

Alfastreet



R8M3-23-P
SERVICE MANUAL

Índice

1. DESCRIPCIÓN DE LA MÁQUINA.....	4
2. DATOS TÉCNICOS.....	5
3.ARQUITECTURA Y CONEXIÓN DE LA MÁQUINA..	7
3.1. SISTEMA OPERATIVO	7
3.2. TOPOLOGÍA Y CONEXIÓN DE LA RED	7
4.GARANTÍA	8
5.INFORME SOBRE LA SEGURIDAD EN EL TRABAJO.....	9
6.CONDICIONES GENERALES DE USO.....	10
7. PROGRAMA DE MANTENIMIENTO.....	11
8. REINICIO PREVENTIVO	12
9. DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES PRINCIPALES.....	13
9.1. DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES DE LOS TERMINALES DE JUEGO	13
9.2. DESCRIPCIÓN DE LOS COPONENTES DE LA RUEDA	17
9.3. DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES OPCIONALES DE SEÑALIZACIÓN	19
10. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LOS COMPONENTES	20
10.1. RESUMEN DE COMPONENTES PARA TERMINALES DE JUEGO	20
10.2. RUEDA NUMÉRICA	21
10.3. RUEDA	22
11. PROCEDIMIENTOS BÁSICOS	24
11.1. INICIO DE LA MÁQUINA.....	24
11.2. ACCESO A IMPRESORAS DE TICKETS	25
11.3. ACCESO A LOS ACEPTADORES DE BILLETES	26
12.PROCEDIMIENTOS AVANZADOS	27
12.1. SUSTITUCIÓN DEL CABLE DE ALIMENTACIÓN	27
13. CABLEADO DEL TERMINAL DE JUEGO	29
14. CABLEADO DE LA RUEDA	31
15. CABLEADO (SEÑALIZACIÓN).....	33

Índice de ilustraciones

Ilustración 1: Dimensiones R8M3-23	5
Ilustración 2: Configuración R8M3-23	6
Ilustración 3: Configuración R8M3-23 con teclados	6
Ilustración 4: Configuración R8M3-23 con señalización.....	6
Ilustración 5: Configuración R8M3-23 con teclados y señalización.....	6
Ilustración 6: Bola dañada en el lado derechoside.....	10
Ilustración 7: Componentes R8M3-23	16
Ilustración 8: Componentes de la rueda numérica	17
Ilustración 9: Rueda - vista A.....	18
Ilustración 10: Unidad de control.....	18
Ilustración 11: Rueda - vista B.....	19
Ilustración 12: Cableado - Terminales de juegos 1-2.....	25
Ilustración 13: Cableado - Terminales de juegos 3-8.....	26
Ilustración 14: Cableado - Rueda.....	27
Ilustración 15: Cableado - Rueda, Unidad de control.....	28
Ilustración 16: Cableado - Señalización.....	29

1. DESCRIPCIÓN DE LA MÁQUINA

La Ruleta Alfastreet R8M3-23-P es una máquina de juego controlada por computadora completamente automatizada. Se ha diseñado pensando en el jugador, pero además de ser de fácil manejo, ofrece la mejor visión general del curso del juego. Los jugadores compran los créditos en efectivo o por bono/ticket en los aceptadores de billetes de cada consola, o los compran en efectivo al personal supervisor de la sala.

La Ruleta Alfastreet R8M3-23-P utiliza una computadora para controlar todas las consolas, aceptadores de billetes y componentes mecánicos. El sistema tiene control independiente, por el cual, la probabilidad que funcione mal o falle se reduce enormemente evitando la interrupción de la comunicación entre las consolas. Todas las partes mecánicas y electrónicas producidas para cada máquina son probadas individualmente por nuestros especialistas antes de su montaje. El mecanismo de medición y los contadores cumplen o exceden los estándares europeos.

La confiabilidad del Software Propietario radica en que se ejecuta en Windows Embedded para favorecer la capacidad de actualización de software y agregar características especiales, tales como:

- el sistema en línea
- conexión a una computadora externa y su supervisión
- acoplamiento de más máquinas en un sólo sistema
- resumen de datos simplificado y sistematizado de la situación actual y del historial del juego

El modelo Alfastreet R8M3-23-P ha incorporado un sistema de seguridad de alto nivel que lo protegerá exitosamente de cualquier intento de acceso no autorizado, físico y digital. La máquina está cubierta por nuestra política internacional de garantía y servicio técnico.

2. DATOS TÉCNICOS

Nombre:	Alfastreet
Tipo(modelo):	Roulette R8M3-23-P
Fabricante:	Pockaj d.o.o., Rodik 72, 6240 Kozina, SLOVENIA
Consumo de energía:	1100W
Voltaje:	AC 230V +/-10%, 50Hz or AC 110V +/-10%, 50/60Hz
Temperatura de funcionamiento:	10°C – 30°C
Humedad de funcionamiento:	10% - 90% sin condensación
Ancho:	2600mm
Altura:	840mm
Longitud:	2600mm
Peso:	900 Kg

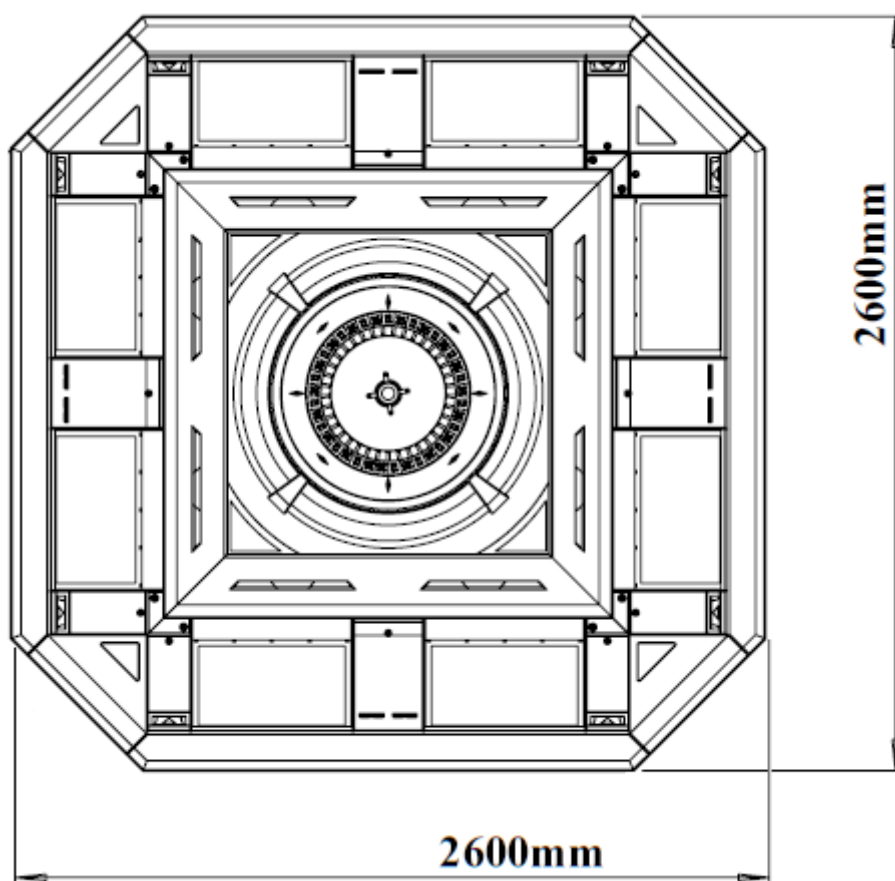


Ilustración 1: Dimensiones R8M3-23-P



Ilustración 2: Configuración R8M3-23-P

3. ARQUITECTURA Y CONEXIÓN DE LA MÁQUINA

3.1. SISTEMA OPERATIVO

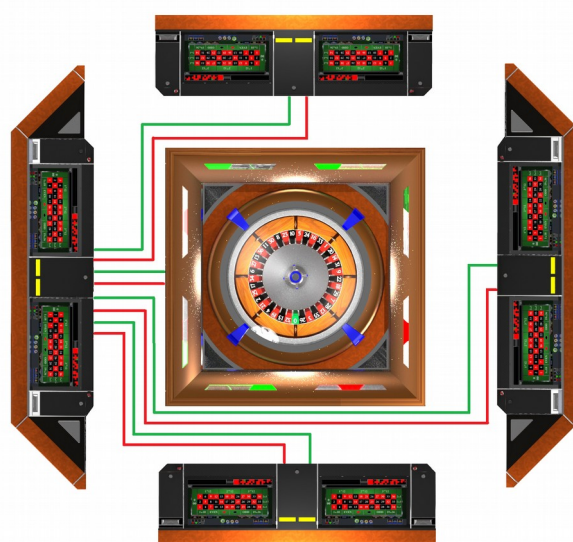
La máquina de juegos Alfastreet R8M3-23-P opera en Windows POSREADY 2009 de 32bit o el sistema operativo POSREADY7, que combina el poder y familiaridad de Windows XP Professional con una menor huella y características específicas para las computadoras de los puntos de servicio (POS). POSReady es una actualización significativa de Windows Embedded for Point of Service que incorpora un nuevo nombre de producto, nuevas tecnologías y mejoras en la funcionalidad básica.

3.2. TOPOLOGÍA Y CONEXIÓN DE LA RED

Las computadoras en R8M3-23-P se comunican entre ellas mediante el protocolo Ipv4 con TCP/IP y protocolos UDP. Cada uno cuenta con su propia dirección Ipv4 fija, definida durante su primer procedimiento de instalación.

Requerimientos de la red:

- 100 Mb/s o con mayor velocidad
- 1 Gb/s si más de 20 estaciones de juego usan la función PiP
- Cables CAT5 o CAT6 para la implementación física
- Combinaciones topológicas BUS y STAR
- Las direcciones Ipv4 de cada computadora deben estar en la misma subred clase B.



— LAN cat5 cable
— Power cord (120 or 230V)

4. GARANTÍA

Garantía, Renuncia de Responsabilidad Legal y Limitaciones de Responsabilidad

POCKAJ D.O.O. GARANTIZA QUE DURANTE UN PERÍODO DE TRES MESES DESDE LA FECHA DE ENTREGA, EL PRODUCTO ADQUIRIDO ESTARÁ LIBRE DE DEFECTOS Y EN BUENAS CONDICIONES.

