

EURO



FLIP



SEA

SCARIE

MANUAL DE SERVICIO

SEA SCARE

SEA SCARE 1.052-0

MANUAL DE SERVICIO (035 - 610)

MADRID OCTUBRE 1.977

PETACO S.A.

**HNOS. GARCIA NOBLEJAS 39
MADRID-17**

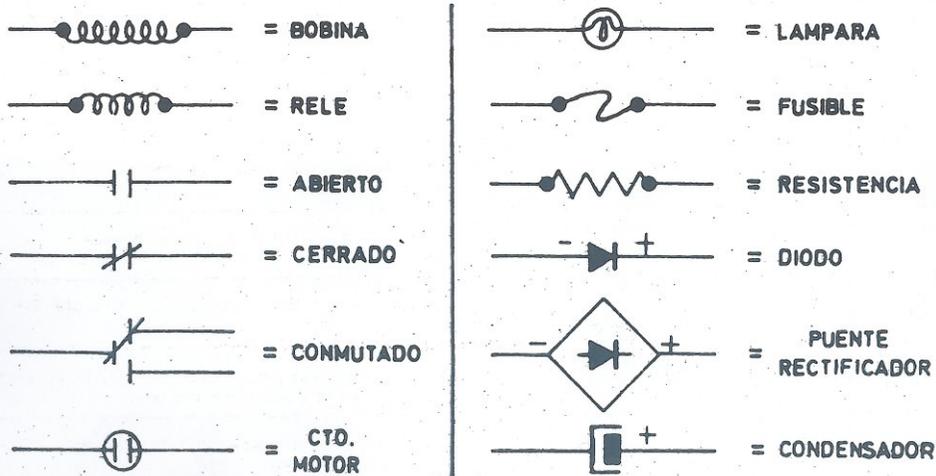
CARACTERISTICAS

Largo	1.320 mm.
Ancho	660 mm.
Alto	1.800 mm.
Peso neto	125 Kg.
Voltaje de red (ajustable)	110-125-150-200-220V (50 ciclos)
Consumo	110 W. en reposo 250 W. max. en juego
Inclinación	3° - 8° (ajustable)

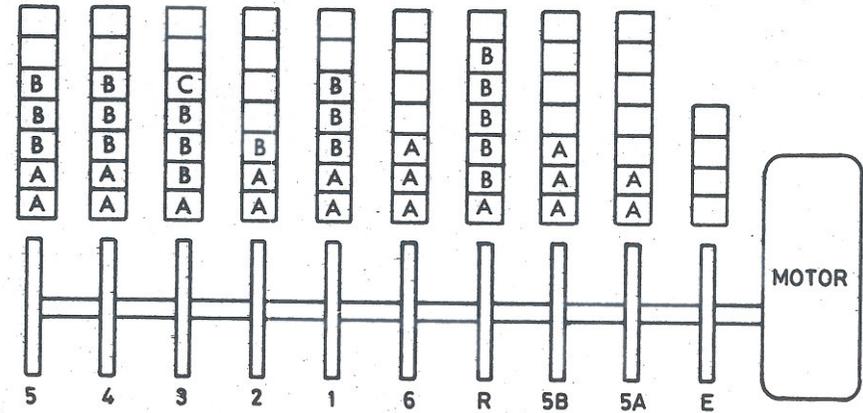
IMPORTANTE

Al instalar la máquina, asegúrese de la correcta situación de los contactos de falta una vez fijada la inclinación; así como que el voltaje de red es el mismo a que está ajustada la máquina.

