SLALOM

CODE 0.3



MANUAL TECNICO

MANUAL TECNICO "SLALOM CODE 03"

1.- DESCRIPCION DEL JUEGO Pag. 2-3

2.- OPERATIVA DE LA MAQUINA " 4

2.1 Fase de Test " 4-5

2.2 Fase Bookkeeping " 5

2.3 Fase de Ajuste " 5-7

3.- DISPLAY DE ERRORES " 7

4.- LAMPARAS CONTROLADAS
Situación y denominación para recambios " 8

5.- ELEMENTOS TABLERO DE JUEGO
Situación y denominación para recambios " 9

6.- CONTACTOS TABLERO
Situación y denominación para recambios " 10

7.- BOBINAS Y FLASHES
Situación y denominación para recambios " 11

8.- ISLAS / ACCESORIOS Y ELECTRONICA
Situación y denominación para recambios " 12

9.- MATRIZ DE CONTACTOS " 13

10.- EXPLOSION MECANISMOS PARA RECAMBIOS

10.1 Bumper " 14

10.2 Expulsor agujero " 15

10.3 Tirador bola " 16

10.4 Flipper derecho / Flipper izquierdo " 17

11.- RELACION DE PLANOS

11.1 Cableado general

11.2 Distribución componentes. F.A.

11.3 Fuente Alimentación

11.4 Distribución componentes CPU

11.5 C.P.U

11.6 C.P.U entradas

11.7 Distribución componentes sonido

11.8 Sonido

11.9 Distribución componentes drivers

11.10 Drivers

11.11 Distribución componentes carta displays

11.12 Carta display

11.13 Carta control flipper

1.- DESCRIPCION DEL JUEGO

1.1 AGUJERO SUPERIOR

Al lanzar la bola de salida, las 5 flechas superiores L2 L3 L4 L5 L6 se van apagando y encendiendo aleatoriamente, al igual que lo hacen durante el juego. Al caer la bola en el agujero superior se consigue la puntuación del luminoso que estuviera encendido en aquel momrnto, pudiendo ser EXTRA BALL.

Con la flecha inferior L8 encendida (X2) se multiplica por dos el premio obtenido en el agujero, incluido la bola extra.

1.2 JUEGO DE DIANAS FIJAS

Lo constituyen las dianas 7/8/9/16/17/18/19/5/23 que corresponden a los luminosos 15/14/13/9/10/11/12/51/52, que a su vez van correlativamente designados en el tablero de juego con las letras C/B/A/D/E/F/G/H/I.

- Encendiendo la combinación de los luminosos señalados con D E F G, se consigue encender EXTRA BALL (L49) en el pasillo inferior izquierdo.
- Encendiendo todos los luminosos de las dianas A/B/C/D/E/F/G/H/I, se consigue preparar los dos "SPECIAL" L16 y L17, apagándose de nuevo todas las dianas A/I.
- Encendiendo por 2ª vez las dianas B/E/G/H ó A/C/D/F/I se consigue el "SPECIAL" ó los dos especiales si se hace la combinación completa.
- Al encender la combinación B/E/G ó A/C/D/F se consigue el doble bonus "L".

  Si se encienden todos los luminosos A/B/C/D/E/F/G, se consigue el triple bonus "L" (apagandose el doble bonus).
- Al encender B/E/G se aumenta el tanteo "L34" (80.000 puntos) en pasillo inferior a la rampa izquierda.
- Al encender A/C/D/F se aumenta el tanteo "L53" (80.000 puntos) en pasillo inferior a la rampa derecha.
- Al encender una diana H ó I entra en flashing la flecha "L8" superior. Al golpear por 2ª vez H ó I se pasa "L8" a fija, multiplicando el premio (X2) en el agujero superior.

1.3 JUEGO DE PASILLOS (LUMINOSOS AZULES)

Corresponde a los contactos 12/13/2/3/25/26 que encienden los luminosos L1/L7/L48/L47/L24/L31.

- Pasando la bola por el pasillo 1 (L1) se enciende el bumper superior 1000/10.000.
- Pasando la bola por el pasillo 2 (L7) se enciende el bumper inferior 1000/10.000

- Al conseguir los dos pasillos 1 y 2 seencienden las flechas L36 y L18 de los pasillos.
  Al mandar la bola por las rampas derecha ó izquierda y pulsar los contactos 28 ó 29, se pasarán las flechas correspondientes a "flashing", de forma que al siguiente paso por las rampas, obtendremos "EXTRA BALL" en la que estuviera parpadeando.
- Pasando la bola por el pasillo 4 (L47) encendemos L35 "Aumenta 3 Bonus" que se conceden con el contacto 10, del pasillo inferior rampa izquierda.
- Pasando la bola por el pasillo 5 (L24) encendemos L54 "Aumenta 3 Bonus" que se conceden con el contacto 15 del pasillo inferior rampa derecha.
- Pasando la bola por los pasillo 1-2-3-6 se consigue "SPECIAL" (L32) en el pasillo de escape derecho.
- Pasando la bola por los pasillos 1-2-3-4-5-6 se consigue el premio "SPECIAL" directamente.

1.4 JUEGO DE RAMPAS

- Al pasar por la rampa izquierda contacto nº 29, se enciende "L50" (100.000 puntos) en el expulsor de flipper izquierdo.
- Al pasar por la rampa izquierda, se consigue "BOLA EXTRA" si la flecha L36 está en flashing.
- Al pasar por la rampa izquierda se consigue anotar el valor de los bonus amarillos, sin descargarlos.
- La rampa derecha tiene idénticas características de juego que la izquierda, encendiendo "L33", y consiguiendo bola extra si L18 estuviera en flashing, y contabilizando los bonus rojos.

1.5 AVANCE DE BONUS

- Agujero superior avaza 1 bonus izquierdo y 1 bonus derecho.
- Pasillo bajo rampa izquierda con luz, avanza 3 bonus izquierdos.
- Pasillo bajo rampa derecha con luz, avanza 3 bonus derechos.
- Diana izquierda avanza 1 bonus izquierdo y 1 bonus derecho.
- Pasillo L47 avanza 1 bonus izquierdo.
- Agujero expulsor flipper izquierdo avanza 1 bonus izquierdo.
- Agujero expulsor flipper derecho avanza 1 bonus derecho.
- Pasillo L24 avanza 1 bonus derecho.

2.- OPERATIVA DE LA MAQUINA

La máquina dispone en su interior de un pulsador rojo que permite las siguientes opciones :

a) Si se pulsa, estando la máquina en "Game Over", pone a cero todos los creditos pendientes.

b) Si se pulsa, al mismo tiempo que damos tensión a la máquina, entra en las fases de TEST/BOOKKEEPING y AJUSTE.

2.1. FASE DE TEST

2.11 Se entra automáticamente al efectuar la opción b) descrita anteriormente, iniciandose un test de bobinas y lámparas secuencial y permanente hasta tnato no se pulse el pulsador de partida.

2.12 TEST DE LAMPARAS. Pulsando el pulsador de partida de nuevo, se entra en test de lámparas. En displays se visualiza por ejemplo :

TEST	JP5-04"
LAMP 04	IC- 1

JP5-04" Indica conector de placa potencia nº 5 pin 4 " Fase II
IC- 01 Indica el integrado que actúa sobre esta lámpara IC1/IC8

El test ira en progresión de degresión de lámparas al ir pulsando los botones de flipper derecho ó flipper izquierdo.

2.13 TEST DE BOBINAS. Partiendo del test de lámparas, al pulsar el pulsador de partida se entra en test de bobinas visualizando :

TEST	JP4-02
SOL 01	IC 1

JP4-02 : conector de la placa driver potencia nº 4 pin 2
IC1 : Integrado que actúa sobre el solenoide 01
SOL 01 : Bobina nº 1

Mediante los pulsadores de flippers se efectúa todo el barrido.

2.14 TEST DE CONTACTOS. Partiendo del test de bobinas y pulsando el pulsador de partida visualizamos :

TEST	JC3 01
Cont 25	JC2- 06

JC3-01 : Conector nº 3 CPU Pin 1 (fila)
JC2-06 : Conector nº 2 CPU Pin 6 (columna)
Cont 25: Contacto nº 25

Cuando existan diferentes contactos enclavados a la vez, se visualiza siempre solo 1 de ellos, y en cualquier caso es por prioridades según el programa.
Una vez reparado el primero, aparecerá el 2º, y así sucesivamente hasta desenclavar todos los que estuvieren enclavados.

2.15 TEST DE DISPLAYS

Partiendo del test de contactos y pulsando pulsador de partida.
El test de displays es automático, barriendo todos los digitos.

2.16 TEST DE SONIDO

Partiendo del test de displays y pulsando pulsador de partida.
Mediante los flippers se procede a cambiar los 7 sonidos básicos de que consta la memoria.

2.2 FASE BOOKKEEPING

Partiendo del test de displays y pulsando pulsador de partida :

1ª Visualización :

R.C.I (Recaptación Mon. Izdo.) R.C.C (Recaptación Mon. Cent.)

R.C.D (Recaptación Mon. Dcho.) R.T. (Recaptación Mon. total)

Todos ellos se dan en Nº de monedas a excepción de la total que se da en pesetas.

Pulsando partida :

2ª Visualización :

PM (partidas por monedas) PP (partidas por puntos)

PL (partidas por lotería) PE (partidas por especial)

Pulsando partida :

3ª Visualización :

BE (Nº de bolas extra) PJ (partidas jugadas)

PHS (Nº partidas High Score) RESET (S/N)

2.3 FASE DE AJUSTE

Partiendo de Bookkeeping y pulsando pulsador de partida se lee en display "AJUS". En este momento debe pulsarse el boton de flipper.

AJUS 1) Programación del monedero izquierdo

C. Iz. CNP (Nº de impulsos)

VAL (Valor 0/9) CRED (Nº de créditos 0/9)

El dato de ajustar queda en posición de flashing, pudiéndose corregir a través del pulsador de flipper. Con el pulsador de partida se salta al siguiente dato de ajuste.

AJUS 2) Programación del monedero central.

C. CENT — CNP (Nº de impulsos)
VAL (valor 0/9) — CRED (Nº créditos 0/9)

AJUS 3) Programación del monedero derecho

C. DER — CNP (Nº de impulsos)
VAL (Valor 0/9) — CRED (Nº créditos 0/9)

Pulsando el pulsador de partida :

AJUS 4) Programación primera puntuación de premio visualización :

AJUS 4 — 1.200.000

PUNT 1

Los dígitos 2 y 5 son los únicos que acceden al ajuste

AJUS 5) Programación segunda puntuación de premio

AJUS 5 — 1.600.000

PUNT 2

Los dígitos 3 y 5 son los únicos que acceden al ajuste.

AJUS 6) NUMERO DE BOLAS EN JUEGO

AJUS 6 — 3 (Ajustable 3/5)

BOL

AJUS 7) NUMERO MAXIMO DE BOLAS EXTRA

AJUS 7 — 2

BOL

Se autoriza entre 0 y 9

AJUS 8) PARTIDAS POR LOTERIR

Permite ajustar el porcentaje de concesión de partidas por lotería al 5% / 10% / 15% ó 20%.

