

CYBERDINE

SPIDER DART

*ELEKTRONICKÝ ŠIPKOVÝ
AUTOMAT*

Návod k použití



Blahopřejeme k znamenitému výběru elektronického šipkového automatu CYBERDINE Spider Darts, oficiálního automatu na turnajích EDU (European Dart Union) .

Jsme si jisti, že Vám náš automat zpříjemní čas, který strávíte se svými přáteli na Vašich oblíbených místech. Všichni jsme udělali maximum pro to abychom vytvořili a nabídli Vám automat, jehož vzhled a široký výběr her Vám zaručí skvělou zábavu. Přejeme Vám mnoho štěstí a volného času, který strávíte hrou na našich automatech. Tento návod k obsluze obsahuje mnoho důležitých informací, které se týkají obsluhy a bezpečnosti automatu a proto prosíme o jeho důkladné přečtení.

**Copyright © VME spol. s r.o. , V Chotejně 700/7 , 102 00 Praha 10 – Hostivař
Tel:/Fax +420 267 712 491
E-mail: cyberdine@volny.cz**

Znění návodu k obsluze je výlučně vlastnictvím VME spol. s r.o. shodně s autorským právem. Všechna práva jsou chráněná. Žádná část nesmí být rozmnožována jakýmkoliv způsobem bez našeho souhlasu.

GARANANCE

Firma VME poskytuje ve všech zemích kde automaty produkuje, garanční opravy na vlastní náklady v případě skrytých závad, které vznikly při výrobě automatu .

Firma VME garantuje bezproblémovou funkci svého výrobku, shodně s podmínkami popsány v návodu k obsluze. Bezplatnou výměnu náhradních dílů po dobu 24 měsíců od data nákupu šipkového automatu za podmínek: záruční list musí být řádně vyplněný s razítkem a výrobním číslem automatu. Záruka se nevztahuje na automaty, na kterých byly kupujícím provedeny úpravy nebo jakékoliv modifikace za cílem přípravy automatu podle norem v zemích kde má být užíván a které jsou jiné než zemi kde byl zakoupen.

Garance se nevztahuje na :

- vady způsobené opotřebením výrobku
- vady způsobené špatnou montáží
- je-li automat zapnut do elektrické sítě, která neodpovídá popisu v návodu k obsluze
- vady způsobené pádem nebo úderem do automatu,
- vady vzniklé špatným užíváním automatu , které jsou v rozporu s bezpečnostními předpisy ,
- firma VME nenese odpovědnost za škody vzniklé zapojením automatu do sítě , která není shodna s bezpečnostními předpisy v České republice
- škody vzniklé při přepravě jiné než vlastní ,
- náhradu škody způsobené třetím osobám .

Automat v provozu neruší ostatní elektrické přístroje.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ!

POZOR: Prosíme o pozorné přečtení návodu k obsluze před začátkem montáže a použitím šipkového automatu .

Zapnutí do sítě:	Provozní napětí:	90 V – 260 V
	Maximální spotřeba:	100 W.

Po montáži automatu a zapnutí do sítě , přepněte přepínač do polohy 1 (ON).

POZOR: *Všechny automaty CYBERDINE TURNIR DARTS jsou vyrobené s uzemněním . Napájecí síť musí mít též uzemnění .*

POZOR:

1. Nezkoušejte otvírat automat silou. V automatu se **nenachází** žádná součástka, kterou může opravit běžný uživatel. V případě poruchy kontaktujte výrobce .



2. V horní a zadní části automatu případně v jeho dolní části se nacházejí otvory sloužící jako ventilace, které musí zůstat nezakryté .



3. Nezasouvejte do otvorů, které slouží jako ventilace žádné kovové /ani jiné/ předměty, protože pokud se dotknete elementů pod napětím může nastat zkrat a následný požár .



4. Neinstalujte automat v blízkosti topného tělesa a jiných zdrojů tepla.



5. Nestavte na automat žádné tekutiny (víno, pivo, kávu...). V případě, že automat přijde do styku s vodou, kontaktujte prosím nejbližší servis nebo výrobní firmu .



6. Automat neinstalujte venku nebo ve vlhkých místnostech .



Všechny vnitřní jednotky používají napětí 5 a 12 V. **Uvnitř automatu neexistuje napětí, které je životu nebezpečné.**

OBSAH

1. ZÁKLADNÍ INFORMACE O HŘE NA ŠÍPKOVÝCH AUTOMATECH CYBERDINE	
.....	CHYBA! ZÁLOŽKA NENÍ DEFINOVÁNA.
2. INSTALACE AUTOMATU	7
3. RYCHLÝ START (QUICK START)	9
4. POPIS AUTOMATU (ZÁKLADNÍ FUNKCE)	10
4.1. SCHÉMA AUTOMATU	10
4.2. TERČ	10
4.3. TLAČÍTKA	12
4.4. DISPLAY	13
5. MIKROPŘEPÍNAČE (DIP SWITCH)	15
5.1 TEST MENU	16
5.1.1. Test terče	17
5.1.2. Test světél	17
5.1.3. Test tlačítek	18
5.1.4. Test infrasenzoru (automatické přepínání)	18
5.1.5. Test tup (otřesové čidlo)	20
5.1.6. Test mincí a kreditování	21
5.2. VOLNÁ HRA	21
5.3. ATTRACT	21
5.4. TRVALÁ POČÍTADLA	22
5.5. KRÁTKODOBÁ POČÍTADLA	22
5.6. TURNAJOVÝ MÓD	23
5.7. TOVÁRNÍ RESET	23
5.8. NASTAVENÍ PARAMETRŮ	23
5.8.1. Price Adjust (nastavení cen her)	24
5.8.2. Round Adjust (nastavení kol)	25
5.8.3. Time Limit (časový limit)	25
5.8.4. Counter Pulses (impulsy počítadla)	26
5.8.5. Switch Credit (kredity klíčem)	26
5.8.6. Lottery (loterie)	27
5.8.7. Option Remember (paměť nastavení)	27
5.8.8. Demo Sound (demo zvuky)	28
5.8.9. Return Dart (vracení šípky)	28
5.8.10. Bull Value (hodnota středu)	28
5.8.11. Play Off (dohrávka)	29
5.8.12. Back Light (podsvětlení tlačítek)	30
5.8.13. Infra sensor (automatické přepínání)	30
5.8.14. Acceptor (akceptor bankovek)	31
5.8.15. Time Credit (časový kredit)	31
5.8.16. Bonus Percent (bonus procento)	32
5.8.17. Bonus Trashold (zahozené kredity)	32

5.9. ZVUK	333
6. PRAVIDLA HER	34
7. HERNÍ KOMBINACE	35
8. PROBLÉMY A ŘEŠENÍ (TROUBLESHOOTING)	37
9. KONEKTORY	38

1. SEZNÁMENÍ S ŠÍPKOVÝM AUTOMATEM CYBERDINE

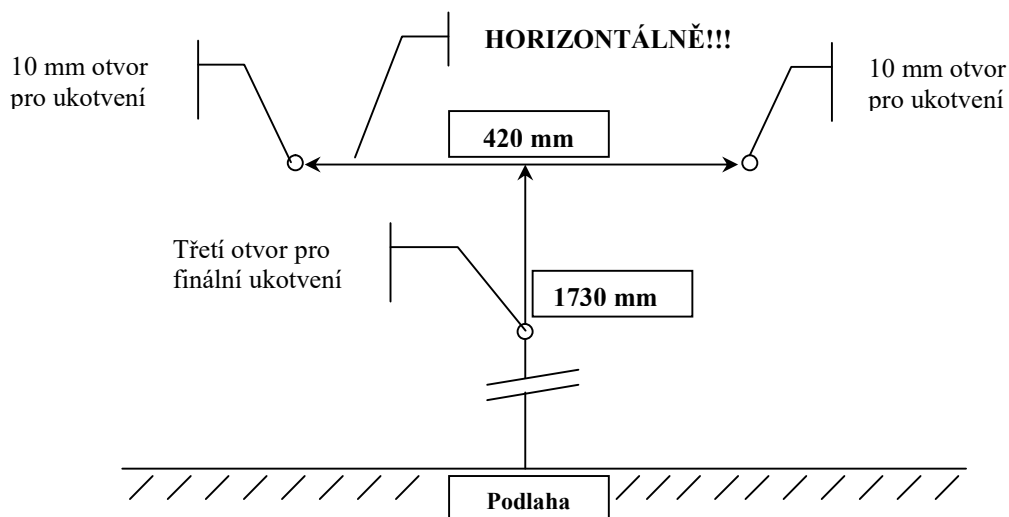
CYBERDINE SPIDER DART je šípkový automat, který automaticky počítá body a hody, umožňuje hrát tradiční hry jako 301, Cricket atd. a další nové hry s různými možnostmi. Hra na šípkových automatech je rozšířená po celém světě jako hra sportovní, která je bezpečná a současně poskytuje skvělou zábavu. Šípky jsou jednou z nejstarších sportovních her. První turnaj se odehrál roku 1927 pod názvem NEW of the WORLD a dále v Londýně roku 1948. Epocha elektronických šipek začala v polovině 80 let a popularita stále roste a značně převyšuje oblíbenost starých šípkových her. Šípkový elektronický automat je zkonstruován tak, aby hráčům co nejvíce usnadnil hru pomocí zvukových a světelných efektů. Charakteristické znaky pro šípkový automat značky CYBERDINE SPIDER DART, které usnadňují hru:

- Automatická změna hráče
- Automatcké odebírání hodů mimo terč
- Světelná signalizace
- Zvuková signalizace
- Elektronické a mechanické počítadlo s jednoduchým odečtem
- Jednoduchý (20 x 50) a podvojný střed (25-50)
- Reklama na displeji pokud se nehraje
- Kreditování za pomoci klíče, žetonů a mincí
- Prémiová hra
- Jednoduché testování a nastavení parametrů her a jejich cen
- Možnost hry až čtyřech hráčů
- Možnost FAIR PLAY - EQUAL (stejný počet kol pro všechny), PLAY OFF (dohrávka pro hráče se stejným počtem bodů) a END (dohrání hry do konce)
- Jednoduchý způsob nastavení technických parametrů
- Efekty – světelné a zvukové v době kdy se na automatu nehraje
- Atraktivní melodie