POCKAJ D.O.O. BRINDARÁ MANTENIMIENTO CORRECTIVO Y PREVENTIVO DURANTE EL PERÍODO DE GARANTÍA ESPECIFICADO. EN CASO DE ALGÚN DEFECTO, LA COMPENSACIÓN AL COMPRADOR SE LIMITA ÚNICA Y EXCLUSIVAMENTE A LA RESTAURACIÓN DEL PRODUCTO EN BUENAS CONDICIONES MEDIANTE AJUSTES Y CORRECCIONES, REPARACIÓN O CAMBIO DE LAS PIEZAS DEFECTUOSAS DE ACUERDO A LO DECIDIDO POR POCKAJ'S D.O.O.. NO EXISTEN OTRAS GARANTÍAS, EXPRESAS O IMPLÍCITAS, INCLUYENDO PERO SIN LIMITARSE A, LAS GARANTÍAS DE COMERCIALIZACIÓN O IDONIEDAD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR, NO AFIRMACIÓN DE HECHO, INCLUYENDO, PERO NO LIMITADO A, DECLARACIONES RELATIVAS A LA IDONIEDAD PARA EL USO O RENDIMIENTO DEL PRODUCTO, QUE TAMPOCO PODRÁN CONSIDERARSE UNA GARANTÍA DE POCKAJ D.O.O. PARA NINGUNA FINALIDAD. POR NINGÚN MOTIVO POCKAJ D.O.O. SERÁ RESPONSABLE POR DAÑOS DIRECTOS, INDIRECTOS, ESPECIALES O CONSECUENTES, INCLUYENDO SIN LIMITARSE A LA PERDIDA DE BENEFICIOS DERIVADOS DEL INCUMPLIMIENTO DE ESTE ACUERDO. AUNQUE TALES DAÑOS RESULTARAN DEL MAL FUNCIONAMIENTO DE LA MÁQUINA (HARDWARE Y/O SOFTWARE) O DE CUALQUIER OTRO DEFECTO. LOS PRODUCTOS COMPRADOS PUEDEN CONTENER ALGUNAS PIEZAS REACONDICIONADAS, QUE VIENEN CON UNA GARANTÍA COMPLETA.

¡Las condiciones contractuales pueden anular lo antes mencionado!



¡Advertencia!

El manual Alfastreet R8M3-23-P busca brindar la información necesaria SÓLO AL PERSONAL TÉCNICO CALIFICADO para dar mantenimiento rutinario, servicio y reparar el gabinete Pockaj D.o.o. Afastreet y sus componentes. Para evitar lesiones personales o daños en el equipo, no realice ningún servicio distinto al indicado en el contenido del presente manual.



¡Nota!

La información en este documento se encuentra sujeta a cambios sin previo aviso y no representa ningún compromiso de parte de Pockaj doo. Ninguna parte del presente manual puede ser reproducido o transmitido de ningún modo o por ningún medio, sea electrónico o mecánico, incluyendo fotocopias y grabación, para ningún propósito que no sea el uso personal del comprador sin el consentimiento por escrito de Pockaj d.o.o..

5. INFORME PARA LA SEGURIDAD EN EL TRABAJO

De acuerdo con la Ley de Seguridad en el Trabajo se asegura que los trabajadores implementen medidas de seguridad, en cumplimiento con normas, estándares y regulaciones técnicas, atención adecuada, capacitación apta especializada y sobre el trabajo que se aplica a los dispositivos y aparatos de seguridad descritos. El dispositivo, fabricado de acuerdo con los estándares y normas válidas, debe estar equipado con las instrucciones para garantizar que se realice un trabajo, pruebas y mantenimiento seguro.

Uso Adecuado

La máquina de juego - Alfastreet R8M3-23-P se utiliza como máquina de juego o máquina recreativa en los establecimientos de entretenimiento y juegos de azar.

Descripción

La máquina de juego - Alfastreet R8M3-23-P esta compuesta por:

- una estructura contenedora
- posición de juego con monitores LCD de pantalla táctil
- sistema informático para la gestión de la máquina
- instalación eléctrica con sistema de control

La máquina de juego (ruleta) R8M3-23-P se encuentra equipada con un sistema de control manejado por computadora que dirige la máquina completamente independientemente de los jugadores. El sistema se encuentra completamente cerrado y seguro dentro de la carcasa del dispositivo. La máquina opera siempre y cuando no sea detenida con el switch/conmutador principal.

Peligros y daños posibles durante el funcionamiento del dispositivo:

- El dispositivo no se encuentra firmemente fijado.
- El dispositivo no se encuentra instalado en la posición correcta.
- Peligro de caídas.
- Peligro por corriente eléctrica.
- Encendido no intencional o en automático.

Medidas para prevenir peligros y lesiones cuando la máquina está en funcionamiento:

- Es necesario anclar firmemente la máquina al piso de concreto con tornillos adecuados de manera que el dispositivo no pueda cambiar de ubicación o moverse durante su uso.
- El dispositivo debe instalarse de tal manera que deje espacio suficiente para que los jugadores puedan circular con seguridad, y el dispositivo debe estar bien asegurado.
- El suelo alrededor del dispositivo siempre debe mantenerse limpio y seco (no resbaladizo) de manera que no sea posible que un usuario del dispositivo pueda resbalarse y caerse en el piso mojado o resbaladizo.
- Las conexiones eléctricas sólo pueden ser realizadas por personal de servicio autorizado por el fabricante o especialistas entrenados según el diagrama incluido.
- El interruptor de encendido/apagado debe estar protegido contra el encendido involuntario.

6. CONDICIONES GENERALES DE USO

Condiciones y documentación de dispositivos

El dispositivo debe ser impecable y contar con toda la documentación técnica necesaria. Siempre debe estar en un estado impecable que permita su uso seguro. De acuerdo con la legislación sobre seguridad en el trabajo, el dispositivo debe ser inspeccionado periódicamente por posibles daños o funcionalidad no adecuada. Posibles piezas dañadas pueden ser consideradas un peligro para los jugadores y deben ser sustituidas inmediatamente con una nueva. Se debe guardar un registro de inspecciones en la oficina del supervisor.

El supervisor del dispositivo deberá:

- contar con capacitación especializada y adecuada para este tipo de trabajo
- deben ser conscientes de la seguridad en el trabajo respecto a las herramientas de trabajo y aprobado un examen de conocimiento de seguridad en el trabajo
- se le debe entregar una copia de las instrucciones para realizar un trabajo seguro
- debe estar en buen estado de salud para administrar/gestionar el dispositivo (certificado médico)
- se prohíbe que nuevo personal y trabajadores que no han sido capacitados en Seguridad en el Trabajo realicen este tipo de trabajo
- se prohíbe que el personal trabaje con o manipule el aparato bajo su PROPIA RESPONSABILIDAD
- el personal debe utilizar la vestimenta de seguridad y las herramientas adecuadas con el fin de preservar la seguridad en el trabajo

Peligros durante la manipulación del equipo

- peligro de reslabalarse y/o caer
- peligro de descarga de corriente eléctrica



7. DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES PRINCIPALES

Los componentes principales pueden dividirse en tres grupos:

- grupo de componentes de los terminales de juego
- la rueda y sus componentes
- componentes opcionales de señalización .

7.1. Descripción de los componentes de los terminales de juego

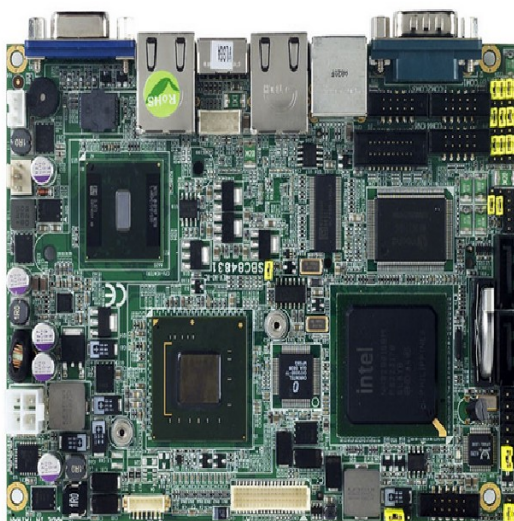
COMPUTADORAS DEL CAMPO DE JUEGO

A continuación se detallan las configuraciones técnicas a ser utilizadas para las computadoras de los terminales o manejo principal de la rueda:

COMPUTADORA PLAYBOARD SBC84831

Especificaciones técnicas de la computadora:

- Procesador: procesador Intel® Atom™ N270 de 1.6 GHz con FSB 533 MHz
- Chipset: Intel® 945GSE + ICH7M
- Memoria del sistema: 1 x 200-pin SO-DIMM compatible DDR2-400/533 max. hasta 2GB
- BIOS: AMI
- E / S estándar:
- 6 x RS-232; con alimentación +5V/+12V
- 4 x USB 2.0
- 2 x SATA-150
- 1 x PS/2 para teclado y ratón
- Ethernet: 2 puertos como 10/100Mbps de apoyo, ROM/ Wake-on-LAN, arranque RPL/PXE con Realtek RTL8111B
- E/S Digital: 3 canales IN y 5 canales OUT
- Interfaz de disco de estado sólido: One CompactFlash Type II Socket
- Audio: AC'97 Codec de audio como MIC-in/Line-in/salida de línea/altavoz con Realtek ALC203



SBC84831

COMPUTADORA PLAYBOARD MANO861 **con procesador Intel i3**

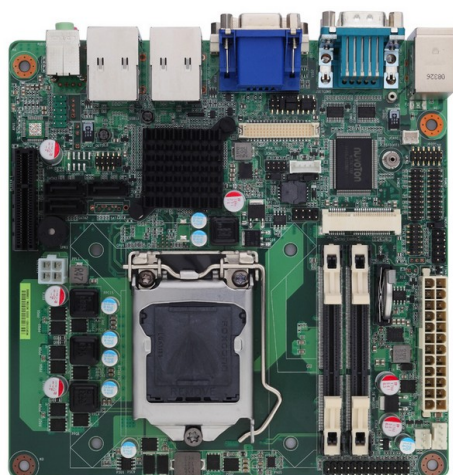
Especificaciones técnicas:

- LGA1155 socket Intel® de 3ra Generación
- Core™ i7/ i5/ i3/, Celeron®, procesadores
- Chipset Intel® H61
- 2 DDR3-1066/1333 MHz máx. hasta 4 GB
- 1 PCIe x4 compatible
- Apoyo de 3 SATA-300
- Apoyo de 6 USB 2.0
- Apoyo de 6 COM puertos
- Pantalla doble vista, Pantalla: VGA/DVI-D/LVDS

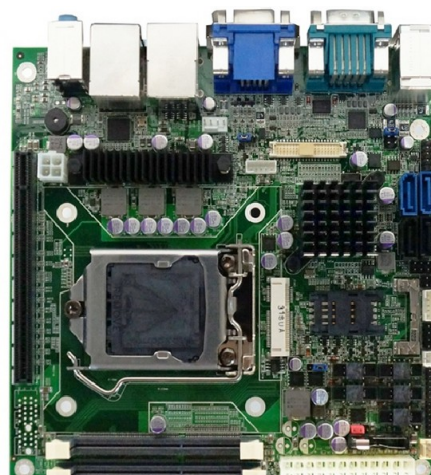
COMPUTADORA PLAYBOARD AeWin **MB-8302A con procesador Intel i3**

Especificaciones técnicas:

- Intel de 4ta generación Intel® Core™ LGA 1150 Socket
- Chipset Intel® H81 Express
- 2 x DDR3 1600 MHz / SODIMM de hasta 4 GB
- HDMI/VGA/DVI-D/24-bit Dual Channel LVDS
- 6 x COM, 8 x USB, LPC, SMBus
- 2 x SATA 6Gb/s 2x SATA 3Gb/s
- 2 x Intel® Giga LAN
- 1 x PCI-Express X16 slot (ranura), 1 x PCI-Express X1 slot (ranura)
- Apoyo/soporte para la ranura de la tarjeta SIM



MANO 861



Aewin MB-8320a

FUENTE DE ALIMENTACIÓN

Suministro de energía para completar la máquina.



