

RFLASH



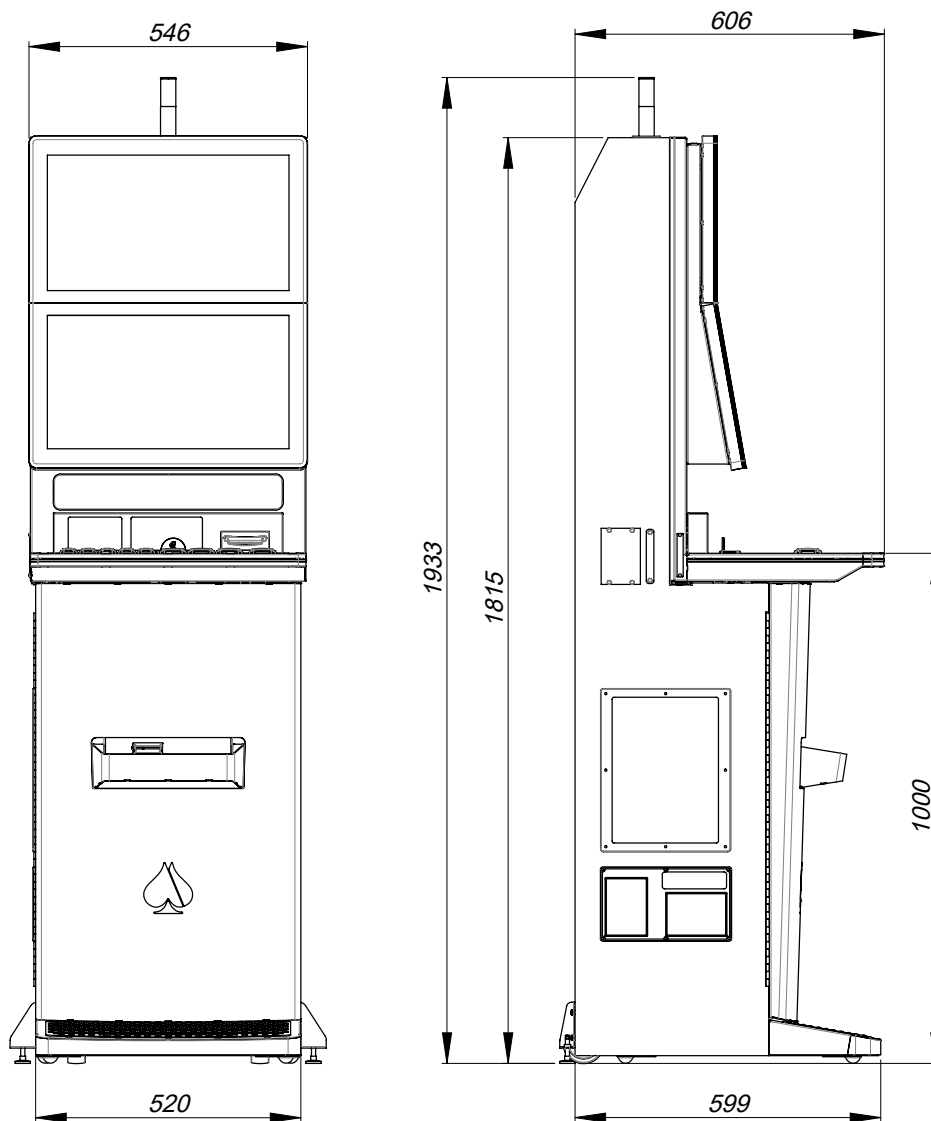
Recreativos Franco, S.A.U.
Plaza de Cronos, 4
28037 Madrid - ESPAÑA
Tel.: (34) 91 440 92 00
Fax : (34) 91754 41 66
<http://www.rfranco.com>
19 de Mayo de 2023
© R.Franco

Ref.: PM10-0007749

ÍNDICE.....	2
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS Y ELÉCTRICAS	3
INSTALACIÓN.....	4
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO RFLASH	6
1. INTRODUCCIÓN	6
2. DEFINICIÓN E INSTRUCCIONES DEL JUEGO	6
3. PLANES DE GANANCIAS	21
4. MATEMÁTICAS	21
5. RESERVA DE MONEDAS	22
6. TEST GENERAL Y CONFIGURACIÓN DE LA MÁQUINA.....	22
7. INSTRUCCIONES DE JUEGO	35
8. PAGO MANUAL.....	37
9. JUEGO DE EXHIBICIÓN.....	37
10. REPORTE DE INCIDENCIAS.....	37
11. COMUNICACIONES	38
12. DISPOSITIVOS OPCIONALES DE INTERCONEXIÓN.....	38
13. RECARGA	39
INCIDENCIAS	40
MECÁNICA (MANUAL DE PIEZAS).....	41
CONJUNTO GENERAL MUEBLE.....	41
CONJUNTO MUEBLE.....	43
ENTRADA DE MONEDAS	46
TWEETERS PUERTA	47
PUERTA CON MONITOR 32"	48
CIERRE PUERTA SUPERIOR.....	50
TAPA PUERTA	51
PULSADORES Y ETIQUETAS.....	52
TAPA REGISTRO PULSADORES.....	53
BASTIDOR 2 MONITORES.....	54
CONJUNTO DIFUSOR CENTRAL	55
CONJUNTO DIFUSOR LATERAL DERECHO	56
CONJUNTO DIFUSOR LATERAL IZQUIERDO.....	57
PUERTA INFERIOR	58
PUERTA INFERIOR CAJÓN DE MONEDAS	59
CIERRE PUERTA INFERIOR.....	60
BILLETERO IT NV11.....	61
BLINDAJE BILLETERO NV11.....	62
BLINDAJE BILLETERO SMART COIN.....	63
MONTAJE RUEDAS BASE.....	64
MANTENIMIENTO Y ALMACENAMIENTO	65
MANTENIMIENTO Y CALIBRADO SMART COIN SYSTEM.....	67
DECLARACIÓN UE DE CONFORMIDAD.....	77
ELECTRÓNICA (HARDWARE).....	78
PM19-0000575.- CPU GMB140-1606 AXIOMTEK.....	78
PS90-0001393.- USB A I2C Y CAN PCIx	89
PS90-0001342.- PLACA AMPLIFICADOR AUDIO TPA3136.....	93
PS90-0001336.- PLACA RS232 TTL.....	98
PS90-0001385.- PLACA TOTALIZADOR CONTACTOS.....	100
PS90-0001400.- PLACA RAM	103
PS90-0001188.- PLACA BOTONERA	105
PS90-0001397.- PLACA CONTROL LEDS.....	109
PS90-0001396.- PLACA ALIMENTACIÓN	112

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





CARACTERÍSTICAS FÍSICAS:	
◇ Alto.....	1933 mm.
◇ Ancho.....	520 mm.
◇ Fondo.....	606 mm.
◇ Peso aprox.....	118 Kg.

CARACTERÍSTICAS ELÉCTRICAS

Tensión de entrada	100Vac a 240Vac, 50/60Hz
Corriente máxima	1A

RANGOS DE FUNCIONAMIENTO EN TENSIÓN Y TEMPERATURA

1. Las máquinas salen de fábrica preparadas para soportar 115/230 voltios de tensión de alimentación de la red. Los márgenes de temperatura ambiente para un funcionamiento correcto son de 0-60° C. La humedad relativa del aire podrá variar entre el 10% y el 90%.
2. La fuente de alimentación conmutada trabaja a 230 VAC.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



1. La máquina no es adecuada para su uso en exteriores y deberá ubicarse en locales cubiertos teniendo en cuenta las siguientes precauciones:
 - 1.1 Es preciso dejar un espacio de 15 cm. como mínimo a su alrededor, así como una distancia de la parte trasera a la pared de 5 cm. mínimo.
 - 1.2 No ha de situarse en lugares que comprometan la seguridad del local, tales como salidas de emergencia, zonas de paso, extintores, etc.
 - 1.3 Nunca se expondrá la máquina directa y prolongadamente a los rayos solares, agua, lluvia, vapor, polvo excesivo, etc.
 - 1.4 La máquina, debe estar fijada a la estructura del edificio.
 - 1.5 “Este aparato no está destinado para ser usado por personas (incluyendo niños) cuyas capacidades físicas, sensoriales o mentales estén reducidas, o carezcan de experiencia o conocimiento, salvo si han tenido supervisión o instrucciones relativas al uso del aparato por una persona responsable de su seguridad. Los niños deberían ser supervisados para asegurar que no juegan con el aparato”.
 - 1.6 El aparato no es adecuado para su instalación en un área donde se pudiera utilizar un chorro de agua.
 - 1.7 Para acceder a la zona de mantenimiento, es necesario abrir las puertas del mueble mediante el uso de llaves.
2. Comprobaciones eléctricas básicas.

¡ IMPORTANTE !

Verificar que la fecha y hora del reloj de la máquina son correctas.





- 2.1 Comprobar que las conexiones y diferentes componentes de la máquina están en perfecto estado. Pueden haber sufrido alguna variación a causa de un transporte inadecuado.
 - 2.2 Conectar la máquina a un enchufe provisto de toma de tierra, para garantizar la seguridad del usuario a causa de eventuales descargas eléctricas. En cualquier caso, la conexión del aparato a la red eléctrica debe realizarse con un cable HOMOLOGADO, es decir que cumpla con la normativa vigente del país en que se instale.
- 3.** Por último, es recomendable, antes de dejar definitivamente instalada la máquina, pasar el test de verificación general, comprobándose que los dispositivos básicos funcionan correctamente; para ello, véase el modo de operar para acceder al test en el apartado "Test general de verificación" de la sección "DESCRIPCIÓN DEL JUEGO Y FUNCIONAMIENTO" de este manual.



1. INTRODUCCIÓN

Se trata de una máquina recreativa con diversos juegos de entretenimiento, seleccionables por el jugador y que usan las fichas como sistema de apuestas y gratificaciones.

El juego principal de la máquina, que se encarga de transformar el dinero introducido en fichas, para su uso con los juegos adicionales, será realizado por el juego básico o sistema de fichas, núcleo fundamental de esta máquina. Éste permite jugar una o varias partidas simultáneas que darán premios directos, no premios o fichas.

“RFlash” es un modelo con doble pantalla de vídeo, una de ellas táctil, donde el jugador podrá seleccionar uno de los juegos visibles. Estos juegos que aparecen en pantalla habrán sido seleccionados previamente por el operador, entre los disponibles en la librería de juegos y desde el menú de configuración de la máquina. Por lo tanto, el jugador solo tendrá disponible un subconjunto de los juegos pertenecientes a la librería. Como ya se ha comentado, para jugar a estos juegos es necesario disponer de fichas.

La infraestructura es flexible y permitirá poner en mercado máquinas con varios juegos, hasta la capacidad que la plataforma permita.

La librería de juegos de RFlash presenta un total de treinta y nueve variantes de juego.

2. DEFINICIÓN E INSTRUCCIONES DEL JUEGO

2.1. DESCRIPCIÓN DE LA MÁQUINA

Es una máquina recreativa con premio, accionada por monedas. El mueble de la máquina conforma el conjunto de todos los elementos de la misma.

Su característica principal es dar la posibilidad al jugador de elegir entre una gama de juegos adicionales, presentados en un menú de selección. Esta máquina se comercializa con 2 monitores en el mueble RF20.

Elementos del frontal superior

Sobre el panel, en la parte superior de la máquina se encuentra el avisador luminoso de pago manual, además de indicar algún tipo de incidencia en la máquina.

Para todos los muebles, en la parte central, se sitúa un monitor cuya labor es meramente informativa o promocional mientras la máquina esté en el HUB de selección de juegos. En el desarrollo de los juegos de entretenimiento, se muestra el plan de fichas de los mismos.

Frontal parte central

Para todos los muebles, en la parte inferior se sitúa un monitor sobre el que se desarrolla el juego de la máquina. Se muestran los marcadores de banco, premios, reserva y créditos. Este monitor se utiliza para el desarrollo de los juegos adicionales de los que dispone la máquina. También se utiliza para mostrar las instrucciones e información de los juegos a través de unas pantallas de ayuda, pulsando sobre el botón correspondiente. Opcionalmente puede ser una pantalla táctil, donde el jugador podrá interactuar con los juegos que se desarrollan sobre ella.

Etiquetas reglamentarias

Lector de billetes de papel moneda de curso legal y la entrada de monedas, incorporando un selector de monedas que permite la utilización de monedas de curso legal 0'10 €, 0'20 €, 0'50 €, 1 € y 2 €.

Para las comunidades en que se necesita, se incorpora un mecanismo que permite la devolución automática al jugador del dinero no empleado para el juego de una sola partida, o bien, a voluntad del jugador, acumularlo para jugadas posteriores, quedando el número de créditos disponibles reflejado en el marcador correspondiente.

Monedero en la zona central del mueble.

Pulsador de retorno de monedas, para el caso de atasco en el selector de monedas.

Panel de botones

Existen tres zonas bien diferenciadas dentro de la botonera:

- Botones para interactuar con el juego: APUESTA, COBRAR, A FICHAS y A BANCO.





- Botón MENÚ JUEGOS.
- Botones para interactuar con los juegos de entretenimiento: AUTO, APUESTA FICHAS y JUEGUE.

Bandeja de recogida de monedas

Bajo el frontal inferior va incorporada una bandeja para recoger las monedas de los premios obtenidos y que los depósitos de reserva de pago expulsan automáticamente, además de las monedas rechazadas por el selector de monedas.

Lateral derecho

En el costado derecho de la máquina y a la altura de la zona de separación entre las dos pantallas inferiores de TFT, se encuentran, además de la cerradura de apertura de la puerta, tres llaves de servicio, cuya función es:

- Cerradura de recarga de los pagadores.
- Cerradura de inspección por parte de la administración y servicio.
- Cerradura de acceso a las pantallas de test, estadísticas y configuración.

En el terminal de consola las llaves de servicio se encuentran por encima del monitor TFT superior, en un alojamiento accesible mediante una trampilla sobre el marco.

Mueble inferior

Tras la puerta se encuentran los depósitos de ganancias de la máquina.

Marcas de identificación

Las marcas de identificación indelebles, están situadas en el panel de la zona superior y en la puerta de la máquina. Hay una placa de identificación en el lateral de la misma.

2.2. JUEGO BÁSICO

Inicialmente, el jugador podrá introducir monedas de 0'10, 0'20, 0'50, 1'00 o 2'00 € y billetes de 5, 10, 20 o 50 €, este último únicamente en las comunidades autónomas donde esté autorizado su uso, quedando reflejado el número de créditos en el marcador dedicado a ello. El precio de la partida es de 0'20 €, existiendo la posibilidad de jugar a partida simple o a varias simultáneas, mostrando el caso seleccionado en el campo de apuesta.

Una vez haya créditos disponibles, el usuario puede comenzar. La mecánica del juego consta de dos juegos principales: el resultante de pulsar el botón "JUEGUE" y el que resulta de pulsar el botón "A BANCO". Ambos modos o tipos pueden conllevar las siguientes situaciones:

- La obtención de premios directos en forma de créditos. Aparecen en el marcador de banco y pueden cobrarse mediante la pulsación del botón "COBRAR".
- La pérdida de la apuesta seleccionada.
- La obtención de fichas. Estas fichas pueden usarse en los juegos de entretenimiento disponibles en la máquina o jugarse, pulsando el botón "A BANCO". Esto último puede suponer o no consumo de créditos.

Un claro ejemplo de la secuencia de juego para comprender la funcionalidad sería el siguiente: el usuario pulsa el botón "JUEGUE" y tras el sorteo se obtienen fichas. A continuación, se podría optar por pulsar "A BANCO" considerándose esta acción parte de la misma apuesta y, por tanto, no consumiéndose nuevos créditos. Como cabe esperar, la suma de premios y de apuestas entre los dos tipos de jugadas, están sujetos a las limitaciones legales pertinentes. Si tras el caso expuesto aún tuviéramos fichas y se pulsara de nuevo el botón "A BANCO", sí daría lugar a consumo de créditos, ya que se consideraría una nueva partida.

En cualquier caso, si el usuario no efectúa ninguna de las dos opciones (pulsar "JUEGUE" o pulsar "A BANCO"), ni otra opción principal (cambio de apuesta, ayuda, cobrar, o inserción de dinero...), siempre y cuando haya suficientes créditos y se cumplan los requisitos legales de tiempo, se efectuará una jugada autónoma de pulsar "JUEGUE" cada tres o cinco segundos, dependiendo de la reglamentación.

Es importante precisar que teniendo fichas suficientes, en cualquier momento, se podrá acceder a la variedad de juegos, adicionales o de entretenimiento, disponibles, pulsando sobre el icono del juego deseado que aparece en la pantalla principal.



2.3. JUEGOS ADICIONALES

Además del juego principal, esta máquina dispone de varios juegos de entretenimiento, en los que el jugador podrá hacer uso de las fichas obtenidas en el juego principal, pero nunca supondrá consumo de créditos. En estos juegos de entretenimiento únicamente se podrá obtener fichas, no existiendo la posibilidad de conseguir créditos.

En la pantalla principal se presenta un conjunto iconos, correspondientes a cada uno de los juegos de entretenimiento disponibles. Para acceder a ellos, basta con pulsar sobre el juego deseado.

2.3.1. Juegos de bingo

5 DIAMANTES DELUX

Descripción del juego

Simula el juego del bingo.

En la pantalla principal se muestran cuatro cartones de bingo, con quince números por cartón y en matrices de tres por quince, que el jugador podrá cambiar, tocando sobre los cartones. En el bombo se introducen sesenta números con cuatro colores diferentes, de los cuales se harán treinta extracciones en cada sorteo, que se mostrarán sobre la pantalla de juego.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 20, 40, 80, 120, 160, 200 y 400; debido a que siempre se juega a cuatro cartones, la apuesta por cartón es respectivamente: 5, 10, 20, 30, 40, 50 y 100.

Al comenzar, el jugador tiene la opción de modificar los números existentes en los cartones y elegir la apuesta deseada; una vez configuradas todas las opciones y suponiendo que ya dispone de las fichas suficientes para comenzar la partida, el usuario puede pulsar el botón "JUEGUE" para iniciar la partida, o bien, usar el botón "AUTO", para que sea el terminal el que lance de manera automática las siguientes partidas. Una vez hecho esto, se irán mostrando en pantalla los números sorteados y marcando sobre los cartones, de manera automática, los aciertos existentes; en caso de obtener una configuración de premio, se mostrará sobre los mismos una marca especial.





Bolas extras

En ocasiones, la máquina ofrece la posibilidad de obtener a cambio de un número de fichas, que aparecerá en pantalla, hasta un máximo de 11 bolas extra. Bastará con pulsar el botón "BOLA EXTRA" que aparece en la pantalla táctil.

El precio de la bola extra podrá oscilar según las posibilidades de premios, entre bola extra gratis y 21 veces la apuesta en fichas.

Súper bola extra

Durante las bolas extra, la máquina puede ofrecer la "súper bola". A diferencia de las anteriores, será el jugador el que elija el número deseado, para lo cual puede arrastrar dicha bola hasta la casilla o tocar directamente sobre la casilla.

Juego de bonus

Sobre una ruleta visible en un cuarto de círculo sobre la pantalla inferior, se distribuyen valores de multiplicadores de apuestas por cartón. El jugador podrá lanzar la ruleta que girará hasta detenerse, mostrando el multiplicador sorteado. El jugador tiene la opción de quedarse con el resultado u optar a una segunda opción, en cuyo caso volverá a lanzar la ruleta. Si el segundo resultado así obtenido tampoco es del gusto del jugador, este lanzará una tercera y definitiva vez la ruleta que mostrará el resultado de la jugada.

Por último, bien con el último de las multiplicaciones o con alguno de los anteriores validados por el jugador se obtiene el premio final multiplicando el multiplicador por la apuesta por cartón actual.



2.3.2. Juegos de tapete

ROULETTE ROYALE

Descripción del juego

Simula el juego de ruleta. En la pantalla principal se muestran el tapete donde el usuario podrá interactuar para realizar sus apuestas.

Suponiendo que ya dispone de las fichas suficientes para comenzar la partida, el usuario puede pulsar el botón "JUEGUE" para iniciar la partida, o bien, usar el botón "AUTO", para que sea el terminal el que lance de manera automática las siguientes partidas.

Para facilitar las apuestas, se dispone de fichas (CHIPS) de diferentes valores para realizar las posturas sobre el tapete de juego. El valor de estas fichas base de apuestas, está expresado en fichas, y sus valores son: 1, 2, 5, 10, 20, 50, 100, 200 y 500, que se corresponden con su valor fichas.

Una vez elegido el "chip" irá situando sus apuestas en el tapete mediante la pantalla táctil y se irán descontando los chips apostadas de su contador de fichas. Por cada sucesiva pulsación en una zona de apuestas, se pasa a dibujar el chip de valor inmediatamente superior si el límite de apuesta así lo permite.

Una vez hecho esto, se mostrará una simulación en video de la ruleta en la pantalla superior, que nos dará el número que ha salido en la jugada correspondiente. Las fichas obtenidas se marcarán sobre el tapete y se añadirán al marcador de fichas.

El juego es la tradicional ruleta americana, donde se establecen unas fases del juego. Una primera fase o "hagan sus apuestas", permiten a los jugadores que dispongan de fichas definir sus apuestas sobre el tapete. Una segunda fase o "no va más", durante la cual no se pueden modificar las apuestas del tapete y, por último, el resumen de la partida, donde se muestra el número ganador y se asignan las fichas.

Las apuestas que se pueden realizar son:

APUESTAS EXTERNAS.

- Rojo o negro: Apuesta a dieciocho números a que el número ganador será rojo o negro. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el interior de la casilla rojo o negro.
- Par o impar: Apuesta a dieciocho números a que el número ganador será par o impar. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el interior de la casilla par o impar.
- Falta o pasa: Apuesta a dieciocho números a que el número ganador estará comprendido entre el 1 y el 18 o entre el 19 y el 36. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el interior de la casilla falta o pasa.
- Columnas: Apuesta a doce números contenidos en cualquiera de las tres columnas del tapete. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el interior de la casilla de la columna elegida.
- Docenas: Apuesta a doce números contenidos en cualquiera de las tres docenas del tapete. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el interior de la casilla de la docena elegida.

APUESTAS INTERNAS.