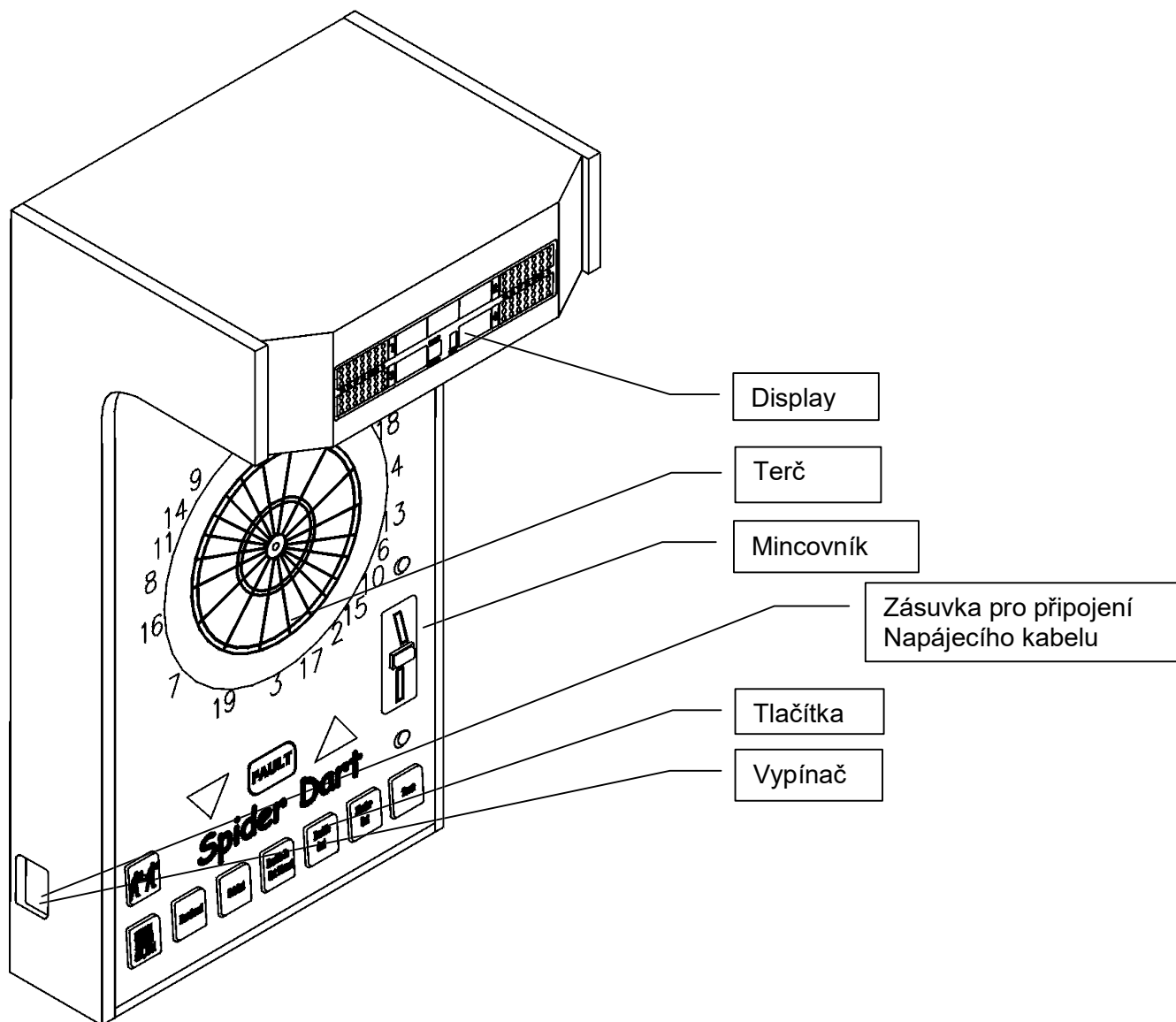
Automaty **CYBERDINE SPIDER DART** jsou výsledkem dlouholetých zkušeností.

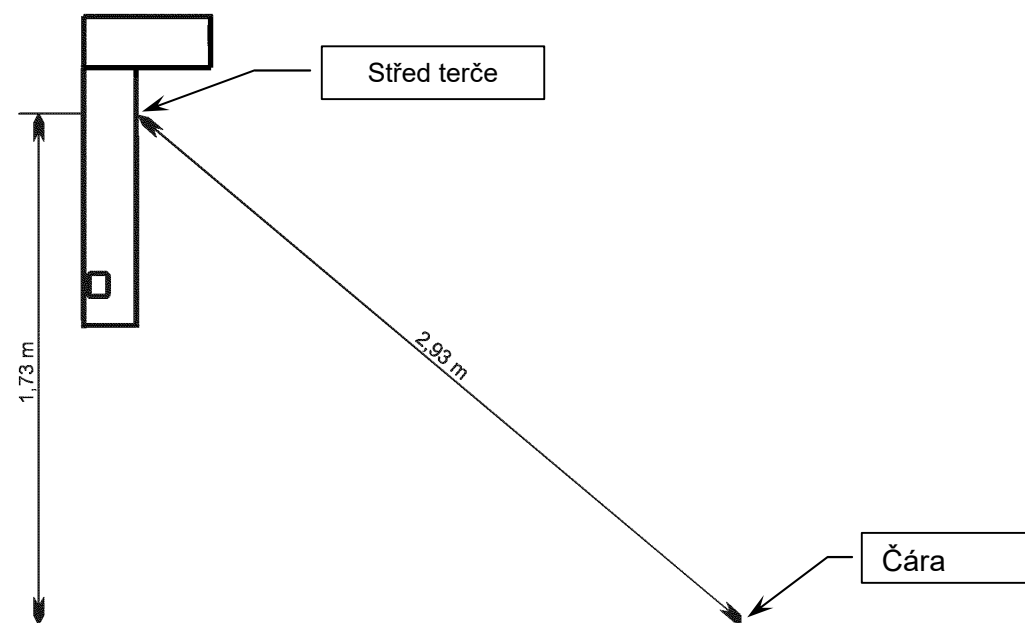
2. INSTALACE AUTOMATU

Automat Spider Dart je určený k montáži na stěnu. Dva otvory na zadní části automatu jsou určeny k upevnění automatu ke zdi. Je nutné správně naměřit otvory pro upevnění ve zdi včetně výšky otvorů od roviny podlahy. Na následujícím obrázku je náčrt správného rozmístění otvorů, aby střed terče byl ve správné výšce od podlahy. Třetí otvor slouží pro finální upevnění automatu ke stěně, vrtejte ho až ve chvíli, kdy je automat správně zavěšen na prvních dvou šroubech.



Obrázek 2 – automat připraven k používání





Správně umístěný automat

Šipkový automat je třeba umístit tam, kde je hráčům umožněno nerušeně hrát. Do prostoru mezi terčem a startovní čarou by v průběhu hry neměl nikdo vstupovat. Startovní čára musí být položena ve vzdálenosti přesně 237 cm od svislé osy terče (ve většině zemí včetně ČR), v některých státech je to 244 cm.

3. RYCHLÝ START (QUICK START)

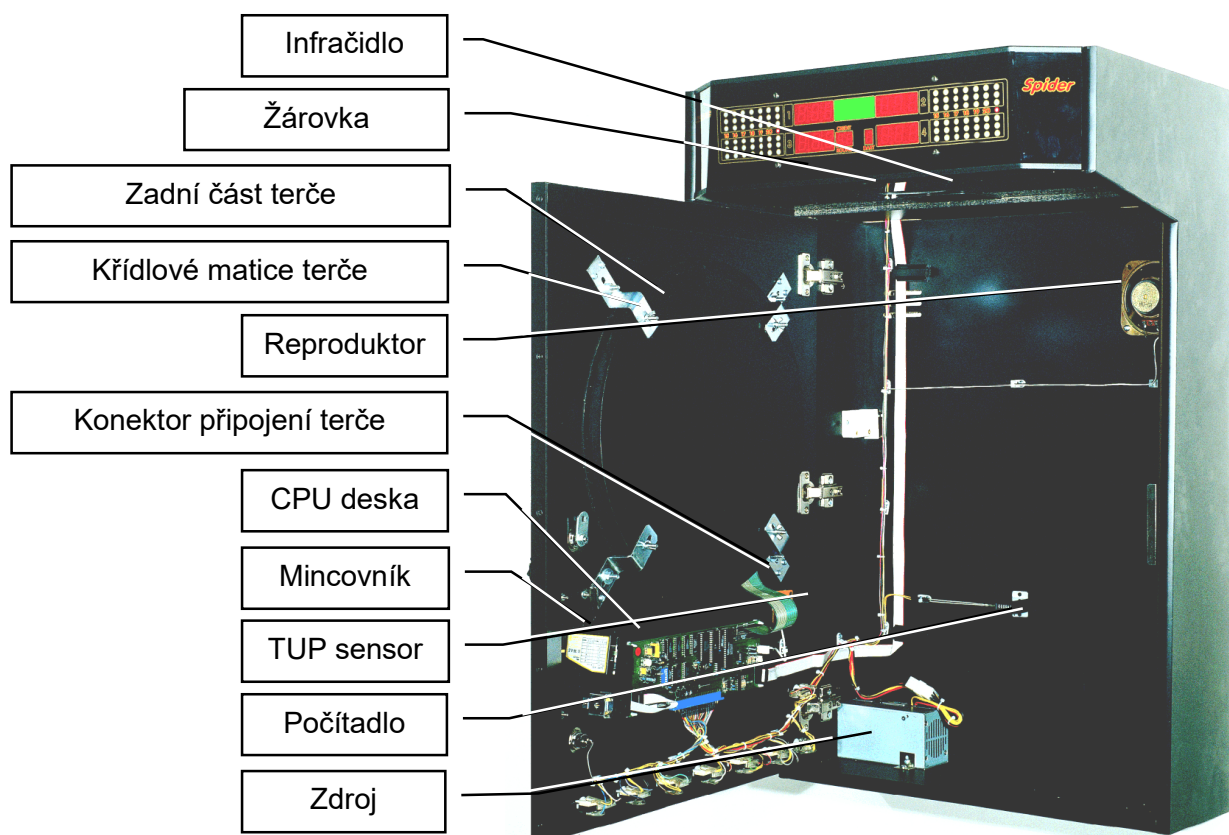
Tato část návodu je určena pro ty, kteří již mají zkušenosti s elektronickými šipkovými automaty:

1. Vybalte automat z ochranného obalového materiálu,
2. Upevněte automat na podstavec, nebo na zeď,
3. Připojte automat k elektrické síti kabelem, který naleznete v prostoru kasy,
4. Přepněte mikropřepínač 7 do polohy on a proveďte tovární reset podle bodu 5.7.(pokud je potřeba),
5. Přepněte mikropřepínač 7 do polohy OFF a zavřete dveře automatu,
6. Automat je připravený k použití,
7. Navolte požadovanou hru,
8. Hra může začít.

