

# MANUAL DEL USUARIO - USER'S GUIDE

## Máquina / Machine **COCHE F-1**



**Código / code      27307**

**Nº Serie Máquina / Serial Number:**

**Libro núm. 01      \*Válido para recambios\*      Noviembre 2004**

Características de la máquina - *Machine's characteristics*  
Piezas, códigos y recambios - *Parts, codes and spare parts*  
Esquemas eléctricos - *Electrical schemes*  
Guía diagnóstico y reparación - *Guide of diagnoses and repairs*  
Mantenimiento - *Maintenance*

# MANUAL DEL USUARIO - USER'S GUIDE

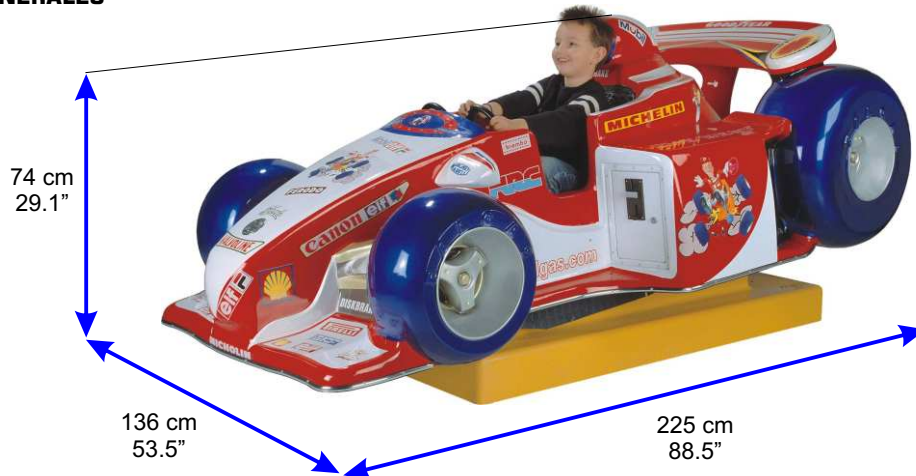
MANUAL DEL USUARIO - USER'S GUIDE

MANUAL DEL USUARIO - USER'S GUIDE

Características de la máquina <i>Machine's characteristics</i>	<b>IP. 1/121</b>
Despiece del mecanismo y base <i>Mechanism and base quartering</i>	<b>IP. 131</b>
Códigos del mecanismo y base <i>Mechanism and base codes</i>	<b>IP. 141</b>
Despiece de la figura <i>Figure quartering</i>	<b>IP. 151</b>
Códigos de la figura <i>Figure codes</i>	<b>IP. 161</b>
Colocación de los principales componentes <i>Place of main components</i>	<b>IP. 171</b>
Esquema potencia <i>Power scheme</i>	<b>IP. 181</b>
Fuente alimentación <i>Power supply</i>	<b>IP. 191</b>
Problemas técnicos <i>Technical problems</i>	<b>IP. 20/231</b>

---

---

**1.-DIMENSIONES GENERALES**

**NOTA IMPORTANTE:** - Ésta máquina debe ser conectada a una toma de corriente con contacto de puesta a tierra.

- No levantar el infantil por la figura, pues esta se dañaría. Debe levantarse siempre por la base.
- Si el cable de alimentación de este aparato está dañado debe de sustituirse por un cable flexible de alimentación especial HO5VV-3g x 1.5.

**2.- CARACTERÍSTICAS****2.1.- Generalización**

Chasis de tubo de acero pintado con pintura epoxi.  
 Motor eléctrico 0.18 kW  
 Potencia aproximada en marcha 500 W  
 Potencia aproximada en reposo 250 W  
 Sistema electrónico (sonido-temporizador) 12V CA  
 Contador entrada de monedas  
 Temporización de funcionamiento regulable  
 Figura y base fabricados con poliéster y gelcoat metalizado

**2.2.- Puesta en marcha**

Para la puesta en marcha bastará con enchufar el aparato a la red, en un enchufe con toma de tierra. La instalación debe estar protegida por un diferencial de alta sensibilidad.

Al introducir la moneda, dará un sonido típico de aceptación de moneda y se pondrá en marcha.

Transcurrido el tiempo programado anteriormente, el aparato quedará en estado de reposo efectuando un reclamo al cabo de unos segundos, si se desea (reclamo opcional).

**2.3.- Ajuste de monederos**

La máquina dispone de 2 entradas de monederos para poder abarcar un gran número de posibles combinaciones de precios.

En cada entrada de monederos es posible cambiar el número de partidas por moneda como también el número de monedas por partida.

En el apartado **4.3. Cambio de parámetros** se indica como variar dicha programación.

De fábrica la máquina sale programada con 1 moneda 1 viaje.

**2.4.- Duración del viaje**

Es posible variar el tiempo de partida entre 30 segundos a 3 minutos. En el apartado de **4.3. Cambio de parámetros** se indica como variar dicha programación.

El ajuste de fábrica es de 60 segundos.

**2.5.- Situación de reclamo**

Existe un reclamo luminoso y un reclamo acústico que se va repitiendo cada cierto tiempo. Se puede programar la máquina con reclamo o sin reclamo acústico y es posible variar su nivel de sonido. En el apartado **4.3. Cambio de parámetros** se indica como variar dicha programación.

De fábrica la máquina sale programada con reclamo.

**3.- MEMORIA DESCRIPTIVA**

**3.1.- Generalización**

El movimiento de la máquina es interactivo, es decir aumenta o disminuye en función del estado del acelerador.

Todo el mecanismo de la máquina se protege mediante una base de poliéster y un faldón entre base y figura, no quedando ninguna parte móvil accesible.

**3.2.- Parte eléctrica**

La máquina es de clase I por lo tanto es necesario conectarla a una toma de corriente con contacto de puesta a tierra.

La máquina está equipada con un motorreductor trifásico de 0,18 kW, gobernado a través de un convertidor de frecuencia.

**3.3- Parte electrónica**

La máquina está equipada con un control electrónico formado por una fuente de alimentación, varias tarjetas electrónicas y un variador de frecuencia..

3.3.1.-Fuente de alimentación

La fuente de alimentación está equipada con varias protecciones ;

- Fuente "Power". És el fusible general de 6A.
- Fusible "Timer". És el fusible de alimentación del so-tempo. Su valor es de 2A.
- Fusible "Light". És el fusible de luces. Su valor es de 6A.

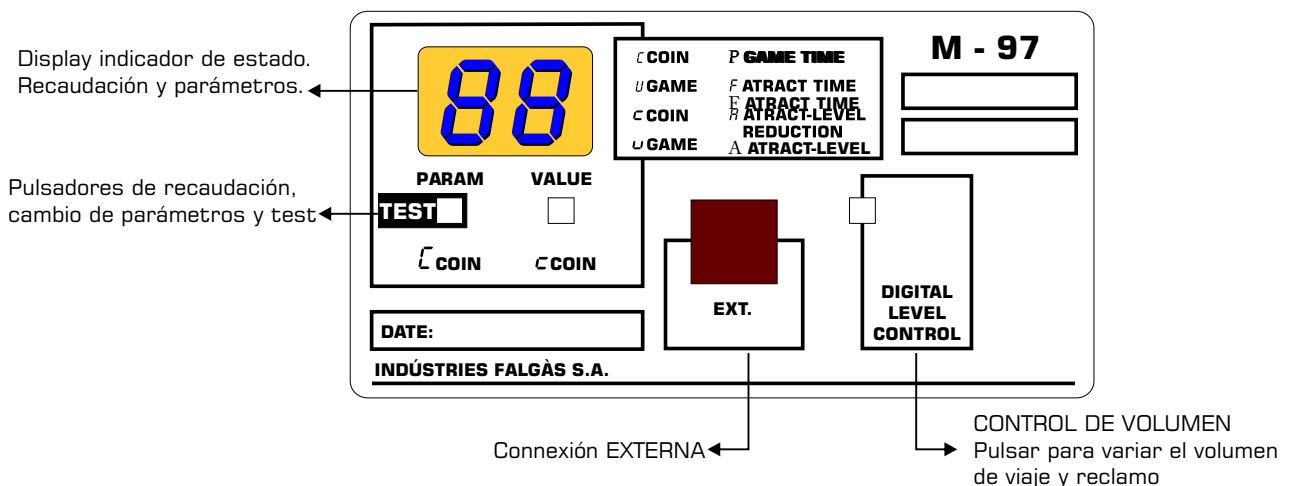
El transformador incorporado es de doble aislamiento entre primario y secundario para asegurar el aislamiento entre la tensión de red y de la electrónica de 12V.

3.3.2.- Placa electrónica (so-tempo)

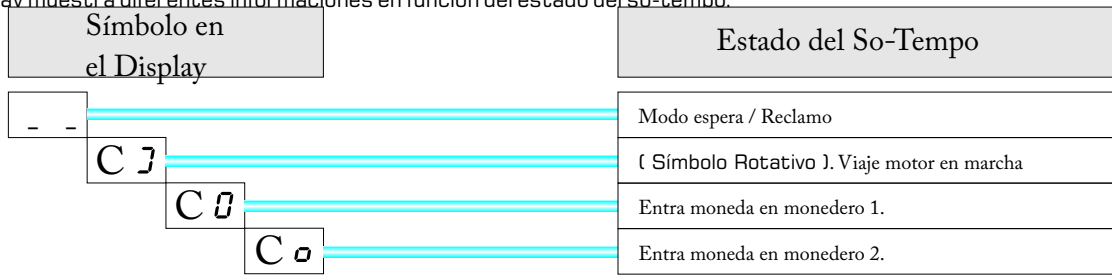
La máquina está equipada con un control electrónico formado por una tarjeta microprocesada (so-tempo), la cual se encarga de todo el funcionamiento de la máquina: Tiempo de partida, programación de monedero, sonido, activación motor, etc...

