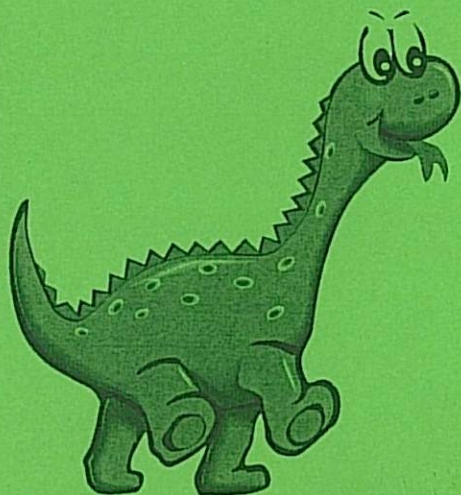
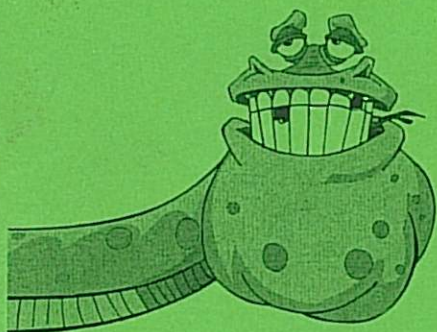


Line Crane Saurus

Crane Saurus
PLUS



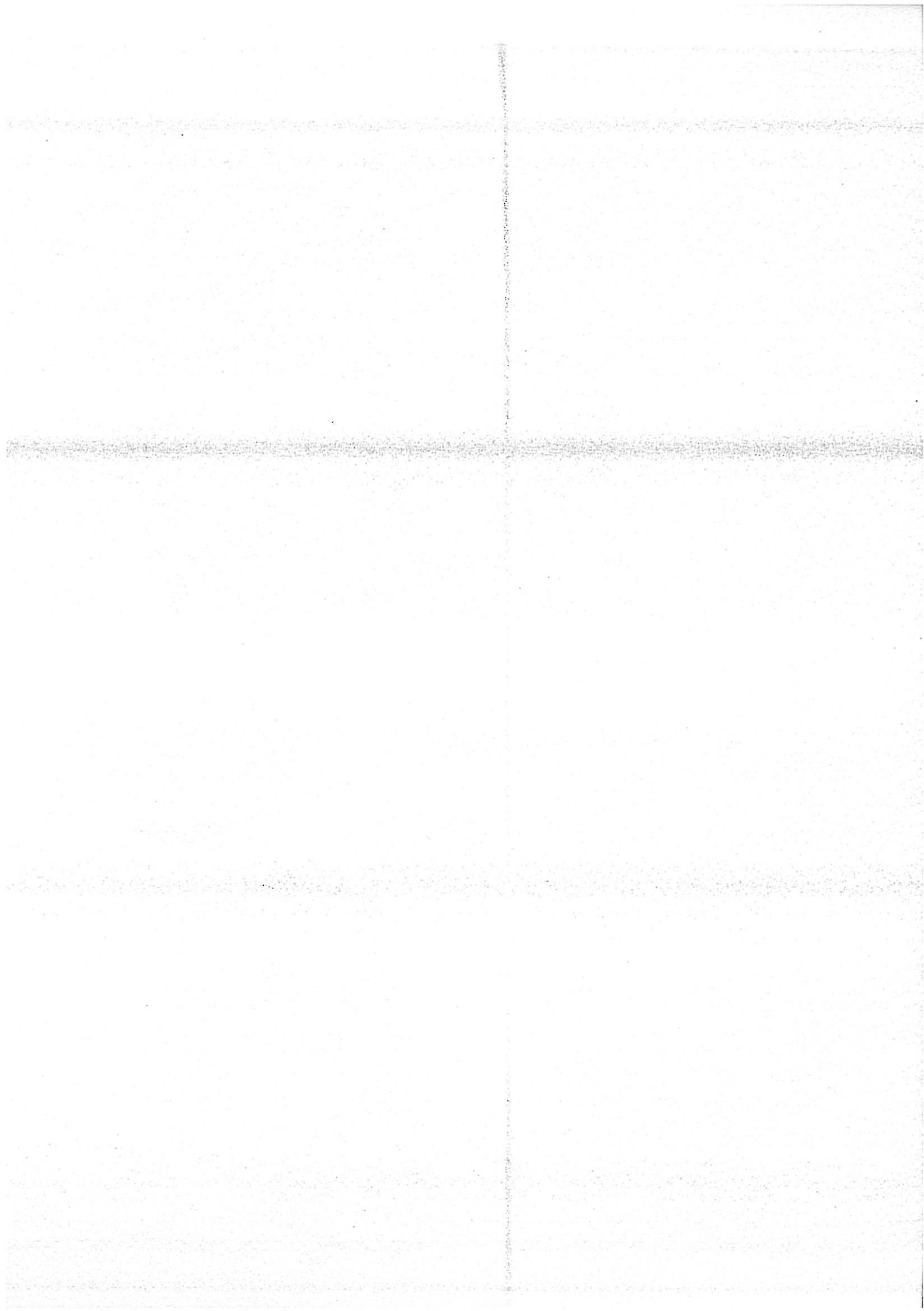
CRANE SAURUS
basic



CRANE SAURUS
magic

PRESAS
GRUPO PRESAS

MANUAL 'DEL USUARIO // OPERATOR'S USER'S // MANUAL DO USUARIO // MANUAL d'ISTRATION



ESP	ENG	POR	ITA
ÍNDICE	INDEX	ÍNDICE	INDICE
CAPÍTULO 1	CHAPTER 1	CAPÍTULO 1	CAPITOLO 1
Desembalaje e instalación.....2-3	Unpacking and Installation.....2-3	Desembalar e instalar.....2-3	Disimballaggio e installazione.....2-3
Desembalaje.....2	Unpacking.....2	Desembalar.....2	Disimballaggio.....2
principales componentes.....2	Positioning of the Main Components.....2	Localização dos principais componentes.....2	Ubicazione delle principali componenti.....4
CAPÍTULO 2	CHAPTER 2	CAPÍTULO 2	CAPITOLO 2
Características técnicas y mecanismos.....3-8	Technical & Mechanical Characteristics.....3-8	Características técnicas e mecanismo.....3-8	Caratteristiche tecniche e meccanismi.....3-8
Placa.....3	Panel.....3	Placa (EXPE-CPU).....3	Piastra (EXPE-CPU).....3
Alimentación - interruptor y cerradura.....4	Supply - Switch and Lock.....4	Alimentação, interruptor e fechadura.....4	Alimentazione - interruttore e serratura.....4
Carro.....5	Cart.....5	Carro.....5	Carrello.....5
Selectores de monedas.....6-8	Coin Selector.....6-8	Selectores de moedas.....6-8	Selettore di monete.....6-8
CAPÍTULO 3	CHAPTER 3	CAPÍTULO 3	CAPITOLO 3
Ajustes grúa.....9-16	Adjustments to Crane.....9-16	Ajuste da grua.....9-16	Regolazioni della gru.....9-16
Consejos prácticos.....16	Practical Advice.....16	Conselhos práticos.....16	Consigli pratici.....16
Programación de fábrica.....16	Factory Programming.....16	Programação de fábrica.....16	Programmazione di fabbrica.....16
CAPÍTULO 4	CHAPTER 4	CAPÍTULO 4	CAPITOLO 4
Resoluciones legales.....17-20	Legal Resolutions.....17-20	Resoluções legais.....17-20	Risoluzioni legali.....17-21
Resoluciones legales para Cataluña.....17-19	Legal Resolutions for Catalonia.....17-19	Resoluções legais para Catalunha.....17-19	Risoluzioni legali per la Catalogna.....17-19
Resoluciones legales para España.....20	Legal Resolutions for Spain.....20	Resoluções legais para Espanha.....20	Risoluzioni legali per la Spagna.....20

ESP

DESEMBALAJE E INSTALACIÓN

Antes de dar su primer paso en la instalación de la expendedora, en el local, compruebe que ha recibido correctamente el material y que no se encuentra dañado.

Desembale la expendedora como se muestra en la figura.

Los elementos que encontrará son: la máquina tipo A serie Crane Saurus, un cable de alimentación de red, un juego de llaves y este manual.

Para desplazar la máquina compruebe que las ruedas giratorias no tienen el freno puesto. Utilice las manetas ubicadas en la parte posterior para tirar o empujar de ella, a ser posible por superficies lisas. "Nunca intente mover la máquina tirando del mando del carro".

La ubicación idónea será contra la pared o enfrentada a otra máquina, siempre dejando unos centímetros para su ventilación. Piense que una buena visibilidad de la máquina dentro del local equivale a un mayor rendimiento. Los dispositivos de reclamo de su expendedora harán el resto.

ENG

UNPACKING AND INSTALLATION.

Before you start to assemble the machine, make sure you have received all the material and that it is not damaged.

Unpack the machine as shown in the diagram.

You will find a type A machine Crane Saurus model, a power cord, a set of keys and this manual.

Make sure the wheels on the machine are unlocked before moving it. Use the bar on the back of the machine to push or pull.

The best location is against a wall or in front of another machine, always allowing a few centimetres for ventilation.

Remember that a machine placed where it is clearly visible to the public is more likely to attract players than one that is not as strategically placed. The lights and sounds of the machine will do the rest.

POR

DESEMBALAGEM E INSTALAÇÃO

Antes de começar a instalar a máquina no local, comprove se o material recebido é correctamente e que este não está danificado.

Desembalar como mostra a figura.

Os elementos são: máquina tipo A de la serie Crane Saurus, um cabo de rede, um kit de chaves e este manual.