Pro více informací o instalaci, připojení, nastavení parametrů a další si přečtěte pozorně celý návod k použití.

4. POPIS AUTOMATU (ZÁKLADNÍ FUNKCE)

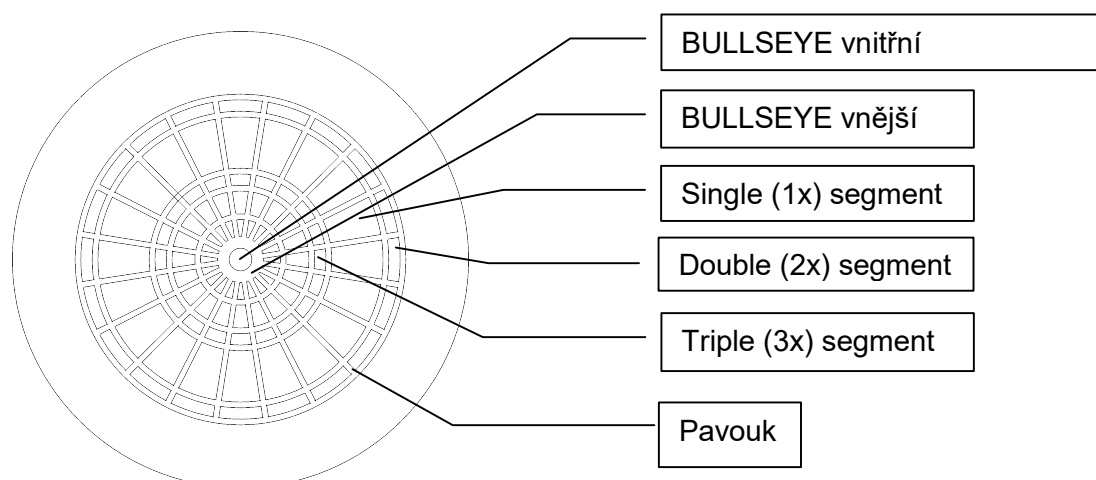
4.1. POPIS AUTOMATU



Obrázek 3 – Vnitřní uspořádání automatu

Obrázek 3 ukazuje vnitřní uspořádání automatu. Udržba automatu, čištění terče, nebo výměna jednotlivých částí je velice jednoduchá. V případě odpojení jednotlivých konektorů není možná jejich nechtěná záměna – kvůli délce i typu konektoru.

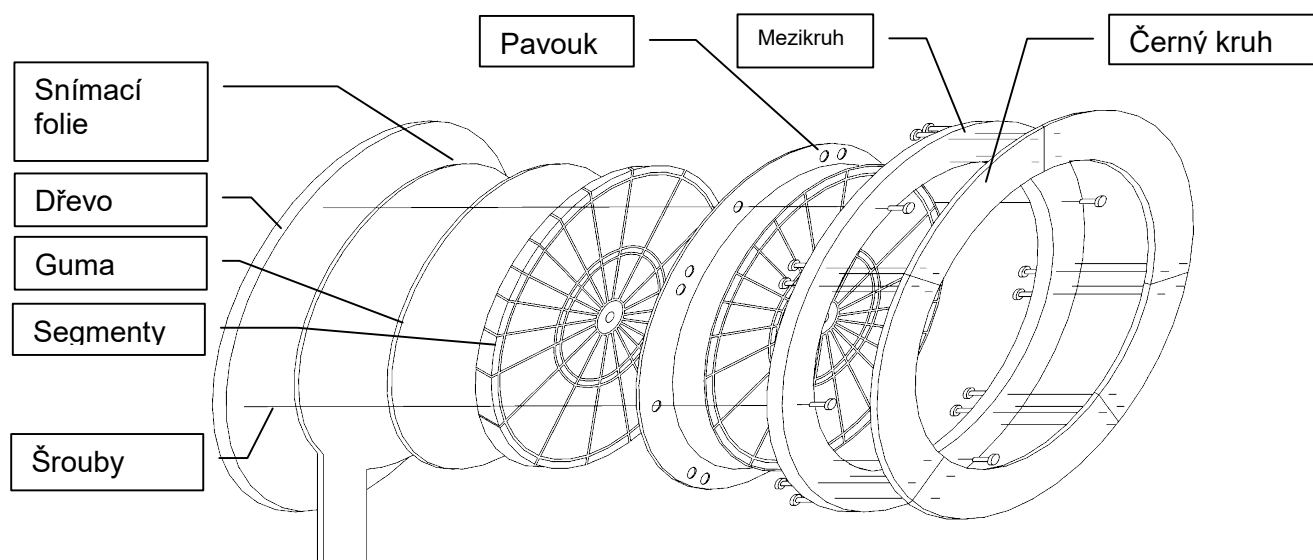
4.2. TERČ



Obrázek 4 – Popis terče

DEMONTÁŽ A ÚDRŽBA TERČE

Po několika tisících hrách mohou zlámané hroty šipek zaplnit plastové segmenty terče. Je třeba tedy terč vyčistit. Hroty, které vyčnívají vytáhněte kleštěmi, ostatní zatlačte dovnitř a po rozmontování terče je vyndejte.



Jednotlivé části terče

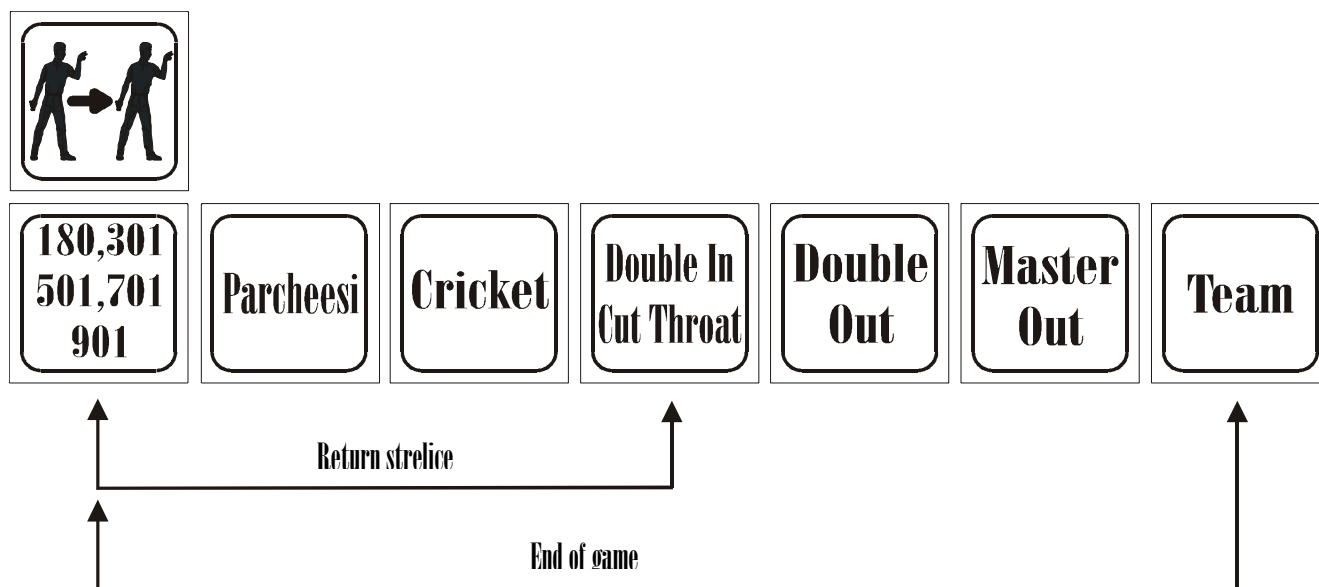
POZOR: Neopatrná manipulace s terčem může způsobit jeho nevratné poškození. Při rozbírání terče a jeho zpětném smontování **dávejte zejména pozor na správné pořadí sestavení jednotlivých částí.**

Postup demontáže a zpětné montáže terče:

1. Vypněte automat, otevřete dveře automatu a odpojte snímací folii od základní desky (obrázek 3);
2. Odšroubujte čtyři křídlové matice (obrázek 3) a vyjměte terčovnici z automatu
3. Povolte čtyři matice na zadní straně terčovnice a sundejte zadní desku terče;
4. Vyjměte snímací folii a ochrannou gumu, případně molitanovou vložku;
5. Odstraňte zalámané hroty z jednotlivých segmentů terče;
6. Smontujte terč opačným způsobem demontáže, namontujte a připojte do automatu.
7. Otestujte terč (podle 5.1.1)

Všechny části terče jsou dostupné jako náhradní díly.

4.3. Tlačítka



Obrázek 5 - Rozmístění tlačítek

(Kombinace 180/Double In vrací první šipku v daném kole a 180/Team okamžitě ukončuje hru)

Obrázek 5 ukazuje umístění jednotlivých tlačítek ovládání automatu. Po vhození kreditu začnou jednotlivá tlačítka blikat. Vícenásobné stisknutí tlačítka vyvolává jeho další funkce, například pro volbu hry "501" je potřeba tlačítko stisknout 3x (zvolená hra se zobrazuje na displeji). Jakmile je navolena hra, začnou blikat tlačítka s dalšími volitelnými variantami hry. Hra začíná navolením počtu hráčů tlačítkem "PLAYERS".

Popis jednotlivých tlačítek:

	"PLAYERS" – pro slouží pro volbu počtu hráčů, zahájení hry a případně jako tlačítko pro manuální přepínání hráčů ve hře.		"Double IN / Cut Throat" – slouží pro navolení doplňkových variant jednotlivých základních her.
	"180,301,501,701,901" – slouží pro navolení nejběžnějších her 180-901.		"Double Out" - slouží pro navolení doplňkové varianty jednotlivých základních her – ukončení "Dablem".
	"Parcheesi" – slouží pro navolení doplňkové varianty pro hry 180-901. Více naleznete v pravidlech jednotlivých her.		"Master Out" - slouží pro navolení doplňkové varianty jednotlivých základních her – ukončení "Dablem, nebo Triplem".

Cricket

“Cricket” – slouží pro navolení her Cricket a jejích dalších variant – více v popisu jednotlivých her.

Team

“Team” – slouží pro navolení hry v týmu.

JAK VYNECHAT KOLO

Pokud z nějakého důvodu potřebujete vynechat kolo, stiskněte tlačítko “**Players**”. Dalším stisknutím tohoto tlačítka přepnete na následujícího hráče.

JAK VRÁTIT ŠIPKU

Pro vrácení nechtěně odmačklé nebo odepsané šipky stiskněte kombinaci tlačítek “180/301/501/701/901” a “**Doudle In/Cut Throat**”. Vrátit jde vždy jen první šipka v daném kole.

