

7-9-13



7 - 9 - 13
Section A
Beskrivelse



7 - 9 - 13 SPILLEFEATURES

Maskinen har 5 forskellige spillefeatures.

1. Almindelige valsegevinster.
2. Gratis træk.
3. Even- / Bank- / Double-gevinster.
4. Bankudbetalingsgevinster.
5. Tipgevinster.

Almindelige valsegevinster giver umiddelbart følgende pointsgævinster:

- 2 - 5 - 10 - 14 - 18 - 150 - 200 - 250.

Points indbetales i spillebank.

- Gratis træk opnåes ved 7 - 9 - 13.

Frispil tiden kan programmeres.

- 3 Lyn giver 5 points og starter GAMBLE-lyset. Lyset stopper på enten EVEN, BANK eller DOUBLE.

EVEN: Næste gevinst udbetales normalt.

BANK: Næste gevinst indbetales i den aktuelle featurebank, dog ikke 150, 200 og 250.

DOUBLE: Næste gevinst udbetales dobbelt.

- 7, 7, 7

Udbetaler den pågældende featurebankens indhold.

- Tre fodbolde starter TIP-systemet.

Det gælder om at stoppe det roterende TIPsls på det viste symbol på TIPskuponen. Den venstre lysrække viser det aktuelle tipsymbol, den højre lysrække indikerer antal af rigtige tips.



Efter hver af de nu følgende 12 træk starter tips-feltet.
Når sidste tipning er foretaget, udbetales den opnåede
gevinst - repræsenteret af lysrækken for antal af
rigtige tips.

UDBETALING AF GEVINSTER

Afhængig af hvad konstant nr. 12 er programmeret til,
kan gevinsterne udbetales direkte via hopper eller ind-
betales i kontrolbank. Se under afsnit "ÆNDRING AF KON-
STANTER".



7 - 9 - 13

INITIAL OPSTART:

Ved nyopstilling og udskiftning af styreprintet skal maskinen grundindstilles.

Initial opstarten foretages ved at kortslutte de 2 terminaler - mærket P - på styreprintet, mens strømtilførselen til maskinen er afbrudt.

Terminalerne holdes kortsluttet mens der tændes for strømmen. Kortslutningen fjernes efter ca. 10 sekunder. Nu starter maskinens "POWER ON" test, og efter at lysdioden P har blinket 6 gange er maskinen spilleklar.

Ved afvigelser se under fejl ved power on test.

INITIAL OPSTART MEDFØRER, AT ALLE TÆLLERE BLIVER RESAT OG KONSTANTER BLIVER SAT TIL GRUNDINDSTILLING.



KONSTANTER

Maskinen programmeres med forskellige konstanter.
 Det indhold som konstanterne efter tabellen er programmeret
 med, er det som apparaten bliver leveret med. Dette indhold
 kan genindprogrammeres ved initialopstart.

UDLÆSNINGSFØRING AF KONSTANTER

1. Aktiver "TEST SWITCH"
2. Tryk på "KONSTANTER"
 - BANK 2 indlæses konstantens nummer;
 - fra nummer 1 = 21.
 - Kontrolbåndets sidste 2 cifre viser konstantens indhold.
3. Tryk på "STEP" for at udlæse de følgende konstanter.

NR.	FABRIKSINDSTILLING.
01	Veksling for 1 kr. 04
02	Veksling for 5 kr. 20
03	Veksling for 10 kr. 40
04	Tilt timer for COIN IN 99
05	Tilt timer for HOPPER switch 99
06	Tilt timer for VEKSEL switch 99
07	Tilt timer for TOM HOPPER 50
08	Gevinst optællenhastighed 20
09	HANDLE blokeres efter "Tilt for tom hopper" når konstant 9 = 01 og reaktiveres via nøgle 00
10	Valsevariation: Når konstanten forstørres, forøges tidsintervallet mellem valse- start/stop 01



Udlæsning/ændring af konstanter forsat:

NR.	FABRIKSINDSTILLING
11	<p>Veksling.</p> <p>"00" Vekselpoints indbetales ved hvert træk i spillebanken. 00</p> <p>"01" Vekselpoints kan optælles på mek. counter, tilsluttet M & S veksling indgang og 24 V .</p> <p>"02" Veksling sker via hopper når kontrolbankens indhold = 0.</p>
12	<p>Gevinstudbetaling.</p> <p>"00" Gevinst indbetales i spillebanken. 00</p> <p>"01" Gevinst udbetales via hopper. NB: . Følgende konstanter skal så ændres: konstant 8 til "00" 20 konstant 11 til "02" 00</p> <p>"04" Solenoide udbetaling</p>
13	<p>Frispil tid. 02</p>
14	<p>Konstant for maskine med hoppersektion. 00</p> <p>"00" Hopper med kniv: Gevinster indbetales i spillebank, mens hopper kører.</p> <p>"01" Hopper uden kniv: Gevinster indbetales i spillebank.</p> <p>"02" Gevinsterne 10,14,18 udbetales halvdelen via hopper og halvdelen i spillebank.</p>



Udlæsning/ændringer af konstanter forsat:

NR.	FABRIKSINDSTILLING
15 -	
16 Konstant 16 ændres til 47: Ved nulstilling af kontrolbank (se side 2) overføres de nedtalte points til counter 8.	00
17 Tiplys stop "01" 50 % chance for 1 spring. "02" 75 % chance for 1 spring.	00
18 Tiplys - hastighed for pæreskift.	07

ÆNDRING AF KONSTANTER

Konstanterne kan enkelvis ændres ved at aktivere
HOLD-knapperne:

nr. 2 for ciffer "10".

nr. 3 for ciffer "01".