Para deslocar a máquina, comprove que as rodas giratórias estão sem o freio. Utilizar as barras para puxar ou empurrar (se possível por superfícies lisas). "Nunca deslocar a máquina puxando o joystick".

A localização adequada é junto a uma parede ou em frente de outra máquina, sempre deixando alguns centímetros para ventilar. Lembrar que a boa visibilidade da máquina dentro do local, equivale a um maior rendimento. Os dispositivos de propaganda da máquina farão o restante.

ITA

DISIMBALLAGGIO E INSTALLA

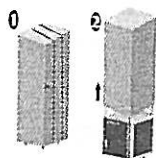
Prima di iniziare l'installazione della macchina nel locale, bisogna accertare che il materiale è stato ricevuto correttamente e che non ha subito alcun danno.

Disimballare la macchina come viene mostrato nella figura.

Si troveranno i seguenti elementi: la macchina tipo A serie Crane Saurus, un cavo di alimentazione elettrica, un gioco di chiavi e questo manuale.

Per spostare la macchina, verificare che le ruote rotatorie non abbiano il freno inserito. Per tirare o spingere la macchina, cosa che è possibile su superfici lisce, utilizzare le manovelle situate nella parte posteriore. "Non tentare mai di muovere la macchina tirandola per il comando del carro".

L'ubicazione idonea sarebbe contro la parete o di fronte ad un'altra macchina, lasciando sempre alcuni centimetri per la sua ventilazione. Bisogna tenere in conto che una buona visibilità della macchina all'interno del locale equivale a un maggior rendimento. I dispositivi di pubblicità della macchina faranno il resto.



PRINCIPALES COMPONENTES

En el gráfico podemos observar los componentes de la grúa:

- 1- Altavoz elíptico
- 2- Cajón monedas
- 3- Carro
- 4- Cerradura
- 5- Contador
- 6- Fuente de alimentación
- 7- Mando expendedora
- 8- Placa CPU gancho new
- 9- Selector de monedas

MAIN COMPONENTS

The machine's main components can be seen in the illustration.

1. Speaker
2. Coin box
3. Cart
4. door lock
5. Counter
6. Power supply
7. Prize outlet control
8. CPU grip interface
9. Coin selector

COMPONENTES DA GRUA:

No gráfico podemos observar os componentes da grua

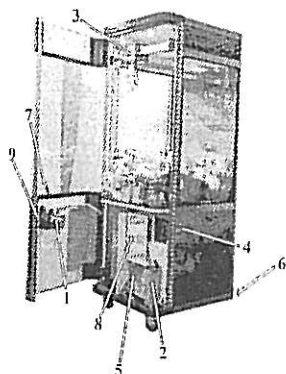
- 1- Caixa de som elíptica
- 2- Gaveta de moedas
- 3- Carro
- 4- Fechadura porta
- 5- Contador
- 6- Fonte de alimentação
- 7- Comando máquina
- 8- Placa CPU gancho new
- 9- Selector de moedas

COMPONENTI PRINCIPALI

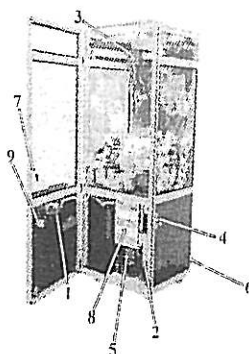
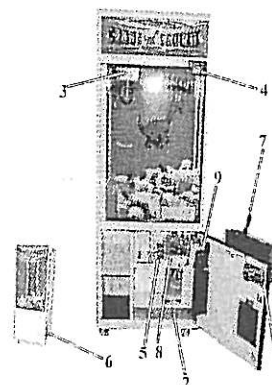
Nel grafico si possono vedere le componenti della grua:

- 1- Altoparlante ellittico
- 2- Cassette delle monete
- 3- Carrello
- 4- Serratura
- 5- Contatore
- 6- Fonte di alimentazione
- 7- Comando della macchina
- 8- Piastra CPU gancho new
- 9- Selettore di monete

CRANE SAURUS MAGIC



CRANE SAURUS PLUS

CARATTERISTICHE TECNICHE
CRANE SAURUS BASIC

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS.

Tensión de funcionamiento / 220v.
Frecuencia.....50Hz / 60Hz.
Potencia.....90 V.A.

FUENTE DE ALIMENTACIÓN CONMUTADA.
Salidas disponibles.....5vcc / 12vcc / -5vcc.
5 A / 15 A. / 500 mA.

TECNICAL FEATURES

TECNICAL FEATURES

Working voltage..... / 220v.
Frequency.....50Hz / 60Hz.
Power.....90 V.A.

COMMUTED POWER SUPPLY WITH DC / DC.
Available line-outs.....5vcc / 12vcc / -5vcc.
5 A / 15 A. / 500 mA

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS.

Tensão de funcionamento / 220v.
Frequência.....50Hz / 60Hz.
Potência.....90 V.A.

FORTE DE ALIMENTAÇÃO COMUTADA.
Saídas disponíveis.....5vcc / 12vcc / -5vcc.
5 A / 15 A. / 500 mA

CARATTERISTICHE TECNICHE.

Tensione di funzionamento / 220v.
Frequenza.....50Hz / 60Hz.
Potenza.....90 V.A.

FORTE DI ALIMENTAZIONE COMMUTATA.
Uscite disponibili.....5vcc / 12vcc / -5vcc.
5 A / 15 A. / 500 mA

55

PLACA BASE

ENG:

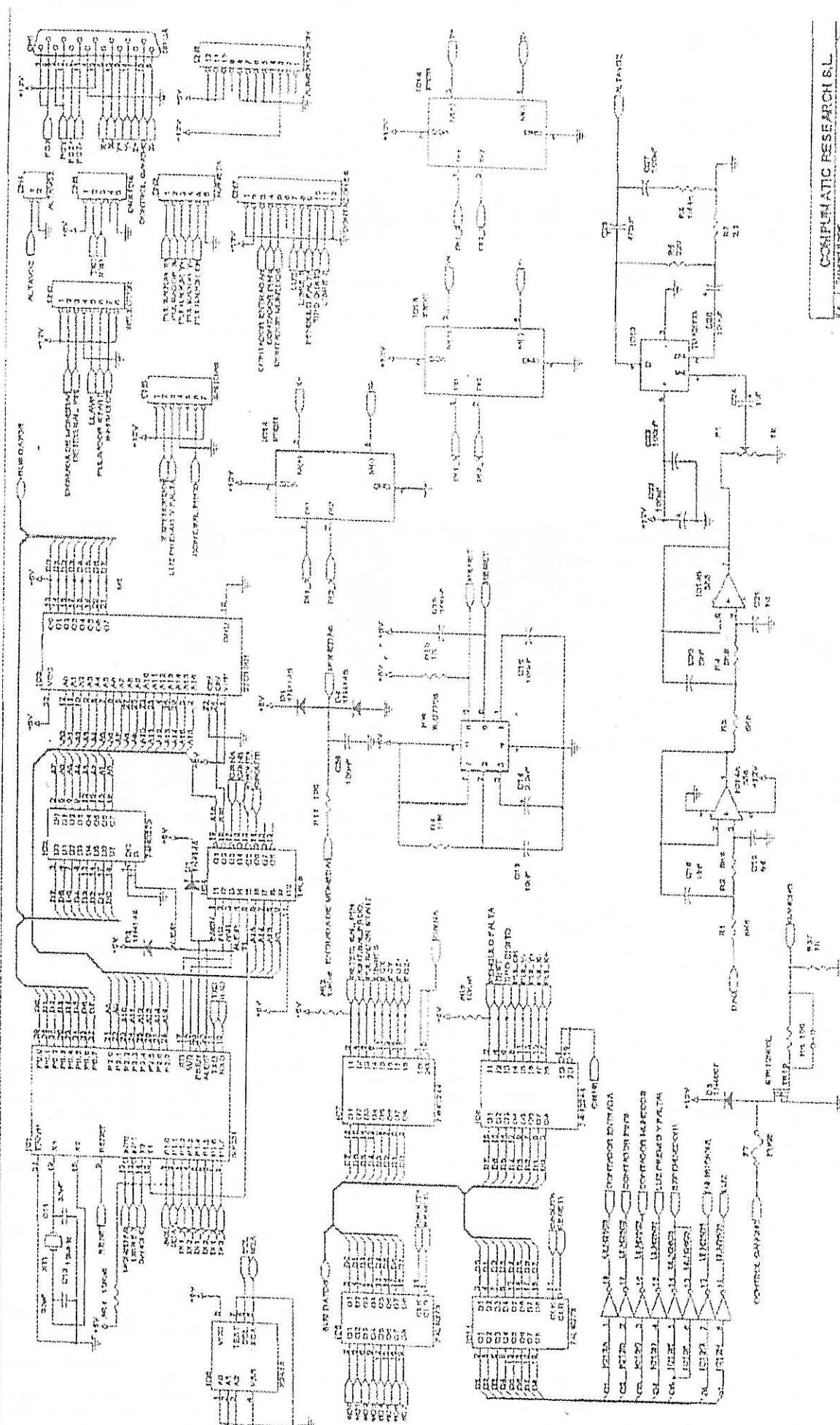
MAINBOARD

FOR

PLACA BASE

CTA

PIASTRA-BASE



COPIES ATIC RESERVOIR

STRENGTH

ESP

Alimentación

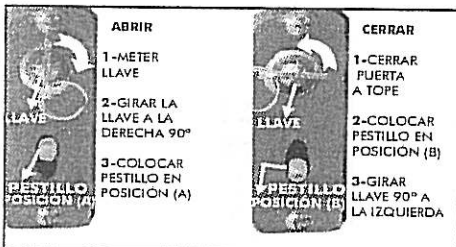
La alimentación de la máquina, para la iluminación, los motores y el sistema de ajustes se conecta mediante un solo cable a una única toma de alimentación situada en la parte posterior de la máquina, coincidiendo con el transformador. El cable (negro) también se suministra con su unidad Crane Saurus, de modo que sólo tendrá que conectar un extremo a la fuente de alimentación - sólo entra en una posición, de modo que no necesita forzarlo - y el otro a un enchufe cualquiera de 220 v., si necesitase de otro voltaje distinto consulte a nuestro servicio técnico.