Características generales del so-tempo:

- Control volumen digital
- Reducción del nivel de audio de reclamo
- Amplificador de audio incorporado (8 a 18 vatios)
- Cambio de parámetros mediante pulsadores incorporados
- 2 entradas de monedas
- Contadores digitales de monedas
- Contadores electromecánicos opcionales
- 2 canales de luces



El display muestra diferentes informaciones en función del estado del so-tempo.



3.3.3.- Convertidor de frecuencia

Es el elemento que regula la velocidad del motor:

**Cuidado!**, la manipulación del convertidor de frecuencia es peligrosa incluso habiendo desconectado la alimentación de la máquina, a causa de un posible choque eléctrico.

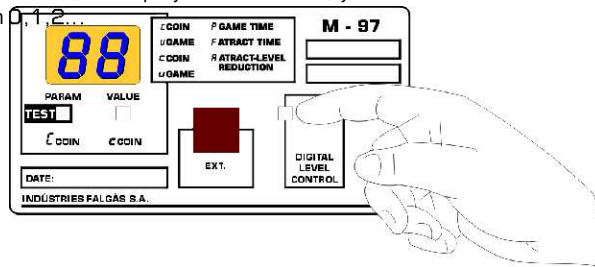
**4.- INSTRUCCIONES GENERALES DE PROGRAMACIÓN.**

**4.1.- Parámetros variable por el usuario:**

- C: C **COIN:** ..... Monedas del monedero 1.
- U: U **GAME:** ..... Número de viaje del monedero 1.
- coin:** ..... Monedas del monedero 2.
- game:** ..... Número de viaje del monedero 2.
- P: **GAME TIME:** ..... Duración del viaje.
- F: **ATTRACT TIME:** ..... Tiempo entre reclamos.
- A: **ATTRACT LEVEL REDUCTION:** ..... Reducción del volumen de reclamo.
- E: **LANGUAGE:** ..... Idioma.

**4.2.- L Digital Level Control.**

Nivel de audio regulable de 0 a 9. El accionamiento es directo a través del pulsador incorporado en el frontal del So-Tempo. Al activar el pulsador de volumen, el display muestra L... , y se incrementa el volumen del sonido de viaje hasta 9. Al seguir pulsando se pone a volumen 0.



**4.3.- Cambio de parámetros.**

Para entrar en el modo de programación se debe pulsar **SIMULTÁNEAMENTE** los pulsadores **coin** y **C COIN**, tal como muestra la figura 1.

A continuación con el pulsador "C **COIN**" se cambia el parámetro, y con el pulsador " **coin**" se varia el valor.

El display **PARAM** indica el parámetro

El display **VAL**

**IMPORTANTE!:** Para que los cambios de la máquina de la alimentación y conectar de n

iciar el So-Tempo; es decir, desconectar la

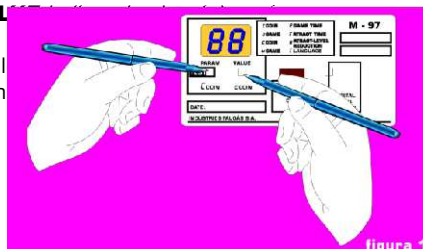


figura 1

**U GAME:** Número de viajes del monedero 1. Número de viajes **U** con las monedas **C**. Valores programables, entre 1 y 9 viajes.

**U coin:** Monedero 2. Número de monedas para realizar viajes. Valores programables, entre 1 y 9 monedas.

**game:** Número de viajes del monedero 2. Número de viajes con las monedas. Valores programables, entre 1 y 9 Viajes.

Por ejemplo:

**\*Si C=2 y U=3** Al introducir 2 monedas en el monedero 1 se pondrán en marcha 3 viajes.  
**\*Si c=3 y u=1** Al introducir 3 monedas en el monedero 2 se pondrá en marcha 1 viaje.

**-P GAME TIME:** Duración del viaje según la siguiente tabla:

PARAM	VALUE	DURACIÓN VIAJE
P	1	20 segundos
P	1	40 segundos
P	1	1 minuto
P	1	1 minuto 20 segundos
P	1	1 minuto 40 segundos
P	1	2 minutos
P	1	2 minutos 20 segundos
P	1	2 minutos 40 segundos
P	1	3 minutos

**-F ATTRACT TIME:** Intervalo de tiempo entre reclamos según la tabla siguiente:

PARAM	VALUE	RECLAMO CADA
F1		30 segundos
F2		1 minuto
F3		1 minuto 30 segundos
F4		2 minutos
F5		2 minutos 30 segundos
F6		3 minutos
F7		3 minutos 30 segundos
F8		4 minutos
F9		4 minutos 30 segundos

Para dejar el So-Tiempo sin reclamo será necesario poner el valor 9 en el parámetro A (**ATTRACT LEVEL REDUCTION**).

**-A ATTRACT LEVEL REDUCTION:** Reducción del nivel sonoro del reclamo. Este parámetro reduce el nivel sonoro del reclamo respecto al nivel del viaje programado en el parámetro D (**Digital Level**). De fábrica sale programado a 0, de manera que el nivel de audio del reclamo es igual al nivel de audio de viaje.

Su reducción del nivel de audio del reclamo sigue la siguiente tabla:

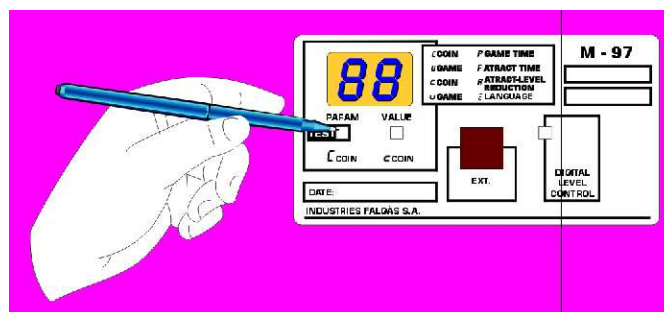
PARAM	VALUE	VOLUMEN RECLAMO
A0		= L
A1		= L-1
A2		= L-2
A3		= L-3
A4		= L-4
A5		= L-5
A6		= L-6

**MÁXIMO**

PARAM VALUE	IDIOMA
E0	ESPAÑOL
E1	FRANCÉS
E2	INGLÉS
E3	ALEMÁN
E4	ITALIANO
E5	-
E6	-
E7	-
E8	-
E9	-

**5.- Recaudación. Contaje y contadores.**

Para saber el contaje de monedas de los digitales es necesario que la máquina esté conectada. Con un lápiz o bolígrafo activar los pulsadores COIN tal y como muestra la figura.



Al pulsar **COIN**, el el display aparecerá la recaudación de la entrada de monedas 1. (Cable blanco en la instalación).

Al pulsar **coin**, en el display aparecerá la recaudación de la entrada de monedas 2. (Cable gris en la instalación).

La información se muestra en tres bloques consecutivos de dos dígitos que se muestran secuencialmente. Por ejemplo: si una máquina ha recaudado **219370**, en una entrada de monedas, la recaudación se mostrará de la siguiente manera:

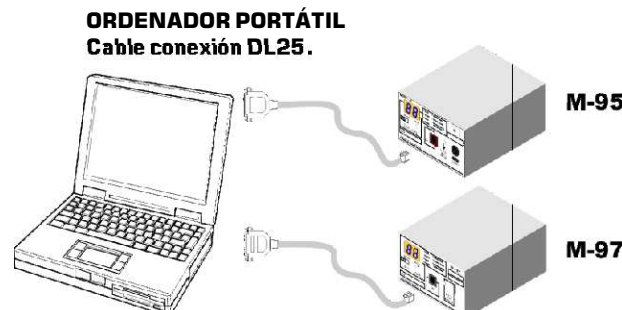


**Sistema con ordenador portátil:**

Con la conexión de un ordenador portátil a un So-Tempo **M97** o **M95** se podrán almacenar los datos de los contadores para cada So-Tempo.

Cada So-Tempo tiene un número de serie único y no modificable que lo identifica.

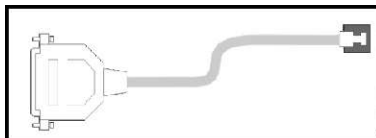
Herramientas necesarias:



No es necesario que la MÁQUINA esté conectada. Incluso puede leerse la recaudación de un So-Tempo que no esté instalado en la máquina.

Procedimiento a seguir:

Conectar el ORDENADOR al So-Tempo mediante el Cable de conexión DL25. Se conecta al conector LPT1 del ordenador y a EXT del So-tempo.