NULSTILLING AF KONSTANTER

Konstanterne kan enkelvis nulstilles ved at aktivere
nøglen under udlæsning af den pågældende konstant.



TÆLLER

I stedet for mekaniske tæller er 7 - 9 - 13 forsynet med elektroniske tæller (counter).

UDLÆSNING AF COUNTER .

1. Aktiver "TEST-SWITCH".
2. Tryk på "READ-OUT".
 - Spillebankens første 2 cifre indikerer counterens nummer:
fra nr. 1 - 11.
 - Kontrolbankens + spillebankens sidste 2 segmenter viser counterens indhold: (6 - cifre).
3. Tryk på "STEP" for at udlæse de følgende counters.

NR. COUNTERENS INDHOLD

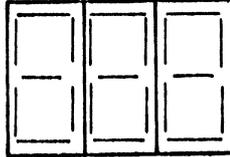
01	Insert counter	- Antal træk
02	Gevinst counter	- Antal gevinster
03	Veksels counter	- Vekselskassens indhold i kroner..
04	Antal fritræk	
05	Udbetaling %	
06	Åben dør counter	- Antal døråbninger
07	25 øre's counter	- Kum i forbindelse med møntsorterer. Se side 10
08	Nøgletæller	
09	Antal "250" gevinster	
10	Antal "200" gevinster	
11	Antal udbetalte poletter via solenoide.	

NULSTILLING AF COUNTER

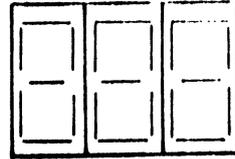
Counterne kan enkelvis nulstilles ved at aktivere nøglen under udlæsning af den pågældende counter.



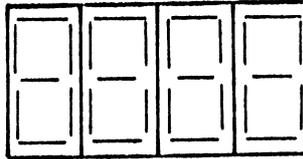
FEATUREBANK 1



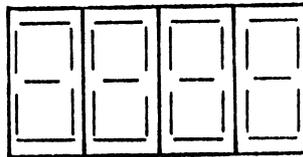
FEATUREBANK 2



KONTROLBANK



SPILLEBANK



ANNULERING



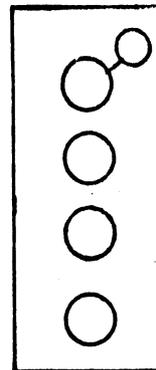
HOLD 1



HOLD 2



HOLD 3



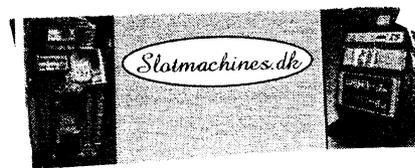
OFF

STEP

READ OUT

KONSTAT
tor

VALSESECTION



KONTROLFUNKTIONER

NULSTILLING AF SPILLEBANK.

Spillebanken kan nulstilles ved hjælp af nøgleswitchen og annullerings-knappen.

Nulstillingen sker når annulleringsknappen nedtrykkes og nøgleswitchen aktiveres.

NULSTILLING OG ISÆTNING AF POINTS I BANKERNE.

Bankernes indhold kan kun ændres ved åben dør og når maskinen står i ventestilling.

NULSTILLING AF BANKERNE:

Aktiver READ - OUT-knappen.

Drej samtidig nøgleswitchen. Herefter er alt lys i segmenterne slukket.

Tryk på HOLD-knap 1 viser indholdet af BANK 2.

Tryk på HOLD-knap 2 viser indholdet af BANK 1.

Tryk på HOLD-knap 3 viser indholdet af SPILLEBANKEN.

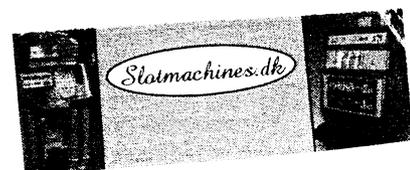
Aktivering af PAY-OUT-knappen nulstiller den viste bank.

ISÆTNING AF POINTS I BANKERNE

Samme fremgangs måde som ved nulstilling, men ved en samtidig aktivering af bankens holdknap og annullerings knappen optælles points i den aktuelle bank så længe begge knapper holdes aktiveret. Ved tilbage-drejning af nøgleswitchen går maskinen i normalstilling.

INDSTILLING AF GEVINSTERNE PÅ VALSERNE

Tryk på STEP og hold knappen aktiveret. Ryk i håndtaget, og slip STEP-knappen ca. 5 sek. efter valsernes start. Ved kortvarige tryk på STEP-knappen steppes stopmotoren frem, så at valserne kan holdes i de ønskede positioner.



