



ÍNDICE

PÁGINA 1	CARACTERÍSTICAS INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD INSTRUCCIONES DE MANTENIMIENTO ADVERTENCIA ELIMINACIÓN DE RESIDUOS CONFORMIDAD DIRECCIÓN Y DIRECCIÓN ONLINE
PÁGINA 2	SAM9 REV7: ESQUEMA DE FUNCIONAMIENTO
PÁGINA 3	SAM9 REV7: ESQUEMA DE FUNCIONAMIENTO 1- ACTUANDO SOBRE LA PROPIA TARJETA VARIABLES DE CONFIGURACIÓN DE LOS LEDS CAMBIO DEL VOLUMEN GENERAL DE LA MÁQUINA ACCESO A LOS DATOS DE RECAUDACIÓN MODO FREE PLAY MODO TEST
PÁGINA 4	2- CONECTÁNDOLA A UN ORDENADOR MEDIANTE UN CABLE USB CAMBIOS EN LA CARPETA SOUNDS (SOLO DESDE UN ORDENADOR EXTERNO) CAMBIOS EN EL ARCHIVO DE CONFIGURACIÓN (RECOMENDADO HACERLO EN LA PROPIA TARJETA) EXPULSIÓN DEL DISPOSITIVO (MUY IMPORTANTE)
PÁGINA 5	3- RESTAURACIÓN DE LOS VALORES DE FÁBRICA DE LA TARJETA RESTAURACIÓN DE LOS VALORES DE FÁBRICA ACCESO A LA MEMORIA DE BACKUP POR MEDIO DE UN ORDENADOR 4- ESTADO DEL MARCADOR CUANDO NO SE ENCUENTRA LA FICHA (VARIABLE H1) (NO APLICABLE AL FUTBOLÍN ARENA)
PÁGINA 6	LISTADO Y DESCRIPCIÓN DE LAS VARIABLES DE CONFIGURACIÓN (1)
PÁGINA 7	LISTADO Y DESCRIPCIÓN DE LAS VARIABLES DE CONFIGURACIÓN (2)
PÁGINA 8	LISTADO Y DESCRIPCIÓN DE LAS VARIABLES DE CONFIGURACIÓN (3)

CARACTERÍSTICAS

ALIMENTACIÓN:	24 V
CONSUMO:	EN FUNCIÓN DEL MODELO
POTENCIA DEL COMPRESOR:	EN FUNCIÓN DEL MODELO
BATERÍAS DE LA CPU:	LITIO ION DE 3.7 V, TAMAÑO 18650 CON CIRCUITO DE PROTECCIÓN INTEGRADO

INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD

-  LEA ESTAS INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD Y LAS INSTRUCCIONES DE USO ANTES DE UTILIZAR EL EQUIPO.
-  UTILICE EXCLUSIVAMENTE EL CABLE DE ALIMENTACIÓN SUMINISTRADO CON EL EQUIPO. CONECTE SIEMPRE EL EQUIPO A UNA:
RED DE CORRIENTE ALTERNA CON TOMA DE TIERRA (MUY IMPORTANTE).
-  PARA LA CPU (SAM6, SAM8 Y SAM9) UTILICE EXCLUSIVAMENTE BATERÍAS DEL TIPO DESCRITO MÁS ARRIBA.
-  ESTE EQUIPO NO ESTÁ DISEÑADO PARA SU USO EN EXTERIORES, AMBIENTES HÚMEDOS (CUARTOS DE BAÑO O DUCHAS) O ESPACIOS DONDE SE UTILICE UN CHORRO DE AGUA.
-  SI TRANSFIERE ESTE EQUIPO A TERCEROS, ENTRÉGUELO SIEMPRE CON SUS INSTRUCCIONES DE USO.
-  NO UTILICE EQUIPOS DEFECTUOSOS Y SOLICITE SU REPARACIÓN EN EL SERVICIO TÉCNICO CORRESPONDIENTE.

INSTRUCCIONES DE MANTENIMIENTO

LA SUPERFICIE DE DESLIZAMIENTO DEBE LIMPIARSE UNA VEZ AL DÍA CON EL COMPRESOR EN MARCHA PARA UN BUEN DESLIZAMIENTO DEL DISCO (AIR HOCKEY). LA LIMPIEZA DEBE EFECTUARSE CON UN LIMPIADOR MULTIUSOS DOMÉSTICO. NO UTILIZAR LIMPIADORES BASADOS EN ALCOHOL. NO UTILIZAR PARA LA LIMPIEZA UN CHORRO DE AGUA. EL ACCESO A LA RECAUDACIÓN SE EFECTÚA ACCEDIENDO AL INTERIOR POR LA PUERTA DE MONEDAS, Y EXTRAYENDO EL CAJÓN DE MONEDAS.