REFERENCIA JMC	DESCRIPCIÓN	CONEXIONES
DL25	SubD25 Telefónico 6V	ORDENADOR PORTÁTIL M95 - M97 ORDENADOR PORTÁTIL Electronic Counter M87 M89

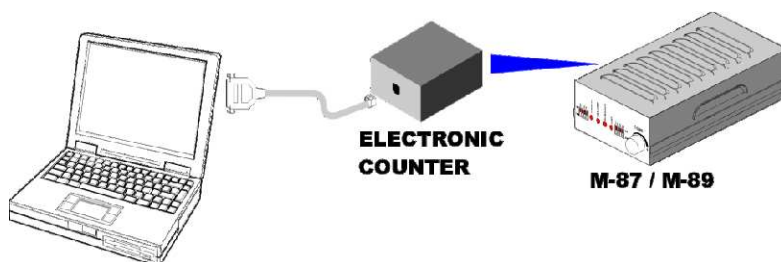
Compatibilidad con modelos anteriores M87 / M89 / OTROS MODELOS

Los modelos M87 / M89 pueden conectarse de la misma manera que los modelos M95 / M97 pero necesitan un adaptador especial. Electronic Counter. El módulo Electronic Counter es un accesorio indispensable para la conexión de los So-Tempos M87 / M89 a los sistemas de recaudación por Ordenador portátil...

Los datos de contadores de monedas solo se guardan desde el momento de la conexión del módulo Electronic Counter.

El módulo Electronic Counter también puede servir para otros modelos no citados en esta memoria. Para su uso y conexión consultar a JMC.

**Conexión de Ordenador portátil a So-Tempo M89 / M87: Cable DL25.**



**Conexión del Electronic Counter con So-Tempo M87 / M89:**

**Modo Test.**

Estado del motor	Indicación display	
Motor ON	se indica	alternativo en el display
Motor OFF	se indica	alternativo en el display

El sistema de test incorporado en los sistemas de So-tempo M95 y M97 permite verificar las funciones de la máquina sin modificar las lecturas de los contadores de monedas.

**Para entrar en Modo TEST:**

Pulsar TEST (C **COIN**) hasta que en el display nos aparezca los símbolos alternativos.

**Funciones en Modo TEST:**

**\*Entrada de monedas:** Cada entrada de monedas se verifica con el sonido correspondiente al introducir las monedas "c coin" o "C **COIN**". "No se modifican los contadores de monedas" y no incrementa partidas.

**\*Verificación del motor:** Con el pulsador **VALUE** ( coin) podemos arrancar o parar el motor.

**Motor ON** se indica con alternativo en el display.

**Motor OFF** se indica con alternativo en el display.

**\*Entradas de pulsadores:** Los pulsadores de entrada funcionan normalmente como en modo de partida. Start, acelerador, claxon, turbo, ...

**\*Verificación de luces:** La luz de **START** y los dos canales de luz hacen intermitente.

**1.- OVERALL DIMENSIONS****IMPORTANT NOTE: - The machine must be connected to and earthed plug.**

- Do not lift the kiddy ride by the figure, has this will damaged. Always lift by the base..
- If flexible power supply-wire from this machine damaged, it must be changed by a special flexible power supply wire H05VV-3g×1.5.

**2.- CHARACTERISTICS****2.1.- Generalization**

Epoxi painted tubular steel chassis.  
 Electric motor 0.40 hp  
 Approximate power in operation 450 W  
 Approximate power at rest 50 W  
 Electronic system (sound-timer) at 12V CA  
 Coin input counter.  
 Adjustable function timer.  
 Figure and base made of polyester and metallised gelcoat

**2.2.- Start up**

To start up the apparatus, simply plug it into an earth-connected mains socket. The installation must be protected by a high sensitivity differential.

When a coin is inserted, the machine will give a typical reception sound.

Once the programmed time has elapsed, the apparatus will come to rest and after a certain time make an attention call (call optional).

**2.3.- Adjustement of coin mechanisms**

The machine has two coin mechanisms in order to accept a variety of combinations of prices.  
 In every coin mechanism it's possible to change the number of rides per coin and also the number of coins per ride.  
 In number **4.3.-Change of parameters** will be shown how to modify the programation.  
 The machine is factory preset at 1 coin, 1 ride

**2.4.- Duration of the ride**

Possibility to programm the ride time between 1 and 3 minutes. Under paragraph **4.3.- Change of parameters** will be shown how to modify the programation.

The factory adjustment is 60 seconds

**2.5.- Call state**

The aparatus has luminous and acoustic calls which will be repeated time in time. The last can be cancelled and it's possible to modify the sound-level. In number **4.3.- Change of parameters** will be shown how to modify the programation.

The apparatus is factory-preset to call.

**3.- MACHINE DESCRIPTION**

**3.1.- Generalization**

Movement of the rides is interactive, according to the increase and decrease of the accelerator.  
The whole mechanism is protected by glassfibre cover which completely insulates it from the exterior.

**3.2.- Electrical section**

It's a class I machine, for this it's necessary to plug the machine into an earth-connected main socket.  
The machine is fitted with a tri-phase motorreducer of 0.40 hp.

**3.3.-Electronic section**

The electronic control consists in a power supply, a electronic board and a regulator.

**3.3.1.- Power unit**

The power unit is equipped with differential protections:

- "Power" unit. General fuse of 6A
- "Timer" fuse. Fuse for the sound-timer. Value 2A
- "Light" fuse. Fuse for the lights. Value 6A

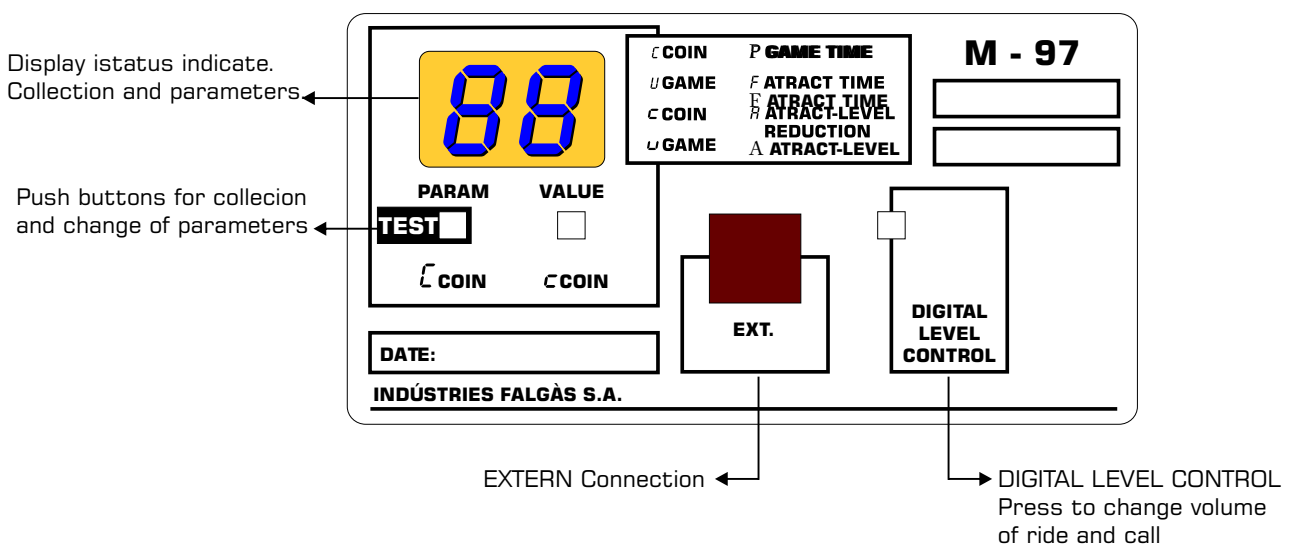
The incorporated net transformer has a double isolation between the first and the second for guarantee the isolation between the working voltage and the electrical voltage 12V.

**3.3.2.- Electronic circuit (sound-timer)**

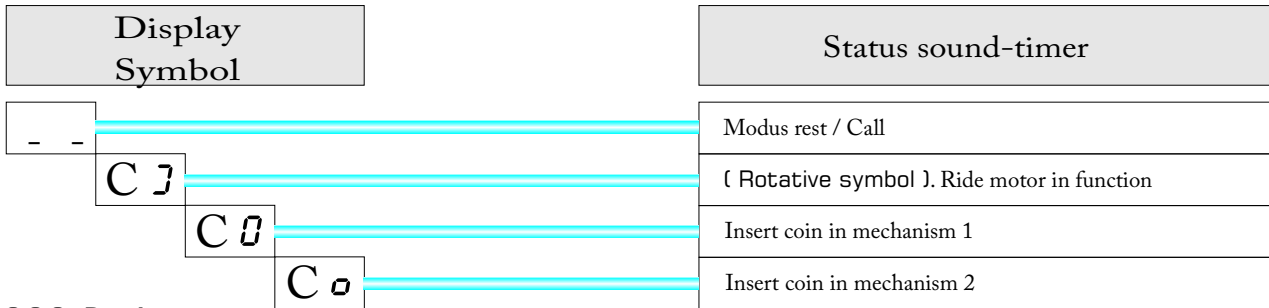
The machine is equipped with electronic control based on a microprocessor (sound-timer) which is responsible for the whole functions of the machine: Time for a ride, program coin mechanism, sound, moto activity, etc...

General characteristics sound-timer:

- Digital level control.
- Adjustement nivel for the audio call.
- Incorporated audio amplifier (8 to 18W).
- Modification parameters through incorporated switches.
- 2 coin mechanisms.
- Optionals electromechanicals counters.
- 2 lights channels.



The display shows different informations depending the status of the sound-timer.



**3.3.3.- Regulator**

Regulates the motor speed.

Attention!, the manipulations is dangerous, even when the machine is not plugged in, cause of an electrical shock..