SIMBOLOGIA



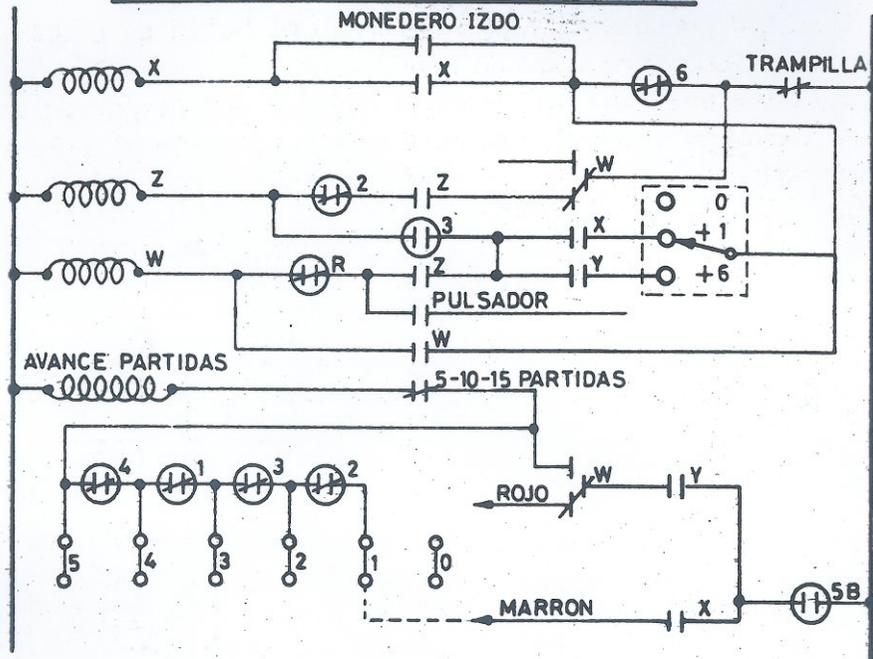
MOTOR



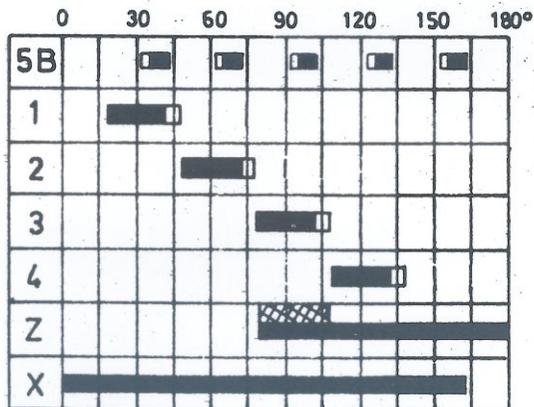
SECUENCIA ACCIONAMIENTO CONTACTOS

	0	30	60	90	120	150	180°		
E	[Bar from 0 to 30]								
5A	[Bar 0-30]	[Bar 30-60]	[Bar 60-90]	[Bar 90-120]	[Bar 120-150]	[Bar 150-180]		* PUESTA A CERO CONTADORES VISION DIRECTA * PARRAPEO BOLA EXTRA	
5B	[Bar 30-60]	[Bar 60-90]	[Bar 90-120]	[Bar 120-150]	[Bar 150-180]			* AVANCE BONOS * TANTEO DE BONOS, 5.000 y 50.000 * AVANCE BOLS * PUESTA A CERO C. V.D. * AVANCE PARTIDAS * RETROCESO DE BONOS, BOLS Y PARTIDAS.	
R	[Bar from 0 to 180]								* CORTE TANTEOS * SALIDA BOLS * ENTRADA W * AUTOMANTENIDO MOTOR * LUZ BUMPERS
6						[Bar 150-180]		* PARTIDA POR LT * PARTIDA POR MONEDERO * RETROCESO BOLS Y PARTIDAS * AUTOMANTENIDO T.	
1	[Bar 0-30]							* AUTOMANTENIDO Z * PARTIDAS MONEDERO * AUTOMANTENIDO D.	
2		[Bar 30-60]						* ENTRADA Z * PARTIDAS MONEDERO * ENTRADA A * TANTEO BONOS * RETROCESO BONOS * REPOSICION 1.*	
3			[Bar 60-90]					* PARTIDAS MONEDERO * AVANCE BOLS REPOSICION 2.*	
4				[Bar 90-120]				* RETROCESO BONOS * CORTE A-B-C-I-U-V * REPOSICION 3.* * SALIDA BOLS * SALIDA Y AVANCE BOLS	
5					[Bar 120-150]			* AUTOMANTENIDO W-X-Y-Z * AUTOMANTENIDO S-J * AUTOMANTENIDO F-Q.	

MONEDERO IZQUIERDO



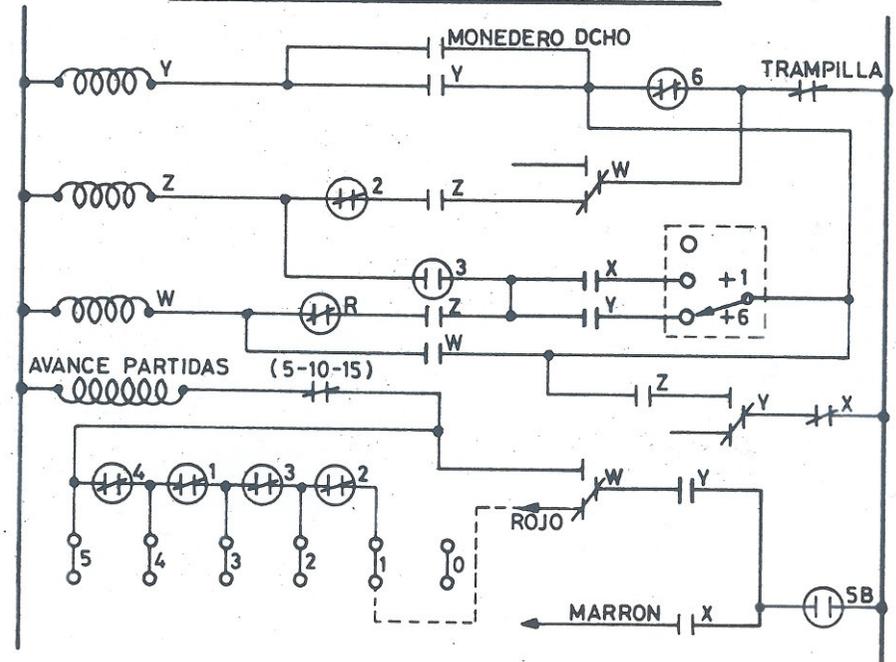
Al introducir la moneda se acciona el relé X, el cual por el circuito: 5B - X nos proporciona las partidas (1 ÷ 5) a que esté ajustado el macho marrón.



Una partida más en la 2ª. moneda: (Regulación + 1). En el tiempo 3 de motor el relé X nos acciona el relé Z el cual permanecerá pegado al terminar el ciclo y mientras no se accione el relé W.

El relé W puede accionarse pulsando el botón de partidas o introduciendo una segunda moneda, ésta pegaría el relé X y daría las partidas antes mencionadas y además por medio del circuito (+1-X-Z y motor R) se accionaría el relé W, - que nos proporciona la puesta en marcha y cortará al relé Z.

MONEDERO DERECHO

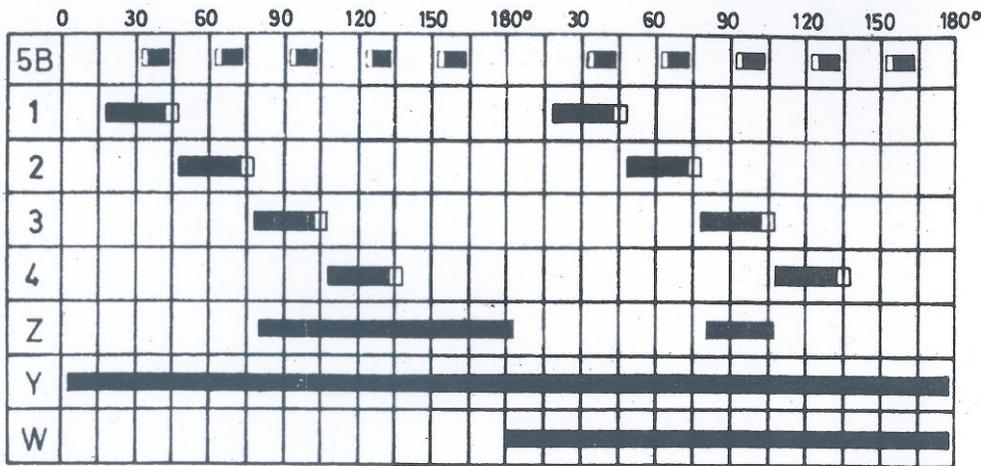


Al introducir la moneda, es accionado el relé Y hasta el tiempo 6 de motor.

Las partidas (1 ÷ 5) se regularán con el macho rojo.

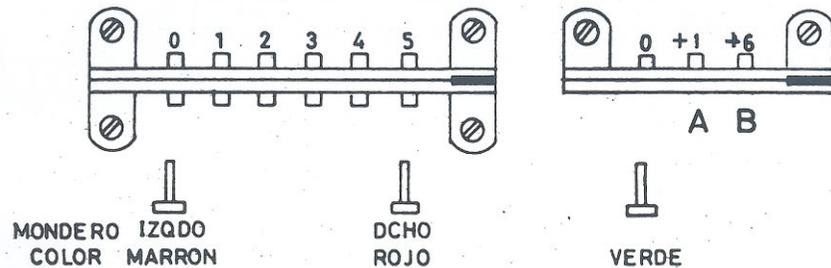
Más de 5 partidas: (Posición + 6)

En el tiempo 3 de motor, a través del relé Y es pegado el relé Z, y por medio de la serie X - Y - Z, anula al motor 6 quedándose accionado el (relé Y) un ciclo más de motor.