Chapa identificativa

Justo encima de la entrada de alimentación encontrará la chapa identificativa de la máquina conteniendo datos técnicos y de registros para la inspección.

Interruptor

Al activar el interruptor en la posición de "encendido" y su unidad estará lista para su funcionamiento. Un pitido le confirmará el encendido.



La cerradura

Todas las CRANE SAURUS excepto la BASIC tienen la cerradura localizada en el lateral derecho de la máquina, a media altura. Para desarmar el seguro y poder abrir la puerta, tendrá que introducir la llave, girarla, y al mismo tiempo levantar una palanquita que se encuentra inmediatamente debajo; y la puerta se abrirá. Para cerrar, haga coincidir exactamente las pletinas sobre los cierres.

Las CRANE SAURUS BASIC tienen las cerraduras localizadas en el frontal, en el cristal y en el panel inferior (dos en cada parte). Las cuales bastará con girar la llave 90° a la izquierda para abrir el cristal o el panel.

Compruebe que las dos pletinas se encuentran bien ancladas. Un mal cierre puede derivar en el robo o manipulación indebida del producto que la máquina alberga. Pese a que todas las expendedoras de la serie Crane Saurus han sido diseñadas cuidadosamente para protegerse de posibles acciones vandálicas y agresiones exteriores, es fundamental comprobar que el cierre está bloqueado adecuadamente para que dichas medidas resulten efectivas.

El acceso a todos los componentes se realiza de forma frontal. Buscando de esta manera simplificar al máximo los accesos teniendo, de un vistazo, todos los elementos localizados, incluso las placas de programación, por si fuese necesario la sustitución de algún componente por parte del profesional.

El péndulo (no utilizado por Basic).

Los elementos pasivos que garantizan la protección adecuada son diversos, pero quizás resulte destacable el péndulo de seguridad.

ENG

Plugging The machine

The feed-up of the machine, whatsoever it be lightning, engines, or the adjustment system comes to be plugged to the main through a sole socket. The black power cable is supplied with your Plus machine. Connect it to the power inlet on the rear of your machine and the other end into a properly grounded outlet as shown in switch the machine on.

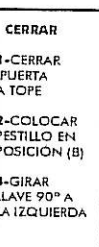
Now that your machine is ready and working, please check a sharp whistle confirming your system is on-line.

Machine ID

Just above the feeding-up input you may find the machine ID card of the machine gathering info for inspection.

Switch

By turning the switch to the "on" position, the unit will be ready to use. A whistle will confirm that it is switched on.



Lock

All the Crane Saurus except the Basic have a lock which is located half way up the right side of the machine. To open, insert and turn the key whilst lifting the small lever which is located directly underneath. To lock, make sure that all slots are in line with the locks.

The Basic Crane Saurus' locks are located at the front. Two on the glass panel and two on the lower panel. To open, turn the key 90° to the left.

Make sure that the two slots are locked together correctly. If locked incorrectly it could lead to the theft or tampering of the products in the machine. All the vending machines in the Crane Saurus series have been carefully designed to withstand possible acts of vandalism, it is essential you check that they are locked correctly in order to make these measures effective.

Access to all the components is through the front (of the machine), making it easier to locate all the elements, such as the programming interface if the replacement of a component is needed.

Pendulum (not used by Basic).

There are various passive elements that guarantee suitable protection but the one that probably stands out the most is the safety pendulum.

During transportation the pendulum is protected by a rubber-foam sheet which must be removed once the vending machine has been installed. If the pendulum swings as far as to touch the ring that holds it in place, caused by a sudden movement, knock or

POR

Alimentação

A alimentação da máquina, tanto para a iluminação, os motores e o sistema de ajustes é conectado mediante apenas um cabo à uma única alimentação situada na parte posterior da máquina, junto com o transformador. O cabo (preto) também subministra com sua unidade Plus, assim somente terá que conectar um extremo à fonte de alimentação - somente entra em uma posição, não há necessidade de forçar, e o outro à uma tomada de 200v, caso seja necessário outra voltagem, consulte nosso serviço técnico.

Placa de identificação

Bem acima da entrada de alimentação encontrará a placa de identificação da máquina que contém dados para inspeção.

Interruptor

Ao colocar o interruptor na posição "ligado" a unidade está preparada para funcionar. Um sinal acústico confirma que está ligada.



Fechadura

A fechadura de todas as Crane Saurus, excepto a Basic, está na lateral direita da máquina, numa altura média. Para desarmar o seguro e abrir a porta, introduzir a chave, girar e ao mesmo tempo levantar a alavanca que está abaixo. Para fechar todas as peças devem coincidir. As fechaduras da Crane Saurus Basic e da Fantasy estão na parte frontal do vidro e do painel inferior (duas em cada parte). Para abrir o vidro ou o painel, girar a chave 90° para o lado esquerdo.

Verificar se todas as peças coincidem. Caso esteja mal fechada, pode ocorrer um roubo ou manipulação indevida dos produtos na crane. Todas as máquinas da série Crane Saurus foram desenhadas cuidadosamente contra possíveis ações de vândalos e golpes. É fundamental verificar se está adequadamente fechada para evitar que ocorra qualquer desses casos.

O acesso a todos os componentes é realizado pela parte frontal. Desta forma caso seja necessário substituir algum componente, é fácil ver todos os elementos, inclusive as placas de programação.

Pêndulo (não utilizado pela Basic).

Os elementos passivos que garantem a proteção adequada são diversos, mas o de maior destaque é o pêndulo de segurança.

Durante o transporte, o pêndulo está protegido por um plástico, que será retirada quando a máquina esteja instalada no local. Caso o pêndulo oscile e toque um

ITA

Alimentazione

L'alimentazione della macchina, per l'illuminazione, i motori e il sistema di regolazione, è connessa ad un unico cavo collegato ad un'unica presa di alimentazione, che è situata nella parte posteriore della macchina e coincide con il trasformatore. Anche il cavo (nero) viene fornito con la sua unità Crane Saurus, in questo modo si dovrà solo connettere un estremo alla fonte d'alimentazione - entra solo in una posizione cosicché non è necessario forzarlo - e l'altro a una qualsiasi presa di 220 v.. Se si ha bisogno di un altro voltaggio, si deve consultare il nostro servizio tecnico.

Targhetta identificativa

Giusto sopra l'entrata di alimentazione si trova la targhetta identificativa della macchina, la quale contiene dati tecnici e di registrazione per l'ispezione.

Interruttore

Ponendo l'interruttore nella posizione "acceso", la sua unità sarà pronta per il suo funzionamento. Un "bip" confermerà l'accensione.



La serratura

Tutte le Crane Saurus, eccetto la Basic e la Fantasy, hanno una serratura situata nel lato destro della macchina, a media altezza. Per sbloccare la sicura e aprire la porta, si deve introdurre la chiave, girarla e nello stesso tempo, alzare una levetta che si trova immediatamente sotto. La porta si aprirà. Per chiudere, bisogna far coincidere esattamente le staffe sopra le chiusure.

Le Crane Saurus Basic hanno una serratura situata nella parte anteriore, nel vetro e nel pannello inferiore (due in ogni parte). Basterà girare la chiave a 90° a sinistra per aprire il vetro o il pannello.

Si deve verificare che le due staffe siano ben ancorate. Una brutta chiusura può causare il furto o la manipolazione indebita del prodotto contenuto nella macchina. Nonostante che tutte le macchine della serie Crane Saurus siano state disegnate attentamente per proteggerle da possibili azioni vandaliche e aggressioni esterne, è fondamentale verificare che la chiusura sia bloccata adeguatamente affinché queste misure risultino effettive. L'accesso a tutte le componenti si realizza dal davanti (per semplificare al massimo gli accessi), dal momento che così è possibile, con uno sguardo, localizzare tutti gli elementi, incluse le piastre di programmazione, nel caso in cui fosse necessaria la sostituzione di qualche componente da parte del professionista.

Il pendolo (non utilizzato da Basic).

Ci sono diversi elementi passivi che garantiscono un'adeguata protezione, ma forse emerge tra tutti il pendolo di sicurezza.

ESP

Durante el proceso de transporte, el péndulo viaja debidamente protegido por una lámina de goma-espuma, pero ha de retirarse tan pronto como la expendedora se haya instalado en su ubicación final. Si el péndulo oscilase lo suficiente como para tocar un extremo del anillo que lo asegura a la máquina - caso que se origina si hay un desplazamiento brusco de la máquina o si recibe algún tipo de golpe o impacto - éste pondrá en marcha una alarma visual y sonora alertando de la agresión recibida.

Ahora tan sólo le queda rellenar el contenido de la grúa con el producto deseado, dentro de las especificaciones debidas (limitación impuesta por el canal de salida del producto), y que estén homologados para su expedición. En caso de duda sobre un producto específico, consúltelo con su distribuidor.

Carro

Los modelos de carro utilizados en las grúas Presas son dos: Carro en cremallera Presas y el carro de barras.