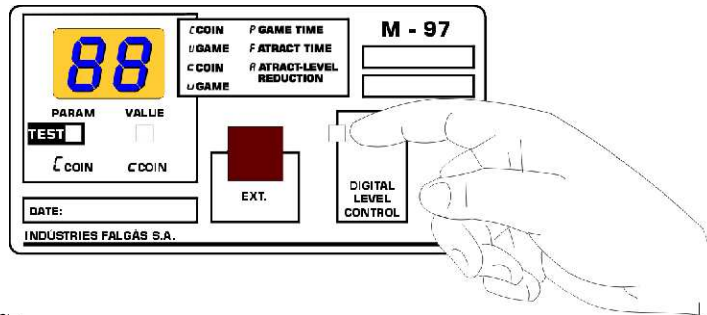
**4.- PROGRAMING INSTRUCTIONS**

4.1. - Parameters variables for the user:

- C: **C COIN:** . . . . .Coin of mechanism 1
- U: **U GAME:** . . . . . Number of rides coin mechanism 1
- c: **c coin:** . . . . . Coin of mechanism 2
- u: **u game:** . . . . . Number of rides coin mechanism 2
- P: **GAME TIME:** . . . . . Ride duration
- F: **ATTRACT TIME:** . . . . . Time between call
- A: **ATTRACT LEVEL REDUCTION:** . . Level reduction of the call
- E: **LANGUAGE:** . . . Language

**4.2.- L Digital level control**

Level regulable from 0 to 9. The activation is directly trough an incorpored switch on the front of the sound timer. If you pulse the level switch the display shows L..., and the sound level increase till 9. To continue pulsing the level goes to 0, 1, 2...

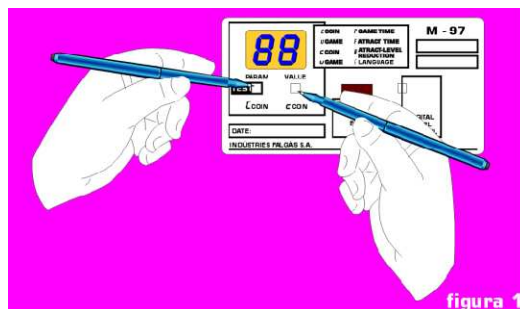


**4.3.- Change of parameters**

For entry the program mode you mode have to pulse the switches c coin and C COIN at the same time, show in figure . Switch C changed the parameter and switch modify the value.

The display **PARAM** indicates the parameter:  
 The display **VALUE** indicates the value of the parameter.

**IMPORTANT!:** For making effective the modifications you must start again the sound-timer, that means, it's necessary to disconnect machine from the power supply and to connect again after some seconds.



and 9 coins.  
**U GAME:** Number of rides of coin mechanism 1. Number of rides U with the coins C. Values programables between 1 and 9 coins.  
**c coin:** Coin mechanism 2. Number of coins c for realizing u rides. Values programables between 1 and 9 coins.  
**u game:** Number of rides of coin mechanism 2. Number of rides u with the coins c. Values programables between 1 and 9 coins.

Por ejemplo:

**\*Si C=2 y U=3** Introducing 2 coins in coin mechanism 1 will start 3 rides.  
**\*Si c=3 y u=1** Introducing 3 coins in coin mechanism 2 will start 1 ride.

-**P GAME TIME:** Ride duration according to the following table:

PARAM	VALUE	GAME TIME
P	1	20 seconds
P	1	40 seconds
P	1	1 minute
P	1	1 minute 20 seconds
P	1	1 minute 40 seconds
P	1	2 minutes
P	1	2 minutes 20 seconds
P	1	2 minutes 40 seconds
P	1	3 minutes

-**F ATTRACT TIME:** Wating time between calls. Values from 1 to 9. Every unit has a value of 30 seconds:

PARAM	VALUE	RIDE TIME
F1		30 seconds
F2		1 minute
F3		1 minute 30 seconds
F4		2 minutes
F5		2 minutes 30 seconds
F6		3 minutes
F7		3 minutes 30 seconds
F8		4 minutes
F9		4 minutes 30 seconds

For let the sound-timer without call it will be necessary to put value 9 on the parameter **A(ATTRACT LEVEL REDUCTION)**.

-**A ATTRACT LEVEL REDUCTION:** Level reduction of the call. This parameter reduce the sound level of the call in respect to the programed ride level in parameter **D (Digital Level)**. It's factory-preset 0, the audio call level is the same as the audio ride level.

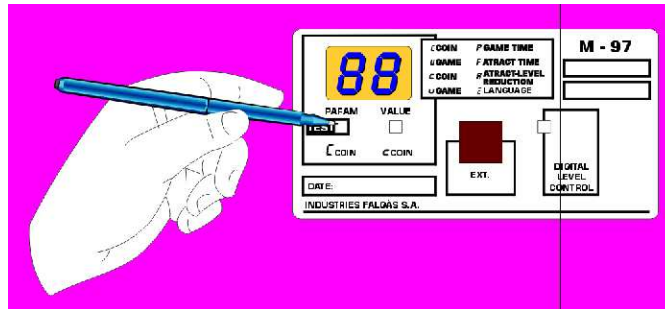
PARAM	VALUE	VOLUM CALL
A0		= L
A1		= L-1
A2		= L-2
A3		= L-3
A4		= L-4
A5		= L-5
A6		= L-6
A7		= L-7

MAXIM

PARAM	VALUE	LANGUAGE
E0		SPANISH
E1		FRENCH
E2		ENGLISH
E3		GERMAN
E4		ITALIEN
E5		-
E6		-
E7		-
E8		-
E9		-

**5.- Collection. Counting and counters.**

To know the quantity of the digital counters it's necessary that the machine is connected. Activate white a pencil or a pen the switches C or C like shown in the figure 1.



Pulsing **C COIN**, the display shows the collected coins in 1. (In the installation white cable).

Pulsing **coin**, the display shows the collected coins in 2. (In the installation grey cable). The information will be shown in three serial blocks of two digits.

For exaple: if a machine has collected **219370** in coin mechanism, will be shown like this:



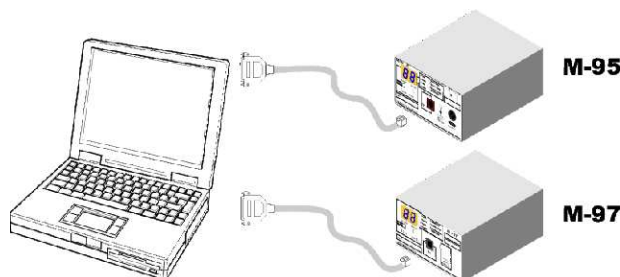
**With notebook:**

All counter dates of every sound-timer could be stored with a connection between a notebook and a sound-timer M97 or M95

Every sound-timer has a single and non-touchable serial number.

Necessary tools:

**NOTEBOOK**  
**Connection cable DL25.**

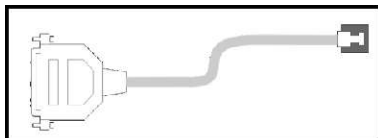


It's not necessary that the machine is plugged in. Even the sound-timer isn't installed in the machine, the collection could be legible.

Follow up:

Connect the notebook and the sound-timer with the connection cable DL25. At the notebook it has to be connected at the LPT1 and at the sound-timer at EXT.

Read the serial number of the sound-timer and store the collection of both coin entrances.



REFERENCE JMC	DESCRIPTION	CONNECTIONS
DL25	SubD25 Telefónico 6V	NOTEBOOK M95 - M97 Electronical NOTEBOOK Counter M87 M89

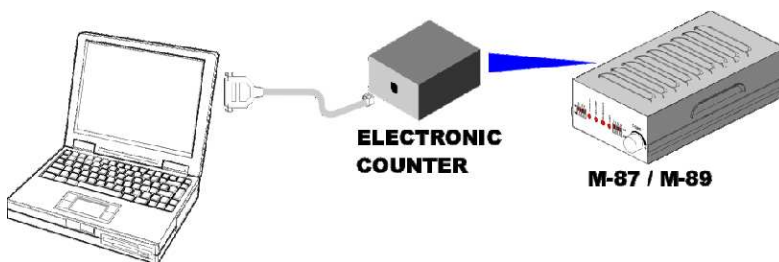
**Compatibility with older models M87 / M89 / OTHER MODELS**

The models M87 / M89 could be connected the same way as the models M95 / M97, but a special adapter is necessary. Electronic Counter. The electronic counter modulate is an indispensable accessory of the connection between the sound-timer M87 / M89 an the collecting systems of a notebook...

The dates of the coin counters will be kept from the beginning of the coin counter connection.

The electronic counter can be used for other models, not listed in this memory, too. Please ask JMC for the connection.