OKAMŽITÉ UKONČENÍ ROZEHRANÉ HRY

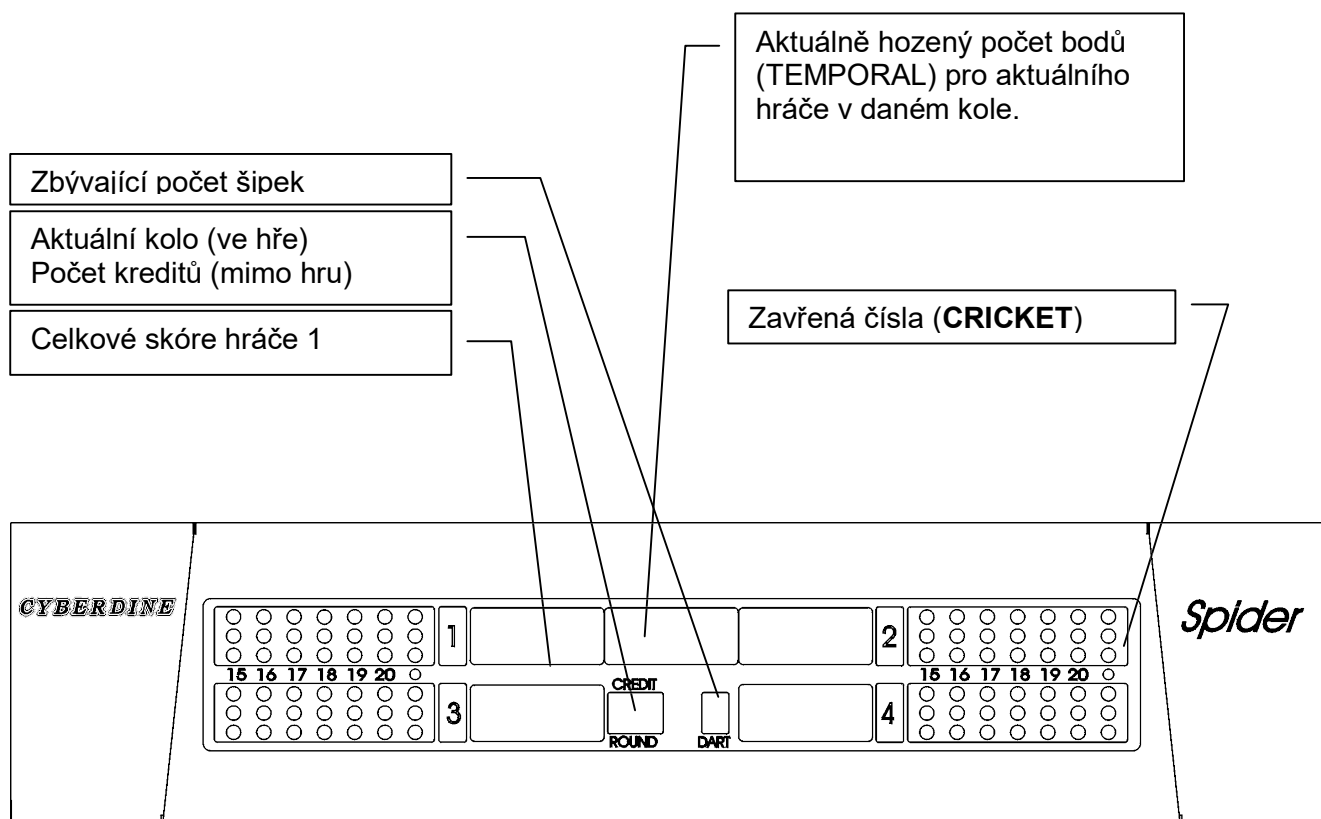
Pokud potřebujete okamžitě ukončit rozehranou hru, stiskněte kombinaci tlačítek “180/301/501/701/901” a “**Team**”. Hra bude okamžitě ukončena.

4.4. DISPLAY



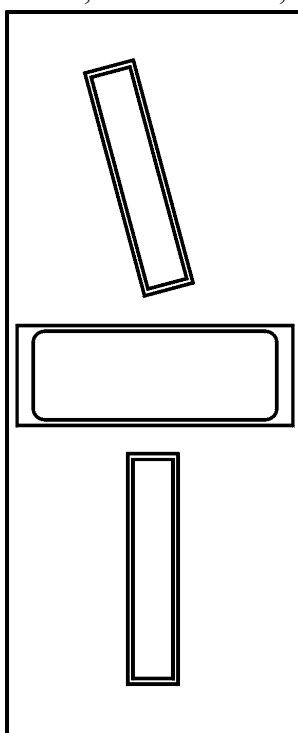
Obrázek 7 – uspořádání displeje

Obrázek 7 ukazuje uspořádání displeje. Na něm se v průběhu hry zobrazují veškeré potřebné informace jako skóre hráčů 1 – 4, aktuální skóre, číslo kola, počet zbývajících šipek, počet zbývajících kreditů a uzavřená čísla v Cricketu. Displej byl navržen pro maximální přehlednost a při výrobě byly použity vysoce kvalitní komponenty pro jeho dobrou čitelnost.



4.5. MINCOVNÍK

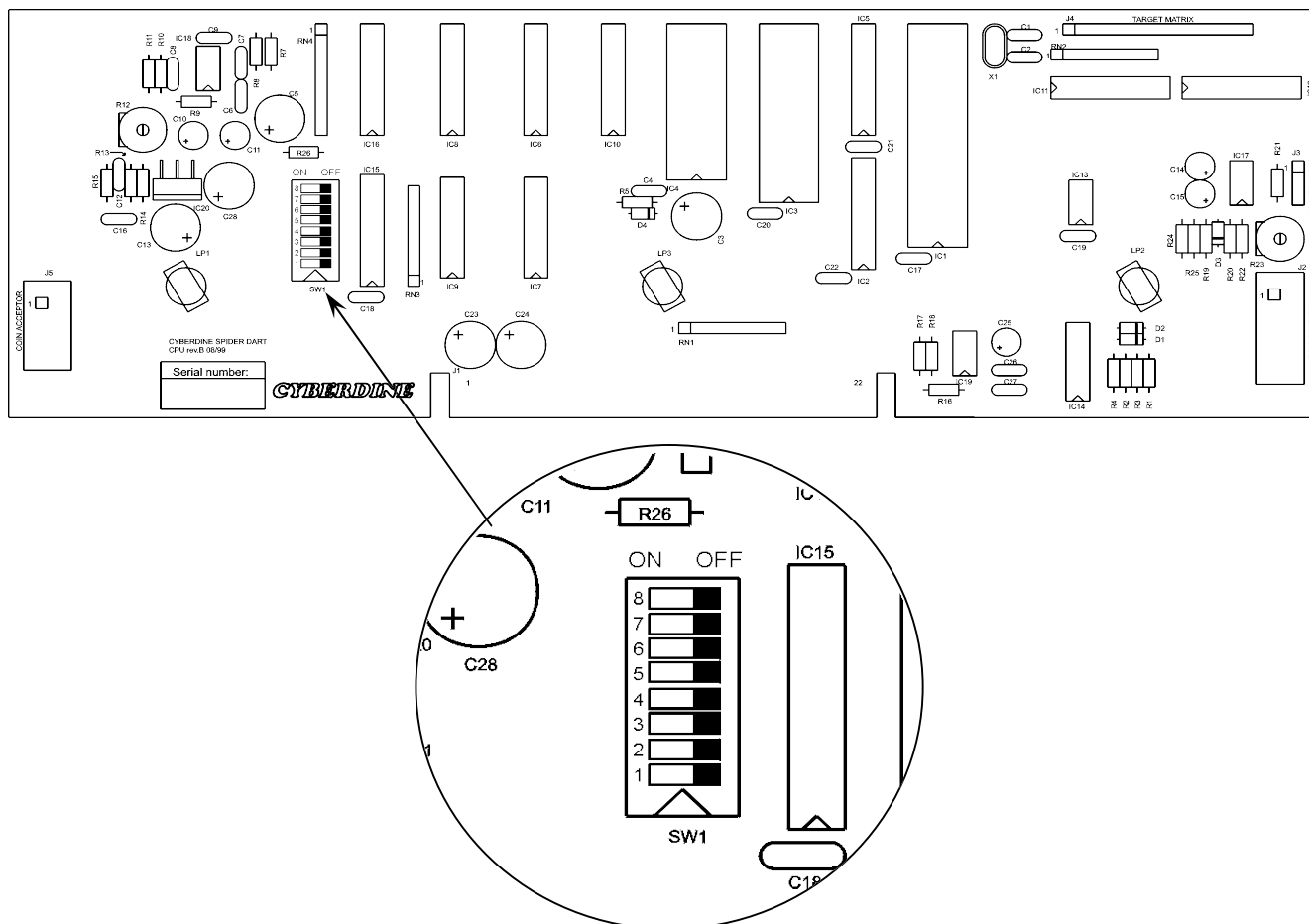
Standardní verze automatu CYBERDINE SPIDER DART používá mincovník COMESTERO RM5. Comestero RM5 je elektronický mincovník s možností naprogramování až dvanácti druhů mincí, nebo žetonů. Pokud potřebujete nastavit jiné mince, než standardní, obraťte se na servis.



5. MIKROPŘEPÍNAČE (DIP SWITCH)

Mnoho funkcí automatu lze uživatelsky nastavit. K tomuto účelu slouží mikropřepínače na základní desce CPU. Pro správné nastavení parametrů doporučujeme důkladně si přečíst následující část návodu.

Blok osmi mikropřepínačů najdete v levém spodním rohu CPU desky..



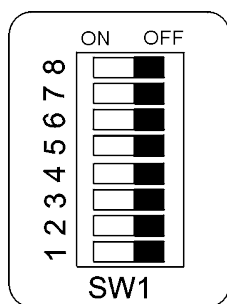
Tyto mikropřepínače se používají pro vstup do různých menu (nastavení, test, atd.). Mají dvě pozice, **ON** nebo **OFF**. Mikropřepínač je zapnutý v pozici **ON**, vypnutý v pozici **OFF**. Pro přístup do jedné z následujících nabídek vypněte automat, přepněte požadovaný mikropřepínač do polohy ON a následně zapněte automat:

- | | |
|----------------------|----------------------------------|
| 1. Testovací menu | 5. Krátkodobé účetnictví |
| 2. Statistika | 6. Turnajová nabídka |
| 3. Atrakce | 7. Reset E-Eprom (tovární reset) |
| 4. Hlavní účetnictví | 8. Nastavení parametrů |

Pokud si nebudete jisti aktuálním nastavením automatu, je kdykoliv možné vrátit se k parametrům nastaveným z výroby. Pokud potřebujete uvést automat do továrního nastavení postupujte následovně: Vypněte automat, mikropřepínač č.7 přepněte do polohy ON, zapněte automat. Po naběhnutí automatu stiskněte a držte po dobu pěti sekund tlačítko "Team". Vypněte automat, vraťte přepínač č. 7 do polohy OFF a zapněte automat. V tuto chvíli jsou všechny parametry obnoveny do stavu nastaveného ve výrobě.