PAY OUT

De i kontrolbanken opnåede gevinster kan udbetales af hopper via tryk på PAY OUT knappen. Udbetalingen standses ved aktivering af håndtaget.

TILT

Maskinen er forsynet med 4 tiltfunktioner:

- COIN IN tilt.
- VEKSEL tilt.
- HOPPER switch tilt.

Holdes en af de nævnte switche permanent vil maskinen tilte efter den tilsvarende forprogrammerede tiltid, idet alt lys slukkes og maskinen ikke længere kan betjenes. Tilt kan nulstilles med NØGLEN.

TOM HOPPER TILT

Kører hopperen tom for mønter, tilter maskinen efter den forprogrammerede tiltid idet hopperen stoppes og tiltlampen tændes. Maskinen er stadigvæk spilleklar, men evt. hoppergevinster indbetales nu i kontrolbanken. (Insker man at blokere maskinen efter "TOM HOPPER TILT" ændres konstant nr. 9 til 1. Tilt kan nulstilles med NØGLEN.

VEKSLING

7 - 9 - 13 er forsynet med 3 vekslingangene. Ved aktivering af en af indgangene indbetales det forprogrammerede antal mønter i spillebanken.

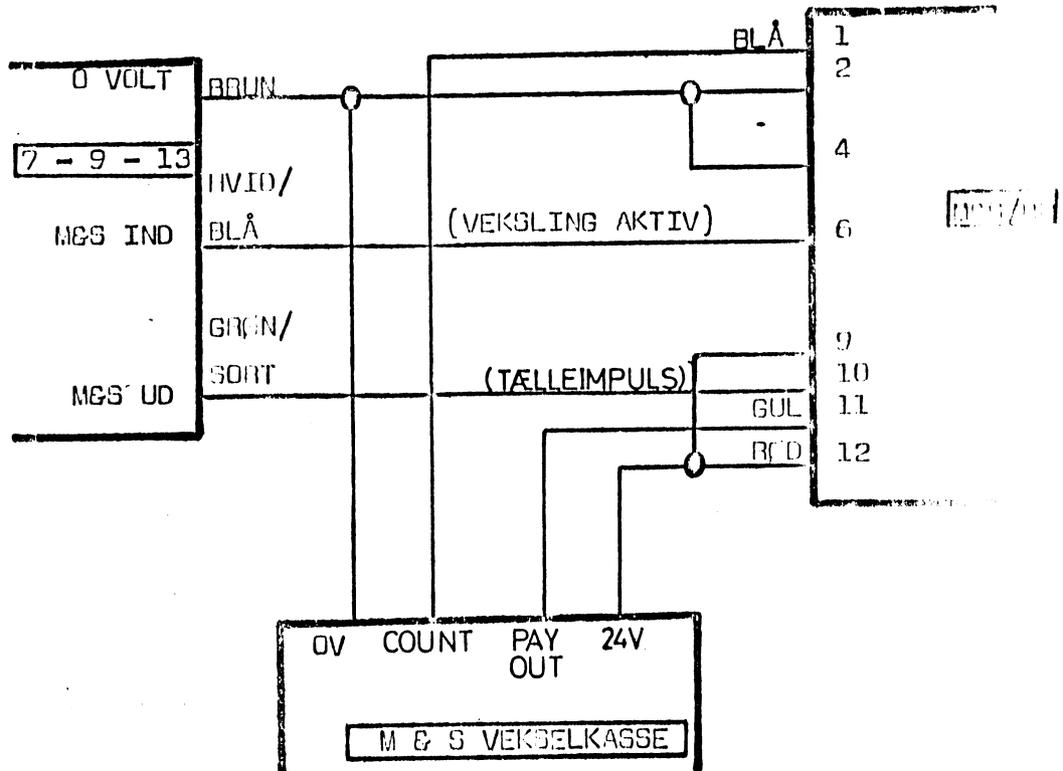
Aktiveres vekslingangene under spillet vises det vekslede antal mønter med blink i kontrolbanken. Ved aktivering af håndtaget overføres mønterne til spillebanken, afhængig af hvordan vekselkonstantens indhold (11) er programmeret til.



M & S VEKSELKASSE

Maskinen er forsynet med yderligere vækselindgang som er beregnet til M & S VEKSELKASSE. Denne indgang er kun aktiv når maskinen står i "ventestilling". Points overføres direkte til spillebanken.