**Connection between notebook and sound-timer M89 / M87: Cable DL25.**



**Connection between electronic counter and sound-timer M87 / M89:**

**Test mode.**

Motor status	Display indication
Motor ON	is shown with  alternative on the display
Motor OFF	is shown with  alternative on the display

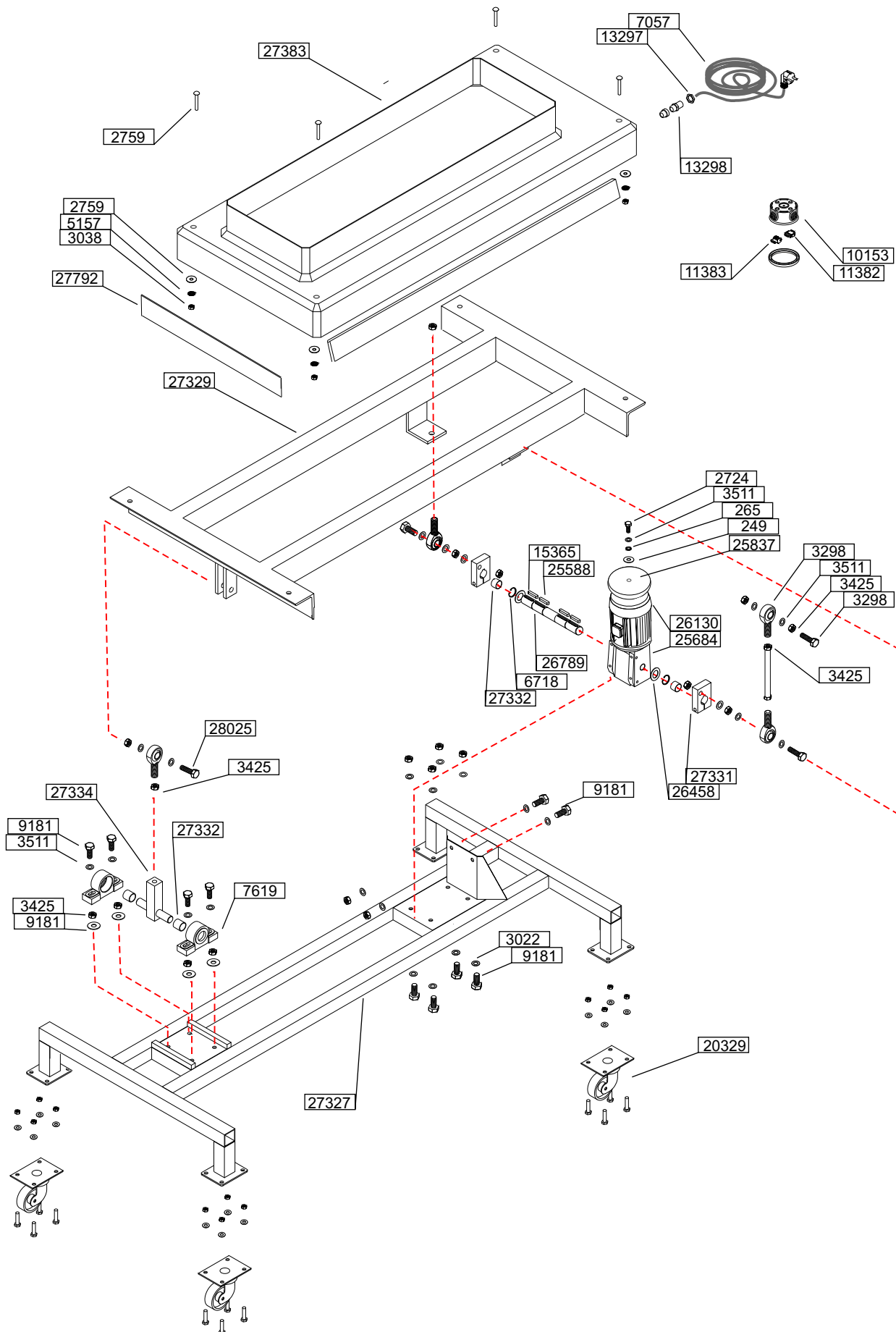
The test incorporated in the system of the soun-timer M95 and M97 allows to verify the functions of the machine without modifying the reading of the coin counters.

**To enter in TEST Mode:**

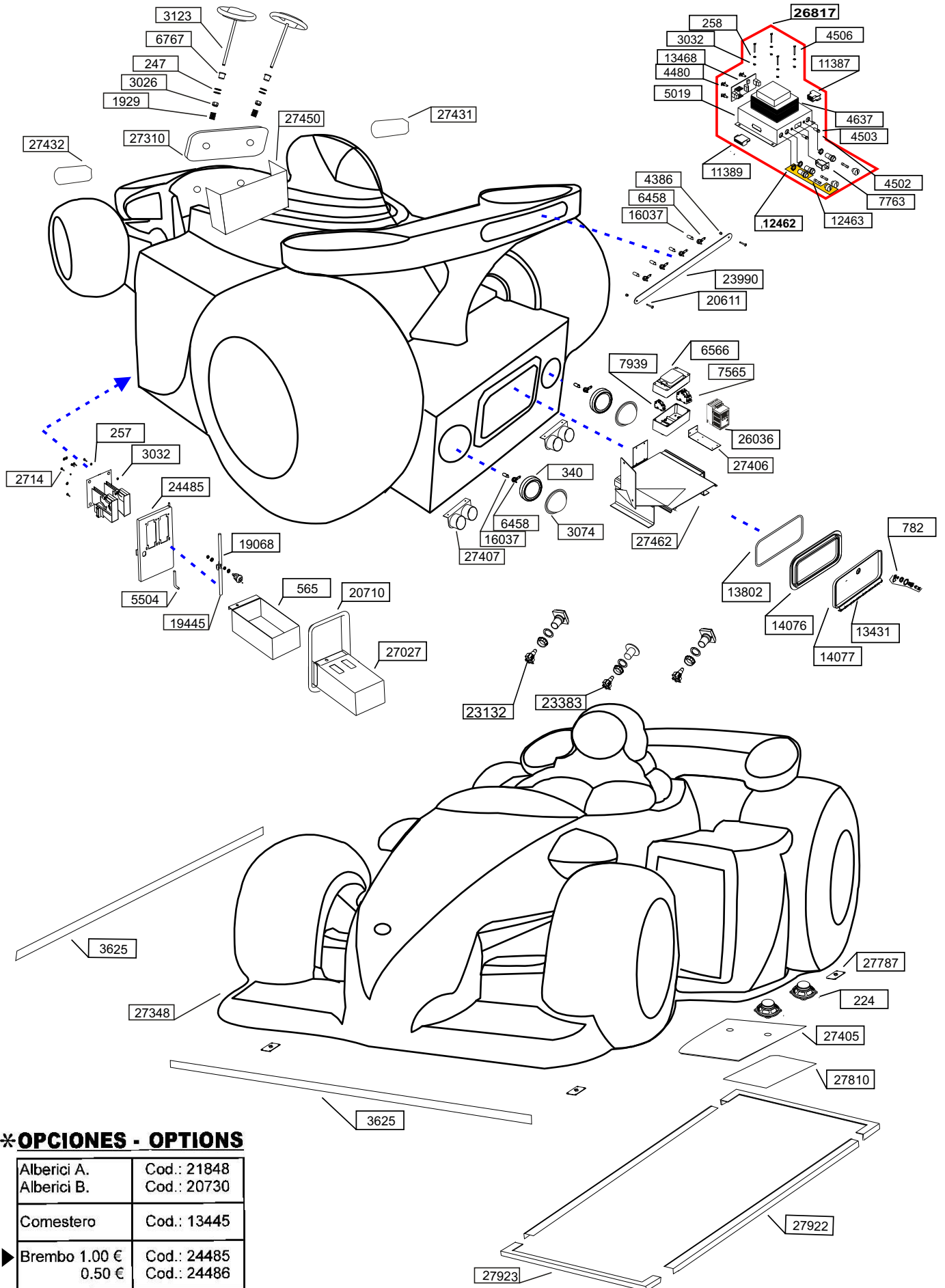
Press TEST (C **COIN**) until the display shows the symbols.

**Functions in TEST Mode:**

- \*Coin entrance:** Every coin entrance is verified with the corresponding sound when the coins are inserted "C **coin**" or "C **COIN**". The coin counters are not modified and the rides are not increased.
- \*Verifying the motor:** With the button **VALUE** (c coin) we can start or stop the motor:
  - Motor ON** is shown with alternative on the display
  - Motor OFF** is shown with alternative on the display
- \*Button entrances:** The button entrances are working normally like in ride mode. Start, gas, horn, turbo...
- \*Verifying the lights:** The **START** light and the two light channels are making intermittent.



