 75%) 84 - 86 - 88 - 90 - 92 - 94 - 96 - 96% (bar 80%) 74 - 76 - 78 - 80 - 82 - 84 - 86 - 88% (salón 70%) 84 - 86 - 88 - 90 - 92 - 94 - 96 - 96% (salón 80%)
Banco	Sí - No
Billetero	Sí - No
Trasvase del Banco a Créditos	Si
Límite de Créditos	25 - 50 - 90
Tipo de Cambio	- No - Deja el valor de la partida - Mayor de 1 € - Deja 1 crédito
Tipo de Trasvase	- Crédito y/o Reserva es cero - Limite Reserva o Banco jugar 1 partida.
Inhibición del Billetero	Nota: no aplica en el modo Asturias - No - Inhibido hasta jugar el billete
Juego de Exhibición	No - Si
Juego Automático	No - Si
Retención Automática	Sí - No
Pago Manual	Sí - No

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco







## CONFIGURACIÓN PARA ANDALUCÍA

14-05-2018

	RF ARCADE ZERO (RF16)	RF ARCADE (RF16) RF ARCADE 1 (RF1001)	RF ARCADE SALÓN (RF16) RF ARCADE 1 SALÓN (RF1001)	RF ARCADE SALÓN 2M (RF16) RF ARCADE 1 SALÓN 2M (RF1001)	RF ARCADE SALÓN 3M (RF16) RF ARCADE 1 SALÓN 3M (RF1001)
Versión	5c250	5c500	-1000	A2000	-3000

## TEST DE CONFIGURACION

Editable		
SI	Porcentaje Mínimo	75%. En versión de 5c250, 5c400 y 5c500 86%. En versión de -1000, A2000 y -3000
SI	Banco	Si
SI	Billetero	Si
SI	Trasvase Banco a Créditos	Si
SI	Límite de Créditos	<b>50</b> 5c250 , 5c400, 5c500 y -1000 <b>90</b> A2000 y-3000
SI	Tipo de Cambio	No
SI	Tipo de Trasvase	Limite Reserva o Banco jugar 1 partida
SI	Juego de Exhibición	No
SI	Juego Automático	No
SI	Retención Automática	Si
SI	Pago Manual	No usado en versiones de bar. Si en versiones de salón.

SI	Moneda Hopper Trasero	1.00€ (5c250) 2.00€ (5c400 y -1000)	TEST DE HOPPER
SI	Moneda Hopper Izquierdo	0,50€, en versión 5c250, 1,00€, en el resto	
SI	Moneda Hopper Derecho	<b>0,10€, fijo en versión 5c250,</b> 0.20€, en el resto	
SI	Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
SI	Billete de 10€	Si Permitido	
SI	Billete de 20€	Si Permitido	
SI	Billete de 50€	Si Permitido	

**(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.**

IMPORTANTE: Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.



**CONFIGURACIÓN PARA ARAGON**

17-07-2017

	RF ARCADE	RF ARCADE SALÓN	RF ARCADE SALÓN 2M	RF ARCADE SALÓN 3M	RF ARCADE SALÓN 6M
Versión	5c500	-1000	A2000	-3000	-6000

**TEST DE CONFIGURACION**

Editable		
SI	Porcentaje Mínimo	75%. En versión de 5c500 86%. En versión de -1000 86%. En versión A2000 86%. En versión -3000 86%. En versión -6000
SI	Banco	Si
SI	Billetero	Si
SI	Trasvase Banco a Créditos	Si
SI	Límite de Créditos	50 Bares y -1000, 90 Salones
SI	Tipo de Cambio	No
SI	Tipo de Trasvase	Limite Reserva o Banco jugar 1 partida
SI	Juego de Exhibición	No
SI	Juego Automático	No
SI	Retención Automática	Si
SI	Pago Manual	No usado en versiones de bar. Si en versiones de salón.

SI	Moneda Hopper Trasero	2.00€	TEST DE HOPPER
SI	Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
SI	Moneda Hopper Derecho	0.20€	
SI	Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
SI	Billete de 10€	Si Permitido	
SI	Billete de 20€	Si Permitido	
SI	Billete de 50€	Si Permitido	

***(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.***

**IMPORTANTE:** Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.



**CONFIGURACIÓN PARA ASTURIAS**

17-07-2017

	RF ARCADE	RF ARCADE SALÓN 2M
Versión	A-500	A2000

**TEST DE CONFIGURACION**

Editable		
SI	Porcentaje Mínimo	75%. En versión A-500 86%. En versión A2000
SI	Banco	Si
SI	Billetero	Si
SI	Trasvase Banco a Créditos	Si
NO	Límite de Créditos	<b>50</b>
NO	Tipo de Cambio	<b>Mayor de 1 €</b>
SI	Tipo de Trasvase	(Fijo: Limite Reserva o Banco jugar 1 partida)
SI	Juego de Exhibición	No
SI	Juego Automático	No
SI	Retención Automática	Si
SI	Pago Manual	No usado en versiones de bar. Si en versiones de salón.

SI	Moneda Hopper Trasero	2.00€	TEST DE HOPPER
SI	Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
SI	Moneda Hopper Derecho	0.20€	
SI	Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
SI	Billete de 10€	Si Permitido	
SI	Billete de 20€	Si Permitido	
SI	Billete de 50€	Si Permitido	

***(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.***

**IMPORTANTE:** Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.



**CONFIGURACIÓN PARA BALEARES**

17-07-2017

	RF ARCADE	RF ARCADE SALÓN	RF ARCADE SALON 2M	RF ARCADE SALÓN 3M
Versión	5c500	-1000	A2000	-3000

**TEST DE CONFIGURACION**

Editable		
SI	Porcentaje Mínimo	75%. En versión de 5c500 86%. En versión de -1000, A2000 y -3000
SI	Banco	Si
SI	Billetero	Si
SI	Trasvase Banco a Créditos	Si
NO	Límite de Créditos	<b>(25)</b>
SI	Tipo de Cambio	No
SI	Tipo de Trasvase	Limite Reserva o Banco jugar 1 partida
SI	Juego de Exhibición	No
SI	Juego Automático	No
SI	Retención Automática	Si
SI	Pago Manual	No usado en versiones de bar. Si en versiones de salón.

SI	Moneda Hopper Trasero	2.00€	TEST DE HOPPER
SI	Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
SI	Moneda Hopper Derecho	0.20€	
SI	Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
SI	Billete de 10€	Si Permitido	
SI	Billete de 20€	Si Permitido	
SI	Billete de 50€	Si Permitido	

***(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.***

**IMPORTANTE:** Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.



**CONFIGURACIÓN PARA CANARIAS**

17-07-2017

	RF ARCADE	RF ARCADE SALÓN	RF ARCADE SALÓN 2M	RF ARCADE SALÓN 3M
Versión	5c500	A1000	A2000	-3000

## TEST DE CONFIGURACION

Editable		
SI	Porcentaje Mínimo	75%. En versión de 5c500 86%. En versión de A1000, A2000 y -3000
SI	Banco	Si
SI	Billetero	Si
SI	Trasvase Banco a Créditos	Si
SI	Límite de Créditos	50 Bares y -1000, 90 Salones
NO	Tipo de Cambio	<i>(Deja el valor de la partida)</i>
NO	Tipo de Trasvase	<i>(Crédito y/o Reserva es cero)</i>
SI	Juego de Exhibición	No
SI	Juego Automático	No
SI	Retención Automática	Si
SI	Pago Manual	No usado en versiones de bar. Si en versiones de salón.

SI	Moneda Hopper Trasero	2.00€	TEST DE HOPPER
SI	Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
SI	Moneda Hopper Derecho	0.20€	
SI	Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
SI	Billete de 10€	Si Permitido	
SI	Billete de 20€	Si Permitido	
NO	Billete de 50€	<i>(No Permitido)</i>	

***(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.***

IMPORTANTE: Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.



**CONFIGURACIÓN PARA CANTABRIA**

17-07-2017

	RF ARCADE	RF ARCADE SALÓN	RF ARCADE SALÓN 2M
Versión	5c500	-1000	A2000

**TEST DE CONFIGURACION**

Editable		
SI	Porcentaje Mínimo	75%. En versión de 5c500 86%. En versión de -1000 86%. En versión de A2000
SI	Banco	Si
SI	Billetero	Si
NO	Trasvase Banco a Créditos	Si
NO	Límite de Créditos	<b>50</b>
SI	Tipo de Cambio	No
NO	Tipo de Trasvase	<b>(Crédito y/o Reserva es cero)</b>
SI	Juego de Exhibición	No
SI	Juego Automático	No
SI	Retención Automática	Si
SI	Pago Manual	No usado en versiones de bar. Si en versiones de salón.

SI	Moneda Hopper Trasero	2.00€	TEST DE HOPPER
SI	Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
SI	Moneda Hopper Derecho	0.20€	
SI	Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
SI	Billete de 10€	Si Permitido	
SI	Billete de 20€	Si Permitido	
SI	Billete de 50€	Si Permitido	

***(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.***

**IMPORTANTE:** Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.





## CONFIGURACIÓN PARA CASTILLA LA MANCHA

17-07-2017

	RF ARCADE	RF ARCADE SALÓN	RF ARCADE SALÓN 2M	RF ARCADE SALÓN 3M	RF ARCADE SALÓN 6M
Versión	5c500	-1000	A2000	-3000	-6000

## TEST DE CONFIGURACION

Editable		
SI	Porcentaje Mínimo	75%. En versión de 5c500 86%. En versión -1000, A2000, -3000, -6000
SI	Banco	Si
SI	Billetero	Si
SI	Trasvase Banco a Créditos	Si
SI	Límite de Créditos	50 Bares y A1000, 90 Salones
SI	Tipo de Cambio	No
SI	Tipo de Trasvase	Limite Reserva o Banco jugar 1 partida
SI	Juego de Exhibición	No
SI	Juego Automático	No
SI	Retención Automática	Si
SI	Pago Manual	No usado en versiones de bar. Si en versiones de salón.

SI	Moneda Hopper Trasero	2.00€	TEST DE HOPPER
SI	Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
SI	Moneda Hopper Derecho	0.20€	
SI	Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
SI	Billete de 10€	Si Permitido	
SI	Billete de 20€	Si Permitido	
SI	Billete de 50€	Si Permitido	

**(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.**

IMPORTANTE: Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.



**CONFIGURACIÓN PARA CASTILLA LEON**

17-07-2017

	RF ARCADE	RF ARCADE SALÓN	RF ARCADE SALÓN 2M	RF ARCADE SALÓN 3M
Versión	5c500	-1000	A2000	-3000

**TEST DE CONFIGURACION**

Editable		
SI	Porcentaje Mínimo	75%. En versión de 5c500 86%. En versión de -1000, A2000 y -3000
SI	Banco	Si
SI	Billetero	Si
SI	Trasvase Banco a Créditos	Si
<b>NO</b>	Límite de Créditos	<b>50</b>
<b>NO</b>	Tipo de Cambio	<b>HASTA 2 EUROS</b>
SI	Tipo de Trasvase	Limite Reserva o Banco jugar 1 partida
SI	Juego de Exhibición	No
SI	Juego Automático	No
SI	Retención Automática	Si
SI	Pago Manual	No usado en versiones de bar. Si en versiones de salón.

SI	Moneda Hopper Trasero	2.00€	TEST DE HOPPER
SI	Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
SI	Moneda Hopper Derecho	0.20€	
SI	Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
SI	Billete de 10€	Si Permitido	
SI	Billete de 20€	Si Permitido	
SI	Billete de 50€	Si Permitido	

**(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.**

**IMPORTANTE:** Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.





**CONFIGURACIÓN PARA CATALUÑA**

17-07-2017

	RF ARCADE ZERO (RF16)	RF ARCADE	RF ARCADE SALÓN 2M
Versión	5c250	5c500	C2000

## TEST DE CONFIGURACION

Editable		
SI	Porcentaje Mínimo	75%. En versión de 5c250 y 5c500 86%. En versión de c2000.
SI	Banco	Si
SI	Billetero	Si
SI	Trasvase Banco a Créditos	Si
NO	Límite de Créditos	<b>50</b>
SI	Tipo de Cambio	No
SI	Tipo de Trasvase	Limite Reserva o Banco jugar 1 partida
SI	Juego de Exhibición	No
SI	Juego Automático	No
SI	Retención Automática	Si
SI	Pago Manual	No usado en versiones de bar. Si en versiones de salón.

SI	Moneda Hopper Trasero	1.00€ (5c250) 2.00€	TEST DE HOPPER
SI	Moneda Hopper Izquierdo	0,50€ (5c250) 1.00€	
SI	Moneda Hopper Derecho	<b>0,10€ (fijo en versión 5c250)</b> 0.20€	
SI	Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
SI	Billete de 10€	Si Permitido	
SI	Billete de 20€	Si Permitido	
SI	Billete de 50€	Si Permitido	

***(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.***

**IMPORTANTE:** Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.



**CONFIGURACIÓN PARA EXTREMADURA**

17-07-2017

	RF ARCADE ZERO (RF16)	RF ARCADE	RF ARCADE SALÓN	RF ARCADE SALÓN 2M	RF ARCADE SALÓN 3M	RF ARCADE SALÓN 6M
Versión	5c250	5c500	-1000	A2000	-3000	-6000

**TEST DE CONFIGURACION**

Editable		
SI	Porcentaje Mínimo	75%. En versión de 5c250 y 5c500 86%. En versión de -1000, A2000, -3000 y -6000
SI	Banco	Si
SI	Billetero	Si
SI	Trasvase Banco a Créditos	Si
SI	Límite de Créditos	50 Bares, 90 Salones
SI	Tipo de Cambio	No
SI	Tipo de Trasvase	Limite Reserva o Banco jugar 1 partida
SI	Juego de Exhibición	No
SI	Juego Automático	No
SI	Retención Automática	Si
SI	Pago Manual	No usado en versiones de bar. Si en versiones de salón.

SI	Moneda Hopper Trasero	1.00€ (5c250) 2.00€	TEST DE HOPPER TEST DE BILLETERO
SI	Moneda Hopper Izquierdo	0,50€ (5c250) 1.00€	
SI	Moneda Hopper Derecho	<b>0,10€ (fijo en versión 5c250)</b> 0.20€	
SI	Billete de 5€	Si Permitido	
SI	Billete de 10€	Si Permitido	
SI	Billete de 20€	Si Permitido	
SI	Billete de 50€	Si Permitido	

***(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.***

**IMPORTANTE:** Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.



**CONFIGURACIÓN PARA GALICIA**

17-07-2017

	RF ARCADE	RF ARCADE SALÓN
Versión	5c500	-3600

## TEST DE CONFIGURACION

Editable		
SI	Porcentaje Mínimo	75%. En versión de 5c500 86%. En versión de -3600
SI	Banco	Si
SI	Billetero	Si
NO	Trasvase Banco a Créditos	Si
SI	Límite de Créditos	50 Bares, 90 Salones
NO	Tipo de Cambio	<b>(Mayor de 1 €)</b>
SI	Tipo de Trasvase	Limite Reserva o Banco jugar 1 partida
SI	Juego de Exhibición	No
SI	Juego Automático	No
SI	Retención Automática	Si
SI	Pago Manual	No usado en versiones de bar. Si en versiones de salón.

SI	Moneda Hopper Trasero	2.00€	TEST DE HOPPER
SI	Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
SI	Moneda Hopper Derecho	0.20€	
SI	Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
SI	Billete de 10€	Si Permitido	
SI	Billete de 20€	Si Permitido	
NO	Billete de 50€	<b>(No Permitido)</b>	

***(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.***

IMPORTANTE: Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.



**CONFIGURACIÓN PARA LA RIOJA**

17-07-2017

	RF ARCADE	RF ARCADE SALÓN	RF ARCADESALÓN 2M	RF ARCADE SALÓN 4M
Versión	5c400	-1000	A2000	-4000

**TEST DE CONFIGURACION**

Editable		
SI	Porcentaje Mínimo	75%. En versión de 5c400 86%. En versión de -1000, A2000 y -4000
SI	Banco	Si
SI	Billetero	Si
SI	Trasvase Banco a Créditos	Si
<b>NO</b>	Límite de Créditos	<b>50</b>
SI	Tipo de Cambio	No
SI	Tipo de Trasvase	Limite Reserva o Banco jugar 1 partida
SI	Inhibición del Billetero	No
SI	Juego Automático	No
SI	Retención Automática	Si
SI	Pago Manual	No usado en versiones de bar. Si en versiones de salón.

SI	Moneda Hopper Trasero	2.00€	TEST DE HOPPER
SI	Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
SI	Moneda Hopper Derecho	0.20€	
SI	Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
SI	Billete de 10€	Si Permitido	
SI	Billete de 20€	Si Permitido	
SI	Billete de 50€	Si Permitido	

***(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.***

**IMPORTANTE:** Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.



**CONFIGURACIÓN PARA MADRID**

17-07-2017

	RF ARCADE	RF ARCADE SALÓN	RF ARCADE SALÓN 2M	RF ARCADE SALÓN
Versión	5c500	-1000	A2000	-3000

## TEST DE CONFIGURACION

Editable		
SI	Porcentaje Mínimo	75%. En versión de 5c500 86%. En versión de -1000 86%. En versión de A2000 86%. En versión de -3000
SI	Banco	Si
SI	Billetero	Si
SI	Trasvase Banco a Créditos	Si
<b>NO</b>	Límite de Créditos	<b>50</b>
<b>NO</b>	Tipo de Cambio	<b><i>(Deja el valor de la partida)</i></b>
SI	Tipo de Trasvase	Limite Reserva o Banco jugar 1 partida
SI	Juego de Exhibición	No
SI	Juego Automático	No
SI	Retención Automática	Si
SI	Pago Manual	No usado en versiones de bar. Si en versiones de salón.