AJUS 8 — 05 (5%)

LOT

Si se programa con 00 se elimina la concesión de lotería.

AJUS 9) PARTIDAS POR ESPECIAL

AJUS 9 ----

ESP

No usado en esta máquina

AJUS 10) SONIDO EN RECLAMO

AJUS 10 SI ó NO

SOUND

NOTA : Las indicaciones de ajuste marcadas como ejemplo corresponden a la programación standard de la máquina.

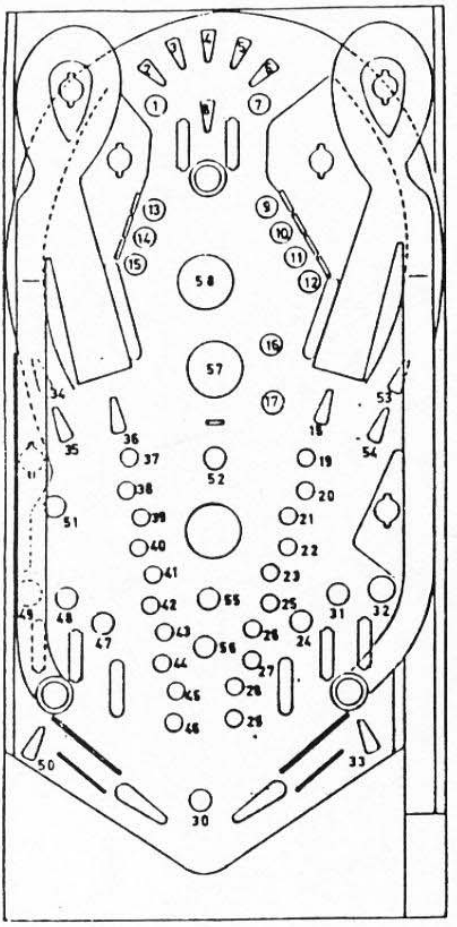
3.- DISPLAY DE ERRORES

La CPU en cualquier momento, caso de detectar un error en el programa puede sacar los siguientes mensajes :

ERR	(Temporizado)	Perdida de memoria
ERR 1	Sale pulsando start	RAM defectuosa
ERR 2	Sale pulsando start	Fallo Watch dog
ERR 3	Sale pulsando start	Expulsor agujero clavado
ERR 4	Sale pulsando start	Buffer de tareas lleno
ERR 5	Sale pulsando start	Fallo de red
ERR 6	Sale pulsando start	Bobina activada

LAMPARAS CONTROLADAS "SLALOM CODE 03"

SITUACION Y DENOMINACION



1.	Pasillo superior izquierdo	6V. 1'5W.	61101P10
2.	Flecha superior	6V. 1'5W.	61101P10
3.	Flecha superior	6V. 1'5W.	61101P10
4.	Flecha superior	6V. 1'5W.	61101P10
5.	Flecha superior	6V. 1'5W.	61101P10
6.	Flecha superior	6V. 1'5W.	61101P10
7.	Pasillo superior derecho	6V. 1'5W.	61101P10
8.	Flecha superior central	6V. 1'5W.	61101P10
9.	Luminoso diana amarilla	6V. 1'5W.	61101P10
10.	Luminoso diana roja	6V. 1'5W.	61101P10
11.	Luminoso diana amarilla	6V. 1'5W.	61101P10
12.	Luminoso diana roja	6V. 1'5W.	61101P10
13.	Luminoso diana amarilla	6V. 1'5W.	61101P10
14.	Luminoso diana roja	6V. 1'5W.	61101P10
15.	Luminoso diana amarilla	6V. 1'5W.	61101P10
16.	Luminoso SPECIAL B-E-G-H	6V. 1'5W.	61101P10
17.	Luminoso SPECIAL A-C-D-F-I	6V. 1'5W.	61101P10
18.	Flecha EXTRA BALL derecha	6V. 1'5W.	61101P10
19.	BONUS 10 Ambar	6V. 1'5W.	61101P10
20.	BONUS 9 Ambar	6V. 1'5W.	61101P10
21.	BONUS 8 Ambar	6V. 1'5W.	61101P10
22.	BONUS 7 Ambar	6V. 1'5W.	61101P10
23.	BONUS 6 Ambar	6V. 1'5W.	61101P10
24.	Luminoso pasillo inferior derecho	6V. 1'5W.	61101P10
25.	BONUS 5 Ambar	6V. 1'5W.	61101P10
26.	BONUS 4 Ambar	6V. 1'5W.	61101P10
27.	BONUS 3 Ambar	6V. 1'5W.	61101P10
28.	BONUS 2 Ambar	6V. 1'5W.	61101P10
29.	BONUS 1 Ambar	6V. 1'5W.	61101P10
30.	Luminoso "SHOOT AGAIN"	6V. 1'5W.	61101P10
31.	Luminoso pasillo inferior derecho	6V. 1'5W.	61101P10
32.	Luminoso SPECIAL inferior derecho	6V. 1'5W.	61101P10
33.	Flecha expulsor agujero derecho	6V. 1'5W.	61101P10
34.	Flecha canal inferior rampa izquierda	6V. 1'5W.	61101P10
35.	Flecha canal inferior rampa izquierda	6V. 1'5W.	61101P10
36.	Flecha EXTRA BALL izquierda	6V. 1'5W.	61101P10
37.	BONUS 10 Ambar	6V. 1'5W.	61101P10
38.	BONUS 9 Ambar	6V. 1'5W.	61101P10
39.	BONUS 8 Ambar	6V. 1'5W.	61101P10
40.	BONUS 7 Ambar	6V. 1'5W.	61101P10
41.	BONUS 6 Ambar	6V. 1'5W.	61101P10
42.	BONUS 5 Ambar	6V. 1'5W.	61101P10
43.	BONUS 4 Ambar	6V. 1'5W.	61101P10
44.	BONUS 3 Ambar	6V. 1'5W.	61101P10
45.	BONUS 2 Ambar	6V. 1'5W.	61101P10
46.	BONUS 1 Ambar	6V. 1'5W.	61101P10
47.	Luminoso pasillo inferior izquierdo	6V. 1'5W.	61101P10
48.	Luminoso pasillo inferior izquierdo	6V. 1'5W.	61101P10
49.	Luminoso SPECIAL inferior izquierdo	6V. 1'5W.	61101P10
50.	Flecha expulsor agujero izquierdo	6V. 1'5W.	61101P10
51.	Luminoso diana verde izquierda	6V. 1'5W.	61101P10
52.	Luminoso diana amarilla central	6V. 1'5W.	61101P10
53.	Flecha canal inferior rampa derecha	6V. 1'5W.	61101P10
54.	Flecha canal inferior rampa derecha	6V. 1'5W.	61101P10
55.	DOUBLE BONUS	6V. 1'5W.	61101P10
56.	TRIPLE BONUS	6V. 1'5W.	61101P10
57.	Luminoso bumper inferior	6V. 1'5W.	61101P10
58.	Luminoso bumper superior	6V. 1'5W.	61101P10

Lámparas Controladas

Portalámparas con soporte (T10) tipo B	6111138

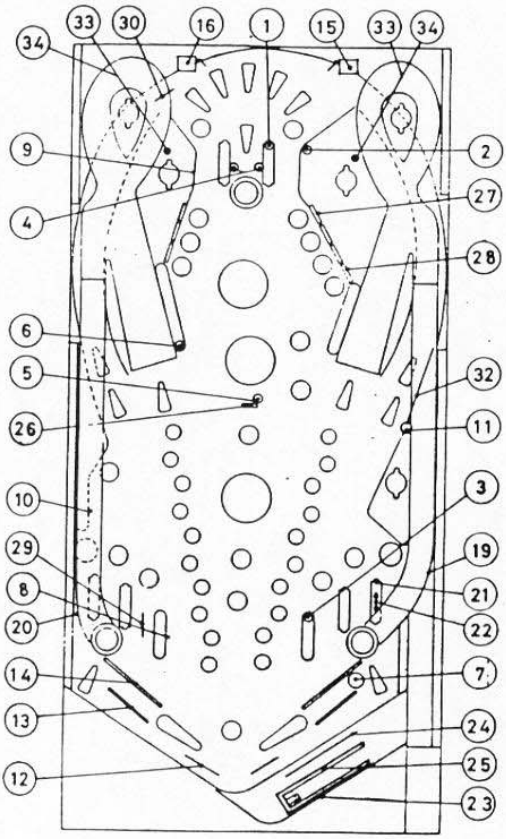
Lámparas Fijas

Pasillos : Portalámparas con soporte (T10) tipo C	6111139
Resto : Portalámparas con soporte (T10) tipo A	6111137

Fluorescente frontal LD 15W.	611022
Cebador 8W-15W. 110V. (2 tubos)	611224
Reactancia 2x15 (1x36) 220V.	6112132220

ELEMENTOS TABLERO DE JUEGO "SLALOM CODE 03"

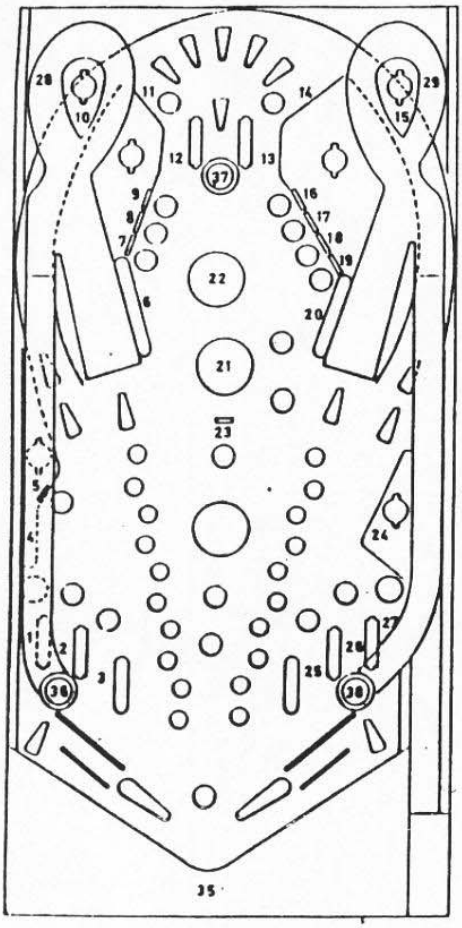
SITUACION Y DENOMINACION



1.	Pirulo c/ goma "NE" 2 roscas "PB"	6210085
2.	Pirulo corto rojo "PB"	62100103
3.	Pirulo largo rojo "PB"	62100102
4.	Pirulo metal s/ goma PB-76	62100111
5.	Pirulo c/ goma taladrado	62100121
6.	Pirulo metalico 30 m/m. roscado Int. "PB-87"	62100204
7.	Aro de goma Nº1 BL	6240637
8.	Aro de goma Nº3 BL	6240639
9.	Aro de goma Nº5 BL	6240641
10.	Aro de goma nº4 BL	6240640
11.	Aro de goma "BL" esferica R-3021.02 (SB)	6240646
12.	Varilla flipper PB-81	6241116
13.	Varilla puente D3 (L68 m/m.) PB-80	62203255
14.	Varilla puente 1 rosca (L95 m/m.) PB-D3)	6241129
15.	Fleje trampilla derecha "PB"	626027
16.	Fleje trampilla izquierda "PB"	626028
19.	Guía varilla bola (Mod. 2) Derecha PB-D3	62100279/2
20.	Guía varilla bola (Mod. 2) Izquierda PB-D3	62100280/2
21.	Pasillo flecha metal "SB"	62203194
22.	Plastico "RO" pasillo metal "PB"	65303179
23.	Baranda canal bola curva (Mod. 1) PB-D3	62203425/1
24.	Baranda canal bola recta PB-81	62203290
25.	Guía canal bola PB-D3	62100278
26.	Subconjunto micro diana "AM" tipo "A" "PB"	2260085
27.	Subconjunto micro diana "AM" tipo "B" "PB"	2260084
28.	Subconjunto micro diana "RO" tipo "B" "PB"	2260083
29.	Subconjunto midro pasillo tipo "B"	2260081
30.	Subconjunto base alambre c/pasillo Izdo. "PB"	22203131
32.	GATE s/ bobina PB-D3	6380063
33.	Apoyo guía superior "RO" PB-68	6230561
34.	Apoyo guía inferior "RO" PB-68	6230560

