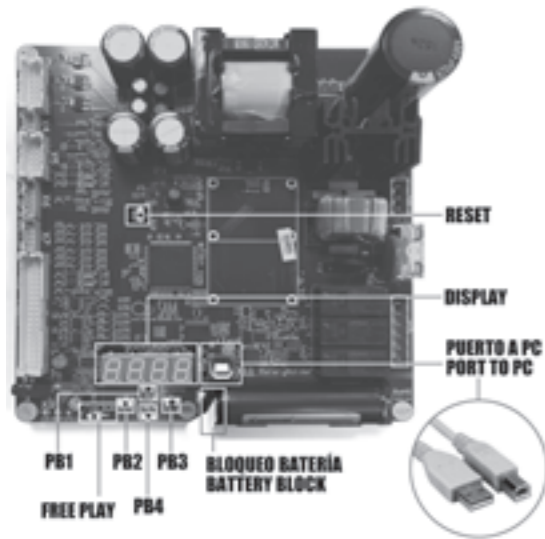


## PLACAS SAM PARA AIR HOCKEYS EVO:

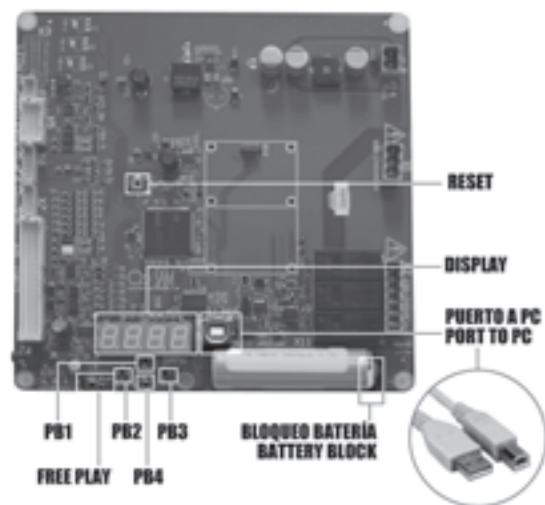


### SAM6: Placa con fuente de alimentación integrada.

(necesita alimentación externa para las luces).

+ **PLACA DIMMER:** control de las luces LED para los eventos.

+ **FLUORESCENTES:** luces del campo.



### SAM8: Placa sin fuente de alimentación.

(solo fuente de alimentación externa).

+ **PLACA DIMMER:** control de las luces LED para los eventos.

+ **FLUORESCENTES:** luces del campo.

### FUTURA PLACA

**SAM9: Placa con conexión extra para monedero electrónico.**

(Nuevo archivo config.txt).

+ **PLACA DIMMER:** control de las luces LED para los eventos.

+ **PLACA DIMMER CAMPO:** control de las luces LED del campo.

Eventos preprogramados (no se pueden personalizar).

## CON NUESTRAS PLACAS ELECTRÓNICAS SAM USTED PUEDE:

### FIJAR EL MODO DE JUEGO (LÍNEAS P1-P4):

Decida primero el máximo número de goles (entre 2 y 9 goles) y el tiempo máximo de la partida (entre 2 y 9 minutos).

*Por defecto: Núm de Goles P1=7, Tiempo Máximo P4=5.*

Entonces decida el modo de juego:

**MATEMÁTICO:** El juego termina cuando un jugador haga la mitad más uno de los goles o se termine el tiempo, lo que suceda primero.

**TODOS LOS GOLES:** El juego termina cuando se jueguen todos los goles o se termine el tiempo, lo que suceda primero.

*Por defecto: Modo de Victoria P2=1 (se juegan todos los goles).*

También fije el tiempo límite del modo **FREE PLAY** (entre 1 y 9 horas).

*Por defecto: Tiempo límite del modo Free Play P3=2 (2 horas).*

Para activarlo, presione el **BOTÓN FREE PLAY** en la propia tarjeta.

El modo **FREE PLAY** quedará cancelado igualmente al apagar la máquina.

### FIJAR PRECIOS Y MONEDAS VÁLIDAS

(SAM6 Y SAM8: LÍNEAS A1-A6 / SAM9: LÍNEAS A1-A8):

#### Cuando se usan dos monederos mecánicos (LÍNEAS A1-A4):

- 1.- DOBLE MONEDERO MECÁNICO.
- 2.- MONEDERO COMPARADOR.
- 3.- DOBLE MONEDERO COMPARADOR.

