



**INDEX**

PAGE 17  
**CARACTÉRISTIQUES**  
**INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ**  
**INSTRUCTIONS D'ENTRETIEN**  
**AVERTISSEMENT**  
**ÉLIMINATION DES DÉCHETS**  
**CONFORMITÉ**  
**ADRESSE ET ADRESSE EN LIGNE**

PAGE 18  
**SAM9 REV7: SCHÉMA DE FONCTIONNEMENT**

PÁGINA 19  
**SAM9 REV7: SCHÉMA DE FONCTIONNEMENT**  
**1- EN AGISSANT SUR LA CARTE ELLE-MÊME**  
**VARIABLES DE CONFIGURATION DES LEDS**  
**CHANGEMENT DU VOLUME GLOBAL DE LA MACHINE**  
**ACCÈS AUX DONNÉES DE RECETTE**  
**MODE FREE PLAY**  
**MODE TEST**

PAGE 20  
**2- EN LA CONNECTANT À UN ORDINATEUR AVEC UN CÂBLE USB**  
**MODIFICATIONS DU DOSSIER SOUNDS (UNIQUEMENT AVEC UN ORDINATEUR EXTERNE)**  
**MODIFICATIONS DU FICHIER DE CONFIGURATION**  
**(IL EST RECOMMANDÉ DE LE FAIRE SUR LA CARTE ELLE-MÊME)**  
**ÉJECTION DU DISPOSITIF (TRES IMPORTANT)**

PAGE 21  
**3- RÉINITIALISATION DE LA CARTE AUX VALEURS PAR DÉFAUT D'USINE**  
**RÉINITIALISATION DE LA CARTE AUX VALEURS PAR DÉFAUT D'USINE**  
**ACCÈS À LA MÉMOIRE DE BACKUP VIA UN ORDINATEUR**  
**4- ÉTAT DU MARQUEUR LORSQUE LE PALET N'EST PAS TROUVÉ (VARIABLE H1)**  
**(NON APPLICABLE À L'ARENA BABYFOOT)**

PAGE 22  
**LISTE ET DESCRIPTION DES VARIABLES DE CONFIGURATION (1)**







PAGE 23  
**LISTE ET DESCRIPTION DES VARIABLES DE CONFIGURATION (2)**

PAGE 24  
**LISTE ET DESCRIPTION DES VARIABLES DE CONFIGURATION (3)**

**CARACTERÍSTICAS**

ALIMENTATION:	24 V
CONSOMMATION:	SELON LE MODÈLE
PUISSANCE DU COMPRESSEUR:	SELON LE MODÈLE
BATERÍAS DE LA CPU:	LITHIUM ION 3,7 V, TAILLE 18650 AVEC CIRCUIT DE PROTECTION INTÉGRÉ

**INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ**

-  LISEZ CES CONSIGNES DE SÉCURITÉ ET LE MODE D'EMPLOI AVANT D'UTILISER L'APPAREIL.
-  UTILISEZ UNIQUEMENT LE CORDON D'ALIMENTATION FOURNI AVEC L'APPAREIL. CONNECTEZ TOUJOURS L'ÉQUIPEMENT À UN **RÉSEAU AVEC MISE À LA TERRE (TRES IMPORTANT)**.
-  POUR L'UNITÉ CENTRALE (SAM6, SAM8 ET SAM9), UTILISEZ UNIQUEMENT DES PILES DU TYPE DÉCRIT CI-DESSUS.
-  CET ÉQUIPEMENT N'EST PAS DESTINÉ À ÊTRE UTILISÉ À L'EXTÉRIEUR, DANS DES ENVIRONNEMENTS HUMIDES (SALLES DE BAINS OU DOUCHES) OU DANS DES ZONES OÙ UN JET D'EAU EST UTILISÉ.
-  SI VOUS TRANSMETTEZ CET ÉQUIPEMENT À DES TIERS, REMETTEZ-LE TOUJOURS AVEC LE MODE D'EMPLOI.
-  N'UTILISEZ PAS D'APPAREIL DÉFECTUEUX ET FAITES-LE RÉPARER PAR LE CENTRE DE SERVICE APPROPRIÉ.

**INSTRUCTIONS D'ENTRETIEN**

LA SURFACE DE GLISSEMENT DOIT ÊTRE NETTOYÉE UNE FOIS PAR JOUR PENDANT QUE LE COMPRESSEUR FONCTIONNE POUR ASSURER UN BON GLISSEMENT DU DISQUE. LE NETTOYAGE DOIT ÊTRE EFFECTUÉ AVEC UN NETTOYANT MÉNAGER TOUT USAGE. N'UTILISEZ PAS DE NETTOYANTS À BASE D'ALCOOL. N'UTILISEZ PAS DE JET D'EAU POUR LE NETTOYAGE. L'ACCÈS À LA COLLECTION SE FAIT EN ENTRANT PAR LA PORTE DES PIÈCES ET EN RETIRANT LE TIROIR À PIÈCES.