- Pleno: Apuesta a un solo número incluido el cero. Para efectuar la apuesta hay que pulsar sobre el número.
- Cero y vecinos: Apuesta a tres números entre los que está el cero. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el vértice que une los tres números.
- Línea: Apuesta a tres números en línea. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el borde exterior de cada línea.
- Cuadro: Apuesta a cuatro números adyacentes que forman un cuadro. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el centro del cuadro.
- Existe un cuadro "especial", el formado por los cuatro primeros números (0, 1, 2,3) cuya apuesta se realiza en el borde exterior del tapete en la intersección del cero con el tres.
- Seisena: Apuesta a seis números que conforman dos líneas. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el centro de las dos líneas.





2.3.3. Juegos de 5 rodillos

FRUITS & RESPINS

Descripción del juego

Se trata de un video slot de 5 rodillos y 10 líneas de premio.

En la pantalla principal se muestran cinco rodillos en vídeo en los que se pueden obtener fichas sobre las diez líneas, esto es, una sola apuesta ya habilita todas las posibles líneas.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 20, 40, 60, 100, 200, 300 y 500. La apuesta elegida aparece representada en el plan de fichas de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

Los premios de línea son tanto de izquierda a derecha como de derecha a izquierda sobre la línea de premio.


La figura ESTRELLA actúa de comodín, sustituyendo a cualquiera de los símbolos existentes. Adicionalmente, al aparecer el ESTRELLA, se expandirá a todo el rodillo en el que se encuentra, quedando fijado éste y produciéndose un nuevo lanzamiento del resto de rodillos.




Los premios de las combinaciones ganadoras de cada jugada se marcan una a una según el número de orden de la línea donde se produjo, a la vez que su correspondiente premio se suma al marcador PREMIO.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco


LOS PREMIOS SON ADYACENTES EN LAS DOS DIRECCIONES DE LAS LINEAS GANADORAS





WILD SE EXPANDE EN EL RODILLO, SUSTITUYE A CUALQUIER SÍMBOLO Y PROPORCIONA UN RESPIN





5	1000
4	500
3	100


	5	250
	4	150
	3	50


	5	150
	4	50
	3	20



	5	100
	4	40
	3	15







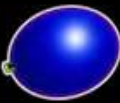








	5	100
	4	30
	3	15

	5	50
	4	20
	3	10

	5	50
	4	20
	3	10

EL MAL FUNCIONAMIENTO ANULA JUGADAS Y PREMIOS PREMIOS EXPRESADOS EN FICHAS

INSERTE CRÉDITOS

4						6
2						
1						10
						8
						9
3						
5						7

RESERVA € 0,00

CRÉDITO € 0,00

PREMIO €

FICHAS 000

BANCO € 0,00

APUESTA 20

AUTO

Doble o nada

Ver apartado 2.3.5. Juego de doble o nada.

LINK / LIN

Descripción del juego

Se trata de un video slot de 5 rodillos y 10 líneas de premio.

En la pantalla principal se muestran cinco rodillos en vídeo en los que se pueden obtener fichas sobre las diez líneas, esto es, una sola apuesta ya habilita todas las posibles líneas.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 20, 40, 60, 100, 200, 300 y 500. La apuesta elegida aparece representada en el plan de fichas de





la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

Los premios de línea son de izquierda a derecha sobre las 10 líneas de premio activas, sumándose los de diferentes líneas. La figura "SCATTER" es válida en cualquier posición de los rodillos y obteniendo 3 o más figuras se ofrece el acceso a los Juegos Gratis. La figura "LL" también es válida en cualquier posición y obteniendo 6 o más figuras se ofrece acceso al juego del Jackpot.

Por otro lado, el "WILD" actúa como comodín, sustituyendo a cualquier figura para la formación de premios, exceptuando el "SCATTER" y la figura "LL" (figura del jackpot).

Los premios de las combinaciones ganadoras de cada jugada se marcan una a una según el número de orden de la línea donde se produjo, a la vez que su correspondiente premio se suma al marcador PREMIO.



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Bonus

Con 3 o más figuras "SCATTER" se produce el paso a los Juegos Gratis (6 partidas). Visualmente, los tres rodillos centrales se convierten en un solo rodillo, del mismo tamaño que el total de los tres anteriores, pero mostrando una sola figura en su conjunto; matemáticamente no tendrá variación, ya que esa figura gigante equivale a una matriz de 3x3 y se pagará como tal.



Si durante los Juegos Gratis aparece una figura "SCATTER" en la figura gigante, se ofrecerán 3 partidas gratuitas adicionales.



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

HAUNTED HOUSE

Descripción del juego

Se trata de un video slot de 5 rodillos y 10 líneas de premio.

En la pantalla principal se muestran cinco rodillos en vídeo en los que se pueden obtener fichas sobre las diez líneas, esto es, una sola apuesta ya habilita todas las posibles líneas.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 20, 40, 60, 100, 200, 300 y 500. La apuesta elegida aparece representada en el plan de fichas de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

Los premios de línea son de izquierda a derecha sobre la línea de premio. La figura SCATTER es válida en cualquier posición de los rodillos, pero también deberá ser de izquierda a derecha.





Tres o más figuras DRÁCULA o WILD en cualquier posición de los rodillos dan paso al juego de BONUS. En el caso del WILD, adicionalmente, sustituye a cualquier figura, excepto al símbolo SCATTER.

Cuatro o más figuras GRAVE dan acceso al Juego Especial.

Los premios de las combinaciones ganadoras de cada jugada se marcan una a una según el número de orden de la línea donde se produjo, a la vez que su correspondiente premio se suma al marcador PREMIO.



Doble o nada

Ver apartado 2.3.5. Juego de doble o nada.

Juego de Bono

Cuando aparecen tres o más figuras “WILD” o “DRACULA” en cualquier línea ganadora, el juego de Bonus da comienzo. Se muestra una escena con nueve ventanas de las que el jugador deberá abrir tres, sumándose la cuantía de los premios mostrados en cada una de ellas. Si las tres ventanas muestran el mismo premio, a la cuantía ya obtenida se le sumará un premio especial.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



KEY OF RA 5

Descripción del juego

Se trata de un video slot de 5 rodillos y 5 líneas de premio.

En la pantalla principal se muestran cinco rodillos en vídeo en los que se pueden obtener fichas sobre las cinco líneas, esto es, una sola apuesta ya habilita todas las posibles líneas.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 20, 40, 60, 100, 200, 300 y 500. La apuesta elegida aparece representada en el plan de fichas de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

El juego consiste en conseguir determinadas configuraciones para obtener fichas. Las fichas se pueden obtener sobre las líneas, estando siempre activas las cinco posibles líneas, o sobre "scatters", es decir, figuras repartidas en los rodillos. La obtención de fichas depende de la apuesta seleccionada y se muestran dinámicamente.

Al comenzar el jugador tiene la opción de elegir la apuesta deseada. Suponiendo que ya dispone de las fichas suficientes para comenzar la partida, el usuario puede pulsar el botón "JUEGUE" para iniciar la partida, o bien, usar el botón "AUTO", para que sea el terminal el que lance de manera automática las siguientes partidas. Tras esto, los rodillos comenzarán a rodar, marcando de manera automática las fichas obtenidas al finalizar el giro y añadiendo el valor correspondiente al marcador.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





Doble o nada

Ver apartado 2.3.5. Juego de doble o nada.

Juego del Bonus

Con 3 o más figuras de "Scatter" en las ventanas de los rodillos se produce el paso a Bonus, consistente en 10 partidas gratis. Antes de iniciar dicha secuencia, una animación irá mostrando todos los símbolos del plan de pagos y la máquina parará sobre uno de ellos, tras la pulsación del botón Juegue por parte del jugador o transcurrido un tiempo establecido. La figura elegida se convierte en el símbolo especial, adquiriendo una propiedad particular durante las partidas del juego de Bonus, gracias a la cual la aparición de esta figura sobre cualquier posición permite su expansión al resto de posiciones del correspondiente rodillo, dando lugar a multitud de combinaciones de premio sobre las cinco líneas. En el caso puntual de que dicha expansión no produjera ningún premio adicional, ésta no se produciría y se continuaría normalmente.

SCATTER **Key of Ra** 5 LÍNEAS

5:	40,00
4:	4,00
3:	40

SE PAGA EN CUALQUIER POSICIÓN DE LOS RODILLOS

LAS COMBINACIONES DE SÍMBOLO EXPANDIDO SE PAGAN EN CUALQUIER POSICIÓN SOBRE UNA LÍNEA DE PREMIO.

5:	100,00
4:	40,00
3:	4,00
2:	40

10 JUEGOS GRATIS

SÍMBOLO EXPANDIDO

5:	50,00
4:	20,00
3:	2,00
2:	20

5:	30,00
4:	5,00
3:	1,20
2:	20

5:	6,00
4:	1,60
3:	20

5:	4,00
4:	1,00
3:	20

TODOS LOS PREMIOS EN FICHAS. EL MAL FUNCIONAMIENTO ANULA JUGADAS Y PREMIOS.

Key of Ra

4 2 1 3 5

INSERTE CRÉDITOS

PREMIO 40

JUEGOS GRATIS 8

AJUSTES MENÚ APUESTA 0,20€ RESERVA€ 0,00 AUTO CRÉDITO€ 0,00 FICHAS 3310 BANCO€ 0,00

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



2.3.4. Juegos de 3 rodillos

TREASURE HUNT

Descripción del juego

En la pantalla principal se muestran tres rodillos en vídeo en los que se pagan premios sobre cinco líneas, esto es, una sola apuesta ya habilita todas las posibles líneas de premio.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 20, 40, 60, 100, 200, 300 y 500. La apuesta elegida aparece representada en el plan de pagos junto a los rodillos, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

Los premios son siempre sobre cinco líneas, sumándose en caso de obtener varios dentro de la misma partida. Los premios dependen de la apuesta seleccionada y se muestran dinámicamente en el plan de pagos del monitor superior.

Cuando el jugador dispone de las fichas suficientes para comenzar la partida, el usuario puede pulsar el botón "JUEGUE" para iniciar la partida, o bien, usar el botón "AUTO", para que sea el terminal el que lance de manera automática las siguientes partidas. Una vez hecho esto, los rodillos comenzarán a rodar, marcando de manera automática los premios obtenidos al finalizar el giro y añadiendo el valor correspondiente al marcador correspondiente.

Cuando aparecen en cualquier posición de los rodillos las BOLAS DE CAÑÓN, se produce el juego de bonus del disparo de cañones.

Los premios de línea, en este caso, se pasan a un contador PREMIO (WIN) donde se sumará el premio que se obtenga en el juego de bono.





Doble o nada

Ver apartado 2.3.5. Juego de doble o nada.

Juego de bono TREASURE HUNT

Cuando el logo del logotipo (TREASURE HUNT) aparece en los 3 rodillos en cualquier posición, el logo se situará en la línea del centro y comenzará el juego especial. Para ello se hará un sorteo de cantidades en los marcadores y se quedarán poniendo cantidades aleatorias, mientras se bajan las cortinillas. Cuando las cortinas llegan abajo se le indicará al jugador que tiene que elegir una de las 3 cortinillas. Una vez el jugador elige la que hay que levantar, la cortinilla descubrirá la cantidad de premio en los marcadores de la pantalla. Durante este juego la pantalla superior estará haciendo animaciones de las cantidades que se están sorteando; indicará que se tiene que abrir alguna cortinilla, e indicará el premio que ha sido elegido realizando alguna celebración.

Con este juego se obtienen premios de 3 a 70 veces la apuesta en fichas.

Juego de bono de los barcos

En las tiras de rodillos reales, existe la figura de BOLA DE CAÑÓN, si cualquiera de estas figuras aparece en cualquier posición de los rodillos, se hará una animación como si se disparara una bomba de un cañón, al barco que coincide con la posición del rodillo en la pantalla superior. El cañón que realiza el disparo, debe aparecer en la pantalla inferior en la zona del rodillo donde apareció la figura especial (bola de cañón) y el disparo se realiza desde la pantalla inferior a la superior donde corren los barcos, sincronizando la trayectoria del disparo entre las dos pantallas. Cuando la bomba le impacta, el barco quedará hundido indicando el premio que tuviera asociado. Los premios de los barcos no se conocerán hasta que se hundan y serán determinados por las matemáticas en el momento del impacto. El disparo puede también caer en agua y no dar premio alguno.

Se pueden hacer de uno a tres disparos según la configuración de parada de los rodillos. Los premios que se pueden obtener de 2 a 240 veces la apuesta en fichas.



2.3.5. Juego de doble o nada

Doble o nada

Se trata de un juego adicional de fichas que aparece en los juegos de rodillos al finalizar una jugada premiada. En caso de que el jugador así lo desee, todas las fichas obtenidas en la partida en curso se pueden arriesgar a un juego de doble o nada. La manera de proceder es la siguiente: se muestran una carta tapada. El jugador elige si va a ser roja (corazones o diamantes) o negra (trébol o picas); si el color elegido es el de la carta, se doblan las fichas, si no es el mismo color, se pierden. El jugador puede seguir doblando mientras lo desee hasta que llegue al máximo de premio o pérdida.



2.3.6. Selector de juegos

El jugador podrá inspeccionar las diferentes variantes de juego que el terminal le ofrece actuando sobre la pantalla táctil desplazando los iconos de los juegos disponibles y poniendo así en pantalla los iconos representativos de otro juegos, todos ellos distribuidos sobre la pantalla en una tira que el jugador puede desplazar a izquierda o derecha accionando los cursores a ambos lados de la tira.

Una vez centrado en la pantalla de selección el icono del juego deseado, basta pulsar sobre el propio icono en pantalla para acceder a la variante de juego.





3. PLANES DE GANANCIAS

Versión	Tipo	Min.	
A-500	Bar	75	1€-500€
5c500	Bar	70	1€-500€
5c250	Bar	70	0,50€-250€
-1000	Salón	70	1€-1000€

4. MATEMÁTICAS

4.1. PLAN DE GANANCIAS DEL JUEGO BÁSICO

Los planes de pago existentes, en función de la configuración, son:

VERSIÓN = 0,50€ - 250€		VERSIÓN = 1€ - 500€		VERSIÓN = 1€ - 1000€	
PREMIOS		PREMIOS		PREMIOS	
0,10 euros	0,50 euros	0,20 euros	1,00 euros	0,20 euros	1,00 euros
	250 €		500 €		1.000 €
	100 €		250 €		500 €
50 €	80 €		100 €		250 €
10 €	50 €	80 €	80 €	80 €	80 €
5 €	10 €	50 €	50 €	50 €	50 €
2 €	5 €	10 €	10 €	10 €	10 €
1 €	2 €	5 €	5 €	5 €	5 €
0,60 €	1 €	2 €	2 €	2 €	2 €
0,40 €	0,80 €	1 €	1 €	1 €	1 €
0,20 €	0,60 €	0,60 €	0,60 €	0,60 €	0,60 €
0,10 €	0,50 €	0,40 €	0,40 €	0,40 €	0,40 €
		0,20 €	0,20 €	0,20 €	0,20 €



Resumen de posibilidades:

GO	NADA	Hasta el doble de la apuesta en fichas.	Hasta 80€ en Banco.
BACK	NADA	La apuesta actual en fichas.	Hasta el máximo que permite el plan de ganancias en euros.

4.2. SUMA PREMIO.

Es un juego adicional perteneciente al juego. El sistema de juego es un "Pick Until Stop" en el que mostramos un cuadro con varios recuadros, y tienes que jugar hasta que aparece un STOP, los cuadros destapados sin STOP son premios en € que van directamente a BANCO.



5. RESERVA DE MONEDAS

Para todas las versiones, excepto la de Asturias, la máquina lleva incorporada un mecanismo de reserva de monedas, visible desde el exterior.

Su funcionamiento permite al usuario, conocer la cantidad de monedas, de que dispone, si así lo desea, ya que refleja las cantidades, correspondientes a monedas que el usuario introduzca, y que no destina al juego, por existir algún crédito sin consumir en la máquina. Además puede recuperarlo en cualquier momento pulsando el botón COBRAR.

Si hay dinero acumulado en banco, primero se cobra éste y luego la reserva.

6. TEST GENERAL Y CONFIGURACIÓN DE LA MÁQUINA.

La máquina dispone de una serie de pantallas desde las cuales se pueden verificar sus principales elementos y dispositivos, además de poder programar una serie de parámetros de servicio y operación. A estas utilidades, se accede accionando la llave de test del lateral derecho de la máquina, al mismo tiempo se abre la Puerta principal de la máquina, si después del aviso de puerta abierta que aparece en pantalla, tiramos del interruptor tipo cherry del interior del mueble, aparecerá en pantalla la primera pantalla del test.

Todas las pantallas de la utilidad son auto explicativas, apareciendo siempre en la zona superior izquierda, las posibles acciones dentro del test, y como pasar al siguiente menú.

Con el pulsador de JUEGUE vamos recorriendo todas las pantallas del menú de test y configuración, en concreto por las siguientes pantallas:

- 0 INFORMACIÓN GENERAL.
- 1 CONTADORES.
- 2 CONFIGURACIÓN.
- 3 HISTÓRICO.
- 4 TEST.
- 5 JUEGOS.





6.1. INFORMACIÓN GENERAL

La información se muestra en cinco pantallas.

En la primera se da información del juego base de la máquina. Número de jugadas en las diferentes modalidades del juego, y por apuesta. También los créditos jugados y ganados, existen unos contadores parciales que pueden inicializarse pulsando el botón de APUESTA. Por último se refleja la información relativa a los pagos manuales realizadas en la operación de la máquina.

En las siguientes pantallas se da información del juego base, del flujo de billetes y monedas, estadísticas parciales de los juegos de entretenimiento e información de los PICS usados.

General | Juego base | Medios de pago | Secundarios | PICS

Fecha de inicialización	Wed Jul 14 14:09:42 2021
Fecha de arranque	Wed Jul 14 14:09:42 2021
Fecha actual	Wed Jul 14 14:40:32 2021
Versión Software	3.0 3.03.1 v2.10.0
Modelo	MJ LUCKY FORMULA II
Idioma	Español
Comunidad	COMUNIDAD DE MADRID
Mueble	RF40008
Número de Serie	0000000001
Plan de ganancia	-1000
Partidas	X1 X5
Tiempos	600/30
Premio Máximo	1000,00 €
Checksum 1	0x0
Checksum 2	0x0
Checksum 3	0x0

R. FRANCO

General | Juego base | Medios de pago | Secundarios | PICS

Partidas		Totales	Créditos		€ cents	20 cents
Jugadas	0		Jugados en total	0	0	
Créditos --> Banco/Fichas/Nada	0		Jugados créditos --> Banco/Fichas/nada	0	0	
Créditos --> Nada	0		Jugados banco <-- fichas	0	0	
Créditos --> Fichas	0		Ganados créditos --> banco	0	0	
Créditos --> Banco	0		Ganados banco <-- fichas	0	0	
Banco <-- Fichas	0		Fichas ganadas créditos --> fichas	0	0	
Por apuesta 0,20 €	0		Fichas jugadas banco <-- fichas	0	0	
Por apuesta 1,00 €	0					

[Parciales]		Numero	€ cents	20 cents
Entradas	0	0	--	--
Salidas	0	0	--	--
			Reenganches	0
			Veces RIESGO	0
			RIESGO dobla	0
			RIESGO pierde	0
			Créditos pago manual	--
			Veces pago manual	0
			Veces TODO o NADA	0
			Créditos ganados TODO o NADA	--
			Créditos jugados TODO o NADA	--
			Partidas SUMA PREMIOS	0
			Créditos SUMA PREMIOS	--

R. FRANCO

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



General	Juego base	Medios de pago	Secundarios	PICS	Pagos Servidor		
INFORMACIÓN							
[Número de monedas]							
Centimos	10	20	50	100	200	Monedas totales	Céntimos totales
Totales entrada	3	11	7	4	1	26	1200
Totales salida	10	10	6	8	4	38	2200
Recarga totales	11	10	3	4	3	31	1460
Recarga parciales	0	0	0	0	0	0	0
En SCS ahora	0	0	0	0	0	0	0
Cojón	0	0	0	0	0	0	0
[Número de billetes]							
Billetes	5€	10€	20€	50€	Total billetes	Total €	
Introducidos en juego	0	0	1	0	1	20	
Introducidos en test	0	0	1	0	1	20	
Introducidos parcial en juego	0	0	0	0	0	0	
Introducidos parcial en recarga	0	0	0	0	0	0	
Introducidos en recarga	0	0	0	0	0	0	
Pagados en juego	0	0	0	0	0	0	
Pagados en test	0	0	0	0	0	0	
Pagados parcial en juego	0	0	0	0	0	0	
En unidad recicladora ahora	0	0	0	0	0	0	

General	Juego base	Medios de pago	Secundarios	PICS			
INFORMACIÓN							
[ESTADÍSTICAS PARCIALES JUEGOS SECUNDARIOS]							
NOMBRE JUEGO	VECES ELEGIDO	PARTIDAS JUGADAS	FICHAS JUGADAS	FICHAS GANADAS	TIEMPO JUGADO	APORTE SEA LEVEL	%TH
Jack Or Better	2	0	0	0	0d 0h 0m 11s	0	85
Treasure Hunt	2	0	0	0	0d 0h 0m 13s	0	88
Key of RA	2	0	0	0	0d 0h 0m 16s	0	88
Roulette Royale	1	0	0	0	0d 0h 0m 2s	0	97

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





6.2. CONTADORES

Se distribuye en dos pantallas.

La primera muestra los contadores básicos de la máquina, esto es, número de partidas y contadores de entrada y salida, además del número de partidas a las diferentes apuestas o partidas simultáneas y el porcentaje de devolución real que arroja la máquina. Esta misma información, se muestra codificado en un código QR. Esta misma pantalla está a disposición de las inspecciones de juego a través de un canal de acceso exclusivo.

La segunda pantalla da información sobre el flujo de dinero físico, monedas y billetes, así como los pagos manuales.

Logales Recaudación

Total	Valor	20 Cents
Partidas jugadas	0	--
Partidas a 0.20	0	--
Partidas a 1.00	0	--
Partidas a 3.00	0	--
Entradas	0	0
Salidas	0	0
Porcentaje total	0.00	--
Fecha	18-10-2019	--

R. FRANCO

Logales Recaudación

TODOS LOS VALORES EN CÉNTIMOS DE EURO EXCEPTO DONDE SE INDIQUE (€)

Descripción	Valor	20 cent
Entradas físicas monedas	0	--
Entradas físicas billetes	0	--
Total entradas físicas	0	--
Salidas hopper	0	--
Salidas billetero	0	--
Salidas pago manual	0	--
Total salidas físicas	0	--
Total entradas	0	0
Total salidas	0	0
Recaudación bruta en €	0.00 €	--
Fecha	18-10-2019	--

R. FRANCO

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



6.3. CONFIGURACIÓN

En esta pantalla se muestra la configuración de la máquina. Se compone de cinco pestañas.