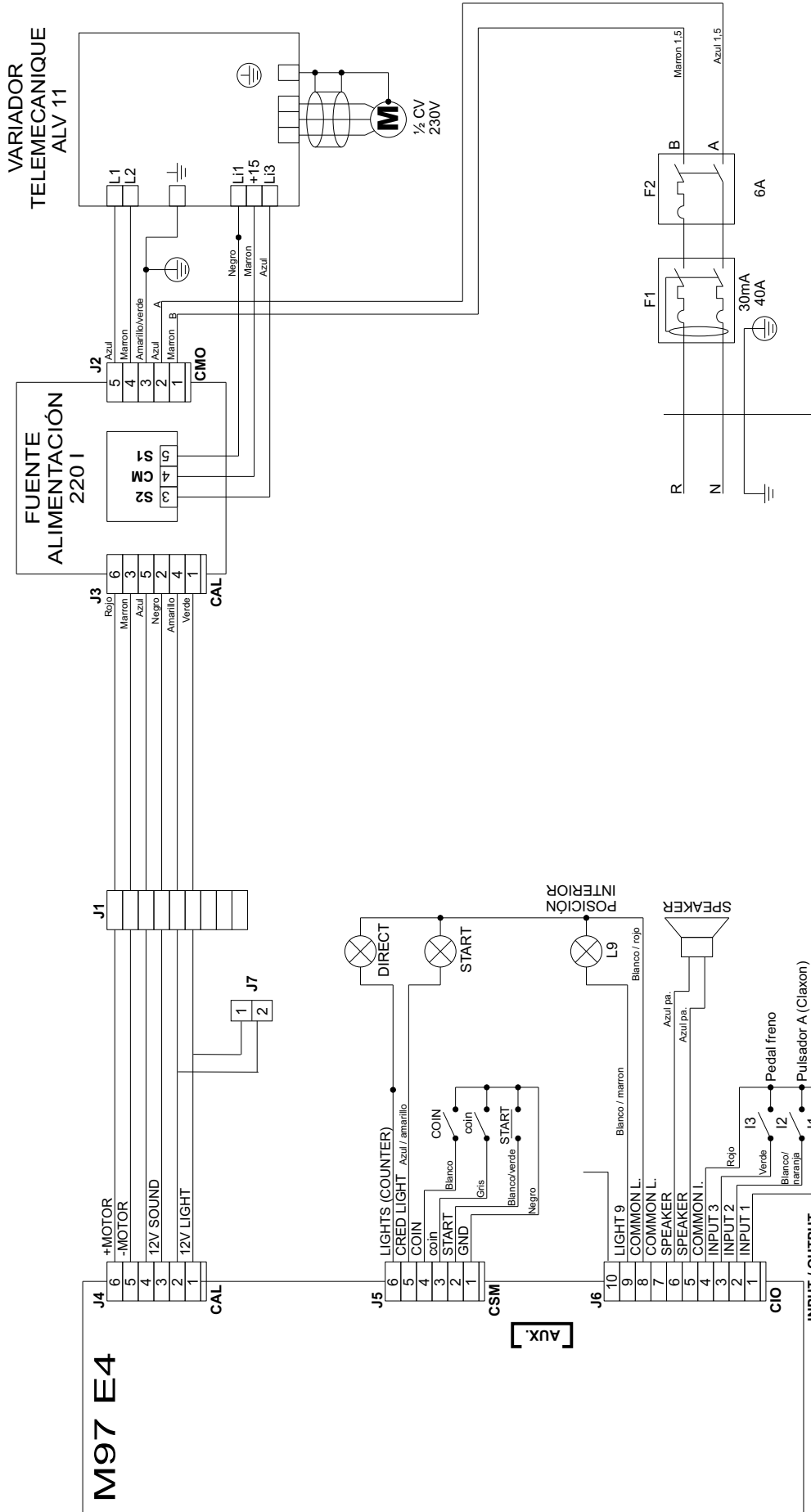
249	Arandela 14 ancha Din-9021	Washer 14 wide Din-9021
265	Arandela 6 dentada Din-6798 a	Washer 6 jagged Din-6798 to
2724	Tornillo M5x16 Din-933	Screw M5x16 Din-933
2759	Tornillo M8x30 Din-603	Screw M8x30 Din-603
3022	Tuerca M-10 DIN-934	Nut M-10 DIN-934
3038	Tuerca M-6 Din-934	Nut M-6 Din-934
3298	Rotula gakfr-14pb	labels gakfr-14pb
3425	Tuerca M-14 Din -934	Nut M-14 Din -934
3511	Arandela 14 Din-125	Washer 14 Din-125
4471	Tornillo M10x25 Din-933	Screw M10x25 Din-933
5157	Arandela 6 grower Din-127	Washer 6 grower Din-127
6718	Sirclip e-25 Din-471	Sirclip and-25 Din-471
7057	Cable conexión red 3X1,5	Cable connection net 3X1,5
7619	Cojinete ucp-204 Ø20	Bearing ucp-204 Ø20
9181	Tuerca M-14 Din -934	Nut M-14 Din -934
10153	Caja estanca Ø 80 eunea 3800-sol 665	Box tight Ø 80 eunea 3800-sun 665
11382	Caja macho 3 vias mate -n-lok 350766-1	Box male 3 roads kills -n-lok 350766-1
11383	Caja hembra 3 vias mate-n-lok 350767-1	Box female 3 roads maté-n-lok 350767-1
13297	Sujetables pressdin -dia pa pg.11	Sujetables pressdin -day pa pg.11
13298	Tuerca sujetables plast.Antich pg.11	Nut sujetables plast.Antich pg.11
15365	Chaveta 8x7x17 Din-6885	Cotter 8x7x17 Din-6885
20329	Rueda giratoria rg.3075 1003 c/ Freno si	Rotates revolvable rg.3075 rotates 1003 c / I Brake
25588	Chaveta 8x6,5x35 (rebajada)	Cotter 8x6,5x35 (reduced)
25684	Reductor W63u 63p 71 b5 b3 (160) for b-8	Reducer W63u 63p 71 b5 b3 (160) for b-8
25837	Volante inercia 4X4/Magnum	Inertia steering wheel 4X4/Magnum
26130	Motor lec 80t4 0.37Kw 230/400v cd. 100685	Motor lec 80t4 0.37Kw 230/400v cd. 100685
26458	Arandela 10 Din-9021 s/cincar	Washer 10 Din-9021 s/cincar
26789	Eje reductor coche Magnum	Axis reducer car Magnum
27331	Biela coche Formula i Camion Mac	Truck Mac connecting rod
27332	Casquillo separador coche	Separador
27334	T movil coche formula 1	T mobile car
27383	Figura Camion Mac ( Base)	Truck Mac figures
27329	Sopte figura Camion mac	Truck mac figures support
27327	Chassis Camion Mac	Chassis Truck Mac
27792	Goma pavimento gris rect.estrigom 100- 7 na	Rubber gray pavement rect.estrigom 100 - 7 na
28025	Tornillo M14x70 Din-933 8.8	Screw M14x70 Din-933 8.8