ADVERTENCIA: LA LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO DEL APARATO NO DEBEN REALIZARLOS NIÑOS SIN SUPERVISIÓN.

ELIMINACIÓN DE RESIDUOS

LOS DISPOSITIVOS ELÉCTRICOS O ELECTRÓNICOS NO DEBEN ELIMINARSE JUNTO CON LOS RESIDUOS DOMÉSTICOS, SINO EN LOS PUNTOS DE RECOGIDA OFICIALES. ELIMINE LOS EMBALAJES DEL EQUIPO EN LOS PUNTOS DE RECOGIDA CORRESPONDIENTES.

CONFORMIDAD

ESTE EQUIPO CUMPLE CON LA NORMATIVA EUROPEA EN 60335-1 Y EN 60335-2-82:



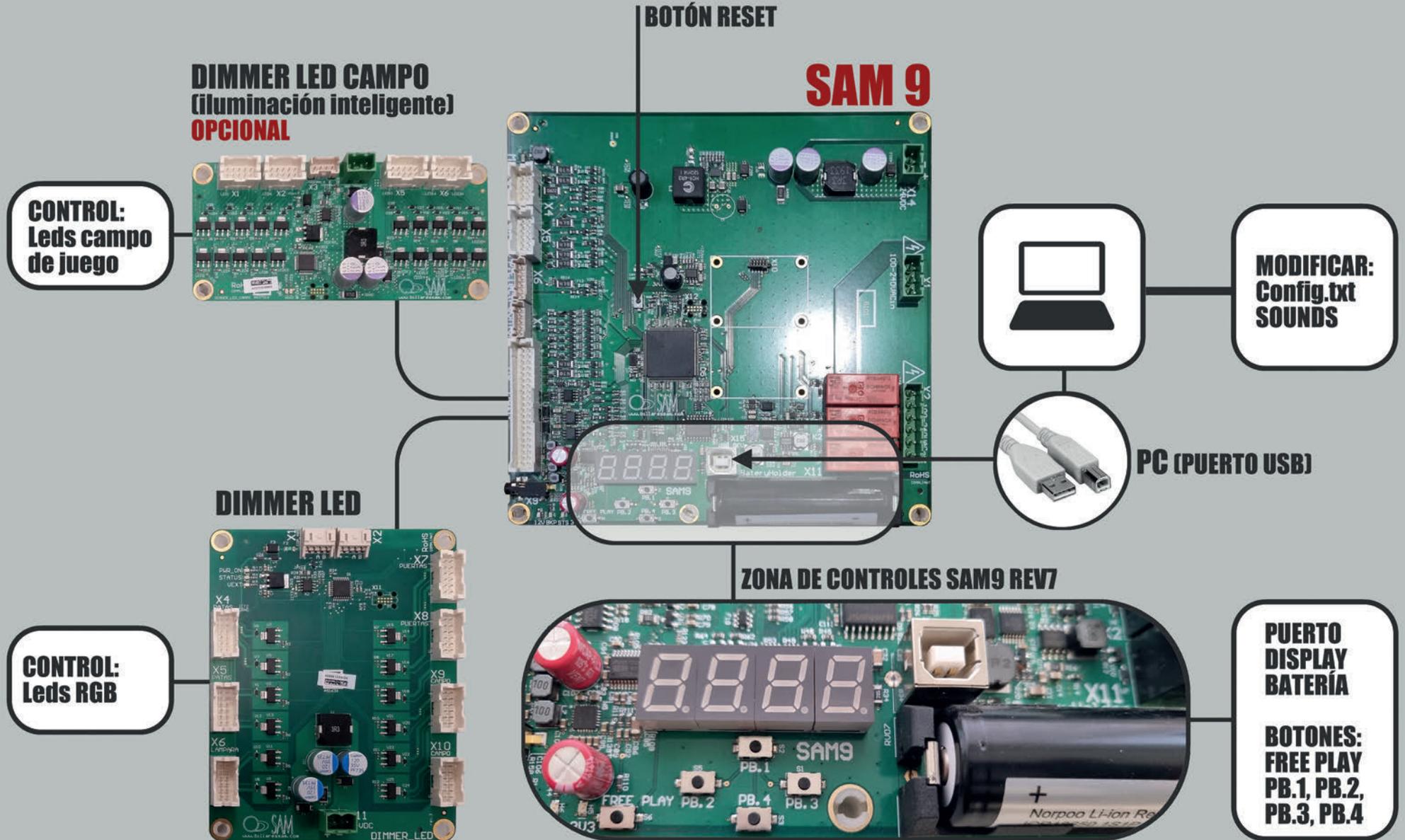
BILLARES SAM

POL. IND. LOS LLANOS - 01001 NANCLARES DE OCA (SPAIN)