TILSLUTNING AF M&S VEKSELKASSE



TILSLUTNING AF MEKANISK VEKSELTÆLLER

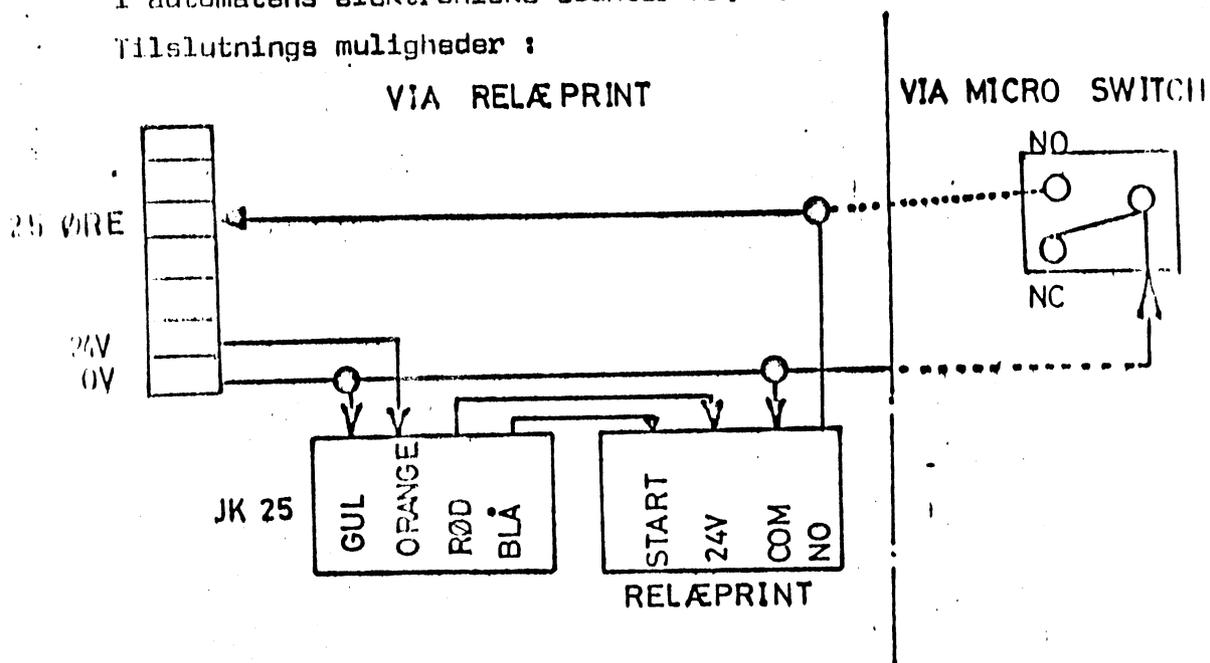
Når vækseludbetaling ønskes registreret v.h.a. en mek. tæller, se under afsnit ændringer af konstanter side



TILSLUTNING AF MØNTSORTERER TYPE 2 FOR OPTÆLLING AF 25 ØRE
I COUNTER NR. 7

Anvendes møntsorterer - JK 25. i forbindelse med maskinens møntindkast kan de frasorterede mønter (25 øre) registreres i automatens elektroniske counter nr. 7.

Tilslutnings muligheder :



LYD

Ved tilslutning af et lydprint ledsages gevinsterne af forskellige lyde.



7-9-13
Section B
Trouble-shooting
guide



7 - 9 - 13 SYSTEM-BESKRIVELSE

Power-Supply PU 17:

Maskinens Power-Supply er det gamle 50V ac kredsløb fjernet. Alle pærer og spoler forsynes med 24V dc (pulserende) (gul ledn.)

+ 24V er tilført processor-print, hvor det er common for alle sikringsdioder, der er integreret i driver-kredsløbet 4801. (de er dog kun i funktion, hvor belastningen består af spoler).

Desuden benyttes 24V til dannelse af zero-crossing signalet, der direkte tilføres processoren.

24V ac forsyner i PU 17 (triac) stopmotoren.

I PU 17 styres stopmotoren fra en lille vækselfretter, der forsynes fra 24V, ensrettet og filtreret.

Fra et midtpunkt på transformatorens 24's vikling dannes efter filtrering +15V (orange ledn.). 15V anvendes som forsyning til triggerkredsløbet på Power-Supply-printet.

En 9V vikling på transformatoren danner efter filtrering +10V (rød ledn.), der anvendes som power for selve processor-kortet. +10V forsyner desuden alle segmenter på lysprintet.



110V viklingen på transformatoren forsyner hopper og kniv samt lysstofrør.

110V kredsløbet er galvanisk adskilt fra både 220V og lavspændings kredsløbene.

Et relæ på Interconnect-printet ("bundkortet" i top-sectionen) afbryder alt på 110V. (kun NC-kontaktsæt-
tet er anvendt).

Aktivering af hopper - kniv eller stopmotor foregår ved at processorprintet lægger en indgang på Power-Supply-printet på 0V, hvorved trigger kredsløbet bliver aktiveret.



ANVENDELSE AF TEST/FEJLFINDINGSPROGRAM

De følgende sider indholder en test procedure, der ved fejlfri gennemgang kontrollerer hele automaten elektrisk.

AKTIVERING AF TEST-PROGRAM HVIS AUTOMATEN ER BLOKERET:

Hvis automaten er blokeret midt i et spil er test-switchen passiv.

For at aktivere test-programmet i denne situation foretages følgende:

1. Sluk for automaten
2. Slå test-switchen ned
3. Tænd for automaten, hvorefter test-programmet starter
(Dog forudsat at Power on testene er fejlfrie)

Konstateres en fejl, er der henvist til et sidetal med en mere udførelig fejlfindings-procedure.

Når test-switchen er aktiveret, påbegyndes:

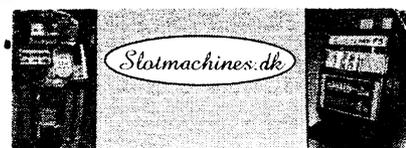
SEGMENTTEST:

Segment nr LO tæller 0 - 9
et 8-tal vandre over alle segmenter.
Ikke ok, se side 7

Hvis der trykkes step=
2 segmenter i BANK 1 viser test nr.
På spillebankens-segmenter vises testens resultat.