- FUENTE DE ALIMENTACIÓN BEA-740 450W 24V
- FUENTE DE ALIMENTACIÓN BEA-740-B1 450W 24V (alternativa)
- FUENTE DE ALIMENTACIÓN BAM 450W 5V,12V,24VDC (alternativa)

MONITOR

La pantalla táctil se utiliza para mostrar el juego al jugador.

- MONITOR 23" FULL HD KORTEK
- MONITOR 23" FULL HD BESTECH (alternativa)



ACEPTADOR DE BILLETES

Acepta billetes o tickets y los apila en la caja de billetes.

- ACEPTADOR DE BILLETES MEI SCN8347(RS232)
- ACEPTADOR DE BILLETES JCM UBA-10-SS (RS232) (alternativa)
- ACEPTADOR DE BILLETES JCM IVIZION (RS232) (alternativa)



IMPRESORA

Imprime recibos o tickets.

- IMPRESORA FUTURE LOGIC GEN2 UNIVERSAL
- IMPRESORA ITHACA EPIC 950L (alternativa)



SWITCH/CONMUTADOR

Conecta todos los terminales de juego con la rueda.

- SWITCH 10/100, 16 PUERTO
- SWITCH 10/100/1000, 16 PUERTO (alternativo)



7.2. Descripción de los componentes de la red

COMPUTADORA DE MANDO PRINCIPAL

Para la computadora de control principal de la rueda se pueden utilizar los siguientes equipos:

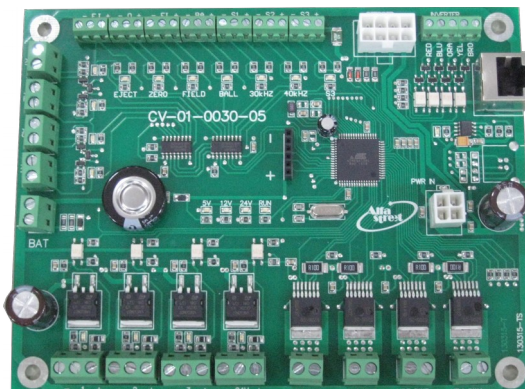
- PLAYBOARD COMPUTER SBC84831
- PLAYBOARD COMPUTER MANO861 (con procesador Intel i3)
- PLAYBOARD COMPUTER MB-8302A (con procesador Intel i3)

Una descripción más detallada de cada uno se encuentra en el capítulo anterior.

CONTROL DE TARJETAS ELECTRÓNICAS

Coordina las órdenes desde/hacia todos los componentes.

- TARJETA DE CONTROL 24V



MOTOR

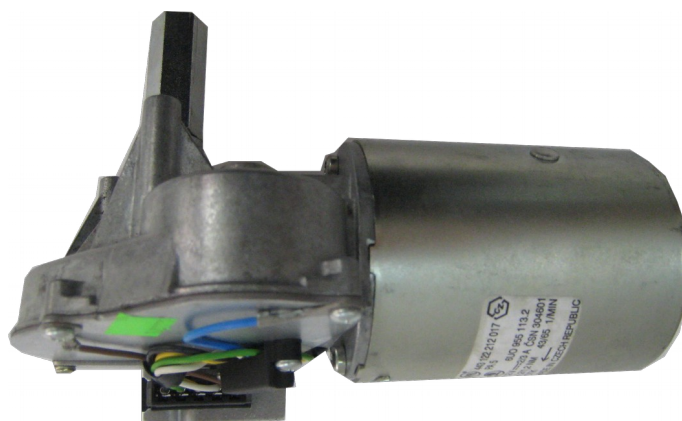
Gira la rueda.

- MOTOR DE DISCO 3X220V CON SOPORTE



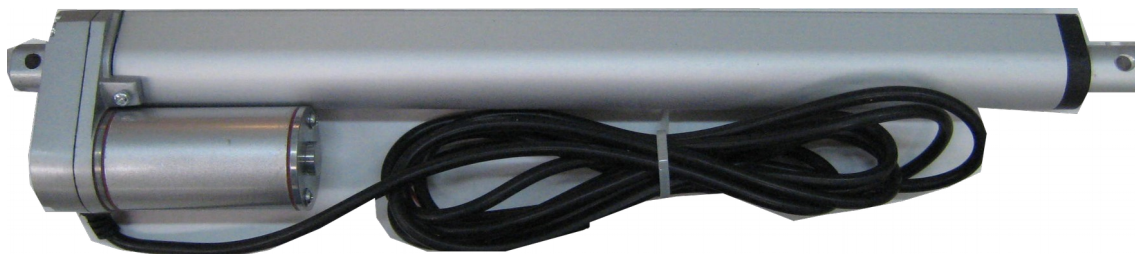
Eleva el centro de la rueda.

- MOTOR DE ELEVACIÓN 12V



Eleva la cúpula/cubierta de la rueda (arriba/abajo).

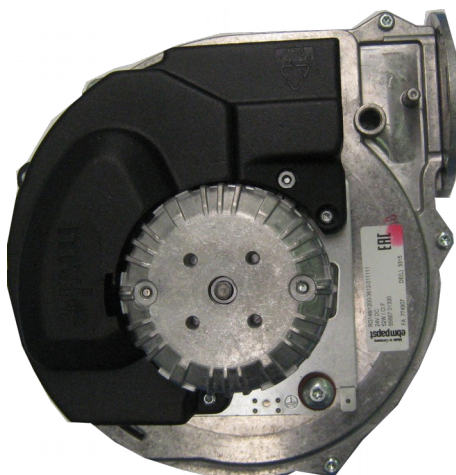
- MOTOR DE ELEVACIÓN DE LA CÚPULA/CUBIERTA 24V



VENTILADOR (BLOWER)

Hace girar la bola en la rueda:

- VENTILADOR (BLOWER) 24V



7.3. Descripción de los componentes opcionales de señalización

UNIDAD DE CONTROL DE LA PANTALLA DE PARED

Para la unidad de control de pantalla se utiliza la siguiente configuración de la computadora:
SUPERMICRO CSE-101i + HDMI GRABBER VDB-500 N1

- Soportes single socket H3 (LGA 1150)
- Intel® 4ta gen. Procesadores Core i7/i5/i3, Pentium, Celeron
- Intel® H81 Express Chipset
- Hasta 16GB DDR3 no-ECC 1600MHz SODIMM en 2 sockets
- Intel Processor Graphics con Puerto de Visualización, HDMI y DVI-I
- Puertos Duales Gigabit Ethernet LAN
- 2x SATA3 (6Gbps), 2x SATA2
- 1x PCI-E 2.0 x16 and 1x Mini-PCIe con soporte mSATA
- 2x USB 3.0 (parte posterior), 5x USB 2.0 (2 parte posterior, 2 frontales, 1 tipo A)
- Canal Audio HD 7.1
- 4-pines 12 DC o Fuente de Alimentación ATX
- Audio, 5 puertos COM , 1 con/ RS422/485

MONITOR

Las pantallas empleadas son las las siguientes:

- MONITOR 46" FULL HD PHILIPS
- MONITOR 40" FULL HD SAMSUNG

MOTOR

Realiza el giro de la rotación del cartel:

- MOTOR DE GIRO DEL CARTEL

8. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LOS COMPONENTES

En este capítulo se presentarán los componentes generales en la máquina R8M3-23-P.

8.1. Resumen de componentes para los terminales de juego

Cada terminal de juego se encuentra equipado con los siguientes componentes.



1. Torre/luz de jugada ganadora
2. Rueda
3. Impresora de tickets

4. Llave electrónica
5. Pantalla táctil
6. Aceptador de billetes

8.2. Rueda numérica

La parte superior de la rueda está compuesta por las siguientes partes.

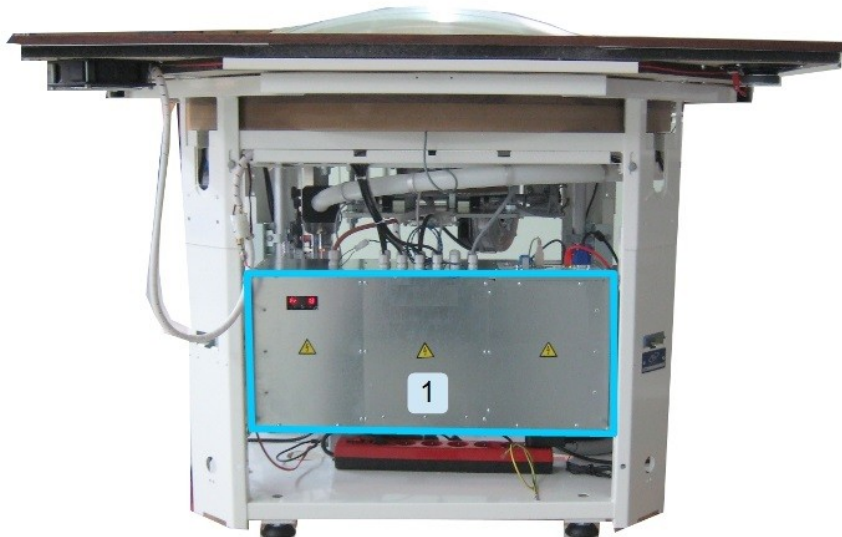


- 1. Disco numérico
- 2. Cruz iluminada
- 3. Estator de madera

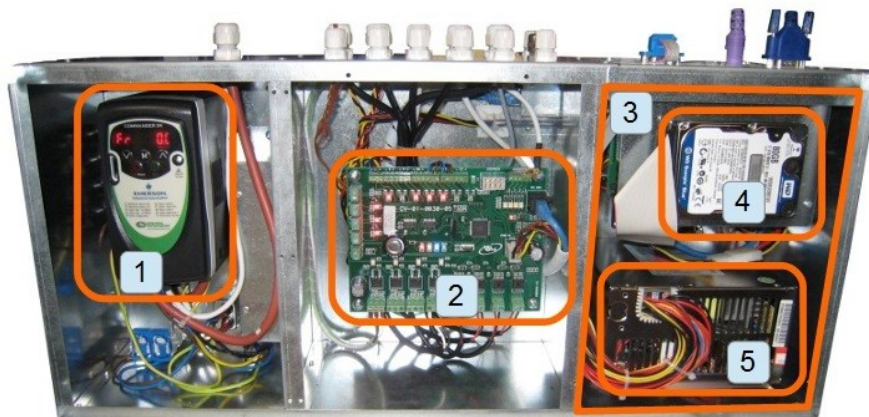
- 4. Switch/conmutador de la cubierta
- 5. Sensor de transmisor LED

8.3. Rueda

La rueda es la parte principal de la máquina. Contiene números en el disco, soplador de bolas, computadora principal y motores de elevación.