Quando el motor llega a la posición R por el circuito - - (+6-Y-Z), se pega el relé W dandonos la partida de puesta en marcha, y a través del circuito 5B-Y-W nos proporciona 5 partidas más, cortando al mismo tiempo el relé Z.

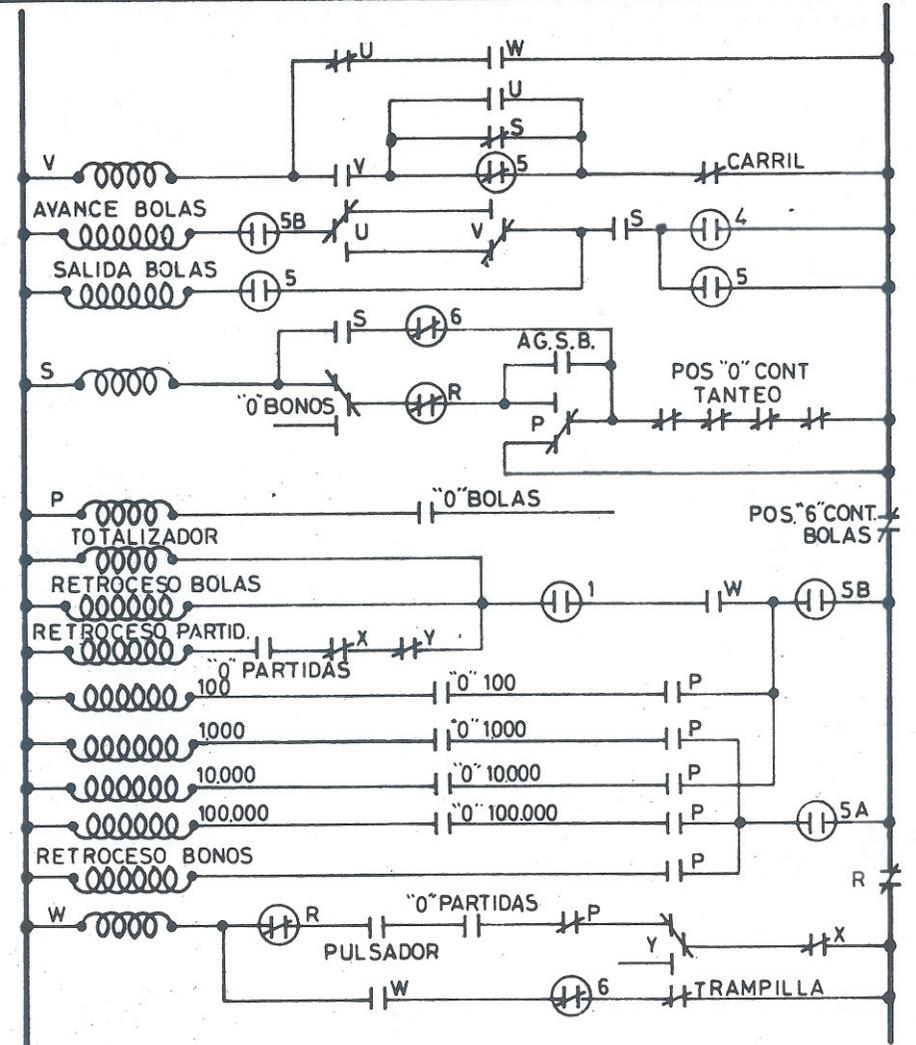
AJUSTE MONEDEROS



IZQUIERDO: De 1 á 5 partidas por moneda, y una partida más en la 2ª. moneda con regleta en posición (+1).

DERECHO : De 1 á 5 partidas y más de 5 partidas en la pos. (+6).

PUESTA EN MARCHA Y PUESTA A CERO



Mediante el pulsador de partidas se acciona el relé W - (siempre que se cumplan las condiciones del circuito). El relé W acciona el relé V automanteniéndose hasta entrar el S y motor 5, y retrocede el contador de bolas - por el circuito 5B-W-Motor 1, al llegar a la pos. "0" - queda accionado el relé P encargado de la puesta a cero de los contadores el cual la realiza a través de los mo- tores 5A y 5B.

Al situarse en cero los contadores y cerrarse sus contactos junto con P - Motor R y "0" bonos se pega el relé S - (Salida bolas).

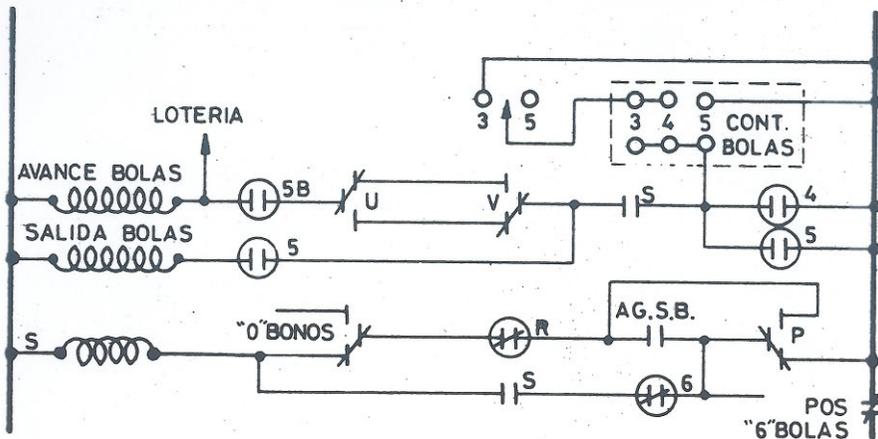
En el ciclo en que está pegado el relé S, obtenemos:

1º. Por el circuito (4 - S - V - U - 5B) se situará el contador de bolas en la 1ª. bola en juego, con lo cual se desconecta el relé P y se da paso a los relés y mecanismos de juego.

2º. Por el circuito (Motor 5-S y Motor 5) sale la bola del agujero.

3º. En el tiempo 5 se corta al relé V.