**AVERTISSEMENT:** LE NETTOYAGE ET L'ENTRETIEN DE LA MACHINE NE DOIVENT PAS ÊTRE EFFECTUÉS PAR DES ENFANTS SANS SURVEILLANCE.

**ÉLIMINATION DES DÉCHETS**

LES APPAREILS ÉLECTRIQUES OU ÉLECTRONIQUES NE DOIVENT PAS ÊTRE JETÉS AVEC LES DÉCHETS MÉNAGERS, MAIS DANS LES POINTS DE COLLECTE OFFICIELS. JETEZ L'EMBALLAGE DE L'ÉQUIPEMENT DANS LES POINTS DE COLLECTE APPROPRIÉS.

**CONFORMIDAD**

ÉQUIPEMENT CONFORME AUX NORMES EUROPÉENNES EN 60335-1 ET EN 60335-2-82



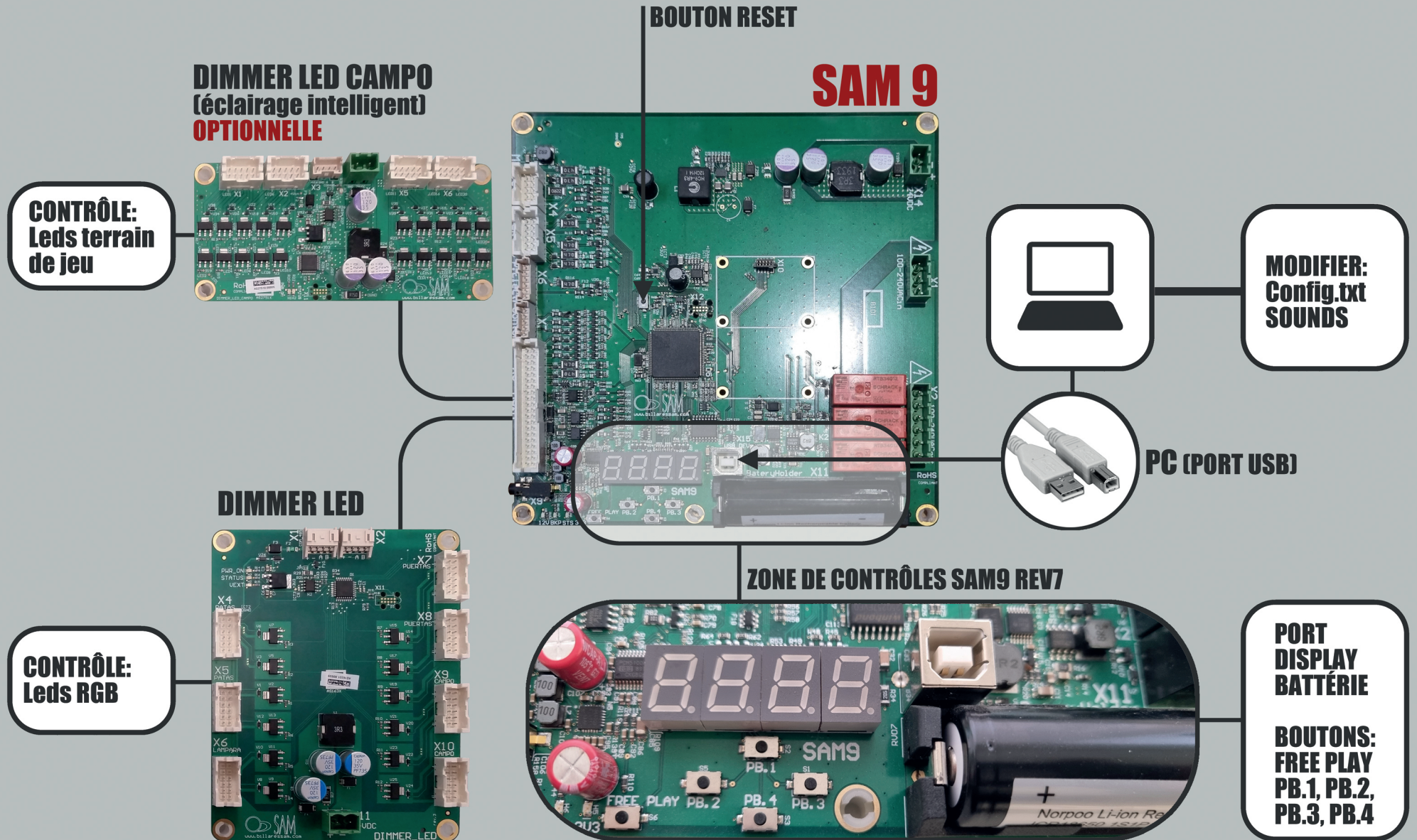
**BILLARDS SAM**

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

**POUR LES MISES À JOUR DE CE MANUEL, VEUILLEZ CONSULTER:**

<https://sambilliards.com/fr/instructions-sam9/>

# SAM 9 REV7: SCHÉMA DE FONCTIONNEMENT



**SAM9 REV7: SCHÉMA DE FONCTIONNEMENT (PAGE 18)**

IL Y A DEUX SYSTÈMES POUR CONFIGURER VOTRE CARTE SAM:

**1- EN AGISSANT SUR LA CARTE ELLE-MÊME**

AU MOYEN DES BOUTONS ET DE L'ÉCRAN (ZONE DES COMMANDES À LA PAGE 18): UTILISER CE SYSTÈME POUR MODIFIER LES VALEURS DES DIFFÉRENTES VARIABLES DE CONFIGURATION.