SI	Moneda Hopper Trasero	2.00€	TEST DE HOPPER
SI	Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
SI	Moneda Hopper Derecho	0.20€	
SI	Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
SI	Billete de 10€	Si Permitido	
SI	Billete de 20€	Si Permitido	
<b>NO</b>	Billete de 50€	<b><i>(No Permitido)</i></b>	

***(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.***

IMPORTANTE: Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.



**CONFIGURACIÓN PARA MURCIA**

17-07-2017

	RF ARCADE	RF ARCADE SALON	RF ARCADE SALON 6M
Versión	5c500	-600	-6000

**TEST DE CONFIGURACION**

Editable		
SI	Porcentaje Mínimo	75%. En versión de 5c500 80%. En versión de -600 86%. En versión de -6000
SI	Banco	Si
SI	Billetero	Si
SI	Trasvase Banco a Créditos	Si
<b>NO</b>	Límite de Créditos	<b>50</b>
<b>NO</b>	Tipo de Cambio	<b>Hasta 2 Euros</b>
SI	Tipo de Trasvase	Limite Reserva o Banco jugar 1 partida
SI	Juego de Exhibición	No
SI	Juego Automático	No
SI	Retención Automática	Si
SI	Pago Manual	No usado en versiones de bar. Si en versiones de salón.

SI	Moneda Hopper Trasero	2.00€	TEST DE HOPPER
SI	Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
SI	Moneda Hopper Derecho	0.20€	
SI	Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
SI	Billete de 10€	Si Permitido	
SI	Billete de 20€	Si Permitido	
SI	Billete de 50€	Si Permitido	

***(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.***

**IMPORTANTE:** Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.



**CONFIGURACIÓN PARA NAVARRA**

17-07-2017

	RF ARCADE	RF ARCADE SALÓN	RF ARCADE SALÓN
Versión	5c500	-1000	A2000

## TEST DE CONFIGURACION

Editable		
SI	Porcentaje Mínimo	75%. En versión de 5c500 86%. En versión de -1000 86%. En versión de A2000
SI	Banco	Si
SI	Billetero	Si
SI	Trasvase Banco a Créditos	Si
NO	Límite de Créditos	<b>50</b>
SI	Tipo de Cambio	No
SI	Tipo de Trasvase	Limite Reserva o Banco jugar 1 partida
SI	Juego de Exhibición	No
SI	Juego Automático	No
SI	Retención Automática	Si
SI	Pago Manual	No usado en versiones de bar. Si en versiones de salón.

SI	Moneda Hopper Trasero	2.00€	TEST DE HOPPER
SI	Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
SI	Moneda Hopper Derecho	0.20€	
SI	Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
SI	Billete de 10€	Si Permitido	
SI	Billete de 20€	Si Permitido	
SI	Billete de 50€	Si Permitido	

***(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.***

IMPORTANTE: Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.



**CONFIGURACIÓN PARA PAIS VASCO**

17-07-2017

	RF ARCADE ZERO (RF16)	RF ARCADE	RF ARCADE +	RF ARCADE SALÓN 2M	RF ARCADE SALÓN 3M	RF ARCADE SALÓN 5M
Versión	5c250	5c500	A1000	A2000	-3000	-5000

**TEST DE CONFIGURACION**

Editable		
SI	Porcentaje Mínimo	75%. En versión 5c250, 5C500 86%. En resto de versiones
SI	Banco	Si
SI	Billetero	Si
SI	Trasvase Banco a Créditos	Si
SI	Límite de Créditos	50 bares 90 Salones
SI	Tipo de Cambio	No
SI	Tipo de Trasvase	Limite Reserva o Banco jugar 1 partida
SI	Juego de Exhibición	No
SI	Juego Automático	No
SI	Retención Automática	Si
SI	Pago Manual	No usado en versiones de bar. Si en versiones de salón.

SI	Moneda Hopper Trasero	1.00€ (5c250) 2.00€ (Resto)	TEST
SI	Moneda Hopper Izquierdo	0,50€ (5c250) 1.00€ (Resto)	DE
SI	Moneda Hopper Derecho	<b>0,10€ (fijo en versión 5c250)</b> 0.20€ (Resto)	HOPPER
SI	Billete de 5€	Si Permitido	
SI	Billete de 10€	Si Permitido	TEST
SI	Billete de 20€	Si Permitido	DE
SI	Billete de 50€	Si Permitido	BILLETERO

***(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.***

**IMPORTANTE:** Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.





**CONFIGURACIÓN PARA VALENCIA**

17-07-2017

	RF ARCADE	RF ARCADE SALÓN	RF ARCADE SALÓN 2M	RF ARCADE SALÓN 3M
Versión	5c500	-1 000	A2000	-3000

## TEST DE CONFIGURACION:

Editable		
SI	Porcentaje Mínimo	75%. En versión de 5c500 86%. En versión de -1000 86%. En versión de A2000 86%. En versión de -3000
SI	Banco	Si
SI	Billetero	Si
SI	Trasvase Banco a Créditos	Si
<b>NO</b>	Límite de Créditos	<b>50</b>
SI	Tipo de Cambio	No
<b>NO</b>	Tipo de Trasvase	<b><i>(Crédito y/o Reserva es cero)</i></b>
SI	Juego de Exhibición	No
SI	Juego Automático	No
SI	Retención Automática	Si
SI	Pago Manual	No usado en versiones de bar. Si en versiones de salón.

SI	Moneda Hopper Trasero	2.00€	TEST DE HOPPER
SI	Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
SI	Moneda Hopper Derecho	0.20€	
SI	Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
SI	Billete de 10€	Si Permitido	
SI	Billete de 20€	Si Permitido	
SI	Billete de 50€	Si Permitido	

***(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.***

IMPORTANTE: Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.



**CONFIGURACIÓN PARA CEUTA**

17-07-2017

	RF ARCADE
Versión	5c500

**TEST DE CONFIGURACION**

<b>Editable</b>		
SI	Porcentaje Mínimo	75%
SI	Banco	Si
SI	Billetero	Si
SI	Trasvase Banco a Créditos	(Si)
<b>NO</b>	Límite de Créditos	<b>50</b>
SI	Tipo de Cambio	(No)
SI	Tipo de Trasvase	(Limite Reserva o Banco jugar 1 partida)
SI	Juego de Exhibición	No
SI	Juego Automático	No
SI	Retención Automática	Si
SI	Pago Manual	No usado en versiones de bar.

SI	Moneda Hopper Trasero	2.00€	TEST DE HOPPER
SI	Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
SI	Moneda Hopper Derecho	0.20€	
SI	Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
SI	Billete de 10€	Si Permitido	
SI	Billete de 20€	Si Permitido	
SI	Billete de 50€	Si Permitido	

***(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.***

**IMPORTANTE:** Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.



**CONFIGURACIÓN PARA MELILLA**

17-07-2017

	RF ARCADE
Versión	5c500

**TEST DE CONFIGURACION**

Editable		
SI	Porcentaje Mínimo	75%.
SI	Banco	Si
SI	Billetero	Si
SI	Trasvase Banco a Créditos	(Si)
SI	Límite de Créditos	50
SI	Tipo de Cambio	(No)
SI	Tipo de Trasvase	(Limite Reserva o Banco jugar 1 partida)
SI	Juego de Exhibición	No
SI	Juego Automático	No
SI	Retención Automática	Si
SI	Pago Manual	No usado en versiones de bar.

SI	Moneda Hopper Trasero	2.00€ (5c500)	TEST DE HOPPER
SI	Moneda Hopper Izquierdo	1.00€	
SI	Moneda Hopper Derecho	0.20€	
SI	Billete de 5€	Si Permitido	TEST DE BILLETERO
SI	Billete de 10€	Si Permitido	
SI	Billete de 20€	Si Permitido	
SI	Billete de 50€	Si Permitido	

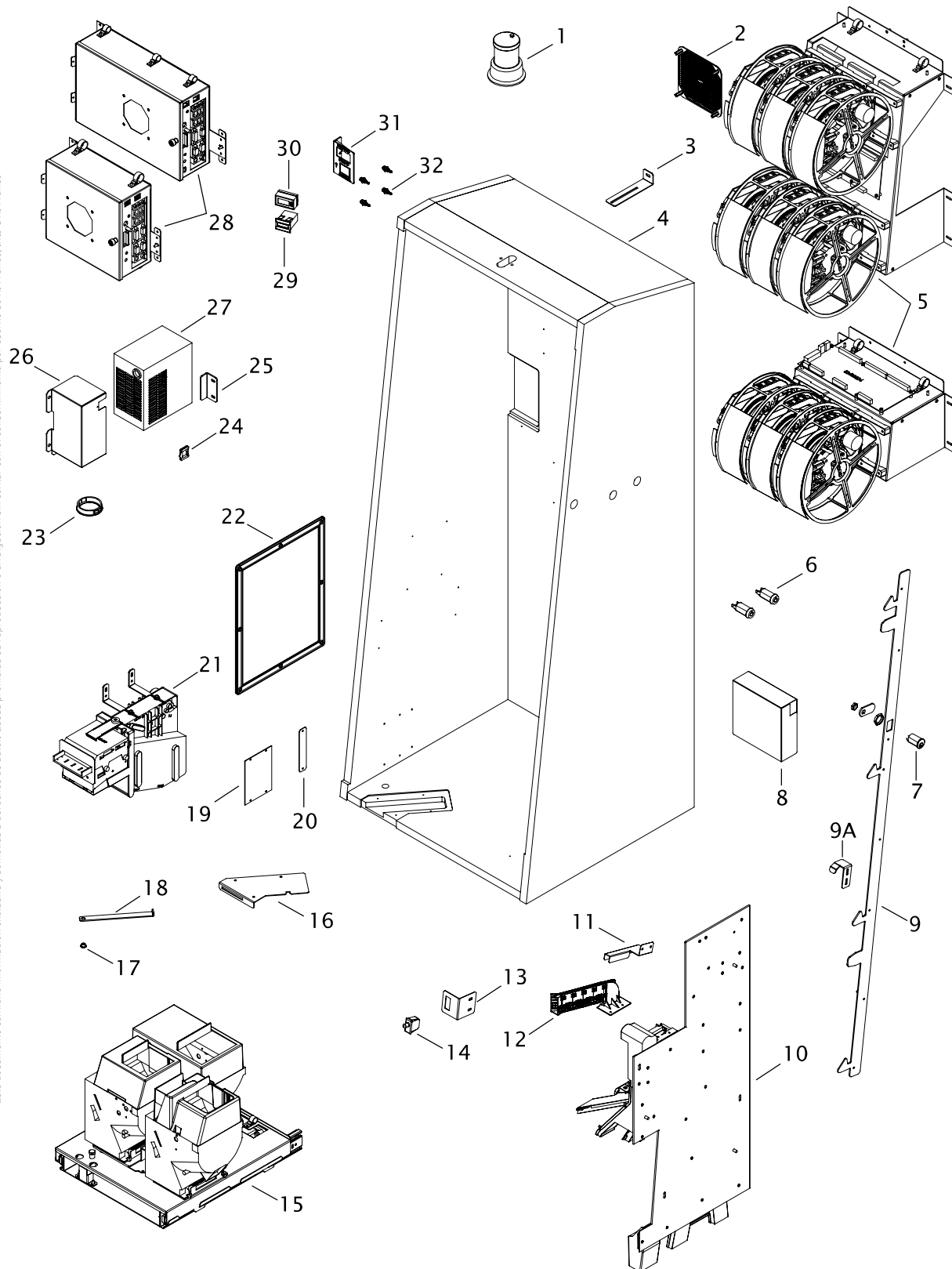
***(Configuración reglamentaria, obligatoria), el resto es la recomendada.***

**IMPORTANTE:** Comprobar antes de la puesta en servicio de la máquina que está correctamente ajustada.





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

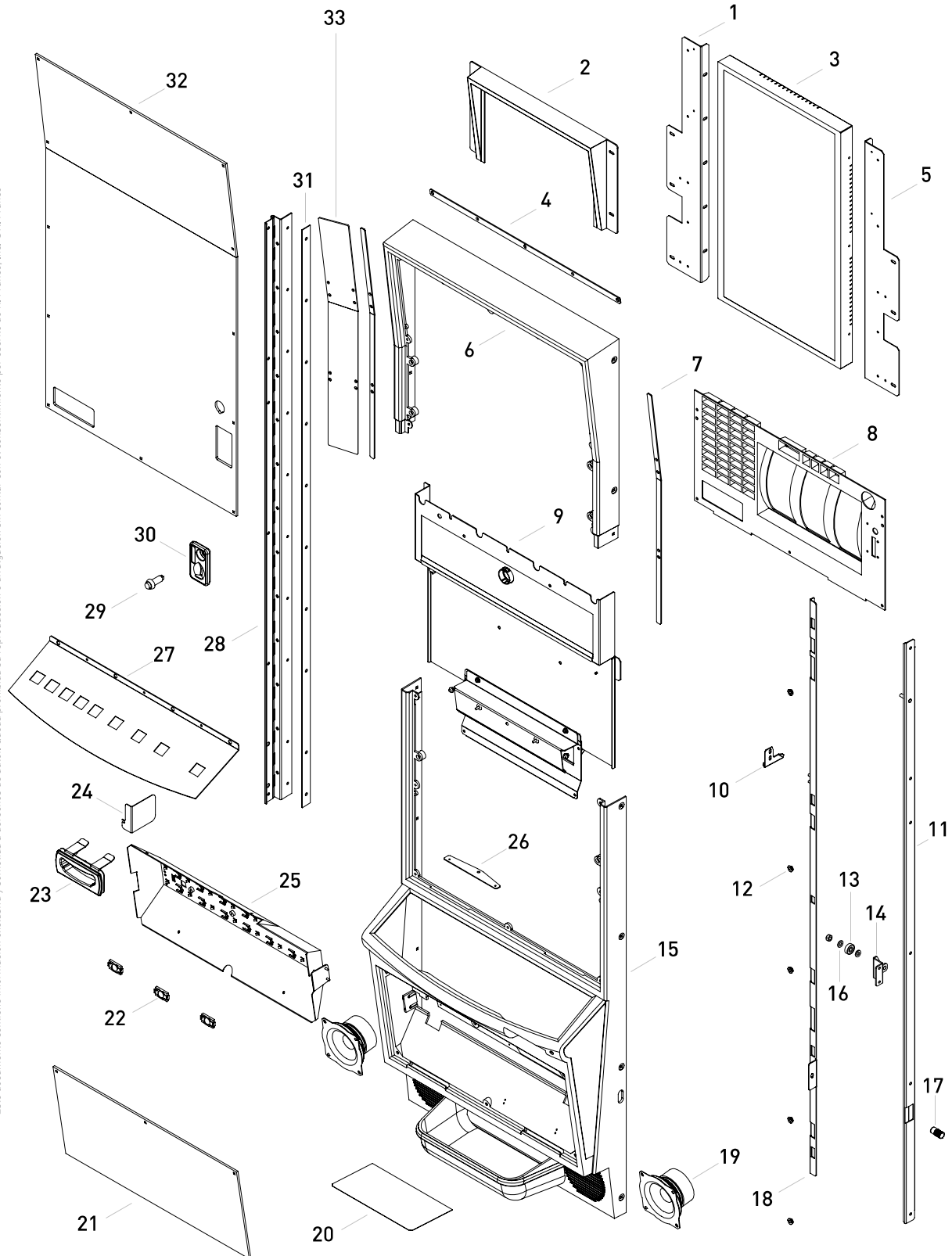




Nº	Referencia	Denominación
1.- .....	PM19-0000327..... 15677 .....	AVIS.LUMINOSO CLASSIC A71R12P
2.- .....	PM01-0001762..... 011898000101 .....	REJILLA VENTILADOR Y ALTAVOZ
3.- .....	PM01-0002082..... 019296000400 .....	ESCUADRA REFUERZO STACKER
4.- .....	PM01-0009426..... 01020862001201B .....	MUEBLE RF-16
	PM01-0009427..... 01020862011201B .....	MUEBLE RF-16 (SALONES)
5.- .....		CONJUNTO RODILLOS
6.- .....	PM16-0000042..... 1607019A .....	CERRADURA 212-1 (CI-7736)
	PM16-0000043..... 1607019B .....	CERRADURA 6615 EA-1 (CI-T4001)
7.- .....	PM16-0000063..... 1607030A .....	CERRADURA C.I. STS86050RF03413
8.- .....	PM01-0009021..... 010130071000100 .....	PROTECTOR PLACA
9.- .....	PM01-0009929..... 010115468000300 .....	ARPÓN CUÁDRUPLE
9A.- ...	PM01-0006234..... 0140255000000 .....	RESBALON PUERTA
10.- .....		CONJ. SELECTOR Y CAIDAS RF16
11.- ...	PM01-0005103..... 0128532000000 .....	FIJACION CANAL ENTRADA MONEDAS
12.- ...	PM18-0000073..... 183078 .....	42946161 CONJ GUIAMONEDAS AZKOYEN
13.- ...	PM01-0008625..... 0128240000100 .....	SOPORTE MICRO PUERTA
14.- ...	PM08-0000007..... 0801013 .....	INTERRUPT.CHERRY UF 69,TERM.4.8mm
15.- .....		CONJ. 3 HOPPERS AZK
16.- ...	PM01-0005064..... 0128244000000 .....	TOPE RETENEDOR
17.- ...	PM01-0001813..... 015647000022 .....	CASQUILLO
18.- ...	PM01-0002363..... 0110472000100 .....	TIRANTE APERTURA PUERTA FRONTAL
19.- ...	PM21-0000004..... 212000 .....	FICHA DE IDENTIFICACION
20.- ...	PM21-0000001..... 211000 .....	PLACA DE IDENTIFICACION
21.- .....		CONJUNTO BILLETERO
22.- ...	PM01-0001765..... 013060000100 .....	PROTECCION GUIA MAQUINA
23.- ...	PM15-0000191..... 15620 .....	PASAMUROS BMA-508-412 (ETP).
24.- ...	PM15-0000375..... 15899 .....	PERFIL PROTECTOR PVPB-21 E.T.P.
25.- ...	PM01-0001758..... 011064010300 .....	ESCUADRA CIERRE TRAMPILLA
26.- ...	PM01-0004363..... 0113253050100 .....	PROTECCION F.A.
27.- ...	PM19-0000022..... 191026 .....	F/CONMUTADA,FSP300-60ATV-OCP FSP
28.- .....		CONJUNTO RACK
29.- ...	PM08-0000087..... 0814020 .....	TOTALIZADOR FZ 117-12P 7DIG.
30.- ...	PM08-0000086..... 0814019 .....	TOTALIZADOR EM/ERF EMIT
31.- ...	PM01-0008679..... 0141036000101 .....	SOPORTE TOTALIZADORES
32.- ...	PM15-0000190..... 15615 .....	SOPORTE P.C.B. BHL-4-01 RICHCO



