

REPROGRAMACIÓN DEL SELECTOR ELECTRÓNICO JOFEMAR T21



INHIBICIÓN Y ACTIVACIÓN DE MONEDAS

- 1 - Quitar alimentación del selector (apagar la máquina o desconectar).
- 2 - Colocar todos los switches en OFF y volver a encender la máquina.
- 3 - Colocar los switches 3, 4, 5 y 6 en ON.
- 4 - Insertar cualquier moneda para activar el selector. La moneda será devuelta normalmente.
- 5 - Poner el switch 3 en OFF.
- 6 - Poner el switch 4 en OFF.

Ahora tenemos el selector preparado para ser programado.

- 7 - El switch 4 nos da la opción de habilitar o inhibir las monedas ya grabadas en el selector.
 - a - ON inhibe las monedas grabadas.
 - b - OFF habilita las monedas que estaban inhibidas.
- 8 - Con el switch 4 en la posición deseada, insertar la moneda que queremos inhibir o habilitar. Una vez aceptada y devuelta por el canal del cajón de monedas, ya está programado. Podemos continuar insertando tantas monedas como queramos (habilitando o inhibiéndolas todas).
- 9 - Poner todos los switches en OFF empezando por la izquierda. Al hacerlo con el último (el 6) el selector sonará dos veces indicando que el proceso ha sido completado correctamente y las opciones están grabadas.

LÍNEA BAJA Y LÍNEA ALTA

Los selectores funcionan mandando pulsos a la placa. Estos pulsos se pueden mandar por línea alta o línea baja. Tanto la línea alta como la baja vienen definidas por un valor que nosotros asignamos.

Al echar monedas el selector manda 1 pulso cada vez que se alcanza el valor asignado a cada una de las líneas. Siempre que no lleguemos al valor de la línea alta el selector nos dará los pulsos por línea baja.

Ejemplo: damos un valor de 0,20€ a la línea baja y de 1€ a la línea alta, si echamos 0,10€ el selector los acumula (durante un tiempo) por no llegar al valor mínimo de la línea baja, al echar otros 0,10€ nos da 1 pulso de baja ($0,10 + 0,10 = 0,20$) si echáramos 0,50€ nos daría 3 pulsos ($0,10 + 0,50 = 0,60$; $0,60 = 3 \times 0,20$) si solo echásemos 0,50€ nos daría 2 pulsos y almacenaría el crédito sobrante (0,10€). Al echar 1€ nos daría 1 pulso de alta, si echásemos 2€ nos daría 2 pulsos. En este caso el precio de la partida lo podríamos poner por línea baja a múltiplos de 0,20€, es decir 0,20, 0,40, 0,60, 0,80... hasta 180. Y que 1 pulso de alta nos diera de 1 a 9 partidas (o tiempo en el caso de los billares) según las cantidades elegidas.

La placa electrónica de la máquina lo que hace es administrar esos pulsos, de manera que al recibir de uno a nueve (según nosotros queramos) pulsos de línea baja nos dará 1 partida y al recibir 1 pulso de alta nos dará de 1 a 9 (según nosotros queramos) partidas o funcionará a tiempo en el caso que tengamos activada la opción tiempo (solo en billares).

PROGRAMACIÓN DE LA LÍNEA BAJA

- 1 - Manteniendo el selector conectado ponemos todos los swiches en OFF.
- 2 - Colocar los swiches 5 y 6 en ON
- 3 - Echar una moneda para activar el selector, esta moneda será expulsada por la ranura de rechazos.
- 4 - Poner el swicht 1 en ON.
- 5 - Echar el crédito que queremos que sea nuestra unidad de línea baja (0,20 € , 0,50€, etc.)
Se puede echar más de una moneda: El selector sumara el crédito. Solo las monedas aceptadas cuentan.
- 6 - Alcanzado el crédito ponemos el switch 1 en OFF. El selector sonara una vez. Bajamos el 5 y luego el 6. El selector suena dos veces indicando que el proceso ha sido correcto.