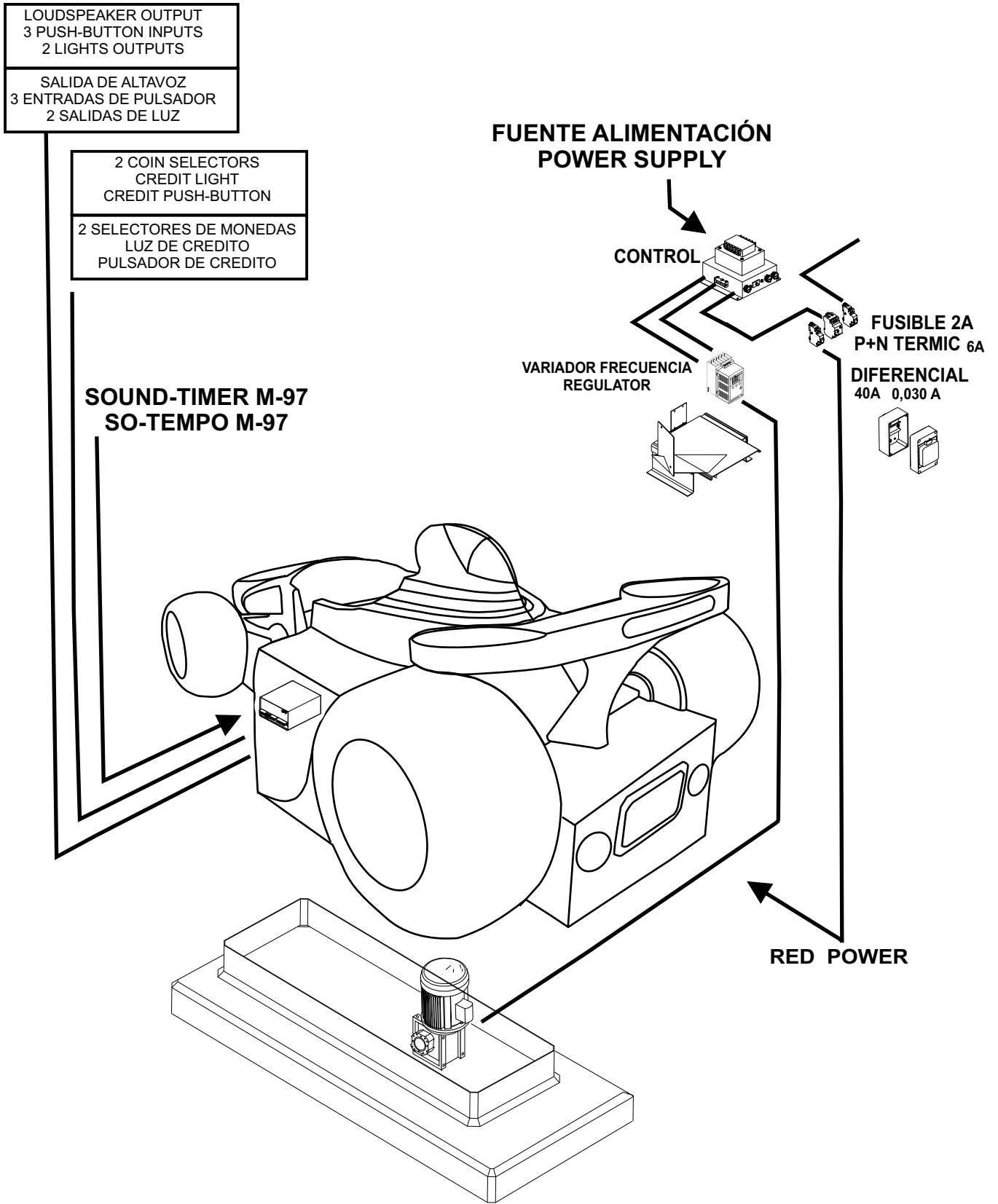


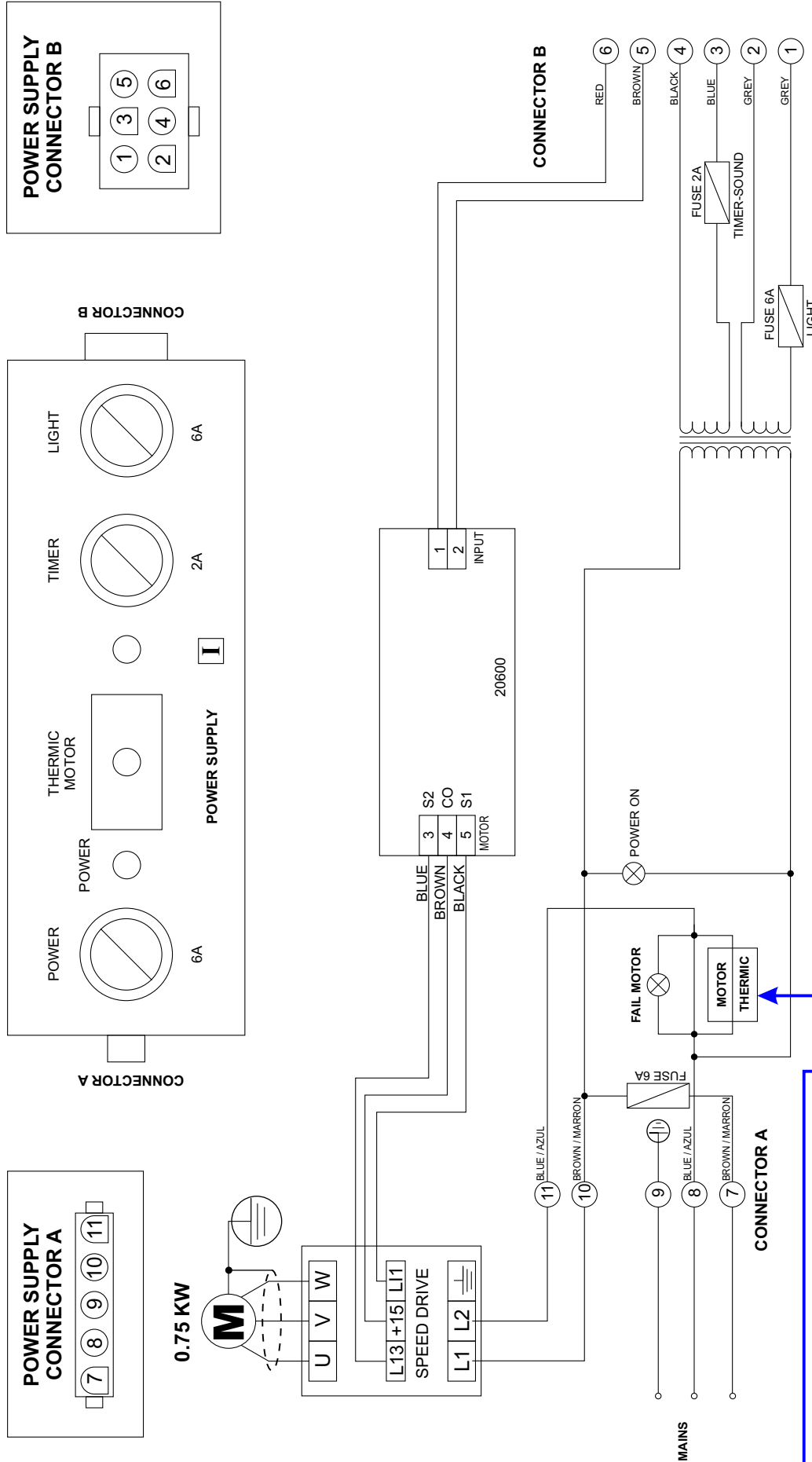
**\*OPCIONES - OPTIONS**

Alberici A.	Cod.: 21848
Alberici B.	Cod.: 20730
Comestero	Cod.: 13445
► Brembo 1.00 €	Cod.: 24485
0.50 €	Cod.: 24486

224	Altavoz 5" con orejas	5" loudspeaker with ears
247	Arandela 12 DIN-125 (550 gr)	Washer 12 DIN-125 (550 gr)
256	Arandela 4 ancha DIN-9021	Washer 4 wide DIN-9021
257	Arandela 4 dentada DIN-6798A	Toothed washer 4 DIN-6798
257	Arandela 4 dentada DIN-6798A	Toothed washer 4 DIN-6798
340	Base faro plafón cromado	Base lampshade plafon cromated
565	Caja monedero 2 monedas	2 coins mechanisms coins box
782	Cerradura serie	Serial lock
1929	Muelle volante infantil	Children's steering wheel spring
2714	Tornillo M4X12 Din-933	Srew M4X12 Din-93
3026	Tuerca M-12 Freno Din 985	Nut M-12 Brakes Din 985
3032	Tuerca M4 DIN-934	Nut M4 DIN
3074	Tulipa redonda faro plafo roja	Round lampshade red plafon
3123	Volante coche completo	Compleat car steering wheel
3625	Perfil adhesivo V-114 C cromado (p 1017)	Adhesive profile V-114 chromed C (p 1017)
5504	Calibrador 5x65 pasador puerta cinc	Door bolt Ø5×65 calibrated
6458	Portalampara cuña t-10 grande c/sopte	Wedge lampholder t-10 big with support
6566	Caja Magnetotermico	Magnetothermic box
6767	Casquillo volante infantil	Children's steering wheel tip
7565	Diferencial 40a 2 polos 30m a cd -748m	Differential 40a 2 poles 30m to cd -748m
7939	Magnetotermico 6 amp 1p+hmj 506	Magnetotermico 6 amp 1p+hmj 506
11149	Lampara cuña gr 24V5W ref.527	Big wedge lamp 24V 5W ref.527
13431	Biasagra Inox 20X200 F3 pulir	Rustless hinge 20×200
13802	Junta neopreno	Joined made of rubber
14076	Marco puerta base herm pint 1996	Hermetic aluminium door painted
14077	Puerta base alu Hermetica pintada 1996	Hermetic aluminium base door painted
16037	Lampara cuña gr 24V5W ref.528	Big wedge lamp 24V 5W
19068	Cerrad.Tubul.200209 C/2LL. S/Pest. Igual	Tubular loock 200209
19445	Accionamiento cerradura puerta larga cincada	Activater lock zinced large door
20611	Tornillo M4x30 Iso 7380 cromado	Screw M4x30 Iso 7380 chromed
20710	Marco cor-sop Cajon 2 mon serie pint 99	2 coin mechanism box short frame supp
23132	Pulsador arquato limon	Pulsador arquato lemon
23383	Pulsador plano elisse verde	Pulsador plane green elisse
23990	Tulipa aleron coche F-1	Lampshade aileron car F-1
24485	Monedero BREMBO 1 Euro	1 Euro BREMBO coins mechanism
26036	Variador frecuencia at v 08 i i 1 cv 0.57 KW	Variador frequency at v 08 i i 1 cv 0.57 KV
26817	Fuente alim M-96 serie 220 V "m"	Power supply M-96 series 220 V "m "
27027	So Tempo M97 F-1	SO TEMPO M97 F-1
27310	Marcador F-1	Marker F-1
27348	Figura F-1 pintado	Colored F-1 figures
27405	Posapies al- F-1	Posapies to the - F-1
27406	Sopte Variador F-1 Cincado	SOPTE VARIADOR F-1 CINCADO
27407	Tubo escape coche F-1	Tube escapes car F-1
27431	Plast F-1 i retrovisor Derecha	Plast F-1 i rear-view Right
27432	Plast F-1 i retrovisor izquierda	Plast F-1 i rear-view left
27450	Tapa inf Volante coche F1	It covers F1 Car
27462	Sopte F- alim F-1 Cincado	SOPTE F - ALIM F-1 CINCADO
27787	Chapa fijación figura F-1 a Xassis	It plates fixation F-1 it figures Xassis
27810	Tapa inf F-1 (0.8 x500x435)	It covers inf F-1 (0.8 x500x435)
27922	Sopte Lateral Faldon coche F-1	Sopte Lateral Lap car F-1
27923	Sopte Trasero Faldon coche F-1	Sopte Back Lap car F-1