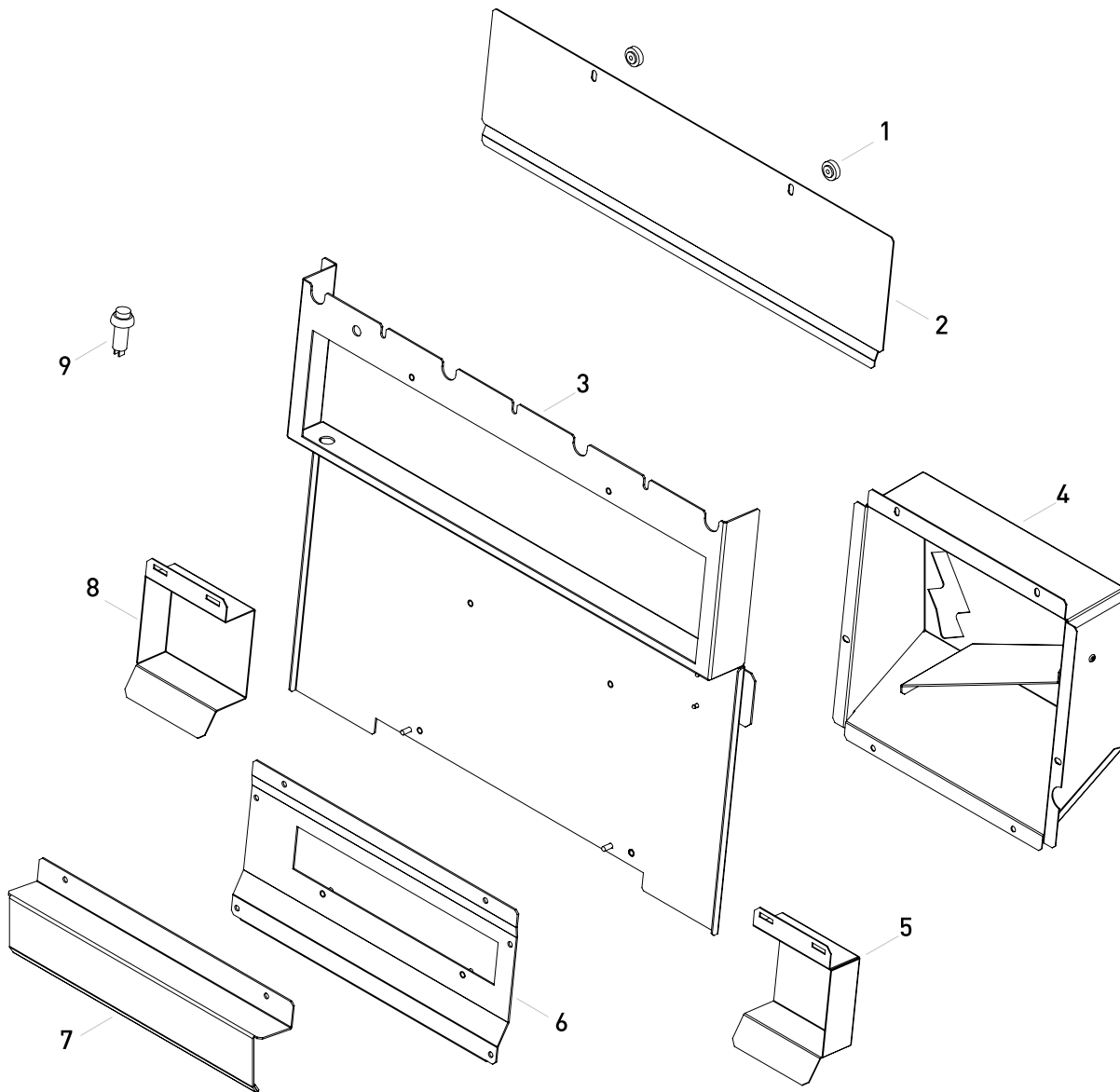
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





Nº	Referencia	Denominación
1.-	PM01-0005076.....0128366000300	SOPORTE IZDO. MONITOR
2.-	PM01-0005083.....0128425010001	MARCO INTERIOR MONITOR INYECCION
3.-	PM19-0000088.....192069	TFT 23" SIN TOUCH GENERICO
4.-	PM01-0005039.....0128134000002	SUPLEMENTO SUPERIOR
5.-	PM01-0005114.....0128600000200	SOPORTE DCHO. MONITOR
6.-	PM01-0004478.....0115148000101	PARTE SUP. PUERTA(INY.NERAL9005)
	PM01-0006833.....0115148000104A	PARTE SUP. PUERTA(INY.ROSRAL3015)
	PM01-0006834.....0115148000104B	PARTE SUP. PUERTA(INY.VIORAL4011)
	PM01-0006835.....0115148000106A	PARTE SUP. PUERTA(INY.AMRAL1021)
	PM01-0008235.....0115148000106B	PARTE SUPERIOR PUERTA OCRE INY.
	PM01-0006836.....0115148000107A	PARTE SUP. PUERTA(INY.VERAL6027)
	PM01-0006837.....0115148000116E	PARTE SUPERIOR PUERTA PINTADA ORO
	PM01-0006838.....0115148000118R	PARTE SUPERIOR PUERTA PINTADA 18R
7.-	PM01-0005085.....0128429000002	SUPLEMENTO LATERAL
8.-	PM01-0005574.....0134605000002	CAJETIN CENTRAL RF16 INYECCION
	PM01-0005575.....0134605010002	CAJETIN CENTRAL RF16 INYEC.S/LIM.
9.-		CONJUNTO CONTRAPUERTA
10.-	PM01-0008229.....0110683020300	ANGULO CIERRE
11.-	PM01-0004554.....0115450000300	CIERRE FIJO
12.-	PM01-0001764.....0128460000022	CASQUILLO
13.-	PM15-0000013.....15015	RODAMIENTO 19-6-6
14.-	PM01-0006235.....0140257000000	SOPORTE RODAMIENTO
15.-	PM01-0004470.....0115082010001	PARTE INFER.PUERTA(INY.NERAL9005)
	PM01-0006824.....0115082010004A	PARTE INFER.PUERTA(INY.RORAL3015)
	PM01-0006825.....0115082010004B	PARTE INFER.PUERTA(INY.VIRAL4011)
	PM01-0006826.....0115082010006A	PARTE INFER.PUERTA(INY.AMRAL1021)
	PM01-0008233.....0115082010006B	PARTE INFERIOR PUERTA OCRE INY.
	PM01-0006827.....0115082010007A	PARTE INFER.PUERTA(INY.VERAL6027)
	PM01-0006828.....0115082010016E	PARTE INFERIOR PUERTA PINTADA ORO
	PM01-0006829.....0115082010018R	PARTE INFERIOR PUERTA PINTADA 18R
16.-	PM06-0000600.....06AL6	ARANDELA PLANA,LISA M6 DIN125.
17.-	PM01-0002753.....0110978000101	POMO CILINDRICO CIERRE
18.-	PM01-0004556.....0115451000300	CIERRE MOVIL
19.-	PM08-0000090.....0815008	ALTAVOZ 4" M-112 25/8 Ohm (SP-SO)
20.-		
21.-		FRONTAL INFERIOR S/ CC.AA.(019041020000)
22.-	PM01-0002844.....0111161000000	PROTECCION CAZOLETA
23.-		EMBOCADURA S/OPCIÓN
24.-	PM01-0009609.....010146417000000	PROTECCIÓN EMBOCADURA
25.-	PM01-0002490.....0110682000102	PANTALLA DE LUCES
26.-	PM01-0002090.....019333000100	REFUERZO
27.-	PM01-0007053.....0128464000111C	BOTONERA
	PM01-0008818.....0138615020011J	BOTONERA RF16 SERIE 1200
28.-	PM01-0006841.....0115449000311C	BISAGRA PUERTA RF9
29.-	PM14-0000021.....141150	PULSADOR PB305BRECO
30.-	PM01-0004715.....0124939000201	ENTRADA DE MONEDAS
31.-	PM01-0004612.....0116398000000	DISTANCIADOR BISAGRA RF9
32.-		FRONTAL CENTRAL S/CC.AA.
33.-	PM01-0006022.....0138678000002	SUPLEMENTO LATERAL ILUMINACION





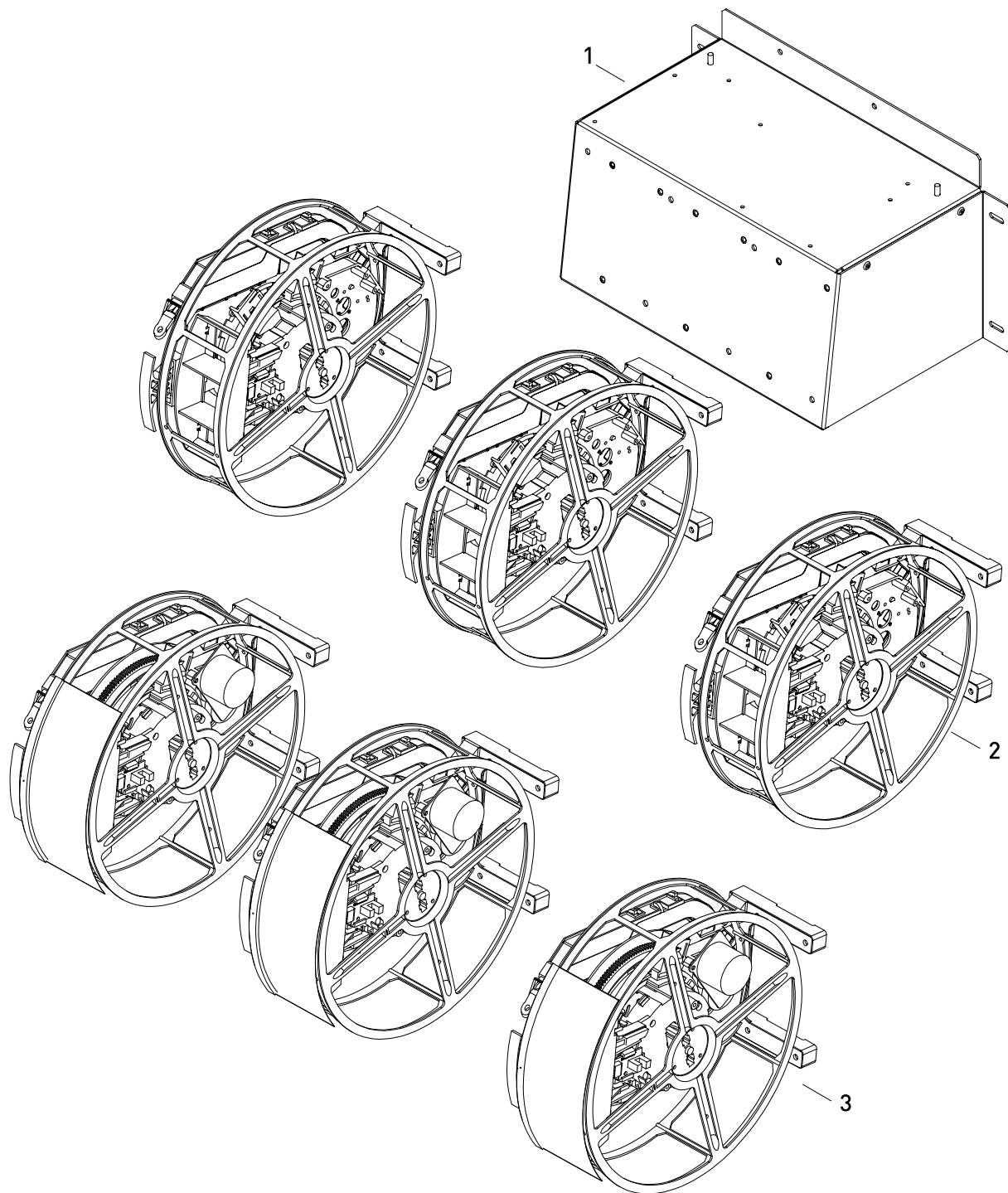
Nº	Referencia	Denominación
----	------------	--------------

1.-	PM15-0000017..... 15024	RUEDA M4
2.-	PM01-0009063..... 010128212010000	TAPA REGISTRO PULSADORES RF-16 CIEGA
3.-	PM01-0005042..... 0128151000300	CONTRAPUERTA RF16
4.-	PM01-0008527..... 0141893000000	CONJ.CONTRAPUERTA RF16
5.-	PM01-0009965..... 010140157000100	PROTECCION DERECHA HOPPERS
6.-	PM01-0005150..... 0129918000000	BASE CONTRAPUERTA RF16
7.-	PM01-0005050..... 0128194000000	TAPA SUPERIOR BANDEJA
8.-	PM01-0009964..... 010140156000100	PROTECCION IZQUIERDA HOPPERS
9.-	PM14-0000021..... 141150	PULSADOR PB305BRECO

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco







Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco

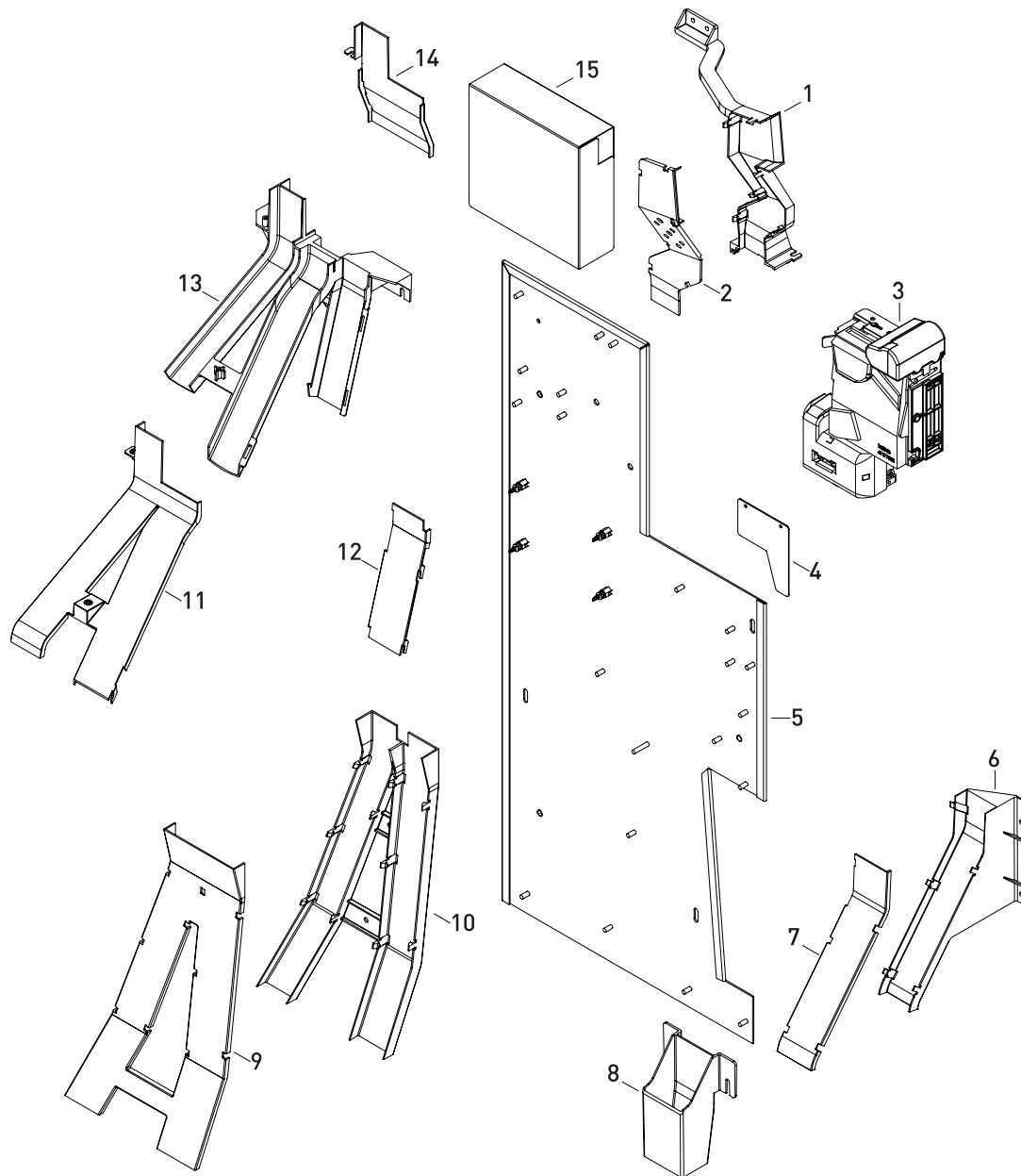
Nº	Referencia	Denominación
----	------------	--------------

1.-..... PM01-0005067.....0128245000300..... SOPORTE RODILLOS RF16

2.-..... CONJ. RODILLO RF 66 MM.