SALIDA DE BOLAS Y GAME OVER

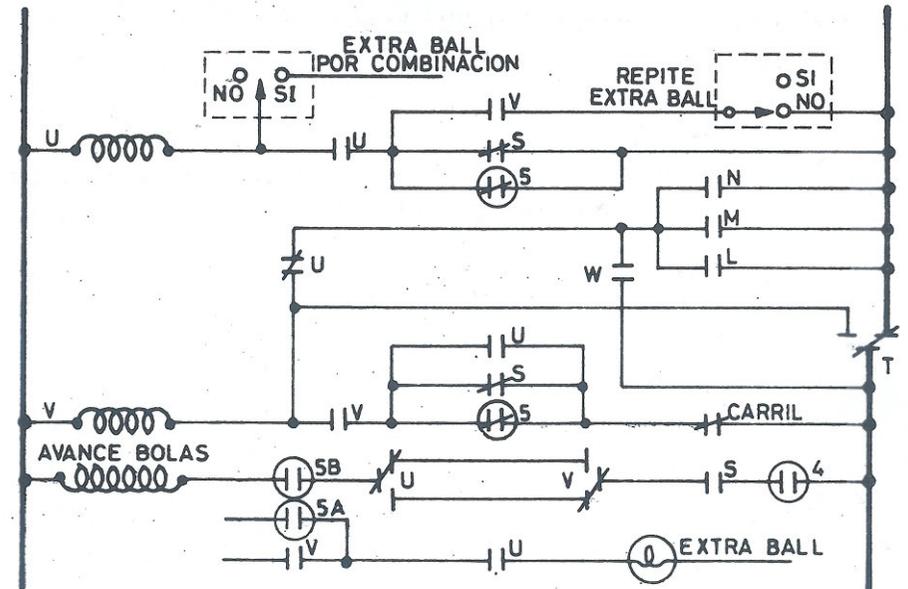


Al caer la bola en el agujero y una vez puesto el contador de bonos a cero en el tiempo R de motor, se accionará el relé S, éste en el tiempo 5 de motor nos sacará la bola del agujero.

Anteriormente en el tiempo 5B del 4º impulso avanzará el contador de bolas dependiendo de la condición (U-V).

Si al caer la bola en el agujero coincidiera con el ajuste 3-5 bolas éste por medio de la galleta avanzaría los pasos restantes hasta llegar a la posición 6 que se autocortaría por el contacto abre en "6" quedándose la bola en el agujero y dejando sin alimentación los relés y mecanismos de juego.

PRINCIPIO DE BOLA Y BOLA EXTRA



El relé V (principio de bola) se pega por medio de los relés de tanteo N.M.L. permaneciendo hasta que la bola entra en el agujero. Para que el relé S nos cuente la bola se tendrá que haber pegado el relé V durante el juego.

Si se ha conseguido bola extra el relé U impedirá que el relé S corte al relé V en el tiempo 5 de motor, quedándose pegado hasta que la bola pase por el carril, de esta forma no será contada la bola.

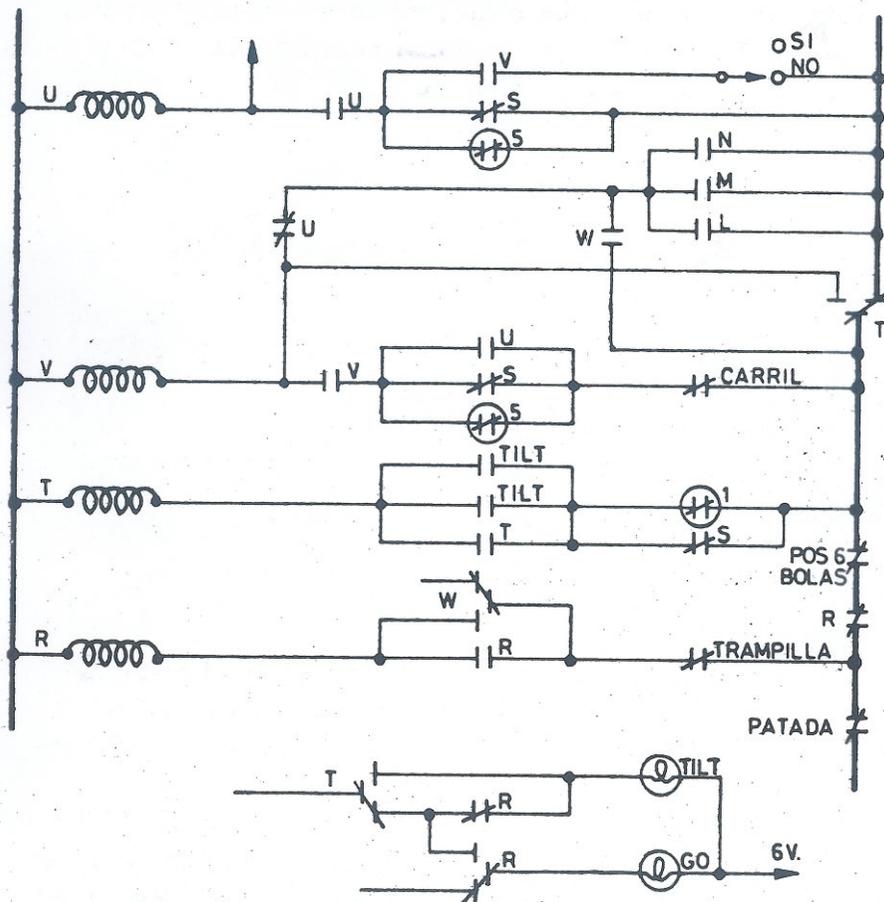
En la posición NO repite bola extra el relé U estará pegado durante el juego de la bola extra el cual impide que se pueda accionar el V.

En la posición SI repite el relé U estará despegado pudiéndose de esta manera conseguir bolas extras sucesivas.

La luz de la bola extra se iluminará por los relés V y U en posición fija y cuando se juega bola extra y el relé V está despegado el motor 5A hará parpadear la lamparita.

La bola extra se puede conseguir directamente por tanteo, situando el macho de regulación en la cifra de 100.000 anterior a la que deseamos fijar la bola extra o bien por combinación (Ver extra ball, y 50.000 puntos).

FALTAS Y CORTE DE CORRIENTE



El relé T se conecta con los contactos de falta (péndulo y carril) y se desconecta con el relé S (Salida de bolas) en el tiempo 1 de motor.