PARA ACTUALIZACIONES DE ESTE MANUAL, CONSULTE:

<https://sambilliards.com/instrucciones-sam9/>

SAM 9 REV7: ESQUEMA DE FUNCIONAMIENTO



SAM9 REV7: ESQUEMA DE FUNCIONAMIENTO (PÁG. 2)

EXISTEN DOS SISTEMAS PARA CONFIGURAR SU TARJETA SAM:

1- ACTUANDO SOBRE LA PROPIA TARJETA

A TRAVÉS DE LOS BOTONES Y EL DISPLAY (ZONA DE CONTROLES EN PÁG. 2):
UTILICE ESTE SISTEMA PARA CAMBIOS EN LOS VALORES DE LAS DIFERENTES VARIABLES DE CONFIGURACIÓN.

2- CONECTÁNDOLA A UN ORDENADOR MEDIANTE UN CABLE USB

UTILICE ESTE SISTEMA SI DESEA CAMBIAR LAS MELODÍAS PARA LOS DISTINTOS EVENTOS (1 AL 7) DISPONIBLES EN LA TARJETA.

1- ACTUANDO SOBRE LA PROPIA TARJETA (PÁG. 2 - ZONA DE CONTROLES)

PARA ACCEDER AL MENÚ DE CONFIGURACIÓN ACTUANDO SOBRE LA PROPIA TARJETA:

ESTA DEBERÁ ESTAR EN MODO STAND BY (SIN CRÉDITOS).

ENCONTRARÁ LA DESCRIPCIÓN DE LAS VARIABLES EN PÁGS. 6, 7, 8.

ACCESO: MANTENER PULSADO **PB3** HASTA QUE SE ILUMINE EL DISPLAY Y SOLTAR.

CAMBIO DE VARIABLE: BOTONES **PB2** Y **PB3**.

CAMBIO DE VALOR DE UNA VARIABLE: BOTONES **PB1** Y **PB4**.

SALIDA: PULSE **PB2** HASTA QUE SE APAGUE EL DISPLAY DE LA TARJETA.

VARIABLES DE CONFIGURACIÓN DE LOS LEDS

EL COLOR Y COMPORTAMIENTO DE LOS LEDS VIENEN DETERMINADOS POR LAS VARIABLES LLAMADAS "LX1.A" Y "LX2.B", DONDE X REPRESENTA EL NÚMERO CORRESPONDIENTE A CADA UNO DE LOS 7 EVENTOS POSIBLES.

DE MODO QUE EL COMPORTAMIENTO DE LOS LEDS PARA EL EVENTO 7, POR EJEMPLO, SE DETERMINARÁ MEDIANTE LAS VARIABLES:

L71.A = DONDE A REPRESENTA EL COLOR DE LOS LED PARA EL EVENTO 7

L72.B = DONDE B REPRESENTA EL MODO DE LOS LED PARA EL EVENTO 7

LX1.A: COLOR DEL LED.

EL VALOR A PUEDE VARIAR DE 0 A 7 Y REPRESENTA EL COLOR DE LOS LEDS:

0: BLANCO.

1: ROJO.

2: VERDE.

3: AZUL.

4: MORADO.

5: AMARILLO.

6: NARANJA.

7: AZUL CLARO.

LX2.B: MODO DE ILUMINACIÓN DEL LED:

EL VALOR B PUEDE VARIAR DE 1 A 3, Y SU SIGNIFICADO ES EL SIGUIENTE:

1: MODO PARPADEO: LOS LEDS PARPADEARÁN.

2: MODO CONTINUO: LOS LEDS PERMANECERÁN ENCENDIDOS CONTINUAMENTE.

3: MODO RESPIRACIÓN: LOS LEDS VARIARÁN DE INTENSIDAD PAULATINAMENTE.

CAMBIO DEL VOLUMEN GENERAL DE LA MÁQUINA

USTED PUEDE CAMBIAR EL VOLUMEN GENERAL DE LA MÁQUINA SIN NECESIDAD DE ACCEDER A LA SECUENCIA DE LAS VARIABLES DE CONFIGURACIÓN (EN LA TARJETA) O DE EDITAR EL ARCHIVO [Config.txt](#)

PROCEDA DE LA SIGUIENTE MANERA:

CON LA MÁQUINA EN FUNCIONAMIENTO (PARTIDA EN CURSO) UTILICE LOS BOTONES **PB1** (SUBIR) Y **PB4** (BAJAR) HASTA ALCANZAR EL VOLUMEN DESEADO.