El carro en cremallera Presas: lo utilizan las Crane Saurus Magic e Plus.

El carro de barras: lo utilizan las Crane Saurus Basic.

Nota técnica de CRANE SAURUS.

!!! Muy importante!!!

Antes de mover el carro de la grúa de forma manual, desconectarlo de la máquina para no dañar la placa CPU.

Incluso con la máquina apagada, la no observancia de ésta norma puede dañar la placa CPU.

En el supuesto de tener que realizar un cambio de carro en su expendedora deberá seguir los siguientes pasos.

- 1.-Apagar la expendedora.
- 2.-Abrir expendedora (ver gráfico 1).
- 3.-Desconectar conectores (ver gráfico 2).
- 4.-Deslismillar y sacar los topes carro (ver gráfico 3).
- 5.-Sacar el carro de la grúa girando el eje (ver gráfico 4).
- 6.-Meter el nuevo carro en los railes del carro.
Es muy importante que, al principio cuando metemos el carro, los laterales del carro y los perfiles cremallera estén al mismo nivel para que el deslizamiento sea paralelo (ver gráfico 5).
- 7.-Llevar el carro al fondo girando el eje (gráfico 6).
- 8.-Volver a poner los topes carro (ver gráfico 7).
- 9.-Conectar los conectores (ver gráfico 8).

ENG

blow to the machine, a visual alarm will be activated.

All that is left to do now is to fill the crane with the desired product, making sure that they follow the specifications (restrictions implied by the prize outlet control) and that they are authorized to be vend. If in doubt contact the dealer.

Cart

There are two types of cart used by Presas Cranes, the zip cart and the rail cart.

The zip cart is used by the Magic. Plus Crane Saurus.

The rail cart is used by the Crane Saurus Basic.

Please note:

Before manually moving the crane's cart, unplug the machine so not to damage the CPU interface.

Even with the machine switched off, if you do not do this the CPU interface may be damaged.

In the case of having to change the cart in your vending machine, you should carry out the following procedure:

- 1.-Turn off the vending machine.
- 2.-Open the vending machine (see picture 1).
- 3.-Disconnect the connectors (see picture 2).
- 4.-Unscrew and remove the cart ends (see picture 3).
- 5.-Remove the cart from the crane by turning the axis (see picture 4).
- 6.-Insert the new cart on the rails. Make sure that the sides of the cart and the zip are level so that sliding is parallel (see picture 5).
- 7.-Take the cart to the end turning the axis (see picture 6).
- 8.-Replace the cart ends (see picture 7).
- 9.-Re-connect the connectors (see picture 8).

POR

extremo do anel que o prende à máquina (ocorre quando há um movimento brusco da máquina ou quando sofre um impacto), é activado um alarme visual e acústico.

O último passo é colocar os produtos na cranus. Os produtos devem seguir as especificações devidas (limitação imposta pelo canal de saída do produto) e devem estar homologados. No caso de dúvidas sobre um produto determinado, consulte o seu distribuidor.

Carro

Os modelos de carro utilizados nas gruas Presas são dois: Carro em cremalheira Presas e Carro de barras.

Carro em cremalheira Presas: Crane Saurus Magic e Plus.

Carro de barras: Crane Saurus Basic.

Nota técnica da Crane Saurus

Atenção:

Antes de colocar em movimento o carro da grua de forma manual, desconectá-lo da máquina para não causar dano a placa CPU.

Esta norma deve ser seguida inclusive com a máquina desligada.

No caso de uma troca de carro, seguir os seguintes passos:

- 1.-Desligar a máquina.
- 2.-Abrir a máquina (figura 1).
- 3.-Desconectar conectores (figura 2).
- 4.-Desaparafusar e retirar os topes carro (figura 3).
- 5.-Retirar o carro da grua girando o eixo (figura 4).
- 6.-Colocar o novo carro nos trilhos do carro. É importante que, no início quando colocamos o carro, as laterais do carro e os contornos da cremalheira estejam no mesmo nível para que o deslizamento seja paralelo (figura 5).
- 7.-Levar o carro até o fundo girando o eixo (figura 6).
- 8.-Colocar novamente os topes do carro (figura 7).
- 9.-Conectar os conectores (figura 8).

ITA

Durante la fase di trasporto, il pendolo viaggia debitamente protetto da uno strato di gommapiuma, ma dev'essere estratto subito dopo aver installato la macchina nella sua ubicazione finale. Se il pendolo oscillasse quanto basta per toccare un estremo dell'anello che lo assicura alla macchina - cosa che si verifica quando avviene uno spostamento brusco della macchina o se riceve qualche colpo o impatto - esso attiverebbe un allarme visuale e sonoro avvertendo dell'aggressione ricevuta.

Adesso rimane solo da riempire il contenuto della gru con il prodotto desiderato, nei limiti delle specificazioni dovute (limitazione imposta dal canale d'uscita del prodotto) e che siano omologati dalla loro spedizione. Nel caso in cui ci siano dei dubbi su un prodotto specifico, si deve consultare il proprio distributore.

Carro

I modelli di carro utilizzati nelle gru Presas sono due: il carro con cremagliera Presas e il carro a sbarre.

Il carro con cremagliera Presas: lo utilizzano le Crane Saurus Magic e Plus.

Il carro a sbarre: lo utilizzano le Crane Saurus Basic.

Nota tecnica di Crane Saurus.

Molto importante!!!

Prima di muovere il carro della gru manualmente, sconnetterlo dalla macchina per non danneggiare la piastra cpu.

Anche con la macchina spenta, se non si rispetta tale norma, si può danneggiare la piastra cpu.

Nel caso in cui si debba cambiare il carro della propria macchina, si dovrà seguire le seguenti fasi:

- 1.-Spegner la macchina.
- 2.-Aprire la macchina (vedere grafico 1).
- 3.-Sconnettere i connettori (vedere grafico 2).
- 4.-Svitare e togliere i respingenti del carro (vedere grafico 3).
- 5.-Togliere il carro della gru girando l'asse (vedere grafico 4).
- 6.-Mettere il nuovo carro nelle guide del carro. È molto importante che, all'inizio, quando viene messo il carro, i lati del carro e i bordi della cremagliera stiano allo stesso livello affinché lo slittamento sia parallelo (vedere grafico 5).
- 7.-Portare il carro fino al fondo girando l'asse (vedere grafico 6).
- 8.-Tornare a mettere i respingenti del carro (vedere grafico 7).
- 9.-Connettere i connettori (vedere grafico 8).

ESP

ENG

POR

ITA

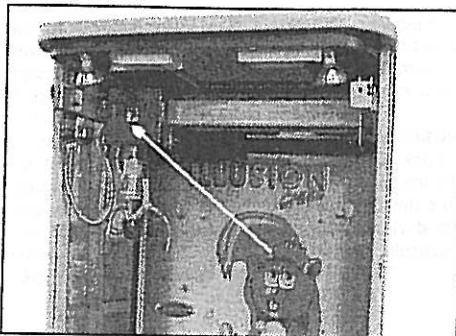


Gráfico-1



Gráfico-2

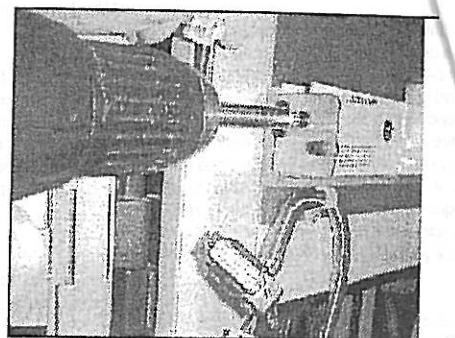


Gráfico-3

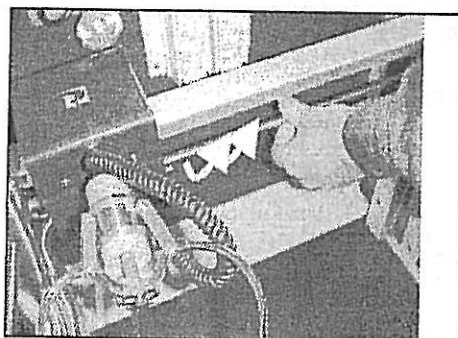


Gráfico-4

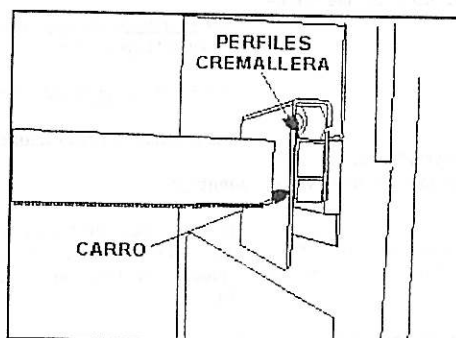


Gráfico-5

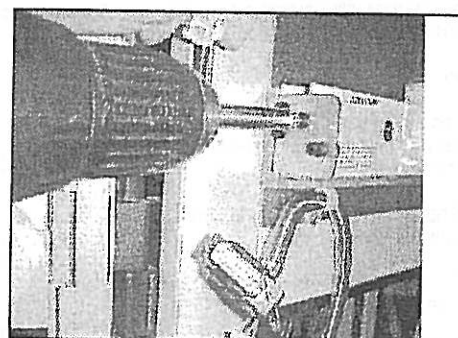


Gráfico-6

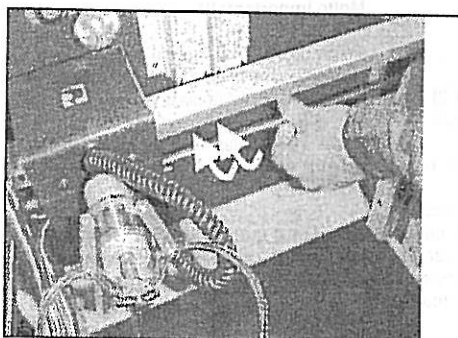


Gráfico-7

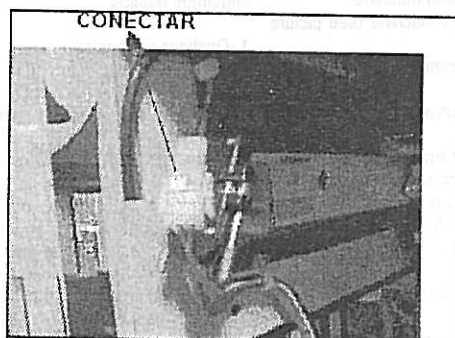


Gráfico-8

Seletores de Monedas.