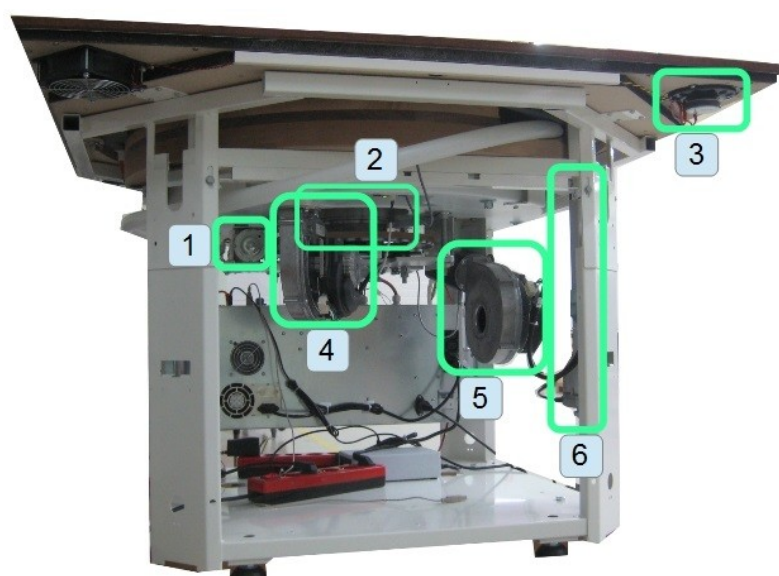


1. Unidad de control



- 1. Dinverter
- 2. Tarjeta de control lógica
- 3. Control de la computadora

- 4. Disco duro
- 5. Fuente de alimentación



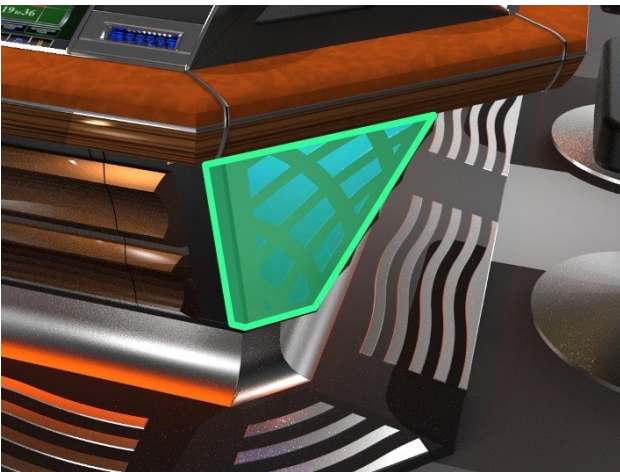
- | | |
|---|---|
| 1. Motor de elevación para el disco de la rueda | 4. Soplador para detener la bola (opcional) |
| 2. Motor de giro para el disco de la rueda | 5. Soplador para expulsar la bola |
| 3. Altavoces (opcional) | 6. Motores de elevación de la cubierta/cúpula |

9. PROCEDIMIENTOS BÁSICOS

En este capítulo podrá encontrar procedimientos básicos como el inicio de la máquina, manejo del cashbox/caja de dinero, cambio de papel, despejar atascos en la impresora, etc.

9.1. Inicio de la máquina

Para encender la máquina seguir los siguientes pasos:

	
PASO 1 Verificar que la máquina este correctamente conectada al enchufe de la pared y que el cable de energía no haya sufrido ningún tipo de daño.	PASO 2 Abrir la puerta de la esquina y en el interior se ubica el interruptor de encendido.
	
PASO 3 Poner el interruptor principal de la posición "O" a la posición "I" (ubicación del switch principal en la ilustración 5, página 14). La máquina debe iniciarse. <i>Si la máquina no inicia proceda con el paso adicional 4 (UPS apagado).</i>	PASO ADICIONAL 4 Ubicar el UPS (ubicación visible en la ilustración 6, página 15) y encenderlo. La máquina debe iniciarse.

9.2. Acceso a las impresoras de tickets

Las impresoras de tickets se ubican en el centro de cada par de pantallas de juego. Las impresoras de tickets de las pantallas de juego derechas e izquierdas se encuentran debajo de una cubierta de impresora. Para llegar a las impresoras seguir los siguientes pasos:

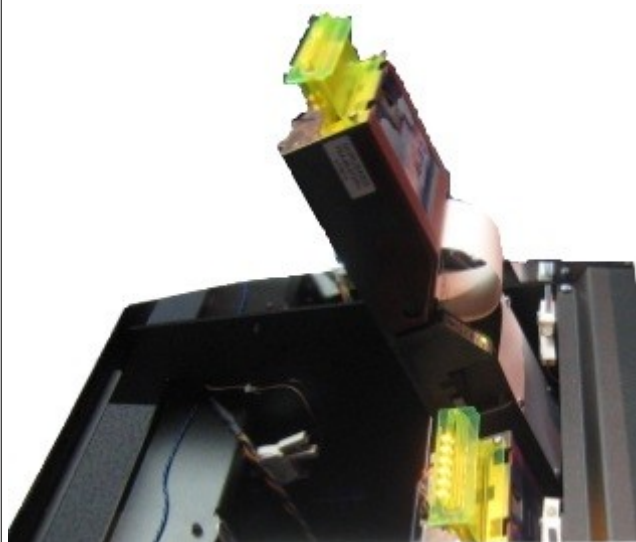


PASO 1

Ubicar y abrir la cubierta de la impresora.

PASO 2

Llevar la impresora de tickets deseada hacia usted mismo.



REENSAMBLAJE

Para volver a instalarla seguir las instrucciones a la inversa. Empujar la impresora hacia su posición original hasta que encaje en su lugar y cerrar la tapa de la impresora de tickets.

PASO 3

Liberar los atascos, reemplazar papel o realizar cualquier otra actividad.

9.3. Acceso a los aceptadores de billetes

El aceptador de billetes para cada terminal de juego esta ubicado al lado de la pantalla. Para llegar al aceptador de billetes o para cambiar el apilador de billetes seguir estos pasos:

	
PASO 1 Ubicar la cubierta del aceptador de billetes y retirarla.	PASO 2 Liberar el clip de retención (color rojo) al empujarlo al lado y levantar el aceptador de billetes ensamblado fuera de la máquina.

REENSAMBLAJE

Para reensamblar seguir las instrucciones en orden invertido. Empujar el aceptador de billetes ensamblado de regreso a la máquina hasta que los clips de retención enganchen. Continuar y cerrar la cubierta del billetero.

10. PROCEDIMIENTOS AVANZADOS

En este capítulo encontrará procedimientos avanzados que requieren a un técnico calificado como el reemplazo de componentes eléctricos, etc.



El dispositivo debe ser desenchufado del suministro, UPS apagado y las piezas giratorias deben detenerse antes de abrir las puertas y la participación en las principales actividades de servicio.

10.1. Sustitución del cable de alimentación

Si el cable de alimentación está dañado, éste debe ser reemplazado de inmediato (con el mismo tipo de cable de alimentación aprobado). La sustitución de los componentes eléctricos siempre debe ser manejada por el fabricante, sus agentes de servicio o técnicos calificados. Para ello seguir los siguientes pasos.

PASO 1 Apagar la máquina y desconectarla de la red de energía. Apagar el UPS y desconectar las entradas y salidas del UPS.	PASO 2 Ubicar, liberar y abrir la puerta de servicio.



PASO 3

Localizar el interruptor de alimentación principal y retirar la cubierta frontal. Desconectar los filamentos del cable de alimentación de los terminales. El cable de suministro puede retirarse ahora .