**2- EN LA CONNECTANT À UN ORDINATEUR VIA UN CÂBLE USB**

UTILISEZ CE SYSTÈME SI VOUS VOULEZ CHANGER LES MÉLODIES DES DIFFÉRENTS ÉVÉNEMENTS (1 À 7) DISPONIBLES SUR LA CARTE.

**1- EN AGISSANT SUR LA CARTE ELLE-MÊME (PAGE 18 - ZONE DE CONTRÔLE)**

POUR ACCÉDER AU MENU DE CONFIGURATION EN AGISSANT SUR LA CARTE MÊME:

ELLE DOIT ÊTRE EN MODE STAND BY (SANS CRÉDITS).

POUR UNE DESCRIPTION DES VARIABLES, VOIR LES PAGES 22, 23, 24.

ACCÈS: MAINTENEZ **PB3** APPUYÉ JUSQU'À CE QUE L'ÉCRAN S'ALLUME ET LÂCHEZ.

CHANGEMENT DE VARIABLE: BOUTONS **PB2** ET **PB3**.

CHANGEMENT DE VALEUR D'UNE VARIABLE: BOUTONS **PB1** ET **PB4**.

SORTIE: APPUYEZ **PB2** JUSQU'À CE QUE L'ÉCRAN DE LA CARTE S'ÉTEINGNE.

**VARIABLES DE CONFIGURATION DES LEDS**

LA COULEUR ET LE COMPORTEMENT DES LEDS SONT DÉTERMINÉS PAR LES VARIABLES APPELÉES "LX1.A" ET "LX2.B", OÙ X REPRÉSENTE LE NOMBRE CORRESPONDANT À CHACUN DES 7 ÉVÉNEMENTS POSSIBLES.

*DE SORTE QUE LE COMPORTEMENT DES LEDS POUR L'ÉVÉNEMENT 7, PAR EXEMPLE, SERA DÉTERMINÉ PAR LES VARIABLES:*

*L71.A = OÙ A REPRÉSENTE LA COULEUR DES LEDS POUR L'ÉVÉNEMENT 7*

*L72.B = OÙ B REPRÉSENTE LE MODE DES LEDS POUR L'ÉVÉNEMENT 7*

LX1.A: COULEUR DES LEDS:

LA VALEUR A PEUT VARIER DE 0 À 7 ET REPRÉSENTE LA COULEUR DES LEDS:

0: BLANC.

1: ROUGE.

2: VERT.

3: BLEU.

4: VIOLETTE.

5: JAUNE.

6: ORANGE.

7: BLEU CLAIR.

LX2.B: MODE D'ILLUMINATION DES LEDS:

LA VALEUR B PEUT VARIER DE 1 À 3, ET SA SIGNIFICATION EST LA SUIVANTE:

1: MODE CLIGNOTANT: LES LEDS CLIGNOTENT.

2: MODE CONTINU: LES LEDS RESTENT ALLUMÉES EN PERMANENCE.

3: MODE RESPIRATION: LES LEDS CHANGENT PROGRESSIVEMENT D'INTENSITÉ.

**MODIFICATION DU VOLUME GLOBAL DE LA MACHINE**

VOUS POUVEZ CHANGER LE VOLUME GLOBAL DE LA MACHINE SANS ACCÉDER À LA SÉQUENCE DE VARIABLES DE CONFIGURATION (SUR LA CARTE) OU À L'ÉDITION DU FICHIER [Config.txt](#)

PROCÉDEZ COMME SUIVANT:

AVEC LA MACHINE EN MARCHÉ (JEU EN COURS), UTILISEZ LES BOUTONS **PB1** (AUGMENTER) ET **PB4** (DIMINUER) JUSQU'À CE QUE LE VOLUME SOUHAITÉ SOIT ATTEINT.

LA CARTE ENREGISTRERA AUTOMATIQUÉMENT LES MODIFICATIONS.

**ACCÈS AUX DONNÉES DE RECETTE**

POUR ACCÉDER AUX DONNÉES DE RECETTE DE VOTRE MACHINE, SUIVEZ LA PROCÉDURE CI-DESSOUS:

ACCÈS ET SORTIE: APPUYEZ **PB2**

CHANGEMENT DE VARIABLE: APPUYEZ **PB2**

LE DISPLAY MONTRERA:

H XXX = NOMBRE DE GRANDES PIÈCES ENCAISSÉES

LXXX = NOMBRE DE PETITES PIÈCES ENCAISSÉES

T1 XX = NOMBRE DE TICKETS DISTRIBUÉS (ROULEAU 1)

T2 XX = NOMBRE DE TICKETS DISTRIBUÉS (ROULEAU 2)