Al conectarse el relé T; ilumina el tilt. Corta la alimentación castigada de 6 voltios, así como la de los relés de juego y mecanismos de tablero, hace que permanezca pegado el relé V y corta el automantenido del relé U, de es

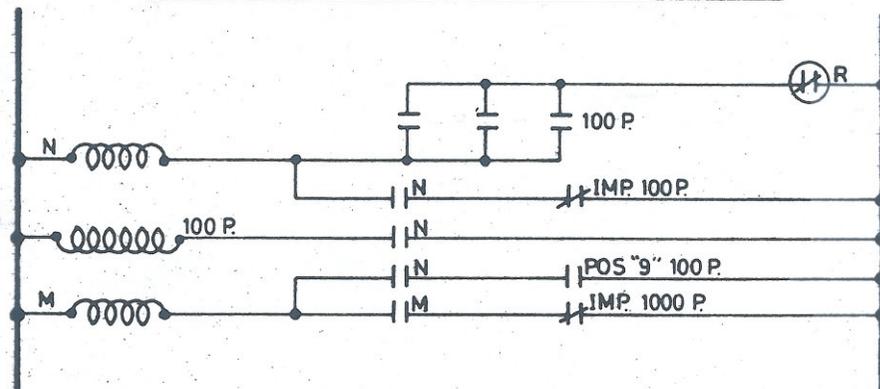
H

ta forma castiga la bola en juego y la bola extra si se hubiese conseguido.

El relé R, que en el dibujo está representado desconectado, se acciona con la puesta en marcha (W) y se automantiene el mismo.

El relé R se considera el castigo más fuerte. Es producido por un golpe en la trampilla o bien debajo de la máquina, ya que se corta a su propio automantenido y al desconectarse deja únicamente con servicio los circuitos de monedero y puesta en marcha.

CONTADORES DE TANTEO



Los contactos de tanteo de un solo impulso (100-1.000 ó 10.000), están cortados por el motor en movimiento.

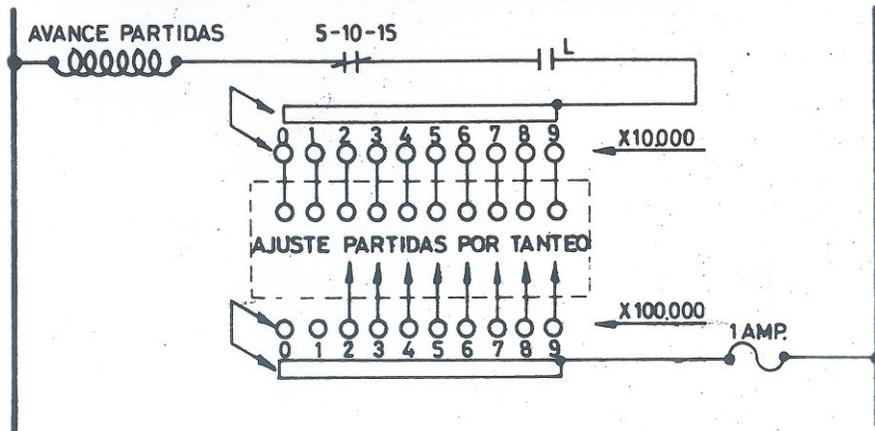
Los tanteos de 5 impulsos se dan a través de su relé y motor correspondiente al relé de tanteo.

Cada impulso transmitido por los relés de tanteo (Ejemplo N) se manda a su contador correspondiente el cual al hacer el avance abre su contacto perteneciente al automantenido del relé (N).

Cuando un contador (100) se encuentra en pos. "9" se cierra un contacto en éste, de paso al relé de tanteo superior (M). Al producirse un nuevo impulso del relé N, por medio, del contacto cierra en 9 del contador es transmitido al relé M (1.000 puntos).

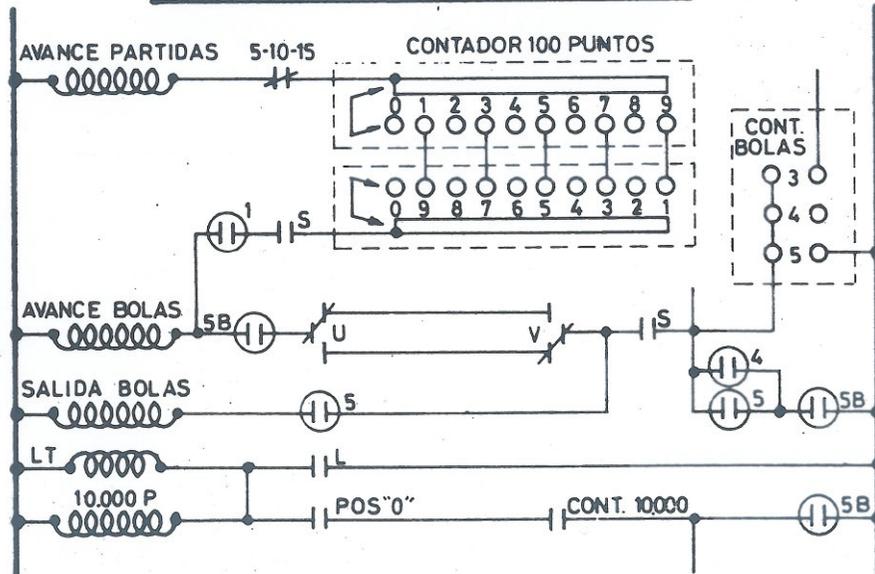
I

PARTIDAS POR TANTEO



Las partidas por tanteo se consiguen con un impulso del relé L (10.000), cuando coincide el tanteo de los contadores (100.000 - 10.000) menos 10.000 puntos con el tanteo ajustado.

SISTEMA DE LOTERIA

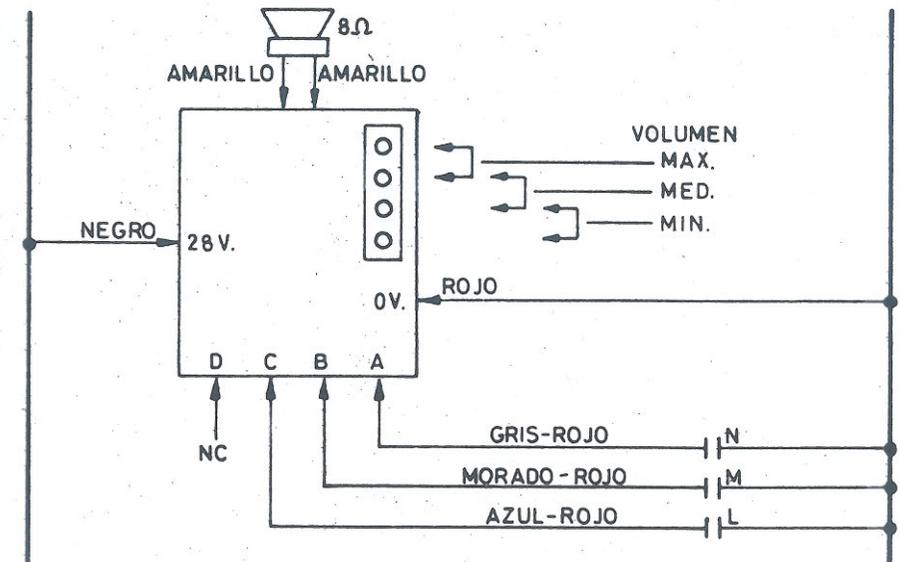


El relé LT es accionado al mismo tiempo que el contador de 10.000 puntos.