Las grúas de la serie CRANE SAURUS admiten diferentes tipos de selectores (electrónicos y mecánicos).

Seletores mecánicos: (Crane Saurus Basic)

Aunque estas grúas también admiten selectores electrónicos. De serie estas grúas salen con monederos mecánicos.

Seletores electrónicos: (Crane Saurus Magic e Plus)

Habilitación de los diferentes tipos de monedas admitidos por los monederos electrónicos G 13-7000 y G 13-7400.

Estos monederos electrónicos aceptan diversos tipos de monedas cada una de ellas programada en un canal. En la etiqueta se puede ver la distribución de monedas que tiene el selector. Debajo de la línea 2 c "Canal" está descrito el valor de la moneda aceptada por este canal.

-El grupo de interruptores C afecta a las monedas de los canales 1 a 6.

Coin Selector

The cranes in the Crane Saurus series take different types of selectors (electronic and mechanic).

Mechanic Selectors: (Basic Crane Saurus)

These cranes also accept electronic selectors. These cranes come with mechanical coin boxes as default.

Electronic Selectors: (Magic and Plus Crane Saurus)

Adjusting the different types of coins accepted by the G 13-7000 y G 13-7400 electronic coin boxes.

These electronic coin boxes accept different types of coins, all of which are programmed on one channel. On the label you can see a layout of the coins that the selector has. Under line 2 c "channel" the values of the coins accepted by this channel are described.

-The switch C group affects the coins in channels 1 to 6.

Seletores de Moedas

As gruas da série Crane Saurus admitem diferentes tipos de selectores (electrónicos e mecánicos).

Seletores mecánicos: (Crane Saurus Basic)

Estas gruas possuem porta-moedas mecânicos de fábrica, mas também admitem selectores electrónicos.

Seletores electrónicos: (Crane Saurus Magic e Plus)

Habilitação dos diferentes tipos de moedas admitidos pelos porta-moedas electrónicos G 13-7000 e G 13-7400.

Estes porta-moedas electrónicos aceitam diversos tipos de moedas. Cada uma, programada num canal. A distribuição de moedas do selector está na etiqueta: Debaixo da linha 2 C "Canal" está descrito o valor da moeda deste canal.

-Grupo de interruptores C -> moedas dos canais de 1 a 6.

Selettore di Monete.

Le gru della serie Crane Saurus ammettono differenti tipi di selettori (elettronici e meccanici).

Selettori meccanici: (Crane Saurus Basic)

Nonostante che anche queste gru ammettono selettori elettronici, esse vengono prodotte in serie con selettori meccanici.

Selettori elettronici: (Crane Saurus Magic e Plus)

Abilitazione dei differenti tipi di moneta ammessi dai portamonete elettronici G 13-7000 e G 13-7400.

Questi portamonete elettronici accettano diversi tipi di moneta, ognuno programmato in un canale. Sull'etichetta si può vedere la distribuzione di monete che il selettore possiede. Sotto la linea 2 c "Canal", c'è scritto il valore della moneta accettata da questo canale.

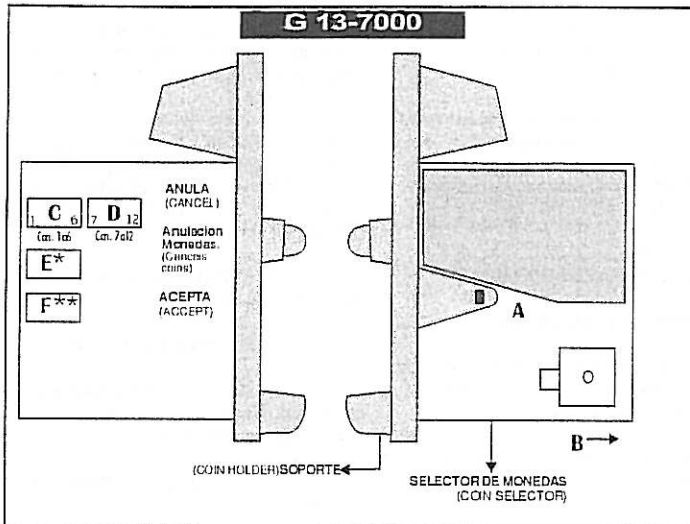
-Il gruppo di interruttori C riguarda le monete dei canali da 1 a 6.

ESP

ENG

POR

ITA



-El grupo de interruptores D afecta a las monedas de los canales 7 a 12.

-The switch D group affects the coins in channels 7 to 12.

Para anular la aceptación de alguna moneda en particular, colocar el interruptor correspondiente al canal a inhibir hacia arriba. Si no se desea anular ninguna moneda, dejar los interruptores hacia abajo (programación de fábrica).

To cancel the acceptance of a particular coin, flick the switch of the channel you wish to inhibit. If you do not wish to cancel any coins leave the switches down (factory default).

Este monedero tiene la posibilidad de aceptar 2 nuevas monedas o fichas sin tener que quitar el monedero de la máquina donde está instalado.

This coin box has the ability to accept two new coins or badges without having to be removed.

Programming a New Coin or Badge.

Programación de una nueva moneda o ficha

- 1.- Debe estar el monedero conectado a la máquina.
- 2.- Asegurarse que los interruptores 10, 11, y 12 estén hacia abajo.
- 3.- Mover el interruptor 12 hacia arriba.
- 4.- Elegir el canal donde se va a ajustar la nueva moneda.

-Si es el canal 10: subir el interruptor 10 hacia arriba.

-Si fuese el canal 11: subir el interruptor 11 hacia arriba.

5.- Introducir un mínimo de 10 monedas. Como reconocimiento de que el proceso se está realizando correctamente con la décima moneda introducida la bobina de aceptación hará un "clic".

6.- Ahora ya se pueden memorizar los valores característicos de esta moneda, para ello hay dos opciones:

a.- Con ajuste normal: Mover hacia abajo el interruptor 12 y luego el del canal donde se ha ajustado la nueva moneda: interruptor 10 ó 11.

b.- Con ajuste amplio (margen ancho para una buena aceptación): Para ello subir el interruptor que quedaba: el número 10 ó 11. Ahora bajar el número 12 y a continuación los 10 y 11.

Si esta fase de memorización se ha realizado correctamente, la bobina de aceptación volverá a hacer un "clic".

- 1.- The coin box must be connected to the machine.
- 2.- Make sure that switches 10, 11 and 12 are down.
- 3.- Move switch 12 up.
- 4.- Choose the channel where you wish to set the new coin.

-If it is channel 10 raise switch 10.

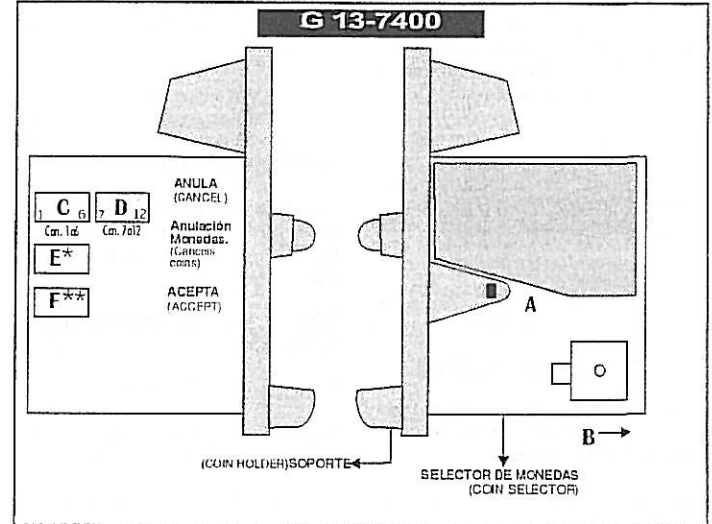
-If it is channel 11 raise switch 11.

5.- Insert a minimum of ten coins. To acknowledge the process which is taking place, as the tenth coin is introduced the coil will go "click".

6.- Now you can save the main characteristics of that coin. To do this there are two options:

a.- Normal setting: Lower switch 12 and then the channel where the new coin has been set: switch 10 or 11.

b.- Wide setting (a wider margin for better acceptance): Raise the remaining switch: 10 or 11. Now lower number 12 and then 10 and 11.



-Grupo de interruptores D -> moedas dos canais de 7 a 12.

-Il gruppo di interruttori D riguarda le monete dei canali da 7 a 12.

Para anular a aceitação de alguma moeda em particular, colocar o interruptor correspondente ao canal para cima. Pela programação de fábrica, os interruptores estão para baixo.

Per annullare l'accettazione di qualche moneta in particolare, si deve spostare verso l'alto l'interruttore corrispondente al canale da inibire. Se non si vuole annullare nessuna moneta, si deve lasciare gli interruttori posti verso il basso (programmazione di fabbrica).