5.1 TEST MENU

Pro vstup do testovacího menu vypněte automat, přepněte mikropřepínač č. 1 do polohy ON a zapněte automat.. V testovací menu je možné si odzkoušet jednotlivé segmenty terče, žárovky a displej, tlačítka, infrasonoz, ořesové čidlo a mincovník. Pokud je test menu aktivní (mikropřepínač 1 je v polze ON), zobrazí se na displeji



"tst tgt" a tlačítka "180/301/501/701/901" a "Double In/Cut Throat" začnou blikat. Tato dvě tlačítka se používají pro pohyb v menu. Tlačítko **Team** slouží k otevírání a zavírání jednotlivých menu. Tlačítkem "Double In/Cut Throat" se pohybujete v menu dopředu, tlačítko "180/301/501/701/901" slouží pro pohyb zpět v menu, nebo v podmenu. Pouze v "TEST LIGHT" funguje na pohyb v menu tlačítko "Player", protože tlačítka "Double In/Cut Throat" a "180/301/501/701/901" slouží k ovládání podmenu.



180,301
501,701
901

Parcheesi

Cricket

Double In
Cut Throat

Double
Out

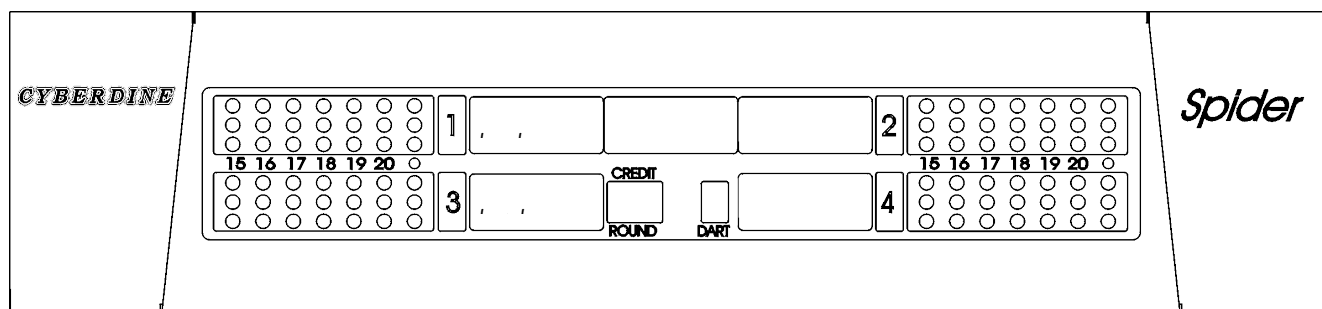
Master
Out

Team

Test menu obsahuje 6 podmenu:

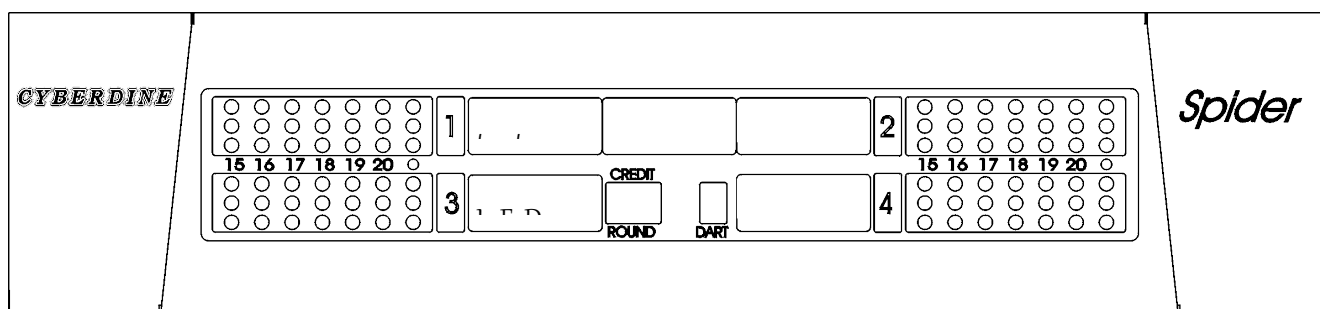
1. test target (terč)
2. test light (žárovky CPU, žárovky tlačítek, led diody a segmenty displeje)
3. test button (tlačítka)
4. test infra (infrasezor pro automatické přepínání)
5. test tup (otřesové čidlo – odebírání hodů mimo terč)
6. test credit (mincovník, kreditovací zámek)

5.1.1. Test target (terč)



Vstupte do testovacího menu, na displeji svítí **“tst tgt”**. Pro vstup do menu stiskněte tlačítko **“Team”**. V tomto podmenu je možné otestovat funkčnost jednotlivých segmentů terče, a funkčnost celé snímací folie. Terč můžete testovat stisknutím jeho jednotlivých segmentů terče. Na displeji **ROUND** se zobrazují čísla 1, 2 a 3 která ukazují, jestli je zmáčkнутý single (1), double (2), nebo triple (3) segment. Na displeji **“TEMPORAL”** se vždy objeví základní hodnota stisknutého segmentu. Po skončení testování test opustíte stiskem tlačítka **“Team”**.

5.1.2. Test light (světla)

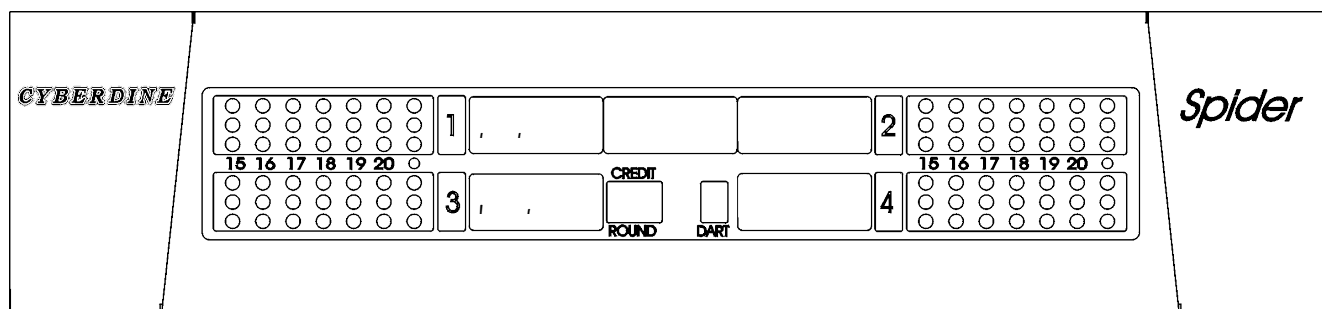


Tlačítkem **“Double In/Cut Throat”** se pohybujte dopředu, dokud se na displeji neobjeví **“tst LED”**. Stiskněte tlačítko **“Team”** pro vstup do podmenu. V tomto podmenu je možné otestovat žárovky na CPU, v tlačítkách a veškeré LED diody a segmenty displeje. Tlačítko **“Players”** slouží k změně testu v podmenu, tlačítka **“Double In/Cut Throat”** a **“180/301/501/701/901”** slouží pro pohyb vpřed a zpět.

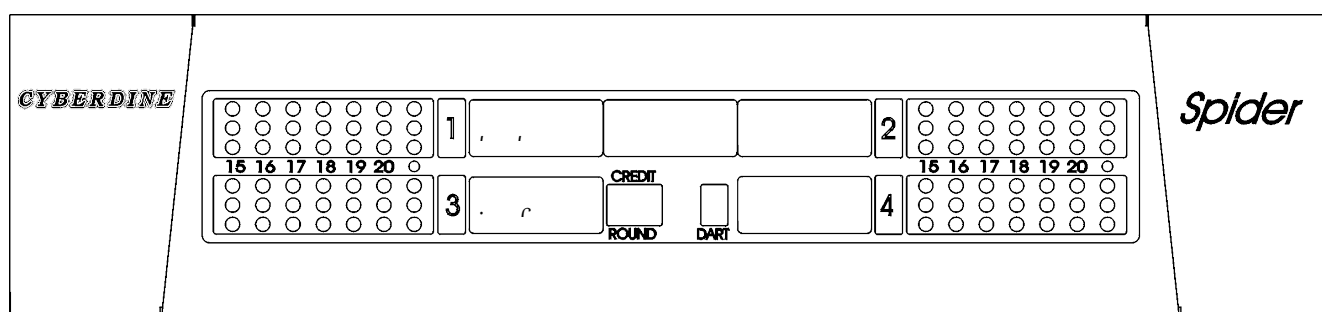
Jednotlivé testy v tomto menu:

- všechny žárovky, LED diody a segmenty svítí
- test jednotlivých segmentů displeje
- test jednotlivých částí všech segmentů
- test žárovek v tlačítkách
- test vodorovných a svislých řad LED diod

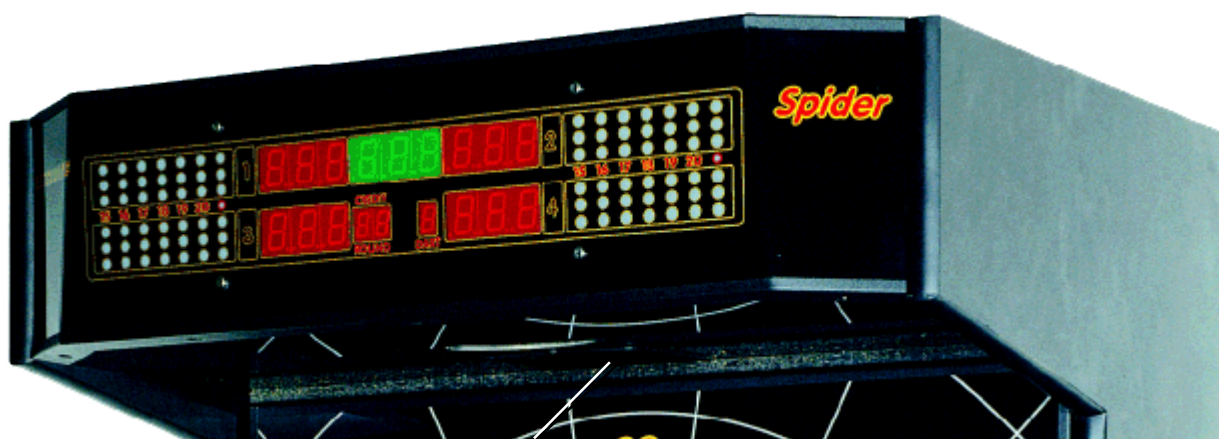
Pro opuštění menu stiskněte tlačítko **“Team”**.