..... CONJ.RODI.RF 66 MM CORTIN.SUP

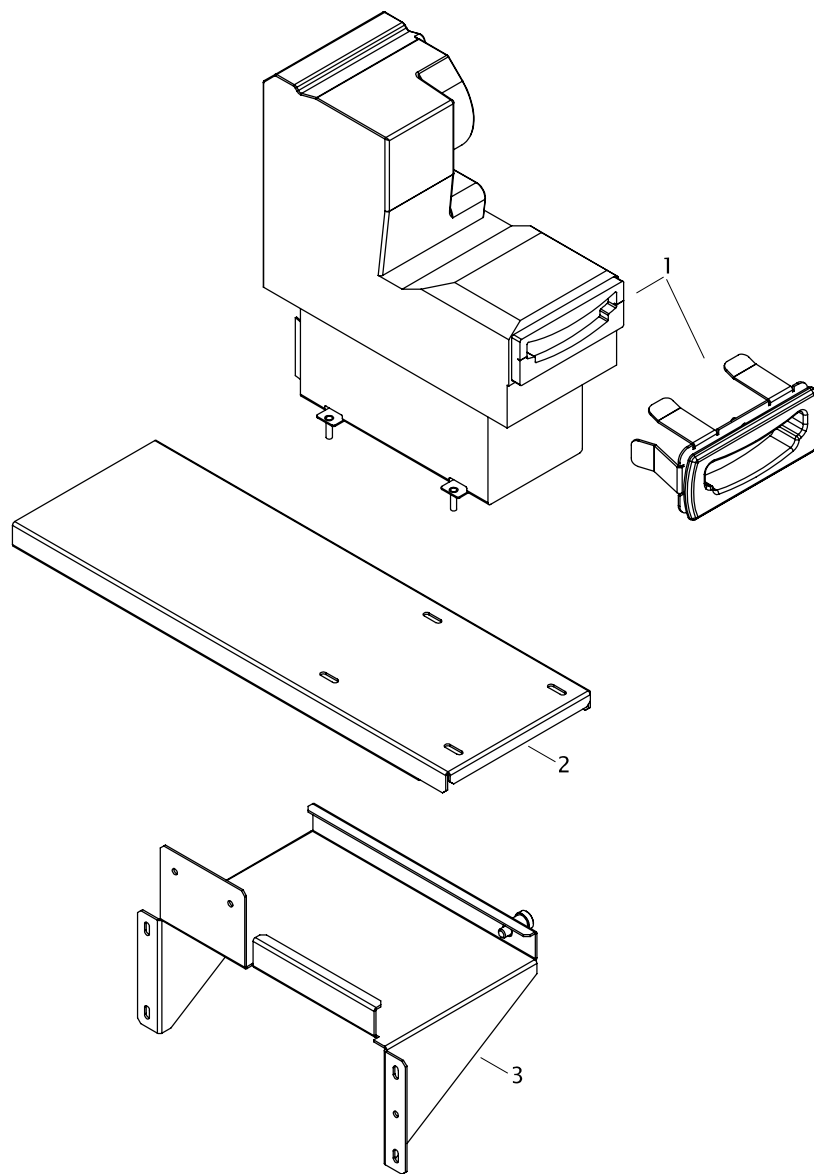




Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Nº	Referencia	Denominación
----	------------	--------------

1.-	PM01-0004666.....0124666000000	CONDUCTO ENTRADA MON. (SOLO RF12)
2.-	PM01-0004665.....0124658000100	TAPA CONDUCTO ENTR. MON.(SOLO RF12)
3.-	PM18-0000030.....182056	41177051 SELEC.X6-D2S AZK S/EMB
	PM18-0000078.....183083	41163251-1 SORTER U 5 PARALELO
	PM18-0000063.....183068	CONJ.MODULO RECUPERACION 42943690
4.-	PM01-0008958.....0143842000000	PROTECCION MONEDERO
5.-	PM01-0004804.....0126182000400	SOPORTE MONETICA RF12
6.-	PM01-0004657.....0124573000200	CANAL DEVOLUCION MONEDA DEFECTUOS
7.-	PM01-0004659.....0124598000200	TAPA CANAL MONED.DEFECTUOSA
8.-	PM01-0004662.....0124644000100	CANAL HOPPER REBOSADERO
9.-	PM01-0004663.....0124649000000	TAPA CANAL MONEDERO A CAJONES
10.-	PM01-0004660.....0124624000000	CANAL MONEDERO A CAJONES
11.-	PM01-0004643.....0124503000100	TAPA CANALES DELANTEROS
12.-	PM01-0004648.....0124517000100	TAPA CANAL DELANTERO CAIDA MONEDA
13.-	PM01-0004630.....0124412000100	CANAL DISTRIBUCION MONEDAS
14.-	PM01-0004637.....0124492000000	TAPA CANALES TRASERO
15.-	PM01-0009021.....010130071000100	PROTECTOR PLACA



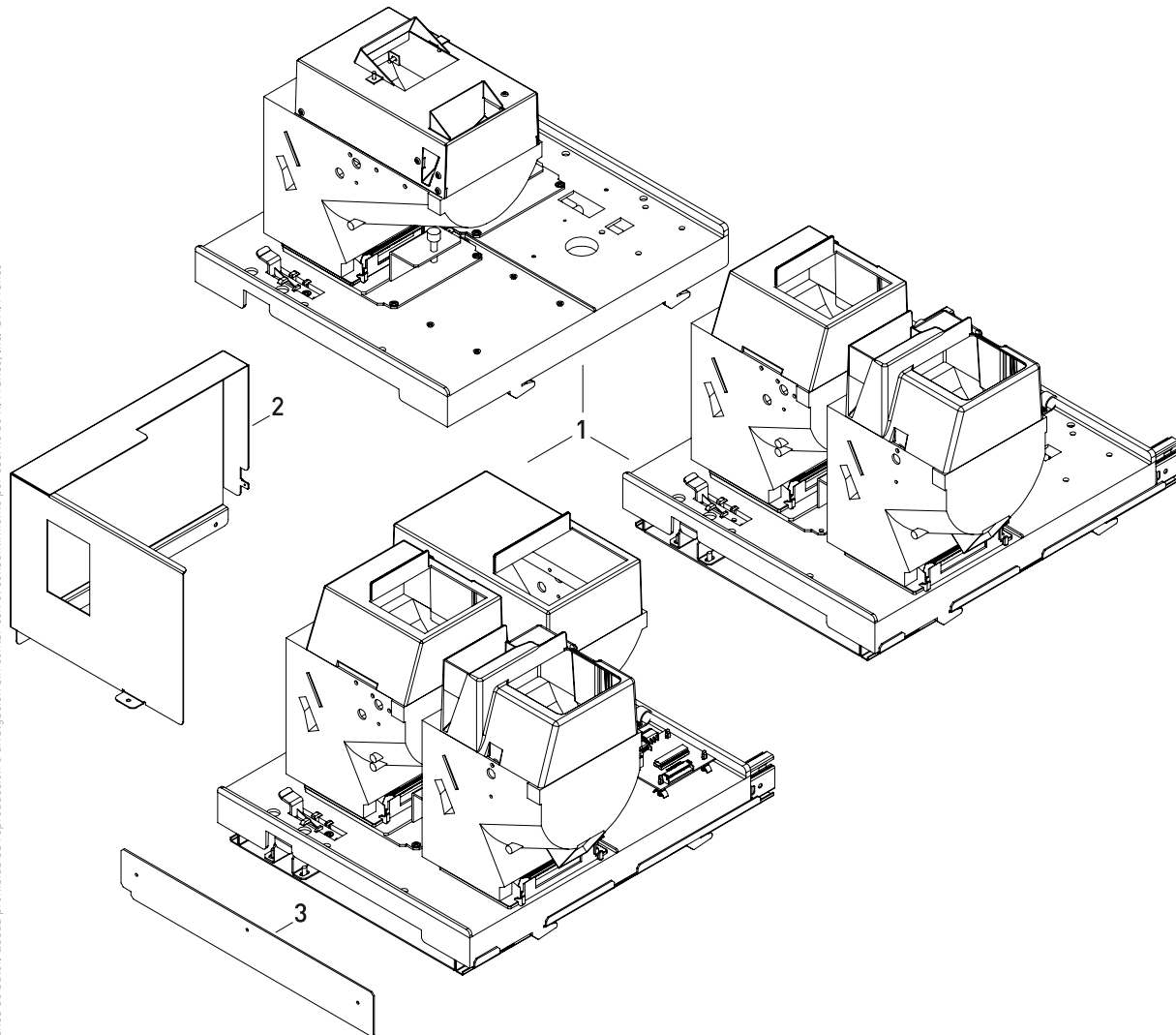
Nº	Referencia	Denominación
1.-	PM18-0000137..... 184075 .....	BILL-HOPPER NV11+ INNOVATIVE
	PM18-0000149..... 184086 .....	BILL+APIL+EMB NV+300UPA896RF-8
2.-	PM01-0005136.....0128686000200 .....	BASE BILLETERO IT (RF16)
3.-	PM01-0005072.....0128354000100 .....	SOPORTE BILLETERO IT (RF16)

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



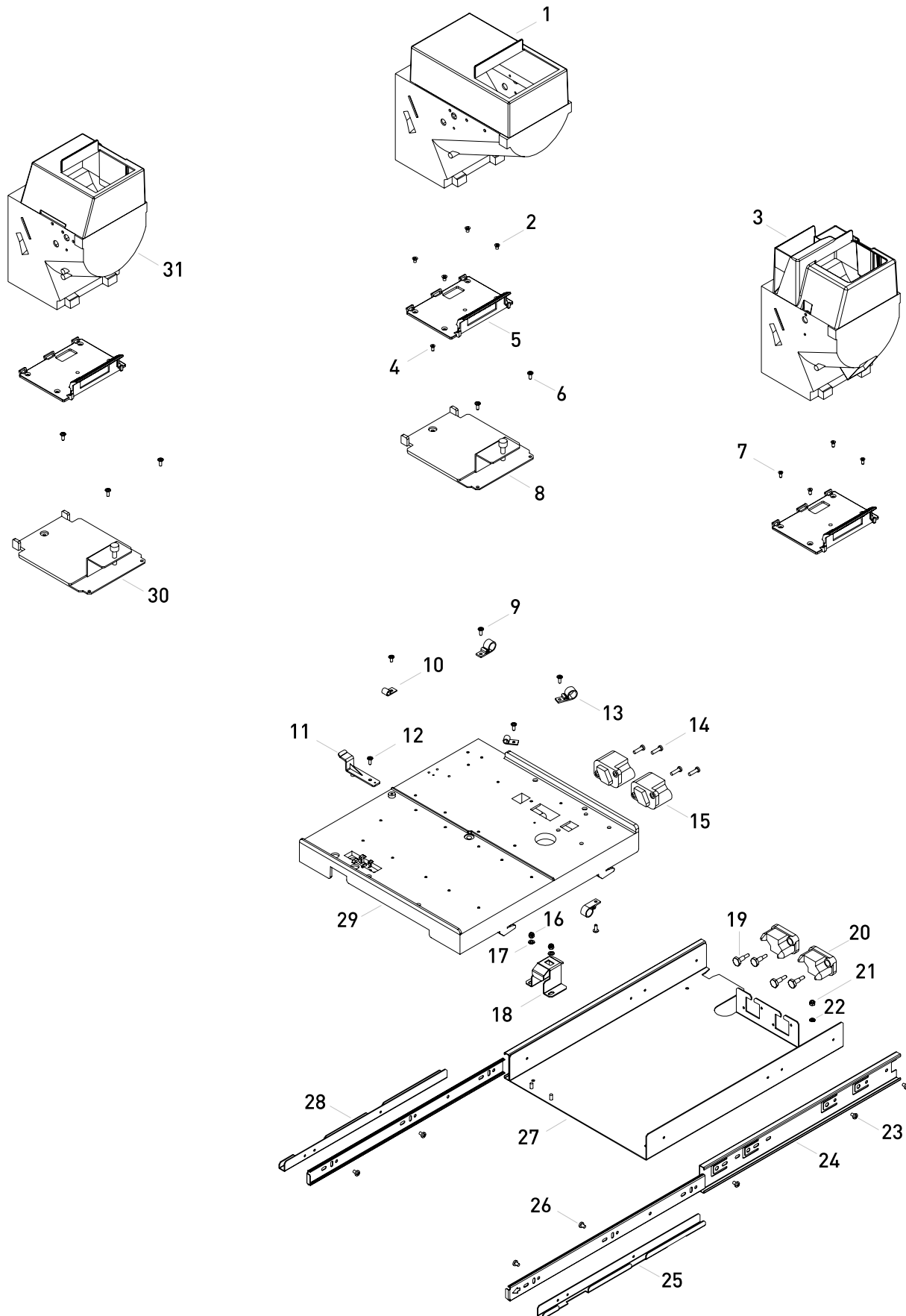


Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



Nº	Referencia	Denominación
1.-	.....	CONJUNTO HOPPER
2.-	..... PM01-0009963..... 010147564000000 .....	PROTECCIÓN HOPPERS
3.-	..... PM01-0009982..... 010147623000000 .....	PROTECCIÓN FRONTAL





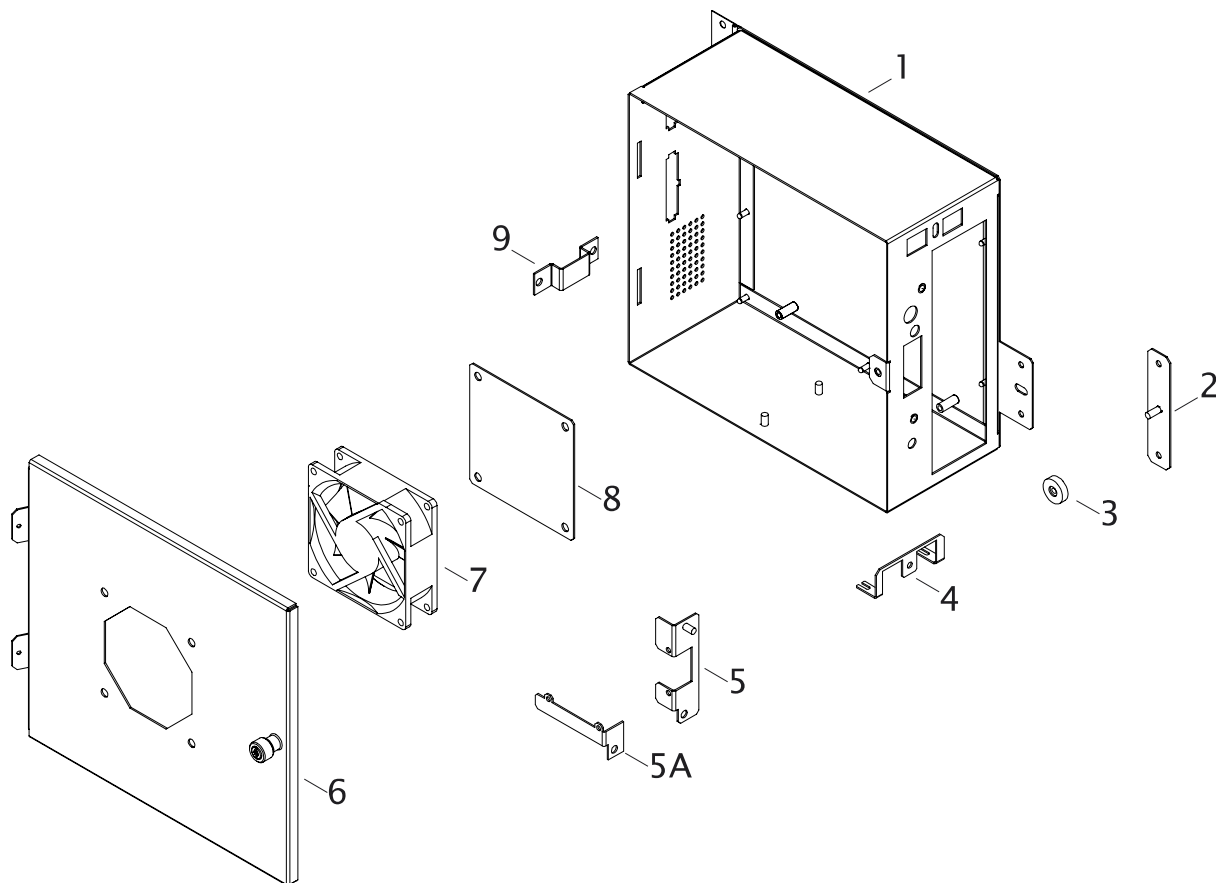
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



