ENSAMBLE DE LA RULETA ORION

PARTES DEL CILINDRO

1. DOMO
1. MOTORES ELEVADORES DEL DOM0
2. CONDENSADORES DE LOS MOTORES
3. PUENTE DE 110V
4. INTERRUPTORES FIN DE CARRERA SUBIENDO
5. INTERRUPTORES FIN DE CARRERA BAJANDO
6. TORNILLOS NIVELADORES
7. RODACHINES
8. TABLERO DE POTENCIA
8.1. TARJETA CONTROLADORA
8. 2. FUENTE DE 12V Y 5V
8.3. VARIADOR DE VELOCIDAD
9. FUENTE DE 12V PARA LA CONTROLADORA
9. MULTITOMA
9. WOOFER DE SONIDO
10. DATASWITCH
11. UPS (UNIDAD DE SUMINISTRO DE PODER)
12. SISTEMA DISPARADOR.
Solenoide
Bobina
Soplador
13. CRUCETA
14. SISTEMA AJUSTE DEL SOMBRERO
15. SOMBRERO
16. BANDEJA DEL SISTEMA NUMERICO
16. SENSORES DE HERRADURA DETECTORES DEL NUMERO
16. SENSORES DEL CILINDRO DETECTORES DE LA ESFERA
17. MOTOR DEL SOMBRERO
18. TARJETA DEL SOMBRERO

LUGAR DE ENSAMBLAJE

El lugar designado debe contar con un área de 4 metros cuadrados, en donde haya dos tomas de corriente de 110 VCA con polo a tierra con tacos independientes ubicados en el piso.

MODO DE ENSAMBLE DE LA RULETA ORION

Teniendo definido el lugar donde irá la ruleta, instale el cilindro sobre las tomas de energía, tome el satélite 1 como el principal y enfréntelo al tablero de potencia del cilindro y proceda a conectarlo. Ubique los demás satélites siguiendo el orden hacia la derecha, cada satélite está marcado con su letra correspondiente.