CONTACTOS TABLERO "SLALOM CODE 03"

SITUACION Y DENOMINACION



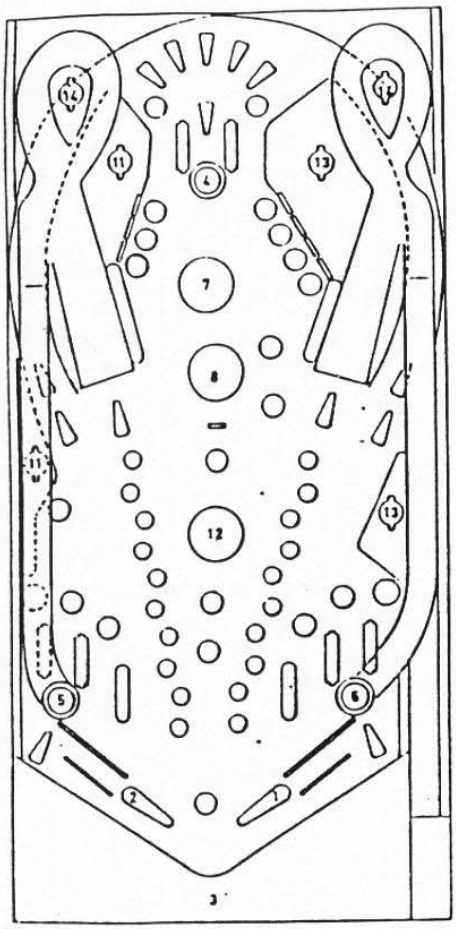
1. Microrruptor pasillo inferior izquierdo Tipo B		2360118
2. Microrruptor pasillo inferior izquierdo Tipo B		2360118
3. Microrruptor pasillo inferior izquierdo Tipo B		2360118
4. Contacto picabolas inferior izquierdo	(Lámina 60 m/m.)	6320314
5. Diana fija izquierda	(Lámina 26 m/m.)	6320313
6. Contacto picabolas central izquierdo	(Lámina 60 m/m.)	6320314
7. Diana fija izquierda superior	(Lámina 26 m/m.)	6320313
8. Diana fija izquierda superior	(Lámina 26 m/m.)	6320313
9. Diana fija izquierda superior	(Lámina 26 m/m.)	6320313
10. Microrruptor canal inferior rampa izda. Tipo C		2360113
11. Contacto picabolas superior izquierdo	(Lámina 60 m/m.)	6320314
12. Microrruptor pasillo superior izquierdo		2360118
13. Microrruptor pasillo superior derecho		2360118
14. Contacto picabolas superior derecho	(Lámina 60 m/m.)	6320314
15. Microrruptor cocto. inf. rampa dcho. Tipo C		2360113
16. Diana fija derecha superior	(Lámina 26 m/m.)	6320313
17. Diana fija derecha superior	(Lámina 26 m/m.)	6320313
18. Dinan fija derecha superior	(Lámina 26 m/m.)	6320313
19. Diana fija derecha superior	(Lámina 26 m/m.)	6320313
20. Contacto picabolas central derecho	(Lámina 60 m/m.)	6320314
21. Contacto bumper inferior		6320761
22. Contacto bumper superior		6320761
23. Diana fija central	(Lámina 26 m/m.)	6320313
24. Contacto picabolas inferior derecho	(Lámina 60 m/m.)	6320314
25. Microrruptor pasillo inf. dcho. Tipo B		2360118
26. Microrruptor pasillo inf. dcho. Tipo B		2360118
27. Microrruptor pasillo inf. dcho. Tipo B		2360118
28. Contacto rampa izquierda		2360123
29. Contacto rampa derecha		2360123
30. No Usado		
31. No Usado		
32. No Usado		
33. No usado		
34. No Usado		
35. Micro paso bola		2360117
36. Expulsor agujero izquierdo		6320759
37. Expulsor agujero superior		6320759
38. Expulsor agujero derecho		6320759

P1. Microrruptor monedero central	632032
P2. Microrruptor monedero izquierdo	632032
P3. Microrruptor monedero derecho	632032
P4. Contacto pulsador partida	6320748
P5. Interruptor Unipo. c/ retroceso CT-108 PB-81	6220514
P6. TILT	
P7. Contacto pulsador flipper derecho	6320748
P8. Contacto pulsador flipper izquierdo	6320748

Contacto flipper izquierdo	6320752
Contacto flipper derecho	6320753

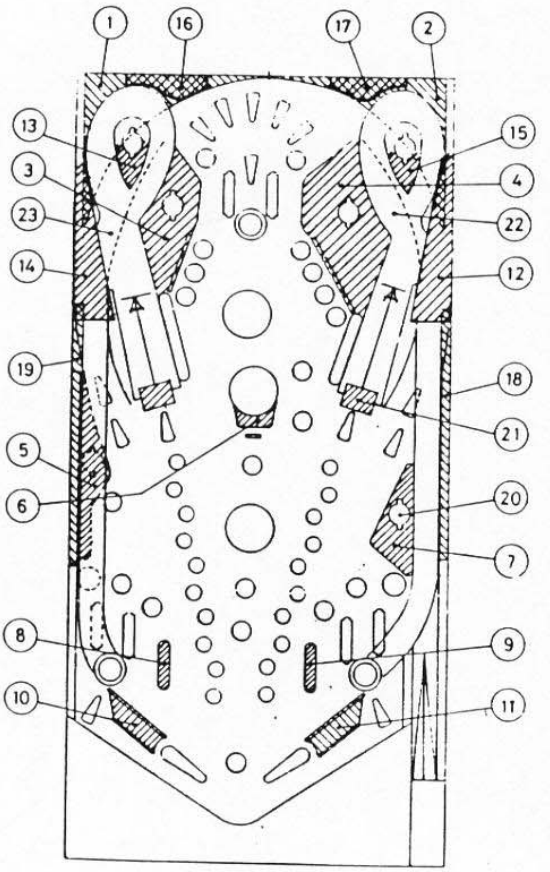
BOBINAS Y FLASHES "SLALOM CODE 03"

SITUACION Y DENOMINACION



1. Flipper derecho	Bobina 560/55	3000/15	6420114
2. Flipper izquierdo	Bobina 560/55	3000/15	6420114
3. Expulsor salida bolas	Bobina 1300/26		6420113
4. Expulsor agujero superior	Bobina 1300/26		6420113
5. Expulsor agujero izquierdo	Bobina 1300/26		6420113
6. Expulsor agujero derecho	Bobina 1300/26		6420113
7. Bumper superior	Bobina 1000/45		6420115
8. Bumper inferior	Bobina 1000/45		6420115
9. Bobina TACA	Bobina 1000/35		6420118
10. No Usado			
11. Flash Izquierdo (2)			
Portalámparas bayoneta 15'4 m/m. plano			6111141
Lámpara 12V. 15W.			61101B12
12. Flash Central			
Portalámparas bayoneta 15'4 m/m doblado			6111142
Lámpara 12V. 15W.			61101B12
13. Flash Derecho (2)			
Portalámparas bayoneta 15'4 m/m plano			6111141
Lámpara 12V. 15W.			61101B12
14. Flash Rampa derecho			
Portalámparas bayoneta 15'4 m/m plano			6111141
Lámpara 12V. 15W.			61101B12
15. Flash Rampa izquierda			
Portalámparas 15'4 m/m plano			6111141
Lámpara 12V. 15W.			61101B12

SITUACION Y DENOMINACION



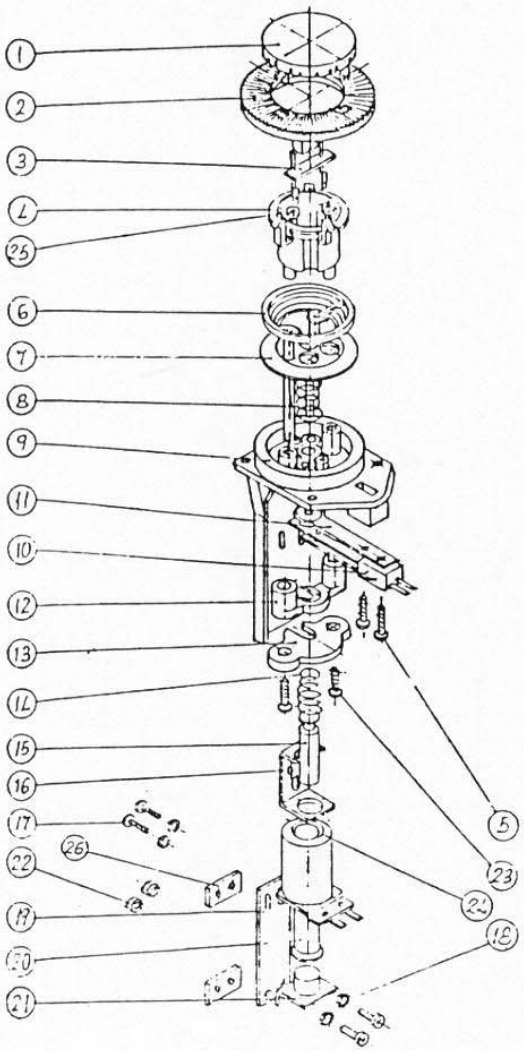
1.	Metacrilato serigrafiado SL-1 PB-D3	2350748
2.	Metacrilato serigrafiado SL-2 PB-D3	2350749
3.	Metacrilato serigrafiado SL-3 PB-D3	2350750
4.	Metacrilato serigrafiado SL-4 PB-D3	2350751
5.	Metacrilato serigrafiado SL-5 PB-D3	2350752
6.	Metacrilato serigrafiado SL-6 PB-D3	2350753
7.	Metacrilato serigrafiado SL-7 PB-D3	2350754
8.	Metacrilato serigrafiado SL-8 PB-D3	2350755
9.	Metacrilato serigrafiado SL-9 PB-D3	2350756
10.	Metacrilato serigrafiado SL-10 PB-D3	2350757
11.	Metacrilato serigrafiado SL-11 PB-D3	2350758
12.	Metacrilato serigrafiado SL-12 PB-D3	2350759
13.	Metacrilato serigrafiado SL-13 PB-D3	2350760
14.	Metacrilato serigrafiado SL-14 PB-D3	2350761
15.	Metacrilato serigrafiado SL-15 PB-D3	2350762
16.	Metacrilato serigrafiado SL-16 PB-D3	2350763
17.	Metacrilato serigrafiado SL-17 PB-D3	2350764
18.	Metacrilato Pref. Bar. Dcha. PB-D3	235262
19.	Metacrilato Pref. Bar. Izda. PB-D3	235263
20.	Luminoso piloto "NA" PB-87	6620065
21.	Fleje rampa PB-D3	62100277
22.	Rampa vuelo Dcha. (Mod.1) PB-D3	62205130/1
23.	Rampa vuelo Izda. (Mod.1) PB-D3	62205131/1
	Cristal panel frontal	23502120
	Cristal consola juego	6530215
	Bola D27	624071
	Carta completa control PB-D3	64801100
	Carta sonido PB-D3	64801101
	Carta alimentación PB-D3	64801102
	Carta drivers PB-D3	64801103
	Transformador alimentación PB-D3	6140146
	Filtro de red 6A FA-6Z	642138
	Contador 12V.	6340220
	Fusible cristal D6x32 10A rápido	6160116
	Fusible cristal D6x32 3A rápido	6160123