LA TARJETA GUARDARÁ AUTOMÁTICAMENTE LOS CAMBIOS.

ACCESO A LOS DATOS DE RECAUDACIÓN

PARA ACCEDER A LOS DATOS DE RECAUDACIÓN DE SU MÁQUINA, SIGA EL SIGUIENTE PROCESO:

ACCESO Y SALIDA: PULSE **PB2**

CAMBIO DE VARIABLE: PULSE **PB2**

EL DISPLAY MOSTRARÁ:

H XXX = NÚMERO DE MONEDAS GRANDES RECAUDADAS

LXXX = NÚMERO DE MONEDAS PEQUEÑAS RECAUDADAS

T1 XX = NÚMERO DE TICKETS DISPENSADOS (ROLLO 1)

T2 XX = NÚMERO DE TICKETS DISPENSADOS (ROLLO 2)

N XXX = NÚMERO DE MONEDAS DEL MONEDERO ELECTRÓNICO

MODO FREE PLAY

USTED PUEDE DETERMINAR EL TIEMPO ESTABLECIDO PARA EL MODO FREE PLAY (JUEGO GRATIS) EN LA VARIABLE P3 DEL ARCHIVO DE CONFIGURACION [Config.txt](#)

PARA ACTIVAR EL MODO FREE PLAY, PRESIONE EL **BOTÓN FREE PLAY** DE SU TARJETA. EL AIR HOCKEY O FUTBOLÍN VOLVERÁ AL MODO NORMAL DE JUEGO AL FINALIZAR EL TIEMPO ESTABLECIDO EN LA VARIABLE P3, CONSERVANDO LAS PARTIDAS QUE ESTUVIERAN EN EL MARCADOR EN ESE MOMENTO. APAGUE LA MÁQUINA PARA SALIR DE FREE PLAY.

MODO TEST

PARA ACCEDER AL MODO TEST SIGA EL SIGUIENTE PROCESO:
PULSAR Y MANTENER PULSADO EL **BOTÓN RESET**

SIN SOLTAR RESET, PULSAR Y MANTENER EL **BOTÓN FREE PLAY**.
SIN SOLTAR FREE PLAY, SOLTAR RESET.

LA TARJETA SE ENCENDERÁ, Y MOSTRARÁ LA PALABRA "TEST" EN EL DISPLAY.

SECUENCIA:

TEST COLORES: **PB1** BLANCO, **PB2** ROJO, **PB3** VERDE, **PB4** AZUL.

TEST OBTURADOR FICHA/BALÓN: **PB2** ABRE, **PB3** CIERRA (LADO TARJETA) **PB4** ABRE, **PB1** CIERRA (LADO OPUESTO)

TEST MONEDAS: AL ECHAR MONEDA LA TARJETA HACE BEEP

TEST FICHAS/BALONES: AL EXPULSAR FICHA/BALÓN SE ILUMINA DISPLAY PEQUEÑO (LADO TARJETA) O GRANDE (LADO OPUESTO)

PARA SALIR DEL MODO TEST PULSAR EL **BOTÓN RESET**

2.- CONECTÁNDOLA A UN ORDENADOR MEDIANTE UN CABLE USB

PARA ACCEDER AL MENÚ DE CONFIGURACIÓN CON UN ORDENADOR:
CONECTE EL CABLE USB

ABRA EL DISCO QUE APARECERÁ EN SU ESCRITORIO (AIR HOCKEY).

ENCONTRARÁ UN ARCHIVO DE TEXTO: **Config.txt**

Y LA **CARPETA SOUNDS** DONDE ESTAN LAS MELODÍAS DISPONIBLES.

CAMBIOS EN LA CARPETA SOUNDS (SOLO DESDE UN ORDENADOR EXTERNO)

PARA GUARDAR NUEVAS MELODÍAS, PRIMERO SELECCIONE LA MÚSICA QUE DESEA
AÑADIR AL DISCO Y COPIELA EN MEMORIA. *EN ESTE CASO ARCHIVO Example.mp3.*

LAS PISTAS DE AUDIO DEBERÁN ESTAR EN FORMATO MP3 Y EL NOMBRE DEL ARCHIVO
NO PUEDE SER SUPERIOR A 26 CARACTERES. SE RECOMIENDAN ARCHIVOS CON UN
BITRATE ENTRE 96 Y 320 KBPS. TENGA EN CUENTA QUE LA TARJETA TIENE UNA MEMORIA
DISPONIBLE DE 22MB APROXIMADAMENTE.