TEST NR. FUNKTION

01 Switch test.
Alle switche (undtagen TEST) viser på spillebank ved et nr. Er ingen switche on, vises 00.
Hvis der er flere switche on samtidig, vises numrene skiftevis.



SWITCHNR. I

FUNKTIONS-SEGMENTERSWITCH NAVN

5	
6	
7	
10	Pay out
11	Start
12	Step
13	Read-out
14	Konstant
15	Stop
16	
17	
20	Hold Valse 1
21	Hold Valse 2
22	Hold Valse 3
23	
24	
25	Annuler Hold
26	25-øre Switch
27	Insert
30	Knap 1
31	Knap 2
32	Key
33	Veksel "1"
34	Veksel "5"
35	Veksel "10"
36	M & S Veksel
37	
99	Dør-switch (indikeres på lysdiorde mrk. T1)

Ved fejl i switch-test, se side 7 - 8



01 Selvs test-switchen er ikke med i denne
udlæsning. Switch-funktion indikeres
på lysdiode mrk. TO 6

02 Gevinst-decodning.
Gevinst på hver enkelt valse vises i det
tilsvarende funktions segment i kontrolbank. 8

Gevinsterne vises i følgende kode:

Gevinst	NR
	Valse 1 - 3
Ingen gevinst (Wiper helt tilbage)	Slukket
(Kirsebær)	0
(Appelsin)	1
(Blomme)	2
(Klokke)	3
(Flash)	4
("7")	5
(Fodbold)	6
("9")	7
(Bar)	8
("13")	9

Håndtaget er permanent udløst under denne test. Udlæsningen er statisk, d.v.s. der udlæses også mens Wiper-armen bevæges tilbage over Wiper-kortet.

Testen foretages nemmest ved, at tage den største gevinst (13), (nr. 9) på hver valse. Kontroller også, at alle gevinster er med når armen trækkes ganske langsom. (at et segment herved ganske kortvarigt bliver blank, betyder intet, når blot alle gevinst-nr. er udløst).



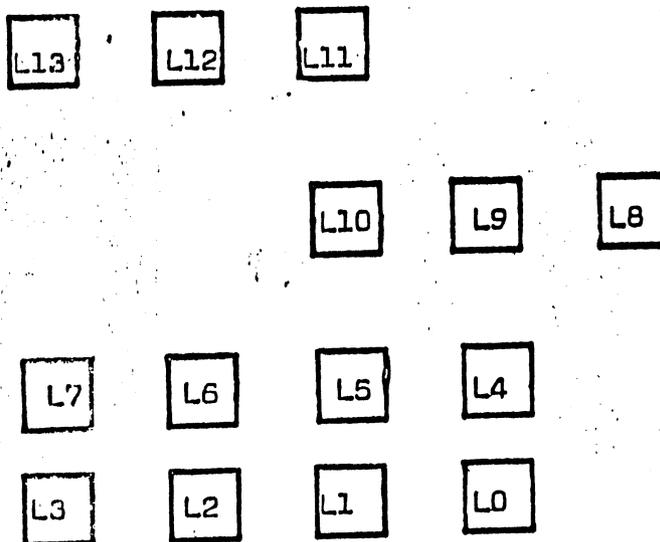
TEST nr.	FUNKTION	TRKKE OG SE SID
03	Pærer på lysprint. Alle pærer på lysprint blinker 5 gange. Check at alle pærer tænder. Herefter tænder alle pærer enkeltvis. Check at 2 pærer ikke tænder samtidig.	side 10
04	Pærer i DFR tænder enkeltvis.	side 10
05	Spoletest. 3 HOLD-spole + handle trækker på skift.	side 10
06	Triac test (kniv + Hopper + Stopmotor). Kniv, hopper + stopmotor aktiveres på skift.	side 10 /11
07	110V tilt-relæ trækker	side 12
08	Zero-crossing-test. Segment L0 skal tælle 0 - 1 - 29 - 0	side 12
09	Sound test. Sound nr. 1 - 2 - 3 aktiveres skiftevis.	side 12

Hvis der atter trykkes STEP repeteres hele testen fra "Segmenttest".



SEGMENT FEJL:

SEGMENTPLAN:



- a) Vnd fejl udskift på hovedprintet A6 - D4 - B6 - B7
(evt. transistor BD 675)
- b) Udtag på skift alle segmenter og bemærk om en forandring
opstår. Skift da det pågældende segment.

SWITCH-TEST

Såfremt en switch ikke bliver udlæst ved sit nr. (eller udlæses uanset om switchen er aktiveret eller ej), skal alle andre switcher stå i off-position.

Såfremt switchen (incl. connectorforbindelser og ledningsnet) er ok. vil en aktivering af switchen tænde på hovedprintet lysdiode mrk. INPUT.



Hvis lysdioden reagerer ok. findes fejlen på hovedprintet.