MATRIZ DE CONTACTOS

COLU. / FILA	0 1-JC2 BL-MA	1 2-JC2 BL-RO	2 4-JC2 BL-NA	3 5-JC2 BL-AM	4 6-JC2 BL-VE	5 7-JC2 BL-AZ	6 8-JC2 BL-VI
0 1-JC3 VE-MA	1	7	13	19	25		35
1 2-JC3 VE-RO	2	8	14	20	26		36
2 3-JC3 VE-NA	3	9	15	21	27		37
3 4-JC3 VE-AM	4	10	16	22	28		38
4 5-JC3 VE-NE	5	11	17	23	29		
5 6-JC3 VE-AZ	6	12	18	24			

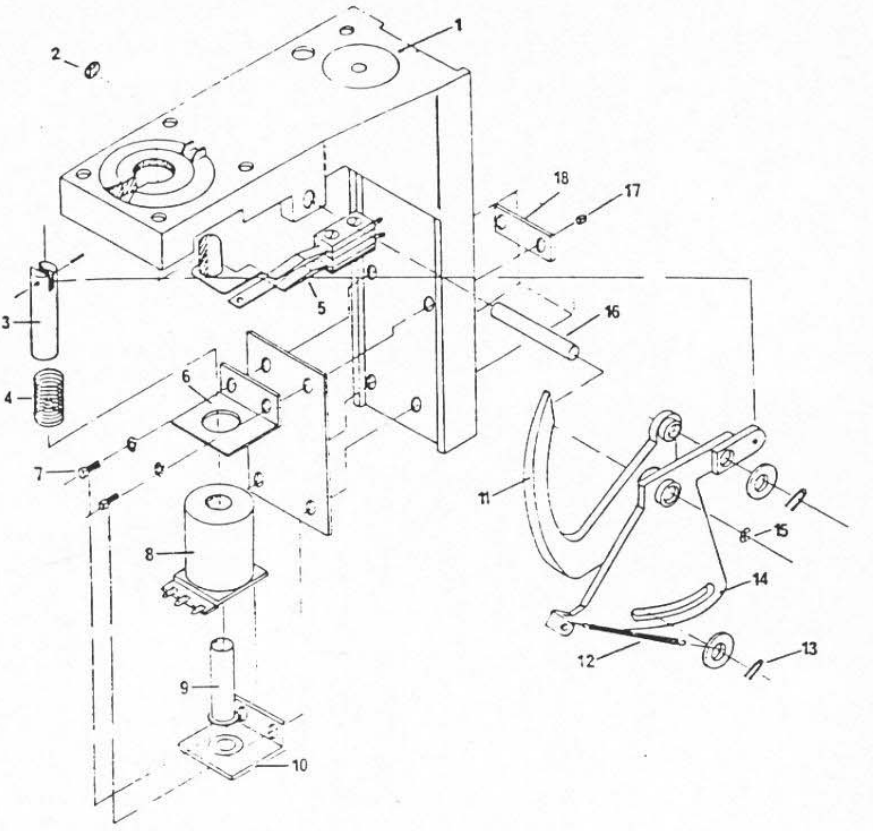
BUMPER

6380044 BUMPER



1. Difusor luz rojo (SB) "PB" (65200116)
2. Aro difusor luminoso (SB) "PB" (65200117)
3. Conjunto portalamparas
4. Carcasa
5. Tornillo c/cilíndrica M4 x 20
6. Aro expulsor bumper metálico PB-81 (62400119)
7. Accionador bumper "nylon" (SB) (62400155)
8. Muelle membrana
9. Soporte de plástico
10. Contacto bumper (SB) "PB" (6320761)
11. Palanca accionamiento contacto bumper (62400156)
12. Mandibula núcleo bumper infer. (nylon) "PB" (623
13. Mandibula núcleo bumper super. (nylon) "PB" (623
14. Muelle bobina bumper (62601106)
15. Núcleo bumper (SB) "PB" (62203394)
16. Escuadra guía núcleo
17. Tornillo c/ cilíndrica M4 x 20
18. Arandela dentada DIN 6797 M4
19. Pletina refuerzo
20. Tubo bobina (6220621)
21. Escuadra bobina con tope (62301049)
22. Tuerca de blocaje M4
23. Tornillo auto-roscante
24. Bobina 1000-45 (6420115)
25. Tornillo auto-roscante c/ cilindrica 2'4 x 9'5
26. Pletina refuerzo

EXPULSOR AGUJERO



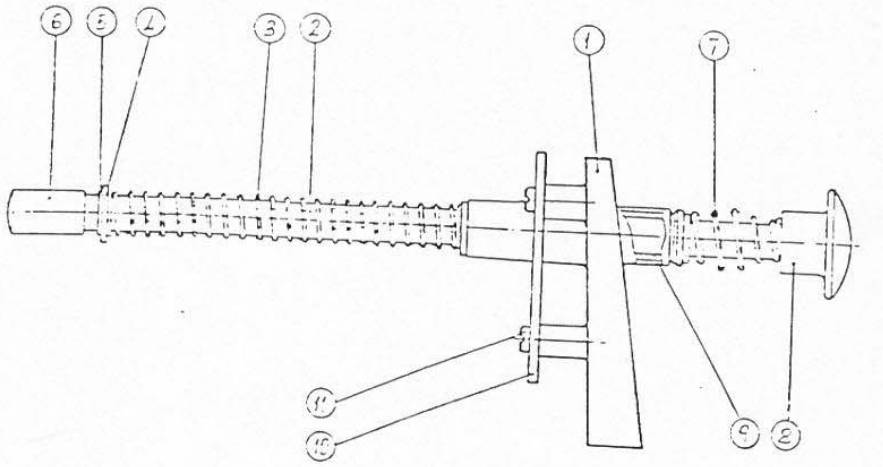
6380023 EXPULSOR AGUJERO

1. Base soporte expulsor agujero (62301B25)
2. Arandela de retención
3. Núcleo bobina expulsor agujero (62203391)
4. Muelle expulsor agujero (6260176)
5. Contacto expulsor agujero (SB) (6320759)
6. Escuadra guía núcleo
7. Tornillo c/ exagonal M4 x 15
8. Bobina 1300-26 (6420113)
9. Tubo bobina (6220621)
10. Escuadra bobina con tope (62301C49)

11 al 15. Palanca picabolas completa (62400152)

16. Eje pasador 35 Ø 6
17. Tuerca bolcaje M4
18. Placa refuerzo 70 x 31 x 1'5

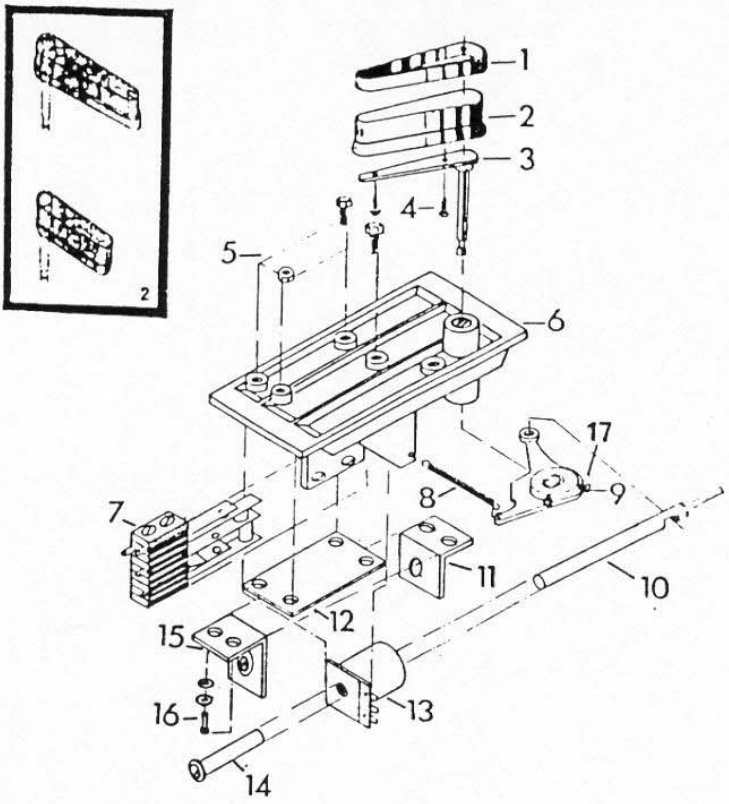
TIRADOR BOLA



62400117 TIRADOR BOLA

1. Soporte tirador largo cromado
2. Tirador L=205 mm.
3. Muelle tirador PB-81 (62601105)
4. Arandela clip eje de 8
5. Arandela M10x 16 x 2 m/m.
6. Goma tirador (6240635)
7. Muelle bicónico tirador PB (62601111)
8. Pomo tirador
9. Casquillo plástico 10 x 13 x 55
10. Soporte tirador (62301224)
11. Tornillo M5 x 10 c/ Exa.