DESPUÉS ABRA LA **CARPETA SOUNDS** Y SELECCIONE UNA DE LAS CARPETAS QUE CONTIENE.
CADA CARPETA CORRESPONDE A UN EVENTO CONCRETO DE LA MÁQUINA.

DESPUÉS PEGUE LA NUEVA MELODÍA QUE TENÍA SELECCIONADA DESDE SU ORDENADOR.

DENOMINACIÓN DE LAS CARPETAS:

EVENTO 1 (RECLAMO):	RECLAMO_BAIT
EVENTO 2 (STAND BY):	REPOSO_STAND_BY
EVENTO 3 (JUEGO):	JUEGO_GAME
EVENTO 4 (GOL LOCAL):	GOL_LOCAL_LOCAL_GOAL
EVENTO 5 (GOL VISITANTE):	GOL_VISITANTE_VISITORS_GOAL
EVENTO 6 (FIN DE PARTIDO):	FIN_PARTIDO_END_MATCH
EVENTO 7 (NUEVA MONEDA):	NUEVA_MONEDA_NEW_COIN

AL PEGAR EL ARCHIVO ÉSTE EMPEZARÁ A COPIARSE EN LA CARPETA. ESTE PROCESO PUEDE
TARDAR UNOS MINUTOS.

DESPUÉS ABRA EL ARCHIVO **Config.txt** Y BUSQUE EL NÚMERO CORRESPONDIENTE
AL EVENTO QUE DESEA MODIFICAR.

ESCRIBA EL NOMBRE DE LA MELODÍA QUE QUIERE INTRODUCIR EN ESE EVENTO.

ESCRIBA SIEMPRE EL NOMBRE ENTRE COMILLAS Y CON SU EXTENSIÓN.

EN ESTE CASO: "Example.mp3".

AL CERRAR EL ARCHIVO, EL ORDENADOR LE PREGUNTARÁ SI DESEA GUARDAR LOS
CAMBIOS. GUARDE LOS CAMBIOS PARA MODIFICAR LA MEMORIA DE LA TARJETA.

CUANDO EN EL ARCHIVO **Config.txt** LA MELODÍA DE UN EVENTO ESTÉ MARCADA
COMO " ", EL SISTEMA BUSCARÁ UNA MELODÍA AL AZAR DENTRO DE LA CARPETA
CORRESPONDIENTE A ESE EVENTO.

POR EJEMPLO: M2 = " "

SIGNIFICA QUE EL EVENTO 2 (STAND BY) BUSCARÁ DENTRO DE LA CARPETA
REPOSO_STAND_BY Y TOMARÁ AL AZAR UNA MELODÍA QUE SE ENCUENTRE DENTRO
DE ESA CARPETA.

SI EXISTE UN ERROR EN EL NOMBRE DE LA MELODÍA EN EL ARCHIVO **Config.txt**,
EL SISTEMA NO REPRODUCIRÁ NINGÚN SONIDO.

CAMBIOS EN EL ARCHIVO DE CONFIGURACIÓN (RECOMENDADO HACERLO EN LA PROPIA TARJETA)

PARA MODIFICAR LOS VALORES DE LAS VARIABLES, ABRA EL ARCHIVO **Config.txt**.

EN LAS HOJAS 6, 7 Y 8 DE ESTE MANUAL HALLARÁ UNA DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS
VARIABLES QUE CORRESPONDEN A CADA UNA DE LAS LÍNEAS DEL ARCHIVO **Config.txt**.

UNA VEZ MODIFICADO EL ARCHIVO, DEBERÁ EXPULSAR EL DISPOSITIVO DE FORMA
SEGURA, COMO SE DESCRIBE A CONTINUACIÓN.

MUY IMPORTANTE: EXPULSIÓN DE DISPOSITIVO

FINALMENTE EXPULSE EL DISPOSITIVO DEL ORDENADOR DE FORMA SEGURA.
ES IMPRESCINDIBLE QUE LO HAGA DE ESTA FORMA PARA QUE LOS CAMBIOS
SE ALMACENEN EN LA MEMORIA DE LA TARJETA.
PARA ELLO UTILICE LA APLICACIÓN: "QUITAR HARDWARE DE FORMA SEGURA"
QUE SE ENCUENTRA EN EL MENÚ INFERIOR DE SU ESCRITORIO.
(IMÁGEN EN PÁG. 5)

**FINALMENTE APAGUE LA MÁQUINA COMPLETAMENTE (INTERRUPTOR GENERAL)
Y ENCIÉNDALA DE NUEVO PARA QUE LEA LOS NUEVOS PARÁMETROS DE LA TARJETA**

QUITAR HARDWARE DE FORMA SEGURA



3.- RESTAURACIÓN DE LOS VALORES DE FÁBRICA DE LA TARJETA

LA TARJETA POSEE UNA MEMORIA DE 8MB. EN ELLA EXISTE UNA MEMORIA BACKUP QUE GUARDA LOS VALORES PREDETERMINADOS DE FÁBRICA.