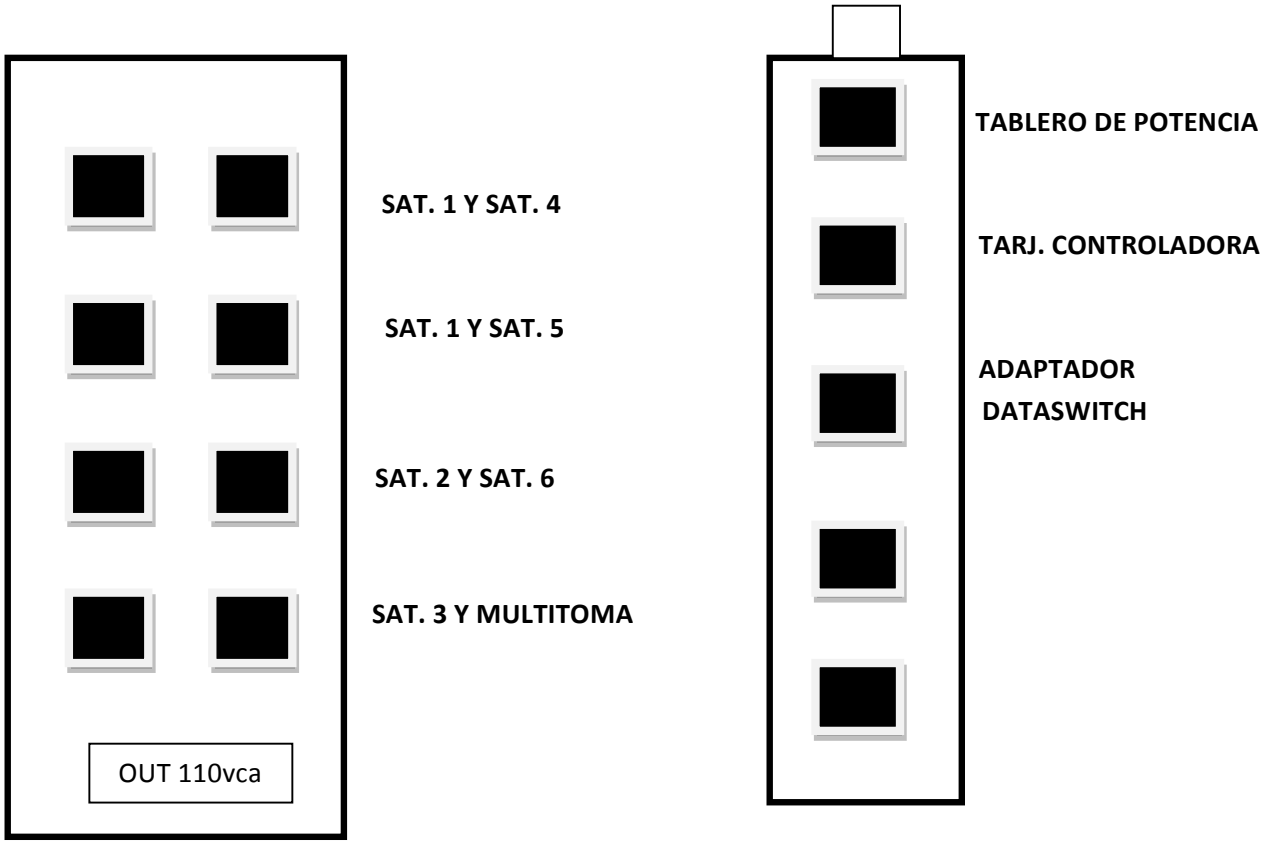
CONEXIÓN DEL SATÉLITE 1

Una vez ubicado el satélite 1, introduzca el grupo de cables por la parte posterior del satélite, conecte los cables de 110VCA a la fuente de la tarjeta principal y a la fuente del satélite.
Conecte los cables de red lógica o de computador, uno a la tarjeta principal y el otro a la tarjeta del satélite. Conecte el cable serial a la tarjeta principal, conecte el display y el switch de llave de encendido.
En la parte de atrás del satélite hallará la unidad de sonido, conecte los cables con plugs blanco y rojo que están en el interior del satélite en las entradas marcadas con "AUDIO INPUT".
Los seis plugs blancos restantes conéctelos en las entradas marcadas como "AUDIO OUTPUT" ; los cables rojo y negro conéctelos en las entradas del mismo color.

CONEXIÓN DE LOS DEMAS SATÉLITES

Una vez ubicados los satélites alrededor de la ruleta y en estricto orden, hallará las diferentes conexiones en frente del cilindro, como serán la red lógica, sonido y 110VCA

CONEXIÓN DE LA UPS (Unidad de Suministro de Poder) Y LA MULTITOMA



FIJACIÓN DEL HEXAGONO

Enfrente el satélite 1 con el satélite 4, ubique los orificios del hexágono y hágalos coincidir con los orificios en la parte posterior del satélite; asegure el hexágono con los tornillos de plástico negro. Repita el procedimiento con todos los satélites

FIJACIÓN Y CONEXIÓN DE LOS ESQUINEROS

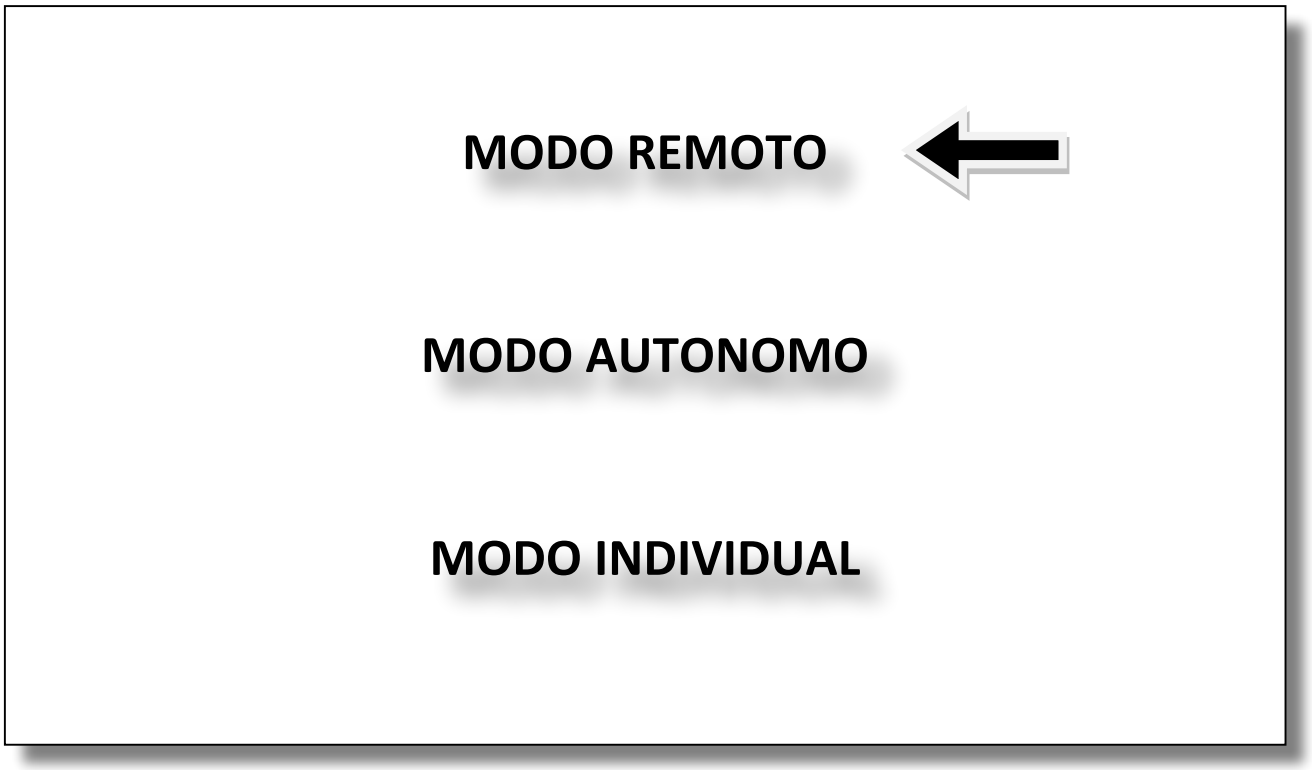
Ubique los esquineros en frente de los espacios entre satélite y satélite, ajuste los esquineros con los tornillos naranja usando los orificios de los costados; conecte el cable de 110VCA que encontrará abajo a la derecha de cada satélite haga coincidir los conectores una vez haya asegurado el esquinero con el satélite.