FLIPPER DERECHO / FLIPPER IZQUIERDO



6380052 FLIPPER DERECHO

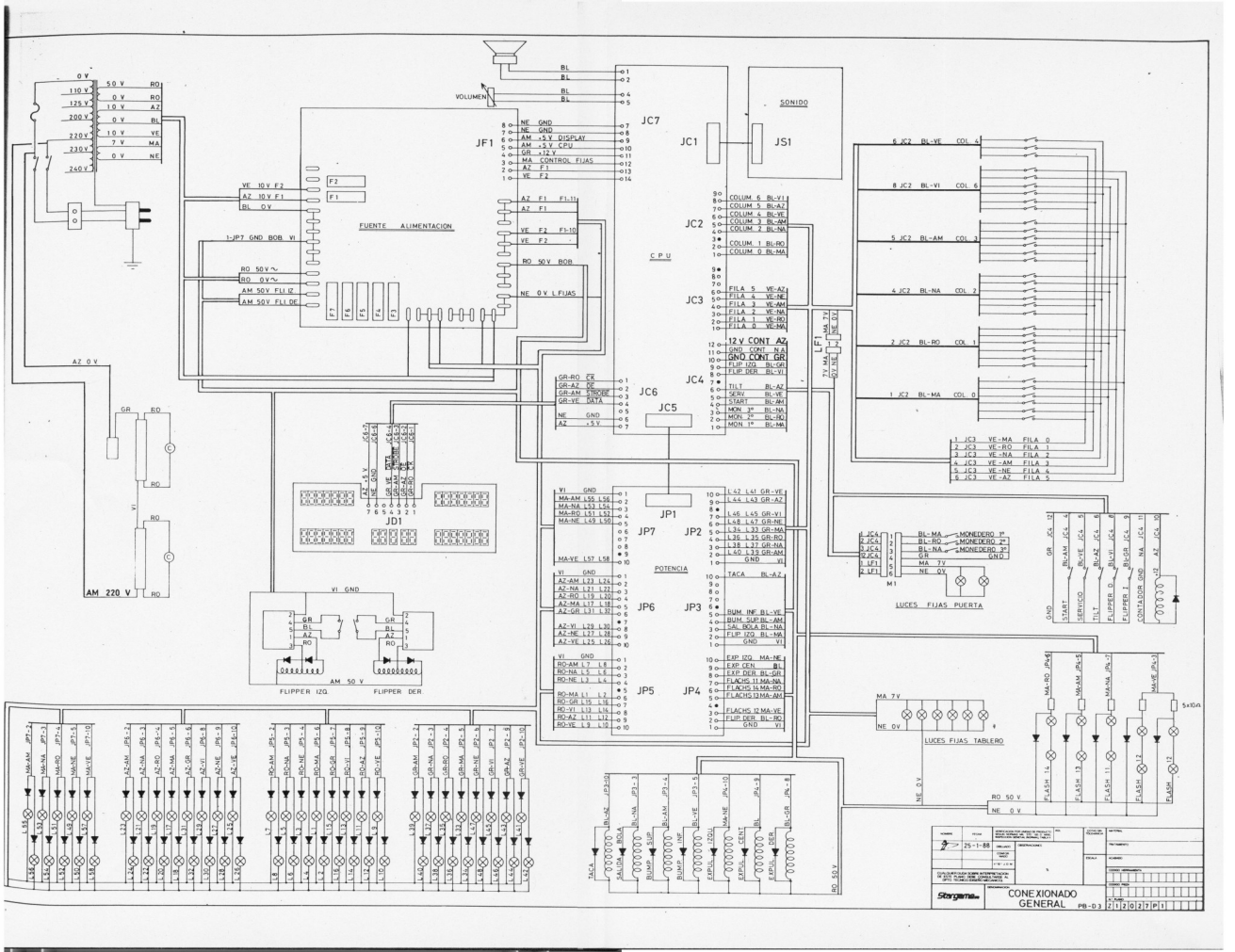
6380053 FLIPPER IZQUIERDO

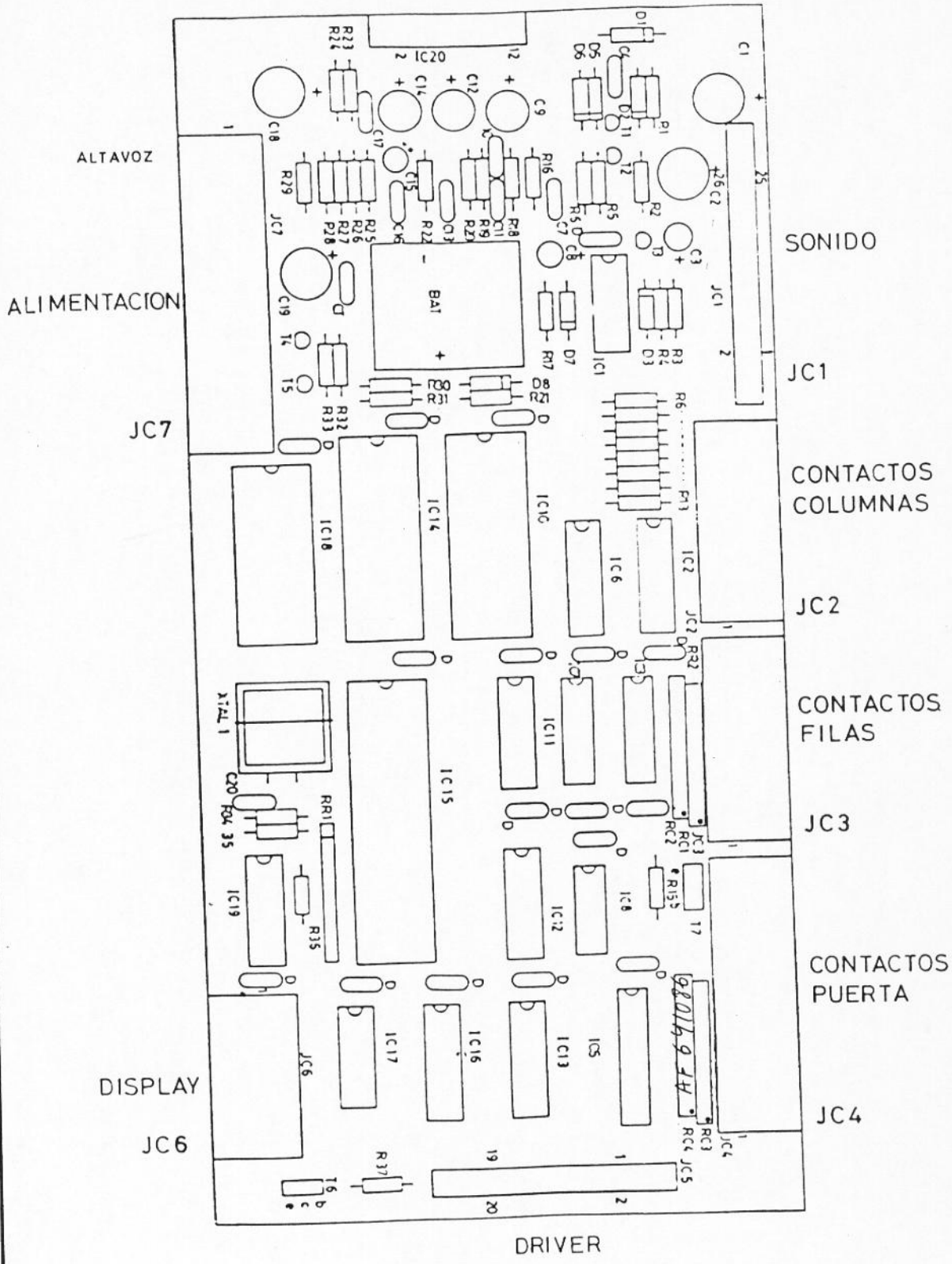
1. Goma flipper (6240634)
2-3. Brazo flipper BL c/ eje 9 m/m. (62400134)
4. Tornillo auto-roscante c/cilíndrica 4'8 x 9'5
5. Tuerca M4
6. - Base soporte flipper derecho 9 m/m. (62301B25)
   - Base soporte flipper izquierdo 9 m/m. (62301B26)
7. - Contacto flipper simple 1 vi. derecho (SB) (6320752)
   - Contacto flipper simple 1 vi. izquierdo (SB) (6320753)
8. Muelle flipper (SB) (6260176)
9. - Palanca activación contacto flipper derecho (62100211)
   - Palanca activación contacto flipper izquierdo (62100212)
10. Nucleo bobina (62203390)
11. Escuadra guia nucleo
12. Pletina fijación bateador
13. Bobina flipper 560-55 (6420114)
14. Tubo plastico bobina (620621)
15. Escuadra bobina con tope (62301C49)
16. ADE M4
17. Tornillo biela

ANEXO AL MANUAL SLALOM CODE 0.3

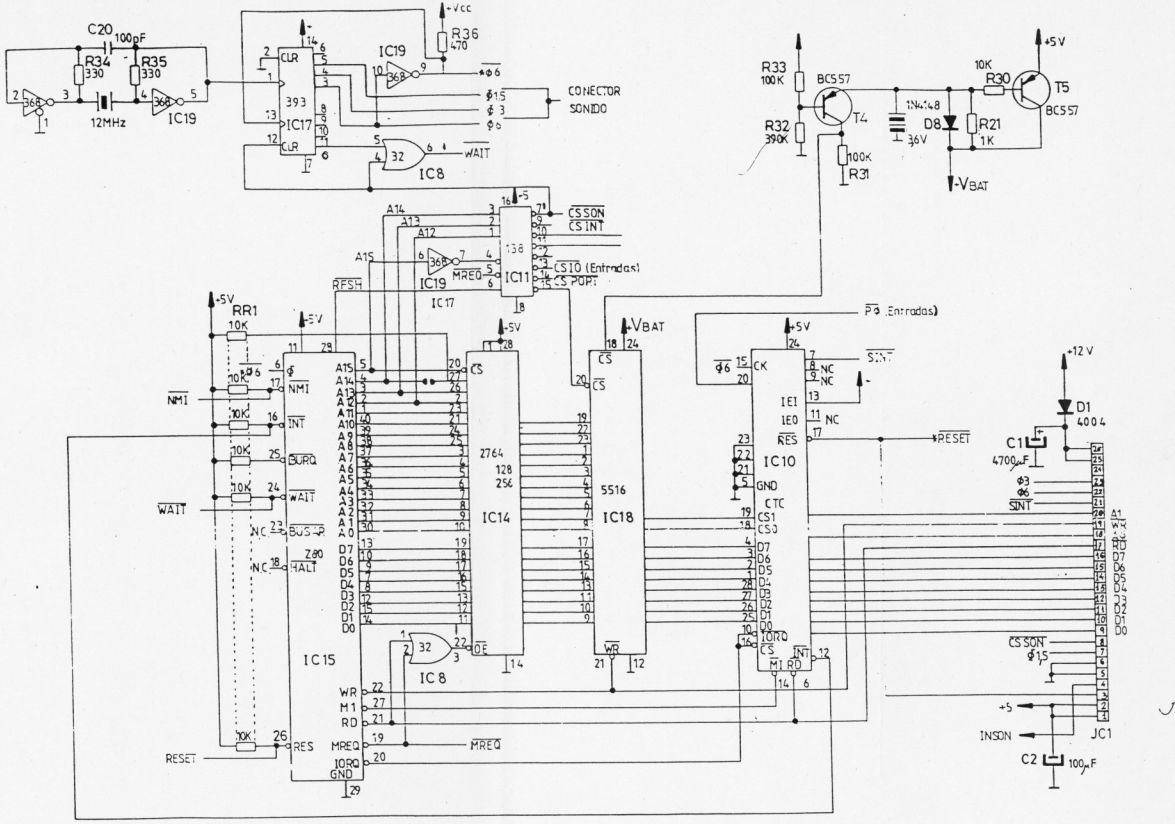
FE DE ERRATAS

PAG	LINEA	DICE	DEBE DECIR
4	2.1		Al entrar en esta frase se visualiza la versión de memoria PB D3 1.1
6	AJUS 6	AJUSTABLE 3/5	AUJSTABLE 1/9
6	AJUS 8	5% 10% 15% ó 20%	0% 3% 5% 10% ó 20%
7	DESPUES DE AJUS 10		AJUS 11) OPCION AL DETECTAR FALLO DE RED P.ERR 5 STOP(SIGUE)
7	3	SALE PULSANDO START	SALE PULSANDO SERVICIO(en los 6 casos)
9	26	SUBCONJUNTO ... "PB" 2260085	CONJUNTO ... "PB" 21600226
9	27	" " 2260084	" " 21600130
9	28	" " 2260083	" " 21600225
9	29	" " 2260081	" " 2160115