RESTAURACIÓN DE LOS VALORES DE FÁBRICA

INTRODÚZCASE EN EL MENÚ DE CONFIGURACIÓN DE LA TARJETA Y PULSE DURANTE 3 SEGUNDOS LOS BOTONES **PB3** Y **FREE PLAY**.

EL DISPLAY MOSTRARÁ UN CERO A LA IZQUIERDA QUE SE IRÁ INCREMENTANDO, MOSTRANDO EL% REALIZADO DE LA OPERACIÓN.

EL PROCESO PUEDE TARDAR HASTA 4 MINUTOS.

NO REALICE NINGUNA ACCIÓN CON LA TARJETA DURANTE ESE PERIODO.

UNA VEZ FINALIZADO EL PROCESO, LA TARJETA SE REINICIARÁ COMPLETAMENTE Y ESTARÁ PREPARADA PARA SU USO NORMAL.

ACCESO A LA MEMORIA DE BACKUP POR MEDIO DE UN ORDENADOR

CONECTAR CABLE USB A LA TARJETA - PULSAR Y MANTENER PULSADO **PB4** - PULSAR Y SOLTAR EL **BOTÓN RESET** DE LA PLACA.

SOLTAR EL BOTÓN **PB4** CUANDO EL ORDENADOR RECONOZCA EL DISPOSITIVO USB.

EL ORDENADOR ENCONTRARÁ DOS DISCOS:
LA MEMORIA PRINCIPAL Y BKP QUE ES LA MEMORIA DE BACKUP.

SE RECOMIENDA QUE NO REALICE NINGÚN CAMBIO EN BKP.

4.- ESTADO DEL MARCADOR CUANDO NO SE ENCUENTRA LA FICHA (VARIABLE H1) (NO APLICABLE AL FUTBOLÍN ARENA)

LA VARIABLE H1 HABILITA O DESHABILITA LA DETECCIÓN DE DISCO AL FINALIZAR LA PARTIDA:

H1 = 0 - DESHABILITADA DETECCIÓN DEL DISCO.

H1 = 1 - HABILITADA DETECCIÓN DEL DISCO.

ESTE SISTEMA FUNCIONARÁ SOLO CON MÁQUINAS DOTADAS DE UN SISTEMA DE PAGO CON INHIBIDOR.

CUANDO LA MÁQUINA NO DETECTE EL DISCO, EL SISTEMA NO ACEPTARÁ EL PAGO DE PARTIDAS (YA SEA CON MONEDAS O CRÉDITOS EN EL CASO DE LECTORES DE TARJETAS).

IMÁGEN DEL MARCADOR CUANDO NO SE ENCUENTRA LA FICHA A CONTINUACIÓN.