FEJL VEDR. SW.NR.	UDSKIFT IC:
05	G2 G1
06	F2 F1
01	F2 F1
10	I1 G1
11	I1 G1
12	I2 G1
13	I2 G1
14	G2 G1
15	G2 G1
16	F2 F1
17	F2 F1
20	I1 G1
21	I1 G1
22	I2 G1
23	I2 G1
24	G2 G1
25	G2 G1
26	F2 F1
27	F2 F1
30	I1 G1
31	I1 G1
32	I2 G1
33	I2 G1
34	G2 G1
35	G2 G1
36	F2 F1
37	F2 F1

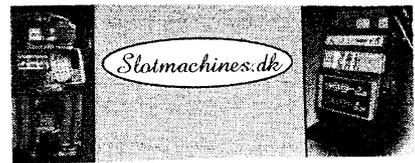
Switch nr. udlæses forkert
 1 switch aktiverer 2 switch nr.

I1 - I2
 G2 - F2

Føjl vedr. DØR og TEST switch

Kontrolleres direkte på 2 lysdioder henholdsvis T1 - T0.
 Hvis lysdioder ok, udskift på hovedprint F1.





D2 FEJL VED GEVINST-DEKODNING

Lysdioden på gevinst-decodningskortet (bag valserne) mærket 15V skal lyse (15V fra power-supply PU 17 - sikring.)

TRYK HOLD FOR VALSE 1

Herved slukkes alle segmenterne undtagen et (cifre 3 i kontrolbank). Gevinsten decodes nu kun fra valse 1 og vises på segmentet efter samme kode.

Lysdioden på gevinst-decodnings-kortet (bagved valserne), der er mærket IMS 1 skal lyse.

Lysdioderne på hovedprintet mærket MULT INPUT kontrolleres.

GEVINST NR.
(segment)

MULT INPUT.

	<u>0</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>
slukket	Off	Off	Off	Off
0	On	On	On	On
1	Off	On	On	On
2	On	Off	On	On
3	Off	Off	On	On
4	On	On	Off	Off
5	Off	On	Off	On
6	On	Off	Off	On
7	Off	Off	Off	On
8	On	On	On	Off

(Koden er en BCD-kode som kontrolleres hurtigst i de viste gevinst numre).

Testen foretages for alle valser v.h.a. HOLD-knapperne.

FEJL

a) IMS-lysdioderne på gevinst-decodnings-kortet tænder ikke:
Connector/lednings-fejl.

b) Fejl ved mult. input lysdioderne for alle valserne:
Connector/lednings-fejl.

Gevinst-decodnings-kort: IC pos. B11, B2, B4, B6, B8, B10.

c) Mult. input lysdioderne ok. Men udlysning på segment ikke ok.

- a) Dekodnings-fejl kun for en enkelt valse:
 Udtag valsessectionen og kontroller Wiper-armens mekaniske
 justering.

Valse 1 : A1 - A2 - B1 - B2

Valse 2 : A3 - A4 - B3 - B4

Valse 3 : A5 - A6 - B5 - B6

CGK 3		CGK 4	
<u>03 Fejl vedr. pærer på lysprint:</u>		LATCH	DRIVER
11 pos.			
	E6	U6	U7 - V7
	D7	R6	S7 - R7
	F7	V6	V7 - V8
	E7	S6	T7 - S7
<u>04 Fejl vedr. pærer i DØR:</u>			
10 pos.	F6	X6	Y7 - U7 + transistor BD 675 for tilfald holdlys.
<u>05 Fejl vedr. SPOLE:</u>			
10 pos.	H7	Z6	8 x transistor 1N4025

06 Triac fejl:

Udtag hopper og kontroller lysdioderne på Power-Supply PU 17.

3 lysdioder i input-gruppen (under 3 IC's) mærket STOP-KNIV-
 HOPPER skal lyse på skift.

Gentidig skal det tilsvarende lysdiode-par i output-gruppen lyse.



- a) Ingen lysdiode lyser: Defekt 15V sikring.
- b) Lysdiode i input-gruppen tænder ikke.
Kortslut det par loddespyd, på bundkortet i topsection, der er mærket med den defekte funktion (kniv - hopper-stop).
Hvis der ikke herved tændes en lysdiode på PU 17 (motor/kniv/stopmotor aktiveres) er connectorer/ ledningsnet til topsection defekt:
CGK 3 CGK 4
IC pos. H6 IC pos. Y6 - Y7 - Z7
- c) Lysdiode-parret i output-gruppen ikke ok, men input lysdioder ok:
PU 17 defekt:
Defekt IC
Defekt triac.
- d) Output lysdiode-par ok.
Hopper, kniv eller stopmotor defekt.
Connector/lednings forbindelse defekt.

Ved kniv eller hopper:

Tilt-relæ (på interconnect card)
defekt. (trukket permanent),



02 . Fejl ved 110V tilt relæ
Relæ defekt.
På hovedprint:
på CGK 3: IC pos. D7. På CGK 4: IC pos. R6 - R7 - R7.

03 Fejl ved zerocrossing test.
15V sikring fjernes.

a) Zerocrossing test nu ok:
PU 17 defekt (15V diode kortsluttet).

b) Zerocrossing stadig defekt:
Hvis 15V ledn. på PU 17 stadig lyser:
Kortslutning mellem +24V og +15V.
(gul og orange ledn.).