N XXX = NOMBRE DE PIÈCES DU MONNAYEUR ÉLECTRONIQUE

**MODE FREE PLAY**

VOUS POUVEZ DÉTERMINER LE TEMPS RÉGLÉ POUR LE MODE FREE PLAY DANS LA VARIABLE P3 DU FICHIER DE CONFIGURATION [Config.txt](#)

POUR ACTIVER LE MODE FREE PLAY, APPUYEZ SUR LE **BOUTON FREE PLAY** DE VOTRE CARTE. L'AIR HOCKEY OU BABYFOOT REVIENDRA AU MODE DE JEU NORMAL À LA FIN DU TEMPS ÉTABLI DANS LA VARIABLE P3, PRÉSERVANT LES JEUX QUI ÉTAIENT SUR LE MARQUEUR EN CE MOMENT. ÉTEINGNEZ LA MACHINE POUR SORTIR DU FREE PLAY.

**MODE TEST**

POUR ACCÉDER AU MODE TEST, PROCÉDEZ COMME SUIVANT: APPUYEZ ET MAINTENEZ LE **BOUTON RESET**.

SANS RELÂCHER RESET, APPUYEZ ET MAINTENEZ LE **BOUTON FREE PLAY**.  
SANS LIBÉRER FREE PLAY, RELÂCHEZ RESET.

LA CARTE S'ALLUMERA ET AFFICHERA LE MOT "TEST" SUR LE DISPLAY.

SEQUENCE:

TEST COULEURS: **PB1** BLANC, **PB2** ROUGE, **PB3** VERT, **PB4** BLEU.

TEST OBTURATEUR PALET/BOULE: **PB2** OUVRE, **PB3** FERME (CÔTÉ CARTE) **PB4** OUVRE, **PB1** FERME (AUTRE CÔTÉ)

TEST PIÈCES: LA CARTE ÉMET UN BIP LORSQUE LA PIÈCE EST INSÉRÉE

TEST PALETS/BOULES: LORS DE L'EXPULSION D'UN PALET/UNE BOULE, S'ALLUME LE PETIT DISPLAY (CÔTÉ CARTE) OU LE GRAND DISPLAY (AUTRE CÔTÉ)

POUR QUITTER LE MODE DE TEST, APPUYEZ SUR LE **BOUTON RESET**

## 2.- EN LA CONNECTANT À UN ORDINATEUR VIA UN CÂBLE USB

POUR ACCÉDER AU MENU DE CONFIGURATION AVEC UN ORDINATEUR:  
CONNECTEZ LE CÂBLE USB

OUVREZ LE DISQUE QUI APPARAÎTRA SUR VOTRE BUREAU (AIR HOCKEY).

VOUS TROUVEREZ UN FICHIER TEXTE: **Config.txt**

ET LE **DOSSIER SOUNDS** OÙ SE TROUVENT LES MÉLODIES DISPONIBLES.

### MODIFICATIONS DU DOSSIER SOUNDS (SEULEMENT AVEC UN ORDINATEUR EXTERNE)

POUR ENREGISTRER DES NOUVELLES MÉLODIES, SÉLECTIONNEZ LA MUSIQUE QUE VOUS VOULEZ AJOUTER AU DISQUE ET COPIEZ-LA EN MÉMOIRE. *DANS CE CAS Example.mp3.*

LES PISTES AUDIO DOIVENT ÊTRE AU FORMAT MP3 ET LE NOM DU FICHIER NE DOIT PAS COMPRENDRE PLUS DE 26 CARACTÈRES. LES FICHIERS DONT LE BITRATE EST COMPRIS ENTRE 96 ET 320 Kbps SONT RECOMMANDÉS. VEUILLEZ NOTER QUE LA CARTE A UNE MÉMOIRE DISPONIBLE D'ENVIRON 22MB.

PUIS OUVREZ LE **DOSSIER SOUNDS** ET SÉLECTIONNEZ L'UN DES DOSSIERS QU'IL CONTIENT. CHAQUE DOSSIER CORRESPOND À UN ÉVÉNEMENT SPÉCIFIQUE SUR LA MACHINE.

PUIS COLLEZ LA NOUVELLE MÉLODIE SÉLECTIONNÉE SUR VOTRE ORDINATEUR.

NOMS DES DOSSIERS:

ÉVÉNEMENT 1 (APPEAU):	RECLAMO_BAIT
ÉVÉNEMENT 2 (STAND BY):	REPOSO_STAND_BY
ÉVÉNEMENT 3 (JEU):	JUEGO_GAME
ÉVÉNEMENT 4 (BUT LOCAL):	GOL_LOCAL_LOCAL_GOAL
ÉVÉNEMENT 5 (BUT VISITEUR):	GOL_VISITANTE_VISITORS_GOAL
ÉVÉNEMENT 6 (FIN DU JEU):	FIN_PARTIDO_END_MATCH
ÉVÉNEMENT 7 (NOUVELLE PIÈCE):	NUEVA_MONEDA_NEW_COIN

LORSQUE VOUS COLLEREZ LE FICHIER, IL COMMENCERA À ÊTRE COPIÉ DANS LE DOSSIER. CE PROCESSUS PEUT PRENDRE QUELQUES MINUTES.