Cuando cae la última bola en el agujero, al accionarse el relé S y por medio de la galleta del contador de bolas, S - V - U - 5B - 1 y S es enviado un impulso que compara la situación de los circuitos impresos del relé LT y el contador de 100 puntos para hacer avanzar el contador de partidas.

La iluminación del LT únicamente será visible en la condición de Game Over (contador de bolas pos. "6").

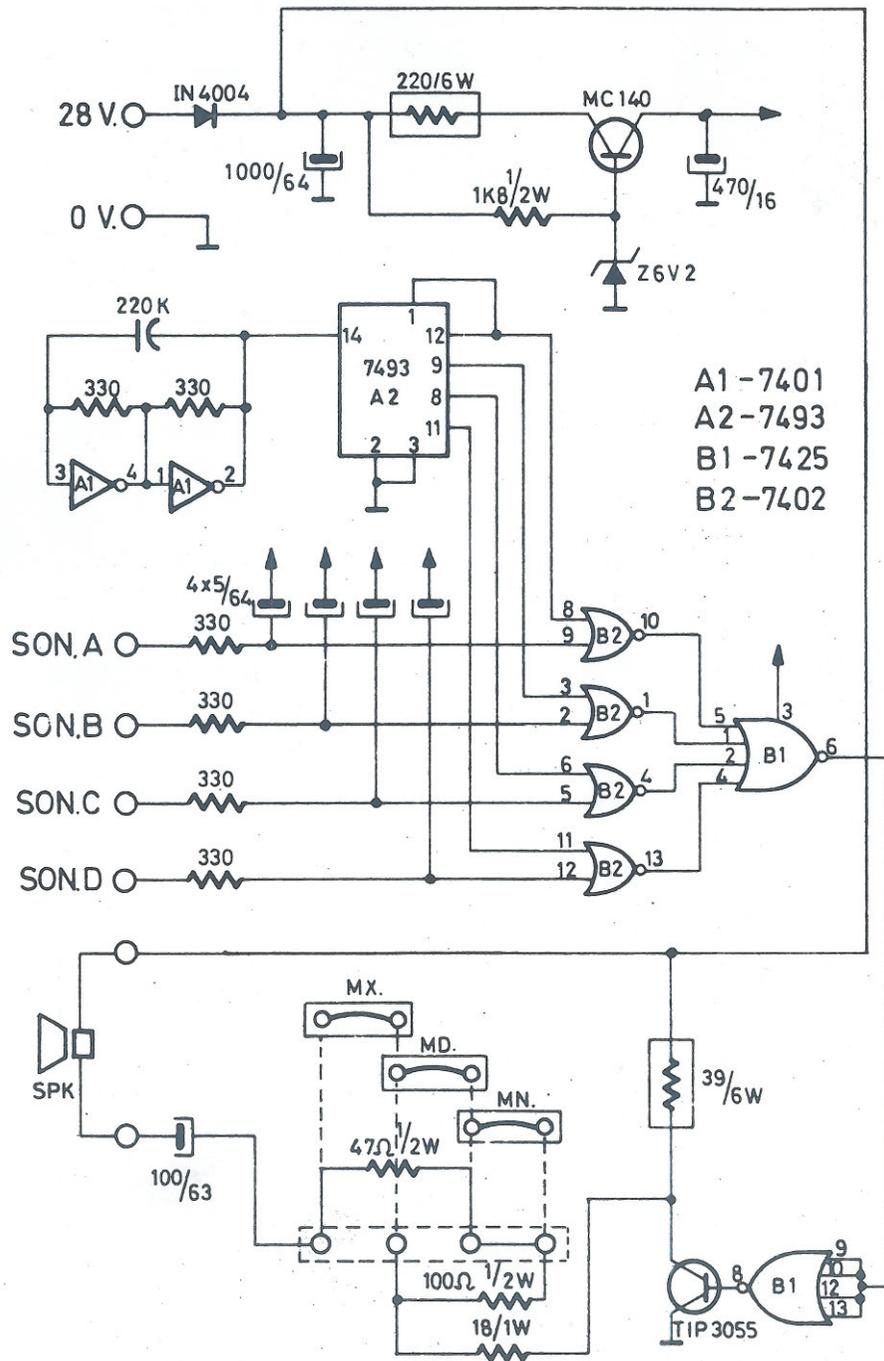
SONIDO ELECTRONICO



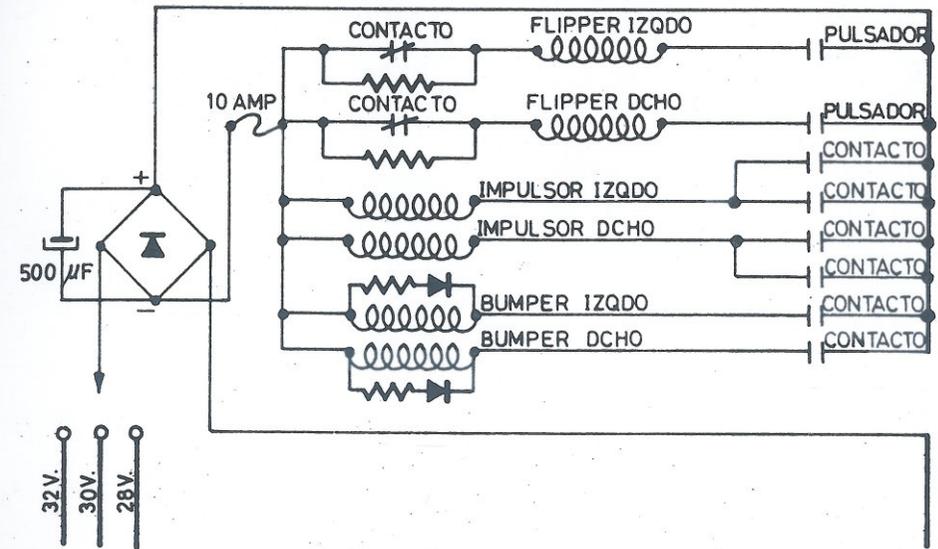
Al producirse un tanteo de 100, 1.000 ó 10.000 puntos se envía un impulso a la entrada A, B, ó C (respectivamente) del circuito de sonido el cual a través del altavoz produce el tono correspondiente a la entrada activada.