Existe a possibilidade de aceitar 2 novas moedas ou fichas, sem que seja necessário extrair este porta-moedas da máquina.

Questo selettore ha la possibilità di accettare 2 nuove monete o gettoni senza dover togliere il selettore dalla macchina in cui è installato.

Programação duma nova moeda ou ficha:

- 1.- O porta-moedas deve estar conectado à máquina.
- 2.- Os interruptores 10, 11 e 12 devem estar para baixo.
- 3.- Colocar o interruptor 12 para cima.
- 4.- Escolher o canal no qual será ajustada a nova moeda.

-No caso do canal 10: subir o interruptor 10.

-No caso do canal 11: subir o interruptor 11.

5.- Introduzir no mínimo 10 moedas. Quando a décima moeda é introduzida, a bobina reconhece que o processo está sendo realizado correctamente com um "clic".

6.- Para gravar os valores da moeda há duas opções:

a.- Ajuste normal: Colocar o interruptor 12 para baixo e depois, o do canal no qual está ajustada a nova moeda: interruptor 10 ou 11.

b.- Com amplo ajuste (margem ampla para uma boa aceitação): Subir o outro interruptor: o número 10 ou 11. Abaixar o número 12 e logo o 10 e o 11.

Quando a fase de gravação é realizada correctamente a bobina a reconhece com outro "clic".

Programmazione di una nuova moneta o gettone

- 1.- Il selettore dev'essere connesso alla macchina.
- 2.- Assicurarsi che gli interruttori 10, 11, e 12 stiano verso il basso.
- 3.- Muovere l'interruttore 12 verso l'alto.
- 4.- Scegliere il canale dove si metterà la nuova moneta.

-Se fosse il canale 10: alzare l'interruttore 10 verso l'alto.

-Se fosse il canale 11: alzare l'interruttore 11 verso l'alto.

5.- Introdurre un minimo di 10 monete. Per indicare che il processo si sta compiendo correttamente, dopo l'introduzione della decima moneta, la bobina d'accettazione farà un "clic".

6.- Adesso si possono già memorizzare i valori caratteristici di questa moneta; per fare ciò, ci sono due opzioni:

a.- Con regolazione normale: Muovere verso il basso l'interruttore 12 e poi quello del canale in cui si ha sistemato la nuova moneta: interruttore 10 o 11.

b.- Con regolazione ampia (margine largo per una buona accettazione): Per fare ciò, alzare l'interruttore che rimaneva, il numero 10 o 11. Poi, abbassare il numero 12 e in seguito i numeri 10 e 11.

Se questa fase di memorizzazione è stata realizzata correttamente, la bobina d'accettazione tornerà a fare un "clic".

ESP

Existe una cierta protección para el caso de usar sensores ópticos mal alineados y utilizar el modo de porcentaje de premios. Dicha protección consiste en que la máquina se fija a NIVEL 4 de fuerza hasta que se vuelven a alinear correctamente los sensores.

TIPO DE RETROCESO (rEto).

Se puede seleccionar el tipo de movimiento de retorno una vez se ha cogido el muñeco.

TIEMPO PINZA (TIMP).

Se puede modificar el tiempo máximo de activación de la pinza en segundos.

NÚMERO DE PULSOS (Puls).

Se puede modificar el número de pulsos de entrada deseados para dar un determinado valor de Créditos. Se puede modificar el valor de 1 a 10 pulsos. Su significado es:

2P1c

2P indica que se han programado 2 pulsos. (Valor modificable)
1c indica que una vez entren 2 pulsos se obtendrá 1 crédito.

El valor 0 equivale al número 10.

NÚMERO DE CRÉDITOS (Cred).

Se puede modificar el número de créditos deseados para un determinado valor de pulsos de entrada de monedero. Se puede modificar el valor de 1 a 10 créditos. Ejemplo:

1P3c

1P indica que se ha programado 1 pulso.
3c indica que por cada pulso de entrada se obtienen 3 créditos

El valor 0 equivale al número 10.

TIPO BOBINA PINZA (coilL).

Existen 8 tipos de modos de funcionamiento de la grúa en función del tipo de bobina que existe en la pinza. Dichos modos son los siguientes:

"LouP" (Low Power) - Bobina que su fuerza es pequeña.

"BIGP" (Big Power) - Bobina con mayor potencia.

"IMAn" (Usa un imán) - Bobina con fuerza pero sólo usada para coger objetos metálicos.

"cLoc" (Clock) - Usada en caso de objetos valiosos y que deba costar mucho de coger.

"BOB1" (Bobina tipo1) - Bobina con mayor potencia que BIGP

"BOB2" (Bobina tipo 2) - Bobina con mayor potencia que BIG1

"BOB3" (Bobina tipo 3) - Bobina con mayor potencia que BIG2

"BOB4" (Bobina tipo4) - Bobina con mayor potencia que BIG3

Se debe seleccionar la opción más adecuada a la pinza porque en función del tipo de bobina se realiza un control diferente de la fuerza que se debe aplicar. Para comprobar la elección correcta se puede hacer observando la abertura del gancho mientras se tiene seleccionada una opción. En este momento se aplica a la bobina de la pinza una tensión de NIVEL 4. Dicha tensión debe ser suficiente para que la pinza no se abra y no tenga demasiada fuerza, de lo contrario se debe seleccionar otro tipo de bobina más adecuada. Se debe tener mucho cuidado en la selección del tipo de bobina pues ello puede afectar mucho al ajuste de fuerza.

ENG

wrongly aligned. The machine is set at strength LEVEL 4 permanently, until the sensors have been properly aligned.

TYPE OF RETURN MOVEMENT (rEto).

You can select the type of movement the crane uses to return after it has picked up a toy.

GRIP TIME (TIMP).

You can change the maximum time that the grip is activated. The changes are in seconds.

NUMBER OF TOUCHES.(Puls).

The required number of times you press to give a determined number of credits can be modified. This number can be from 1 to 10. This is how it works:

2P1c

Here, 2P means you have programmed for the button to be pressed twice.
1c means that there is one credit for every two presses on the button.

0 is used for the number 10.

NUMBER OF CREDITS (Cred).

You can change the number of credits given for the number of times you press the button. This number can be from 1 to 10. Here is an example.

1P3c.

1P indicates that you have programmed for the button to be pressed once.
3c indicates that 3 credits are obtained for each time the button is pressed.

0 is used for the number 10.

TYPE OF COIL USED IN THE CRANE GRIP (coilL).

There are eight different modes for the crane to be used, depending on the kind of coil inside the grip.

They are the following:

"LouP" (Low Power) - Low strength coil.

"BIGP" (Big Power) - Higher strength coil.

"IMAn" (a magnet is used) - Strong coil only used to pick up metal objects.

"cLoc" - Used for expensive objects making them difficult to catch.

"BOB1" (Coil type 1) Stronger coil than BIGP

"BOB2" (Coil type 2) Stronger coil than BIG1

"BOB3" (Coil type 3) Stronger coil than BIG2

"BOB4" (Coil type 4) Stronger coil than BIG3

You should make sure that the most suitable grip option is selected. This is important because a control check is carried out on each coil, and it checks a strength different to the one that should be applied. You can ensure that the right choice has been made by looking at the opening of the grip when an option has been selected. At this point, LEVEL4 pressure is applied to the coil in the grip. This pressure should be enough to ensure that the grip does not open, and that it does not have much power. If this is not the case, a more suitable type of coil should be selected. Great care should be taken when choosing the type of coil as this may have a serious effect on the strength adjustment.

POR

TIPO DE RETROCESSO (rEto).

É possível seleccionar o tipo de movimento de retorno, quando a pinça já tenha agarrado o boneco.

TEMPO DA PINÇA (TIMP).

É possível modificar o tempo máximo de activação da pinça em segundos.

NÚMERO DE PULSOS(Puls).

É possível modificar o número de pulsos de entrada, para dar um determinado valor de Créditos. O valor pode ser modificado de 1 a 10 pulsos:

Exemplo: 2P1c

2P - indica dois pulsos. (valor modificável)
1c - indica que uma vez entre dois pulsos se obtém um crédito.

O valor 0 equivale ao número 10.

NÚMERO DE CRÉDITOS (Cred).

É possível modificar o número de créditos para um determinado valor de pulsos de entrada de porta-moedas. O valor pode ser modificado de 1 a 10 créditos.

Exemplo: 1P3c

1P - indica um pulso programado.

3c - indica que por cada pulso de entrada se obtém três créditos.

O valor 0 equivale ao número 10.

TIPO DE BOBINA DA PINÇA (coilL).

Existem 8 tipos diferentes de modos de funcionamento da grua, dependendo do tipo de bobina da pinça.

São os seguintes:

"LowP" (Low Power) - Bobina de pouca força.

"BigP" (Big Power) - Bobina de maior potência.

"IMAn" (utiliza um íman) - Bobina com força somente no caso de objectos metálicos.

"cLoc" (Clock) - Utilizada para objectos caros, que devem ser difíceis de pegar.

Com este modo de funcionamento da pinça podemos programá-la para que a força seja quase nula.

"BOB1" (Bobina tipo 1) - bobina com maior potência que BIGP

"BOB2" (Bobina tipo 2) - bobina com maior potência que BIG1

"BOB3" (Bobina tipo 3) - bobina com maior potência que BIG2

"BOB4" (Bobina tipo 4) - bobina com maior potência que BIG3

Selecionar a opção mais adequada à pinça em função do tipo de bobina é realizado um controlo diferente da força que deve ser aplicada. Para comprovar se a escolha é correcta podemos observar a abertura do gancho ao seleccionar uma opção. Neste momento é aplicada uma tensão de NIVEL 4 (ver percentagem de prémios) à bobina da pinça. A tensão deve ser suficiente para que a pinça não abra e para que não tenha demasiada força caso contrário seleccionar outro tipo de bobina mais adequada. Muito cuidado ao seleccionar o tipo de bobina pode afectar o ajuste da força.