Nº	Referencia	Denominación
1.-	PM18-0000267..... 15973.....	CONJUNTO HOPPER 63004211 AZKOYEN
2.-	PM06-0000553..... 06965M4X6.....	TORN.R/METRICA AVELLANADO,PHILIPS
3.-	PM18-0000266..... 15972.....	CONJUNTO HOPPER 63004191 AZKOYEN
4.-	PM06-0000623..... 06CL82Z3,6X8.....	TOR.ROS.PLASTICO AVELLAN POZIDRIV
5.-	PM18-0000275..... 15991.....	11036721 BASE ANCLAJE RODE U
6.-	PM06-0000633..... 06CL89Z3,6X8.....	TOR.ROS.PLASTICO ALOM/ARANDE.POZI
7.-	PM06-0000623..... 06CL82Z3,6X8.....	TOR.ROS.PLASTICO AVELLAN POZIDRIV
8.-	PM18-0000276..... 15998.....	41207721 CTO BASC HOPP U-II TG200
9.-	PM06-0000633..... 06CL89Z3,6X8.....	TOR.ROS.PLASTICO ALOM/ARANDE.POZI
10.-	PM15-0000265..... 15718.....	GRAPA EXWHC-250 BK RICHCO (NEGRA)
11.-	PM01-0005159..... 0130010000106.....	GATILLO HOPPERS
12.-	PM06-0000633..... 06CL89Z3,6X8.....	TOR.ROS.PLASTICO ALOM/ARANDE.POZI
13.-	PM15-0000266..... 15719.....	GRAPA EXWHC2-500-01-BK,RICHCO,NEG
14.-	PM06-0000620..... 06CL81Z4,1X16.....	TOR.ROS.PLASTICO ALOMADO POZIDRIV
15.-		CONECTOR AMP
16.-	PM06-0000571..... 06985M4.....	TUERCA AUTOBLOCANTE M4 DIN985
17.-	PM06-0000596..... 06AL4.....	ARANDELA PLANA,LISA M4 DIN125.
18.-	PM01-0005155..... 0129987000100.....	ANCLAJE BANDEJA
19.-	PM01-0005548..... 0134391000022.....	TORNILLO CONECTOR HOPPER
20.-		CONECTOR AMP
21.-	PM06-0000571..... 06985M4.....	TUERCA AUTOBLOCANTE M4 DIN985
22.-	PM06-0000581..... 06AD4.....	ARANDELA DENTADA EXT. M4 DIN6798A
23.-	PM06-0000276..... 067981F3,5X6,5.....	TORN.CHAP.ALOMADO PHILIPS,PUNTA F
24.-	PM15-0000382..... 15916.....	GUIA DZ4501-0040(BEESLIDE-ACURID)
25.-	PM01-0008242..... 0130053000400.....	FIJACION DERECHA BANDEJA
26.-	PM06-0000276..... 067981F3,5X6,5.....	TORN.CHAP.ALOMADO PHILIPS,PUNTA F
27.-	PM01-0004792..... 0126151000700.....	SOP. GUIA BANDEJA HOPPER DES.45,6
28.-	PM01-0008241..... 0130052000400.....	FIJACION IZQUIERDA BANDEJA
29.-	PM01-0009153..... 010129953000501.....	BANDEJA HOPPERS
30.-	PM18-0000277..... 15999.....	41207711 CTO BASC HOPP U-II TM200
31.-	PM18-0000265..... 15971.....	CONJUNTO HOPPER 63004201 AZKOYEN

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



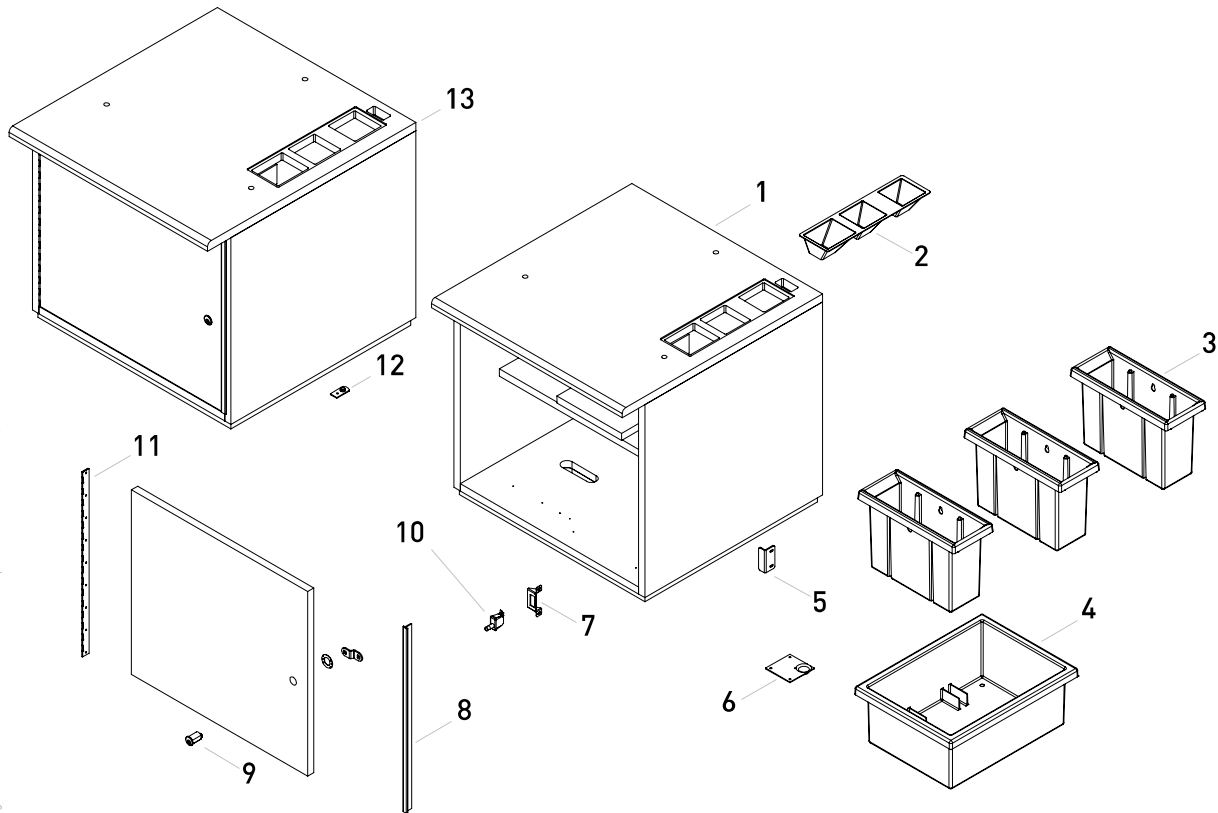


Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Nº	Referencia	Denominación
----	------------	--------------

- 1.- ..... PM01-0008643.....0137639000400 ..... RACK B AMD-G
- 2.- ..... PM01-0004567.....0115656000000 ..... FIJACION RACK ABATIBLE
- 3.- ..... PM15-0000017..... 15024 ..... RUEDA M4
- 4.- ..... PM01-0008822.....0139358000200 ..... ANCLAJE PLACA
- 5.- ..... PM01-0005111.....0128599010100 ..... SOP.CONCT. AUDIO PLACA CIGNUS G
- 5A.-... PM01-0004745.....0125394000100 ..... SOPORTE PLACA AUDIO
- 6.- ..... PM01-0004843.....0126745000100 ..... TAPA RACK MINI ITX (B-B4)
- 7.- ..... PM08-0000110.....0817003B ..... VENTILADOR 0817003 CABLES 30CM
- 8.- ..... PM01-0004652.....0124533000200 ..... REJILLA VENTILACION MINI-ITX
- 9.- ..... PM01-0005956.....0137784000100 ..... SOPORTE SATA DOM

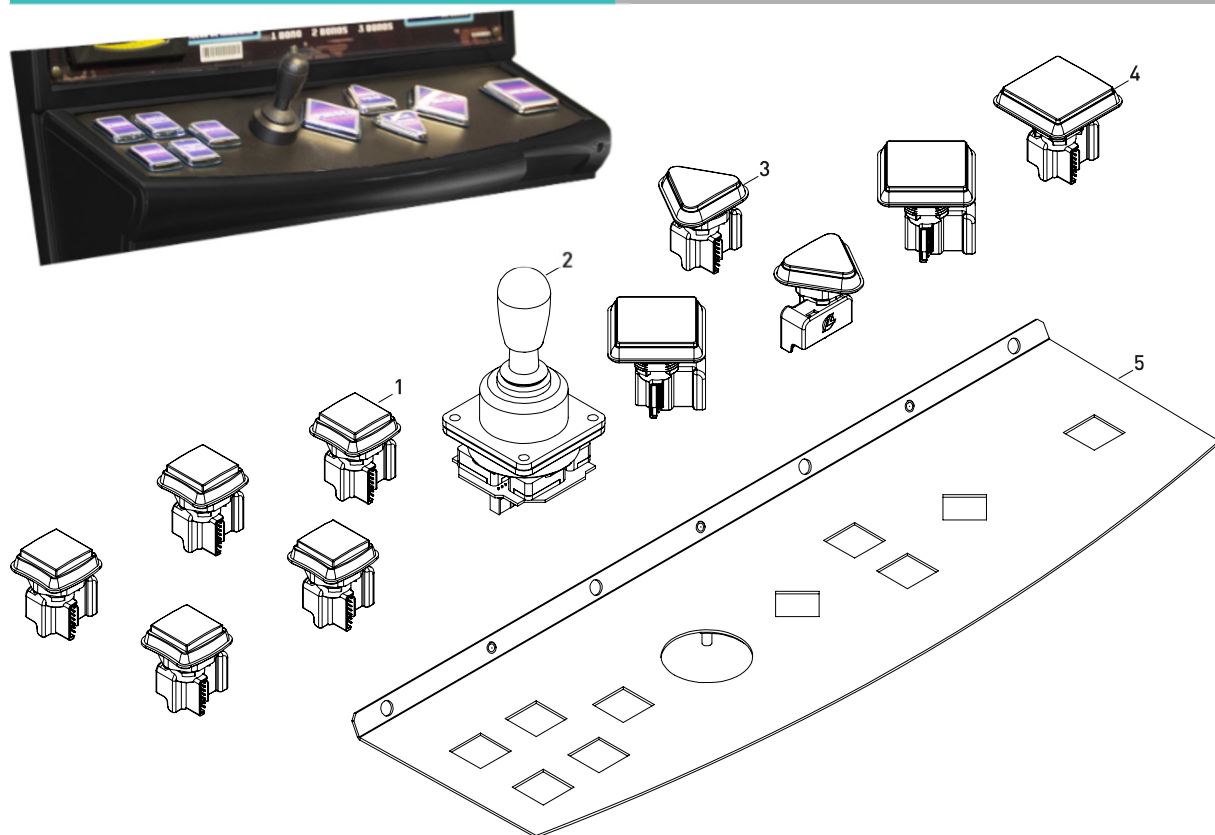




Nº	Referencia	Denominación
1.-	PM01-0008094.....020863000201	PEANA RF16
2.-	PM01-0004661.....0124640000101	CONDUCTO MONEDAS A CAJONES
3.-	PM01-0004708.....0124828000001	CAJON DE MONEDAS
4.-	PM01-0004709.....0124849000001	SOPORTE CAJONES
5.-	PM01-0001758.....011064010300	ESCUADRA CIERRE TRAMPILLA
6.-	PM01-0001841.....016863000100	PATA (MUEBLES DE MADERA)
7.-	PM01-0008635.....0136264000100	SOPORTE MICRO PUERTA
8.-	PM15-0000100.....15176	PERFIL RIGIDO 849,NEGRO (GRADELU)
9.-	PM16-0000061.....1607029	CERRADURA C.D. STS86050RF01313
10.-	PM08-0000007.....0801013	INTERRUPT.CHERRY UF 69,TERM.4.8mm
11.-	PM15-0000264.....15717	BISAGRA PIANO 492x20x20 PAVONADA
	PM15-0000073.....151081	BISAGRA PIANO 457x20x20 PAVONADA
12.-	PM01-0001760.....011171000200	SOPORTE TORN.FIJACION
13.-	PM01-0008096.....020863020001	MUEBLE PEANA RF-16 BAJA

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

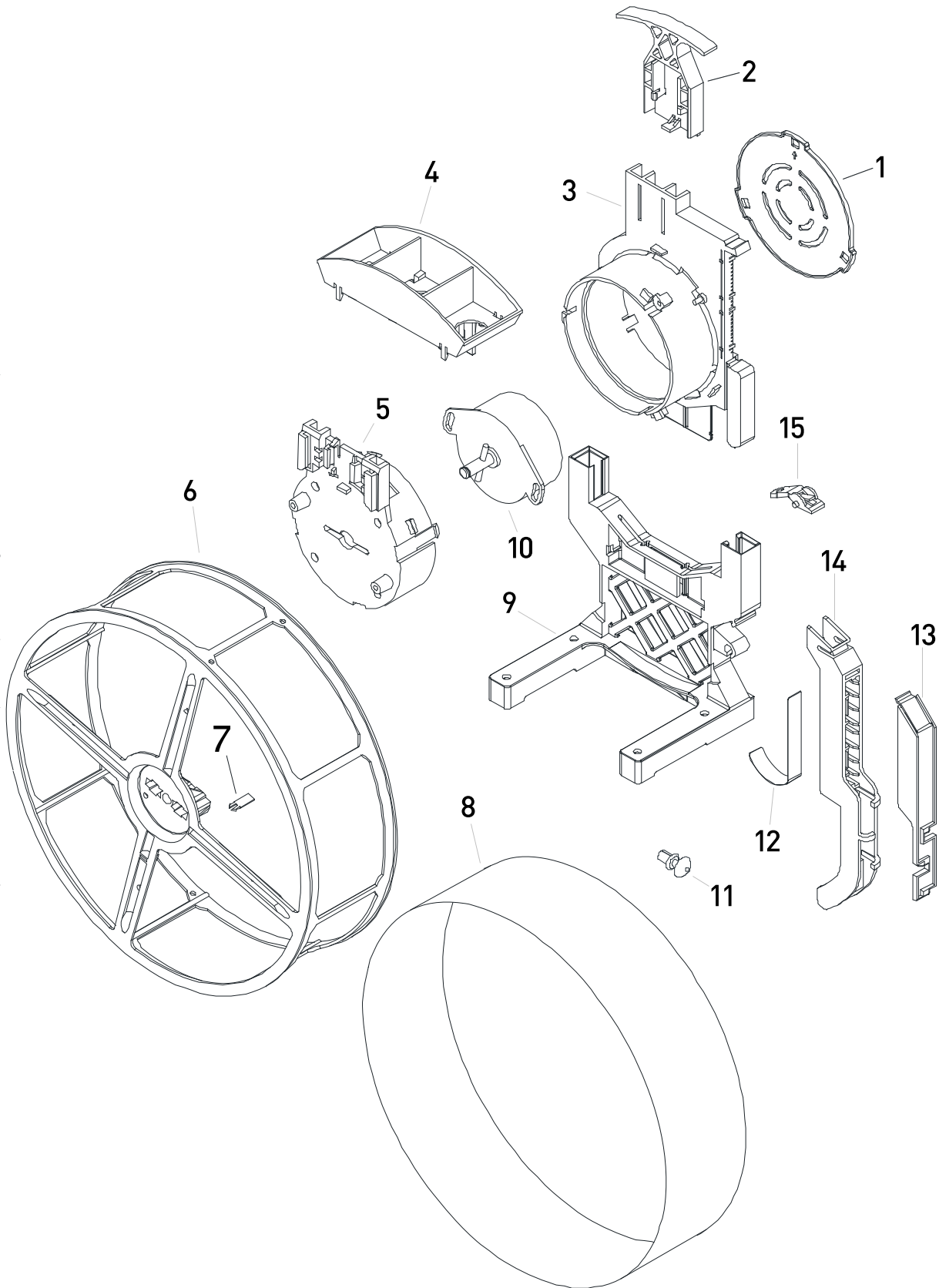




Nº	Referencia	Denominación
1.-	PM14-0000101	PUL.CUAD.PÑO 26X26 A0179A537C966E0 IL
2.-	PM14-0000091	MANDO DIRECCION P/SM-45 A03111CFR1A70
3.-	PM14-0000100	PUL.TRIANGULAR A0178A537C966E0 IL
4.-	PM14-0000102	PUL.CUAD.GRANDE 46X46 A0186A537C966E0 IL
5.-	PM01-0010247..... 010144897000011J	BOTONERA ARCADE RF-16
PM13-0000417		ETIQ. PULSADOR JUEGUE
PM13-0000418		ETIQ. PULSADOR PULSE (ROMBO)
PM13-0000419		ETIQ. PULSADOR AUTO_AVANCES
PM13-0000420		ETIQ. PULSADOR BANCO
PM13-0000421		ETIQ. PULSADOR CAMBIO_JUEGO
PM13-0000422		ETIQ. PULSADOR COBRAR
PM13-0000423		ETIQ. PULSADOR AUTO_PULSE
PM13-0000424		ETIQ. PULSADOR PULSE_AYUDA
PM13-0000425		ETIQ. PULSADOR APUESTAS