1

Usted puede fijar el precio de la partida, la moneda válida (SOLO MONEDERO COMPARADOR), el número de monedas requerido y el número de partidas entregadas PARA CADA UNO DE LOS MONEDEROS. Ello permite programar diferentes precios o descuentos EN CADA MONEDERO.

2

*Por defecto (EUROS): La máquina viene preparada para dar 1P x 1€ (monedero1) y 3P x 2€ (monedero2).*

3

#### Cuando se usa un monedero electrónico (LÍNEAS A5-A6):

- 4.- MONEDERO ELECTRÓNICO TOTALIZADOR.
- 5.- MONEDERO ELECTRÓNICO.

4

El monedero totalizador sumará las monedas, y generará bonificaciones de modo que se pueden asignar varios precios con un solo monedero. Los nuevos monederos electrónicos no totalizan las monedas, pero también permiten bonificaciones.

5

#### Cuando se usan dos monederos electrónicos (SOLO SAM9: LÍNEAS A5-A8):

6

6.- DOBLE MONEDERO ELECTRÓNICO. Los dos monederos electrónicos podrán gestionar el precio normal y bonificado (SOLO SAM9).

*Por defecto (EUROS): La máquina viene preparada para dar 1P x 1€ y 3P x 2€ en cada monedero.*

### HABILITAR O DESHABILITAR EL MODO RECLAMO (LÍNEAS O1-O2):

Usar o no usar modo reclamo y fijar el tiempo entre dos reclamos (entre 1 y 60 minutos).

*Por defecto: La máquina viene preparada para activar el modo reclamo cada 15m.*

### GESTIONAR LA TICKETERA - REDEMPTION (LÍNEAS: T1-T4):

La placa permite habilitar o deshabilitar la ticketera.

*Por defecto: La ticketera está deshabilitada.*

También determinar el número de tickets por gol o partida ganada y el momento de entrega de los tickets.

### ENCENDIDO/APAGADO DE LA LUZ FLUORESCENTE (SOLO SAM6 y SAM8: LÍNEA F1):

Usted puede conectar o desconectar la luz fluorescente del campo de juego.

*Por defecto: La luz se enciende siempre que la máquina esté conectada.*

### GESTIONAR LOS EVENTOS DE LA ILUMINACIÓN LED (LÍNEAS L11-M7):

Para cada evento (7 eventos distintos) usted puede:

Fijar color de los leds (8 opciones) (LÍNEAS L11-L71 - ENTRE 0 Y 7).

Fijar modo de los leds (3 opciones) (LÍNEAS L12-L72 - ENTRE 1 Y 3).

Fijar melodía (puede ser random) (LÍNEAS M1-M7).

Fijar volumen general y volúmenes específicos de la música para cada uno de los eventos (LÍNEA V0 - GENERAL, LÍNEAS V1-V7 - EVENTOS).

Además usted puede añadir sus propias melodías a la carpeta SOUNDS y activarlas para cualquiera de los eventos programados (INSTR. PÁG. 15).

*Por defecto: La máquina viene programada para reproducir las melodías pregrabadas.*

### CONOCER LOS DATOS DE RECAUDACIÓN:

Acceda mediante los botones situados en la propia placa (INSTR. PÁG 25) y conozca el número de monedas contabilizadas y de tickets entregados.

### TESTEAR LA ILUMINACIÓN LED DE LA MÁQUINA:

Acceda mediante los botones situados en la propia placa (INSTR. PÁG 25) y verifique el estado de la iluminación LED.

**NOTA:** Nuestras placas SAM6, SAM8 y SAM9 son complejas y gestionan un gran número de opciones. Aunque pueden ser utilizadas directamente, mediante los botones PB1, PB2, PB3, PB4, RESET y FREE PLAY, recomendamos que se programen con ayuda de un ordenador conectado vía USB. Ello le permitirá actuar directamente sobre el archivo de configuración (config.txt) y la carpeta donde se encuentran las melodías (carpeta SOUNDS).



**BILLARES SAM**

P.O. BOX 2109 - 01080 VITORIA-SPAIN

www.billaressam.com

tel: + 34 945 361 800

sales@billaressam.com

fax: + 34 945 371 228

DESCARGUE EN NUESTRA WEB LAS INSTRUCCIONES COMPLETAS DE NUESTRAS MESAS DE AIRE EVO DESDE EL LINK DE DESCARGA:

INSTR. AIR HOCKEY EVO