IMPORTANTE

TENGA EN CUENTA ESTAS RECOMENDACIONES AL ENCENDER SU RULETA ORION

La cerradura de encendido cuenta con dos posiciones: una de encendido y otra de apagado, en ambas posiciones la llave quedará libre de ser retirada.
Para encender la máquina gire y retire la llave, no regrese la llave por ninguna razón hasta que la máquina haya encendido por completo y entrado en juego.
Para apagar la máquina gire la llave en sentido contrario, la máquina se apagará cuando la jugada haya terminado. En el evento de quedar algún satélite con créditos, la máquina dará un término de tiempo para que los créditos sean cobrados.
Tenga la precaución de no regresar la llave después de girada, hasta que la máquina se haya apagado completamente, esto con el fin de proteger la UPS de eventuales daños

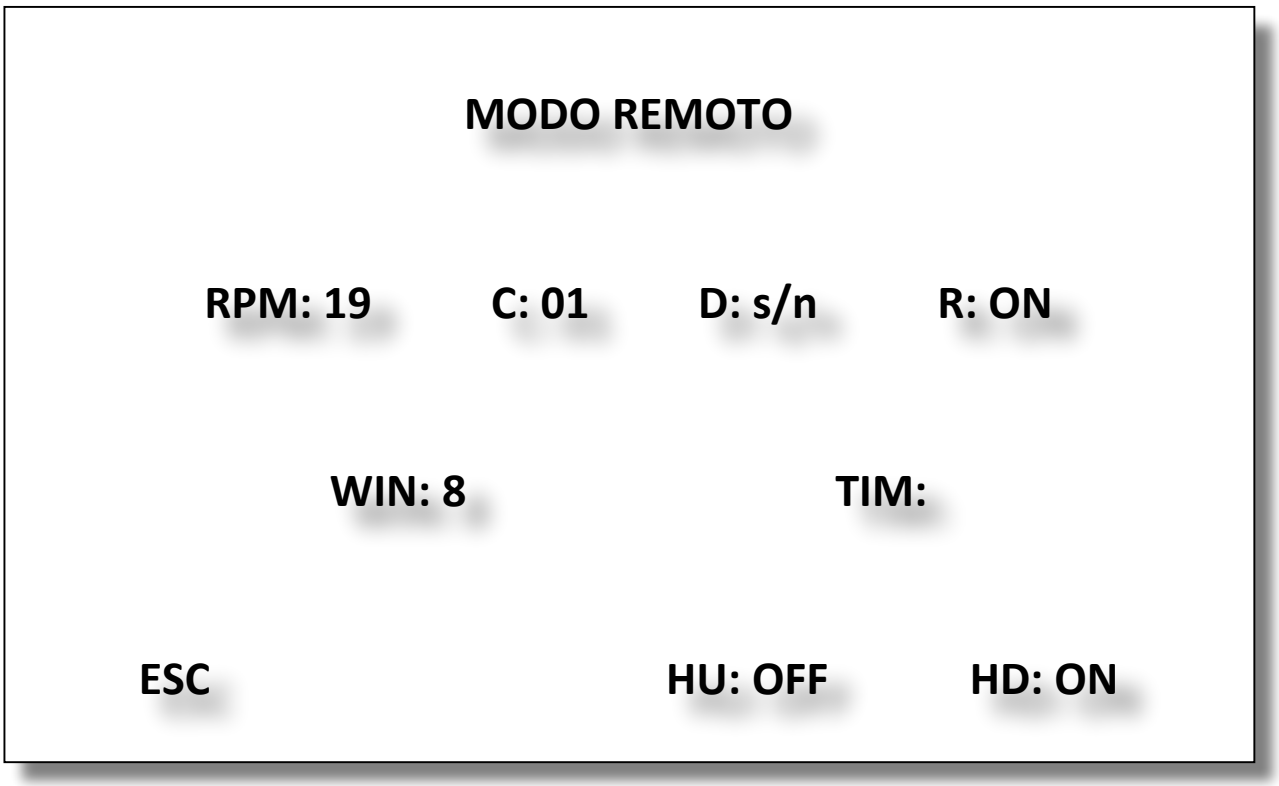
FUNCIONES DEL DISPLAY



Para seleccionar uno de los modos, oprima el botón ESC, ubique el cursor con los botones de ascenso y descenso en el modo a seleccionar, oprima el botón ENTER para ejecutar.

MODO REMOTO

En este estado la ruleta está en condiciones normales de juego



RPM: Revoluciones por minuto. Cantidad de vueltas dadas por el cilindro.

C: Cantidad de bolas en el cilindro

D: Detector de bolas en el sistema disparador

R: Red eléctrica on/off

WIN: Número ganador

TIM:

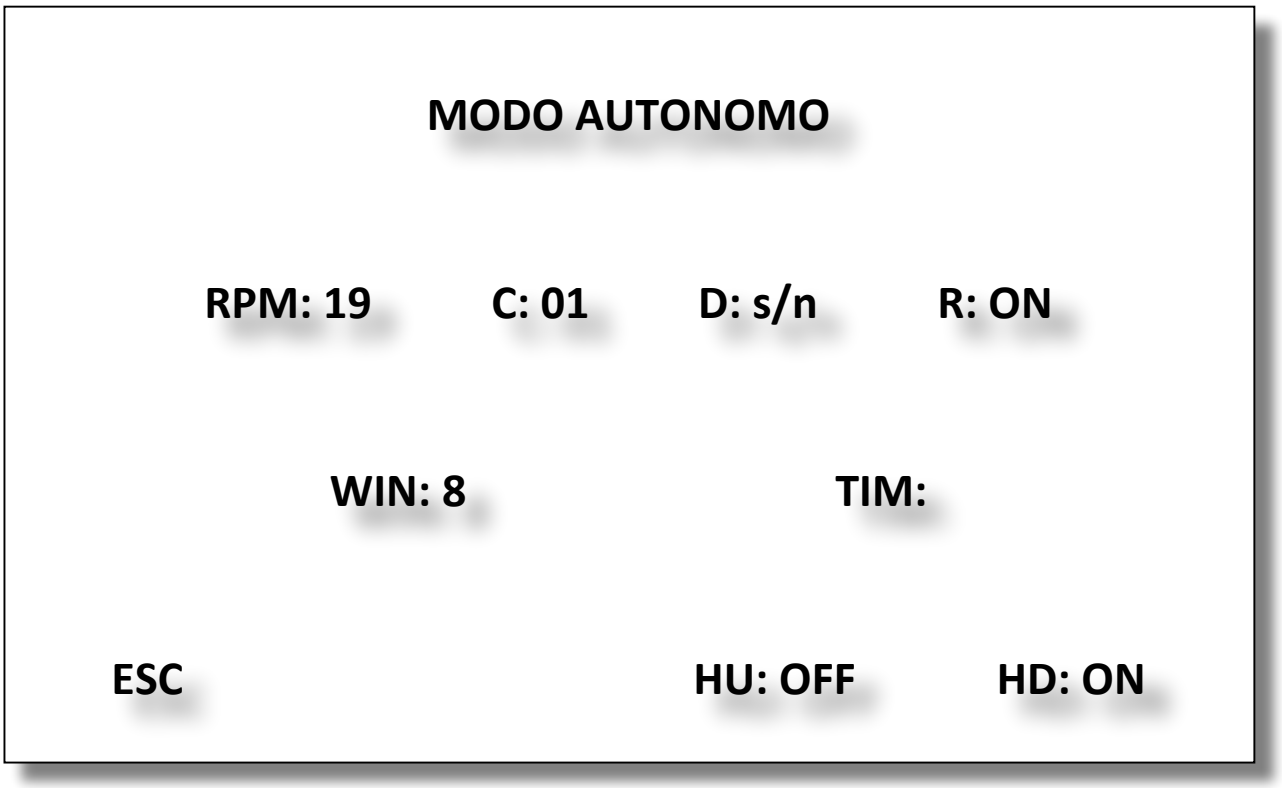
H U: Sombrero arriba

H D: Sombrero abajo

ESC: salir

MODO AUTONOMO

Ejecuta todos los tests de cilindro en forma automática repitiéndolos uno a uno hasta salir del modo autónomo en forma manual



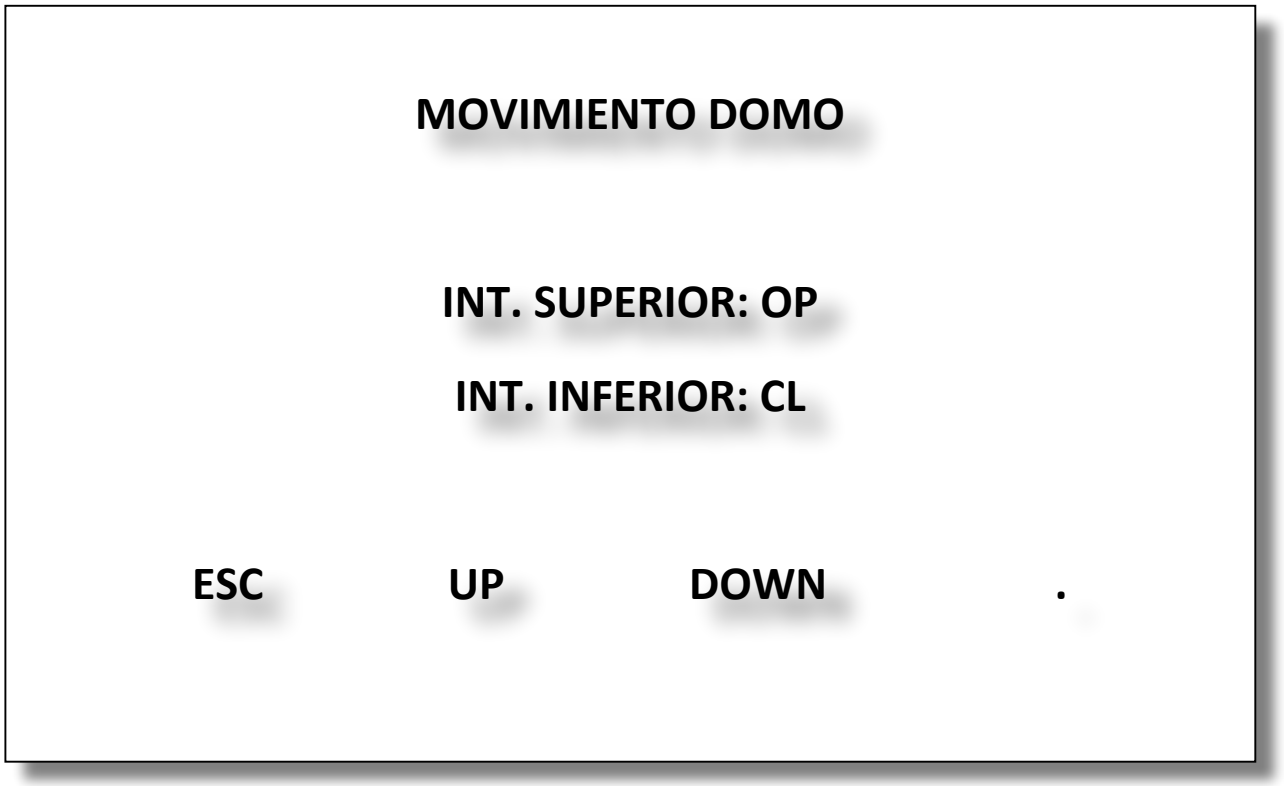
MODO INDIVIDUAL

Ejecuta únicamente el test que ha sido seleccionado.