04 Sound test.
En eller flere sound's udebliver:
3 lysdioder på sound-printet skal lyse
på skift.

Mulighed a) En eller flere lysdioder lyser ikke:
Connector/ledningsforbindelse defekt.
På CGK 3: IC pos. D6. På CGK 4: IC pos.
T6 - U7 - T7.

Mulighed b) Lysdioder ok.
Sound-print defekt.



TEST'S VED POWER-ON

Umiddelbart efter power-on udføres:

1. ROM Test.
2. RAM Bli fest.
3. RAM Check Sum.

Først når disse 3 tests er gennemgået fejlfrit, er test-switchen aktiv.

Ind i mellem de 3 tests blinker lysdioden "P" 2 gange.

Ved fejl i de viste tests, se side 14.

Når de 3 viste tests er fejlfrit gennemgået (led "P" har blinket 6 gange), check om håndtaget står i neutral position (start-switch off.). Herefter kører stopmotoren indtil korrekt udgangsposition er opnået (stop switch er off.).

Først når disse tests er tilendebragt vil programmet starte (eller test-programmet, hvis test-switchen er on).



FEJL VID ROM - RAM TEST

"P" blinker ikke: Skift alle ROM's: A2 - A3 - D3 - D4 - E3 -
 (ROM defekt) E2 - (CPU)

"P" blinker 2 gange: B2 - B3 - D2 (CPU)
 (RAM defekt)

"P" blinker 4 gange: B2 - B3 - B4
 (RAM-CHECK-SUM ikke ok)

Celle defekt (afledt)

NB: Udskiftning af RAM's og B4 fordrer initial-opstart.

Hvis printet (eller automaten ikke har været anvendt i længere tid,
 kan cellen være afladt, hvilket giver en RAM-CHECK-SUM fejl, som
 blot kræver en initial-opstart.

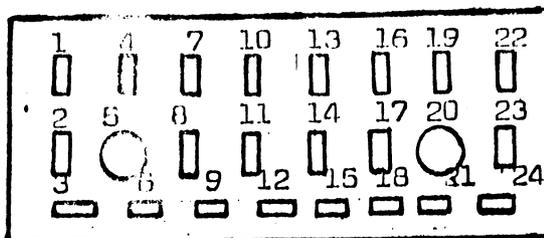


7-9-13
Section C
Connector



CONNECTOR

REEL - MECH STIK



Pin	FUNKTIONER	FARVER	EVT. DIMENSION
1	Input Select 1	Brun/Rød	
2	Input Select 2	Brun/Gul	
3	Input Select 3	Grøn/Blå	
4	Mult. Input Bit 0	Orange/Hvid	
5	Mult. Input Bit 1	Brun/Blå	
6	Mult. Input Bit 2	Orange/Rød	
7	Mult. Input Bit 3	Hvid/Gul	
8	Reel Motor	Brun	
9	Reel Motor	Pink	
10	Start-Switch	Hvid/Brun	
11	Stop-Switch	Grå/Brun	
12	Holdspole 1	Grå/Sort	
13	Holdspole 2	Grå/Hvid	
14	Holdspole 3	Grå/Gul	
15	NC		
16	0 Volt	Sort	
17	0 Volt	Sort	
18	0 Volt	Sort	
19	15 Volt	Orange	
20	15 Volt	Orange	
21	15 Volt	Orange	
22	24 Volt	Gul	
23	24 Volt	Gul	
24	24 Volt	Gul	



CONNECTOR 8 WINN DECODING

FUNKTION	TERMINALER	FARVER
INPUT SELECT 1 (Reel)	1	Brun/Rød
	2	
MULT. INPUT BIT 0	3	Orange/Hvid
INPUT SELECT 2 (Reel)	4	Brun/Gul
	5	
MULT. INPUT BIT 1	6	Brun/Blå
INPUT SELECT 3 (Reel)	7	Grøn/Blå
+ 15V.	8	Orange
MULT. INPUT BIT 2	9	Orange/Rød
	10	
0V.	11	Sort
MULT. INPUT BIT 3	12	Hvid/Gul
	13	
	14	
	15	
	16	



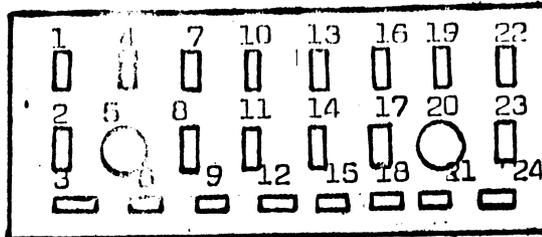
SOUND CONNECTOR (PÅ INTERCONNECT - KORT)

TERMINALER	FUNKTION	FARVER
1	Tone Select Bit 0	BLÅ
2	Tone Select Bit 1	BRUN
3	Tone Select Bit 2	VIOLET
4	Tone Select Bit 3	
5	Tone Enable (Bit 4)	
6	Tone Select Bit 5	
7	NC (Load Speaker)	GRÅ
8	+ 10V	
9	+ 15V	ROD
10	NC (Load Speaker Ground)	GRÅ
11	0V	
12	0V	SORT