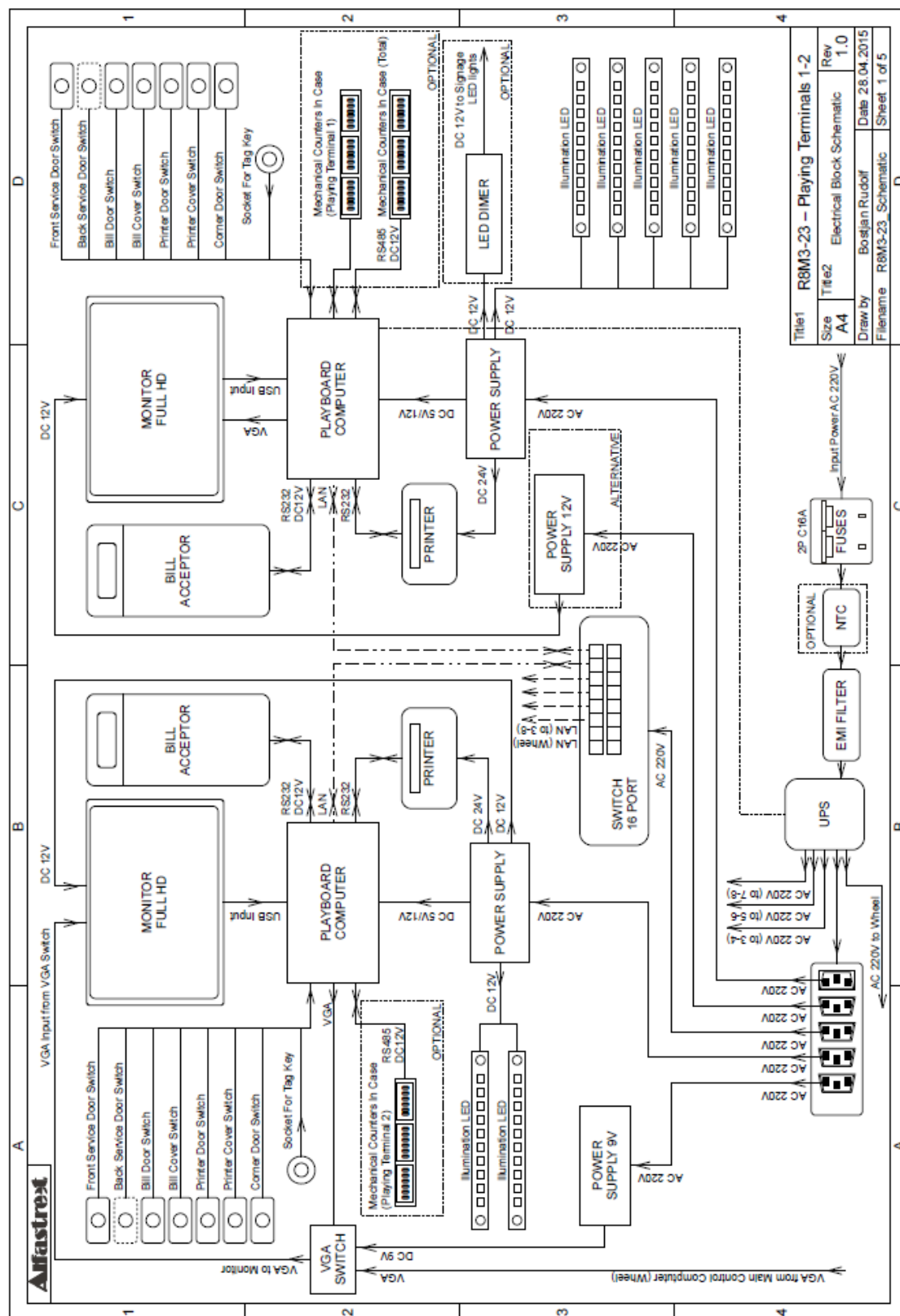
REENSAMBLAJE

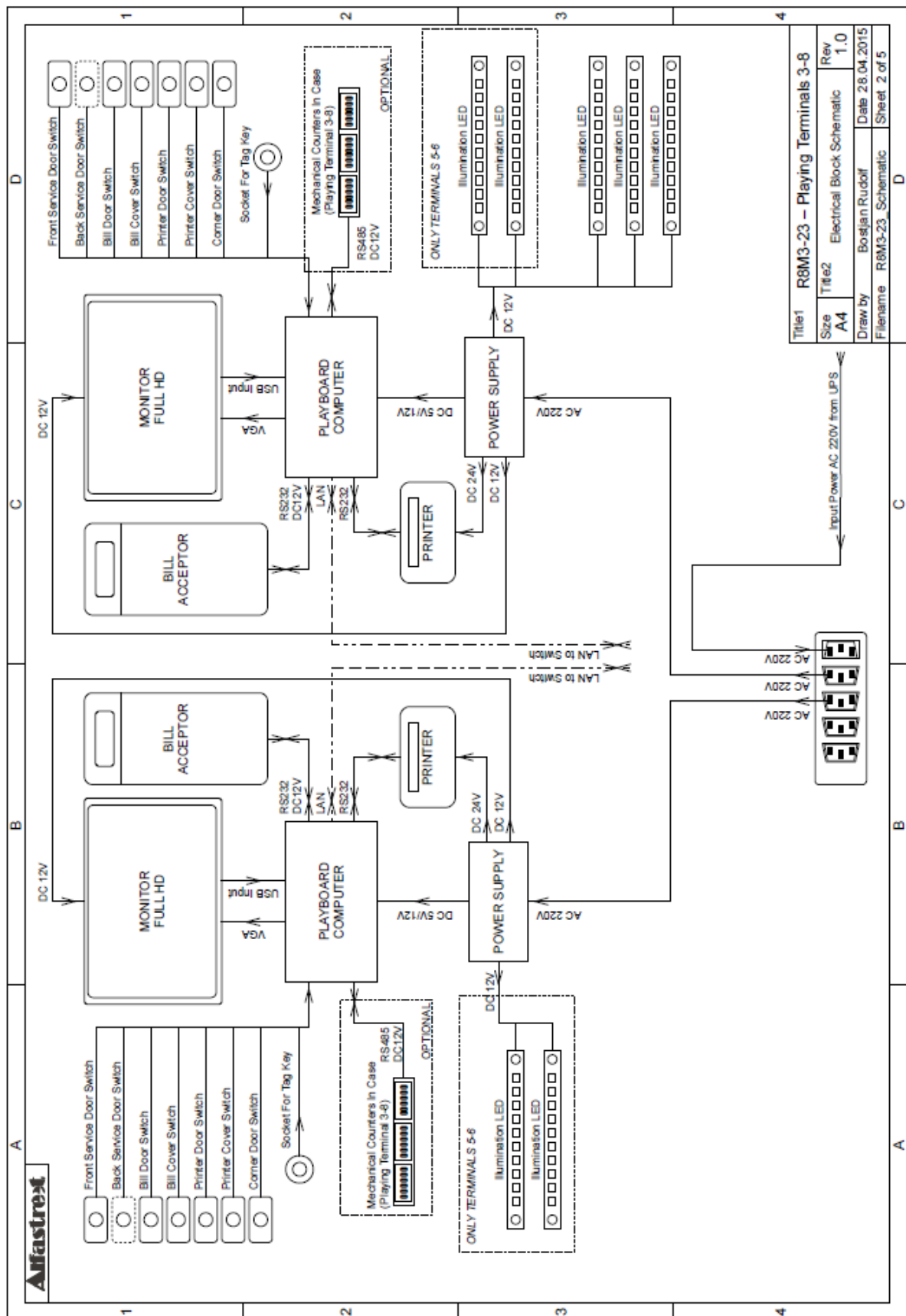
Para volver a montarlo, siga las instrucciones en orden inverso. Pasar el nuevo cable para el interruptor principal y conectarlo. Cerrar la tapa, fijarla con dos tornillos y encender la máquina y UPS.



El cable de alimentación no debe ser de fácil acceso para el usuario después de la instalación de la máquina o después de sustituir el cable de alimentación.