5.1.3. Test button (tlačítek)

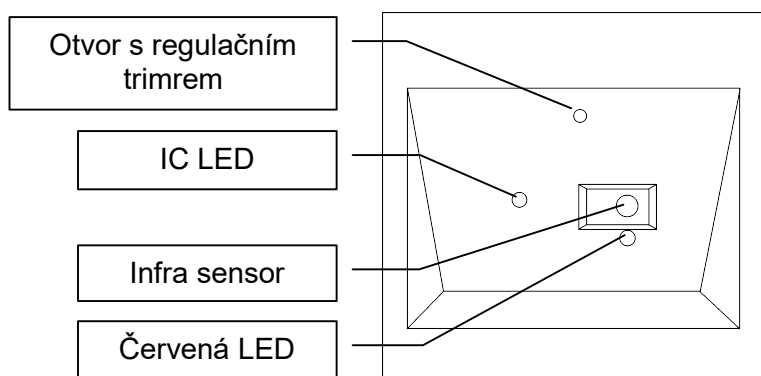
Tlačítkem **“Double In/Cut Throat”** se pohybujte vpřed, dokud se na displeji nerozsvítí **“tst but”**. Stiskněte tlačítko **“Team”**. Po stisku tlačítka **“Team”** začnou všechna tlačítka blikat. Nyní je možné zkoušet všechna tlačítka kromě tlačítka **“Players”** – toto tlačítko slouží k opuštění tohoto podmenu. Při stisku jakéhokoliv tlačítka se na displeji objeví jeho popis a žárovka v tlačítku trvale svítí. Tlačítkem **“Players”** opustíte podmenu.

5.1.4. Test infra (čidlo automatického přepínání hráčů)

Tlačítkem **“Double In/Cut Throat”** se pohybujte vpřed, dokud se na displeji nerozsvítí **“tst inf”**. Stiskněte tlačítko **“Team”**. Pokud je infrasenzor aktivní, automat vydává krátké zvukové signály a **“FAULT”** žárovky začnou blikat. V případě, že infrasenzor nefunguje správně, je potřeba ho nastavit. V případě, že je zvukový signál slyšet stále, je čidlo příliš citlivé. Naopak v případě, že čidlo nereaguje ani v oblasti černého kruhu kolem terče je citlivé málo. V obou případech je potřeba čidlo seřadit přímo na čidlo regulačním trimrem. Otáčením po směru hodinových ručiček se citlivost čidla přidává a proti směru hodinových ručiček se naopak snižuje. K opuštění podmenu stiskněte tlačítko **“Team”**.

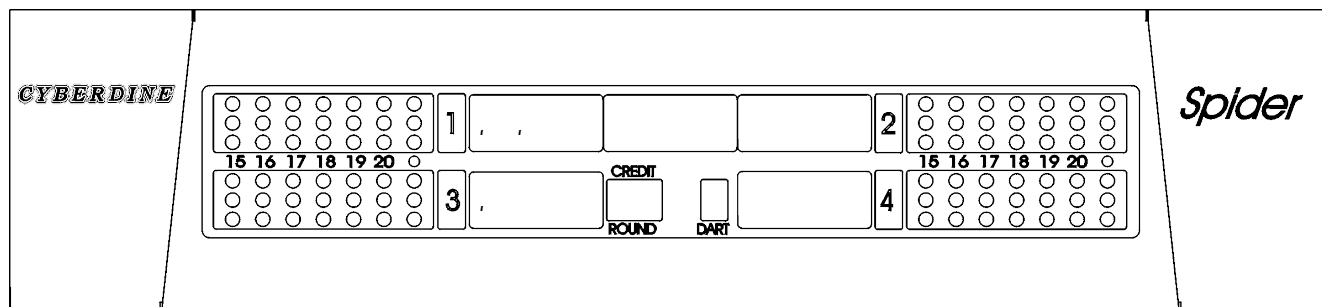


Umístění
infrasenzoru

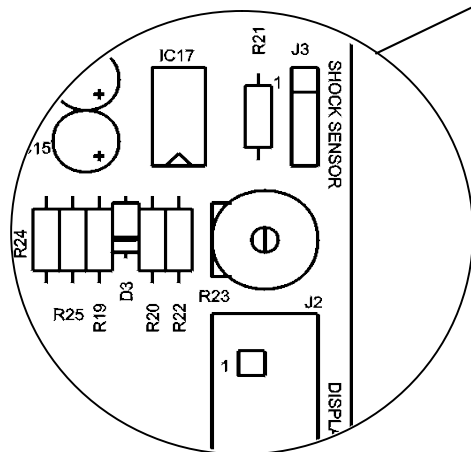
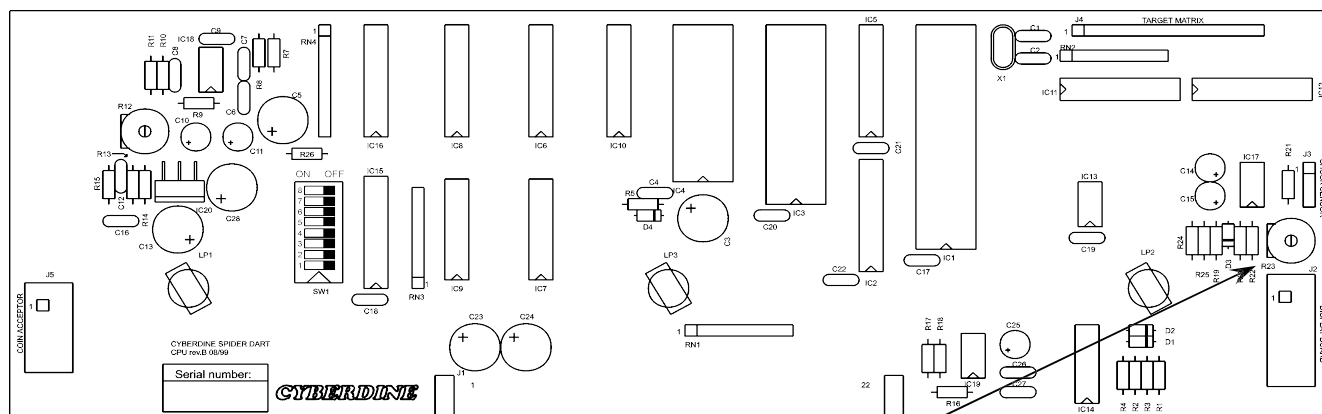


Infra sensor

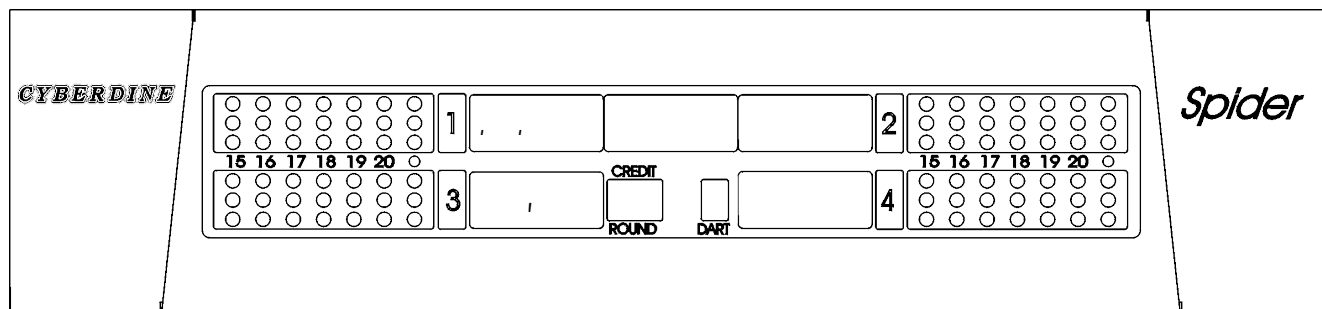
5.1.5. Test tup (otřesové čidlo)



Tlačítkem **“Double In/Cut Throat”** se pohybujte vpřed, dokud se na displeji nerozsvítí **“tst tup”**. Stiskněte tlačítko **“Team”**. Když je otřesové čidlo aktivní (čidlo zásahů mimo terč), tak se po zásahu mimo terč na černé plastové okruží, ozve krátký zvukový signál a bliká žárovka **“FAULT”**. Pokud je otřesové čidlo málo, nebo naopak příliš citlivé, lze citlivost nastavit trimrem na základní desce CPU. Regulační trimr citlivosti (R23) najdete na pravé straně CPU desky přibližně uprostřed. Při otáčení po směru hodinových ručiček citlivost přidáváte, proti směru se citlivost naopak snižuje. Pro správnou funkci otřesového čidla musí mít zásuvka, do které je připojen napájecí kabel automatu uzemnění. Tlačítkem **“Team”** opustíte podmenu.



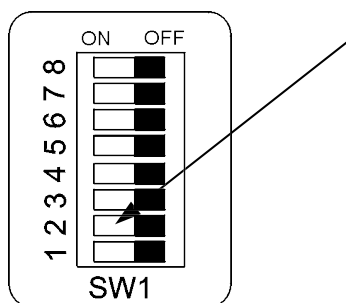
5.1.6. Test credit (mincovník a kreditovací zámek)



Tlačítkem **“Double In/Cut Throat”** se pohybujte vpřed, dokud se na displeji nerozsvítí **“tst crd”**. Stiskněte tlačítko **“Team”**. Při aktivaci kreditovacího zámku, nebo při aktivaci mincovníku vydá automat krátké zvukové signály a žárovka **„FAULT”** blikne. Počet zvukových signálů odpovídá počtu zapsaných kreditů. Při testování kreditů se žádné z kreditů nezapisují do elektronických, ani mechanických počítadel. Podmenu opustíte stiskem tlačítka **„Team”**.

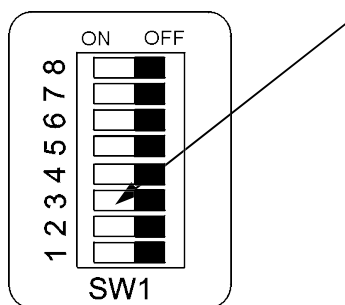
Z **TEST MENU** odejděte přepnutím mikropřepínače č.1 do polohy **OFF**.