Para seleccionar un test presione ESC, ubique el cursor en MODO INDIVIDUAL y oprima ENTER.

Para ejecutar un test, selecciónelo con los botones de ascenso y descenso y presione ENTER.

TEST DE DOMO



En este test podrá subir el domo o cúpula de vidrio para tener acceso al interior del cilindro. Oprima UP para subir el domo, cuando llegue a un punto máximo, se detendrá por sí solo.

Para bajar el domo oprima DOWN, el domo se detendrá en el punto mínimo de cierre.

INT. SUPERIOR: OP (open) fin de carrera abierta

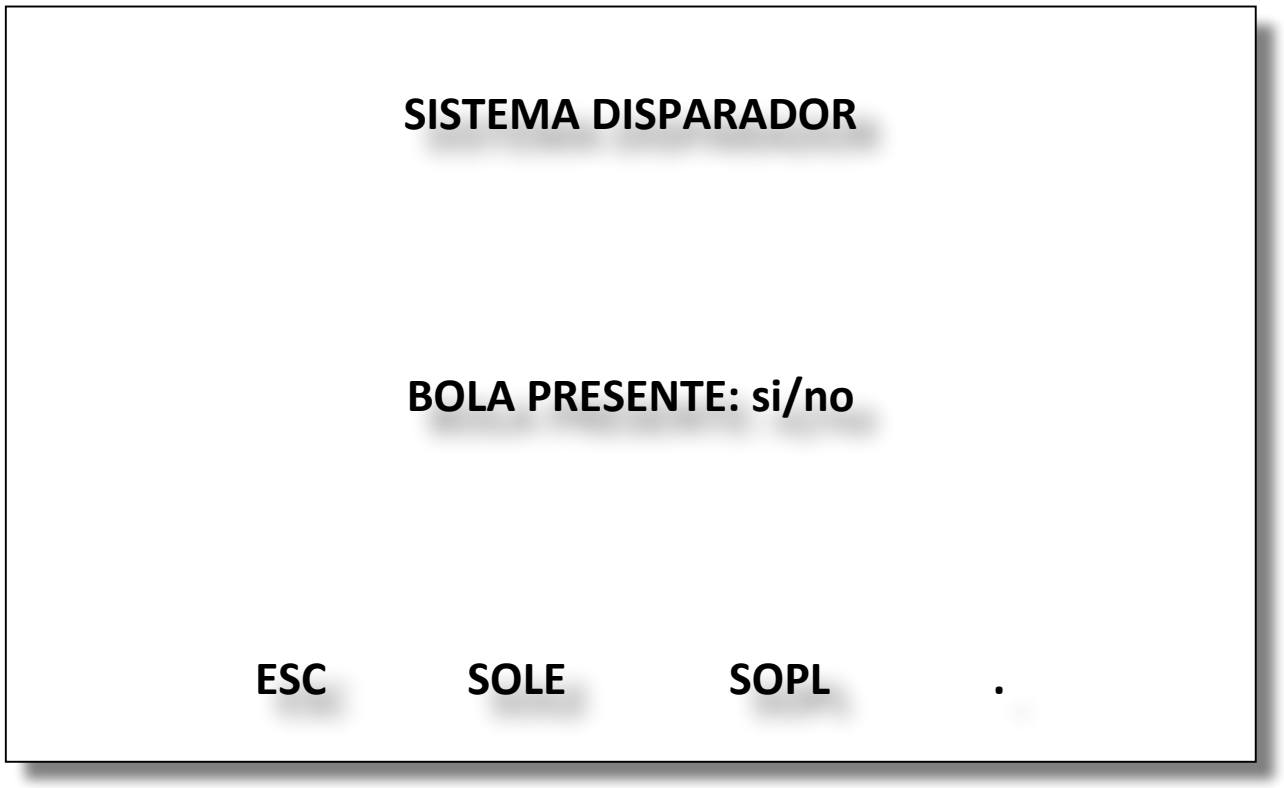
INT: INFERIOR: CL (clouse) fin de carrera cerrada

En condiciones normales, los interruptores deberán estar en posiciones opuestas

TEST DE SISTEMA SOMBRERO

En este test podrá verificar si el sombrero sube y baja de manera normal para ocultar la bola. Los sensores indicarán en qué posición estará el sombrero.

TEST DE SISTEMA DISPARADOR



En ente test podrá verificar que la bola es detectada por los sensores del solenoide y expulsada por el soplador al exterior del cilindro.

Entre al test de sistema disparador, oprima SOLE con el fin de que la bola sea cargada por el solenoide, si es así, será confirmado en BOLA PRESENTE: SI. A continuación oprima SOPL, la bola será expulsada al exterior del cilindro.

TEST DE GIRO DEL CILINDRO

En este test podrá verificar si el cilindro aumenta o disminuye de velocidad cuando se le indica. Entre al test giro del cilindro, para aumentar la velocidad oprima AUM, de igual forma se disminuirá al oprimir DIS.