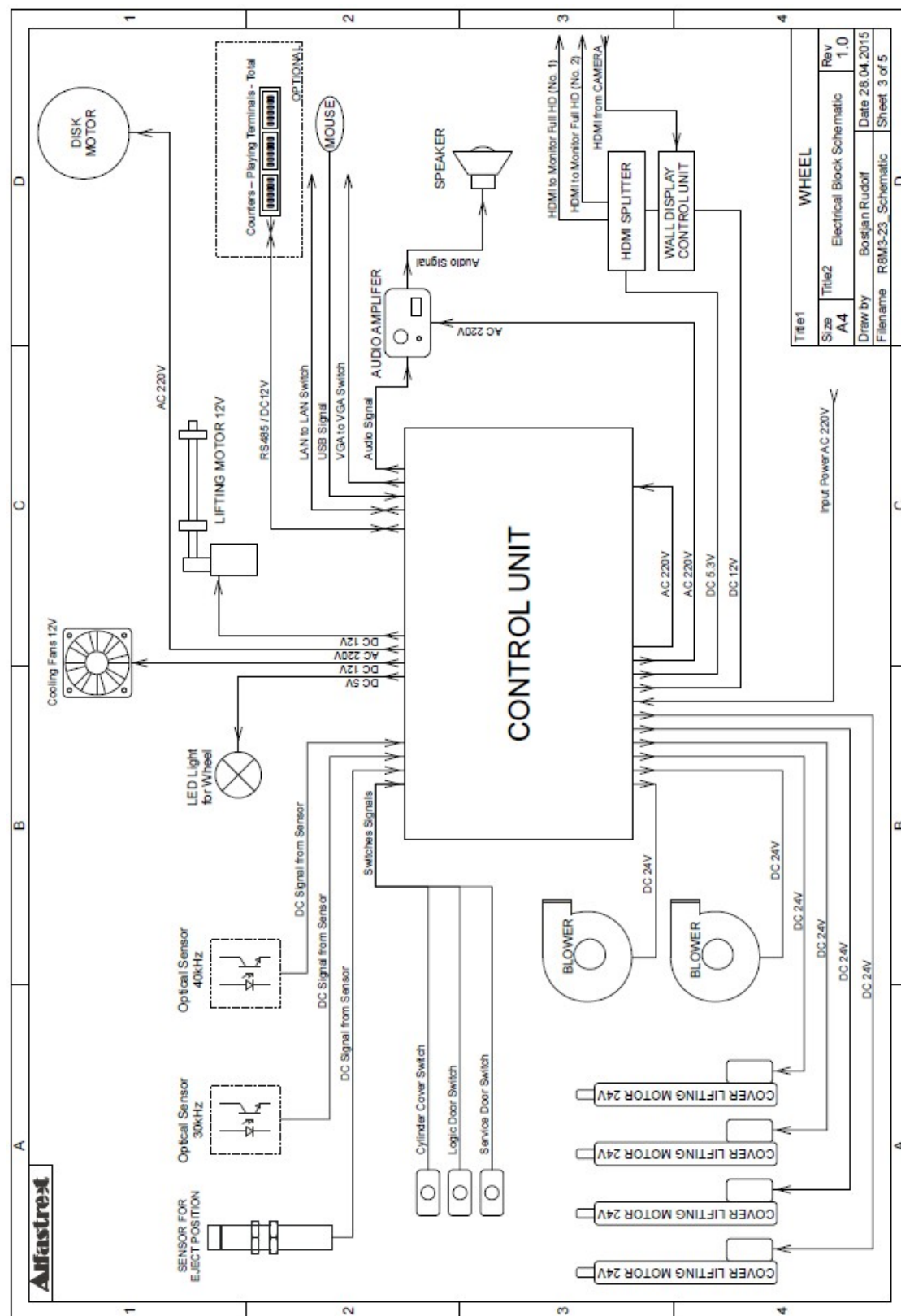
11. CABLEADO DEL TERMINAL DE JUEGO

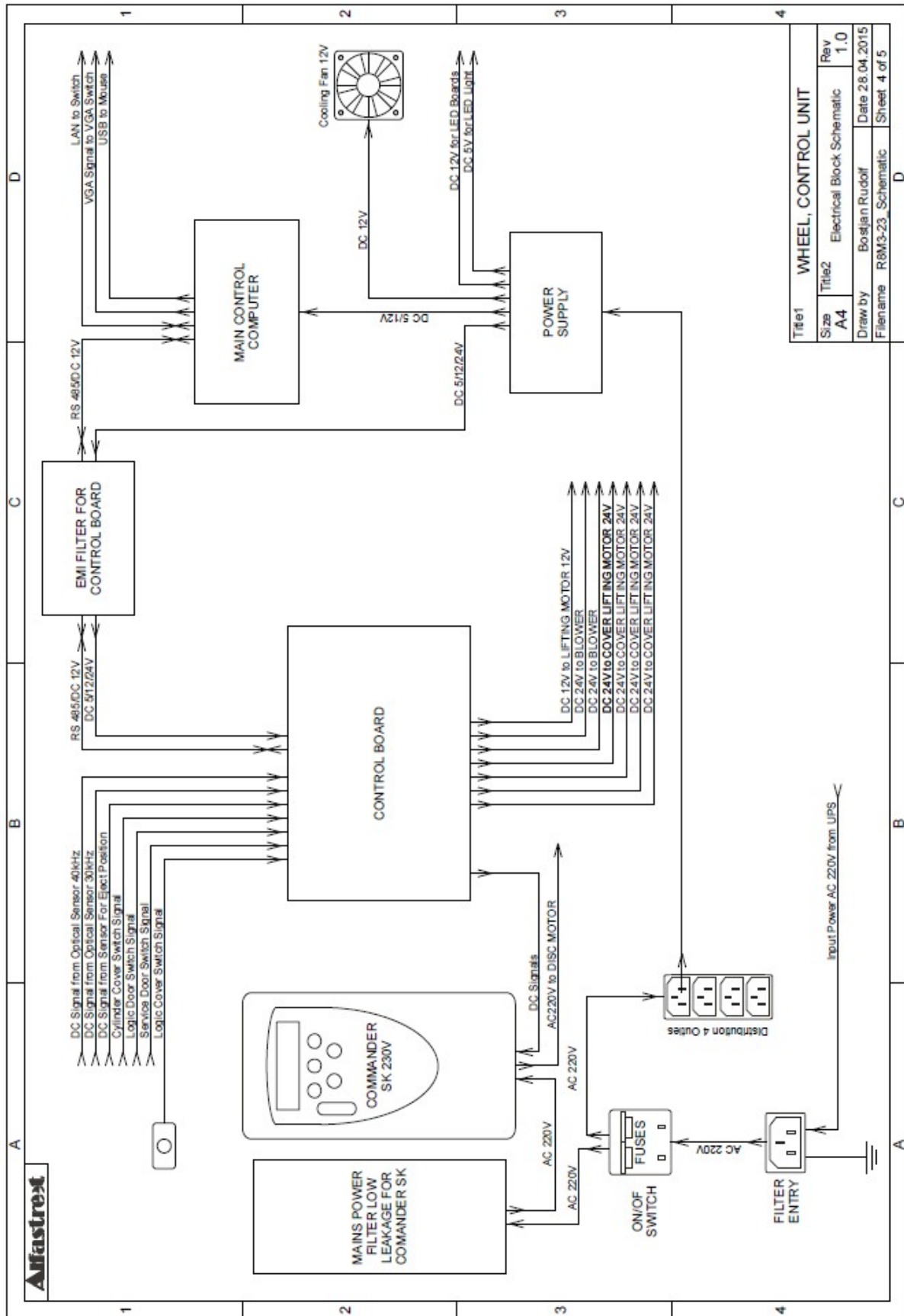




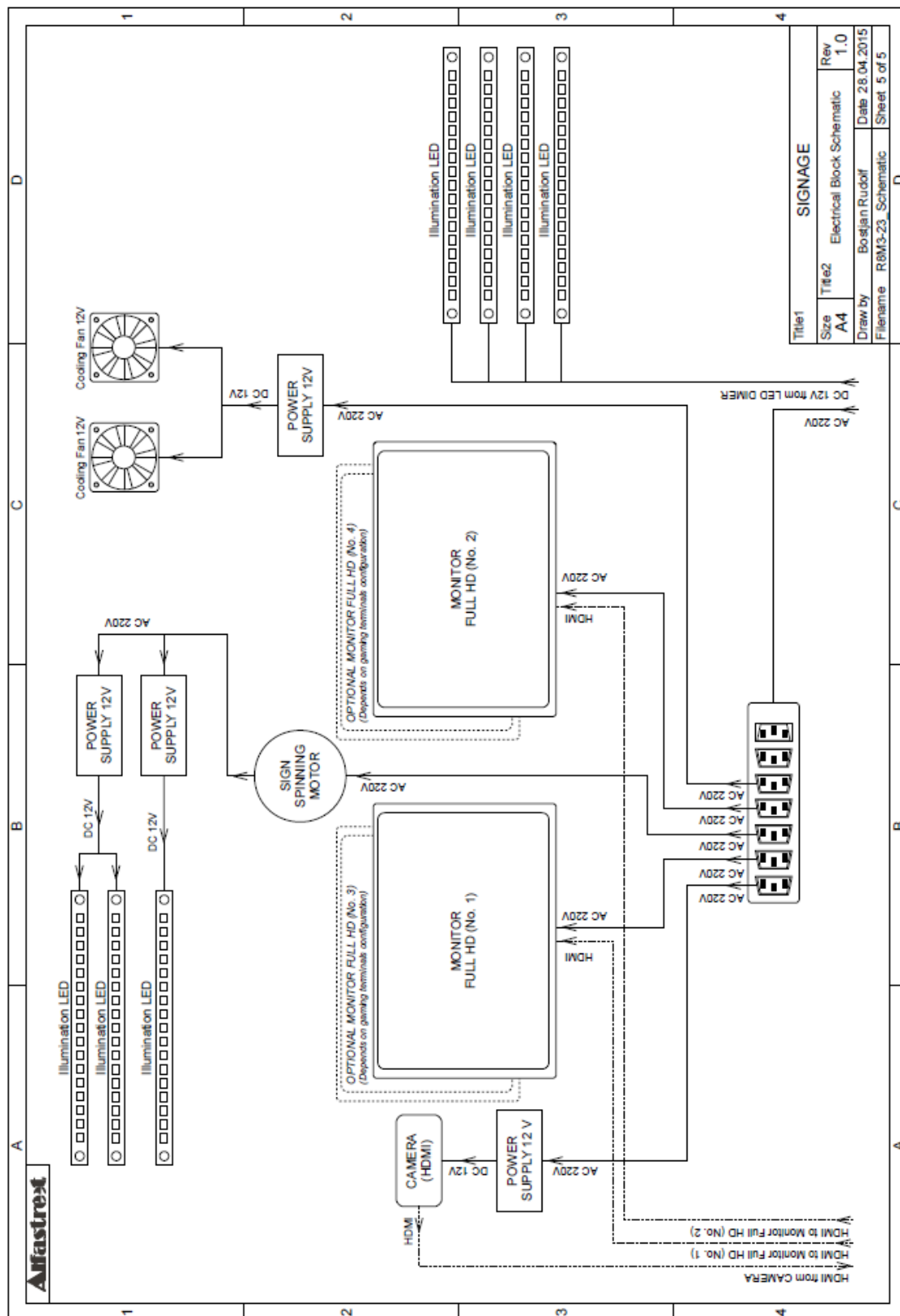
Title1	R8M3-23 – Playing Terminals 3-8
Size	A4
Rev	1.0
Draw by	Bojan Rudolf
Filename	R8M3-23_Schematic
Sheet	2 of 5

29





13. CABLEADO (SEÑALIZACIÓN)



14. PROGRAMA DE MANTENIMIENTO



La limpieza sólo debe realizarse con el interruptor principal APAGADO/OFF.

Se recomienda mantener un cronograma de limpieza periódica para los siguientes componentes de la máquina. No deberá utilizar los siguientes para realizar la limpieza:

- Escobas para refregar con alambres o lana de nylon
- Pulidor/cera para muebles
- Pulidores con alcohol
- Limpiadores en polvo o líquidos abrasivos
- Detergentes fuertes o lejía

Superficies externas

Todas las superficies externas deben ser inspeccionadas y de ser necesario limpiadas todos los días, usando detergentes suaves y un paño húmedo.

Cubierta abovedada de la rueda

Se recomienda que la cubierta abovedada de la rueda sea limpiada cada 2 semanas. Se debe tener mucho cuidado para no arañar la superficie. Tanto la superficie interna como externa deben ser limpiadas.

Bola

La bola debe ser limpiada o reemplazada cada 2 semanas. Antes de reemplazar la bola se debe inspeccionar la nueva bola para detectar defectos. Si se observa un defecto se reemplazará la bola. ¡Nunca utilice una bola para detectar defectos! La mayoría de las bolas puede ser reciclada por el fabricante. Por favor no descarte las bolas sucias o defectuosas. Devuelva las bolas a su representante o contacto de Alfastreet.



Interior de la rueda

La parte interior de la rueda debe ser limpiada a profundidad cada dos semanas. Se debe limpiar todo el interior de la rueda, así como todas las superficies de metal y madera. Se debe tener cuidado al limpiar cada casilla (paredes inferiores y superiores) junto con el borde exterior de la rueda dónde se acumula la mayoría del polvo.

Filtro de aire

El filtro de aire ubicado debajo del soplador debe reemplazarse cada 3 meses o con mayor frecuencia si la máquina se encontrara ubicada en un ambiente con mucho polvo.

Componente/Intervalo	Diario	Cada 2 semanas	Cada 3 semanas
Superficies externas	C		
Cubierta abovedada de la rueda		C	
Bola		I , C or R	
Interior de la rueda		C	
Filtro de aire			R

C – limpiar, **I** – inspeccionar, **R** – reemplazar



Por favor comunicarse con su representante de Alfastreet para más recomendaciones y soluciones para su limpieza.

14.1. REINICIO/RESTART PREVENTIVO

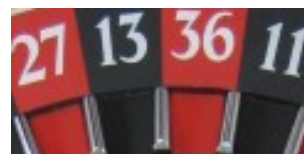


La computadora de la máquina Alfastreet R8M3-23-P debe ser reiniciada de manera preventiva por lo menos cada tres semanas. El motivo es lograr un funcionamiento adecuado de la máquina.

14.2. Guía de selección de la máquina

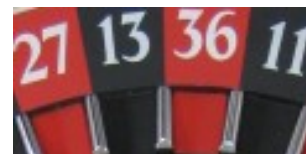
● Rueda de Alfastreet Estándar

- sentido de giro único (derecho)
- soplador único para expulsar la bola
- mecanismo de recolección de la bola
- la bola es recolectada al interior de la rueda antes de iniciar un nuevo juego
- Las casillas del disco numérico son sólidas
- [El procedimiento de revisión de la rueda inicia en la Página 5](#)
- [El procedimiento de configuración/setup inicia en la Página 8](#)



● Rueda de Alfastreet Avanzada

- sentido de giro único (derecho)
- soplador único para expulsar la bola
- segundo soplador para disminuir la velocidad de la bola
- mecanismo de recolección de la bola
- la bola es recolectada al interior de la rueda antes de iniciar un nuevo juego
- Las casillas del disco numérico son sólidas
- [El procedimiento de revisión de la rueda inicia en la Página 5](#)
- [El procedimiento de configuración/setup inicia en la Página 8](#)



14.2.1. Parámetros críticos de la rueda

Descripción de los parámetros críticos de la rueda

Nombre del parámetro	Descripción
Tiempo de apuestas	Tiempo total para apuestas en N* segundos
Hurry up (apuro)	Tiempo de la fase apurada „Hurry up” de la rueda <i>Su valor define cuantos segundos antes del final del tiempo de apuestas se iniciará la fase apurada, se iniciará el procedimiento de expulsión de la bola a la misma vez</i>
Tiempo de expulsión mínimo	Define la velocidad mínima de la bola <i>Los valores más altos definen una bola con mayor velocidad, la verdadera velocidad de la bola es elegida aleatoriamente durante cada juego, pero no es menor que lo definido en este parámetro</i>
Tiempo mínimo de desaceleración	Define la fortaleza de la función para desacelerar la bola <i>Los valores más altos definen una desaceleración de la bola</i>

	<i>más fuerte, configurándolo a 0 deshabilita esta opción. No aplica a la Rueda Alfastreet Estándar</i>
--	---

Cuando se establece un parámetro de "tiempo de reducción de velocidad mínimo" de 0 para la Rueda de Alfastreet Avanzada, entonces se deben aplicar todas las configuraciones de fábrica recomendadas para la Rueda de Alfastreet Estándar.

Configuración de fábrica recomendada para los parámetros críticos de la rueda*

Parámetro	Rueda de Alfastreet Estándar	Rueda de Alfastreet Avanzada	Rueda de Alfastreet DS
Hurry up (apuro)	8	8	8
Tiempo de ejecución mínimo	10	10	14
Tiempo mínimo de desaceleración	/	40	8

Las configuraciones de fábrica recomendadas para los parámetros de rueda críticos deben ser modificados con mucha cautela y siguiendo el procedimiento de configuración de la rueda luego de cada modificación.

El tiempo de apuestas puede ser configurado al valor deseado, según el tiempo total de juego deseado. „Tiempo de juego (Game time)" = „Tiempo de apuestas (Bet time)" + „tiempo necesario para que la bola llegue a un número" + „tiempo de detección de la bola"

Aumentar el „Hurry up" da una sensación de emoción a los jugadores mientras ellos realizan apuestas cuando la bola ya se encuentra circulando en la rueda, si otros parámetros no son adoptados en este aumento, conllevará a una operación de rueda indeseada como la caída de la bola en un número mientras las apuestas aún se están realizando.