5.2. VOLNÁ HRA



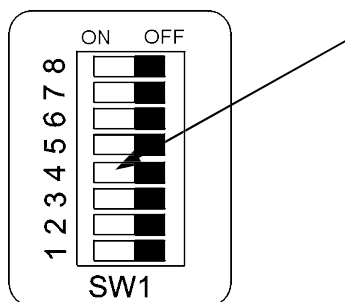
Když je mikropřepínač č. 2 v pozici ON, je aktivní tzv. „volná hra“, kdy každá hra je nastavena zdarma.

5.3. ATTRACT



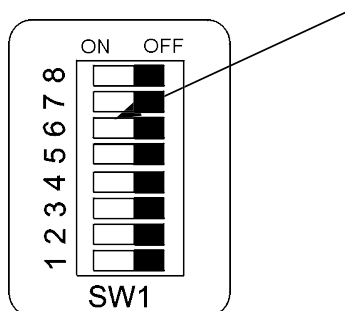
Pokud je mikropřepínač č. 3 v pozici ON, jsou vypnuté veškeré zvukové efekty v DEMO MODU.

5.4. TRVALÁ POČÍTADLA



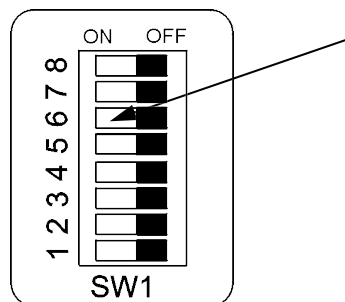
Když je mikropřepínač nastaven s do pozice ON na displeji se objeví počet kreditů. Elektronické účetnictví je bezpečný bezbateriový systém, který slouží ke stálé kontrole finančních příjmů. Tyto informace jsou uloženy navždy a není je možné uživatelsky smazat. Na ukazatelích prvního hráče ukazuje šestičíselné elektronické počítadlo všechny kredity vložené klíčem č.1 (klíč) a na ukazatelích druhého kredity vložené mincovníkem č.2 (mincovník). Z hlavního počítadla vystupujeme přepnutím mikropřepínače č.4 do polohy OFF.

5.5. KRÁTKODOBÁ POČÍTADLA



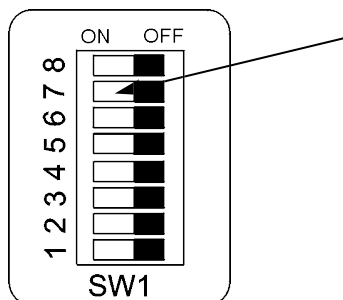
Když mikropřepínač č.5 nastavíte do pozice ON na displeji se (stejně jako u trvalých počítadel) objeví počet kreditů. Jelikož je to účetnictví pomocné, informace zde uložené je možné zobrazit bez potřeby otevírat automat a přepínat mikropřepínač č.5 do pozice ON. Aby bylo možné to udělat vypněte automat, stiskněte tlačítko “Double In/Cut Throat” a znovu ho zapněte. Na displeji se objeví stav kreditů. Když uvolníte tlačítko automat se vrací do provozního stavu. Pokud jsou pomocná počítadla vyvolána zvenku, není možné je vymazat. Je to možné pouze tehdy, když mikropřepínač č.5 je nastaven do pozice ON. V tuto chvíli se zobrazí krátkodobá počítadla stejně, jako počítadla dlouhodobá s tím rozdílem, že při stisknutí tlačítka “Team” na dobu 5 sekund krátkodobá počítadla vymažete. Z menu vystupujeme nastavením mikropřepínače č.5 do pozice OFF.

5.6. TURNAJOVÝ MOD



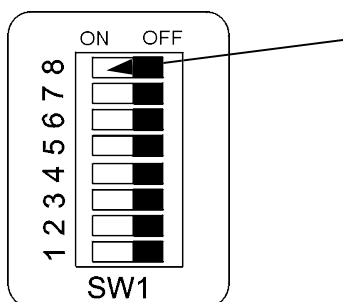
Pokud nastavíte mikropřepínač do č.6 do polohy ON automat bude nastaven do tzv. Turnajového módu. Tím se vypne omezení kol u jednotlivých her a také se vypnou zvukové efekty doprovázející zásah do čísla pod hodnotu 50 bodů.

5.7. TOVÁRNÍ RESET (E-EPROM INITIALIZATION)



Továrním resetem uvedete automat do stavu nastaveného ve výrobě. K jeho provedení vypněte automat, přepněte mikropřepínač č. 7 do polohy ON a automat zapněte. Na displeji se zobrazí nápis INIT EEROM. Podržením tlačítka „TEAM“ dojde k resetu celého automatu do stavu nastaveného ve výrobě. Smazána jsou také krátkodobá počítadla a veškeré kredity. Po provedení resetu opusťte menu přepnutím mikropřepínače č. 7 zpět do polohy OFF.

5.8. NASTAVENÍ PARAMETRŮ



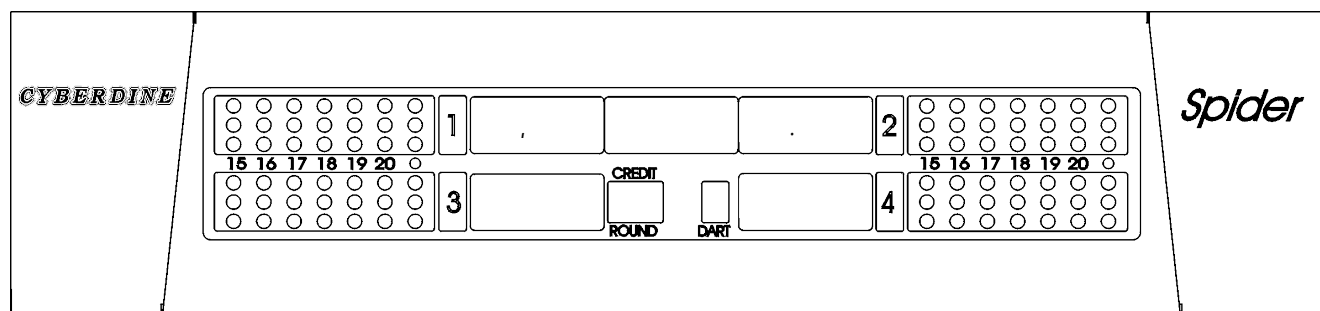
V tomto menu se nastavují veškeré parametry automatu jako ceny her, počty kol, dohrávka atd.. Po továrním resetu a z výroby jsou nastaveny parametry viz. „Tabulka 1“.

Tabulka 1

1.	PRICE ADJUST	Viz. tabulka 2
2.	ROUND ADJUST -Cricket -180, 301, 501, 701, 901	20 10,10,20,30,30
3.	TIME LIMIT	00
4.	COUNTER PULSES	00
5.	SWITCH CREDITS	01
6.	LOTTERY	10
7.	OPTIONS REMEMBER	ON
8.	DEMO SOUND	ON
9.	RETURN DART	ON
10.	BULL VALUE	2
11.	PLAY OFF	ON
12.	BACK LIGHT	2
13.	INFRA ADJUST	02
14.	ACCEPTOR TIME ADJUST	01

Pro pohyb v menu a nastavení parametrů používejte tlačítka „**Player**“, „**Double In/Cut Throat**“, „**180/301/50/ 701/901**“ a „**Team**“. Tlačítko „**Team**“ slouží k otevírání / zavírání jednotlivých podmenu a potvrzení změn. Tlačítko „**Double In/Cut Throat**“ slouží pro pohyb menu vpřed a zvyšování hodnoty parametru, a „**180/301/501/701/901**“ pro pohyb v menu vzad a snížení hodnoty parametru. Pouze v „**price adjust**“ (nastavení cen) a „**round adjust**“ slouží tlačítko „**Players**“ pro pohyb v podmenu, a tlačítka „**Double In/Cut Throat**“ a „**180/301/501/701/901**“ lze měnit ceny her a počty kol.

5.8.1. Price Adjust (nastavení cen her)

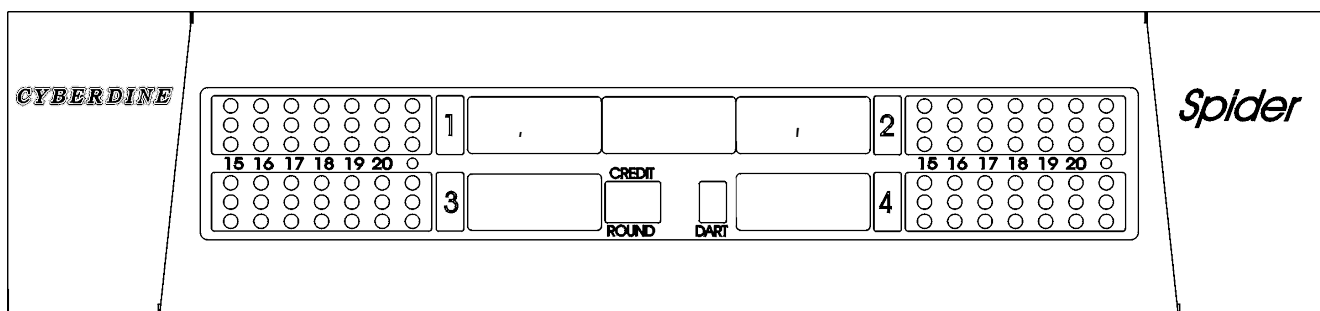


Přepněte mikropřepínač č. 8 do polohy ON, (před přepnutím mikrospínače automat vypněte a po přepnutí zapněte) a na displeji se objeví nápis „**set pri**“. Stisknutím tlačítka „**Team**“ otevřete podmenu. Pro pohyb v podmenu (změnu hry) použijte tlačítko „**Players**“, a změnu provedete tlačítky „**Double In/Cut Throat**“, a „**180/301/501/701/901**“. Jakmile provedete veškeré změny, potvrďte je tlačítkem „**Team**“, čímž současně zavřete podmenu. V tabulce 2 jsou vypsány ceny nastavené z výroby.