The screenshots show the configuration interface for the R. FRANCO machine, divided into three sections:

- Section 1 (General Settings):**
 - Porcentaje: Medio-Alto
 - Banco:
 - Umbral pago manual: 400,00 €
 - Límite banco: 1000,00 €
 - Límite crédito: 50,00 €
 - Volumen general: 3
 - Volumen en error: 1
 - Mikohn: Deshabilitado
 - Espera pulse juego: 5 seg
 - Modo feria:
 - Guardar Local:
 - Mostrar QR:
 - Doble o nada habilitado:
- Section 2 (Payment Methods):**
 - Hopper y monedero habilitados.
 - Pago Manual:
 - Tipo Cambio Monedas: No
 - Monedas 0,10 €:
 - Monedas 0,20 €:
 - Monedas 0,50 €:
 - Monedas 1,00 €:
 - Monedas 2,00 €:
 - Máx. núm. monedas 0,10 €: 10
 - Máx. núm. monedas 0,20 €: 200
 - Máx. núm. monedas 0,50 €: 10
 - Máx. núm. monedas 1,00 €: 600
 - Máx. núm. monedas 2,00 €: 200
 - No se pueden modificar los valores máximos de monedas si hay monedas en el SCS
 - Pago forzado en monedas: 1000
 - Multip. mínimo Back: 50 x apuesta
 - Premio mínimo Back: 0 00 Fichas
 - Límite fichas Back: 500 00 Fichas
- Section 3 (Bills and Recycler):**
 - Billetero:
 - Devolución del billete:
 - Billete de 5 €:
 - Billete de 10 €:
 - Billete de 20 €:
 - Billete de 50 €:
 - Reciclador:
 - Máx. € unidad recicladora: 100 €
 - Mín. € a pagar reciclador: 10 €
 - Max. núm. billetes 50€: 0
 - Max. núm. billetes 10€: 10
 - Max. núm. billetes 20€: 0
 - Max. núm. billetes 50€: 0
 - Porcentaje de pago 0 (10,80): 50% Billetes / 50% Monedas
 - Porcentaje de pago 1 (80,160): 50% Billetes / 50% Monedas
 - Porcentaje de pago 2 (160,240): 50% Billetes / 50% Monedas
 - Porcentaje de pago 3 (240,500): 50% Billetes / 50% Monedas
 - Porcentaje de pago 4 (500, +): 50% Billetes / 50% Monedas

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





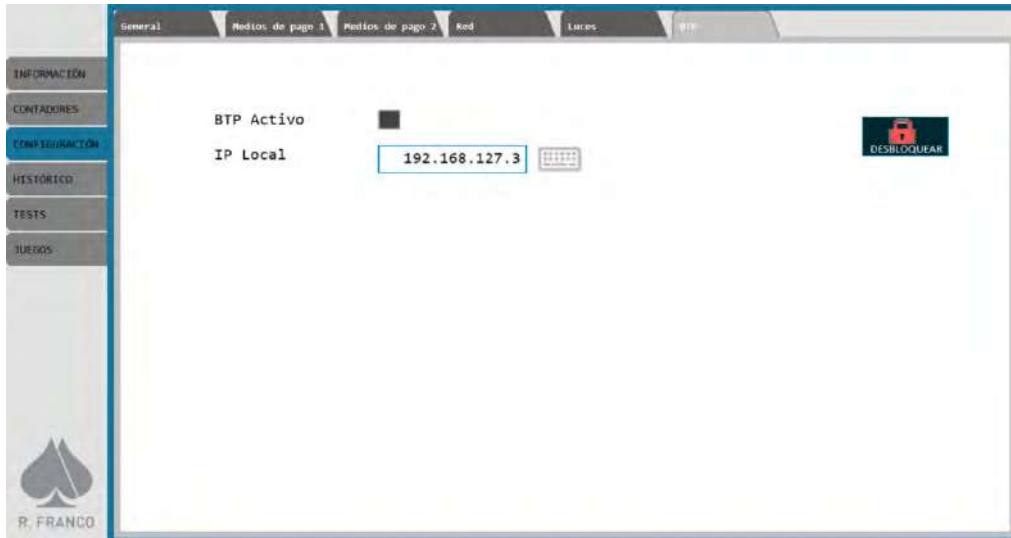
[SCS INMOVILIZADO		EN SCS]		
Monedas	Cantidad	Valor	Cantidad	Valor
0,10 €	0	0,00 €	0	0,00 €
0,20 €	0	0,00 €	0	0,00 €
0,50 €	0	0,00 €	0	0,00 €
1,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €
2,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €
TOTAL	0	0,00 €	0	0,00 €
TOTAL PARA INMOVILIZADO		0,00 €		

Pulse en los dígitos para configurar las monedas a inmovilizar.

Pulse el botón de SAVE para guardar los cambios.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





6.4. HISTÓRICO

De forma similar al test anterior, se muestran 8 pestañas con la información detallada.

Pago	Origen	0,10€	0,20€	0,50€	1€	2€	5€	10€	20€	50€	Manual(Cents)	Total(Cents)	Fecha
2	R	0	0	0	0	0	0	0	0	0	27200	27200	Fri Oct 18 11:50:37 2019
1	B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2360	2360	Fri Oct 18 11:49:10 2019

Nº	Sentido	€Antes	€Después	€Apuesta	€Ganados	@Antes	@Después	@Apuesta	@Ganados	Inicio	Duración
39	CRD-->FIC	100	0	100	0	8300	8400	0	100	Fri Oct 18 12:02:39 2019	1000 ms
38	CRD-->FIC	100	0	100	0	8200	8300	0	100	Fri Oct 18 12:02:37 2019	1000 ms
37	CRD-->FIC	300	0	300	0	7900	8200	0	300	Fri Oct 18 12:02:34 2019	1000 ms
36	CRD-->FIC	500	200	300	0	7600	7900	0	300	Fri Oct 18 12:02:32 2019	1000 ms
35	CRD-->FIC	400	100	300	0	7300	7600	0	300	Fri Oct 18 12:02:30 2019	1000 ms
34	CRD-->FIC	700	400	300	0	7000	7300	0	300	Fri Oct 18 12:02:28 2019	1000 ms
33	CRD-->FIC	1000	700	300	0	6700	7000	0	300	Fri Oct 18 12:02:27 2019	1000 ms
32	CRD-->FIC	400	100	300	0	6400	6700	0	300	Fri Oct 18 12:02:25 2019	1000 ms
31	CRD-->FIC	700	400	300	0	6100	6400	0	300	Fri Oct 18 12:02:23 2019	1000 ms
30	CRD-->FIC	1000	700	300	0	5800	6100	0	300	Fri Oct 18 12:02:22 2019	1000 ms
29	CRD-->FIC	400	100	300	0	5500	5800	0	300	Fri Oct 18 12:02:20 2019	1000 ms
28	CRD-->FIC	700	400	300	0	5200	5500	0	300	Fri Oct 18 12:02:18 2019	1000 ms
27	CRD-->FIC	1000	700	300	0	4900	5200	0	300	Fri Oct 18 12:02:17 2019	1000 ms
26	CRD-->BNC	400	100	300	300	4900	4900	0	0	Fri Oct 18 12:02:15 2019	1000 ms
25	CRD-->FIC	700	400	300	0	4600	4900	0	300	Fri Oct 18 12:02:13 2019	1000 ms

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





Pagos Últimas jugadas Billetes introducidos Errores Ciclos Cambios de porcentaje Años Locales

[Últimos 10 billetes en juego]

Billete	Fecha
20 €	18-10-2019 12:00:47
10 €	18-10-2019 12:00:34

[Últimos 10 billetes en unidad recicladora]

Billete
10 €

R. FRANCO

Pagos Últimas jugadas Billetes introducidos Errores Ciclos Cambios de porcentaje Años Locales

[Histórico de errores sucedidos]

Orden	Fecha	Error
2	Fri Oct 18 12:17:41 2019	PUERTA ABIERTA
1	Fri Oct 18 12:17:41 2019	PUERTA ABIERTA

R. FRANCO

Pagos Últimas jugadas Billetes introducidos Errores Ciclos Cambios de porcentaje Años Locales

Ciclo	Partidas	Entradas	Salidas Máquina	Porcentaje	Fecha inicio de ciclo
1	49	11100	2660	23.96 %	Fri Oct 18 09:18:46 2019

R. FRANCO

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco






Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Pagos Últimas jugadas Billetes introducidos Errores Ciclos Cambios de porcentaje Años Locales

Histórico de cambios en el porcentaje teórico de la máquina

Fecha	Porcentaje	Entradas	Salidas
Fri Oct 18 11:57:52 2019	88.00 %	8300	300


INFORMACIÓN CONTADORES CONFIGURACIÓN **HISTÓRICO** TESTS JUEGOS



Pagos Últimas jugadas Billetes introducidos Errores Ciclos Cambios de porcentaje Años Locales

Año	Partidas	Entradas	Salidas totales	Salidas isla
2019	49	11100	2660	0


INFORMACIÓN CONTADORES CONFIGURACIÓN **HISTÓRICO** TESTS JUEGOS



Pagos Últimas jugadas Billetes introducidos Errores Ciclos Cambios de porcentaje Años Locales

Local	Partidas	Entradas	Salidas totales	Salidas isla
1	49	11100	2660	0

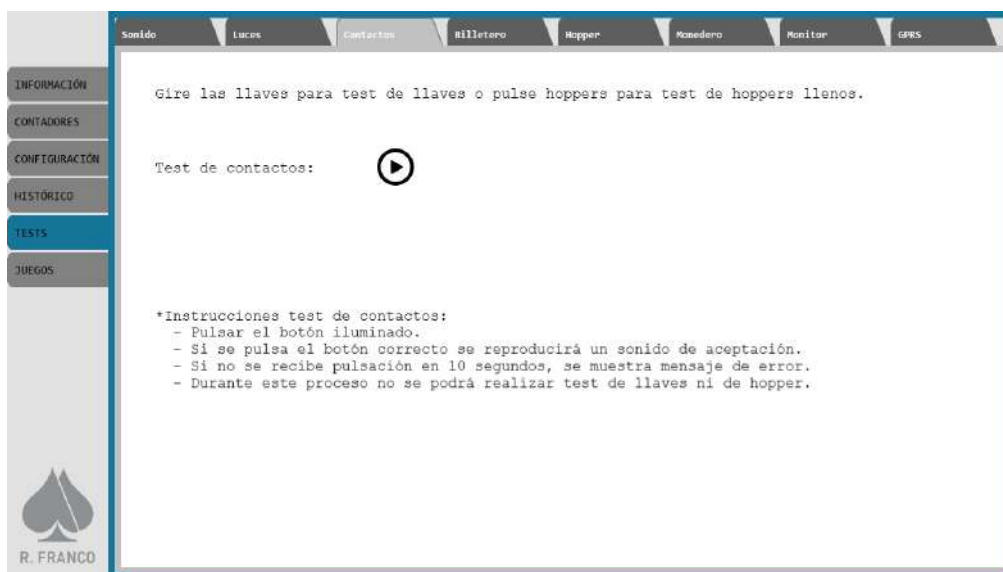
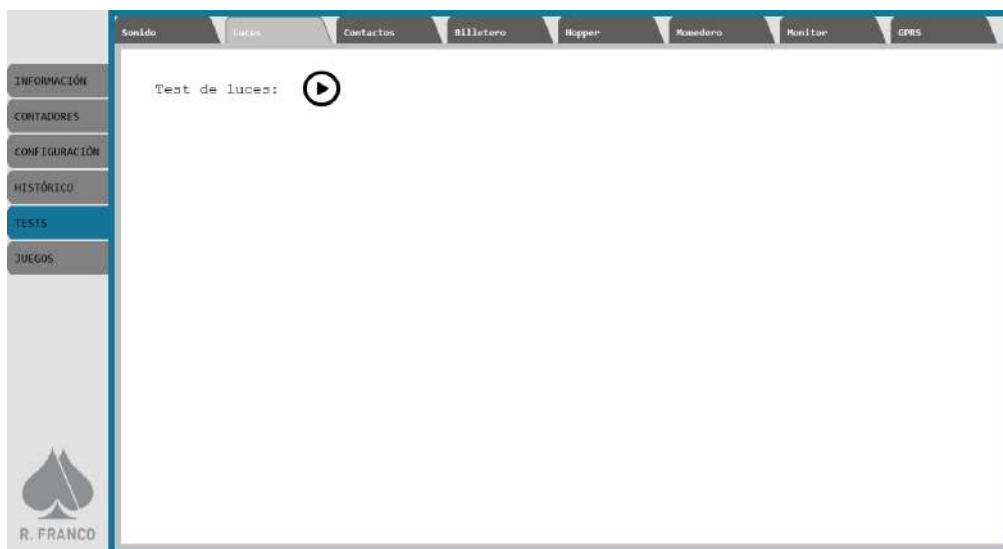
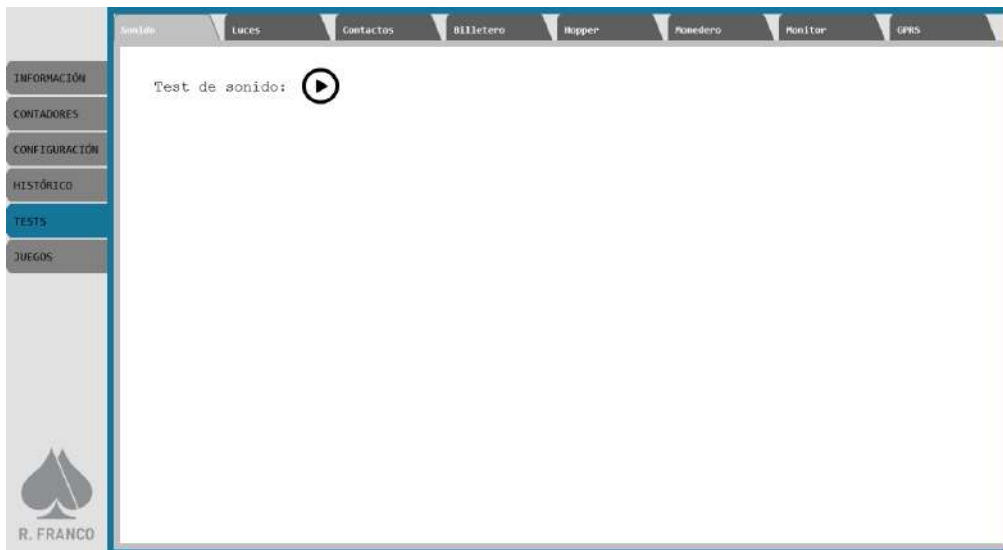
INFORMACIÓN CONTADORES CONFIGURACIÓN **HISTÓRICO** TESTS JUEGOS






6.5. TESTS

En esta pestaña se gestionan todos los test de la máquina.



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Sonido | Luces | Contactos | **Billetes** | Hopper | Monedero | Monitor | GPS

INFORMACIÓN | CONTADORES | CONFIGURACIÓN | HISTÓRICO | **TESTS** | JUEGOS

Versión del firmware del billeteero: NV1137.01F0.1

[Billetes aceptados en test]

Tipo de billete	Introducidos
5 €	0
10 €	0
20 €	0
50 €	0

Test de pago:

Test de hucha:

R. FRANCO

Sonido | Luces | Contactos | Billeteero | Hopper | **Monedero** | Monitor | GPS

INFORMACIÓN | CONTADORES | CONFIGURACIÓN | HISTÓRICO | **TESTS** | MONÉTICA | JUEGOS

Versión del firmware del SCS: SH00041172554F01 Data Set: EUR12027

[Monedas aceptadas en test]

Tipo de moneda	Introducidas	A bandeja	A cajón
0,10 €	0	0	0
0,20 €	0	0	0
0,50 €	0	0	0
1 €	0	0	0
2 €	0	0	0

Se recomienda introducir al menos 20 monedas de cada tipo.

Contadores Internos del SCS: Introducidas: 013 Rechazadas: 10 (1 %)

R. FRANCO

Sonido | Luces | Contactos | Billeteero | Hopper | Monedero | **Monitor** | GPS

INFORMACIÓN | CONTADORES | CONFIGURACIÓN | HISTÓRICO | **TESTS** | JUEGOS

[Monedas aceptadas en test]

Tipo de moneda	Introducidas
0,10 €	0
0,20 €	0
0,50 €	0
1 €	0
2 €	0

Test de desvío de monedas:

R. FRANCO





Sonido Luces Contactos Billetero Hopper Monedero Pantita GPRS

INFORMACIÓN
CONTADORES
CONFIGURACIÓN
HISTÓRICO
TESTS
JUEGOS

Pulse JUEGUE para calibrar 3M Pulse A BANCO para calibrar ELO Pulse COBRAR para calibrar GenTouch







INSTRUCCIONES DE USO:
Pulse una de las dos opciones para acceder a la aplicación de calibrado de la pantalla.
A continuación pulse durante varios segundos en las 3 posiciones que le serán indicadas.
Finalmente pulse 'Accept' para finalizar. La máquina se reiniciará automáticamente.



Sonido Luces Contactos Billetero Hopper Monedero Pantita GPRS

INFORMACIÓN
CONTADORES
CONFIGURACIÓN
HISTÓRICO
TESTS
JUEGOS

Comenzar test GPRS: 



6.6. MONÉTICA


Comodidad Recaudación Argueo Billetero SCS

INFORMACIÓN
CONTADORES
CONFIGURACIÓN
HISTÓRICO
TESTS
MONÉTICA
JUEGOS

[BILLETERO		EN RECICLADOR ACTUAL		EN STACKER]
Billetes	Cantidad	Valor	Cantidad	Valor		
5,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €		
10,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €		
20,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €		
50,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €		
TOTAL	0	0,00 €	0	0,00 €		

[SCS		EN SCS ACTUAL		EN EL CAJÓN]
Monedas	Cantidad	Valor	Cantidad	Valor		
0,10 €	0	0,00 €	0	0,00 €		
0,20 €	0	0,00 €	0	0,00 €		
0,50 €	0	0,00 €	0	0,00 €		
1,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €		
2,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €		
TOTAL	0	0,00 €	0	0,00 €		

Inmovilizado: 0,00 €



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco




Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco

Contabilidad Recaudación Arqueo **Billetero** SCS

[BILLETERO		EN RECICLADOR ACTUAL		EN STACKER]
Billetes	Cantidad	Valor	Cantidad	Valor	Cantidad	Valor
5,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €
10,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €
20,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €
50,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €
TOTAL	0	0,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €

[SCS		EN SCS ACTUAL		EN EL CAJÓN]
Monedas	Cantidad	Valor	Cantidad	Valor	Cantidad	Valor
0,10 €	0	0,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €
0,20 €	0	0,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €
0,50 €	0	0,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €
1,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €
2,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €
TOTAL	0	0,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €

Total en máquina: 0,00 €
 Inmovilizado: 0,00 €
 Total a recaudar: 0,00 €
 No hay billetes en billetero ni monedas en SCS



R. FRANCO

Contabilidad Recaudación Arqueo **Billetero** SCS

[BILLETERO		EN RECICLADOR ACTUAL		EN STACKER]
Billetes	Cantidad	Valor	Cantidad	Valor	Cantidad	Valor
5,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €
10,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €
20,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €
50,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €
TOTAL	0	0,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €

[SCS		EN SCS ACTUAL		EN EL CAJÓN]
Monedas	Cantidad	Valor	Cantidad	Valor	Cantidad	Valor
0,10 €	0	0,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €
0,20 €	0	0,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €
0,50 €	0	0,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €
1,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €
2,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €
TOTAL	0	0,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €


No hay billetes en billetero ni monedas en SCS


R. FRANCO


Contabilidad Recaudación Arqueo **Billetero** SCS

Versión del firmware del billetero: NV113742568F01

[Billetes Cargados]	
Tipo de billete	En reciclador
5 €	0
10 €	0
20 €	0
50 €	0

Descarga: 

Introduzca billetes para recargar el billetero.


R. FRANCO





Contabilidad Recaudación Arqueo Billetero FCS

Introduzca monedas para cargar el SCS.

CARGA			EN EL SCS		INTRODUCIDAS	
Monedas	Cantidad	Valor	Cantidad	Valor		
0,10 €	0	0,00 €	0	0,00 €		
0,20 €	0	0,00 €	0	0,00 €		
0,50 €	0	0,00 €	0	0,00 €		
1,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €		
2,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €		
TOTAL	0	0,00 €	0	0,00 €		

[DESCARGA	MANDAR AL CAJÓN	EN EL CAJÓN]
Monedas	Cantidad	Valor	Cantidad	Valor
0,10 €	0	0,00 €	0	0,00 €
0,20 €	0	0,00 €	0	0,00 €
0,50 €	0	0,00 €	0	0,00 €
1,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €
2,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €
TOTAL	0	0,00 €	0	0,00 €

R. FRANCO

7. INSTRUCCIONES DE JUEGO

7.1. JUEGO BÁSICO.

Tendremos diferentes pantallas de ayuda:

Pantalla 1.

Destacamos todas los tipos de partida que podemos jugar, a 0,20€, 0,40€,... dependiendo de la comunidad en la que nos encontremos, después mostraremos el siguiente texto:

PLAN DE PAGOS

Jugando a 0,20 € gana de 0,20 € a 80,00 €.
 Jugando a 1,00 € gana de 0,20 € a 1000,00 €.
 Jugando a 3,00 € gana de 0,20 € a 3000,00 €.

COMENZAR A JUGAR

Introduzca monedas o billetes (CRÉDITOS). Si supera el límite, sus créditos se guardarán en la RESERVA para ser utilizados con posterioridad.

Las cantidades de CRÉDITO, BANCO y RESERVA están expresadas en euros.

Seleccione la apuesta pulsando el botón APUESTA.

El juego comenzará de manera automática.


Al pulsar el botón JUEGUE se activará el juego automático.

Con el juego base podrá ganar: FICHAS, EUROS o NADA.



Pantalla 2.

Indicamos las fichas que podemos ganar por cada partida de créditos jugados y a continuación:



USO DE LAS FICHAS

Puede obtener una cantidad de fichas entre cero y el doble de la apuesta en céntimos.

Con las FICHAS podrá jugar a los juegos de entretenimiento.

En la pantalla inferior puede seleccionar el juego al que desee acceder pulsando sobre su icono correspondiente. Cada juego dispone de su AYUDA independiente.