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





Nº	Referencia	Denominación
1.- .....	PM01-0002251.....0110182000201 .....	TAPA CABLES SOPORTE
2.- .....	PM01-0002252.....0110183000100 .....	ASA TIRADOR
3.- .....	PM01-0002188.....019691001101 .....	SOPORTE
4.- .....	PM01-0002169.....019686000502 .....	PORTALAMPARAS 66 MM
5.- .....	PM01-0008564.....019687010101 .....	TAPA (UNIFICADA)
6.- .....	PM01-0002167.....019685000100 .....	TAMBOR 66MM
7.- .....	PM01-0002193.....019766000001 .....	LENGÜETA
8.- .....	.....	CINTA 1 IZQUIERDA S/MODELO
	.....	CINTA 2 CENTRAL S/MODELO
	.....	CINTA 3 DERECHA S/MODELO
9.- .....	PM01-0002183.....019690000501 .....	BASE
10.- ...	PM04-0000033.....04317 .....	MOTOR 48P.NMB.PM55L-048-ZIX6B
11.- ...	PM15-0000149.....15445 .....	REMACHE SR-2632W (RICHCO)
12.- ...	PM01-0002192.....019765000100 .....	FLEJE RODILLO
13.- ...	PM01-0002242.....0110119000201 .....	TAPA CABLES BRAZO
14.- ...	PM01-0002179.....019689000601 .....	BRAZO
15.- ...	PM01-0002176.....019688000206 .....	CLIP

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



- |              |                           |
|--------------|---------------------------|
| PM13-0000292 | FRONTAL SUPERIOR 5CR200   |
| PM13-0000394 | FRONTAL SUPERIOR 5CR250   |
| PM13-0000395 | FRONTAL SUPERIOR 5CR400   |
| PM13-0000396 | FRONTAL SUPERIOR 5CR500   |
| PM13-0000397 | FRONTAL SUPERIOR 5CR600   |
| PM13-0000398 | FRONTAL SUPERIOR -1000    |
| PM13-0000399 | FRONTAL SUPERIOR 5CR1000  |
| PM13-0000581 | FRONTAL SUPERIOR 10CR2000 |
| PM13-0000582 | FRONTAL SUPERIOR 25CR5000 |
| PM13-0000583 | FRONTAL SUPERIOR 30CR6000 |
| PM13-0000584 | FRONTAL SUPERIOR 15CR3000 |
| PM13-0000666 | FRONTAL SUPERIOR 5CR500   |
| PM13-0000667 | FRONTAL SUPERIOR 5CR1000  |
| PM13-0000296 | FRONTAL INFERIOR          |
| PM13-0000658 | FRONTAL INFERIOR +        |
| PM13-0000659 | FRONTAL INFERIOR SALÓN    |
| PM13-0000660 | FRONTAL INFERIOR ZERO     |
| PM13-0000339 | CINTA 1 RF ARCADE         |
| PM13-0000340 | CINTA 2 RF ARCADE         |
| PM13-0000341 | CINTA 3 RF ARCADE         |



Existen dos versiones del rodillo:

- Rodillo sencillo, únicamente con luces y tambor.
- Rodillo con cortina obturadora y display.

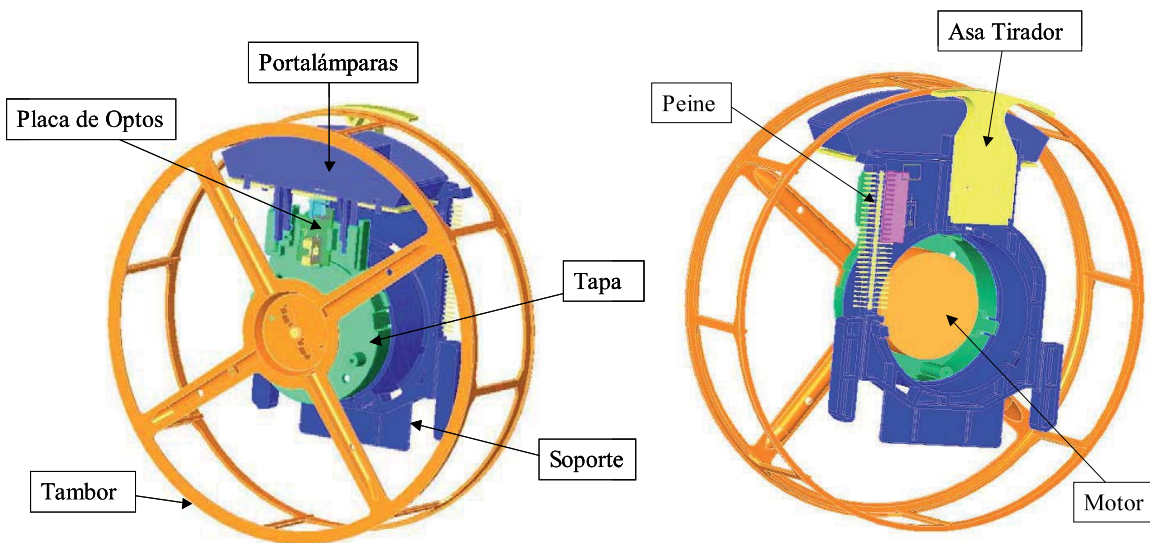
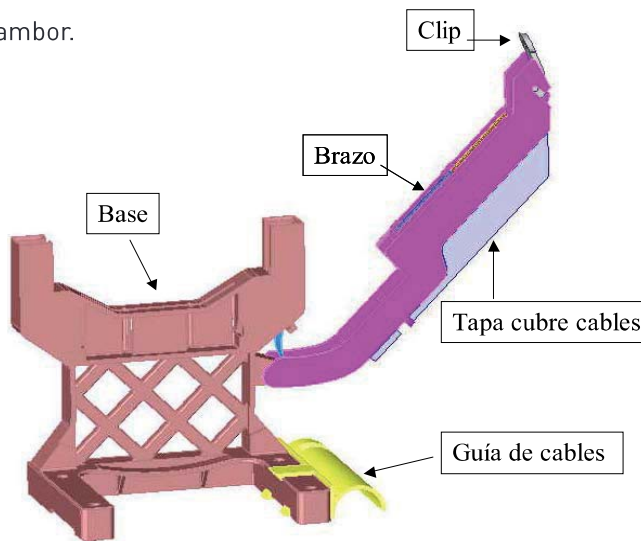
### 1.-DESCRIPCIÓN

#### **RODILLO SENCILLO**

Consta de dos partes:

◆ **Elementos fijos al panel de la máquina:**

◆ **Elementos extraíbles**



#### **RODILLO CON CORTINA OBTURADORA**

Se obtiene como adición de un módulo al Rodillo sencillo.

Contiene un plato giratorio, que al ser accionado en uno u otro sentido permite desplazar una cortina opaca, impidiendo o no la visión del cliente del conjunto de luces y displays, incrementando así las opciones del juego.

◆ **Elementos fijos al panel de la máquina:**

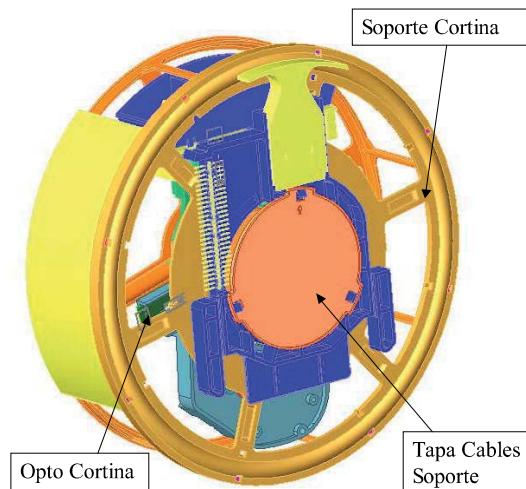
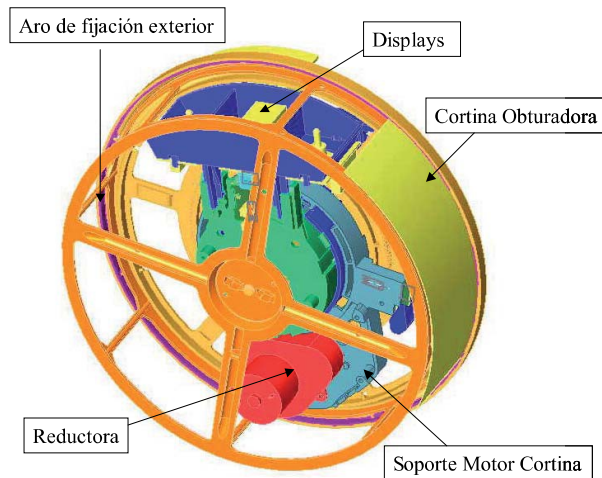
Tan solo se añade un segundo conector de 14 pines al brazo, con respecto al rodillo sencillo.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



◆ Elementos extraíbles:

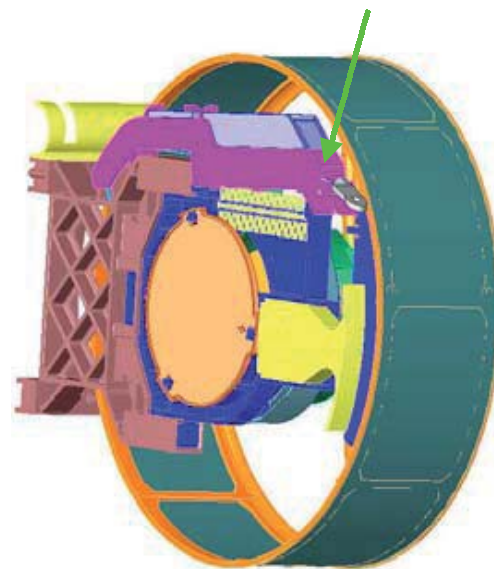
Con respecto al rodillo sencillo se añaden los siguientes elementos:



2.-MONTAJE DEL RODILLO EN LA BASE

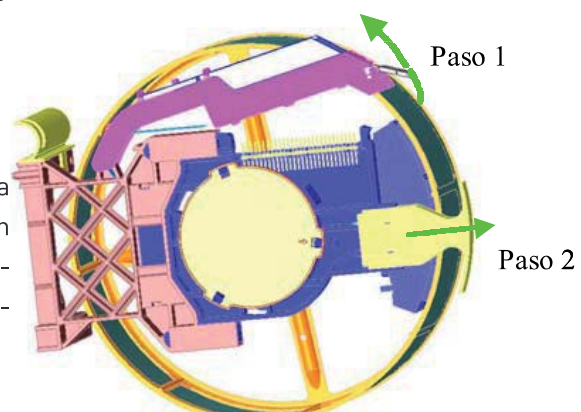
2.1 INSTALACIÓN

Introducir los dos salientes del soporte en las guías de la base y empujar el «asa» hasta escuchar un «click», entonces sabremos que el soporte está en su posición. Una vez esté en su posición presionar el brazo según foto, el peine se introduce en los contactos del brazo y ahí presionar con fuerza hasta escuchar un «click». El rodillo quedará instalado y conectado.



2.2 EXTRACCIÓN DEL RODILLO

Empujar el «clip» hacia arriba (paso 1) según indica la figura, de esta forma se realiza la desconexión eléctrica, y deslizar hacia el exterior (paso 2) tirando del asa firmemente hasta sacar el conjunto soporte completo.





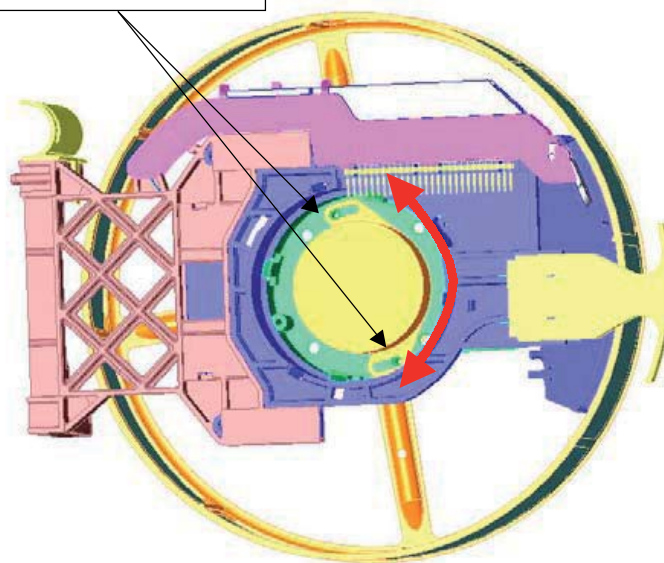
### 3.-AJUSTES DEL RODILLO

#### 3.1 SINCRONISMO DEL TAMBOR

En caso de que la figura no quede centrada en la línea de premios, o bien que la ventana traslúcida no quede centrada sobre el display, impidiendo su correcta visión, es necesario realizar un ajuste de la sincronización del motor.

◇ Ejecutar el Test 9 de la máquina hasta colocar el rodillo correspondiente en situación de sincronización, esto es, la lengüeta del tambor debe quedar totalmente alineada entre las columnas del opto. Si la lengüeta queda por encima del opto, extraer el rodillo tal y como se ha indicado en procesos anteriores y proceder de la siguiente manera:

Tornillos de fijación del motor 48P



1. Retirar la Tapa Cables soporte.

2. Aflojar los dos tornillos de fijación del motor de 48P.

3. Mirando desde el lado en el que se ve el motor, girar este en sentido horario, gracias a la «ranura» de ajuste que el motor posee (ver figura). Seguirá más o menos en función del error observado al realizar el sincronismo.

4. Apretar los tornillos, colocar la tapa, instalar el rodillo, sincronizar estos y comprobar la posición del opto. Si no fuera correcta, repetir el proceso de ajuste descrito.

Si la lengüeta queda por debajo del opto, realizar los pasos indicados anteriormente, si bien en el paso 3 se debe girar el motor en sentido antihorario.

◇ Si al realizar el ajuste hubiera que girar el motor en un sentido y se hubiera alcanzado uno de los extremos de la «ranura» de ajuste, centrar el tornillo sobre el centro de la «ranura», montar el rodillo y sincronizar. De esta forma la máquina asignará una disposición de alimentación de bobinas del motor distinta a la anterior, permitiendo el ajuste, si fuera necesario.

#### 3.2 AJUSTE DE LA CORTINA OBTURADORA

Si la cortina obturadora no para correctamente centrada es posible realizar un ajuste de la parada de la misma de unos 8°. Para ello es necesario aflojar el tornillo de fijación del soporte de cortina al soporte principal del rodillo y girar uno con respecto a otro según sea necesario. El tornillo de fijación puede instalarse en cualquiera de las tres posiciones posibles.

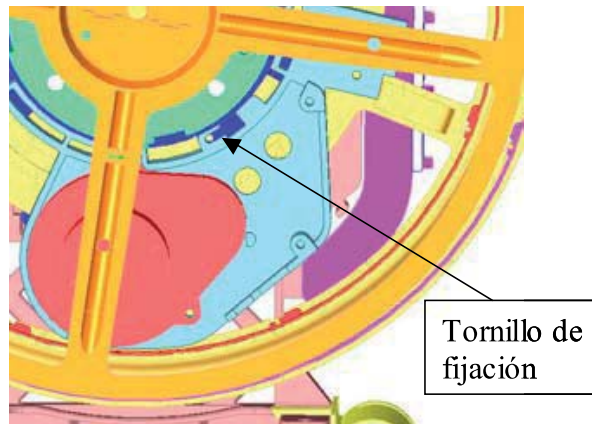


### 3.3 AJUSTE DE LA POSICIÓN DE LUCES

Es posible ajustar la posición relativa de las luces respecto de la línea de premios, mediante el giro del conjunto motor tambor 7 portalámparas.

Para ello es necesario retirar la Tapa Cables Soporte y acceder al tornillo antigiro.

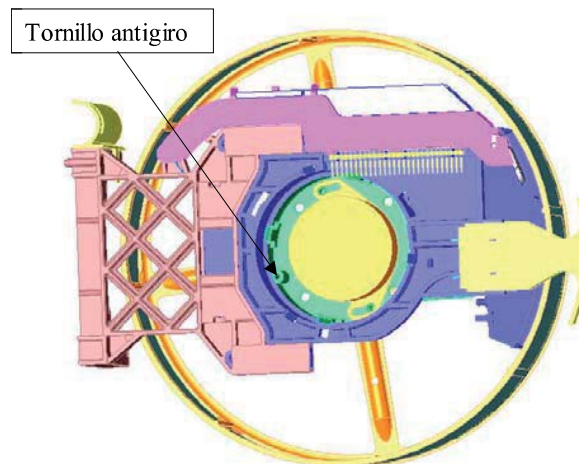
Girar, entonces, el conjunto hasta la posición deseada. Después apretar de nuevo el tornillo, asegurándose de que la arandela dentada queda por encima del aro de fijación del soporte. El sincronismo del motor no se pierde al realizar esta operación.