CONNECTOR

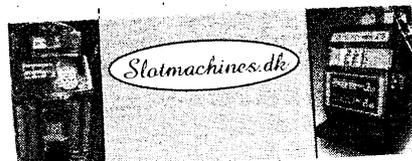
HOPPER STIK



Pin	FUNKTIONER	FARVER	EVT. BEMÆRK.
1	Kniv	Violet	
2	Kniv	Violet	
3	Kniv	Violet	
4	110v COMMON	Orange/Grøn	
5	110v COMMON	Orange/Grøn	
6	110v COMMON	Orange/Grøn	
7	Motor	Grøn	
8	Motor	Grøn	
9	MOTOR	Grøn	
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16	Switch	Hvid/Grøn	
17	Switch	Hvid/Grøn	
18	Switch	Hvid/Grøn	
19	Switch	Hvid/Grøn	
20	Switch	Hvid/Grøn	
21	Switch	Hvid/Grøn	
22	Switch	Sort	
23	Switch	Sort	
24	Switch	Sort	

STIK N TIL TRANSFORMATOR

TERMINAL	FUNKTION	FARVER
1	110V SIKRING	Sort
2	9V ac Sikring	Blå/Rød
3	24V ac	Orange/Grøn
4	(240V)	
5	24V ac Sikring	Orange/Rød
6	NC	
7	220V (F)	Rød
8	NC	
9	12V SIKRINGER	Grå/Rød
10	220V ac (0)	Rød/Gul
11	110V	Hvid
12	9V ac	Blå



STIP P POWER OUT

TERMINALER	FUNKTION	FARVER
1	+ 15V dc	Orange
2	+ 10V dc	Rød
3	0V	Sort
4	+ 24V dc Ufiltreret	Gul
5	Hopper Triac Input	Orange/Blå
6	Kniv Triac Input	Rød/Hvid
7	Reel Motor 24V ac	Brun
8	Reel Motor Triac Input	Rød/Gul
9	Reel Motor 24V ac	Pink
10	110V Common	Blå/Sort til top over reel
11	Hopper Output	Grøn
12	Kniv Output	Violet

STIK 0 NETTILSLUTNING

TERMINAL	FUNKT		FARVER
1	110V	it	Hvid
2	110V	ommon	Blå/Sort
3	Jord		
4	220V	Net	Rød
5	220V	Net	Rød
6	Jord		Blå

fil Top.Dve
 led i De... /
 brpn Ud.



KANT-CONNECTOR (KSN) - 9 - 11

FUNKTIONER	FARVER	TERMINALER	FARVER	FUNKTIONER
+ 24V	Gul	1	Orange	+ 15V
		2		
		3	Blå/Gul	M. B. S. Veksler 10
M. B. S. Ind	Blå	4	Orange/blå	Veksler 10 ✓
		5	Sort/Blå	Veksler 5 ✓
		6	Gul/Grå	Veksler 1 ✓
Stop Motor	Rød/Gul	7	Grå/Orange	Key
Kulv	Rød/Hvid	8	Lyselbrun	Tip Knap
Hopper	Orange/Blå	9	Grøn	Pay Out
		10	Rød/Sort	Insert Lys
		11	Gul/Sort	Træk Lys
Handle	Hvid/Blå	12	Grøn/Sort	Tillad Hold
		13		
		14		
Holdspole 3	Grå/Gul	15	Orange/Sort	Hold Lys 3
Holdspole 2	Grå/Hvid	16	Grøn/Rød	Hold Lys 2
Holdspole 1	Grå/Sort	17	Gul/Blå	Hold Lys 1
		18		
		19		
MS. Hopperwitch		20	Rød/Blå	Coin In
Holdswitch 3	Grå/Rød	21		
		22	Grå/Brøn	Stop Motor Tillad
		23	Hvid/Brøn	Start Switch
Auller Hold	Hvid/Sort	24	Gul/Grøn	Stop
Holdswitch 2	Orange/Brøn	25	Grå/Blå	Konstanter
Hopperwitch	Hvid/Grøn	26		
Hold Out	Brun/Sort	27	Hvid/Grå	Hold Switch 1
DOR (Pay) Top. Test 1	Grå/Grøn	28		
Top. Test 0	Grå	29		
Mul. Inp. Bus Bit 0	Orange/Hvid	30		
Mul. Inp. Bus Bit 1	Brøn/Blå	31		
Mul. Inp. Bus Bit 2	Orange/Rød	32		
Mul. Inp. Bus Bit 3	Hvid/Gul	33	Grøn/Blå	Mul. Inp. Select 1 (Pay 1)
		34	Brøn/Gul	Mul. Inp. Select 2 (Pay 1)
+ 10V	Rød	35	Brøn/Rød	Mul. Inp. Select 1 (Pay 1)
0V	Sort	36		



KLEMMERÆKKE TIL VEKSLING

Gul	+24V
Blå	M & S Ind
Blå/Gul	M & S Ud
	0V
Sort	0V
Gul/Grå	1 Kr.
Sort/Blå	5 Kr.
Orange/Blå	10 Kr.