El volumen es ajustable en tres niveles:
Máximo (MX) Medio (MD) Mínimo (MN)

CIRCUITO DE SONIDO



BUMPERS, FLIPPERS E IMPULSORES



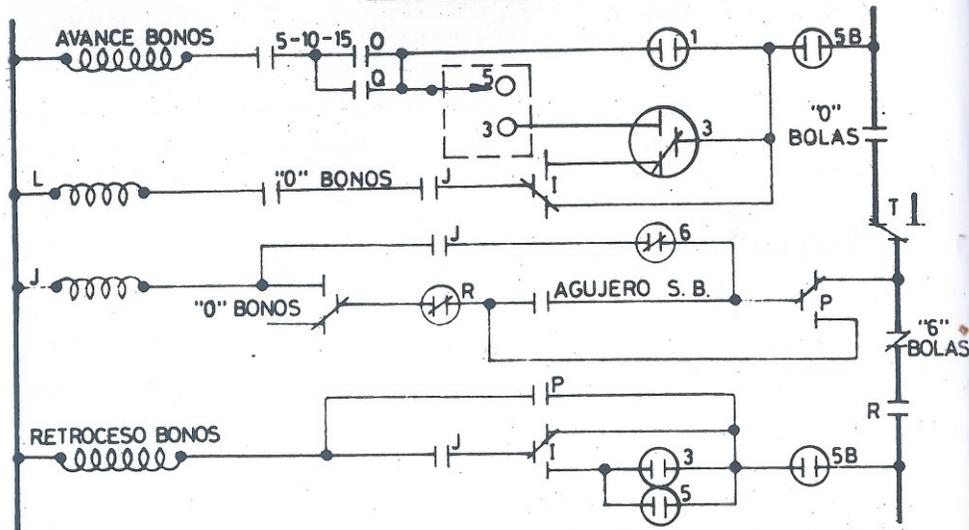
Los mecanismos de juego trabajan con corriente continua, - con lo cual se consigue una mayor potencia, siendo ésta - - ajustable a 28 30 32 V.

Los flippers en el momento de accionar los pulsadores consiguen su máxima potencia, quedando el final del recorrido disminuida ésta mediante la resistencia de 18Ω , con lo cual no se quemará la bobina tras un largo tiempo de tener los pulsados.

En las bobinas de los bumpers se han incorporado - un diodo y una resistencia con el fin de proporcionar una mayor efectividad a éstos al mismo tiempo que se prolonga la vida de sus respectivos contactos.

Cada elemento de la máquina desarrolla una función concreta en ésta. Cuidate que todos funcionen perfectamente ya que de lo contrario el jugador perdería el interés en la máquina.

BONOS

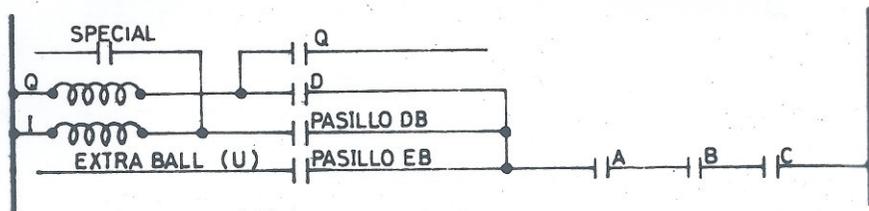


Los Bonos avanzan por los relés 0 y Q (5.000 y 50.000 puntos)

Retroceso: Lo efectúa el contador en la puesta cero (P) y en cada bola a 5 ó 2 pasos por ciclo de motor al tantear los simples o dobles respectivamente.

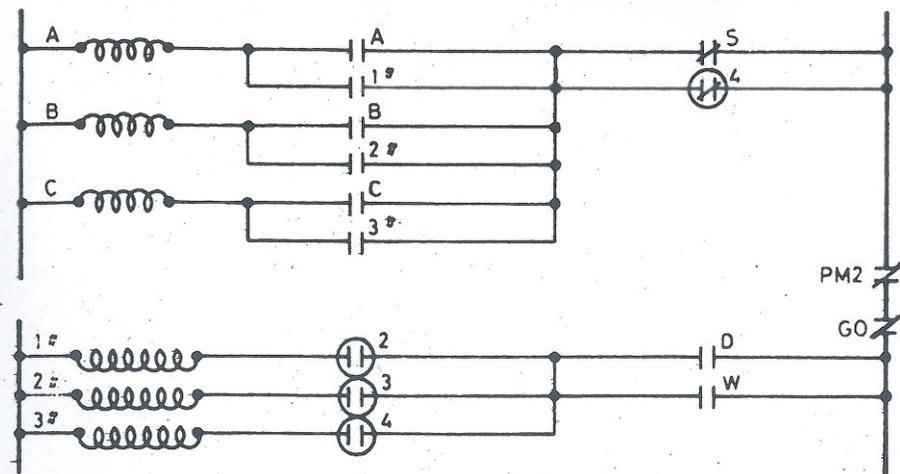
Tanteo: Lo realiza el relé J al caer la bola en el agujero dando 5 ó 4 impulsos por ciclo de motor al relé L bien sean bonos simples o dobles, según la situación del relé I.

DOBLE BONOS, EXTRA BALL, SPECIAL Y 50.000 PUNTOS



Consiguiendo la combinación de los relés A, B y C queda en situación de conseguir los máximos premios cada uno por su punto correspondiente. (Relé D se pega al conseguir Agujero). El Special quedará habilitado consiguiendo Doble Bonus.