ITA

TIPO DI RITORNO (rEto).

Si può selezionare il tipo di movimento di ritorno nel caso in cui sia stato raccolto il premio.

TEMPO DELLA PINZA (TIMP).

Si può modificare il tempo massimo di attivazione della pinza (in secondi).

NUMERO DI IMPULSI (Puls).

Per ottenere un determinato numero di crediti, si può modificare il numero di impulsi d'entrata. Il valore può essere modificato da 1 a 10 impulsi. Per esempio:

2P1c

2P indica che sono stati programmati 2 impulsi. (Valore modificabile)

1c indica che con 2 impulsi si otterrà 1 credito.

Il valore 0 equivale al numero 10.

NUMERO DI CREDITI (Cred).

Per ottenere un determinato valore di impulsi d'entrata del portamonete elettronico, si può modificare il numero di crediti. Il valore può essere modificato da 1 a 10 crediti. Per esempio:

1P3c

1P indica che è stato programmato 1 impulso.

3c indica che per ogni impulso d'entrata, si otterranno 3 crediti.

Il valore 0 equivale al numero 10.

TIPO DI BOBINA - PINZA (coilL).

Esistono 8 tipi di modo di funzionamento della gru in funzione del tipo di bobina che c'è nella pinza. Questi modi sono i seguenti:

"LouP" (Low Power) - Bobina con una piccola forza.

"BIGP" (Big Power) - Bobina con maggior potenza.

"IMAn" (Usa una calamita) - Bobina con forza, ma usata solo per raccogliere oggetti metallici.

"cLoc" (Clock) - Usata nel caso di oggetti di valore e perciò, difficili da raccogliere.

"BOB1" (Bobina tipo1) - Bobina con maggior potenza della BIGP

"BOB2" (Bobina tipo 2) - Bobina con maggior potenza della BIG1

"BOB3" (Bobina tipo 3) - Bobina con maggior potenza della BIG2

"BOB4" (Bobina tipo4) - Bobina con maggior potenza della BIG3

Si deve selezionare l'opzione più adeguata alla pinza perché, in funzione del tipo di bobina, si avrà un controllo differente della forza da applicare. Per verificare la scelta corretta, si può osservare l'apertura del gancio mentre si tiene selezionata un'opzione. A questo punto, si applica alla bobina della pinza una tensione di LIVELLO 4. Il risultato dev'essere tale che la pinza non si apra e nello stesso tempo, non abbia troppa forza, altrimenti si deve selezionare un altro tipo di bobina. Si deve fare molta attenzione nella scelta del tipo di bobina perché ciò può incidere molto sulla regolazione della forza.

ESP

BAJAR GANCHO (SALP).

Esta opción permite que el gancho de la grúa baje durante 2 segundos antes de abrir el gancho consiguiendo de esta forma mitigar los golpes que pudieran sufrir los objetos delicados, como pueden ser relojes.

ANULACIÓN DE LA ALARMA (ALAr).

Esta opción permite anular "SI" o activar "NO" la alarma de la máquina cuando se detecta un objeto por los sensores de salida no siendo su momento. También existe la opción SO utilizada para generar una alarma sonora sin que se finalice la partida y reste el crédito.

SONIDO DE RECLAMO (MrEc).

Esta opción permite seleccionar uno de los 2 tipos de sonidos posibles para la melodía o sonido de reclamo. Existe la opción "APLA", sonido de aplausos; o la opción "IFc", sonido de la melodía de arranque "I feel good".

SONIDO DE PREMIO (MPRe).

Esta opción permite seleccionar uno de los 2 tipos de sonidos posibles para la melodía o sonido de premio. Existe la opción "Mull", voz, "Muy bien amigo", o la opción "IFc", la melodía de arranque "I feel good".

CARACTERÍSTICAS GENERALES

AUTOCENTRADO

Esta opción permite que, a través de un ajuste de test, el carro de la grúa se pueda situar en el centro del mueble. Esta opción permite que varios muebles de distinto tamaño puedan ir con la misma memoria o también distintas mecánicas con diferentes velocidades. Para acceder a esta opción se debe activar el interruptor de test y luego mantener desplazada la maneta hacia atrás durante al menos 5 segundos (el desplazamiento de la maneta puede ser distinto según como esté situado el carro). Transcurridos 5 segundos la grúa se situará en la zona de descarga y empezará a recorrer el eje "Y" luego el eje "X". Realiza estos movimientos para calcular la distancia que existe entre los finales de carrera y entonces poder obtener la distancia media.

Mientras se realiza la operación se visualiza en los dígitos la siguiente información:

T4E6

Siendo T4 - la longitud media del eje X (valores entre 1 y 9).

T6 - la longitud media del eje Y (valores entre 1 y 9).

Al finalizar los movimientos se presenta la información y ya se puede salir de test quedando la máquina programada para que el carro se sitúe en el centro del mueble.

BORRADO DE CRÉDITOS

Se ha incluido la opción de borrar los créditos, para ello se dirige la maneta hacia abajo y luego se acciona la llave.

ALARMA

Se activará una alarma si se detecta una salida de producto cuando no debería haberla. Este suceso produce una alarma sonora, el parpadeo de la luz de salida de producto y un mensaje en los dígitos "ALA".

ENG

LOWERING THE GRIP(SALP).

This option allows the grip of the crane to be lowered for 2 seconds before it opens. By so doing, any possible damage to fragile objects, such as watches, is avoided or kept to a minimum.

CANCELLING THE ALARM (ALAr).

"YES" allows you to cancel the alarm. "NO" keeps the alarm activated. This alarm, by means of its sensors, detects any object that leaves the machine when it shouldn't. "SO" activates the alarm without automatically ending the game or cancelling any credits.

SOUNDS FOR THE JINGLE (MrEc).

There are two options to choose from for the jingle. "APLA" is for the sound of applause, while "IFc" is for the starting melody "I Feel Good".

SOUNDS FOR WHEN A PRIZE IS WON (MPRe).

This option allows you to choose from two tunes to be played when a prize is won. "MULL" is for "Muy Buen Amigo" and "IFc" is for the starting song "I Feel Good".

GENERAL CHARACTERISTICS.

AUTO-CENTRE.

An adjustment test allows the crane to be placed in the centre of the machine.

This option enables different machines of different sizes to have the same memory, as well as different mechanisms with different speeds.

To obtain access to this option, activate the test switch, and press the control backwards for at least 5 seconds. (The movement of this control may differ depending on how the crane is situated) After 5 seconds the crane will move to the unloading area, and will start to move along the "Y" rail, and then the "X" rail. This movement is made in order to calculate the distance between the end of each run. By so doing, an average distance can be obtained.

While this operation is being done, the following information will be displayed:

T4 E6

T4 > the average length of rail X (number between 1 and 9)

E6 > the average length of rail Y (number between 1 and 9)

Once the movements have been completed, this information is displayed and you can exit the test. The machine is now programmed in such a way that the crane is placed in the centre.

CLEARING CREDITS.

An option for clearing credits has been included. Press the stick downwards and then use the key.

ALARM

An alarm is activated if a product is detected on its way out of the machine for no apparent reason. This sets off the alarm, starts the exit light flashing and brings up the letters "ALA" on the digits.

POR

DESCER O GANCHO(SALP).

Esta opção permite a descida do gancho da grua, durante 2 segundos antes de abrir o gancho assim modera os golpes que os objectos delicados possam sofrer (exemplo: relógios).

ANULAR O ALARME(ALAr).

Programar o alarme da máquina quando um objecto é detectado pelos sensores de saída quando não é o momento: anular "SIM" activar "NÃO". Também existe a opção SO para activar o alarme sonoro quando a partida não esteja finalizada e existe crédito.

SOM DE PUBLICIDADE (MrEc).

Opção para seleccionar um dos dois tipos de som disponíveis: melodia ou publicidade. Existe a opção "APLA" som de aplausos e a opção "Ifg" melodia de início "I feel good".

SOM DE PRÉMIO (MPRe).

Para seleccionar um dos dois tipos de som disponíveis: melodia ou som de prémio. Existe a opção "Mul" voz "muito bem amigo" e a opção "Ifg" melodia de início "I feel good".

CARACTERÍSTICAS GERAIS

AUTO-AJUSTE

Esta opção permite que com um ajuste de teste o carro da grua possa estar situado no centro do móvel. Vários móveis de tamanhos diferentes possam ter a mesma memória ou diferentes mecânicas de diferentes velocidades.

Para acceder a esta opção activar o interruptor de teste e manter o comando para trás durante no mínimo 5 segundos. O movimento pode ser diferente dependendo da localização do carro. Após 5 segundos a grua coloca-se na zona de descarga e começa a percorrer o eixo Y e depois o eixo X. Realiza este movimento para calcular a distância dos finais de percurso e obter a distância média.

Enquanto esta operação é realizada aparece a seguinte informação:

T4E6

T4 - longitude média do eixo X (valores entre 1 e 9)

E6 - longitude média do eixo Y (valores entre 1 e 9)

Ao finalizar os movimentos aparece a informação e podemos sair da opção teste. Assim a máquina está programada para que o carro esteja situado no centro do móvel.

APAGAR OS CRÉDITOS

A opção é incluída ao accionar o comando para baixo e accionar a chave.

ALARME

É activado um alarme sonoro, luzes de saída de produtos e uma mensagem nos dígitos "ALA", caso seja detectada uma saída de produto no determinada.