### 4.- TEST DE VERIFICACIÓN DEL ESTADO DE LOS RODILLOS

**Test 2:** Los rodillos giran hasta situar la cortina traslúcida frente a los displays. Se comprueba:

- Correcto sincronizado del rodillo. Si este no es correcto el display no aparece centrado en la ventana.
- Correcto funcionamiento de todos los displays de la máquina incluidos los del rodillo. Aparece una secuencia numérica descendente, para acabar con una combinación fija de dígitos que se mantiene durante unos segundos.



**Test 9:** Entre otras posibilidades se comprueba la correcta sincronización de los rodillos, inferiores o superiores, así como la parada en figuras iguales en los tres rodillos y su posición relativa a la línea de premios.

**Test 12:** Se verifica el correcto funcionamiento de la cortina. En los esta dos «UP» & «DOWN», se puede mover la cortina entre la posición de obturación o de cortina escondida.





Problema	Posible causa	Solución
El tambor no gira	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conector del brazo se ha salido.</li> <li>- Conector del motor al peine del soporte salido.</li> <li>- El peine que va insertado en el soporte se ha salido.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Retirar la tapa cables brazo y empujar el conector hasta reubicarlo bajo el gancho de fijación</li> <li>- Verificar la correcta posición de los conectores (Ver Fig. 1)</li> <li>- Volver a introducir. Si los clips de sujeción se hubiesen deteriorado, aplicar una mínima cantidad de adhesivo sobre el fondo del alojamiento antes de volver a insertar el peine.</li> </ul>
El tambor vibra o gira de forma irregular	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mala conexión eléctrica de alguna de las bobinas del motor.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisar las conexiones eléctricas y/o los terminales de engaste insertados por completo</li> </ul>
El tambor no para	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mala conexión eléctrica</li> <li>- Lengüeta del tambor no presente</li> <li>- Mala sincronización del motor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisar las conexiones eléctricas y/o los terminales de engaste insertados por completo</li> <li>- Insertar lengüeta</li> <li>- Aflojar los tornillos de fijación del motor y girar levemente el motor A continuación ajustar el sincronismo</li> </ul>
La figuras no aparecen centradas correctamente en la línea de premios	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sincronismo del motor incorrectamente ajustado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ajustar sincronismo.</li> </ul>
El display no aparece centrado en la ventana traslúcida del tambor	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sincronismo del motor incorrectamente ajustado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ajustar sincronismo.</li> </ul>
Las luces no aparecen centradas respecto de la línea de premios	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Incorrecto ajuste del conjunto luces</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ajustar la posición correcta y fijar con tornillo antigiro</li> </ul>
No se ilumina alguno o todos los leds	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mala conexión eléctrica</li> <li>- Conector del brazo se ha salido</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verificar la correcta posición de los conectores. Ver Fig. 1</li> <li>- Retirar la tapa cables brazo y empujar el conector hasta reubicarlo bajo el gancho de fijación</li> </ul>





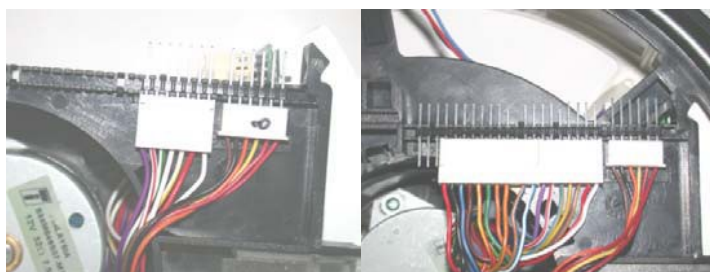
Problema	Posible causa	Solución
No se ilumina alguno o todos los leds	- El peine que va insertado en el soporte se ha salido	- Volver a introducir. Si los clips de sujeción se hubiesen deteriorado, aplicar una mínima cantidad de adhesivo sobre el fondo del alojamiento antes de volver a insertar el peine
Fallan segmentos en el Display	- Mala conexión eléctrica - Conector del brazo se ha salido - El peine que va insertado en el soporte se ha salido	- Verificar la correcta posición de los conectores. - Retirar la tapa cables brazo y empujar el conector hasta reubicarlo bajo el gancho de fijación - Volver a introducir. Si los clips de sujeción se hubiesen deteriorado, aplicar una mínima cantidad de adhesivo sobre el fondo del alojamiento antes de volver a insertar el peine
En la parada del tambor se observa una notable vibración	- Tornillos de sujeción de la base al panel flojos - Juntas tóricas de amortiguación fuera de su alojamiento	- Apretar - Desmontar el tambor y recolocar juntas tóricas
Al girar el tambor se escuchan ruidos	- El tambor roza con algún elemento estático	- Verificar que todas las tapas de cables (base, soporte y brazo) están correctamente montadas y que cumplen su función. - Verificar que todos los pines del Aro de Fijación de Cortina Exterior están introducidos - Es posible que alguna rebaba del perímetro del tambor roce levemente con el Aro de Fijación Exterior. Repasar con una cuchilla
Al tirar del asa el rodillo no sale	- No se ha desconectado el brazo	- Tirar del clip para desconectar el brazo. Si al ejercer una fuerza excesiva se hubiera desmontado el Asa, sacar el rodillo e insertar el Asa en sus guías, con el saliente entre los dos toques del soporte

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco





Problema	Posible causa	Solución
No es posible girar el brazo para conectar este	- El soporte no se encuentra completamente introducido en la base	- Empujar el asa tirador hasta introducir el soporte por completo
Al conectar el brazo no se escucha <<click>>	- El brazo no alcanza su posición final	- Hacer una fuerza del orden de 6/7 kg.en sentido de cierre
La cortina no para centrada	- Mal ajuste de la parada	- Ajustar correctamente
La cortina no se mueve	- El reductor no recibe alimentación	- Verificar conectores eléctricos - Verificar que los cables de alimentación están correctamente soldados a los pines del motor
La cortina no para	- Conexión al opto defectuosa - Placa de Opto Sensor defectuosa	- Revisar conexiones - Cambiar placa de Optos
La cortina roza con el tambor	- La cortina se ha salido de los pines del soporte/ aro fijación - Se ha roto la fijación de la cortina	- Recolocar cortina - Cambiar cortina
La posición de la cortina es completamente errónea	- La cortina se ha insertado en una posición equivocada	- Desmontar e insertarla según se indica en la <b>figura 2</b>

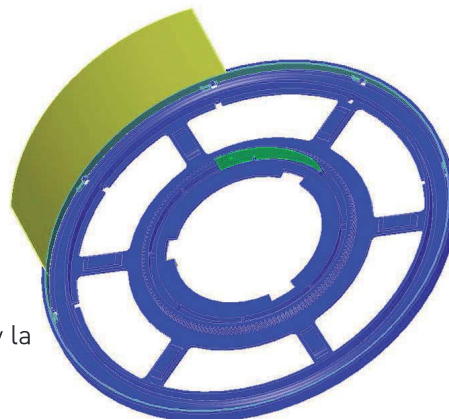


Rodillo sin cortina

Rodillo con cortina

**Figura 1**

Posición relativa entre la cortina y la lengüeta de lectura del opto.

**Figura 2**

Mantenimiento periódico de la máquina

	DIARIO	SEMANAL	MENSUAL
LIMPIEZA	Exterior de la máquina.	General de interior de la máquina.	Optodetectores del selector de monedas, aceptador de billetes y mecanismo pagador "hopper", etc.
COMPROBAR	Contactos. Leds.	Ajuste del microinterruptor de salida de monedas del "hopper". Ajustes de la bobina de desvío al cajón y al "hopper".	Funcionamiento de todas las cerraduras en general. Estado de las diferentes placas de la máquina, reapretando sus circuitos integrados y sus conexiones

**El aparato no debe limpiarse mediante un chorro de agua**

### ALMACENAMIENTO

#### CONDICIONES DE ALMACENAMIENTO

Almacenar en un lugar protegido de la lluvia, radiación solar directa, y polvo excesivo.

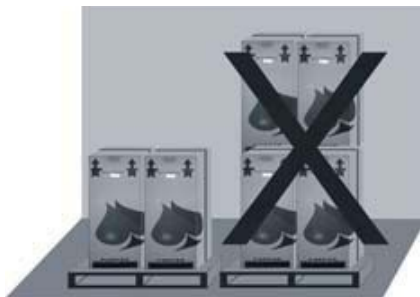


En caso de ambientes húmedos se debe situar en el interior del mueble principal de la máquina una o varias bolsas antihumedad.

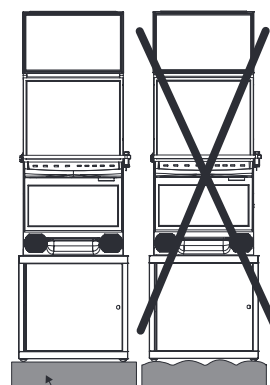




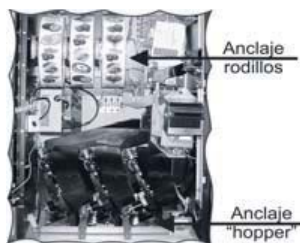
◇ La máquina se debe situar en posición vertical y nunca apilada.



-En el caso de almacenamiento sobre una superficie irregular, las máquinas deberán situarse sobre una base resistente y plana. Es conveniente, en cualquier caso, que la superficie sobre la que reposa la máquina esté separada del suelo al menos, 15 cm.



15 cm Aprox.

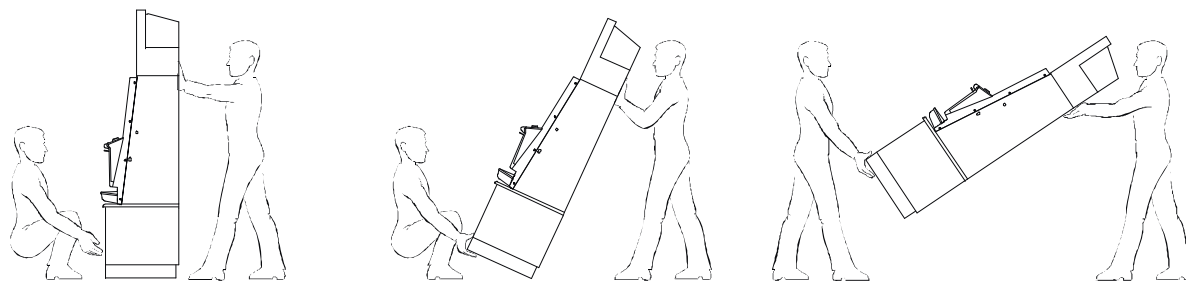


-Se deben fijar las partes móviles interiores de la máquina, para un almacenamiento prolongado. Fundamentalmente se debe comprobar que los rodillos y el "hopper" están correctamente situados en sus anclajes.



-Es recomendable proteger el exterior de la máquina para evitar golpes y deterioro del acabado.

### SECUENCIA DE CÓMO TRANSPORTAR LA MÁQUINA



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco





El mantenimiento que requiere el *Selector* viene determinado por la suciedad que las monedas aportan y que puede llegar a obstruir sus elementos. Para limpiarlo seguir la pauta:

- Desconectar la alimentación eléctrica – conector J5 -.
- Limpiar las zonas sucias con una brocha o cepillo de cerdas finas de fibra vegetal (nunca metálicas) impregnada de alcohol. Limpiar con más detalle:
  - El canal de paso de monedas
  - La *regleta metálica*
  - Los orificios de los sensores ópticos
  - Las fotocélulas del sistema antihilo
  - El propio sistema antihilo

**ADVERTENCIAS:**

No utilice nunca productos que contengan hidrocarburos bencénicos. Estos compuestos producen una rápida degradación de los materiales plásticos originando daños irreparables.

El *selector* no se puede sumergir en ningún líquido.





El mantenimiento que requieren los devolvedores se resume en:

- Una limpieza general del aparato cada 500.000 extracciones de monedas.
- Es conveniente limpiar con mayor frecuencia la zona de salida de monedas donde se encuentra el sensor óptico. Esta limpieza se hará con un algodón impregnado en alcohol.



**Figura 27. Limpieza Hopper U-II**

**ADVERTENCIAS:**

- No utilice nunca productos que contengan hidrocarburos bencénicos. Estos compuestos producen una rápida degradación de los materiales plásticos originando daños irreparables.
  - No se puede sumergir el devolvedor en ningún líquido.





## Guía de Mantenimiento de NV11

El validador NV9USB ha sido diseñado para minimizar el deterioro sufrido por su uso a lo largo del tiempo. Sin embargo, dependiendo del entorno el NV9USB puede necesitar algún tipo de limpieza o mantenimiento. Este documento les indicará cómo llevar a cabo este mantenimiento tanto del lector de billetes NV9USB como del reciclador de billetes NOTE FLOAT. Hay que tener en cuenta que el conjunto NV9USB y NOTE FLOAT forman el dispositivo NV11.



### Limpeza – Recomendada una vez al mes (o cuando el lector lo necesite)

**ATENCIÓN: NO UTILICE PRODUCTOS DE LIMPIEZA CON DISOLVENTES, ALCOHOLES, PRODUCTOS ABRASIVOS O PRODUCTOS PARA LA LIMPIEZA DE PLACAS PCB. ESTO PODRIA DAÑAR DE MANERA PERMANENTE EL LECTOR, SÓLO UTILIZAR AGUA Y JABÓN NEUTRO.**

Para poder limpiar la parte interior del NV9USB debe desplazar hacia la izquierda el cierre rojo que se encuentra en la parte frontal del lector. Al abrir las dos partes del NV9USB las partes plásticas transparentes quedan expuestas para proceder a la limpieza. Con cuidado limpie las superficies con un trapo suave, que no pueda dejar hilos, empapado en agua con jabón neutro. Tenga especial cuidado con las partes de las lentes, sensores y alrededores, asegurándose que estas partes queden limpias y secas.

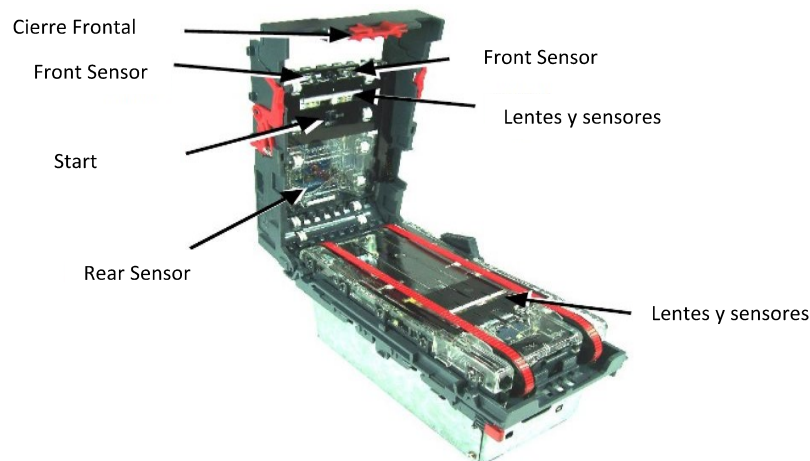


Figura 1: Partes significativas del NV9USB







**ATENCIÓN: CUANDO LIMPIE EL FRONT SENSOR UTILICE UN PINCEL DE PELO FINO O UN TROZO DE ALGODÓN**

## Limpieza de cintas (a realizar cada 2 meses o cuando lo requieran)

- Asegurarse que el lector está encendido (con la alimentación conectada), habilitado (las luces del frontal deben estar encendidas)
- Quitar la boca
- Insertar un papel, que no debe ser más ancho que la distancia entre las cintas, por el centro del lector para provocar que los motores arranquen.
- Utilizar un paño de algodón (que no deje hilo ni restos del tejido), empapado en agua con jabón. Presionar este paño contra las cintas, primero una hasta que se paren los motores y luego la otra.
- Repetir los apartados 3 y 4 hasta que las cintas se encuentren limpias y libres de cualquier residuo o suciedad.
- Repetir el paso 3 con un paño de algodón seco para eliminar cualquier líquido que haya podido quedar en las cintas.



**Insertar Papel**

**Figura 2: Lugar por donde insertar el papel para poder limpiar las cintas**

## Limpieza de suciedad en el recorrido de los billetes y cambio de cintas

Para poder acceder al recorrido por el cual los billetes son transportados y al lozenge (llamamos lozenge a la pieza central del NV9USB, la que se encuentra entre las dos partes abatibles del NV9USB), desplazar hacia la izquierda el cierre rojo de la parte frontal del NV9USB. Abrir el NV9USB, de esta manera la parte por donde se realiza el recorrido de los billetes y el lozenge se encuentran ahora expuestas para realizar el mantenimiento, tal y como se muestra en la figura.