LISTADO Y DESCRIPCIÓN DE LAS VARIABLES DE CONFIGURACIÓN

VARIABLE (DISPLAY)	VARIABLE (Config.txt)	EXPLICACIÓN	VARÍA ENTRE: VALORES MÍNIMO Y MÁXIMO
AJUSTES GENERALES			
P1.88	P1 = 8	MÁXIMO NÚMERO DE GOLES POR PARTIDA	ENTRE 2 Y 9 GOLES
P2.87	P2 = 1	VICTORIA MATEMÁTICA O SE JUEGAN TODAS LAS BOLAS: 0 = MATEMÁTICA, 1 = TODAS LAS BOLAS	ENTRE 0 Y 1
P3.88	P3 = 1	DURACIÓN DEL MODO FREE PLAY (PARTIDA GRATIS) EN HORAS	ENTRE 1 Y 9 HORAS
P4.85	P4 = 5	TIEMPO MÁXIMO DE JUEGO POR PARTIDA EN MINUTOS	ENTRE 2 Y 9 MINUTOS
P5.80	P5 = 0	NÚMERO DE MONEDAS PEQUEÑAS PARA UN BONO (0 = DESHABILITAR)	ENTRE 0 Y 99 MONEDAS
P6.80	P6 = 0	NÚMERO DE MONEDAS GRANDES PARA UN BONO (0 = DESHABILITAR)	ENTRE 0 Y 99 MONEDAS
P7.88	P7 = 1	NÚMERO DE PARTIDAS POR UN BONO DE MONEDAS PEQUEÑAS	ENTRE 1 Y 9 PARTIDAS
P8.88	P8 = 1	NÚMERO DE PARTIDAS POR UN BONO DE MONEDAS GRANDES	ENTRE 1 Y 9 PARTIDAS
CONFIGURACIÓN DE LOS SELECTORES DE MONEDAS			
A1.88	A1 = 1	SELECTOR ELECTROMECÁNICO: NÚMERO DE MONEDAS PEQUEÑAS PARA GENERAR 1 PULSO	ENTRE 1 Y 9 MONEDAS
A2.88	A2 = 1	SELECTOR ELECTROMECÁNICO: NÚMERO DE PARTIDAS POR 1 PULSO DE MONEDAS PEQUEÑAS	ENTRE 1 Y 9 PARTIDAS
A3.88	A3 = 1	SELECTOR ELECTROMECÁNICO: NÚMERO DE MONEDAS GRANDES PARA GENERAR 1 PULSO	ENTRE 1 Y 9 MONEDAS
A4.88	A4 = 1	SELECTOR ELECTROMECÁNICO: NÚMERO DE PARTIDAS POR 1 PULSO DE MONEDAS GRANDES	ENTRE 1 Y 9 PARTIDAS
A5.88	A5 = 1	SELECTOR ELECTRÓNICO: NÚMERO DE MONEDAS PEQUEÑAS PARA GENERAR 1 PULSO	ENTRE 1 Y 9 MONEDAS
A6.88	A6 = 1	SELECTOR ELECTRÓNICO: NÚMERO DE PARTIDAS POR 1 PULSO DE MONEDAS PEQUEÑAS	ENTRE 1 Y 9 PARTIDAS
A7.88	A7 = 1	SELECTOR ELECTRÓNICO: NÚMERO DE MONEDAS GRANDES PARA GENERAR 1 PULSO	ENTRE 1 Y 9 MONEDAS
A8.88	A8 = 1	SELECTOR ELECTRÓNICO: NÚMERO DE PARTIDAS POR 1 PULSO DE MONEDAS GRANDES	ENTRE 1 Y 9 PARTIDAS
A9.88	A9 = 1	NAYAX: NÚMERO DE CRÉDITOS PARA GENERAR 1 PULSO	ENTRE 1 Y 9 CRÉDITOS
A10.88	A10 = 1	NAYAX: NÚMERO DE PARTIDAS POR 1 PULSO DE CRÉDITO	ENTRE 1 Y 9 PARTIDAS
CONFIGURACIÓN DEL RECLAMO CON LA MÁQUINA EN MODO STAND BY			
O1.88	O1 = 1	HABILITAR/DESHABILITAR RECLAMO CON LA MÁQUINA EN STAND BY: 0 = NO, 1 = SI	ENTRE 0 Y 1
O2.85	O2 = 15	PERIODO DE TIEMPO ENTRE DOS RECLAMOS EN MINUTOS	ENTRE 1 Y 60 MINUTOS
CONFIGURACIÓN DE LAS TICKETERAS (NO APLICABLE A FUTBOLÍN ARENA)			
T1.88	T1 = 0	HABILITAR/DESHABILITAR TICKETERA: 0 = NO, 1 = HABILITAR 1 TICKETERA, 2 = HABILITAR 2 TICKETERAS	ENTRE 0 Y 2
T2.88	T2 = 1	NÚMERO DE TICKETS DISPENSADOS POR GOL METIDO (VISIBLE EN DISPLAY CUANDO T1 = 1 O T1 = 2)	ENTRE 0 Y 9 TICKETS
T3.88	T3 = 0	NÚMERO DE TICKETS DISPENSADOS POR PARTIDA GANADA (VISIBLE EN DISPLAY CUANDO T1 = 1 O T1 = 2)	ENTRE 0 Y 9 TICKETS
T4.88	T4 = 1	MOMENTO DE ENTREGA DE LOS TICKETS: 0 = FINAL PARTIDA, 1 = INSTANTÁNEA (VISIBLE EN DISPLAY CUANDO T1 = 1 O T1 = 2)	ENTRE 0 Y 1