El premio que reciba en el juego seleccionado se acumulará en el campo FICHAS.

Para cambiar el juego pulse el botón CAMBIO DE JUEGO.

Four dots at the bottom, with the second dot highlighted in blue.

Pantalla 3.



¿CÓMO ARRIESGAR LAS FICHAS GANADAS?

Puede arriesgar las fichas pulsando el botón A BANCO. Se lanzará un nuevo juego base con el coste de la cantidad apostada (excepto en la primera partida, que será gratis), y parte de las FICHAS será convertida a EUROS.

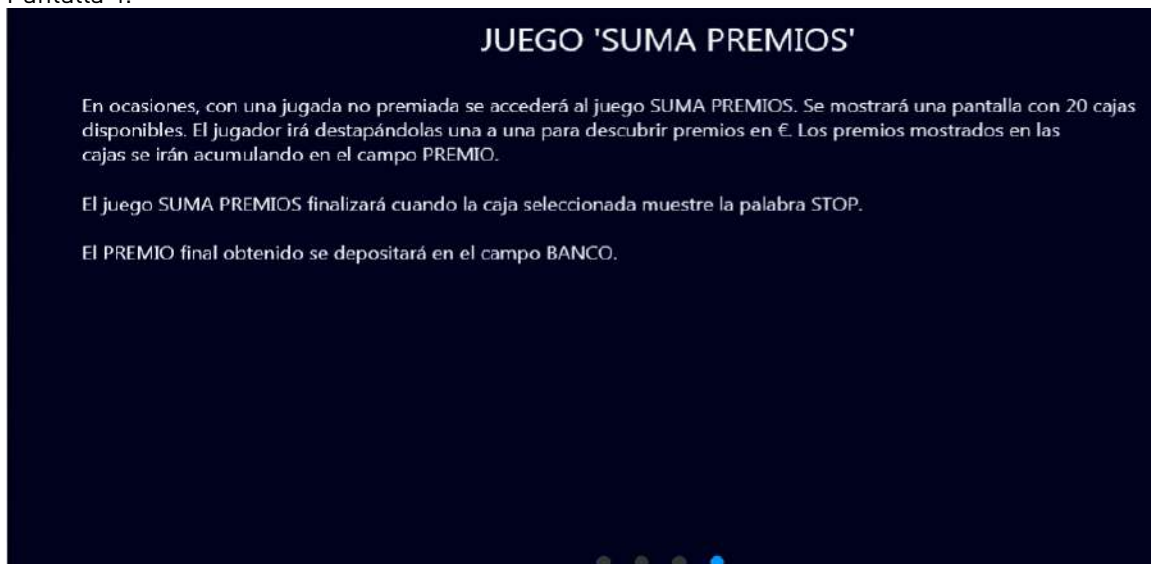
Pulse el botón A BANCO para activar el modo automático A BANCO AUTO.

Esta nueva cantidad se acumulará en el campo BANCO. Podrá cobrarla pulsando el botón COBRAR o jugarla de nuevo.

El mal funcionamiento de la máquina anula jugadas y premios. En ningún caso la máquina pagará un premio mayor que el máximo legalmente establecido.

Four dots at the bottom, with the third dot highlighted in blue.

Pantalla 4.



JUEGO 'SUMA PREMIOS'

En ocasiones, con una jugada no premiada se accederá al juego SUMA PREMIOS. Se mostrará una pantalla con 20 cajas disponibles. El jugador irá destapándolas una a una para descubrir premios en €. Los premios mostrados en las cajas se irán acumulando en el campo PREMIO.

El juego SUMA PREMIOS finalizará cuando la caja seleccionada muestre la palabra STOP.

El PREMIO final obtenido se depositará en el campo BANCO.

Four dots at the bottom, with the fourth dot highlighted in blue.





7.2. JUEGOS ADICIONALES

Cuando se accede al test general y configuración de la máquina desde alguno de los juegos adicionales active, además de los menús descritos anteriormente que aparecen en la pantalla inferior, sobre el monitor superior se muestra información sobre el juego adicional en cuestión. La información es genérica sobre el juego atendiendo a sus características que se distribuye en ESTADÍSTICAS GENERALES e HISTÓRICO. En la primera se muestra información sobre el juego y en la segunda se registran las últimas 50 jugadas al juego seleccionado.

7.3. PANEL DE BOTONES



8. PAGO MANUAL

La máquina dispone de la opción de pago manual. Si se ha habilitado en el test de configuración correspondiente, el funcionamiento es el que sigue:

El pago manual se activa cuando la cantidad a cobrar alcanza el valor de 600 euros (por defecto) o el valor programado en el test correspondiente entre los valores de 300 y 1000 €, siempre que la opción se haya habilitado. En ese momento se activa un sonido de alarma acompañado del indicador luminoso colocado sobre la parte superior de la máquina.

Existe una llave de pago manual. Una vez activada, el pago se da por concluido.

9. JUEGO DE EXHIBICIÓN

Cuando seleccionamos el parámetro "MODO FERIA SI" en el menú "AJUSTE DE PARÁMETROS", al salir de modo test, la máquina queda configurada en modo exhibición.

NOTA: no es necesario que los "hoppers" contengan monedas.

Pulsando sobre el texto "BANCO" en la zona del juego básico de la máquina se incrementa el Contador de CRÉDITO en 50 unidades, lo que nos permite iniciar dicho juego. Una vez obtenidas fichas en el contador correspondiente, podremos jugar a cualquiera de los juegos adicionales.

10. REPORTE DE INCIDENCIAS

Siempre que se produzca una incidencia en la máquina, esta queda fuera de juego, y sobre un cartel emergente en la pantalla principal, se especifica el tipo de error u errores, en caso de que existan varias incidencias a la vez.

El marco de errores e incidencias puede visualizar hasta seis eventos diferentes en el orden en que se produjeron.

Todas las incidencias quedan registradas en un registro histórico que puede ser consultado en uno de los menús de información.



11. COMUNICACIONES

Existen varios tipos de comunicaciones dependiendo del protocolo que sigue.

11.1. EN SERIE VÍA RS-232

La máquina incorpora una conexión de tipo "sub-D" de 9 pines para comunicaciones estándar vía RS-232, situada en la placa base del rack junto al conector de Ethernet. Se puede comunicar con un ordenador, terminal, captador de datos, etc. www.rfranco.com RF LUDICOM 10206900000 30 Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco.

La máquina facilita la información almacenada en los contadores electrónicos tales como partidas jugadas, premios obtenidos, tipos de monedas que han entrado y han salido, tiempo que la máquina ha estado encendida y tiempo que ha estado jugando, etc.

También facilita la recaudación.

Para que se establezca la comunicación es necesario que esté conectado un "equipo exterior". Además, es necesario que coincida la velocidad de transmisión con la ajustada en la máquina: 9.600 baudios.

Conectando el captador de datos, ordenador, etc., con el software necesario se obtienen los mismos datos ya descritos anteriormente. Además es posible cambiar el nombre del local, el número de máquina, y ajustar la fecha y la hora.

11.2. GPRS

La máquina está capacitada para contener una placa de GPRS, y tener comunicación con nuestros servidores centrales para proporcionar información sobre tal.

Esta información corresponde al protocolo GPRS de R.Franco

12. DISPOSITIVOS OPCIONALES DE INTERCONEXIÓN.

La máquina dispone, en la placa de control de las llaves de servicio, de unas señales que les permite la interconexión con un sistema externo. Estas señales son:

- Señal crédito. Un pulso de salida por cada crédito consumido (0,20 €). Esta señal la proporciona un transistor, el cual conduce para proporcionar el pulso, conmutando el nivel de masa (GND) externa proporcionado.
- Bloqueo. Señal que tiene el fin de bloquear la máquina. Nivel Low bloquea la máquina.
- Señal Fuera de Servicio. Esta señal la proporciona unos transistores open colector. Nivel High (no conduce) cuando la máquina se encuentra fuera de servicio. Cuando la máquina se encuentra en servicio esta señal es un nivel Low (masa).
- Adicionalmente se proporciona una señal de salidas, que genera un pulso por cada crédito (0,20 €). Otorgado por la máquina en premios, de las mismas características eléctricas que la señal de crédito.
- También se proporciona una señal para la entrada y otra para la salida de las fichas gastadas.

Para las señales de bloqueo y Fuera de servicio es necesario unir la masa de la máquina con la del dispositivo receptor.

Estas señales tienen que ser activadas desde el menú número 7 en opción Mikonh y habilitarla para créditos o para fichas.





13. RECARGA

La máquina tiene la posibilidad de recarga de los pagadores.

Cuando la máquina se halla en pre juego se puede acceder al modo "RECARGA" accionando la llave que está situada en el lateral derecho de la máquina, más próxima al frontal en el mueble de pie.

Cuando la máquina entre en modo recarga, aparece un marco en pantalla con una serie de contadores que registran las monedas y billetes introducidos en cada pagador.

Para proceder a la recarga bastará con ir introduciendo monedas por la entrada de monedas y la máquina se encargará de ir mandándolas al hopper correspondiente o rechazándolas en caso de no existir hopper con el valor de la moneda introducida, del mismo modo para el aceptador de billetes. El contador de recarga se irá incrementando con las monedas aceptadas.

Para salir del modo recarga bastará con retirar la llave.

Desde el estado de "HOPPER VACÍO", en mitad de un pago, deberemos accionar la llave de servicio central del lateral de la máquina, de modo que la máquina nos muestra un marco en pantalla con la indicación de si se quiere efectuar un pago manual o proceder a la recarga.

Pulsando el botón JUEGUE pasamos directamente al modo de recarga descrito anteriormente.

Al retirar la llave de servicio, se reanuda el pago mediante los pagadores así recargados.

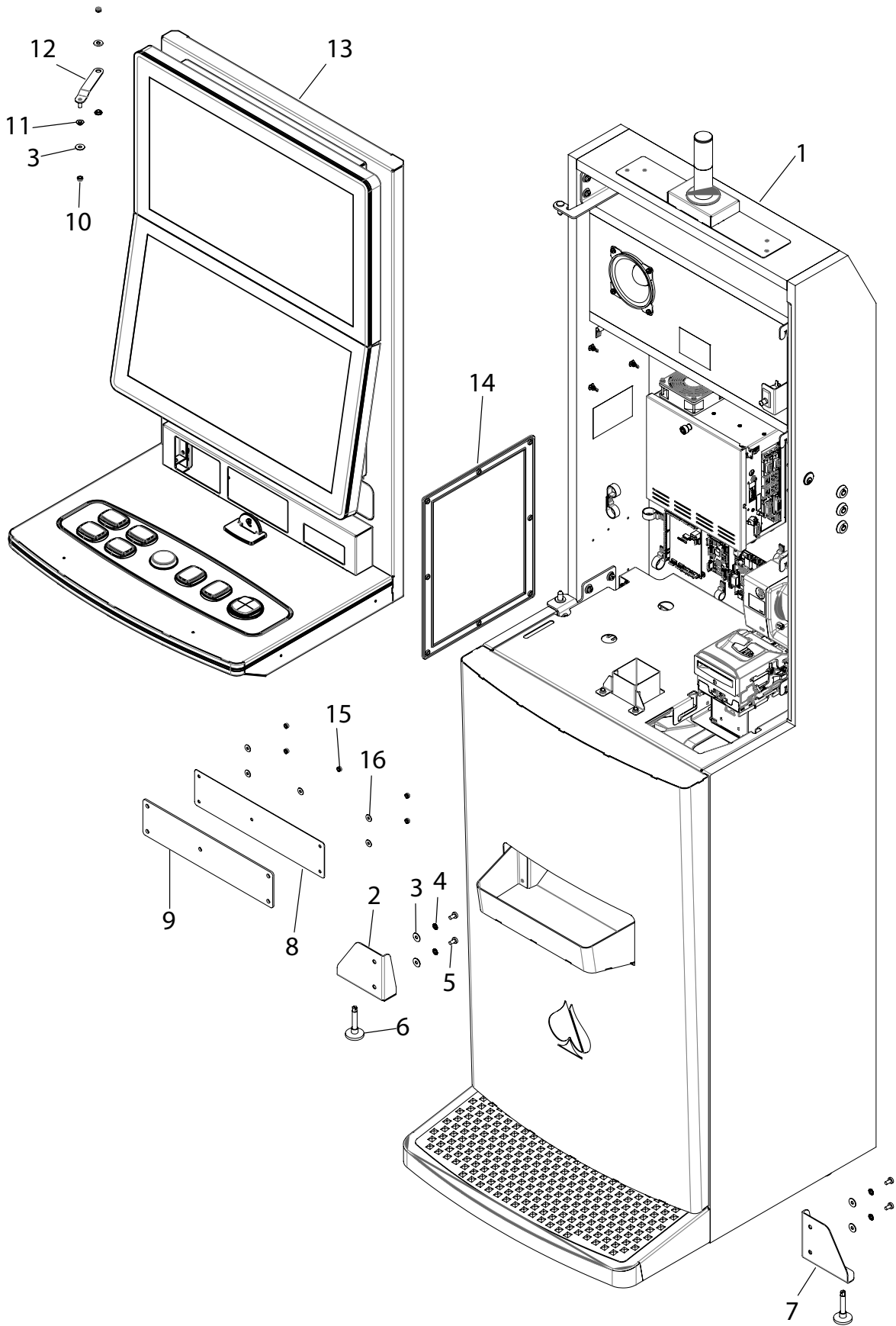




Incidencia	Posibles causas
LA MÁQUINA NO ARRANCA	<ul style="list-style-type: none"> ☼ Conexión defectuosa en fuente de alimentación. ☼ Fuente de alimentación defectuosa.
LED FUNDIDO	<ul style="list-style-type: none"> ☼ Sustituir por otro de las mismas características.
FALTA DE ALIMENTACION EN LEDS	<ul style="list-style-type: none"> ☼ Falta de alimentación 12V. ☼ Fuente de alimentación mal.
NO ACEPTA MONEDAS	<ul style="list-style-type: none"> ☼ Falta de alimentación 12V. ☼ Selector de monedas mal regulado. ☼ Aceptador de monedas defectuoso.
NO ACEPTA BILLETES	<ul style="list-style-type: none"> ☼ Falta de alimentación 12V. ☼ Opto detectores sucios. ☼ Aceptador de billetes defectuoso.
LA MÁQUINA "NO PAGA"	<ul style="list-style-type: none"> ☼ Posible atasco ☼ Falta de alimentación 12V. ☼ Placa de control electrónica defectuosa.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





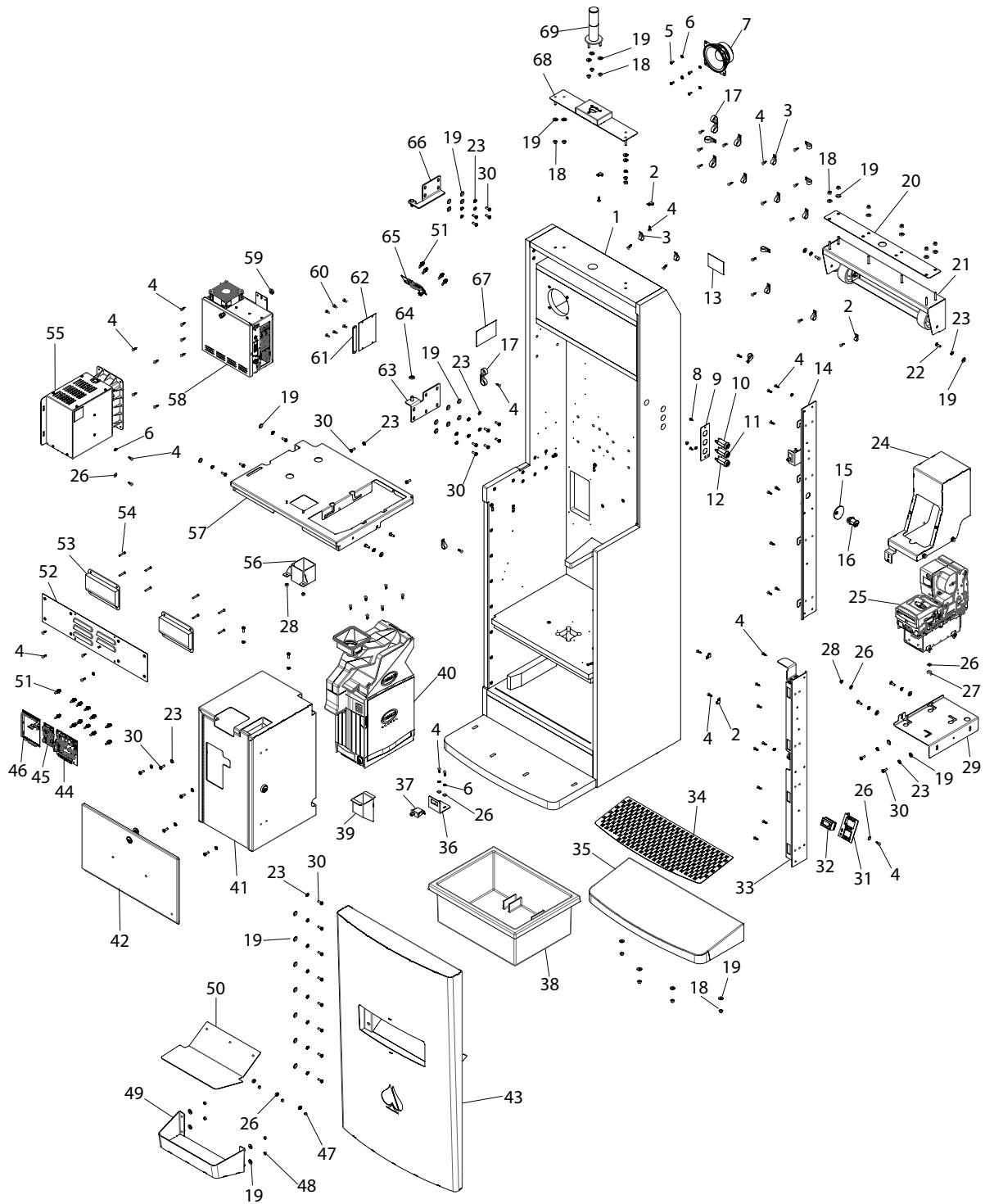
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



Nº	Referencia	Denominación
1	-----	MONTAJE MUEBLE RF-20 (CON AVISADOR LUMINOSO)
2	PM01-0011070 0151047000011V	SOPORTE IZQU. PATA NIVELADORA MUEBLE
3	PM06-0000390 069021/5	ARANDELA CARROCERO Ø5 DIN 9021
4	PM06-0000582 06AD5	ARANDELA DENTADA DIN-6798 Ø5
5	PM06-0000327 067985M5	TORNILLO DIN 7985 M5x10
6	PM15-0000053 151018	PATA AJ.N/ART.30DIAM.M8X55/466129
7	PM01-0011071 0151043000011V	SOPORTE DERECHO PATA NIVELADORA MUEBLE
8	PM01-0011204 0153845000000	PROTEC. INTERIOR METACRI. PEGATINAS PUERTA
9	PM01-0011105 0150490000200	METACRILATO PEGATINAS PUERTA RF-20
10	PM06-0000572 06985M5	06985 TUERCA AUTOBLOCANTE DIN-985 M5
11	PM01-0001764 012846000022	CASQUILLO BIELA (CINCADO BLANCO)
12	PM01-0011241 0150311000000	RETENEDOR PUERTA
13	-----	MONT. PUERTA (2 MONIT. DE 21,5" DE GENERAL TOUCH)
14	PM15-0000552 15001229	C-36-50016 PLACA PORTADOCUMENTOS GRANDE (IL)
15	PM06-0000571 06985M4	06985 TUERCA AUTOBLOCANTE DIN-985 M4
16	PM06-0000389 069021/4	ARANDELA CARROCERO Ø4 DIN 9021

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



Nº	Referencia	Denominación
1.....	PM01-0011224..... 021117000401B	MUEBLE RF-20
2	PM15-0000265 15718	GRAPA EXWHC-250 BK RICHCO (NEGRA)
3	PM15-0000266 15719	GRAPA EXWHC2-500-01-BK,RICHCO,NEG
4	PM06-0000208067505-B4X15	TORN. ROSCA MADERA ALOMADO POZIDRIV Ø4x15
5	PM06-0000313DIN 7985 M4x10	TORNILLO DIN 7985 M4x10
6	PM06-0000581 06AD4	ARANDELA DENTADA DIN-6798 Ø4
7	PM08-0000187 08ALT784AKT100VISAT	ALTAVOZ KT100V MECANIZADO
8	PM06-0000687 067505-B3,5x10	TORN. ROSCA MADERA ALOMADO POZIDRIV Ø3,5x10
9	PM01-001016001479200000	SOPORTE CERRADURAS DE CONTACTO MUEBLE
10	PM16-0000044 1607019C	CERRADURA 6615 EA-1 (CI-1501)
11	PM16-0000043 1607019B	CERRADURA 6615 EA-1 (CI-T4001)
12	PM16-0000042 1607019A	CERRADURA 212-1 (CI-7736)
13	PM10-0001561104001800	ETIQUETA DESCONECTAR TIRANDO
14	-----	MONTAJE CIERRE MÓVIL PUERTA SUPERIOR
15	PM01-001106801502290000	EXCÉNTRICA CERRADURA PUERTA SUPERIOR
16	PM16-0000070 1607036A	CERR. C.I. STS 860501800413 S/CJO (LONG.= 28 mm.)
17	PM15-0000267 15720	GRAPA EXWHC2-750-01 BK RICHCO,NEG
18	PM06-0000160 066923M5 066923	TUERCA HEXAGONAL ESTRIADA DIN-6923 M5
19	PM06-0000390 069021/5	ARANDELA CARROCERO Ø5 DIN 9021
20	PM01-0011069 0150355000100	BRIDA REFUERZO RUEDAS MUEBLE
21	-----	MONTAJE RUEDAS BASE RF-20
22	PM06-000046806933M5X15	TORNILLO DIN933 M5x15
23	PM06-0000582 06AD5	ARANDELA DENTADA DIN-6798 Ø5
24	----- OPCIONAL	MONTAJE BLINDAJE BILLETERO NV11
25	-----	MONTAJE BILLETERO IT NV11
26	PM06-0000389 069021/4	ARANDELA CARROCERO Ø4 DIN 9021
27	PM06-0000110 06315M4	TUERCA MARIPOSA M4 DIN315.
28	PM06-0000159 066923M4 066923	TUERCA HEXAGONAL ESTRIADA DIN-6923 M4
29	PM01-0011227 0150495000600	SOPORTE BILLETERO NV11 MUEBLE
30	PM06-0000330 067985M5	TORNILLO DIN 7985 M5x15
31	PM01-0008679 0141036000101	SOPORTE TOTALIZADORES
32	PM08-0000086 0814019	TOTALIZADOR EM/ERF EMIT
33	-----	MONTAJE CIERRE MÓVIL PUERTA INFERIOR
34	PM01-0011073 0151014000000	CHAPA REPOSAPIÉS MUEBLE
35	PM01-0011074 01506900000	REPOSAPIÉS MUEBLE
36	PM01-0008625 0128240000100	SOPORTE MICRO PUERTA
37	PM08-0000007 0801013	INTERRUPT.CHERRY UF 69,TERM.4.8mm
38	PM01-0004709 0124849000001	SOPORTE CAJONES
39	PM01-0010495 01485570000	CONJ. CANAL MONEDAS A CAJÓN SMARTCOIN
40	PM18-0000316 18ACC1171	SMART COIN SYSTEM COFIG. KIT R.F. REF: SCS0023430
41	----- OPCIONAL	MONTAJE BLINDAJE SMART COIN
42	-----	MONTAJE PUERTA INFERIOR CAJÓN MONEDAS
43	-----	MONTAJE PUERTA INFERIOR EN CHAPA
44	PS90-0001324 90485001	PLACA TOTALIZADOR CONTACTOS
45	PS90-0001351 90486401	PLACA CONTROL LEDS WS2813
46	PS90-0001188 90477903	PLACA BOTONERA