Cada cambio de los parámetros críticos debe ser probado según lo descrito en el procedimiento de configuración de la rueda.

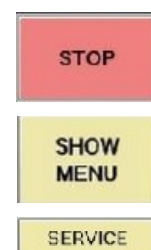
***Las configuraciones recomendadas son para un ambiente de prueba de fábrica. La humedad y temperatura son factores que afectan los tiempos de operación de la rueda. El procedimiento de configuración debe ser llevado a cabo después de cada cambio de ambiente.**

14.2.2. PROCEDIMIENTO DE REVISIÓN DE LA RUEDA

Procedimiento de revisión de la rueda para la Rueda de Alfastreet Estándar y la Rueda de Alfastreet Avanzada - PAG. 1 DE 2

El procedimiento de revisión de la rueda es realizado mediante una interfaz RNG (generador de números aleatorios), a la que puede acceder desde cualquier terminal conectado a la rueda o mediante un monitor conectado a la computadora RNG de la rueda. Una vez que se logeen en la interfaz del RNG se puede iniciar con el procedimiento de revisión de la rueda según lo descrito líneas abajo.

Antes de iniciar el procedimiento de configuración de la rueda se debe presionar el botón STOP/DETENER para detener el juego y esperar que el juego termine. Por favor notar que el juego no estará operativo hasta llegar al final del procedimiento de la revisión de la rueda. Habilitar el acceso a los parámetros de la rueda presionando el botón SHOW MENU/MOSTRAR MENU



1. Seleccionar el botón **SERVICIO/SERVICE** para iniciar la prueba

SERVICE

RAISE EJECT

SPEED + SPEED -

STOP WHEEL SLOWDOWN

EJECT WITH SLOWDOWN

4

Number:

Set speed:

Sensor err code:

Ball detected:

Ball in eject pos.:

Cover open:

Wheel speed:

Control resp.: **YES**

Control resp.:

COVER

OPEN CLOSE STOP

EXIT

Si la bola se encuentra en posición de expulsión (Ball in eject pos.: YES) continuar desde el punto 2»». Si la bola se encuentra dentro del número seguir el punto 6 seguido por el punto 2»».

2. Con los botones SPEED/VELOCIDAD + y SPEED/VELOCIDAD – se configura la velocidad a 4 (Set speed: 4)

14.2.3. PROCEDIMIENTO PARA REVISAR LA RUEDA

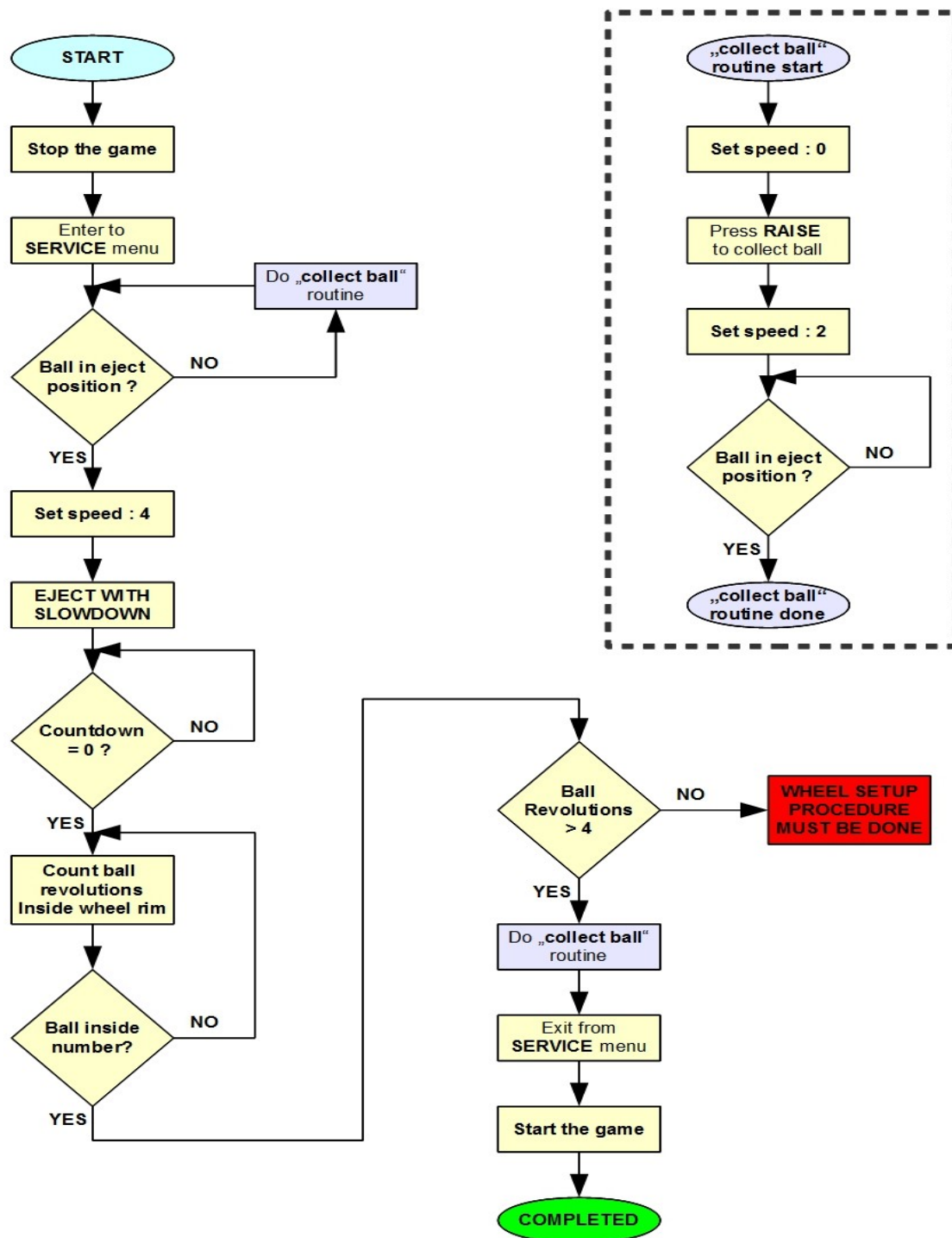
Procedimiento de revisión de la rueda para la Rueda de Alfastreet Estándar y la Rueda de Alfastreet Avanzada - PAG. 2 DE 2

3. Seleccionar **EJECT WITH SLOWDOWN/EXPULSAR CON DESACELERACIÓN** para expulsar la bola e iniciar el conteo regresivo. El contador numérico que se encuentra debajo del botón EJECT WITH SLOWDOWN/EXPULSAR CON DESACELERACIÓN iniciará el conteo partiendo desde el tiempo del del „Hurry up“ a 0.
4. Esperar hasta que el conteo llegue a **0**
5. Contar las revoluciones de la bola dentro del borde de la rueda luego de que contador llegue a 0 y hasta que la bola caiga dentro de un número. La recomendación de fábrica establece que **se deben realizar al menos 4 revoluciones completas**.
 - Si la bola realiza la cantidad de revoluciones completas requeridas, continuar con el **punto 6** seguido por el **punto 7»»**
 - Si las revoluciones de la bola no se encuentran dentro del rango requerido **se debe realizar el Procedimiento de Configuración de la Rueda**.
6. Recolectar la bola con el siguiente procedimiento:
 - Presionar el botón **STOP WHEEL/DETENER RUEDA** y esperar a que la rueda se detenga
 - Presionar el botón **RAISE/ELEVAR**, la bola debe ingresar a la parte interior de la rueda
 - Emplear el botón **SPEED/VELOCIDAD +** para dejar la velocidad en **2 (Set speed: 2)**
 - Esperar a que la ventana de **Ball in eject pos.: NO** cambie a **Ball in eject pos.: YES**
7. **EXIT/SALIR** del menú SERVICE/SERVICIO
8. **Al completar el procedimiento de revisión de la rueda**, ocultar el acceso a los parámetros seleccionando el botón **HIDE MENU/OCULTAR MENÚ**
9. Iniciar el juego presionando el botón **START/INICIO**, ahora los jugadores pueden ingresar para jugar



14.2.4. PROCEDIMIENTO DE REVISIÓN DE LA RUEDA – DIAGRAMA DE FLUJO

Procedimiento de revisión de la Rueda de Alfastreet Estándar y de la Rueda de Alfastreet Avanzada - PÁGINA 1 DE 1



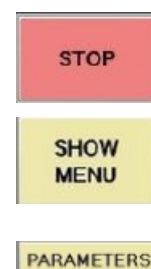
14.2.5. PROCEDIMIENTO DE CONFIGURACIÓN DE LA RUEDA

Procedimiento de configuración para la Rueda de Alfastreet Estándar y la Rueda de Alfastreet Avanzada - PÁGINA 1 DE 4

El procedimiento de configuración de la rueda se realiza mediante la interfaz de RNG, a la que se puede acceder desde cualquier terminal conectado a la rueda o mediante un monitor conectado a la computadora de la rueda RNG. Una vez que se haya ingresado al interfaz RNG y las puertas lógicas se hayan abierto en la rueda, el procedimiento de configuración de la rueda puede iniciarse según lo descrito.

Antes de iniciar con el procedimiento de configuración de la rueda detener el juego al presionar el botón STOP/DETENER y esperar a que el juego termine. Por favor notar que el juego no se encontrará operativo hasta terminar el procedimiento de configuración de la rueda.

Habilitar el acceso a los parámetros de la rueda al presionar el botón SHOW MENU/MOSTRAR MENÚ



1. Seleccionar el botón **PARAMETERS/PARÁMETROS**
(se requiere la apertura de la LOGIC DOOR/PUERTA LÓGICA en la rueda que el botón se active)

2. Establecer el tiempo „**Hurry up/apurado**” deseado para apostar mientras que la bola ya ha sido expulsada
3. Establecer el tiempo „**Bet time/tiempo para apostar**” deseado para el tiempo total de apuesta

14.2.6. PROCEDIMIENTO DE CONFIGURACIÓN DE LA RUEDA

Procedimiento de configuración para la Rueda Alfastreet Estándar y la Rueda Alfastreet Avanzada - PÁGINA 2 DE 4

4. Establecer un parámetro de „**Minimum eject time/tiempo mínimo de expulsión**”
5. Establecer un parámetro de „**Minimum slowdown time/tiempo mínimo de expulsión**”
6. Seleccionar el botón **SAVE/GUARDAR** para guardar parámetros y salir del menú
7. Seleccionar el botón **SERVICE/SERVICIO** para iniciar la prueba

SERVICE

RAISE

EJECT

SPEED +

SPEED -

STOP WHEEL

SLOWDOWN

EJECT WITH SLOWDOWN
4

Number:

Set speed:

Sensor err code:

Ball detected:

Ball in eject pos.:

Cover open:

Wheel speed:

Control resp.:

Control resp.:

COVER

OPEN

CLOSE

STOP

Si la bola se encuentra en la posición de expulsión (**Ball in eject pos.: YES**) continuar desde el **punto 8»»**. Si la bola se encuentra dentro del número se realiza el **punto 12** seguido del **punto 8»»**.