ALORS OUVREZ LE FICHIER **Config.txt** ET CHERCHEZ LE NUMÉRO DE L'ÉVÉNEMENT QUE VOUS VOULEZ MODIFIER.

TAPEZ LE NOM DE LA MÉLODIE QUE VOUS VOULEZ INTRODUIRE DANS CET ÉVÉNEMENT.

ÉCRIVEZ TOUJOURS LE NOM ENTRE GUILLEMETS ET AVEC SON EXTENSION.

*DANS CE CAS: "Example.mp3".*

LORSQUE VOUS FERMEZ LE FICHIER, L'ORDINATEUR VOUS DEMANDERA SI VOUS VOULEZ ENREGISTRER LES MODIFICATIONS. GARDEZ LES CHANGEMENTS POUR MODIFIER LA MÉMOIRE DE LA CARTE.

QUAND DANS LE FICHIER **Config.txt** LA MÉLODIE D'UN ÉVÉNEMENT EST MARQUÉE COMME " ", LE SYSTÈME RECHERCHE UNE MÉLODIE ALÉATOIRE DANS LE DOSSIER CORRESPONDANT À CET ÉVÉNEMENT.

*PAR EXEMPLE: M2 = " "*

SIGNIFIE QUE L'ÉVÉNEMENT 2 (STAND BY) CHERCHERA DANS LE DOSSIER REPOSO\_STAND\_BY ET CHOISIRA AU HASARD UNE MÉLODIE TROUVÉE DANS CE DOSSIER.

S'IL Y A UNE ERREUR DANS LE NOM DE LA MÉLODIE DANS LE FICHIER **Config.txt**, LE SYSTÈME NE JOUERA AUCUN SON.

### MODIFICATIONS DU FICHIER DE CONFIGURATION (IL EST RECOMMANDÉ DE LE FAIRE SUR LA CARTE ELLE-MÊME)

POUR CHANGER LES VALEURS DES VARIABLES, OUVREZ LE FICHIER **Config.txt**.

UNE DESCRIPTION DÉTAILLÉE DES VARIABLES QUI CORRESPONDENT À CHACUNE DES LIGNES DU FICHIER **Config.txt** SE TROUVE AUX PAGES 22, 23 ET 24 DU PRÉSENT MANUEL.

UNE FOIS QUE LE FICHIER A ÉTÉ MODIFIÉ, VOUS DEVEZ ÉJECTER LE DISPOSITIF EN SÉCURITÉ, COMME DÉCRIT CI-DESSOUS.

#### IMPORTANT: ÉJECTION DU DISPOSITIF

FINALEMENT, ÉJECTEZ LE DISPOSITIF DE L'ORDINATEUR EN SÉCURITÉ  
IL EST IMPÉRATIF DE LE FAIRE POUR QUE LES MODIFICATIONS  
SOIENT ENREGISTRÉES DANS LA MÉMOIRE DE LA CARTE.  
POUR CE FAIRE, UTILISEZ L'APPLICATION : "SUPPRIMER LE HARDWARE EN SÉCURITÉ",  
QUI SE TROUVE DANS LE MENU INFÉRIEUR DE VOTRE BUREAU  
(VOIR IMAGE PAGE 21)

**FINALEMENT, ÉTEINDRE COMPLÈTEMENT LA MACHINE (INTERRUPTEUR PRINCIPAL)  
ET LA RALLUMER POUR QU'ELLE LISE LES NOUVEAUX PARAMÈTRES DE LA CARTE.**

## RETIRER LE HARDWARE EN TOUTE SÉCURITÉ



### 3.- RESTAURATION DES VALEURS D'USINE DE LA CARTE

LA CARTE DISPOSE D'UNE MÉMOIRE DE 8MB.  
LE SYSTÈME DISPOSE D'UNE MÉMOIRE DE BACKUP QUI ENREGISTRE  
LES VALEURS PAR DÉFAUT DE L'USINE.

#### RESTAURATION DES VALEURS D'USINE

ENTREZ DANS LE MENU DE CONFIGURATION DE LA CARTE ET APPUYEZ SUR LES BOUTONS  
PB3 ET FREE PLAY PENDANT 3 SECONDES.

L'ÉCRAN AFFICHERA UN ZÉRO À GAUCHE QUI AUGMENTERA,  
INDIQUANT LE % DE L'OPÉRATION EFFECTUÉE.

LE PROCESSUS PEUT PRENDRE JUSQU'À 4 MINUTES.

N'EFFECTUEZ AUCUNE ACTION AVEC LA CARTE PENDANT CETTE PÉRIODE.

UNE FOIS LE PROCESSUS TERMINÉ, LA CARTE SERA ENTIÈREMENT RÉINITIALISÉE  
ET PRÊTE À ÊTRE UTILISÉE NORMALEMENT.