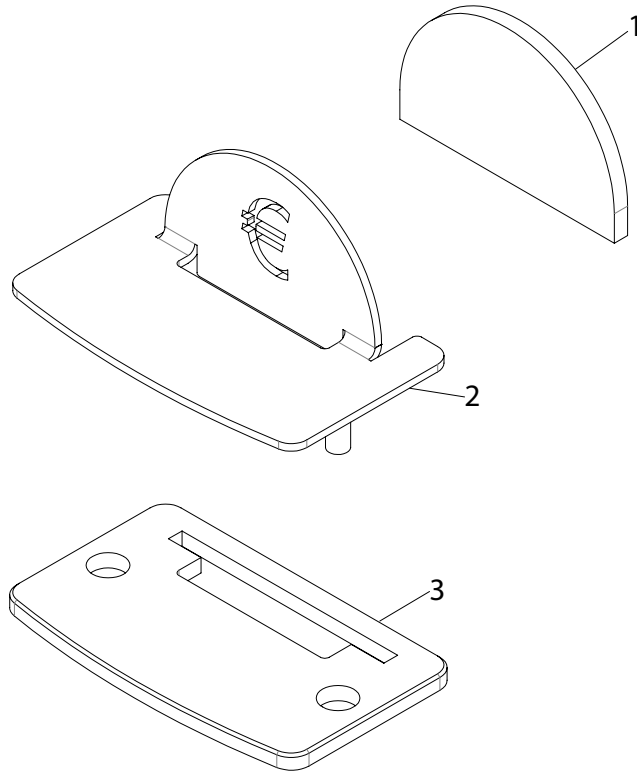
Este documento contiene información exclusiva y confidencial a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





47	PM06-0000571	06985M4 06985	TUERCA AUTOBLOCANTE DIN-985 M4
48	PM06-0000572	06985M5 06985	TUERCA AUTOBLOCANTE DIN-985 M5
49	PM01-0011234	0150747000011V	BANDEJA RECOGEMONEDAS PUERTA INFERIOR
50	PM01-0011229	0150752000200	PROTECTOR BANDEJA RECOGEMONEDAS
51	PM15-0000190	156150000	SOPORTE P.C.B. BHL-4-01 RICHCO
52	PM01-0011225	0153618000200	REJILLA VENTILACIÓN MUEBLE
53	PM15-0000554	15001231	TIRADOR PLEGABLE
54	PM06-0000548	06965M4x25	TORNILLO DIN 965 M4x25
55	-----	-----	CONJUNTO FUENTE ALIMENTACIÓN
56	PM01-0011191	0150494000200	CANAL ENTRADA MONEDAS SMARTCOIN
57	PM01-0011226	0150767000400	TAPA INTERMEDIA MUEBLE
58	PS91-0001932	-----	91007630001	CONJUNTO RACK DRACO AXIOMTEK
59	PM15-0000017	15024 R	UEDA M4
60	PM15-0000546	15001224	REMACHE SR-3045B ESSENTA
61	PM01-0010167	01011783010000	PLACA IDENTIFICACIÓN
62	-----	-----	PLACA IDENTIFICACIÓN
63	PM01-0011089	0150472000211C	BISAGRA INFERIOR PUERTA
64	PM06-0000602	06AL8	ARANDELA PLANA LISA M8 DIN-125
65	PS90-0001367	01496050000	PLACA RECEPTOR 433 MHz
66	PM01-0011090	0150934000011C	BISAGRA SUPERIOR INTERIOR PUERTA
67	PM13-0001138	13IMP02550000	ESPETIP	ETIQ. TRAZABILIDAD DE PRODUCTO
68	PM01-0010272	010148127000011V	CONJUNTO SOPORTE AVISADOR MUEBLE
69	PM19-0000244	151019	L.PREM.LEDRGB125mmA71GU1006820106



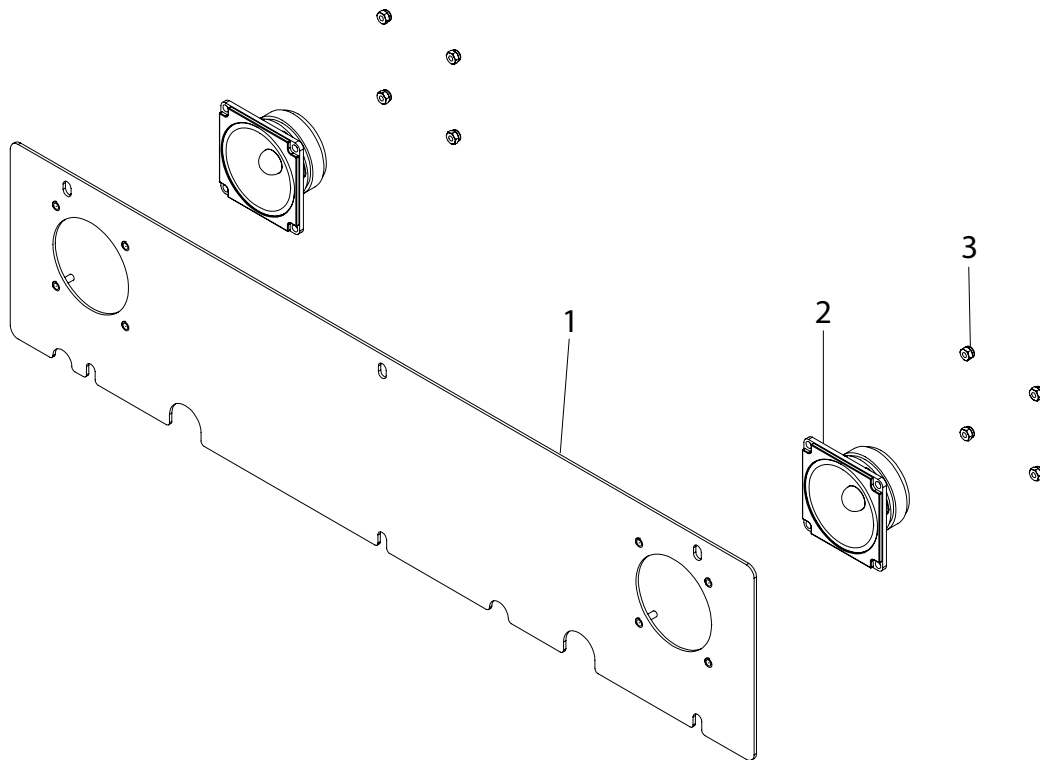


Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Nº	Referencia	Denominación
----	------------	--------------

1	PM01-001120701536450000	METACRI. ILUMIN. VERTICAL ENTRADA MONEDAS
2	PM01-001120501510400000	TAPA ENTRADA MONEDAS
3	PM01-001120601535680000	METACRILATO ILUMINACIÓN ENTRADA MONEDAS



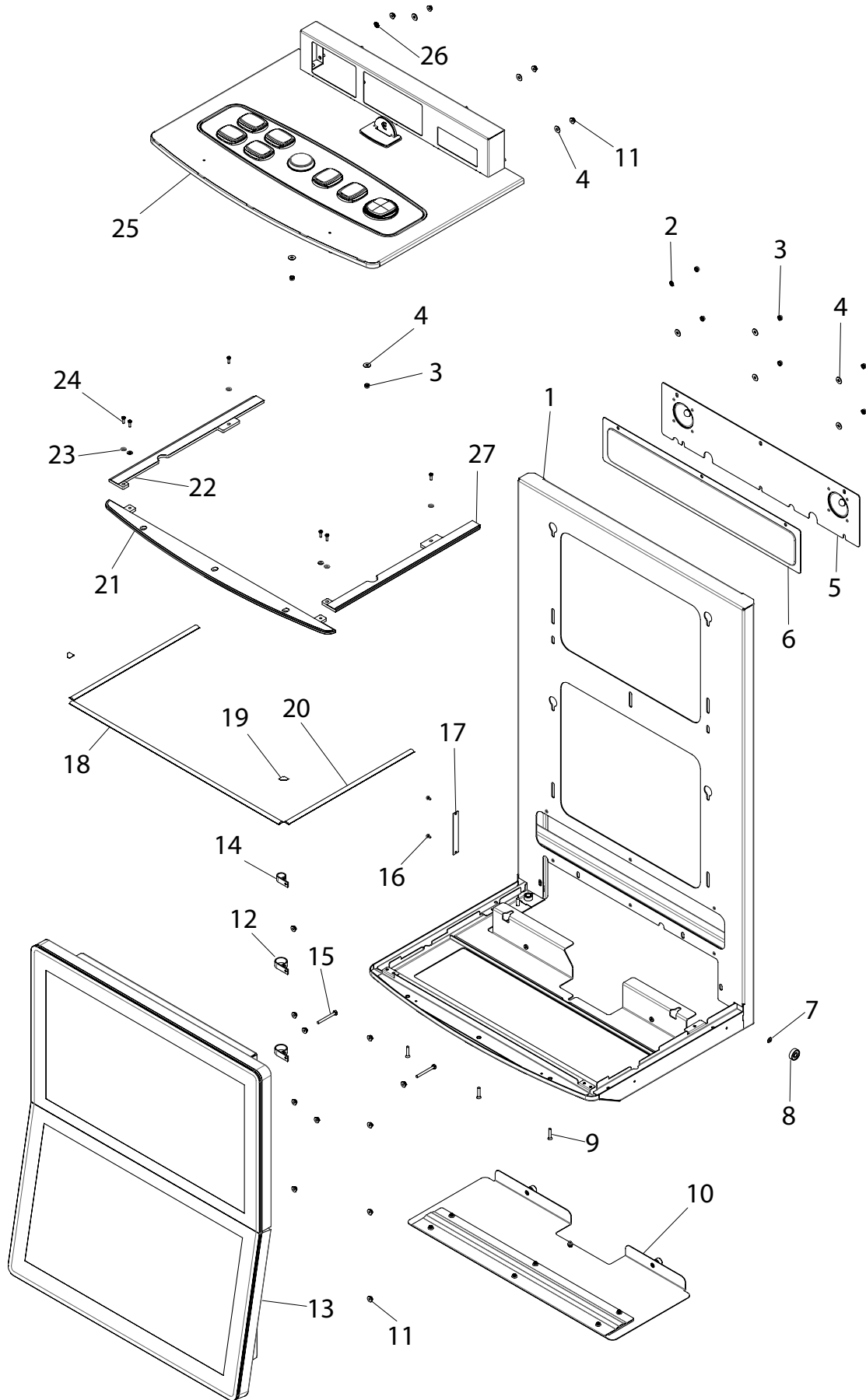


Nº	Referencia	Denominación
----	------------	--------------

- | | | |
|---|-----------------------------------|--------------------------------------|
| 1 | PM01-00112350151039000211C | SOPORTE ALTAVOCES PUERTA SUPERIOR |
| 2 | PM08-0000185 08ALT782AFRWS5 | ALTAVOZ FRWS 5 VISATON MECANIZADO |
| 3 | PM06-0000570015111050000 | 06985 TUERCA AUTOBLOCANTE DIN-985 M3 |

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco





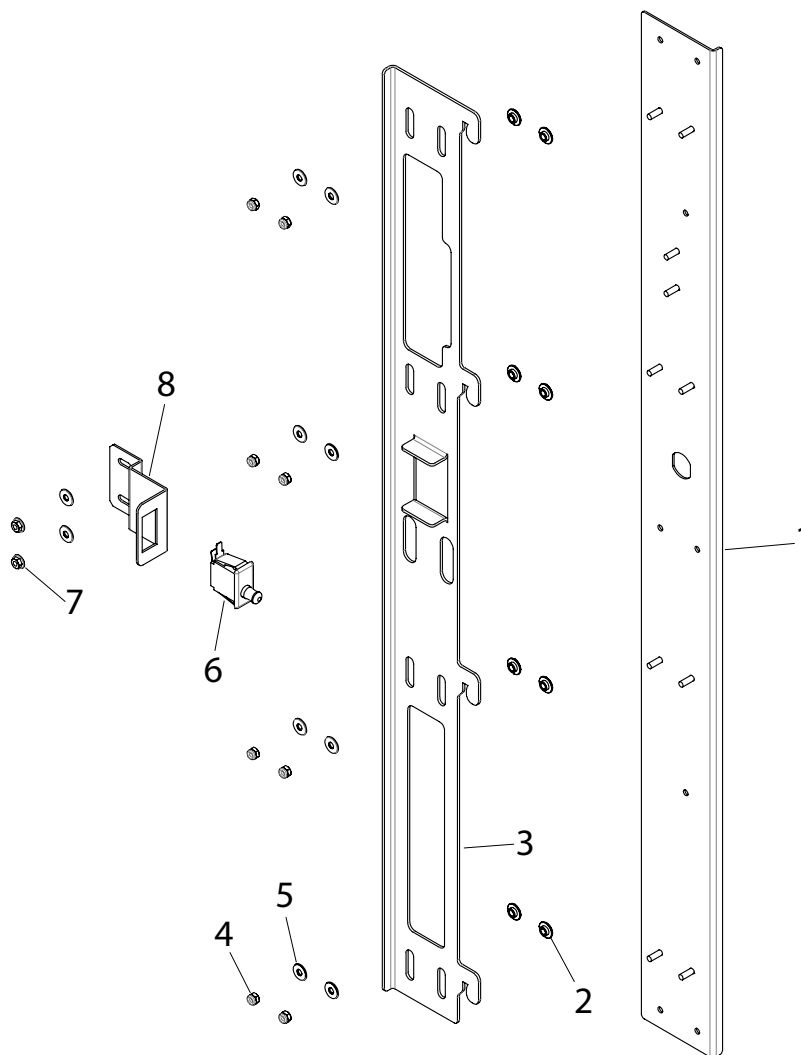
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





Nº	Referencia	Denominación
1	PM01-00112320151077000418W	CONJUNTO PUERTA SUPERIOR
2	PM06-0000581 06AD4	ARANDELA DENTADA DIN-6798 Ø4
3	PM06-0000571 06985M4	06985 TUERCA AUTOBLOCANTE DIN-985 M4
4	PM06-0000389 069021/4	ARANDELA CARROCERO Ø4 DIN 9021
5	-----	MONTAJE TWEETERS PUERTA
6	PM01-00110980151448000218W	REJILLA ALTAVOCES PUERTA RF-20
7	PM06-000060906AS4	ARANDELA SEGURIDAD Ø4 DIN-6799
8	PM15-0000013 15015	RODAMIENTO 19-6-6
9	PM06-000054706965M4x20	TORNILLO DIN 965 M4x20
10	-----	MONTAJE TAPA REGISTRO PULSADORES PUERTA
11	PM06-0000159 066923M4	066923 TUERCA HEXAGONAL ESTRIADA DIN-6923 M4
12	PM15-0000267 15720	GRAPA EXWHC2-750-01 BK RICHCO,NEG
13	-----	MONTAJE MONITORES 21,5"
14	PM15-0000266 15719	GRAPA EXWHC2-500-01-BK,RICHCO,NEG
15	PM06-000045806933M4X40	TORNILLO DIN-933 M4x40
16	PM15-000052815001211	REMACHE PPR-3055B ESSENTRA
17	PM01-0010417 010148416000000	FICHA DE IDENTIDAD
18	PM07-0000075 074072	TIRA DE LEDS RGB EL-FS50RB1-WP
19	PS90-000140390488301	UNIÓN TIRAS DE LEDs 90º
20	PM07-0000075 074072	TIRA DE LEDS RGB EL-FS50RB1-WP
21	-----	DIFUSOR CENTRAL PUERTA SUPERIOR RF-20
22	-----	DIFUSOR LATERAL IZQUIERDO PUERTA SUPERIOR
23	PM06-0000388 069021/3	ARANDELA CARROCERO Ø3 DIN 9021
24	PM06-0000303067985M3x10	TORNILLO DIN 7985 M3x10
25	-----	MONTAJE TAPA PUERTA RF-20V
26	PM06-0000582 06AD5	ARANDELA DENTADA DIN-6798 Ø5
27	-----	DIFUSOR LATERAL DERECHO PUERTA SUPERIOR

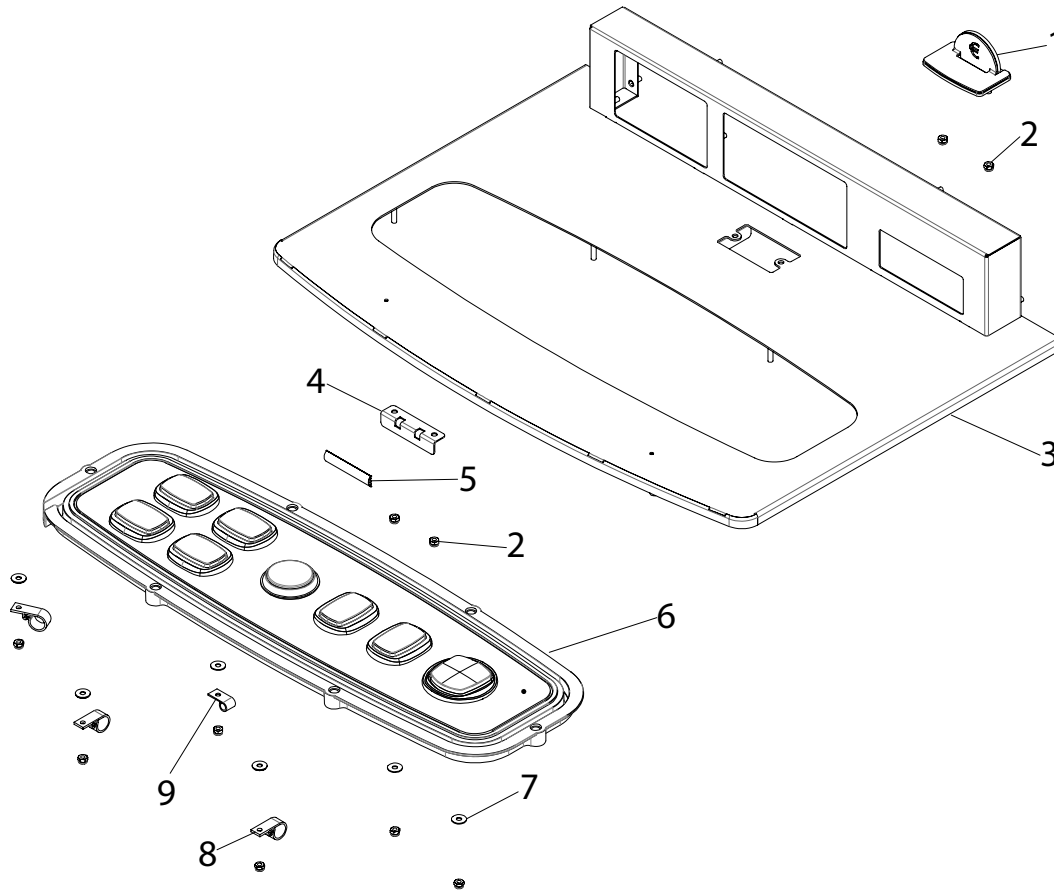




Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Nº	Referencia	Denominación
1	PM01-0011198 0150195000200	SOPORTE CIERRE MÓVIL PUERTA SUPERIOR
2	PM01-0008886 017929000022	CASQUILLO
3	PM01-0011092 0150226000200	CIERRE MÓVIL PUERTA SUPERIOR
4	PM06-0000389 069021/4	ARANDELA CARROCERO Ø4 DIN 9021
5	PM06-0000571 06985M4	06985 TUERCA AUTOBLOCANTE DIN-985 M4
6	PM08-0000007 0801013	INTERRUPT.CHERRY UF 69,TERM.4.8mm
7	PM06-0000159 066923M4	066923 TUERCA HEXAG. ESTRIADA DIN-6923 M4
8	PM01-0008827 0140512000100	SOPORTE MICRO PUERTA PEANA