8. Emplear los botones **SPEED/VELOCIDAD +** y **SPEED/VELOCIDAD –** para establecer la velocidad en 4 (**Set speed: 4**)
9. Seleccionar el botón **EJECT WITH SLOWDOWN/EXPULSAR CON DESACELERACIÓN** para expulsar la bola e iniciar el conteo regresivo. El número debajo del botón EJECT WITH SLOWDOWN iniciará el conteo regresivo desde el tiempo de „Hurry up” hasta llegar a 0.
10. Esperar hasta que el conteo regresivo llegue a **0**

14.2.7. PROCEDIMIENTO DE CONFIGURACIÓN DE LA RUEDA

Procedimiento de configuración para la Rueda de Alfastreet Estándar y la Rueda de Alfastreet Avanzada - PÁGINA 3 de 4

11. Se deben contar las revoluciones dentro del borde de la rueda luego de que el conteo regresivo llegue a 0 y hasta que la bola caiga en un número. Las recomendaciones de fábrica indican por lo menos **4 revoluciones completas**.
 - Si una bola llega al número de revoluciones completas requeridas pero no sobrepasa las 6, continuar con el **punto 12** seguido por el **punto 13»»**
 - Si una bola realiza menos revoluciones completas que la cantidad requerida, se deben ajustar los siguientes parámetros:
 - realizar el procedimiento del **punto 12**
 - Salir del menú SERVICIO/SERVICE
 - Ingresar al menú PARÁMETROS/PARAMETERS
 - Establecer el parámetro „**Minimum eject time**“ a un valor menor o el parámetro „**Minimum slowdown time**“ a un valor mayor
 - Luego del cambio de parámetro se continua con el **punto 6»»**
 - Si una bola realiza más de 6 (10 para una Rueda Estándar) revoluciones completas, se deben ajustar los siguientes parámetros:
 - realizar el procedimiento del **punto 12**
 - Salir del menú SERVICIO/SERVICE
 - Ingresar al menú PARÁMETROS/PARAMETERS
 - Establecer el parámetro „**Minimum eject time**“ a un valor menor o el parámetro „**Minimum slowdown time**“ a un valor mayor
 - Luego del cambio de parámetro se continua con el **punto 6»»**
 - Si ambos pasos no logran ajustar las revoluciones de las bolas al valor requerido entonces:
 - realizar el procedimiento del **punto 12**
 - Salir del menú SERVICE/SERVICIO
 - Ingresar al menú PARAMETERS/PARÁMETROS
 - Ajustar el parámetro de „Hurry up/Apurar“
 - Luego del cambio de parámetro continuar con el **punto 6»»**
12. Recolectar la bola con el siguiente procedimiento:
 - Seleccionar el botón **STOP WHEEL/DETENER LA RUEDA**, la bola debe entrar al interior de la rueda
 - Seleccionar el botón **RAISE/LEVANTAR**, la bola debe entrar al interior de la rueda
 - Con el botón **SPEED/VELOCIDAD +** fijar la velocidad a 2 (**Set speed: 2**)
 - Esperar que la ventana **Ball in eject pos.: NO** cambie a **Ball in eject pos.: YES**
13. Hacer click en **EXIT** para retirarse del menú SERVICE/SERVICIO

14.2.8. PROCEDIMIENTO DE CONFIGURACIÓN DE LA RUEDA

Procedimiento de configuración para la Rueda de Alfastreet Estándar y la Rueda de Alfastreet Avanzada - PÁGINA 4 DE 4

14. Iniciar el juego al presionar el botón **START/INICIO**



15. Observar los siguientes 5 juegos si las revoluciones de bola luego del mensaje NO MORE BETS/NO MAS APUESTAS sobrepasan las 4 revoluciones completas de bola.

- Si las revoluciones de bola luego del mensaje no more bets llegan a la cantidad requerida durante los 5 juegos entonces se procede con el **punto 25»»**
- Si las revoluciones de bola son menos que lo requerido en cualquiera de los 5 juegos entonces los parámetros deben ajustarse, **se inicia este procedimiento desde el inicio.**

16. **Al completar el procedimiento de configuración**, ocultar el acceso a parámetros seleccionando el botón **HIDE MENU/ OCULTAR MENÚ**

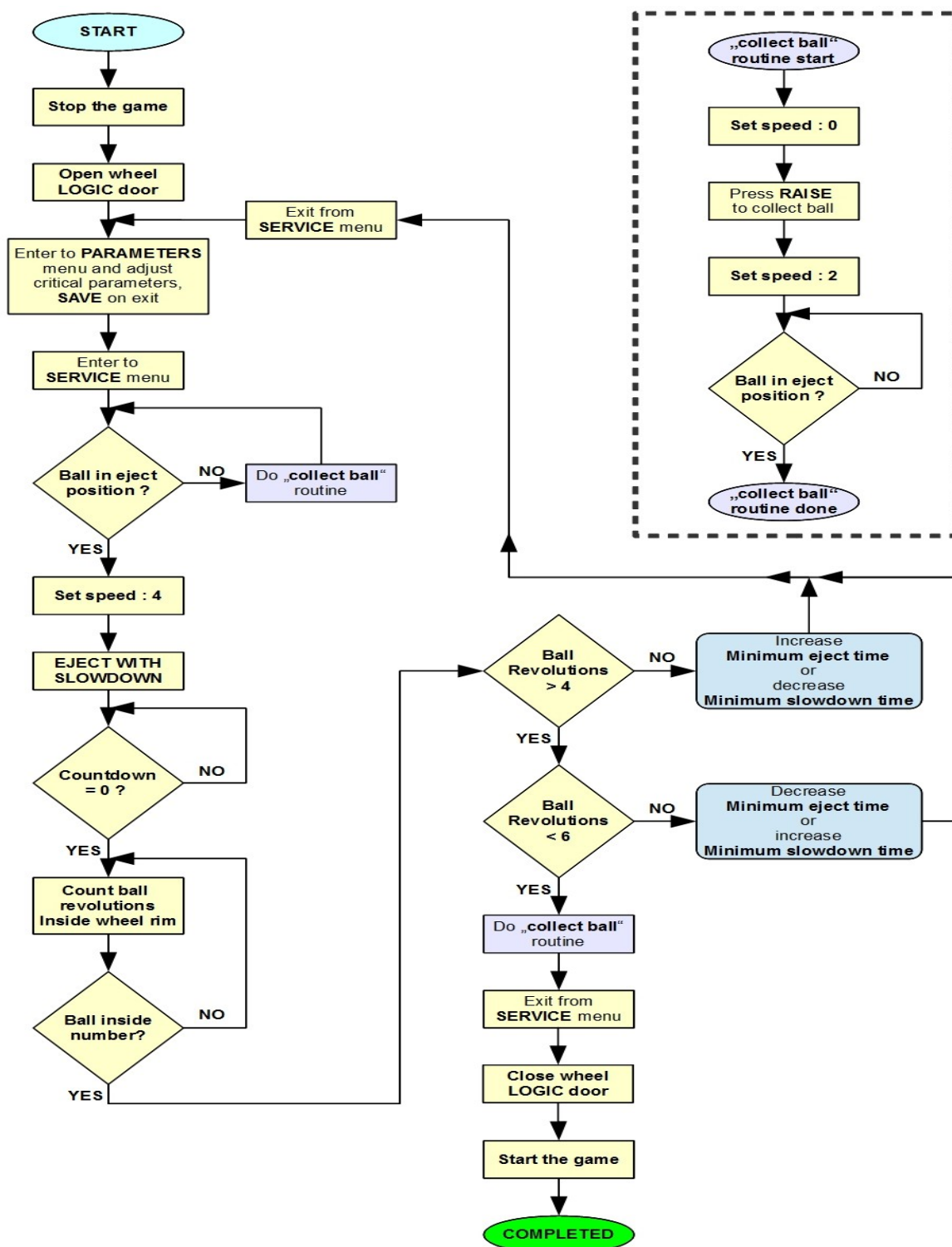


17. Iniciar el juego presionando el botón **START/INICIO**, ahora los jugadores pueden ingresar a jugar



14.2.9. PROCEDIMIENTO DE CONFIGURACIÓN DE LA RUEDA – DIAGRAMA DE FLUJO

Procedimiento de configuración para la Rueda de Alfastreet Estándar y la Rueda de Alfastreet Avanzada - PÁGINA 1 DE 1



14.3. v1.0 Resolución de problema

Mensaje de error en Playboard	Posible causa	Acción
Please wait .../ Por favor esperar...	Cable Lan desconectado	El Playboard no se comunica con la computadora de mando principal de la rueda. Revisar el cable lan o switch de LAN detras del playstation 1 y 2.
Version mismatch/ Versión no coincide	Versiones de software de la rueda y el playboard no son correctos.	Revisar las versiones del software instalado o contactar al equipo de soporte de Alfastreet .
Game stop/ Detener el juego	Se ha presionado el botón STOP/DETENER en la computadora de la rueda	Revisar la aplicación en la computadora de mando principal.
Bill Acceptor error/ Error de aceptador de billetes	Aceptador de billetes desconectado.	Reconectar el aceptador de billetes, revisar la configuración del aceptador de billetes en el menú AlfaAccounServer o reemplazar el aceptador de billetes.
AAS activation expired/ Licencia de activación AAS	Licencia de activación expirada	Contactar al equipo de soporte de Alfastreet
Multigame activation expired/ Activación de juegos múltiples expirado	Licencia de juegos múltiples expirada	Contactar al equipo de soporte de Alfastreet
Mechanical counters error/ Error en los contadores mecánicos	Contadores mecánicos no son detectados.	Conectar los contadores mecánicos .
SAS Disconnected/ SAS Desconectado	Comunicación SAS ha caido	Verificar los cables de conexión SAS.
Printer, out of paper/ Impresora sin papel	Impresora no tiene papel.	Rellenar el papel de la impresora de tickets .
Acopilador de billetes retirado	El apilador ha sido retirado del aceptador de billetes.	Ubicar el apilador en el aceptador de billetes.
Bill jam/Atasco de billetes	Billete atascado en el aceptador de billetes.	Retirar la cabeza del aceptador de billetes y buscar el billete atascado
Aceptador de billetes desconectado	No hay comunicación con el aceptador de billetes.	Verificar el cable de aceptador de billetes.
Controller error/ Error del controlador	Esperando que la computadora de mando principal se conecte.	Verificar si la computador de mando principal es

Mensaje de error en la computadora de mando principal (Rueda)	Posible causa	Acción
Roulette not rotating/ Ruleta no gira	Rueda bloqueada, motor de rotación no funciona	Verificar si el disco rotatorio de la rueda esta bloqueado, verificar el motor rotatorio para lograr un funcionamiento adecuado.
Ball not in eject position/ Bola no en posición de expulsión	La bola no se encuentra en posición de expulsión	Levantar la cubierta de la rueda, rotar la rueda manualmente, verificar si la bola permaneció debajo del disco giratorio o en la tubería/canal.
Can't read number/ No se puede leer el número	La computadora no puede leer la bola	Verificar si hay suciedad en el disco numérico.