FUENTE ALIMENTACION
C P U
SONIDO
VOLUMEN
JC7
JC1
JS1
JC2
JC3
JC4
JC6
JC5
JF1
JD1
JP1
JP2
JP7
JP6
JP3
JP5
JP4
POTENCIA
AM 220 V
AM 50 V
FLIPPER IZQ.
FLIPPER DER.
LUCES FIJAS PUERTA
LUCES FIJAS TABLERO
CONEXIONADO GENERAL
PB-D3
25-1-88

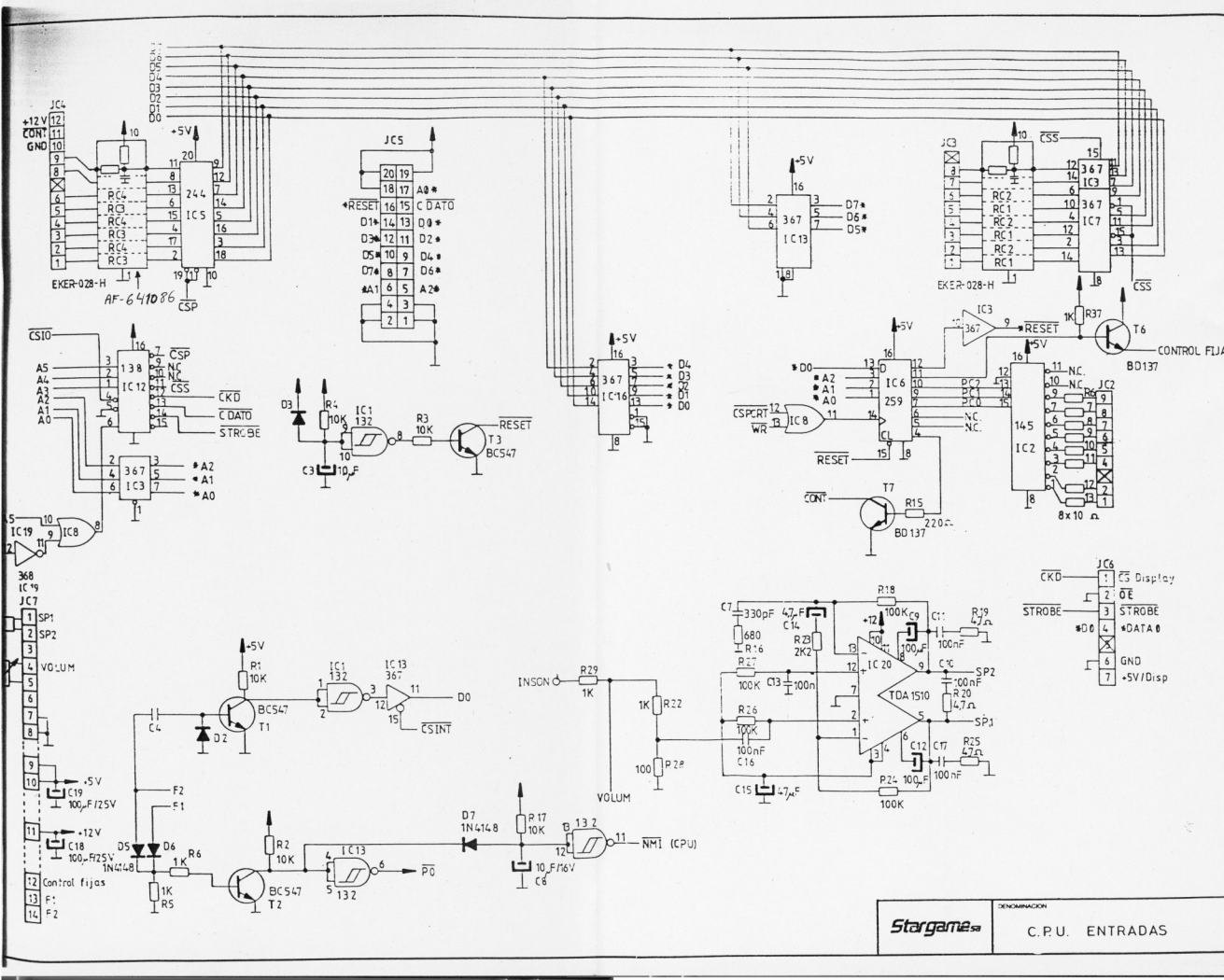


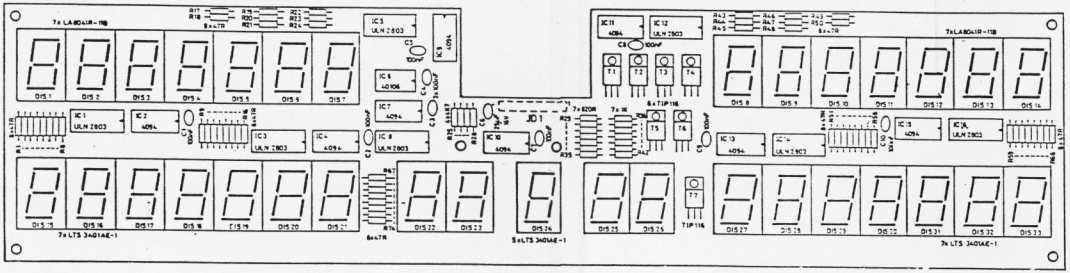
Stargame sa	DENOMINACION: DISTRIBUCION COMPONENTES C.P.U.



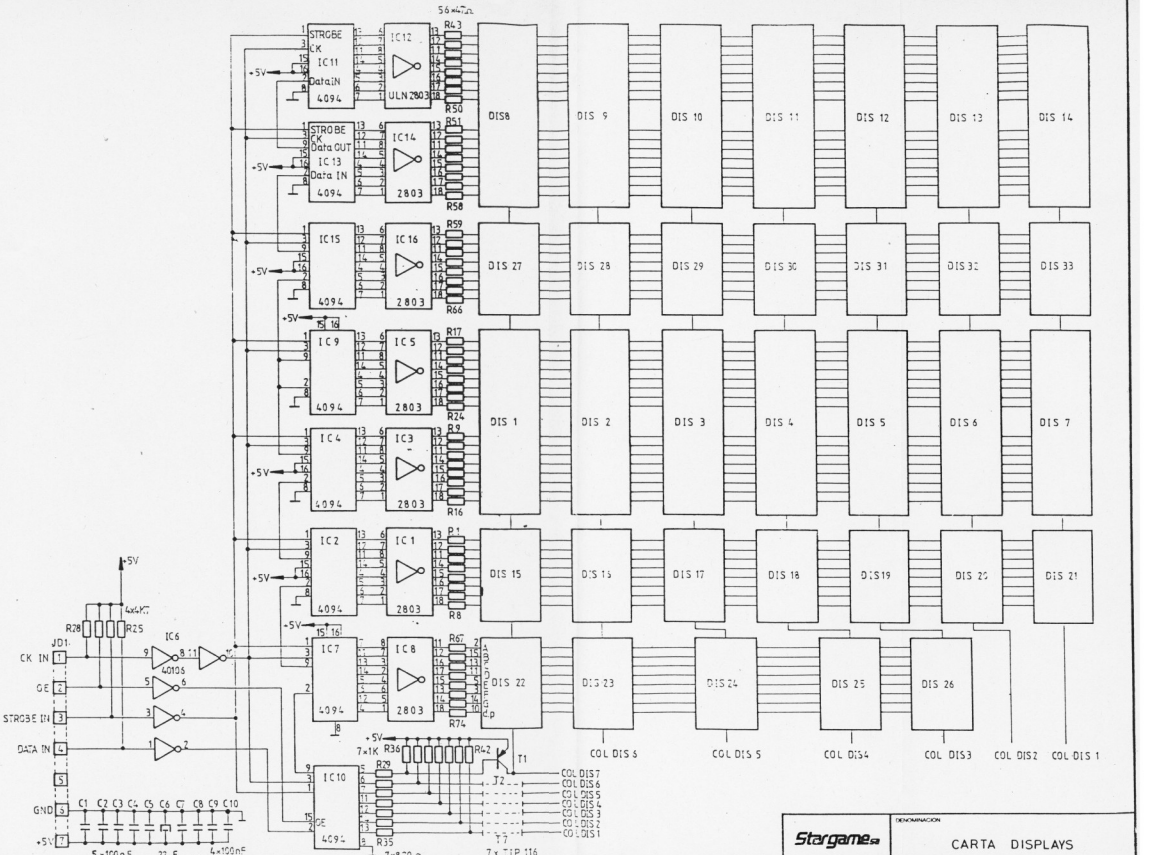
17 - 1
16 - 0
25 - 1
24 - 1
23 - 1
18 - 1