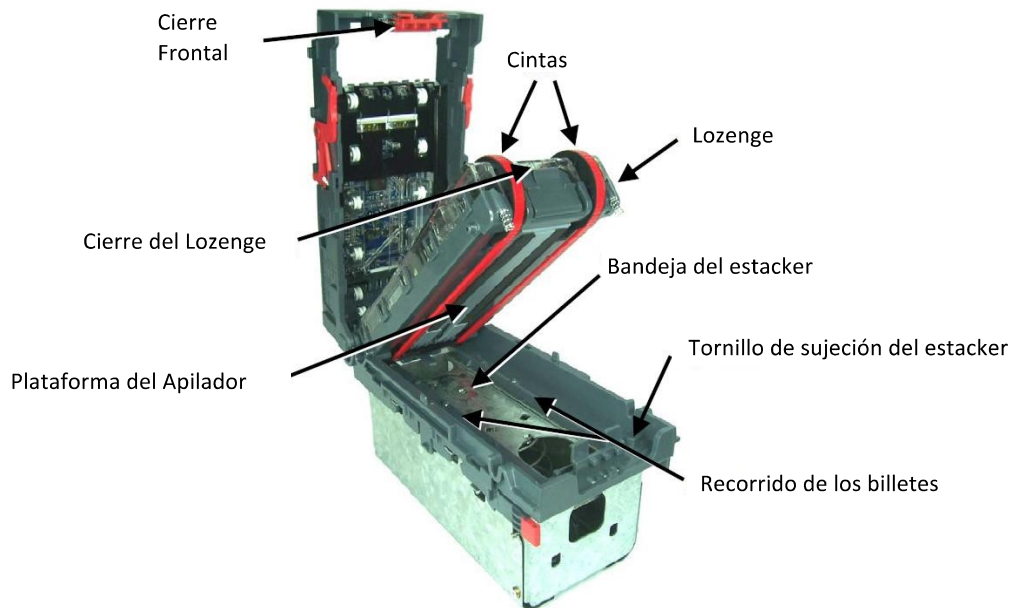


Figura 3: Situación de los elementos del NV9USB de los que tener un especial cuidado

#### Limpeza de restos de suciedad

- Examinar el recorrido de los billetes, lozenge y estacker para comprobar si existe suciedad o restos.
- Con cuidado limpiar las superficies del recorrido de los billetes y lozenge con un paño suave empapado en una solución de agua con jabón. Tenga especial cuidado en la zona de las lentes y alrededores, asegurándose que una vez limpios quedan completamente limpios y secos.
- Una vez realizada la limpieza, comprobar que ni la plataforma del apilador ni la bandeja del estacker se encuentran atascadas.

#### Cambio de cintas

Para realizar el cambio de cintas es necesario desmontar el lozenge en una superficie limpia y seca. Para ello deslizar la cinta fuera de las ruedas pequeñas mientras se presiona las ruedas grandes, de esta manera liberamos la tensión a la que están sometidas las cintas. Para poner las cintas nuevas, realizar el mismo procedimiento pero de manera inversa





## NOTE FLOAT

El Note Float es un dispositivo que ya está diseñado para requerir un mantenimiento mínimo. Al trabajar como un esclavo del NV9USB, en caso de fallo grave del dispositivo, este podría seguir trabajando a la espera de la sustitución o reparación del Note Float.

Es necesario destacar que para poder incorporar el Note Float al NV11, han sido necesarios una serie de cambios en el NV9USB. Aparte de esos cambios hay partes que quedan ocultas por el Note Float, como podría ser el botón de la parte superior del NV9USB. Para sustituir este botón se ha añadido otro botón en la parte frontal del reciclador, que tiene las mismas funciones que el botón del NV9USB, y otras adicionales específicas del NV11.



En la tabla adjunta se muestran las funcionalidades del botón del NV11, detallando cuales son específicas del NV11 y cuales son compartidas por NV9USB y NV11.

Dispositivo	Acción	Función	Indicación
NV9USB y NV11	Mantener pulsado hasta que se ilumine la luz frontal	Entrar en modo programación	Los Leds frontales se iluminan y al soltar botón parpadean unos 5 segundos. Finalmente el dispositivo hace un reset.
NV9USB y NV11	Pulsar 2 veces	Indica protocolo actual en el dispositivo	Los Leds frontales del lector parpadean según unos códigos (ver tabla siguiente)
NV11	Mantener pulsado hasta que se ilumine y se apague la luz frontal	Reseteo del pagador todos los billetes se envían al estacker	
NV11	Pulsar 1 vez cuando el Led de status del pagador parpadea constantemente a 1seg.	Atasco liberado del pagador. Restar billete en el sistema	
NV9USB y NV11	Pulsar 1 vez el botón durante el funcionamiento normal.	Entrar en el modo de programación con tarjeta	Cuando se presione una vez el botón el frontal del NV9USB empezara a parpadear 1 vez por segundo



Si ejecutamos la acción de pulsar dos veces el botón para comprobar en que protocolo se encuentra el NV11, deberemos comparar el número de parpadeos que hace le frontal del NV11 con la tabla siguiente.

Protocolo	Numero de Pulsos del Frontal
SSP	1
Pulsos	2
MDB	3
ccTalk	6
SIO	7
Paralelo	8

### Desatasco de billetes

Como hemos visto en el apartado anterior, el Note Float nos indicará que se encuentra en una situación de atasco porqué el LED frontal está parpadeando aproximadamente una vez por segundo. En este caso debemos seguir el procedimiento siguiente.

- Antes que nada tenemos que estar seguros que el NV11 ha sido desconectado de alimentación.
- Para sacar el Note Float es necesario desplazar hacia abajo las dos sujeciones que se pueden encontrar en los laterales del NV11, tal y como muestra la imagen a continuación.



Figura 4: Sujeciones que unen el Note Float del NV9US

- Ahora el Note float ya ha sido liberado del NV9USB, debemos sujetarlo i tirar hacia arriba de el.
- Cuando tengamos separado el Note Float del NV9USB, si presionamos en los cierres rojos que se encuentran en los laterales, podremos abrir la trampilla trasera del Note Float y retirar el billete atascado.



Figura 5: Apertura de la compuerta del Note Float





- Una vez liberado el atasco del Note Float, podemos proceder a ensamblarlo otra vez en el NV9USB. Para ello realizaremos los mismos pasos que para quitar el pagador pero en sentido inverso.
- Una vez que hayamos montado el Note Float, podemos conectar otra vez alimentación.
- El LED frontal del Note Float continuará parpadeando hasta que no pulsemos una vez el botón del Note float. De esta manera informamos al dispositivo que hemos liberado el atasco y que un billete del interior del Note Float ha sido retirado.

### Limpieza

Para realizar acciones de limpieza, hay que remarcar que debe hacerse con cautela, ya que una presión o fuerza indebida podría causar daños a las cintas y muelles del dispositivo. Esta operación de limpieza debería producirse cada 10.000 billetes insertados en el Note Float, aunque podría tener que reducirse debido a las condiciones del entorno.

Para realizar acciones de limpieza es necesario desmontar el Note Float del NV9USB, tal y como se ha indicado en el apartado siguiente. Una vez hecho esto podemos proceder a abrir la trampilla del Note Float. Para realizar todas las acciones de limpieza, debe hacerse sobre una superficie limpia y seca, y ha de usarse una brocha de pelo suave y un paño de tejido suave que no deje restos.

Para realizar la limpieza es necesario desensamblar el Note Float del NV9USB de la manera indicada en apartados anteriores. Una vez desmontado el Note Float, procedemos a abrir la compuerta pudiendo ver las cintas y sensores del Note Float. Con el pincel limpiar los sensores y Light pipe y desviador mostrados en las imágenes adjuntas

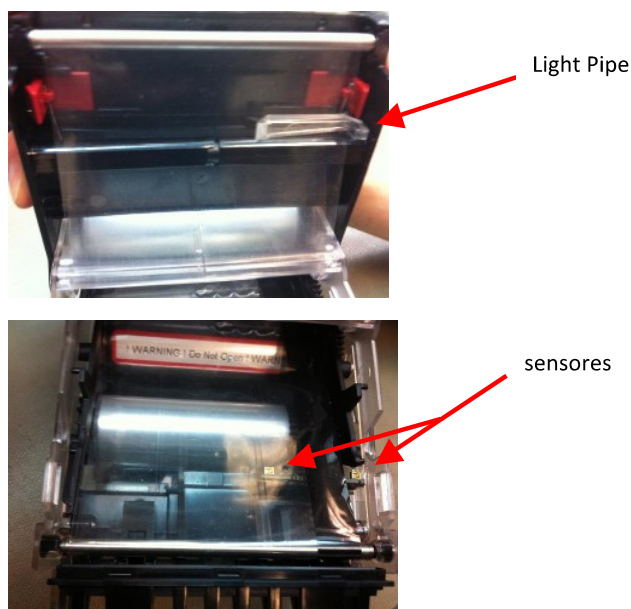


Figura 6: emplazamiento de Light pipe y sensores en el Note Float



## Diagnóstico y Calibración

Para realizar el diagnóstico y calibración, es necesario tener instalado el software ITL Diagnostics, así como disponer de algún tipo de interfaz para poder comunicarse con el billeteo (DA2, UTB100, CN392). También hay que tener en cuenta que es necesario que el NV11/NV9USB se encuentre en protocolo SSP.

Para poder cambiar de protocolo ccTalk a SSP mantenga pulsado el botón de la parte superior (en el caso del NV9USB) o el botón del frontal (en caso que sea un NV11), hasta que las luces del frontales se enciendan. En este momento deje de pulsar el botón. Verá que las luces frontales del NV11 comienzan a parpadear muy rápidamente y acto seguido el dispositivo se reiniciará. En este momento el NV11 se encuentra en protocolo SSP. Para volver a protocolo ccTalk debe hacer el mismo paso.

El proceso de diagnóstico y calibración solo realizará cuanto se observe un comportamiento anómalo del dispositivo o un descenso en la aceptación de los billetes. Si no se observa ninguna de estas dos cosas no es necesario realizar estos procedimientos. Hay que remarcar que este proceso de diagnóstico y calibración solo tiene efecto sobre el NV9USB.

Una vez conectado el billeteo a alimentación y a un puerto USB del ordenador, realizamos a arrancar el programa ITL Diagnostics.

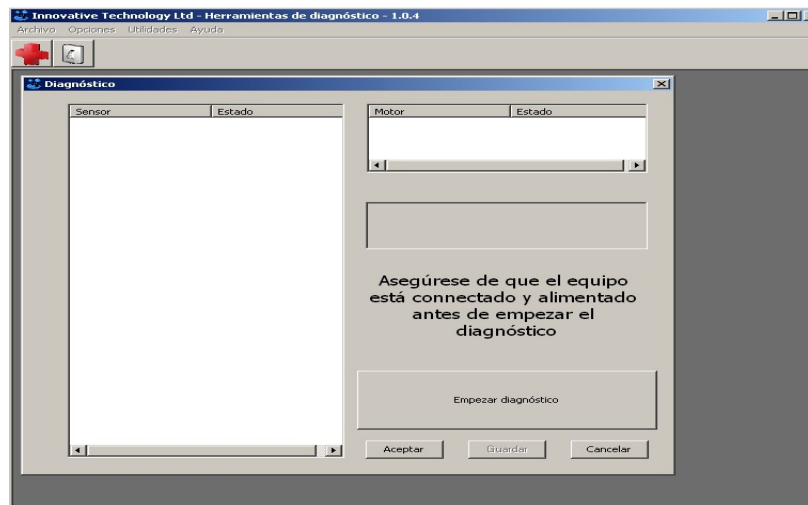


Figura 7: Página principal de ITLDiagnostics

El primer paso será comprobar que tenemos el puerto de comunicación con el billeteo correctamente seleccionado. Para ello debemos ir a: *Opciones* → *Puerto Serie*. Dependiendo del interfaz que usemos, al lado del puerto nos aparecerá DA2 (si usamos un DA2), BV (si usamos el CN392) o Hopper (si usamos la UTB100)

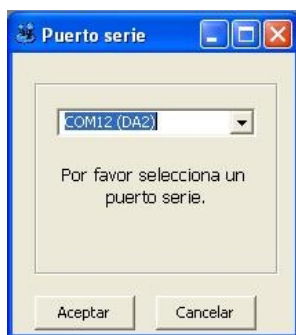


Figura 8: Selección del Puerto de comunicaciones

Una vez tengamos el puerto seleccionado, tenemos dos opciones, diagnóstico o Initialise. El primero sirve para detectar errores y el segundo para re-calibrar los valores de los sensores del billeteo.



Figura 9: Menú utilidades de ITL Diagnostics

Para que nos muestre la opción initialise, es necesario pedir al departamento técnico de Automated Transactions el archivo *INIT.cde*, que debe colocarse en el mismo directorio donde ha sido instalado el programa ITL Diagnostics (habitualmente en C:/Archivos de programa/ITLDiagnostics).

### Diagnostico

Si seleccionamos la opción de Diagnóstico, nos aparecerá la pantalla mostrada en la imagen, en ella se irán descargando los datos del billeteo. Cuando el software acabe de descargar la información del billeteo, nos pedirá que introduzcamos el papel verde de calibración. Este papel deberá ser pedido a Automated Transactions, no será valido otro tipo de papel, ya que los valores de diagnóstico y calibración serán erróneos. Cuando ITLDiagnostics acabe de hacer la comprobación del billeteo, nos dará el veredicto, ACEPTADO o FALLA.



Figura10: Pantalla de Diagnóstico





### Initialise

Cuando seleccionemos la opción Initialise, todo el proceso será mucho más directo. Arrancándose los motores justo después de pulsar el botón "Empezar". Justo en ese momento empieza el proceso de *calibración* de la unidad.

**ES MUY IMPORTANTE NO DESCONECTAR I QUITAR LA ALIMENTACIÓN DURANTE EL PROCESO DE DIAGNÓSTICO O CALIBRACIÓN, YA QUE ESTO PRODUCIRIA DAÑOS EN EL DISPOSITIVO**

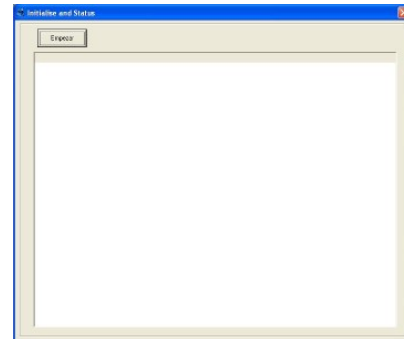


Figura 11: Pantalla de Initialise de ITL diagnostics







## EXTENSIÓN DE GARANTÍA

# GARANTÍA

RECREATIVOS FRANCO, S.A.U.  
Pza DE CRONOS N° 4  
28037 MADRID  
CIF: A/28415594  
Dpto. Servicio Post Venta  
Teléf.: (34) 91 440 92 51  
Correo electrónico: reparaciones@rfranco.com

Recreativos Franco, S.A.U garantiza este producto conforme a la ley 23/2003 del 10 de julio.

### Extensión de garantía

Nuestro producto está garantizado por defecto de fabricación durante 6 meses desde la fecha de activación que será la que indica el boletín de instalación.

Sólo una copia del boletín de instalación se considera acreditativo de esta extensión de garantía y deberá ser adjuntada para cualquier reclamación.

Por extensión de garantía se entiende la sustitución o reparación del componente reconocido no conforme en la fabricación y provistos de la etiqueta identificativa.

Quedan excluidos de la garantía los daños ocasionados por: mal uso, mala instalación o no conforme con las recomendaciones de este **MANUAL DE SERVICIO TÉCNICO**.

Todo elemento no fungible que por cualquier circunstancia no esté provisto de la etiqueta de garantía no podrá acogerse a la presente garantía.

Ninguna persona está autorizada a modificar los términos de esta extensión de garantía o a extender otra, verbal o escrita, en nombre de Recreativos Franco



---

**Declaración UE de Conformidad**

---

Nosotros **RECREATIVOS FRANCO S.A.U.**

Domicilio: Plaza de Cronos, 4  
28037 Madrid - ESPAÑA  
Tel. 91 440 92 00

Declaramos que el siguiente aparato está fabricado conforme a las Directivas Europeas.

Descripción: MAQUINA RECREATIVA Y DE AZAR  
Marca: RECREATIVOS FRANCO  
Familia: RF1001-1003 / RF16  
Juego: **RF ARCADE ZERO**  
**RF ARCADE**  
**RF ARCADE +**  
**RF ARCADE 1**  
**RF ARCADE SALÓN**  
**RF ARCADE 1 SALÓN1**  
**RF ARCADE SALÓN 2M**  
**RF ARCADE 1 SALÓN 2M**  
**RF ARCADE SALÓN 3M**  
**RF ARCADE 1 SALÓN 3M**  
**RF ARCADE SALÓN 5M**  
**RF ARCADE SALÓN 6M**

**Directiva de baja tensión 2014/35/UE.**

Normas armonizadas aplicadas:

- UNE-EN 62233:2009
- UNE-EN 60335-1:2012
- UNE-EN 60335-2-82:2004+A1:2008

**Directiva de Compatibilidad electromagnética 2014/30/UE.**

Normas armonizadas aplicadas:

- UNE-EN 55014-1:2008 + ERR:2009 + A1:2009 + A2:2012
- UNE-EN 61000-3-2:2014
- UNE-EN 61000-3-3:2013
- UNE-EN 55014-2:1998 + A1:2002 + A2:2009
  - > UNE-EN 61000-4-2:2010 \*
  - > UNE-EN 61000-4-3:2007 + A1:2008 + A2:2011
  - > UNE-EN 61000-4-4:2013
  - > UNE-EN 61000-4-5:2015
  - > UNE-EN 61000-4-6:2014
  - > UNE-EN 61000-4-11:2005

**Directiva de RoHS 2011/65/UE.**

Firmado en Madrid 11 de Febrero de 2019



Jesús Franco Muñoz  
Administrador Único