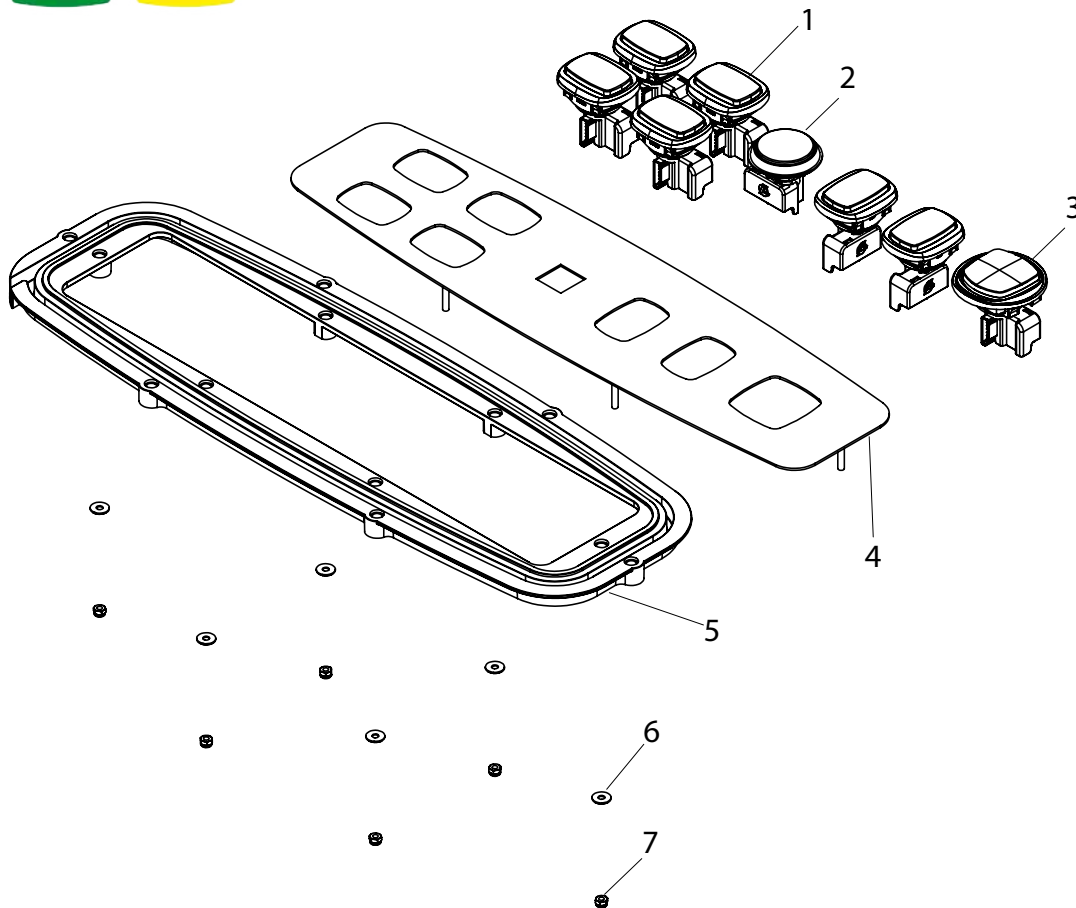


Nº	Referencia	Denominación
----	------------	--------------

1	----- CONJUNTO ENTRADA MONEDAS
2	PM06-0000571 06985M4 06985 TUERCA AUTOBLOCANTE DIN-985 M4
3	PM01-0011237 0151080000418W CONJUNTO TAPA PUERTA SUPERIOR
4	PM01-0011214 0151076000000 SOPORTE LEDS ILUMINACIÓN ENTRADA
5	PM07-0000075 074072 TIRA DE LEDS RGB EL-FS50RB1-WP
6	----- SOPORTE PULSADORES RF-20H (con 8 pulsadores)
7	PM06-0000389 069021/4 ARANDELA CARROCERO Ø4 DIN 9021
8	PM15-0000266 15719 GRAPA EXWHC2-500-01-BK,RICHCO,NEG
9	PM15-0000265 15718 GRAPA EXWHC-250 BK RICHCO (NEGRA)

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





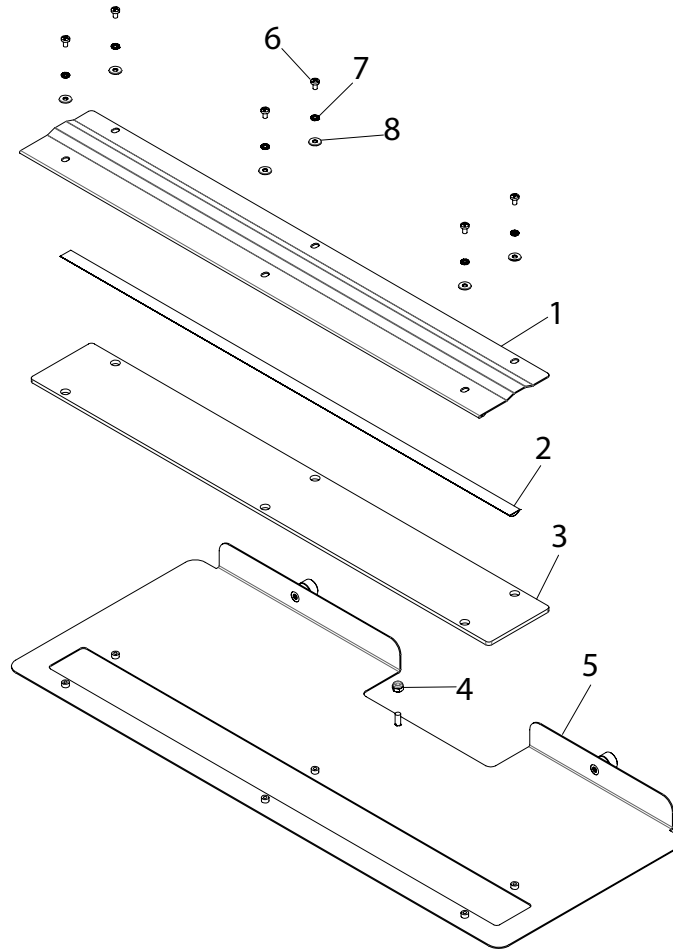
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Nº	Referencia	Denominación
----	------------	--------------

1	PM14-0000105	1401415	PUL.RECT. 26x41 SM422 A0199A537C966E0 IND.LORE.
2	PM14-0000111	1401421	PUL.REDON. RM/S-SM4-22 NEGRO A0182A677C966E0
3	PM14-0000104	1401414	PUL.CUAD. 60x60 SM422 A0197A537C966E0IND.LORE.
4	PM01-0011240	0153605010118W	SOPORTE 8 PULSADORES
5	PM01-0010420	010148337000000	MARCO ILUMINACIÓN SOPORTE PULSADORES
6	PM06-0000389	069021/4	ARANDELA CARROCERO Ø4 DIN 9021
7	PM06-0000571	06985M4	06985 TUERCA AUTOBLOCANTE DIN-985 M4

PM13-0001538	ETIQ. PULSADOR "JUEGUE"
PM13-0001539	ETIQ. PULSADOR "APUESTA FICHAS"
PM13-0001540	ETIQ. PULSADOR "AUTO"
PM13-0001541	ETIQ. PULSADOR "MENÚ JUEGOS"
PM13-0001542	ETIQ. PULSADOR "A BANCO"
PM13-0001543	ETIQ. PULSADOR "A FICHAS"
PM13-0001544	ETIQ. PULSADOR "APUESTA"
PM13-0001545	ETIQ. PULSADOR "COBRAR"



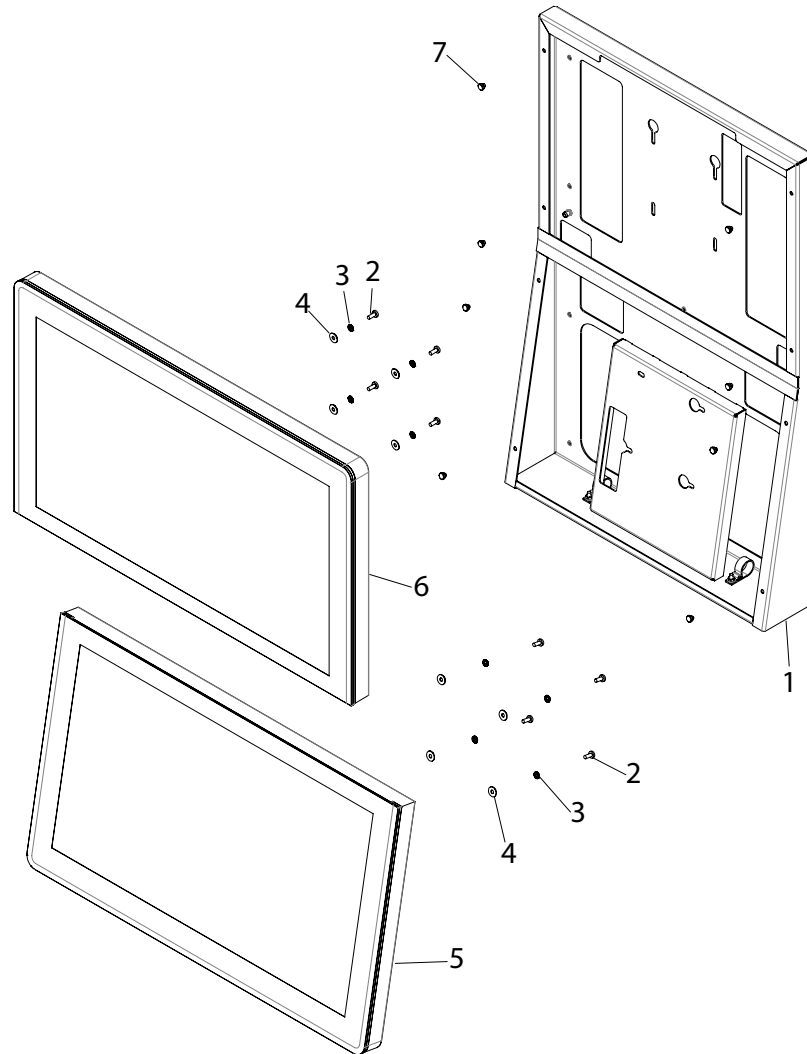


Nº	Referencia	Denominación
----	------------	--------------

1	PM01-0011108 0150736010000	SOPORTE LEDS ILUMINACIÓN PUERTA INFERIOR
2	PM07-0000075 074072	TIRA DE LEDS RGB EL-FS50RB1-WP
3	PM01-0011218 01511050000	METACRILATO ILUMINACIÓN PUERTA INFERIOR
4	PM06-0000571 06985M4	06985 TUERCA AUTOBLOCANTE DIN-985 M4
5	PM01-0011238 0151104000218W	TAPA REGISTRO PULSADORES PUERTA
6	PM06-0000310 067985M3x5	TORNILLO DIN 7985 M3x5
7	PM06-0000580 06AD3	ARANDELA DENTADA EXT. M3 DIN6798A
8	PM06-0000388 069021/3	ARANDELA CARROCERO Ø3 DIN 9021

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



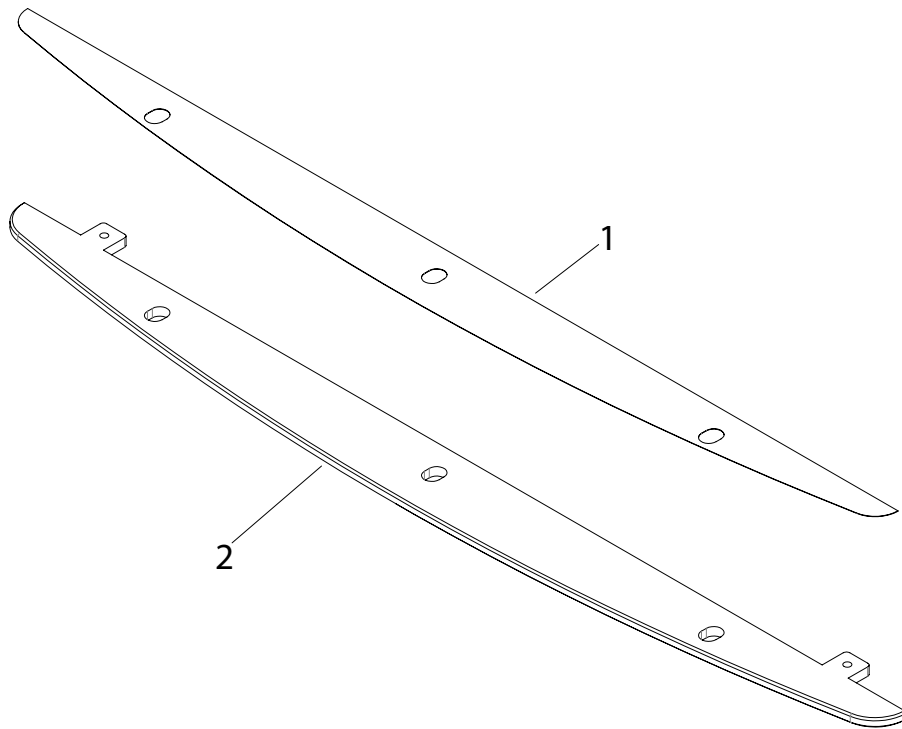


Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Nº	Referencia	Denominación
----	------------	--------------

- | | | |
|---|---------------------------------------|---|
| 1 | PM01-00111870151296000311C | SOPORTE MONITORES 21,5" PUERTA RF-20 |
| 2 | PM06-0000313DIN 7985 M4x10 | TORNILLO DIN 7985 M4x10 |
| 3 | PM06-0000581 06AD4 | ARANDELA DENTADA DIN-6798 Ø4 |
| 4 | PM06-0000389 069021/4 | ARANDELA CARROCERO Ø4 DIN 9021 |
| 5 | PM19-0000602 19TFT1048OTL227-RC50... | TFT 21.5", CON TOUCH, LEDS 3 LADOSOTL227-RC50 |
| 6 | PM19-0000603 19TFT1049OML227-R030.... | TFT 21.5, SIN TOUCH, LEDS 3 LADOSOTL227-RC03 |
| 7 | TOPE POF-40048 RICHCO 17074103 | |
| 8 | PM15-0000267 15720 | GRAPA EXWHC2-750-01 BK RICHCO,NEG |
| 9 | PM06-0000159 066923M4 | TUERCA HEXAGONAL ESTRIADA DIN-6923 M4 |



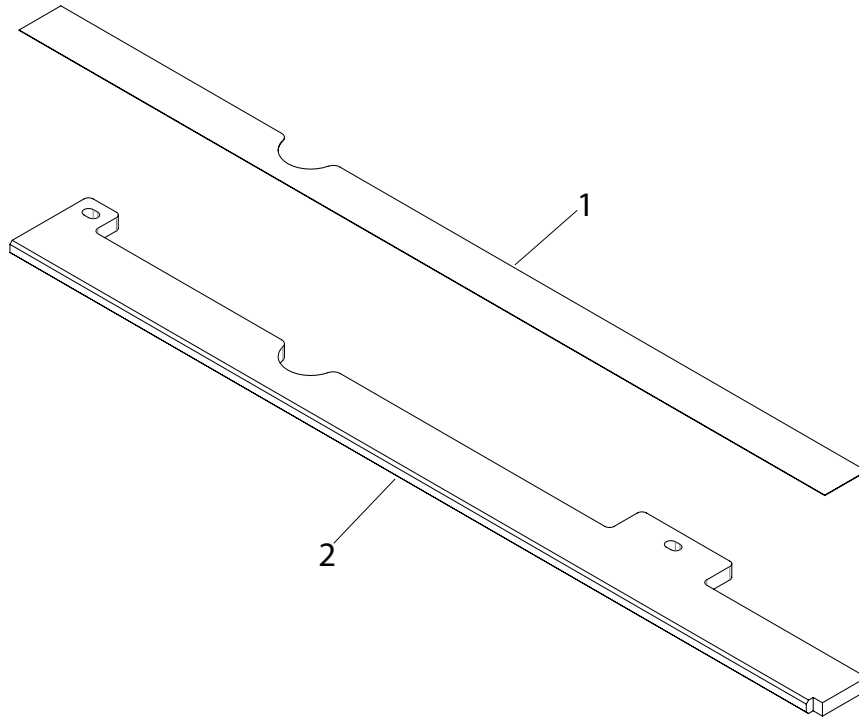


Nº	Referencia	Denominación
----	------------	--------------

1	PM01-001122001502870000	DIFUSOR METACRI. ILUMIN. TAPA INFERIOR PUERTA
2	PM01-001121901511070003	METACRILATO ILUMINACIÓN FRONTAL PUERTA

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco

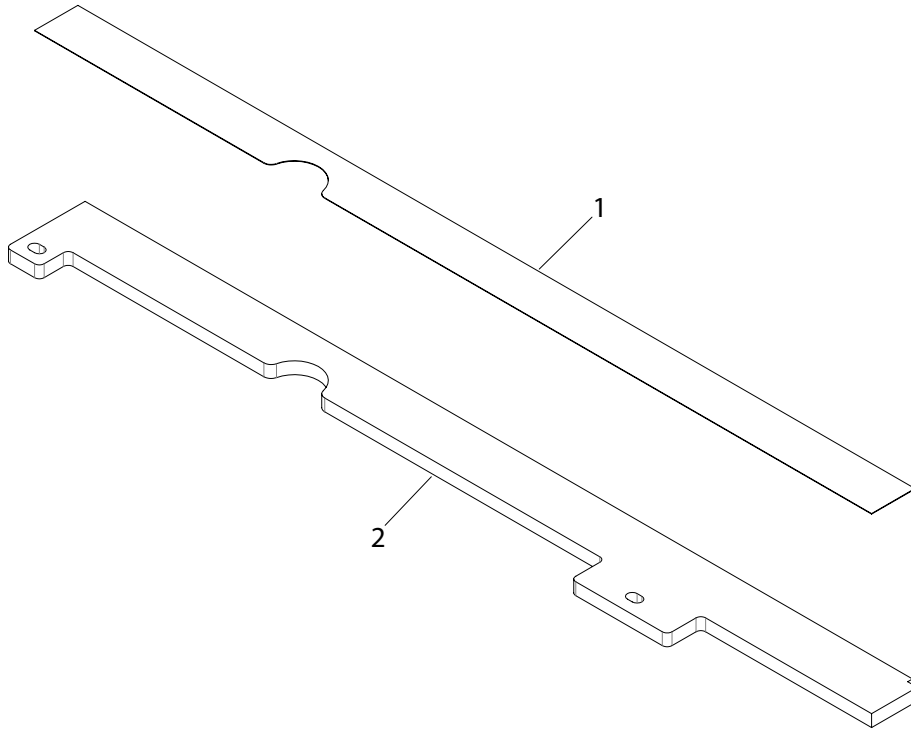




Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Nº	Referencia	Denominación
1	PM01-001122101510970000	DIFUSOR METACRI. ILUMIN. LATERAL PUERTA
2	PM01-001120001510820003	METACRILATO ILUMINACIÓN LATERAL PUERTA



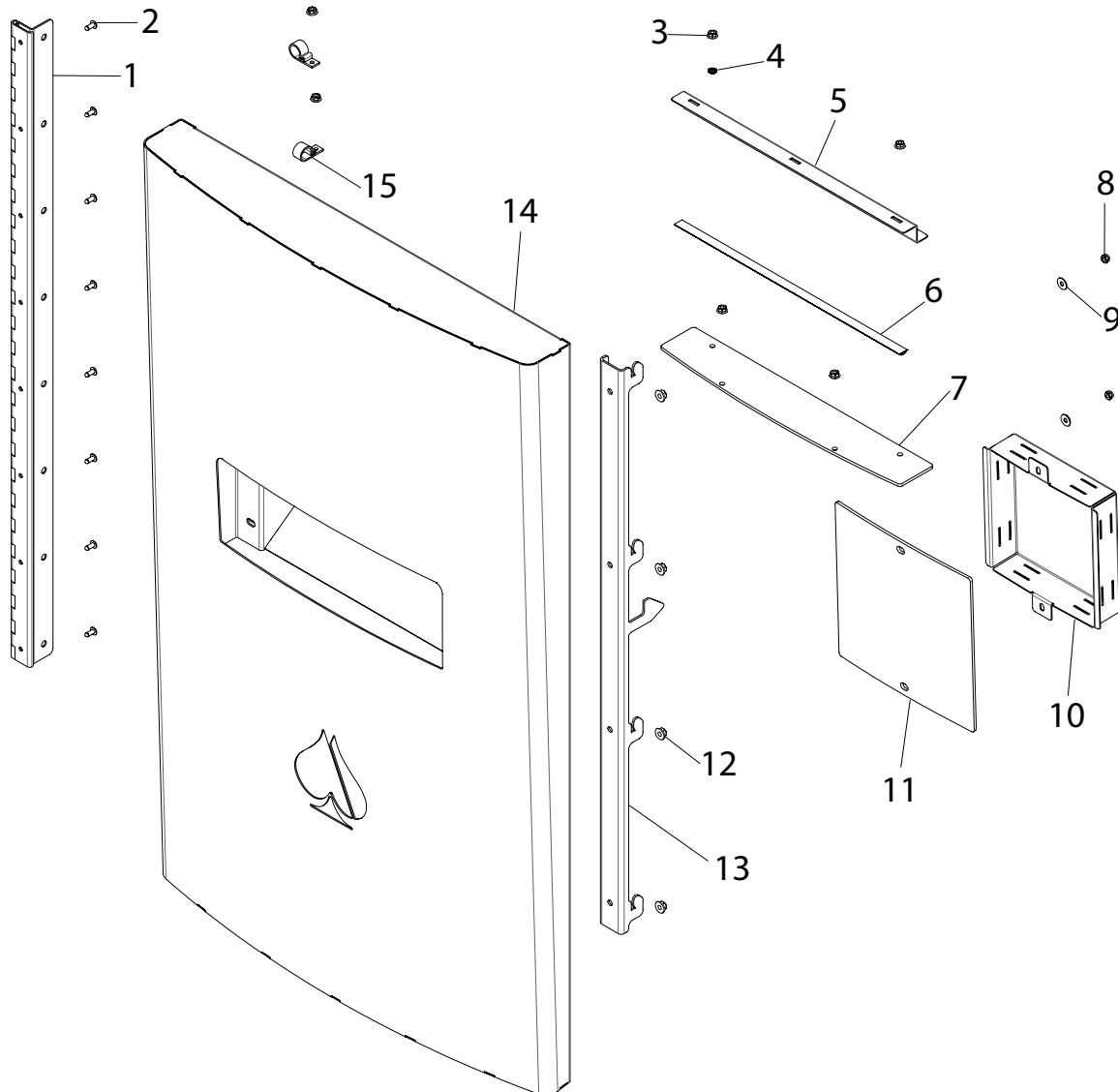


Nº	Referencia	Denominación
1	PM01-001122101510970000	DIFUSOR METACRI. ILUMIN. LATERAL PUERTA
2	PM01-001120001510820003	METACRILATO ILUMINACIÓN LATERAL PUERTA