#### ACCÈS À LA MÉMOIRE DE BACKUP VIA UN ORDINATEUR

CONNECTEZ LE CÂBLE USB À LA CARTE - APPUYER ET MAINTENIR PB4 - APPUYER  
ET RELÂCHER LE BOUTON RESET DE LA CARTE

RELÂCHEZ LE BOUTON PB4 LORSQUE L'ORDINATEUR RECONNAÎT LE DISPOSITIF USB.

L'ORDINATEUR TROUVERA DEUX DISQUES:  
LA MÉMOIRE PRINCIPALE ET BKP QUI EST LA MÉMOIRE BACKUP.

IL EST RECOMMANDÉ DE NE PAS MODIFIER BKP.

### 4.- ÉTAT DU MARQUEUR LORSQUE LE PALET N'EST PAS TROUVÉE (VARIABLE H1) (NON APPLICABLE À L'ARENA BABYFOOT)

LA VARIABLE H1 ACTIVE OU DÉSACTIVE LA DÉTECTION DU PALET À LA FIN DU JEU:  
H1 = 0 - DÉTECTION DU PALET DÉSACTIVÉE.  
H1 = 1 - DÉTECTION DU PALET ACTIVÉE.

CE SYSTÈME NE FONCTIONNE QU'AVEC DES MACHINES ÉQUIPÉES D'UN SYSTÈME  
DE PAIEMENT AVEC INHIBITEUR.

LORSQUE LA MACHINE NE DÉTECTE PAS LE PALET, LE SYSTÈME N'ACCEPTÉ PAS  
LE PAIEMENT DES JEUX (QUE CE SOIT AVEC DES PIÈCES OU DES CRÉDITS DANS LE CAS  
DES LECTEURS DE CARTES).

IMAGE DU MARQUEUR LORSQUE LE PALET N'EST PAS TROUVÉE À LA SUITE.



## LISTE ET DESCRIPTION DES VARIABLES DE CONFIGURATION

VARIABLE (DISPLAY)	VARIABLE (Config.txt)	EXPLICATION	VARIE ENTRE : VALEURS MINIMALES ET MAXIMALES
<b>RÉGLAGES GÉNÉRAUX</b>			
P1.8.8	P1 = 8	NOMBRE MAXIMUM DE BUTS PAR MATCH	ENTRE 2 ET 9 BUTS
P2.8.7	P2 = 1	VICTOIRE MATHÉMATIQUE OU TOUTES LES BILLES JOUÉES : 0 = MATHÉMATIQUE, 1 = TOUTES LES BILLES	ENTRE 0 ET 1
P3.8.8	P3 = 1	DURÉE DU MODE FREE PLAY (JEU GRATUIT) EN HEURES	ENTRE 1 ET 9 HEURES
P4.8.5	P4 = 5	TEMPS DE JEU MAXIMUM PAR MATCH EN MINUTES	ENTRE 2 ET 9 MINUTES
P5.8.0	P5 = 0	NOMBRE DE PETITES PIÈCES POUR UN BONUS (0 = DÉSACTIVÉ)	ENTRE 0 ET 99 PIÈCES
P6.8.0	P6 = 0	NOMBRE DE GRANDES PIÈCES POUR UN BONUS (0 = DÉSACTIVÉ)	ENTRE 0 ET 99 PIÈCES
P7.8.8	P7 = 1	NOMBRE DE JEUX POUR UN BONUS DE PETITES PIÈCES	ENTRE 1 ET 9 JEUX
P8.8.8	P8 = 1	NOMBRE DE JEUX POUR UN BONUS DE GRANDES PIÈCES	ENTRE 1 ET 9 JEUX
<b>RÉGLAGES DES SÉLECTEURS DE MONNAIE</b>			
A1.8.8	A1 = 1	SÉLECTEUR ÉLECTROMÉCANIQUE: NOMBRE DE PETITES PIÈCES POUR GÉNÉRER 1 POULS	ENTRE 1 ET 9 PIÈCES
A2.8.8	A2 = 1	SÉLECTEUR ÉLECTROMÉCANIQUE: NOMBRE DE JEUX PAR 1 POULS DE PETITE PIÈCE	ENTRE 1 ET 9 JEUX
A3.8.8	A3 = 1	SÉLECTEUR ÉLECTROMÉCANIQUE: NOMBRE DE GRANDES PIÈCES POUR GÉNÉRER 1 POULS	ENTRE 1 ET 9 PIÈCES
A4.8.8	A4 = 1	SÉLECTEUR ÉLECTROMÉCANIQUE: NOMBRE DE JEUX PAR 1 POULS DE GRANDE PIÈCE	ENTRE 1 ET 9 JEUX
A5.8.8	A5 = 1	SÉLECTEUR ÉLECTRONIQUE: NOMBRE DE PETITES PIÈCES POUR GÉNÉRER 1 POULS	ENTRE 1 ET 9 PIÈCES
A6.8.8	A6 = 1	SÉLECTEUR ÉLECTRONIQUE: NOMBRE DE JEUX PAR 1 POULS DE PETITE PIÈCE	ENTRE 1 ET 9 JEUX
A7.8.8	A7 = 1	SÉLECTEUR ÉLECTRONIQUE: NOMBRE DE GRANDES PIÈCES POUR GÉNÉRER 1 POULS	ENTRE 1 ET 9 PIÈCES
A8.8.8	A8 = 1	SÉLECTEUR ÉLECTRONIQUE: NOMBRE DE JEUX PAR 1 POULS DE GRANDE PIÈCE	ENTRE 1 ET 9 JEUX
A9.8.8	A9 = 1	NAYAX: NOMBRE DE CRÉDITS POUR GÉNÉRER 1 POULS	ENTRE 1 ET 9 CRÉDITS
A10.0.8	A10 = 1	NAYAX: NOMBRE DE JEUX PAR 1 POULS DE CRÉDIT	ENTRE 1 ET 9 JEUX
<b>RÉGLAGES DE L'APPEAU AVEC LA MACHINE EN MODE STAND BY</b>			
O1.8.8	O1 = 1	ACTIVER/DÉSACTIVER L'APPEAU AVEC LA MACHINE EN STAND BY: 0 = NON, 1 = OUI	ENTRE 0 ET 1
O2.8.5	O2 = 15	PÉRIODE DE TEMPS ENTRE DEUX APPEAUX EN MINUTES	ENTRE 1 ET 60 MINUTES
<b>RÉGLAGES DES DISTRIBUTEURS DE TICKETS (NON APPLICABLE À L'ARENA BABYFOOT)</b>			
T1.8.0	T1 = 0	ACTIVER/DÉSACTIVER LES DISTRIBUTEURS DE TICKETS: 0 = NON, 1 = ACTIVER 1 DISTRIBUTEUR, 2 = ACTIVER 2 DISTRIBUTEURS	ENTRE 0 ET 2
T2.8.8	T2 = 1	NOMBRE DE TICKETS DISTRIBUÉS PAR BUT MARQUÉ (VISIBLE SUR L'ÉCRAN LORSQUE T1 = 1 OU T1 = 2)	ENTRE 0 ET 9 TICKETS
T3.8.0	T3 = 0	NOMBRE DE TICKETS DISTRIBUÉS PAR MATCH GAGNÉ (VISIBLE SUR L'ÉCRAN LORSQUE T1 = 1 OU T1 = 2)	ENTRE 0 ET 9 TICKETS
T4.8.8	T4 = 1	MOMENT DE LIVRAISON DES TICKETS: 0 = FIN DU MATCH, 1 = IMMÉDIATEMENT (VISIBLE SUR L'ÉCRAN LORSQUE T1 = 1 OU T1 = 2)	ENTRE 0 ET 1