TEST DE DETECCION DE BOLA

En este test podrá verificar la cantidad de bolas existentes en el exterior del cilindro y en qué número o números se encuentran en caso de haber varias bolas.

Entre al test de detección de bolas, la cantidad de bolas en el cilindro será confirmada en BOLAS CILINDRO: 1 y el número ganador en WIN: 24

TEST DE RED ELECTRICA:

En este test podrá verificar si la máquina está debidamente conectada al fluido eléctrico, si es así, aparecerá RED ELETRICA: CONECTADA. Al desactivar el interruptor de llave o al cortar el fluido eléctrico externo aparecerá RED ELECTRICA: DESCONECTADA.

Si encuentra necesario apagar la máquina por alguna razón extraordinaria, entre al test RED ELECTRICA Y UPS, desactive el interruptor de llave y presione UPS hasta que la máquina se apague; si necesita encender la máquina hágalo de manera normal desde el interruptor de llave

MANTENIMIENTO PREVENTIVO

Para que su ruleta no presente fallas con frecuencia, se sugiere hacer un mantenimiento preventivo frecuente, dependiendo del lugar y el entorno en donde se encuentre la maquina instalada.

Para proceder al mantenimiento siga los siguientes pasos:

La maquina deberá estar apagada, al encenderla no permita que entre a los tests, esto se logra oprimiendo cualquier botón del display enseguida se encienda la maquina; suba el domo al máximo, gire la cruz del sombrero al contrario de las manecillas del reloj hasta que sea liberada.

Bajo la cruz hay un disco metálico el cual se libera hacia arriba.

Retire los tres tornillos Bristol con una llave de 5 mm junto con la base

Retire el sombrero hacia arriba con cuidado de no doblar la varilla que levanta el sombrero

Con la misma llave Bristol retire los tres tornillos que aseguran el plato que lleva los números, por el reverso del plato estarán los pines que son detectados por los sensores de lectura, manipule con firmeza el plato para evitar quebrar alguno de estos pines.

Limpie la superficie que queda expuesta con una brocha de cerdas que no se suelten, limpie los sensores con copitos de algodón, no agregue ningún líquido, ya que pueden dañar los sensores

Los números pueden ser limpiados con varsol extrafino y un paño que no suelte partículas.

Realizado el mantenimiento proceda a armar el cilindro teniendo en cuenta la posición exacta de cada una de las piezas.

ERRORES FRECUENTES

CUANDO UNA FLASH CARD SE DAÑA

Para verificar el aparente daño de una flash card coloque el monitor del satélite afectado directo uniendo con un puente los cables que llevan los 110vca en el relevo de estado sólido.

Si la información que encuentra en la pantalla indica alguna clase de error, o el programa no corre en forma adecuada definitivamente es la flash card

SOLUCÍON

_ cambiar la flash card correspondiente al satélite con su proveedor.

CUANDO EL TOUCH ESCREEN NO FUNCIONA

Para verificar si el touch screen no responde, toque la pantalla reiteradamente en cualquier parte, aparecerá un punto intermitente de color negro; si no sucede aplique los correctivos.

SOLUCÍON

Descarte en cualquier satélite que esté funcionando con seguridad, la pantalla, la miniboard, o bien la flash card. Establezca qué elemento está averiado y proceda a repararlo o reemplazarlo con su proveedor.

CUANDO LA RULETA QUEDA BUSCANDO CONTROLADOR

Cuando la ruleta queda bloqueada en este estado y no reincide en el juego después de cierto tiempo y los monitores dicen BUSCANDO CONTROLADOR, haga los siguientes procedimientos:

SOLUCION

_Asegúrese que el computador principal, que se encuentra en el satélite principal, es decir el uno, esté encendido, verifique que el ventilador de la tarjeta principal esté girando

_ Ubíquese en el satélite principal, vaya al display y oprima el botón ESC. Después entre en MODO REMOTO con el botón de ENTER.

_ Verifique la adecuada conexión del computador principal y la controladora

_ Cambie el cable de video VGA (conector azul) del satélite al computador principal, si observa que el programa de la ruleta CONTROLADOR 2006 tiene algún mensaje de error haga clic en aceptar, luego en el escritorio haga doble clic en el ícono de CONTROLADOR 2006, regrese el conector VGA al lugar inicial y espere a que la maquina entre al juego. Para esto, necesitará un mouse con entrada USB.

CUANDO LA RULETA SE ENCIENDE Y SE APAGA EN REPETIDAS OCASIONES

Si observa que la ruleta, en medio del juego, se apaga y se enciende sin razón aparente, probablemente el inconveniente esté en la UPS; para descartar un posible daño, realice el siguiente procedimiento:

SOLUCION

Con la ruleta apagada, libere todos los cables que estén conectados ala UPS, encienda la unidad manualmente y déjela cargando por lo menos doce horas. Después de cargada al 100% proceda a conectar los satélites y la multi toma y encienda la máquina.

Si después de dicho procedimiento, la carga de la unidad es deficiente o inexistente, deberá cambiar la pila de la UPS, para esto deberá comunicarse con su proveedor.