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco

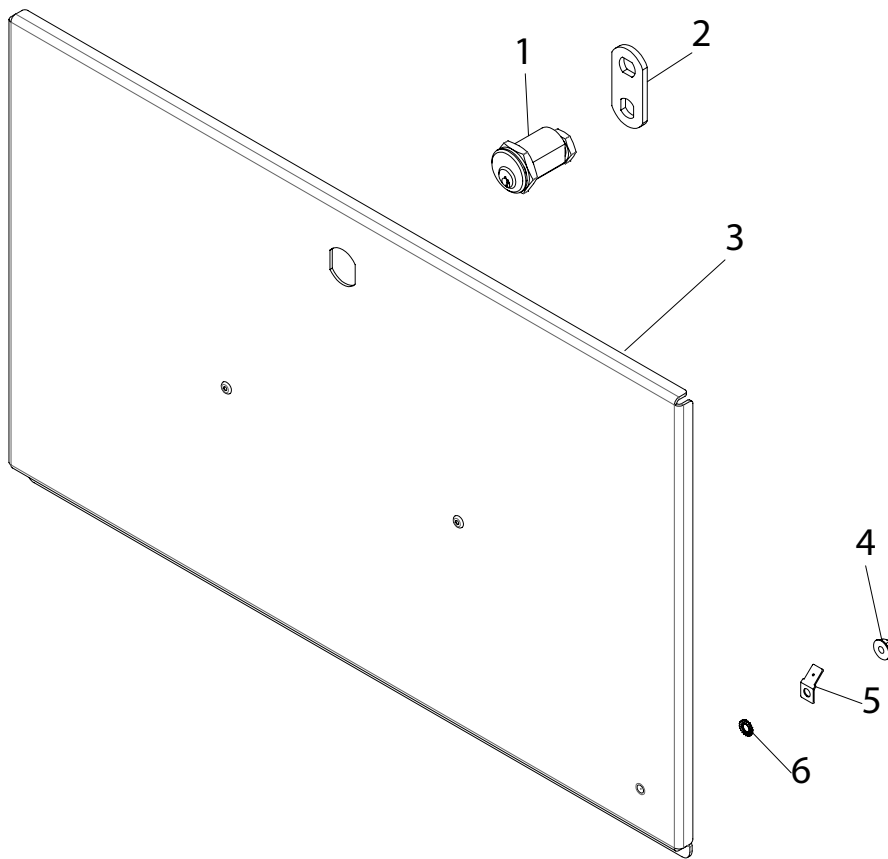


Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



Nº	Referencia	Denominación
1	PM01-00110780150715000111C	BISAGRA PUERTA INFERIOR RF-20
2	PM06-0000056 060068/00	REMACHE GESIPA 4X8(A1 MG3,C/C,AL)
3	PM06-0000159 066923M4	066923 TUERCA HEXAG. ESTRIADA DIN-6923 M4
4	PM06-0000581 06AD4	ARANDELA DENTADA DIN-6798 Ø4
5	PM01-00110790150285000100	SOP. LEDS ILUMIN. BANDEJA RECOGEMONEDAS
6	PM07-0000075 074072	TIRA DE LEDS RGB EL-FS50RB1-WP
7	PM01-001119301507140000	METACRI. ILUMIN. BANDEJA RECOGEMONEDAS
8	PM06-0000571 06985M4	06985 TUERCA AUTOBLOCANTE DIN-985 M4
9	PM06-0000389 069021/4	ARANDELA CARROCERO Ø4 DIN 9021
10	PM01-001123001505870000	CAJETÍN ILUMIN. LOGOTIPO PUERTA INFERIOR
11	PM01-001119401507540000	METACRILATO ILUMINACIÓN LOGOTIPO
12	PM06-0000160 066923M5	066923 TUERCA HEXAG. ESTRIADA DIN-6923 M5
13	PM01-00112280150425000200	CIERRE FIJO PUERTA INFERIOR
14	PM01-00111950150580000411C	PUERTA INFERIOR
15	PM15-0000266 15719	GRAPA EXWHC2-500-01-BK,RICHCO,NEG



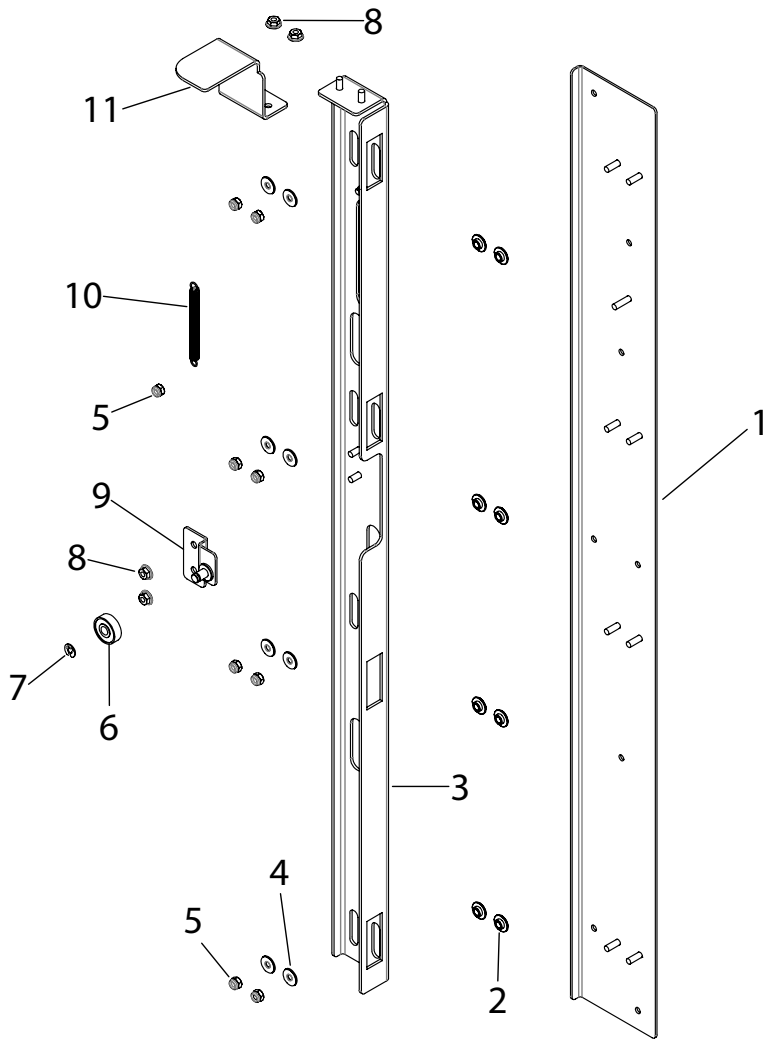


Nº	Referencia	Denominación
----	------------	--------------

1	PM16-0000094	1607048A CERR. IMDICO 930L1;COD:30001
2	PM16-0000002	1601003 PESTILLO STS 43x20
3	PM01-0011231	0150757000111C CONJUNTO PUERTA ACCESO CAJÓN INFERIOR
4	PM06-0000159	066923M4 066923 TUERCA HEXAG. ESTRIADA DIN-6923 M4
5	PM57-0000342	57120060 TER.FASTON 45° 6.35 19908-00 XB
6	PM06-0000581	06AD4 ARANDELA DENTADA DIN-6798 Ø4

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco

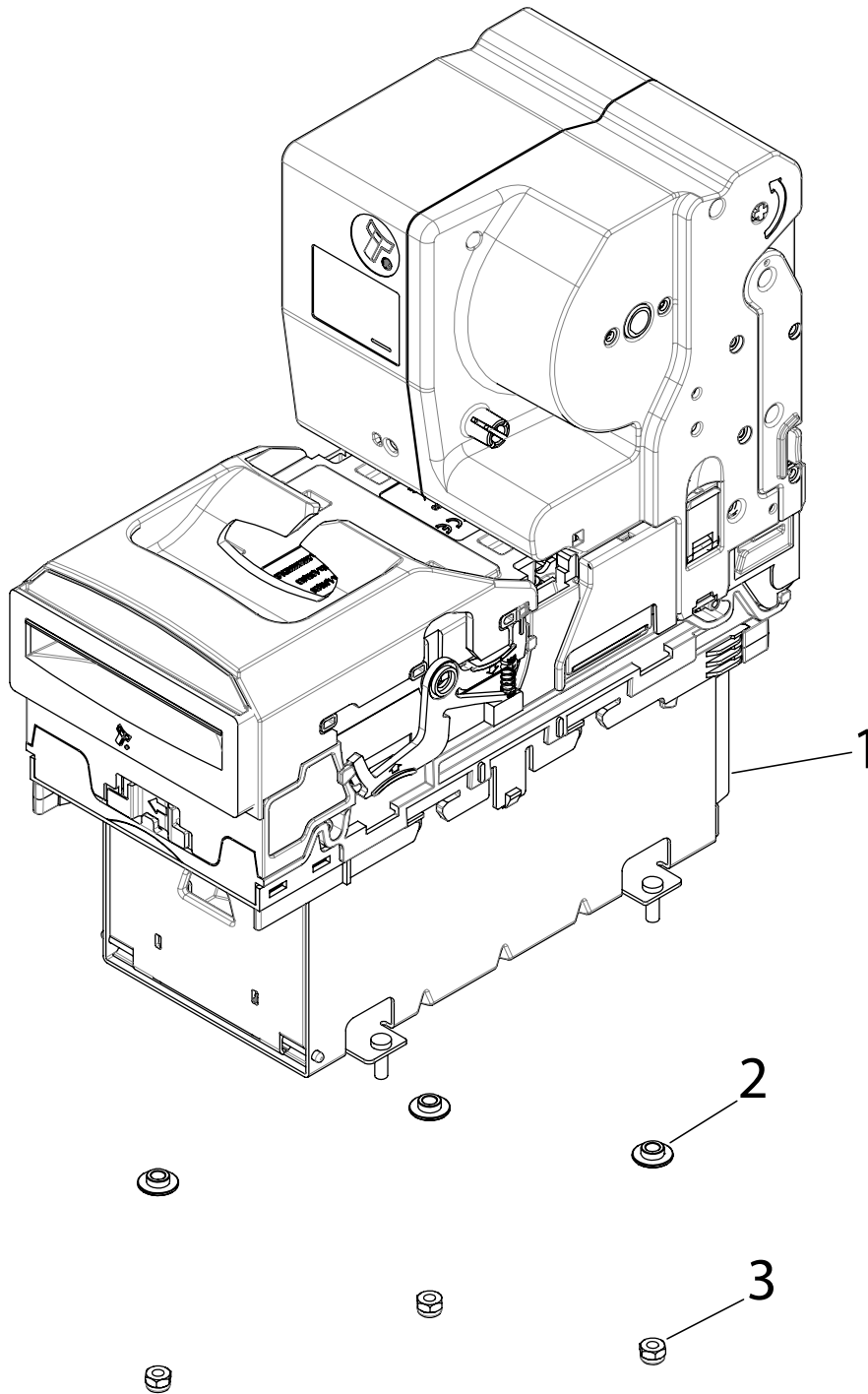




Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Nº	Referencia	Denominación
1	PM01-0011197.....0150421000100	SOPORTE CIERRE MÓVIL PUERTA INFERIOR
2	PM01-0008886.....017929000022	CASQUILLO
3	PM01-0011086.....0150426000100	CIERRE MÓVIL PUERTA INFERIOR
4	PM06-0000389.....069021/4	ARANDELA CARROCERO Ø4 DIN 9021
5	PM06-0000571.....06985M4 06985	TUERCA AUTOBLOCANTE DIN-985 M4
6	PM15-0000013.....15015	RODAMIENTO 19-6-6
7	PM06-0000609.....06AS4	ARANDELA SEGURIDAD Ø4 DIN-6799
8	PM06-0000159.....066923M4	066923 TUERCA HEXAG. ESTRIADA DIN-6923 M4
9	PM01-0011087.....0151010000011C	CONJ. SOPORTE RODAMIENTO PUERTA INFERIOR
10	PM01-0003062.....0111573000000	MUELLE APERTURA
11	PM01-0011257.....010150422000214T	PALANCA APERTURA PUERTA INFERIOR





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

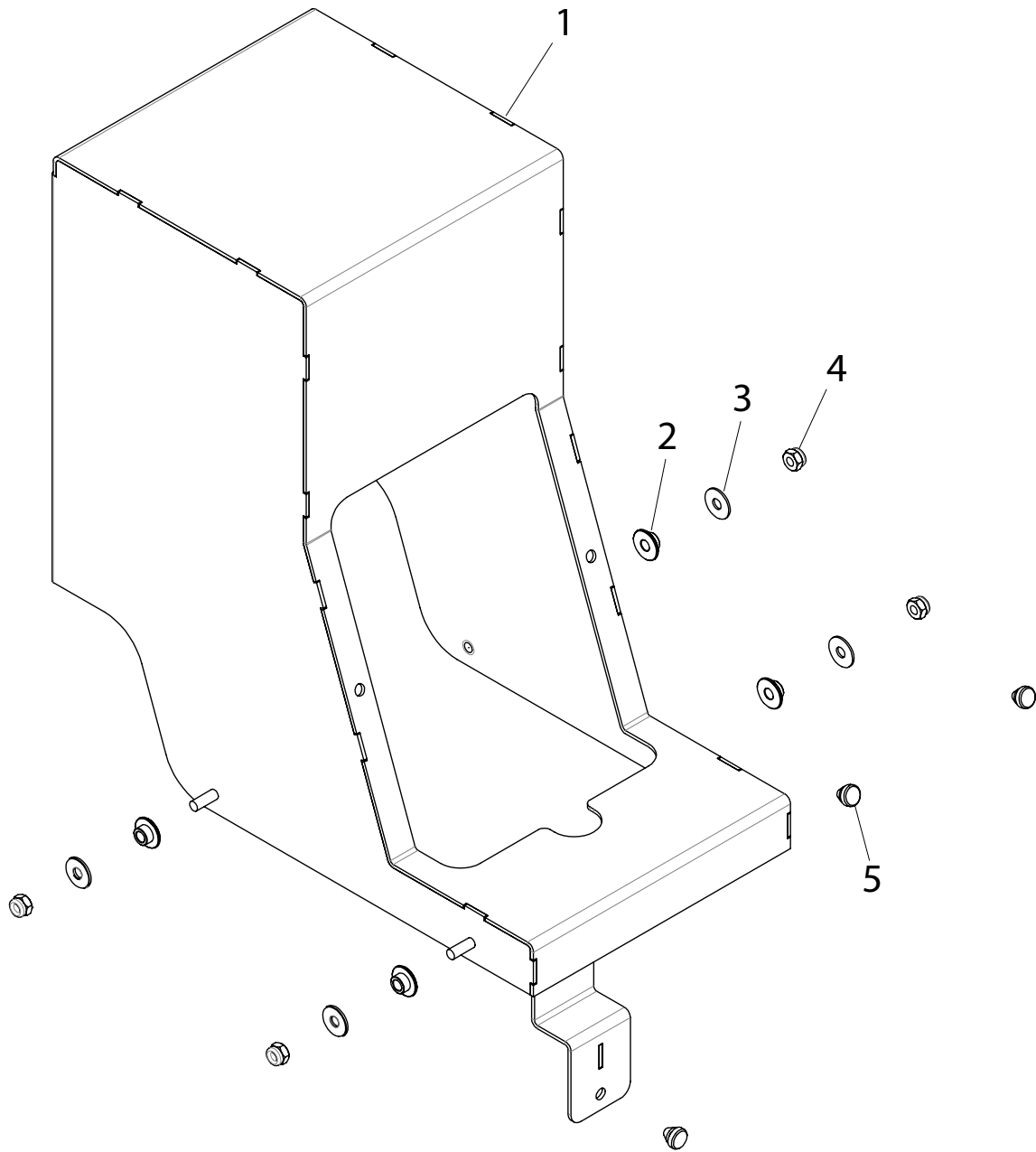
Nº	Referencia	Denominación
----	------------	--------------

- 1 PM18-0000361 18BIL0135NV110028705 BILL-HOPPER NV11+ BR2.1+EMB. RAINBOW (IT)
- 2 PM01-0008886017929000022 CASQUILLO
- 3 PM06-0000571 06985M4 06985 TUERCA AUTOBLOCANTE DIN-985 M4





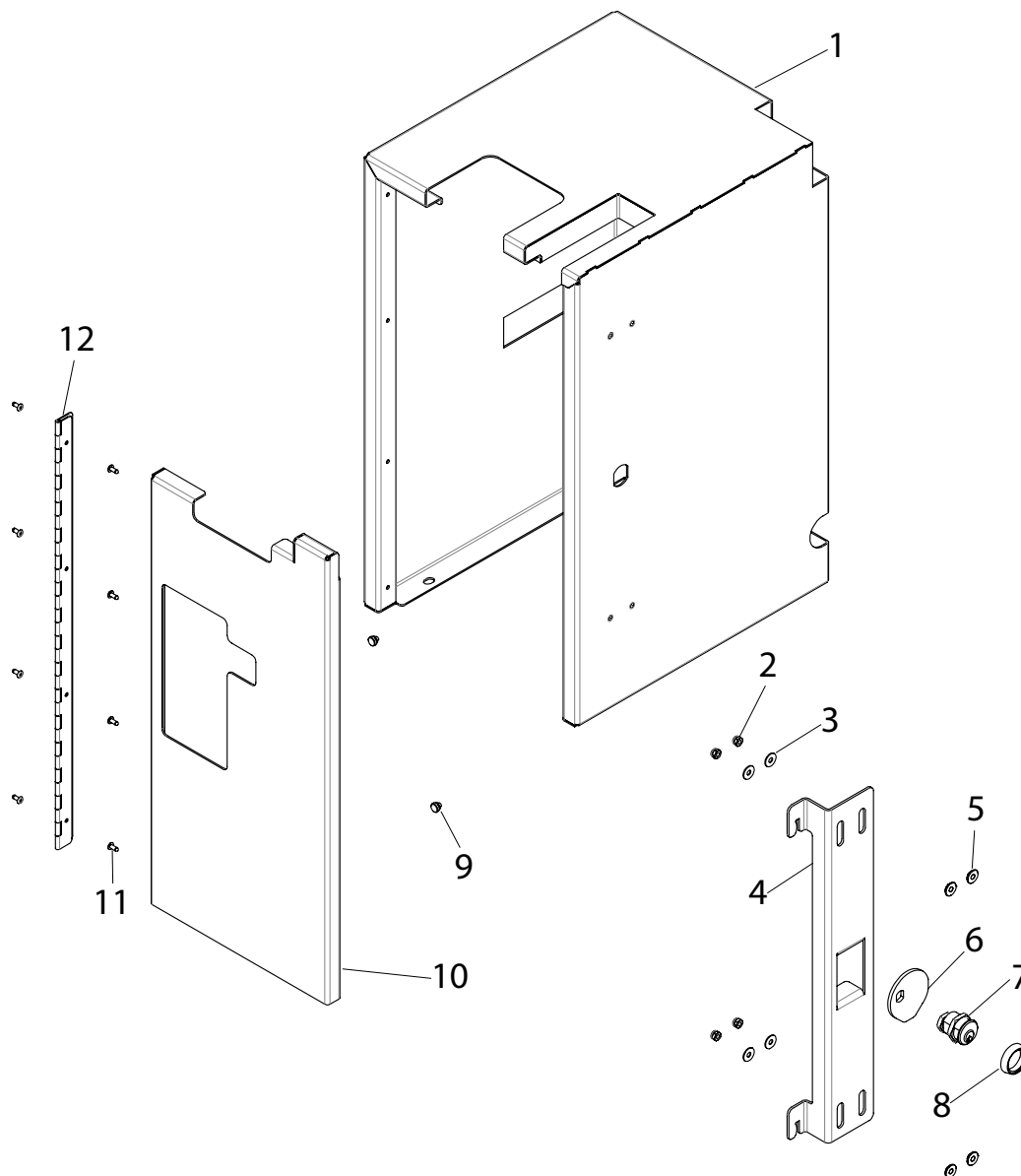
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



Nº	Referencia	Denominación
----	------------	--------------

- | | | |
|---|-----------------------------------|--------------------------------|
| 1 | PM01-0011243 0150795000111V | BLINDAJE BILLETERO NV11 RF-20 |
| 2 | PM01-0000947 0179280022 | CASQUILLO |
| 3 | PM06-0000389 069021/4 | ARANDELA CARROCERO Ø4 DIN 9021 |
| 4 | PM06-0000571 06985M4 06985 | TUERCA AUTOBLOCANTE DIN-985 M4 |
| 5 | PM15-0000381 15915 | TOPE POF-40048 RICHCO 17074103 |



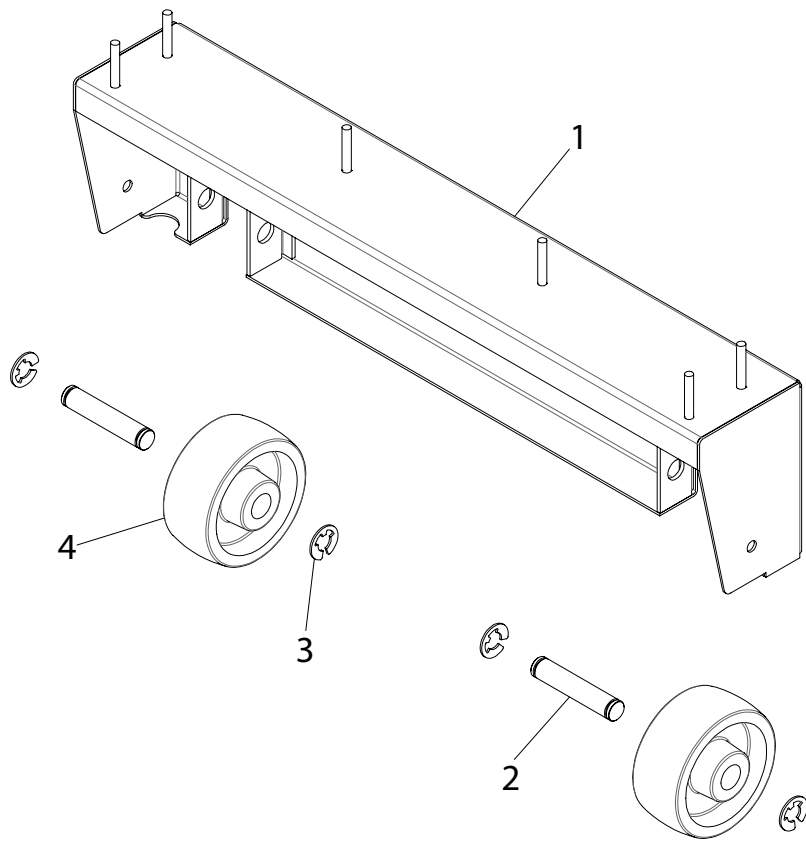


Nº	Referencia	Denominación
----	------------	--------------

1	PM01-0011244 0150770000311V	BLINDAJE SMART COIN
2	PM06-0000571 06985M4	06985 TUERCA AUTOBLOCANTE DIN-985 M4
3	PM06-0000389 069021/4	ARANDELA CARROCERO Ø4 DIN 9021
4	PM01-0011245 01510010000	CIERRE PUERTA BLINDAJE SMART COIN
5	PM01-0008886 017929000022	CASQUILLO
6	PM01-0011068 01502290000	EXCÉNTRICA CERRADURA PUERTA SUPERIOR
7	PM16-0000082 1607047A	CER.STS862305009313/CI-J9674-1(LONG.=20.4 mm.)
8	PM16-0000015 1604001	ANILLO SUPLETORIO 6 mm NIQUELADO
9	PM15-0000381 15915	TOPE POF-40048 RICHCO 17074103
10	PM01-0011246 0150945000111C	CONJUNTO PUERTA BLINDAJE SMART COIN
11	PM06-0000059 060073/00	REMACHE GESIPA 3X6
12	PM01-0011247 0150944000111C	BISAGRA PUERTA BLINDAJE SMART COIN

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Nº	Referencia	Denominación
1	PM01-00110930150163000211C	CONJUNTO SOPORTE RUEDAS MUEBLE
2	PM01-00035410112479000022	EJE RUEDA
3	PM06-000060506AS10	ARANDELA SEGURIDAD Ø10 DIN-6799
4	PM15-000030015784	ARO RES.FENOLIC.SER. RN 52/10F52



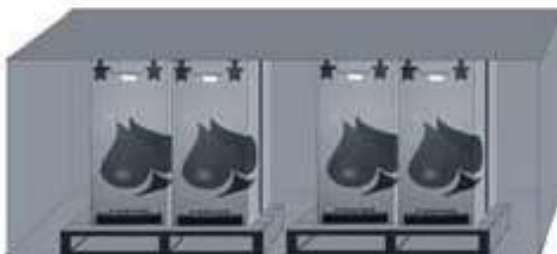
**MANTENIMIENTO** periódico de la máquina

	DIARIO	SEMANAL	MENSUAL
LIMPIEZA	Exterior de la máquina.	General de interior de la máquina.	Optodetectores del selector de monedas, aceptador de billetes y mecanismo pagador "hopper", etc.
COMPROBAR	Contactos. Leds.	Ajuste del microinterruptor de salida de monedas del "hopper". Ajustes de la bobina de desvío al cajón y al "hopper".	Funcionamiento de todas las cerraduras en general. Estado de las diferentes placas de la máquina, reapretando sus circuitos integrados y sus conexiones.