RÉGLAGES DE L'ÉCLAIRAGE BLANC FIXE			
0000	F1 = 1	ACTIVATION DE L'ÉCLAIRAGE BLANC FIXE: 0 = PENDANT LE JEU, 1 = TOUJOURS	ENTRE 0 ET 1
RÉGLAGES DE LA DÉTECTION DU PALET (NON APPLICABLE À L'ARENA BABYFOOT)			
0000	H1 = 0	ACTIVER/DÉSACTIVER LA DÉTECTION DU PALET À LA FIN DU JEU: 0 = NON, 1 = OUI	ENTRE 0 ET 1
RÉGLAGES DU DISTRIBUTEUR DE PALETS (SYSTÈME OPTIONNEL) (NON APPLICABLE À L'ARENA BABYFOOT)			
0200	H2 = 0	ACTIVER/DÉSACTIVER LE DISTRIBUTEUR DE PALETS: 0 = NON, 1 = OUI	ENTRE 0 ET 1
CONFIGURATION DES LEDS POUR CHACUN DES ÉVÉNEMENTS*			
0000	L11 = 1	ÉVÉNEMENT 1 APPEAU: COULEUR DES LEDS	ENTRE 0 ET 7 COULEURS
0020	L12 = 1	ÉVÉNEMENT 1 APPEAU: MODE DES LEDS	ENTRE 1 ET 3 MODES
0200	L21 = 0	ÉVÉNEMENT 2 STAND BY: COULEUR DES LEDS	ENTRE 0 ET 7 COULEURS
0220	L22 = 3	ÉVÉNEMENT 2 STAND BY: MODE DES LEDS	ENTRE 1 ET 3 MODES
0300	L31 = 2	ÉVÉNEMENT 3 JEU: COULEUR DES LEDS	ENTRE 0 ET 7 COULEURS
0320	L32 = 2	ÉVÉNEMENT 3 JEU: MODE DES LEDS	ENTRE 1 ET 3 MODES
0400	L41 = 3	ÉVÉNEMENT 4 BUT LOCAL: COULEUR DES LEDS	ENTRE 0 ET 7 COULEURS
0420	L42 = 1	ÉVÉNEMENT 4 BUT LOCAL: MODE DES LEDS	ENTRE 1 ET 3 MODES
0500	L51 = 5	ÉVÉNEMENT 5 BUT VISITEUR: COULEUR DES LEDS	ENTRE 0 ET 7 COULEURS
0520	L52 = 1	ÉVÉNEMENT 5 BUT VISITEUR: MODE DES LEDS	ENTRE 1 ET 3 MODES
0600	L61 = 4	ÉVÉNEMENT 6 FIN DU JEU: COULEUR DES LEDS	ENTRE 0 ET 7 COULEURS
0620	L62 = 3	ÉVÉNEMENT 6 FIN DU JEU: MODE DES LEDS	ENTRE 1 ET 3 MODES
0700	L71 = 6	ÉVÉNEMENT 7 NOUVELLE PIÈCE: COULEUR DES LEDS	ENTRE 0 ET 7 COULEURS
0720	L72 = 1	ÉVÉNEMENT 7 NOUVELLE PIÈCE: MODE DES LEDS	ENTRE 1 ET 3 MODES
RÉGLAGES DES MÉLODIES POUR CHACUN DES ÉVÉNEMENTS**			
0000	M1 = "Reclamo.mp3"	ÉVÉNEMENT 1 APPEAU: NOM DE LA MÉLODIE (DOSSIER RECLAMO_BAIT)	LORSQUE LA MÉLODIE D'UN ÉVÉNEMENT EST MARQUÉE " ", LA CARTE JOUE UNE MÉLODIE AU HASARD DANS LE DOSSIER CORRESPONDANT À CET ÉVÉNEMENT.
0200	M2 = " "	ÉVÉNEMENT 2 STAND BY: NOM DE LA MÉLODIE (DOSSIER REPOSO_STAND_BY)	
0300	M3 = " "	ÉVÉNEMENT 3 JEU: NOM DE LA MÉLODIE (DOSSIER JUEGO_GAME)	
0400	M4 = "Gol.mp3"	ÉVÉNEMENT 4 BUT LOCAL: NOM DE LA MÉLODIE (DOSSIER GOL_LOCAL_LOCAL_GOAL)	
0500	M5 = "Gol.mp3"	ÉVÉNEMENT 5 BUT VISITEUR: NOM DE LA MÉLODIE (DOSSIER GOL_VISITANTE_VISITORS_GOAL)	
0600	M6 = "Final partido.mp3"	ÉVÉNEMENT 6 FIN DU JEU: NOM DE LA MÉLODIE (DOSSIER FIN_PARTIDO_END_MATCH)	
0700	M7 = "Moneda.mp3"	ÉVÉNEMENT 7 NOUVELLE PIÈCE: NOM DE LA MÉLODIE (DOSSIER NUEVA_MONEDA_NEW_COIN)	
RÉGLAGES DU VOLUME GLOBAL ET DES VOLUMES DES DIFFÉRENTS ÉVÉNEMENTS			
0000	V0 = 2	VOLUME GLOBAL DE LA MACHINE***	ENTRE 0 ET 20