CUANDO NO SALE LA ESFERA

Cuando la esfera no sale en el momento del juego y se escucha el accionar del disparador varias veces, probablemente la esfera está detenida en algún lugar del sistema

SOLUCION

Ante todo, observe si la esfera se encuentra en algún número del cilindro, si es así y está bloqueada la máquina, reinicie el juego desde cualquier satélite

Si la esfera no está en el cilindro, haga uso del test del disparador para arrojar la esfera al exterior del cilindro

Si la esfera no es expulsada con el test, inspeccione las diferentes uniones de las mangueras que llevan la esfera, tanto al solenoide como al exterior del cilindro

ACTUALIZACION DEL SOFTWARE

“CONTROLADOR 2006-3” DE LA

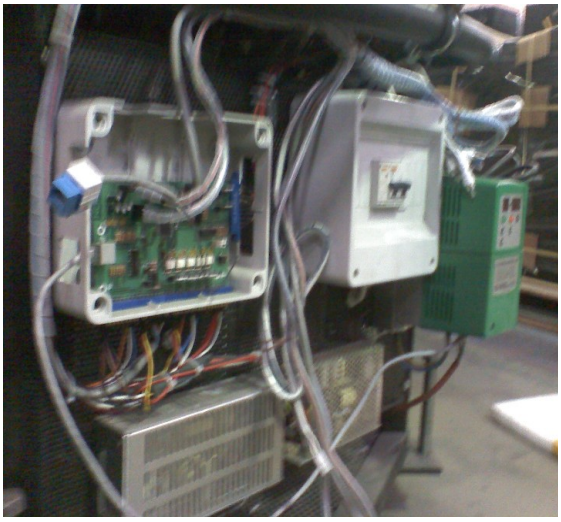
RULETA ORION

Desde el satélite principal uno, lleve el cable de VGA (señal del monitor) de la miniboard al computador, conecte la USB de la cual copiará la actualización del programa.

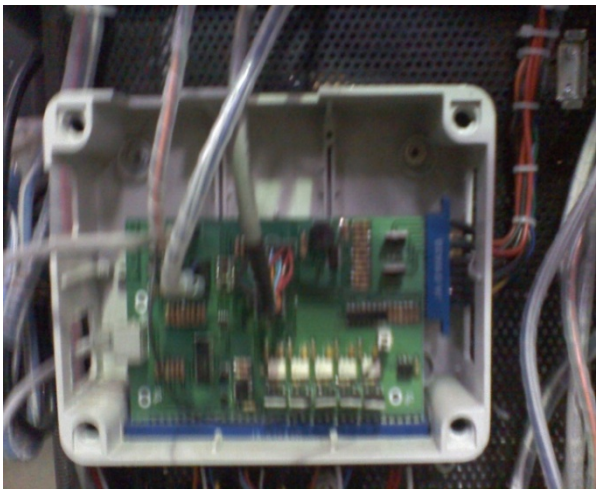
Copie el programa actualizado, desde INICIO del escritorio abra con clic derecho, abra EXPLORAR, enseguida abra PROGRAMAS, a la derecha encontrará varias carpetas, abra INICIO encontrará el programa CONTROLADOR 2006, reemplácelo por el que copió previamente, confirme si desea reemplazarlo. Cierre todas las carpetas hasta llegar al escritorio, reemplace el programa CONTROLADOR 2006 del escritorio; una vez reemplazado el programa, ábralo, tomará unos minutos para que la máquina entre en juego

PARTES DE LA RULETA ORION

TABLERO DE POTENCIA



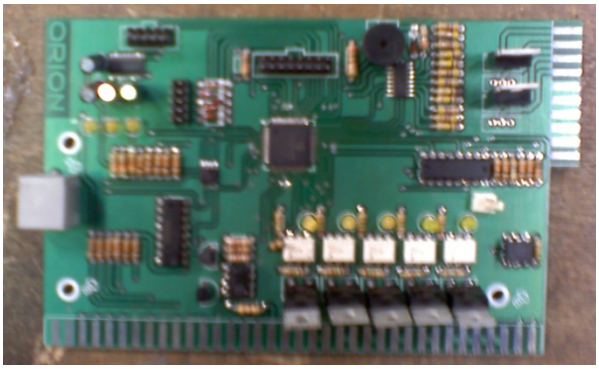
CONTROLADORA



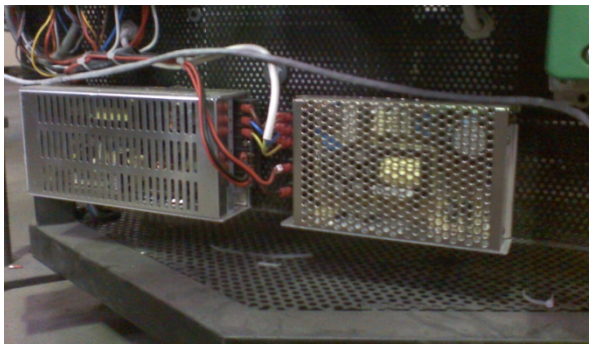
VARIADOR DE VELOCIDAD

BREACKER

CONTROLADORA



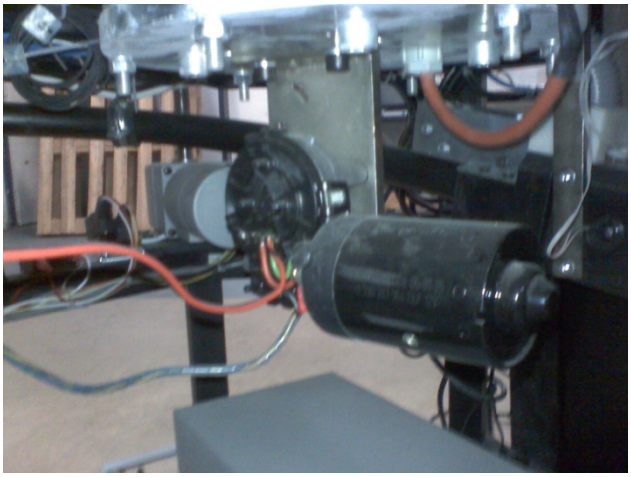
FUENTES DE LA CONTROLADORA



MOTORES ELEVADORES

DATASWITCH

SISTEMA DISPARADOR (solenoide y soplador)