PROGRAMACIÓN DE LA LÍNEA ALTA

- 1 - Manteniendo el selector conectado ponemos todos los swiches en OFF.
- 2 - Colocar los swiches 5 y 6 en ON
- 3 - Echar una moneda para activar el selector, esta moneda será expulsada por la ranura de rechazos.
- 4 - Poner el swicht 2 en ON.
- 5 - Echar el crédito que queremos que sea nuestra unidad de línea alta (1 € , 2€, etc.).
Se puede echar más de una moneda. El selector sumará el crédito. Solo las monedas aceptadas cuentan. Si excedemos el valor de la moneda más grande existente la línea alta nunca se activará.
- 6 - Alcanzado el crédito ponemos el switch 2 en OFF. El selector sonará una vez. Bajamos el 5 y luego el 6. El selector suena dos veces indicando que el proceso ha sido correcto.

REPROGRAMMING OF THE ELECTRONIC SELECTOR JOFEMAR T21



INHIBITION AND QUALIFICATION OF COINS

- 1 - Remove the feeding of the selector.
- 2 - Put all the switches OFF and then connect the feeding again.
- 3 - Put the switches 3,4,5 and 6 ON.
- 4 - Insert any coin to activate the selector, this coin will be expelled through the channel of rejections.
- 5 - Put the switch 3 OFF.
- 6 - Put the switch 4 OFF.

• We have now the selector ready to program it.

- 7 - Switch 4 gives us the option of enable or inhibit the coins already recorded in the selector.
 - a - ON inhibits coins that are enabled.
 - b - OFF enables coins that were inhibited.
- 8 - With switch 4 in the desired position insert the coin that we want to inhibit or enable. Once accepted and released by the channel of the coin box, it is programmed. We can continue inserting as many coins as we want (we can inhibit or enable them all).
- 9 - Put all the switches OFF beginning from the left. When putting the last one (the 6th) the selector will sound twice indicating that the process has been correctly completed and options are now recorded.

LOW LINE AND HIGH LINE

Selectors send pulses to the PCB. The pulses can be sent through the low line or the high line. So we need to assign the value for each line.

Once programmed, when we insert coins, the selector will send a pulse each time the total amount reaches the assigned value. It will always use the low line, unless we reach the high line value.

*Example: we assign 0,20€ to the low line and 1€ to the high line. If we insert 0,10€ the selector will accumulate them (for a while) because the low line value is not reached. With another 0,10€ it will give 1 pulse ($0,10 + 0,10 = 0,20$). If we insert 0,50€ it will give 3 pulses ($0,10 + 0,50 = 0,60 = 3 \times 0,20$). If we only insert 0,50€ it will give just 2 pulses and keep the rest of the credit (0,10€). If we insert 1€ we obtain 1 high line pulse. With 2€ we have 2 high line pulses. In this case, a game could cost through low line any multiple of 0,20€: 0,20, 0,40, 0,60... up to 1,80. Then 1 high line pulse would give us 1 to 9 games or time if it is a pool table) depending on the assigned price of the game:
1 game: 0,40 (low line) - then 1€: 2 games (and 0,20€ left).*

The PCB will manage the pulses so receiving 1 to 9 low line pulses (depending on our settings) it will give us 1 game and receiving 1 high line pulse it will give us 1 to 9 (depending on our settings) games or some time.

PROGRAMMING THE LOW LINE

- 1 - With the selector connected, put all the switches OFF.
- 2 - Put the switches 5 and 6 ON
- 3 - Insert a coin to activate the selector, this coin will be expelled through the rejections channel.
- 4 - Put the switch 1 ON.
- 5 - Insert the amount that you want to be your low line unit (0,20€, 0,5€, 0,30€, 0,60, etc.)
More than one coin can be inserted, the selector will add the credit. Only the accepted coins will count.
- 6 - Once reached the credit, put the switch 1 OFF. The selector will sound once. Put down the 5 and then the 6. The selector will sound twice, indicating that the process has been correctly completed.

PROGRAMMING THE HIGH LINE

- 1 - With the selector connected, put all the switches OFF.
- 2 - Put the switches 5 and 6 ON
- 3 - Insert a coin to activate the selector, this coin will be expelled through the rejections channel.
- 4 - Put the switch 2 ON.
- 5 - Insert the amount that you want to be your high line unit (1€, 2€, 1,5€, 2,5€, etc.)
More than one coin can be inserted, the selector will add the credit. Only the accepted coins will count. If we exceed the value of the biggest existing coin the high line will never be activated.
- 6 - Once reached the credit, put the switch 2 OFF. The selector will sound once. Put down the 5 and then the 6. The selector will sound twice indicating that the process has been correctly completed.