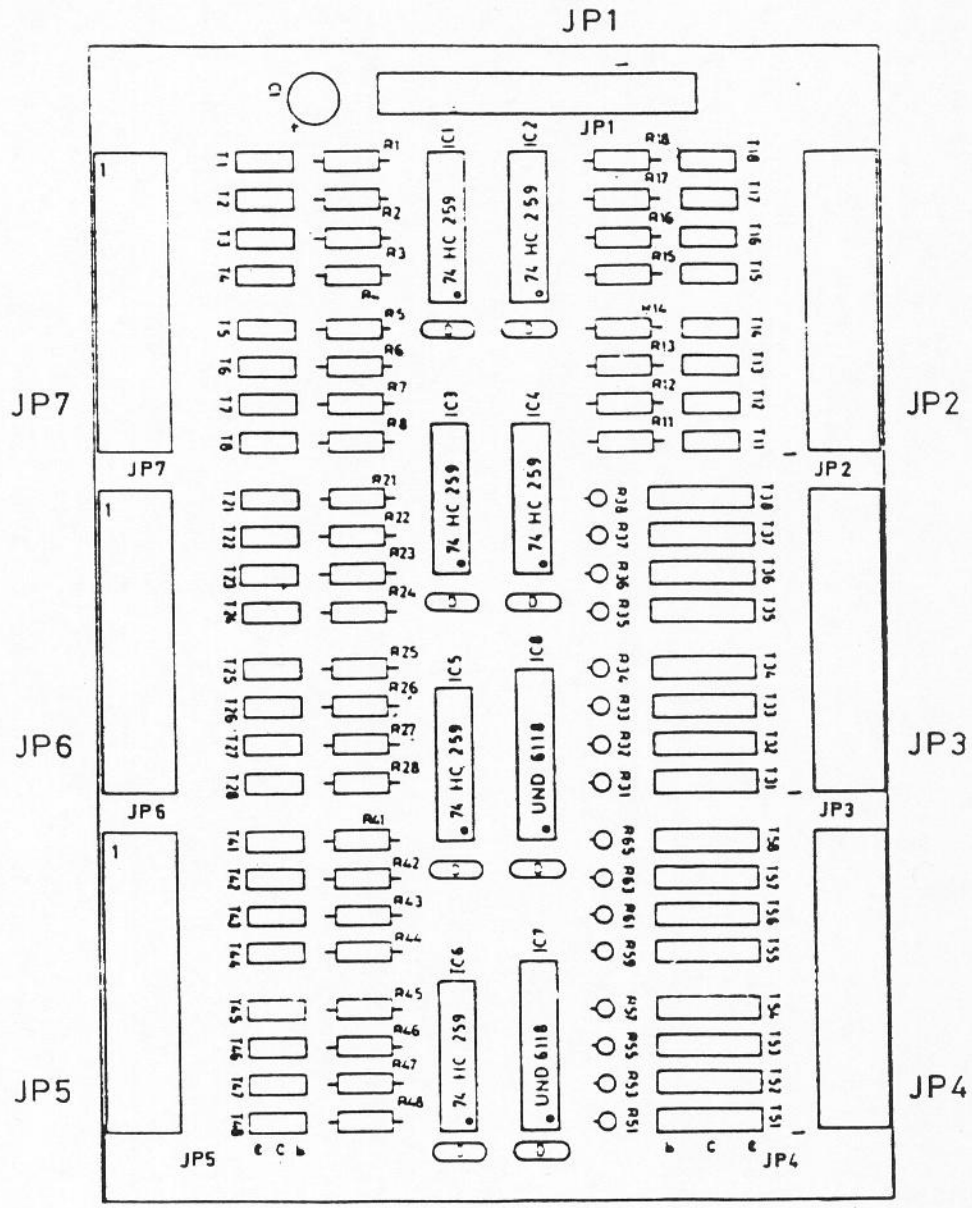
Stargame sa	DENOMINACION	C. P. U.


JC4
+12 V
CONT
GND
EKER-028-H
AF-641086
CSP
JC5
IC5
244
+5V
IC13
367
D7*
D6*
D5*
JC3
EKER-028-H
CSS
IC7
IC3
RESET
T6
BD137
CONTROL FIJA
CSIO
IC12
138
CSP
CSS
CKD
CDATO
STROBE
IC8
IC19
368
IC9
A5
A4
A3
A2
A1
A0
D3
R4
10K
IC1
132
R3
10K
T3
BC547
C3
10µF
D4
D3
D2
D1
D0
IC16
IC6
259
CSPORT
WR
IC2
145
8x10 Ω
CONT
T7
R15
220Ω
JC7
SP1
SP2
VOLUM
C19
100µF/25V
C18
100µF/25V
Control fijas
F1
F2
P1
10K
BC547
T1
D2
C4
IC13
367
D0
CSINT
INSON
R29
1K
R22
100
P28
VOLUM
C7
330pF
C14
47µF
R6
680
R18
100K
C9
100nF
R19
47Ω
R23
2K2
IC 20
TDA 1510
SP2
SP1
R27
100K
C13
100n
R26
100K
C16
100nF
C15
47µF
C10
100nF
R20
47Ω
C12
100nF
C17
100nF
R25
47Ω
P24
100K
JC6
CKD
STROBE
*D0
CS Display
OE
STROBE
*DATA 0
GND
+5V/Disp
D5
D6
1N4148
R6
1K
R5
1K
BC547
T2
R2
10K
IC13
132
P0
D7
1N4148
R17
10K
C6
10µF/16V
NM1 (CPU)
Stargame sa
DENOMINACION
C.P.U. ENTRADAS

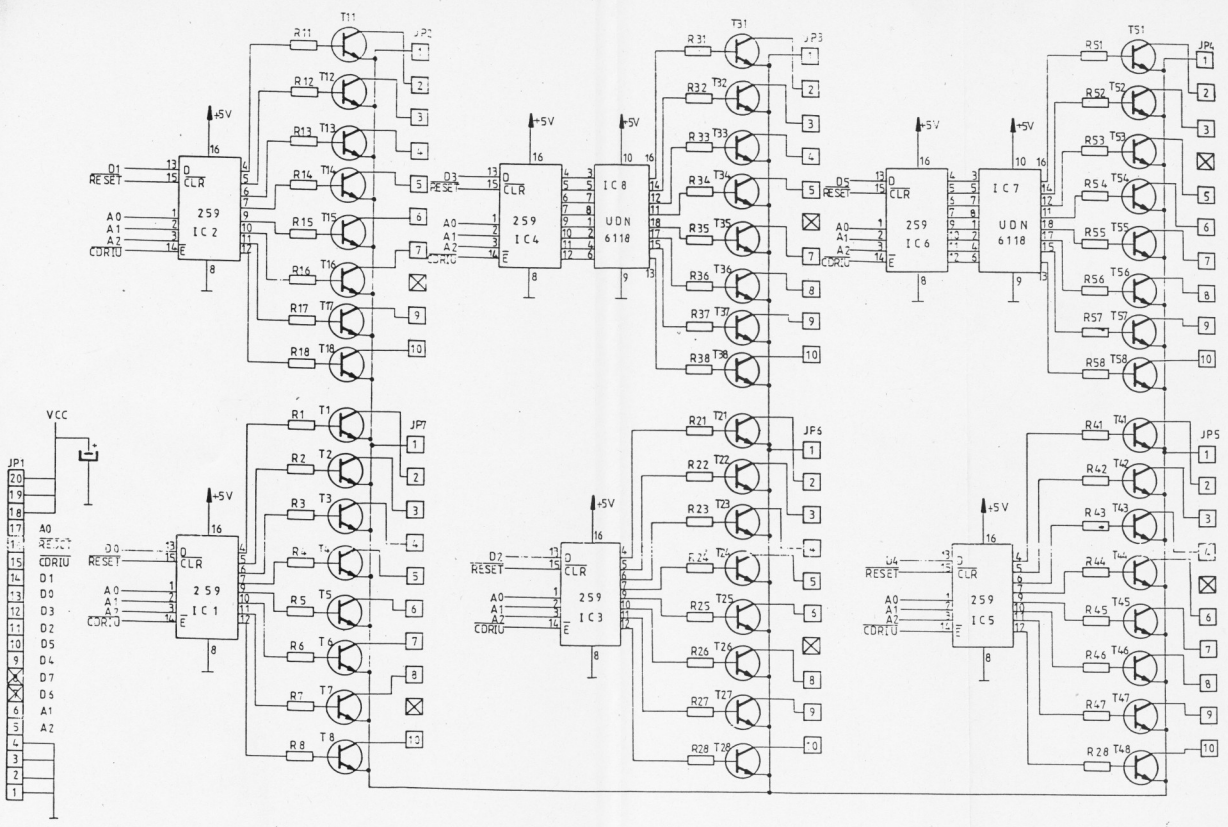


Stargame s.a.	DENOMINACION DISTRIBUCION COMPONENTES CARTA DISPLAYS


STROBE
CK
IC11
DataIN
4094
IC12
ULN2803
R43
R50
STROBE
CK
Data OUT
IC13
Data IN
4094
IC14
2803
R51
R58
IC15
4094
IC16
2803
R59
R66
IC9
4094
IC5
2803
R17
R24
IC4
4094
IC3
2803
R9
R16
IC2
4094
IC1
2803
P1
R8
IC7
4094
IC8
2803
R67
R74
IC10
4094
R29
R35
R36
R42
T1
T2
T7
7x1K
7x820Ω
7 x TIP 116
+5V
-5V
4x4K7
R28
R25
JD1
IC6
4010
CK IN
GE
STROBE IN
DATA IN
GND
+5V
C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10
5 x 100nF
22µF/16V
4x100nF
DIS8
DIS 9
DIS 10
DIS 11
DIS 12
DIS 13
DIS 14
DIS 27
DIS 28
DIS 29
DIS 30
DIS 31
DIS 32
DIS 33
DIS 1
DIS 2
DIS 3
DIS 4
DIS 5
DIS 6
DIS 7
DIS 15
DIS 16
DIS 17
DIS 18
DIS19
DIS 20
DIS 21
DIS 22
DIS 23
DIS 24
DIS 25
DIS 26
COL DIS 6
COL DIS 5
COL DIS4
COL DIS3
COL DIS2
COL DIS 1
COL DIS7
COL DIS6
COL DIS5
COL DIS4
COL DIS3
COL DIS2
COL DIS1
Stargame
DENOMINACION
CARTA DISPLAYS



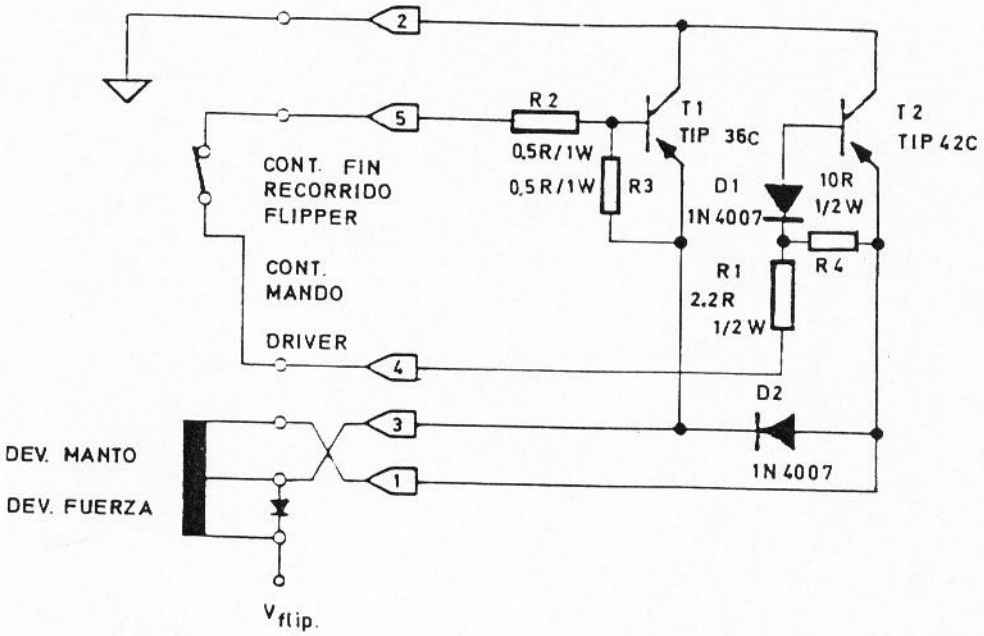
Stargame sa	DENOMINACION: DISTRIBUCION COMPONENTES DRIVERS