3 DIANAS DROP - RELES A-B-C



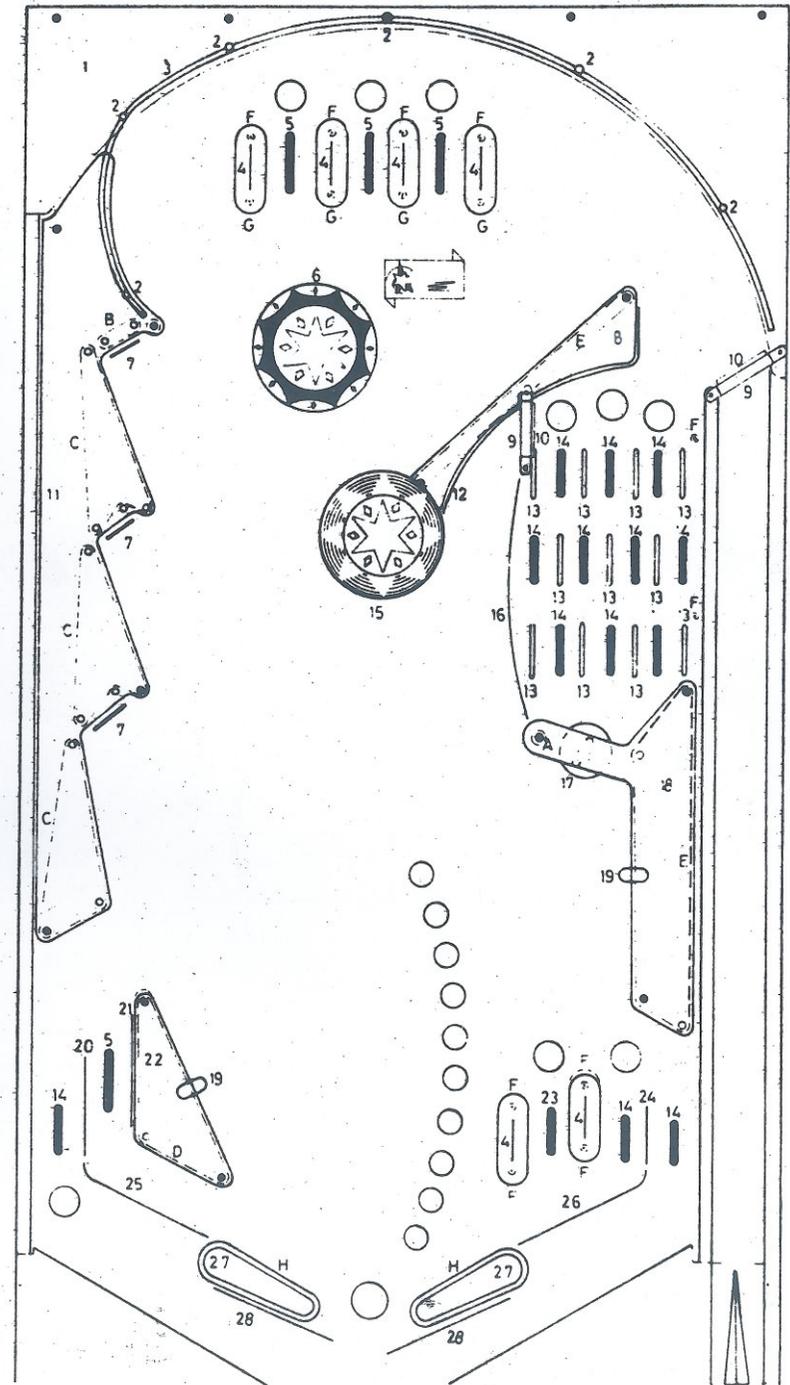
3 Dianas Drop individuales accionan los relés A-B-C. Reponiéndose, las Dianas con el Agujero (relé D) y la puesta en marcha (relé W). Los relés se despegan por el agujero-salida de bolas (relé S).

Quando una máquina es nueva observe la vistosidad del tablero de juego así como la del frontal, no deje que pierda esta apariencia y reemplace las lamparitas fundidas.

Utilizar únicamente fusibles calibrados del valor indicado en cada función a desempeñar.

PARTES DEL TABLERO

A	ANILLO DE GOMA Nº 1	015-021
B	ANILLO DE GOMA Nº 1½	015-022
C	ANILLO DE GOMA Nº 3	015-025
D	ANILLO DE GOMA Nº 4	015-026
E	ANILLO DE GOMA Nº 4½	015-027
F	ANILLO DE GOMA Nº 0	015-020
G	GOMA DE PIRULO	015-019
H	ANILLO DE GOMA DE FLIPPER	015-046
1	PLASTICO DE TABLERO	018-256
2	SOPORTE DE BARRA	018-106
3	BARRA DE NYLON 770	018-110
4	PUENTE DE NYLON	018-182
5	ALAMBRE PASILLO DERECHO	017-018
6	CUERPO SETA ROJO	018-352
	CIRCULO CABEZA SETA ROJO	018-374
7	DIANA DROP	018-483
8	PLASTICO DE TABLERO	018-258
9	PUENTE BALANCIN BASCULANTE	001-270
10	ALAMBRE BALANCIN	017-008
11	PLASTICO DE TABLERO	018-257
12	CHAPA DIRECCIONAL	046-242
13	SEPARADOR PASILLO	018-186
14	ALAMBRE PASILLO DERECHO	017-020
15	CUERPO SETA VERDE	018-366
	CIRCULO CABEZA SETA ROJO	018-374
16	PUENTE ALAMBRE	001-214
17	CAZOLETA IMPULSOR AGUJERO VERDE	018-120
18	PLASTICO DE TABLERO	018-259
19	PALANCA DE IMPULSOR CON NUCLEO	018-341
20	PUENTE ALAMBRE	001-194
21	PUENTE ALAMBRE	001-196
22	PLASTICO DE TABLERO	018-260
23	ALAMBRE PASILLO IZQUIERDO	017-019
24	PUENTE ALAMBRE	001-193
25	PUENTE ALAMBRE	001-229
26	PUENTE ALAMBRE	001-230
27	CABEZA FLIPPER	018-339
28	PUENTE ANTIARRETROCESO	001-291



BOBINAS

REFER.	COLOR	USO
050-002	AMARILLA	RELE (A35-950)
050-003	ROSA	RELE (A32-1150)
050-004	GRIS	RELE (A30-1350)
050-203	AMARILLA	FLIPPERS - BUMPERS - IMPULSORES DE BANDA IMPULSOR SALIDA BOLAS IMPULSOS DE CONTADORES (EXCEPTO EN LOS DE TANTEO) IMPULSOR AGUJERO
050-201	AZUL	TACA - RETROCESO CONTADORES
050-301	BLANCA	CONTADORES DE TANTEO DIANAS DROP

INDICE

PAGINA

CIRCUITO

A	Motor
B	Monedero izquierdo
C	Monedero derecho
D	Ajuste monederos
E	Puesta en marcha y puesta a cero
F	Salida de bolas y game over
G	Principio de bola y bola extra
H	Faltas y corte de corriente
I	Contadores de tanteo
J	Partidas de tanteo. Sistema de lotería
K	Sonido electrónico
L	Circuito de sonido
M	Bumpers, flippers e impulsores
N	Bonos: Doble bonos, Special, Extra ball y 50.000 puntos.
O	3 Dianas drop y relés A-B-C
P-Q	Partes del tablero
R	Bobinas

oooo0oooo