07.82	V1 = 2	ÉVÉNEMENT 1 APPEAU: VOLUME PARTICULIER	ENTRE 0 ET 20
02.82	V2 = 2	ÉVÉNEMENT 2 STAND BY: VOLUME PARTICULIER	ENTRE 0 ET 20
03.82	V3 = 2	ÉVÉNEMENT 3 JEU: VOLUME PARTICULIER	ENTRE 0 ET 20
04.82	V4 = 2	ÉVÉNEMENT 4 BUT LOCAL: VOLUME PARTICULIER	ENTRE 0 ET 20
05.82	V5 = 2	ÉVÉNEMENT 5 BUT VISITEUR: VOLUME PARTICULIER	ENTRE 0 ET 20
06.82	V6 = 2	ÉVÉNEMENT 6 FIN DU JEU: VOLUME PARTICULIER	ENTRE 0 ET 20
07.82	V7 = 2	ÉVÉNEMENT 7 NOUVELLE PIÈCE: VOLUME PARTICULIER	ENTRE 0 ET 20
8.8.8		<b>RÉGLAGE DE LA LUMINOSITÉ DES LEDS INTELLIGENTES SUR LA SURFACE DE JEU (NON APPLICABLE À L'ARENA BABYFOOT)</b>	
	D = 80	CONTRÔLE DE LA LUMINOSITÉ DES LEDS INTELLIGENTES SUR LA SURFACE DE JEU (MACHINES AVEC CARTE DIMMER LED CAMPO)	ENTRE 0 ET 100 %
* <b>RÉGLAGES DES LEDS POUR CHACUN DES ÉVÉNEMENTS:</b> VOIR LA CORRESPONDANCE DES COULEURS ET LES MODES DE FONCTIONNEMENT DES LEDS PAGE: 19			
** <b>RÉGLAGES DES MÉLODIES POUR CHACUN DES ÉVÉNEMENTS:</b> VOIR LES INFORMATIONS SUR LE DOSSIER SOUNDS ET LES OPTIONS DE FONCTIONNEMENT PAGE: 20			
*** <b>VOLUME GLOBAL DE LA MACHINE:</b> VOIR COMMENT MODIFIER LE VOLUME GLOBAL SANS ENTRER DANS LES VARIABLES DE CONFIGURATION PAGE: 19			

## NOTES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---