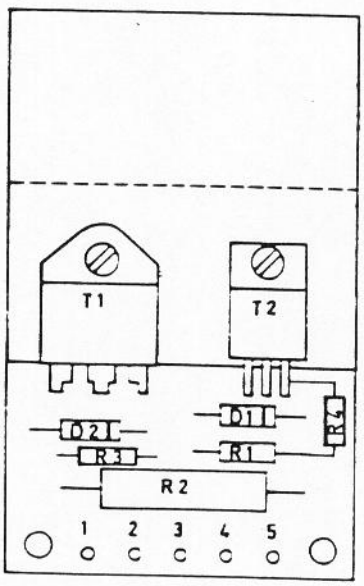


Stargame

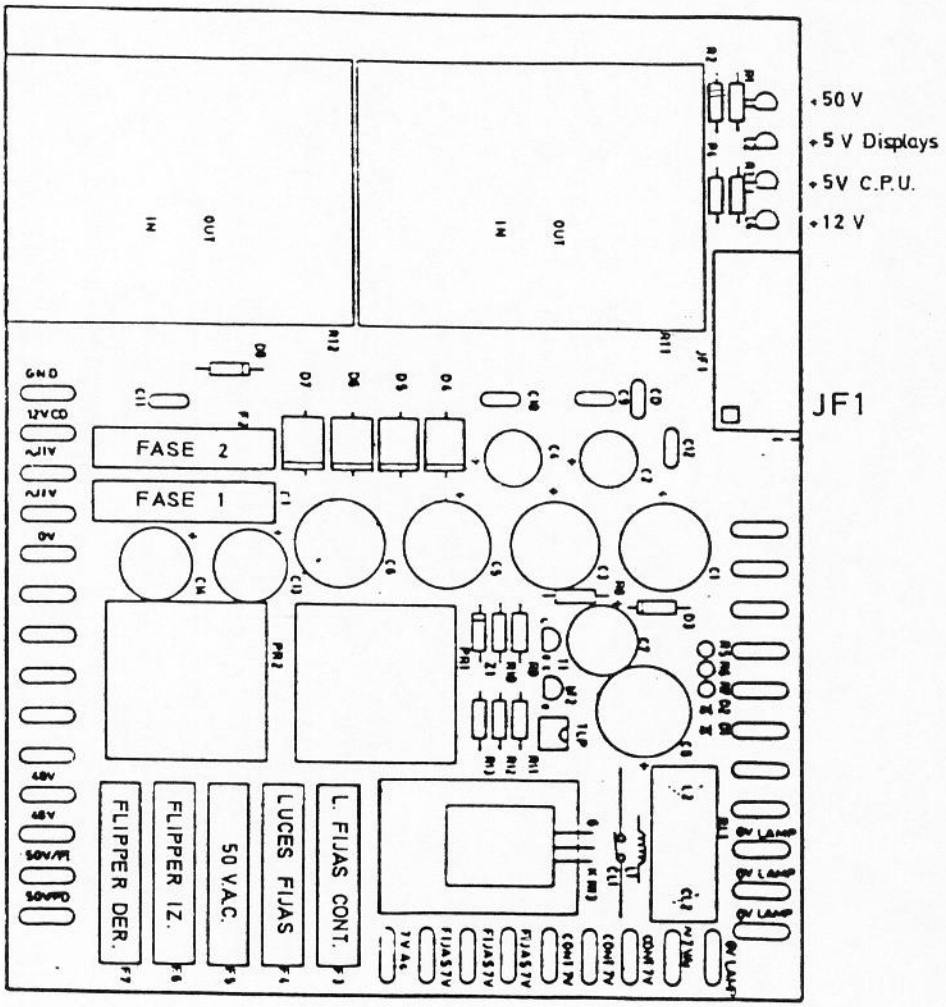
DENOMINACION

DRIVERS

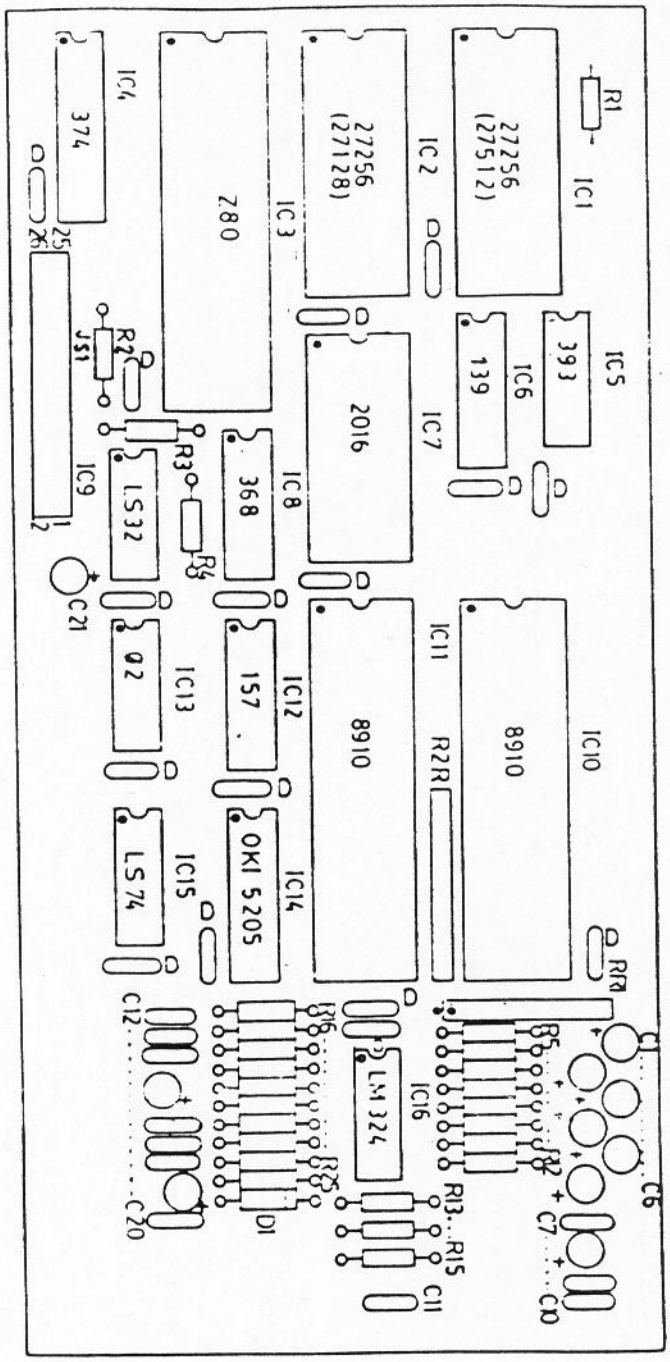




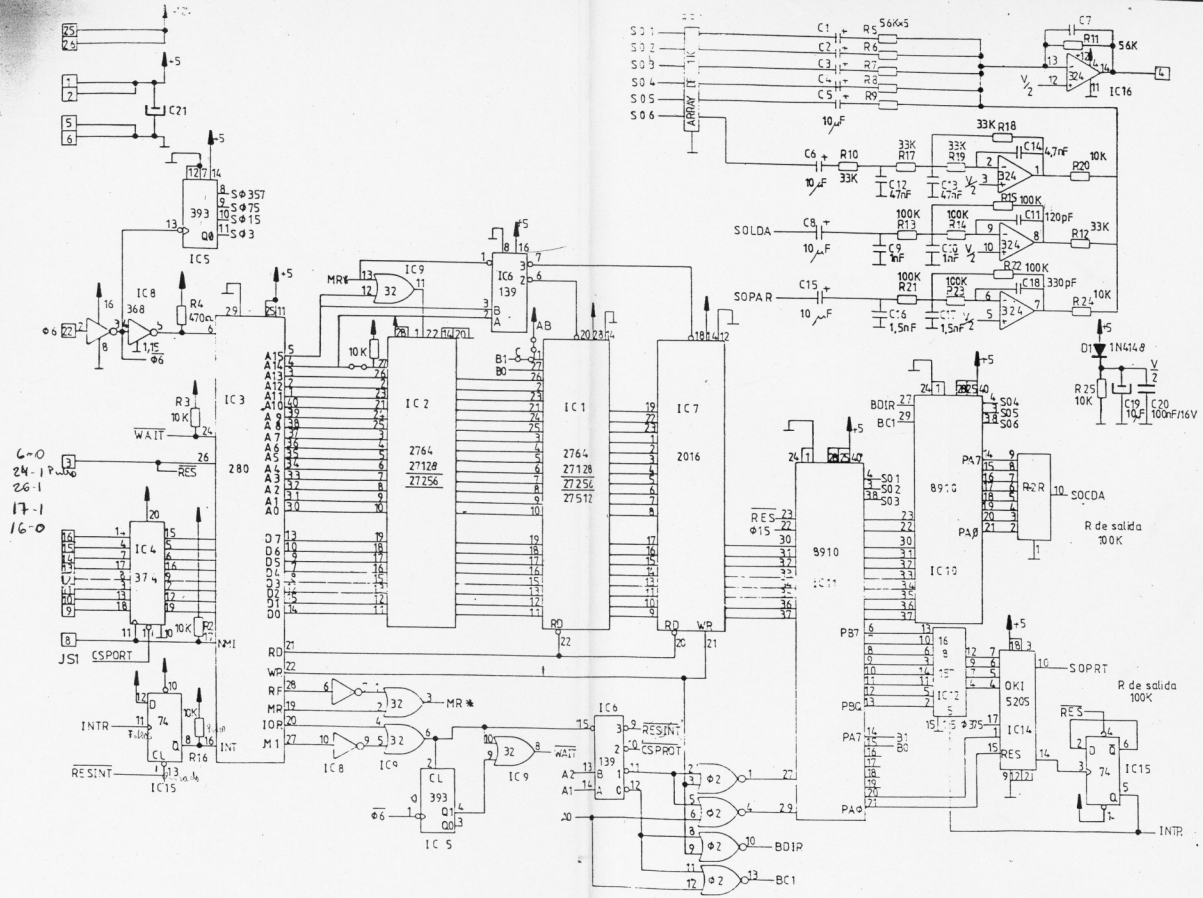
Stargame sa	DENOMINACION CARTA CONTROL FLIPPER



Stargame sa	DENOMINACION DISTRIBUCION COMPONENTES FUENTE DE ALIMENTACION



Stargame sa	DENOMINACION DISTRIBUCION COMPONENTES SONIDO



Stargame	DENOMINACION: SONIDO



Stargame

CIRSA

Ctra. Sta. Cruz de Calafell, Km. 9,300
Polígono Industrial Can Fonollar, n.º 39
Tels. Direc. y Admón. (93) 654 28 04 - Fáb. y Alm. (93) 661 53 44
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT - Barcelona - Spain