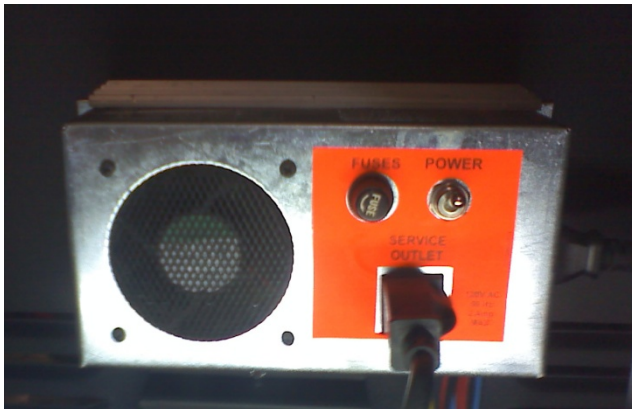


MOTOR DEL SOMBRERO

TARJETA DEL SOMBRERO

MULTIMEDIA O SISTEMA DE SONIDO

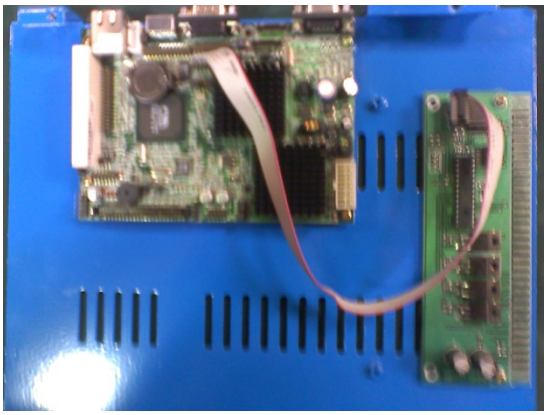
FUENTE DEL SATELITE



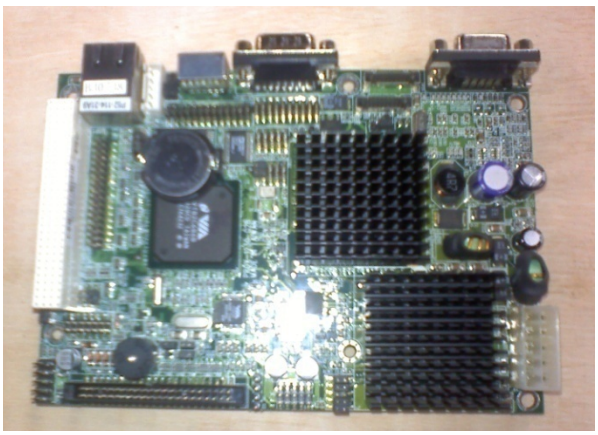
RELEVO DE ESTADO SOLIDO

DISPLAY

TARJETA DE SATELITE

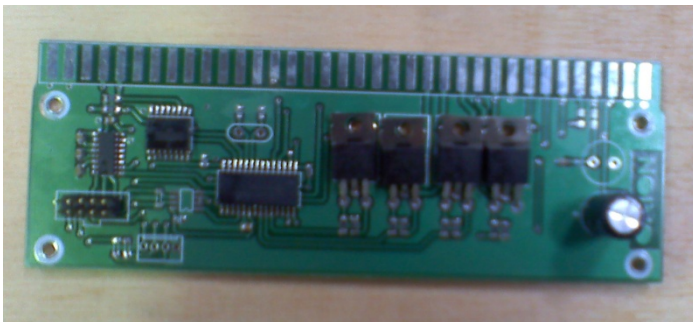


MINIBOARD



UBICACIÓN DE LA FLASH CARD

I/O BOARD

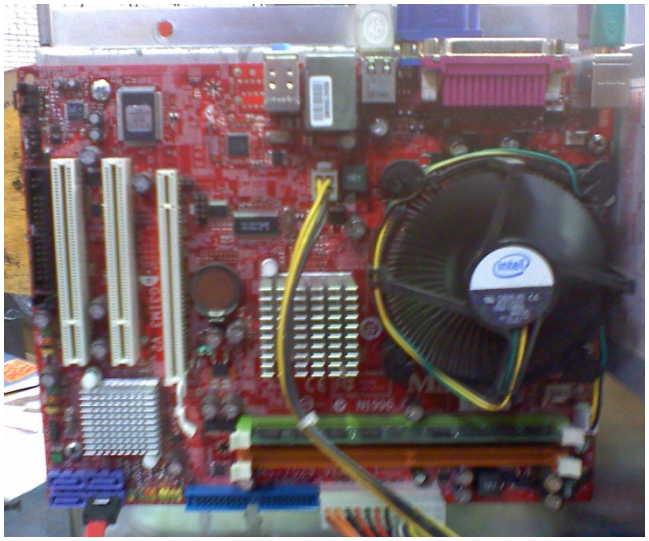


FLASH CARD

ACEPTADOR

FUENTE DE MONITOR

MAIN BOARD (tarjeta principal o computador)



FUENTE DE LA MAIN BOARD

DISCO DURO