SEGUN ALIMENTACIÓN MÁQUINA DEPENDING ON MACHINE POWER	
VOLTAGE POWER	MOTOR TÉRMICO THERMIC MOTOR
220 V 240 V	5A 5A

<b>CIRCUNSTANCIA</b>	<b>SÍNTOMA</b>	<b>CAUSA</b>	<b>REPARACIÓN</b>
Admite moneda y no funcionan ni la música ni el motor	Admite moneda y no se enciende	So-tempo desconectado o sin alimentación	Comprobar alimentación general o conexionado
		Transformador averiado	Sustituirlo por otro de las mismas características
		Fusible "Power" fuente alimentación	Sustituirlo por otro del mismo valor
	Las luces de la máquina no se encienden	Placa microprocesada averiada	Consultar servicio técnico
	Admite moneda y no da partida	Mala graduación del micro de monedas	Graduar bien o sustituir el micro
	El display realiza un movimiento rotatorio pero el motor no arranca	Placa RELAI SOLID en mal estado	Que un técnico proceda a su sustitución
		Circuito de activado del motor mal (So-tempo)	Consultar el servicio técnico
	Al accionar el micro de monedas en el display no aparece CO	Micro de monedero averiado	Cambiarlo o regular la varilla
		Cable so-tempo micro roto	Cambiarlo
		Micro de monedero desconectado	Conectarlo
Térmico motor desactivado	Consumo excesivo del motor del motor debido a demasiado rozamiento	Revisar cojinetes y cambiarlos si es necesario	
	Motor quemado o cortocircuitado	Cambiarlo	
El motor no puede arrancar	Condensador del motor averiado	Cambiarlo por uno del mismo valor	
La máquina funciona pero no hay audición	No funciona la música	Parámetro DIGITAL LEVEL regulado al mínimo	Regular a posición +
		Altavoz en mal estado	Sustituirlo
		Altavoz desconectado	Conectar cables altavoz
		Placa microprocesada	Consultar servicio técnico
La máquina funciona pero no funcionan las luces	No funcionan las luces	Portalámparas o lámparas mal	Sustituirlos
		Fusible LIGHT de la fuente de alimentación mal	Sustituirlo por uno de las mismas características
La máquina no responde a la programación de monederos	Por el precio de una partida, da dos partidas o más	Mala graduación o programación	Programarlos de nuevo
		Utilización incorrecta de las entradas de monedas C COIN y c coin	Comprobar entrada de monedas correcta
	Por el precio de más de una partida da solamente una	Mala graduación de la programación	Programarlos de nuevo
		Utilización incorrecta de las entradas de monedas C COIN y c coin	Comprobar entrada de monedas correcta
		Pulsador START defectuoso	Cambiarlo

CIRCUNSTANCIA	SÍNTOMA	CAUSA	REPARACIÓN
La máquina no se para	Si és el motor	Comprobar triac y optotriac, pueden estar cruzados	
El nivel de audio del reclamo no és el adecuado	Si és el sonido, motor y las luces	No actúa el TIMER del so-tempo	Graduarlo bien o consultar al servicio técnico
	El reclamo acústico está demasiado alto	Mala regulación del parámetro A	Consultar apartado 4 (programación de parámetros)
	No existe reclamo acústico	Mala regulación del parámetro A	Consultar apartado 4 (programación de parámetros)

PROBLEMAS TÉCNICOS VARIADOR

CIRCUNSTANCIA	REPARACION	
El variador no arranca y no muestra ningun fallo	Asegúrese de que la o las entradas de orden de marcha se accionan según el modo de control elegido	
El variador no arranca pero muestra el fallo	La causa del fallo debe eliminarse antes del rearme Todos los fallos se pueden rearmar desconectando y volviendo a conectar	
	FALLO	REPARACIÓN
	OCF Sobrecorriente	Rampa demasiado corta, compruebe los ajustes Bloqueo mecánico, compruebe el estado de la mecánica Inercia o carga demasiado alta, consulte al servicio técnico
	SCF Cortocircuito del motor, fallo de aislamiento	Verifique los cables de conexión del variador al motor y el aislamiento del motor
	InF Fallo interno	Verifique las condiciones ambientales (compatibilidad electromagnética). Sustituya el variador
	CFF Fallo de configuración	Vuelva al ajuste de fábrica o a la configuración guardada si es válida
	SOF Sobrevelocidad	Inestabilidad, compruebe los parámetros del motor, la ganancia y la estabilidad, o carga arrastrante demasiado fuerte, consulte al servicio técnico
	OHF Sobrecarga del variador	Compruebe la carga del motor, la ventilación y las condiciones ambientales. Espere a que se enfríe para volver a arrancarlo
	OLF Sobrecarga del motor	Verifique los ajustes de la protección térmica del motor y compruebe la carga del mismo. Espere a que se enfríe para volver a arrancarlo
	OSF Sobretensión	Verifique la tensión de red
	ObF Sobretensión en deceleración	Frenado demasiado brusco o carga arrastrante, aumente el tiempo de deceleración, añada una resistencia al frenado si fuera necesario o consulte con el servicio técnico
	PHF Fallo de fase de la red	Esta protección actúa únicamente en carga Compruebe la conexión de potencia y los fusibles. Rearme Consulte con el servicio técnico
	USF Subtension	Verifique la tensión y el parámetro de tensión
CrF Circuito de carga	Sustituya el variador	

<b>CIRCUMSTANCE</b>	<b>SYMPTOM</b>	<b>CAUSE</b>	<b>REPAIR</b>	
Coins are accepted but motor and sound are not working	Coins are accepted but it doesn't start	Sound-timer disconnected or without power supply	Check power supply and connections	
		Transformator faulty	Substitute it for another with the same characteristics	
		"Power" fuse power supply	Substitute it for another with the same values	
	Lights don't work	Microprocessor board faulty	Consult technical service	
	Coins accepted, but no ride	Coin microswitch is set wrong	Graduate or replace the micro	
	Accepts coin and the motor doesn't work but	The display makes a rotative movement but the motor doesn't start	Board RELAI SOLID is bad	A technic has to substitute it
			Circuit for motor activating faulty (Sound-timer)	Consult technical service
	When the coin micro is acting doesn't appear CO on the display	Coin mechanism micro faulty	Replace or regulate the switch	
		Cable sound-timer micro broken	Change it	
		Micro coin mechanism disconnected	Connect it	
Motor circuit breaker disactivated	Excessive consumon of the motor cause of too much wear	Chec ball bearing and change them if it is necessary		
	Motor burn out or short-circuit	Change it		
Motor can't start	Condenser faulty	Reaplace it for another with the same values		
Machine operates but not the audition	The sound doesn't work	Potentiometer DIGITAL LEVELset to minimum	Regulate till position +	
		Loudspeaker is bad	Replace	
		Loudspeaker disconnected	Connect loudspeaker cables	
		Microprocessor board faulty	Consult technical service	
Machine operates but not the lights	Lights doesn't light	Lampholders or lamps are badl	Replace	
		Fuse LIGHT of power supply is bad	Substitute it for another with the same characteristics	
The machine doesn't accept the coin mechanism program	Give two rides for the price of one	Program set wrong	Program it again	
		Incorrect use of the coin incoming C COIN c coin	Check coin incoming	
	For the price for more than a ride it gives just one z	Program set wrong	Program it again	
		Incorrect use of the coin incoming C COIN c coin	Check coin incoming	
		START switch defect	Replace it	

CIRCUMSTANCE	SYMPTOM	CAUSE	REPAIR
Machine doesn't stop	If it is the motor	Check triac and optotricac, could be crossed	Replace them
	If it is the sound, motor and lights	Timer of the sound-timer faulty	Graduate or consult technical service
Audio level of the call isn't correct	The acoustic call is too loud	Parameter wrong regulated	Consult paragraph 4, program parameters
	Acoustic call doesn't exist	Parameter wrong regulated	Consult paragraph 4, program parameters

REGULATOR TECHNICAL PROBLEMAS

CIRCUMSTANCE	REPARATION	
Starter does not start, no fault displayed	Check that the run command input(s) have been actuated in accordance with the chosen control mode	
Starter does not start, but faults displayed	The cause of the fault must be removed before resetting All faults can be reset by switching the drive off then on again	
	FAULT	REMEDY
	OCF Overcurrent	Ramp too short, check the settings Mechanical locking, check the state of the instrument Inertia or load too high, consult technical service
	SCF Motor short-circuit, insulation fault	Check the cables connecting the drive to the motor, and the insulation of the motor
	InF Internal fault	Check the environment (electromagnetic compatibility) Replace the drive
	CFF Configuration fault	Return the factory settings or call up the backup configuration, if it is valid
	SOF Overspeed	Inestability, check the motor, gain and stability parameters Driving load too high, consult technical service
	OHF Drive overload	Check the motor load, the drive ventilation and the environment. Wait for the drive to cool before restarting
	OLF Motor overload	Check the setting of the motor thermal protection, check the motor load. Wait for the drive to cool before restarting
	OSF Overvoltage	Check the line voltage
	ObF Overvoltage during deceleration	Bracking too harsh or driving load. Increase the deceleration time, add a bracking resistor if necessary or consult the technical service
	PHF Line phase failure	This protection only operates with the drive on load Check the power connection and the fuses ResetConsult the technical service
	USF Undervoltage	Check the voltage and the voltage parameter
CrF Charging circuit	Replace the drive	

# REVISIONES PERIODICAS Y RECOMENDABLES

## REVISION

## MANTENIMIENTO CADA 3 MESES POR PERSONAL CUALIFICADO

### PRIMER AÑO

Fecha:

Fecha:

Fecha:

Fecha:

### SEGUNDO AÑO

Fecha:

Fecha:

Fecha:

Fecha:

Comprobación toma a tierra de la instalación donde se encuentra conectada la máquina

Correcto estado del cable de alimentación de la máquina

Revisión de las luces y protecciones (tulipas), y en caso de estar en mal estado, reponerlas.

Comprobación y limpieza del monedero.

Fijación partes eléctricas y fuente de alimentación.

Revisión del fuelle, protector del mecanismo y la tapa inferior.

Revisión correas y silemblocs.

Comprobar tacos, las ruedas y estabilidad de la máquina.

Limpieza general.

Adhesivos de advertencia en perfecto estado.

Comprobación fijación partes mecánicas, fijación figura y mecanismo.

Engrasar cadenas.