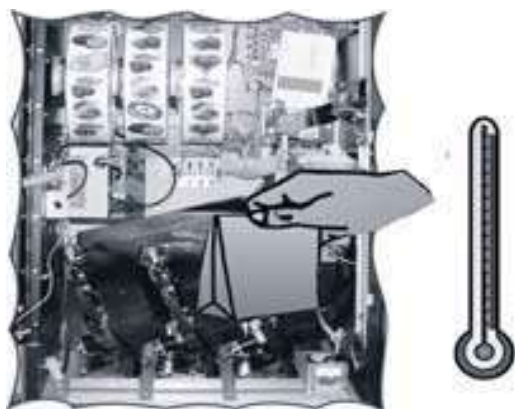
El aparato no debe limpiarse mediante un chorro de agua

ALMACENAMIENTO**CONDICIONES DE ALMACENAMIENTO**

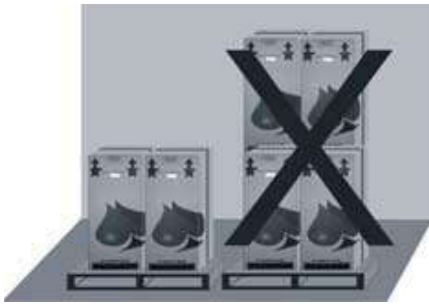
Almacenar en un lugar protegido de la lluvia, radiación solar directa, y polvo excesivo.



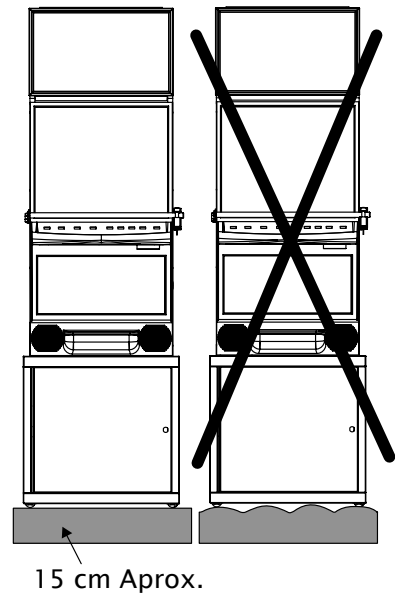
En caso de ambientes húmedos se debe situar en el interior del mueble principal de la máquina una o varias bolsas antihumedad.



La máquina se debe situar en posición vertical y nunca apilada.

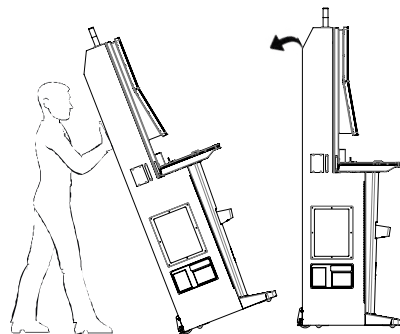
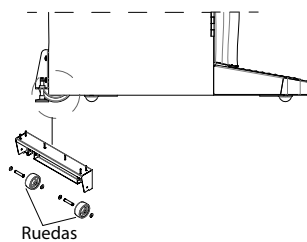
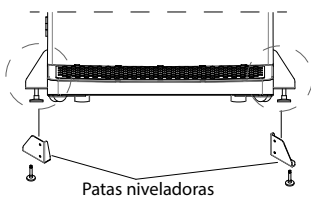


En el caso de almacenamiento sobre una superficie irregular, las máquinas deberán situarse sobre una base resistente y plana. Es conveniente, en cualquier caso, que la superficie sobre la que reposa la máquina esté separada del suelo al menos, 15 cm.



Es recomendable proteger el exterior de la máquina para evitar golpes y deterioro del acabado.

DESPLAZAMIENTO Y TRANSPORTAR DE LA MÁQUINA



El mueble en su parte inferior lleva dos soportes con patas niveladoras que girándolas hasta que toquen suelo evitan que la máquina se mueva.

También lleva incorporado un sistema de ruedas ancladas al mueble en la parte inferior junto a las patas niveladoras para poder desplazar la máquina sin problema. Para ello giramos las patas niveladoras hacia la derecha a modo enroscar hasta que suban lo suficiente para que el mueble ruede al inclinarlo hacia atrás.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



La finalidad de este manual es definir los procedimientos de testeo para unidades Smart Coin System, así como facilitar la detección de errores y acciones preventivas para cada caso.

MATERIAL NECESARIO

Será necesario disponer del siguiente material:

1. Unidad Smart Coin System tipo E
2. Interfaz IF17 y cables
3. Fuente de alimentación a 24V y 6.5A
4. Monedas:
 - o 40 monedas de 2 cent
 - o 40 monedas de 50 cent

Las monedas no deben presentar desperfectos ni estar desgastadas. Recomendamos cambiarlas cada 100.000 ciclos

5. Software*:
 - o cPIPS_SCS
 - o PIPS
 - o Validator Manager
 - o Smart System Config**
 - o Smart System Tools**
 - o SCS Production test**

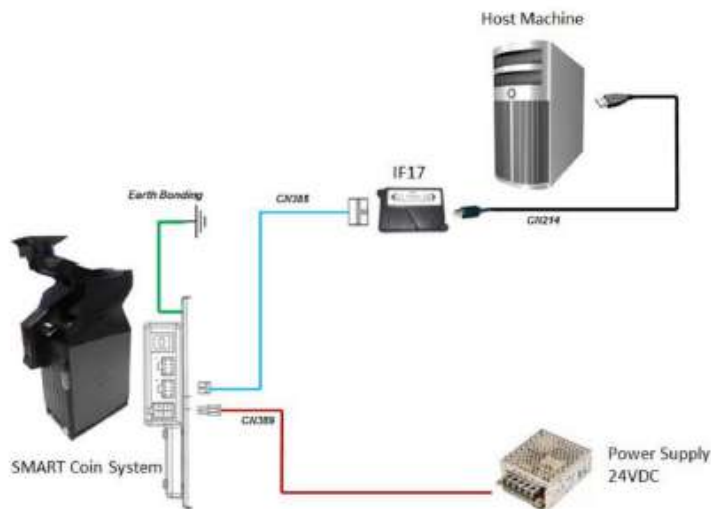
*Consultar con support@innovative-technology.com últimas versiones disponibles para los respectivos programas.

**Estas revisiones de software son entregadas junto a este manual y no puede facilitarse a terceros.

A. Cambio de protocolo de la unidad

El Smart Coin System puede alternar entre 2 protocolos de comunicación, siempre siendo uno de ellos el protocolo SSP. Deberá procederse a pulsar 2 veces (con un margen de 2-3 segundos) el botón frontal del Hopper. Tras el cambio de protocolo, la unidad comenzará su ciclo de inicialización.

B. Esquema de conexión



DETECCIÓN DE ERRORES

El frontal del Smart Hopper presenta una serie de LEDS que pueden servir para indicar fallos en la unidad. A continuación, se muestra un listado de los flashes para el Smart Coin System:

Color del LED	Status	Descripción	Acción preventiva
Rojo	2 Flashes	Error de calibración	✓ Sensor óptico contaminado. Limpiar el light Pipe del exit sensor. Si error persiste, enviar a ITL para reparación.
Rojo	3 Flashes	Detección de intento de fraude	✓ Reiniciar SCS. Si el problema persiste, indica error en el flap del pay-out, light guide o exit sensor.
Rojo	4 Flashes	Error de calibración del Feeder	✓ Desconectar unidad y comprobar que la conexión entre el Smart Hopper y Coin Feeder es correcta. Si error persiste, enviar a ITL para reparación.
Rojo	7 Flashes	Discordancia entre tipo de Dataset y tipo de SCS	✓ Re-programar Firmware. Si error persiste, enviar a ITL para reparación.

Si se retira el módulo Coin Feeder, es posible acceder a los errores del Smart Hopper. A continuación, se muestran los errores:

Color del LED	Status	Descripción	Acción preventiva
Rojo	2 Flashes	Error de calibración	✓ Sensor óptico contaminado. Limpiar el light Pipe del exit sensor. Ver apartado de limpieza de Hopper descrito en este manual. Si error persiste, enviar a ITL para reparación.
Rojo	3 Flashes	No se establecieron las claves de encriptación (Encryption Key)	✓ Comprobar si la encriptación es la correcta (ej. 16 bits – encriptado) en Validator Manager. Ir a pestaña "Options", seleccionar protocolo y comprobar que se encuentra configurado para los requisitos de la máquina.
Rojo	4 Flashes	Atasco de monedas	✓ Desatascar manualmente la unidad siguiendo el Procedimiento descrito en este manual.
Rojo	6 Flashes	Hopper vacío	✓ Comprobar si el Hopper está vaciado
Rojo	5 Flashes	Detección de intento de fraude	✓ Reiniciar SCS. Si el problema persiste, indica error en el flap del pay-out, light guide o exit sensor. Ver apartado de limpieza de Hopper y atascos descrito en este manual
Rojo	7 Flashes	Discordancia entre tipo de Dataset y tipo de SCS	✓ Re-programar Firmware. Si error persiste, enviar a ITL para reparación.
Rojo	8 Flashes	Sensores del Hopper no han sido inicializados	✓ Calibrar unidad con Smart System Tools
Rojo	9 Flashes	Mal movimiento del flap/exit sensor	✓ Comprobar si existe un agente externo en los flaps/sensores. Si el error persiste, enviar a ITL para reparación
Rojo	10 Flashes	Opto slot Detection no está	✓ Enviar a ITL para reparación





A sí mismo, es posible obtener una información más detallada en cuanto a fallos de calibración y fraudes gracias a la herramienta **Smart System Tools**. Para ello, deberá conectar la unidad con este programa y presionar en "Global Error Code":

The screenshot shows the SSP software interface with the following components:

- System details:**

Item	Value
Firmware	SH0004
Dataset	EUR
Hopper serial no	00044453
Feeder serial no	00045594
- Session data:**

Country	Value	Route	Coin level stored	Coins added
EUR	0,10	Payout	0	
EUR	0,20	Payout	0	
EUR	0,50	Payout	0	
EUR	1,00	Payout	0	
EUR	2,00	Payout	0	
Total values		0,00	0,00	
Min Payout		0,00		
- Buttons:** Run, Stop, Options (a6, 0, Set), Poll Speed ms (200), Reset, Str, DisFeeder, EnFeeder, CashData, Global Error Code (highlighted).
- Dialog Box:** SMARTSystemTools with "Global error code: 0, 0" and an OK button.
- Bottom Section:** Payout Amount (0.00), Payout Denom (0.10, 0.20, 0.50, 1.00, 2.00), Float, Float Denom.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



Se entiende que el código (0,0) indica que la unidad está funcionando correctamente. A continuación se muestra un desglose de errores indicando la acción a tomar en cada caso. Cualquier error diferente a los mostrados, requerirá una reparación por parte del servicio técnico:

Código de error	Error de calibración	Acción correctiva/preventiva
2-1	Checking flap – Hopper	Comprobar si los flaps del Hopper están atascados.
2-7	Payout flap opto – Hopper	Comprobar si los flaps están torcidos o mal puestos.
2-8	Payout exit opto – Hopper	Poner tapa de salida de monedas para evitar contaminación lumínica en sensores. En caso de daño físico del sensor, enviar la unidad a reparar.
2-9	Metal Detect – Feeder	Comprobar si la pieza superior del Feeder está en su correcta posición.
2-10	Clearing coins - Feeder	Limpiar polvo de monedas en el coin path. Comprobar que no hay agentes externos obstruyendo el sensor de validación.
2-20	Unknown coins – Hopper	Comprobar si existen monedas de otra denominación en el Hopper.
2-21	I2C Fault – Feeder	Comprobar si el Feeder está correctamente conectado al Hopper. En caso de conexión correcta, enviar la unidad a reparar.

Código de error	Error de fraude	Acción correctiva/preventiva
3-1	Flap – Flap activo durante la calibración	Reiniciar Smart Coin System para salir del error
3-2	Exit – Moneda detectada en el sensor de salida sin ninguna orden de pago	
3-6	No coin exit – No se aprecia moneda los límites del slot	
3-9	Flap active while idle – Flap abierto en una situación en la que no se requiere pago	
3-10	Exit active while idle – Flap abierto en situación que no se requiere float	
3-12	Invalid Dataset	Comprobar si el archivo programado corresponde al tipo de SCS (E)



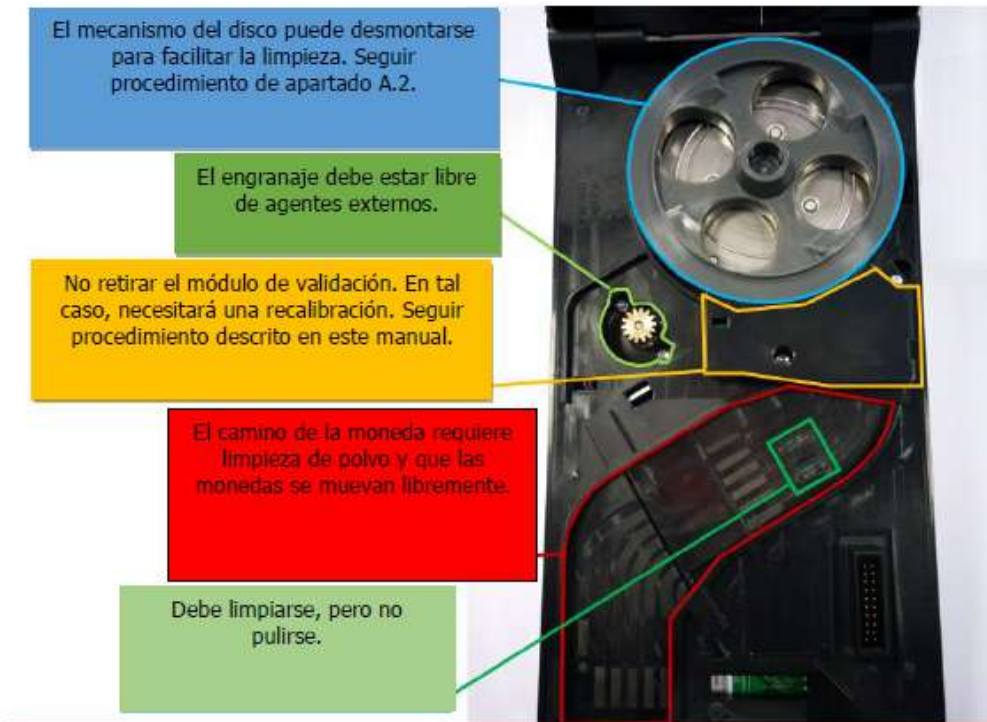
MANTENIMIENTO DEL EQUIPO

A. Coin Feeder

A.1. Limpieza del Coin Feeder

El aceptador de monedas puede limpiarse con una brocha o un trapo ligeramente mojado con jabón.

Debe tomarse la precaución de evitar disolventes como alcohol, bencinas, metiletilcetonas o productos para limpieza de placas electrónicas.



Retirar mecanismo de disco

El mecanismo del disco puede desmontarse para una mayor facilidad en limpieza de agentes externos. Asegúrese que la Fuente de alimentación está desconectada antes de proceder a su retirada. Es necesario un destornillador T30.



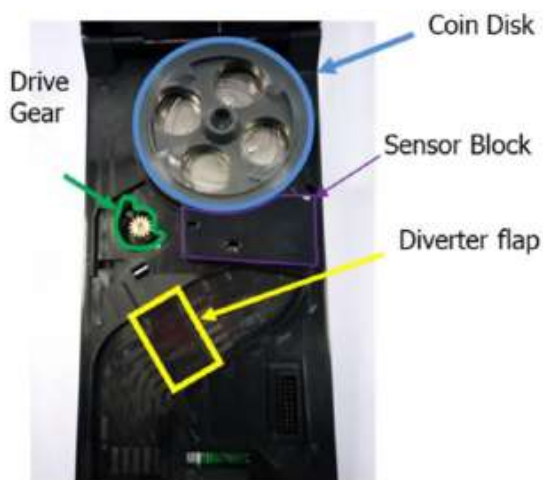
Abrir el Smart Coin System usando la palanca frontal del feeder. Una vez desatornillado, el tornillo permanecerá en el interior del agujero.



Tras retirar y limpiar el disco, el tornillo requerirá un poco de pegamento en la punta. El par necesario es de 0.60N/m +-5%

A.2. Atascos en Coin Feeder

1. Vacíe todas las monedas que puedan quedar en el tubo de entrada.
2. Abra con cuidado el Coin Feeder
3. Limpie el atasco del disco y compruebe que rota libremente
4. Limpie el polvo del coin path
5. Asegúrese que el flap del diverter se mueve libremente
6. Una vez limpio el atasco, compruebe que el engranaje motriz (Drive Gear) gira libremente





B. Smart Hopper

B.1 Limpieza del Smart Hopper

1. Retirar tapa frontal del Hopper



2. Limpiar los light-pipes de cualquier agente externo. Cambiarlos si se encuentran muy degradados.
3. Los solenoides deben moverse libremente.





B.2. Atascos en Smart Hopper

1. Vaciar todas las monedas que pudiese haber en el Hopper. Debe quedar como se muestra en la imagen.
2. Limpiar atasco girando el en sentido anti-horario y con cuidado de evitar romper algún componente.
3. Comprobar que las monedas salgan por la cinta.



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



CALIBRAR UNIDAD



Caution!

Asegurarse que el SCS no tiene ninguna tarjeta SD antes de inicializar

El procedimiento a seguir es el siguiente:

- A. Preparar 40 monedas de 0.02 € y 40 monedas de 0.50 €
- B. Conectar Smart Coin System al ordenador. Conectar unidad via USB
- C. Asegurarse que la unidad se encuentra en protocolo SSP
- D. Abrir Smart System Tools 1.4.7.2
- E. Ir a pestaña Initialisation:



Cada uno de los botones servirá para inicializar y recalibrar cada parte del SCS (Coin Feeder y Hopper). Tener en consideración que la inicialización debe realizarse en el siguiente orden:

1. Initialise Feeder Offset (40x0.02€- 2 veces)
2. Initialise Feeder (40x0.50€- 2 veces)
3. Initialise Hopper Offset (40x0.02€- 2 veces)
4. Initialise Hopper (40x0.50€- 2 veces)

En caso de error, pulsando en el botón "Get Global Error Code", puede comprobarse si la inicialización ha fallado y por qué motivo:

Código de error	Que indica
1	Fallo al calibrar las Coils
2	No ha leído las 40 primeras monedas
3	No ha leído las 40 últimas monedas
4	Diámetro medio de monedas fuera de rango
5	Fallo al calibrar las material Coils





Declaración UE de Conformidad

Nosotros **RECREATIVOS FRANCO S.A.U.**

Domicilio: Plaza de Cronos, 4
28037 Madrid - ESPAÑA
Tel. 91 440 92 00

Declaramos que el siguiente aparato está fabricado conforme a las Directivas Europeas.

Descripción: MAQUINA RECREATIVA Y DE AZAR
Marca: RECREATIVOS FRANCO
Familia: RF4000B / RF31 / RF1003 / RF20
Juego: **RFLASH**

Directiva de baja tensión 2014/35/UE.

Normas armonizadas aplicadas:

- UNE-EN 62233:2009
- UNE-EN 60335-1:2012 + AC:2014 + A11:2014 + A13:2017
+ A14:2020 + A1:2020 + A2:2020
- UNE-EN 60335-2-82:2004+A1:2008 + A2:2020

Directiva de Compatibilidad electromagnética 2014/30/UE.

Normas armonizadas aplicadas:

- UNE-EN IEC 55014-1:2021
- UNE-EN 61000-3-2:2019
- UNE-EN 61000-3-3:2013 + AMD1:2020
- UNE-EN 55014-2:2021
 - > UNE-EN 61000-4-2:2010 *
 - > UNE-EN 61000-4-3:2007 + A1:2008 + A2:2011
 - > UNE-EN 61000-4-4:2013
 - > UNE-EN 61000-4-5:2015 + A1:2018
 - > UNE-EN 61000-4-6:2014
 - > UNE-EN 6100-4-8:2011
 - > UNE-EN IEC 61000-4-11:2021

Directiva RoHS 2011/65/UE con 2015/863/EU que modifica el anexo II

Firmado en Madrid 17 de Noviembre de 2022


José Antonio Blázquez Sánchez