CONFIGURACIÓN DE LA ILUMINACIÓN BLANCA FIJA			
F1 = 1		ENCENDIDO DE LA ILUMINACIÓN BLANCA FIJA: 0 = DURANTE EL JUEGO, 1 = SIEMPRE	ENTRE 0 Y 1
CONFIGURACIÓN DE LA DETECCIÓN DEL DISCO (NO APLICABLE A FUTBOLÍN ARENA)			
H1 = 0		HABILITAR/DESHABILITAR DETECCIÓN DEL DISCO AL FINALIZAR LA PARTIDA: 0 = NO, 1 = SI	ENTRE 0 Y 1
CONFIGURACIÓN DEL DISPENSADOR DE DISCOS (SISTEMA OPCIONAL) (NO APLICABLE A FUTBOLÍN ARENA)			
H2 = 0		HABILITAR/DESHABILITAR DISPENSADOR DE DISCOS: 0 = NO, 1 = SI	ENTRE 0 Y 1
CONFIGURACIÓN DE LOS LEDS PARA CADA UNO DE LOS EVENTOS*			
L11 = 1		EVENTO 1 RECLAMO: COLOR DE LOS LEDS	ENTRE 0 Y 7 COLORES
L12 = 1		EVENTO 1 RECLAMO: MODO DE LOS LEDS	ENTRE 1 Y 3 MODOS
L21 = 0		EVENTO 2 STAND BY: COLOR DE LOS LEDS	ENTRE 0 Y 7 COLORES
L22 = 3		EVENTO 2 STAND BY: MODO DE LOS LEDS	ENTRE 1 Y 3 MODOS
L31 = 2		EVENTO 3 JUEGO: COLOR DE LOS LEDS	ENTRE 0 Y 7 COLORES
L32 = 2		EVENTO 3 JUEGO: MODO DE LOS LEDS	ENTRE 1 Y 3 MODOS
L41 = 3		EVENTO 4 GOL LOCAL: COLOR DE LOS LEDS	ENTRE 0 Y 7 COLORES
L42 = 1		EVENTO 4 GOL LOCAL: MODO DE LOS LEDS	ENTRE 1 Y 3 MODOS
L51 = 5		EVENTO 5 GOL VISITANTE: COLOR DE LOS LEDS	ENTRE 0 Y 7 COLORES
L52 = 1		EVENTO 5 GOL VISITANTE: MODO DE LOS LEDS	ENTRE 1 Y 3 MODOS
L61 = 4		EVENTO 6 FIN PARTIDA: COLOR DE LOS LEDS	ENTRE 0 Y 7 COLORES
L62 = 3		EVENTO 6 FIN PARTIDA: MODO DE LOS LEDS	ENTRE 1 Y 3 MODOS
L71 = 6		EVENTO 7 NUEVA MONEDA: COLOR DE LOS LEDS	ENTRE 0 Y 7 COLORES
L72 = 1		EVENTO 7 NUEVA MONEDA: MODO DE LOS LEDS	ENTRE 1 Y 3 MODOS
CONFIGURACIÓN DE LAS MELODÍAS PARA CADA UNO DE LOS EVENTOS**			
M1 = "Reclamo.mp3"		EVENTO 1 RECLAMO: NOMBRE DE LA MELODÍA (CARPETA RECLAMO_BAIT)	CUANDO LA MELODÍA DE UN EVENTO ESTÁ MARCADA COMO " " LA TARJETA REPRODUCIRÁ UNA MELODÍA ALEATORIAMENTE DENTRO DE LA CARPETA CORRESPONDIENTE A ESE EVENTO.
M2 = " "		EVENTO 2 STAND BY: NOMBRE DE LA MELODÍA (CARPETA REPOSO_STAND_BY)	
M3 = " "		EVENTO 3 JUEGO: NOMBRE DE LA MELODÍA (CARPETA JUEGO_GAME)	
M4 = "Gol.mp3"		EVENTO 4 GOL LOCAL: NOMBRE DE LA MELODÍA (CARPETA GOL_LOCAL_LOCAL_GOAL)	
M5 = "Gol.mp3"		EVENTO 5 GOL VISITANTE: NOMBRE DE LA MELODÍA (CARPETA GOL_VISITANTE_VISITORS_GOAL)	
M6 = "Final partido.mp3"		EVENTO 6 FIN PARTIDO: NOMBRE DE LA MELODÍA (CARPETA FIN_PARTIDO_END_MATCH)	
M7 = "Moneda.mp3"		EVENTO 7 NUEVA MONEDA: NOMBRE DE LA MELODÍA (CARPETA NUEVA_MONEDA_NEW_COIN)	
CONFIGURACIÓN DEL VOLUMEN GENERAL Y LOS VOLÚMENES DE CADA UNO DE LOS EVENTOS			
V0 = 2		VOLUMEN GENERAL DE LA MÁQUINA***	ENTRE 0 Y 20