ITA

ABBASSARE IL GANCIO (SALP).

Quest'opzione permette di abbassare il gancio della gru per 2 secondi prima di aprirlo, in modo da attenuare i colpi che gli oggetti delicati, come gli orologi, potrebbero prendere.

ANNULLAMENTO DELL'ALLARME (ALAr).

Quest'opzione permette di annullare ("SI") o attivare ("NO") l'allarme della macchina. L'allarme entra in funzione quando i sensori captano un oggetto che è in uscita in un momento sbagliato. Esiste anche l'opzione SO utilizzata per generare un allarme sonoro senza che finisca la partita e in modo che resti il credito.

SUONO DI PUBBLICITÀ (MrEc).

Quest'opzione permette di selezionare uno dei 2 tipi di suoni possibili per la melodia o suono di pubblicità. Esiste l'opzione "APLA", suono d'applauso, o l'opzione "IFc", la melodia energica "I feel good".

SUONO DEL PREMIO (MPRe).

Quest'opzione permette di selezionare uno dei 2 tipi di suoni possibili per la melodia o suono di premio. Esiste l'opzione "Mull", voce, "Muy bien amigo", o la opzione "IFc", la melodia energica "I feel good".

CARATTERISTICHE GENERALI

AUTOCENTRATURA

Quest'opzione permette di situare, tramite una regolazione di test, il carro della gru al centro del mobile. Consente che vari mobili di distinta misura funzionino con la stessa memoria o anche che distinte meccaniche funzionino con velocità differenti. Per accedere a quest'opzione, si deve attivare l'interruttore di test e tenere la manovella indietro per almeno 5 secondi (lo spostamento della manovella può essere distinto, dipende da come è situato il carro). Trascorsi i 5 secondi, la gru si situerà nella zona di scarico e inizierà a percorrere l'asse "Y" e in seguito l'asse "X". Questi movimenti vengono compiuti per calcolare la distanza che esiste tra le corse e ottenere così la distanza media.

Mentre si realizza l'operazione, nei numeri viene visualizzata la seguente informazione:

T4E6

Essendo T4 - la lunghezza dell'asse X (valori tra 1 e 9).

e T6 - la lunghezza media dell'asse Y (valori tra 1 e 9).

Alla fine dei movimenti, viene presentata l'informazione e si può già uscire dal test, lasciando la macchina programmata in modo che il carro si situi al centro del mobile.

ELIMINAZIONE DI CREDITI

È stata inserita l'opzione di cancellare i crediti. Per fare ciò, si deve dirigere la manovella verso il basso e poi azionare la chiave.

ALLARME

Si attiva un allarme nel caso in cui venga rilevata l'uscita di un oggetto quando invece non dovrebbe esserci. Di conseguenza, si verificano: un allarme sonoro, un lampeggiamento della luce d'uscita del prodotto e un messaggio nel display ("ALA").

ESP

ENG

POR

ITA

RESOLUCIONES LEGALES PARA CATALUÑA
 RESOLUÇÃO LEGAIS PARA CATALUNHA
 RISOLUZIONI LEGALI PER LA CATALOGNA



Generalitat de Catalunya
 Departament de Governació
 Direcció General del Joc
 i d'Espectacles

Quart. Segons manifesta el sol·licitant, la transacció es porta a terme mitjançant l'elecció d'un dels cinc productes que ofereix la màquina, tots ells identificables des de l'exterior, accionant el braç mecànic existent en les màquines, agafant-lo i portant-lo al receptacle de sortida en el cas de les màquines "ILLUSION CRANE", "SWEET ILLUSION" i "CRANE SAURUS" o bé empenyent-lo cap al receptacle de sortida en el cas de la màquina "LUCKY WHEEL", per a la seva entrega a l'usuari. Segons manifesta el sol·licitant, en el supòsit que el producte no arribés al receptacle de sortida, la màquina entregaria un dels productes continguts en el seu interior, per la qual cosa, sempre existeix contraprestació amb el preu introduït.

Consideracions Jurídiques

Primera. S'ha examinat el Decret 316/1992, de 28 de desembre, d'aprovació del Reglament de màquines recreatives i d'atzar i concretament l'article 3, el qual disposa que "la regulació continguda en aquest Reglament no s'estendrà: c) a qualssevol altres activitats que no constitueixin màquines recreatives de les que en aquest Reglament es classifiquen, com expenedores de productes en correspondència amb el preu introduït".

Segona. D'acord amb el paràgraf anterior i vista la Llei 15/1984, de 20 de març, del Joc; el Decret 316/1992, de 28 de desembre, d'aprovació del Reglament de màquines recreatives i d'atzar; el Decret 226/1991, de 14 d'octubre, pel qual es modifica la regulació de l'exercici de les competències de la Generalitat en matèria de joc i d'espectacles i es reestructuren la Direcció General del Joc i d'Espectacles i el Servei d'Inspecció del Joc i d'Espectacles, així com totes les altres normes de general aplicació, i fent ús de les atribucions que m'han estat conferides en matèria de joc,

Resolc:

Primer. Declarar les màquines "ILLUSION CRANE" (Gran, Mini i Doble), "CRANE SAURUS" (Gran i Petita), "SWEET ILLUSION" i "LUCKY WHEEL" excloses de l'àmbit d'aplicació del Reglament de Màquines Recreatives i d'Atzar aprovat pel Decret 316/92, de 28 de desembre, amb la condició inexcusable que el valor dels productes aconseguits estiguin en correspondència amb el preu introduït a la màquina.

Generalitat de Catalunya
 Departament de Governació
 Direcció General del Joc
 i d'Espectacles



[Handwritten signature]

28 NOV. 1995

Boroban

ESP

RESOLUCIONES LEGALES PARA
CATALUÑA

ENG

LEGAL REGLEMENTATION FOR CATA-
LONIA

POR

RESOLUCIÓN LEGAIS PARA CATALUN-
HA

ITA

RISOLUZIONI LEGALI PER LA CATALOGNA



Generalitat de Catalunya
Departament de Governació
Direcció General del Joc
i d'Espectacles

Segon. Cas que els productes subministrats per la màquina no estiguin en correspondència amb el preu introduït a la màquina, això implicarà l'adopció de les mesures cautelars previstes en la Llei 1/1991, de 27 de febrer, reguladora del règim sancionador en matèria de joc, així com l'aplicació del règim sancionador previst en l'esmentada Llei.

Tercer. La present declaració d'exclusió s'atorga sense perjudici que la seva instal·lació, be en recintes oberts o tancats o bé en la via pública, estigui subjecta a qualsevol altra normativa que reguli aquesta activitat.

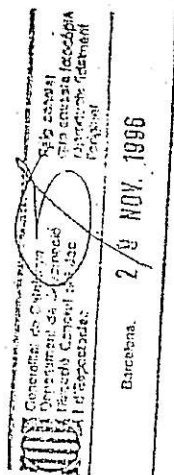
Quart. Notificar la present Resolució a l'interessat amb expressió dels recursos procedents de conformitat amb la legislació vigent en matèria de procediment administratiu.

Barcelona 29 NOV. 1996



Generalitat de Catalunya
Departament de Governació
Direcció General del Joc
i d'Espectacles

Amadeu Farré i Morell
Director general



ESP	ENG	POR	ITA
RESOLUCIÓN DE LA COMISIÓN NACIONAL DEL JUEGO	LEGAL REGLEMENTATION OF THE SPAINSH GAMING COMMISSION	RESOLUCIÓN DA COMISIÓN ESPANHOLA DE JOGO.	RISOLUZIONI LEGALI PER LA SPAGNA



Ministerio de Justicia e Interior
Comisión Nacional del Juego

alguno".

CUARTO.- Que en el presente expediente se han observado todas y cada una de las normas de procedimiento establecidos en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, de 26 de noviembre de 1992, Reglamento citado y demás normas aplicables.

En su virtud, VISTOS los preceptos citados y demás de general aplicación, acuerdo autorizar la exclusión del ámbito de aplicación del vigente Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de dos máquinas expendedoras denominadas "Illusion Crane" y "Crane-Surus", exclusión solicitada por D. José Presas Zobra, en representación de "Recreativos Presas, S.L.", con domicilio social en la Calle Betanzos nº 36, de Lalin (Pontevedra), siempre y cuando tales máquinas sean explotadas cumpliendo todos y cada uno de los requisitos establecidos en el párrafo 2 del epígrafe 3 de la Orden Ministerial de 25 de julio de 1990, que reflejado queda en el punto primero, por cuanto el incumplimiento de alguno de dichos requisitos implicaría la sujeción a lo dispuesto en el artículo 5 y siguientes del referido Reglamento de 27 de abril de 1990, es decir, la pérdida de su condición de máquinas expendedoras, convirtiéndose en máquinas recreativas con premio o de azar.

Contra la presente Resolución, que no agota la vía administrativa, podrá interponerse recurso ordinario ante el Ministerio de Justicia e Interior en el plazo de un mes, de conformidad con lo dispuesto en los artículos 114 a 117 de la vigente Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, de 26 de noviembre de 1992 (B.O.E. nº 285, de 27 de noviembre).

Madrid, 14 de septiembre de 1995.

EL SECRETARIO GENERAL TECNICO



Fdo.: Miguel Angel Montañés Pardo.

-----YO, MARIA JOSE LATAS ESPINO, NOTARIO DEL ILUSTRE COLEGIO DE A CORUNA, CON RESIDENCIA EN SILLEDA, -----

-----DOY FE: Que la presente fotocopia se corresponde con su original, que tengo a la vista. -----

-----SILLEDA, a 20 de Mayo de 1996.