Table 2

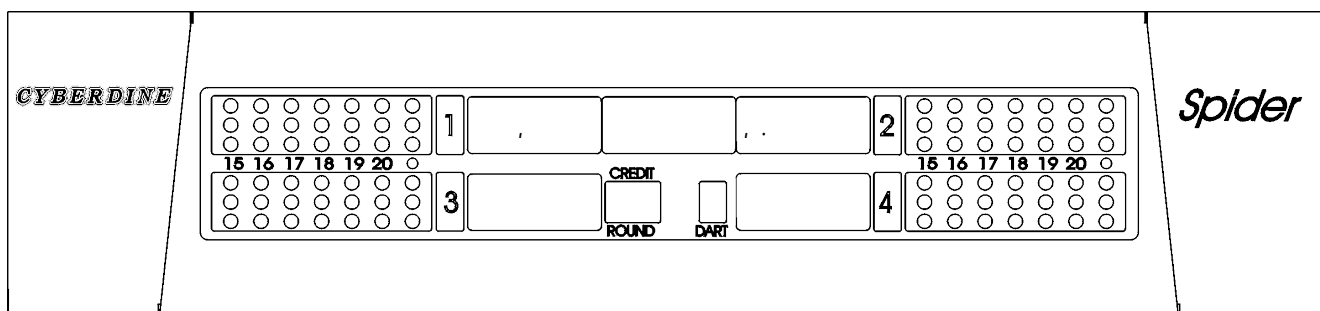
180	c $\frac{1}{2}$
301	1
501	2
701	3
901	3
CRICKET	2
DOUBLE IN	0
DOUBLE OUT	0
DOUBLE IN OUT	0
MASTER OUT	0

5.8.2. Round Adjust (nastavení kol)

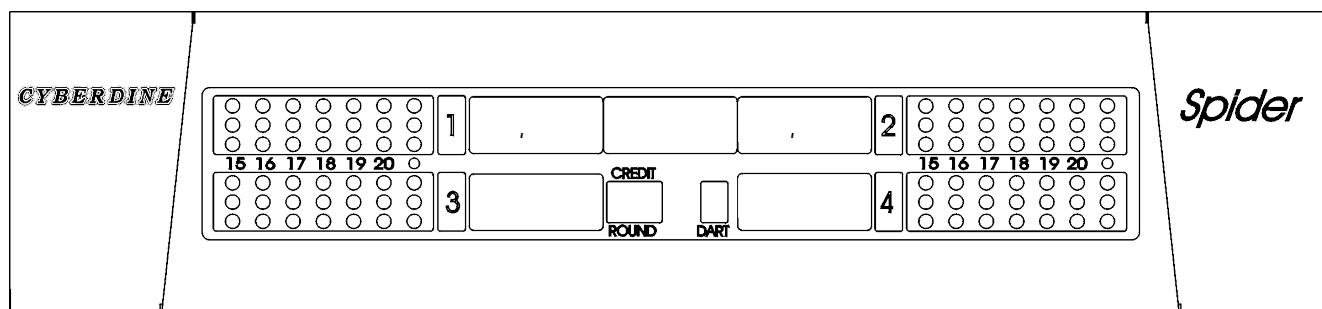


Přepněte mikropínač č. 8 do polohy ON a mačkejte tlačítko „**Double In/Cut Throat**“, dokud se na displeji neobjeví nápis „**set rnd**“, poté stiskněte tlačítko „**Team**“ pro vstup do menu. Pro pohyb v podmenu (změnu hry) použijte tlačítko „**Players**“, a změnu provedete tlačítky „**Double In/Cut Throat**“, a „**180/301/501/701/901**“. Jakmile provedete veškeré změny, potvrďte je tlačítkem „**Team**“, čímž současně zavřete podmenu.

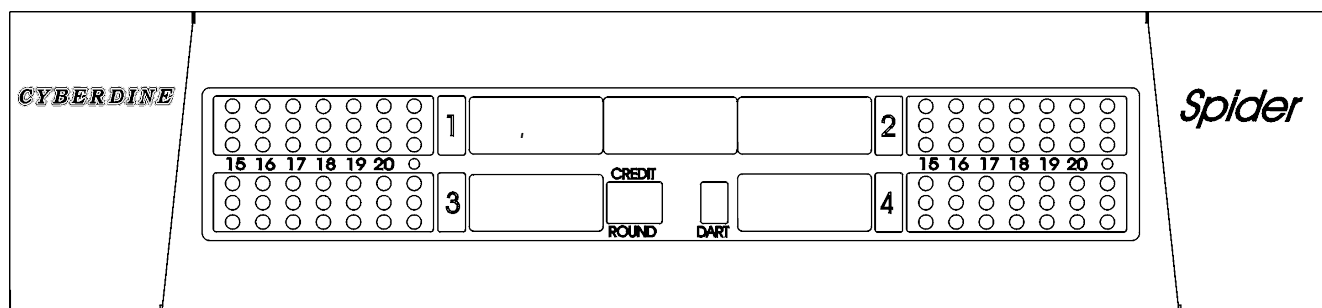
5.8.3. Time Limit (časový limit)



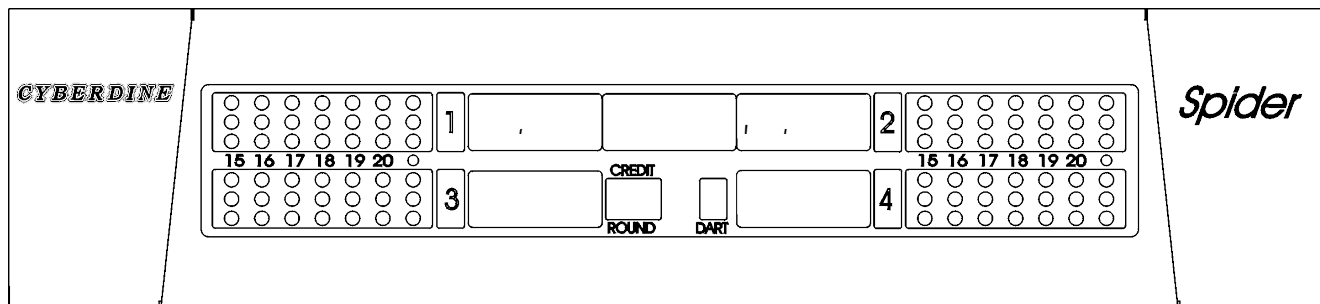
Přepněte mikropínač č. 8 do polohy ON a mačkejte tlačítko „**Double In/Cut Throat**“, dokud se na displeji neobjeví nápis „**set tim**“, poté stiskněte tlačítko „**Team**“ pro vstup do menu. V tomto podmenu nastavujete čas, jaký má hráč na odhození každé šípky, než je automaticky odebrána. Pomocí tlačítek „**Double In/Cut Throat**“ a „**180/301/501/701/901**“ měníte časový limit od 00 do 60 sekund, po 10 sekundách. Čas se zobrazuje na displeji aktuálního skóre (**TEMPORAL**). Pokud je nastaveno 00, je čas pro odhoz neomezený. Jakmile provedete veškeré změny, potvrďte je tlačítkem „**Team**“.

5.8.4. Counter Pulses (impulsy počítadla)

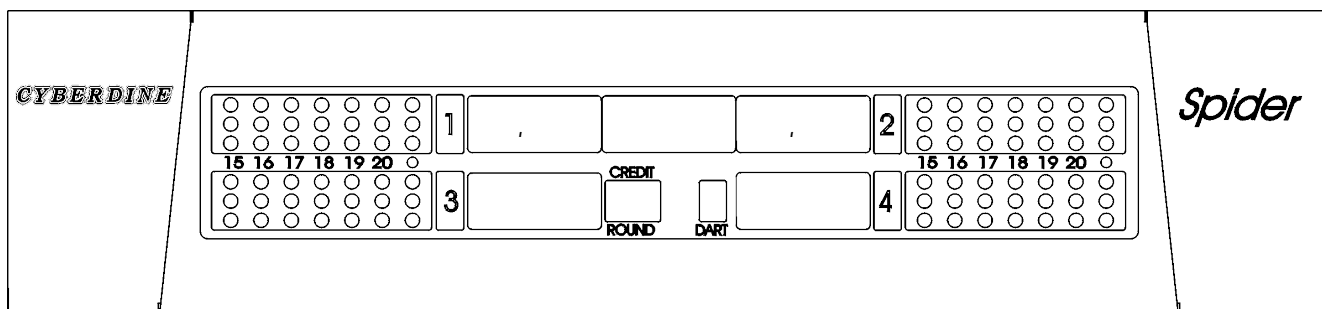
Přepněte mikrospínač č. 8 do polohy ON a mačkejte tlačítko “**Double In/Cut Throat**”, dokud se na displeji neobjeví nápis “**set cnt**”, poté stiskněte tlačítko “**Team**” pro vstup do menu. V tomto menu je možné nastavit kolik z každých 10 kreditů nebude zapsáno na mechanické počítadlo. Například pokud je nastaveno číslo 3, tak se z deseti vhozených kreditů na mechanické počítadlo zapíše pouze 7. Pokud je nastaveno číslo 10, mechanické počítadlo nebude zaznamenávat žádné kredity. Jakmile provedete veškeré změny, potvrďte je tlačítkem „**Team**“.

5.8.5. Switch Credit (kredity klíčem)

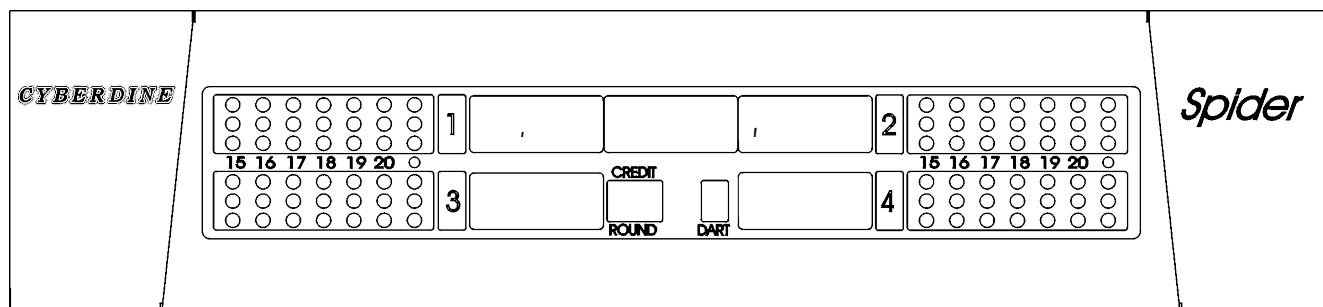
Přepněte mikrospínač č. 8 do polohy ON a mačkejte tlačítko “**Double In/Cut Throat**”, dokud se na displeji neobjeví nápis “**set cnt**”, poté stiskněte tlačítko “**Team**” pro vstup do menu. V tomto menu je možné nastavit, kolik kreditů se přičte jedním otočením kreditovacího klíče. Tlačítka **Double In/Cut Throat** a **180/301/501/701/901** můžete změnit počet kreditů od 1 do 10. Jakmile provedete veškeré změny, potvrďte je tlačítkem „**Team**“.

5.8.6. Lottery (loterie)

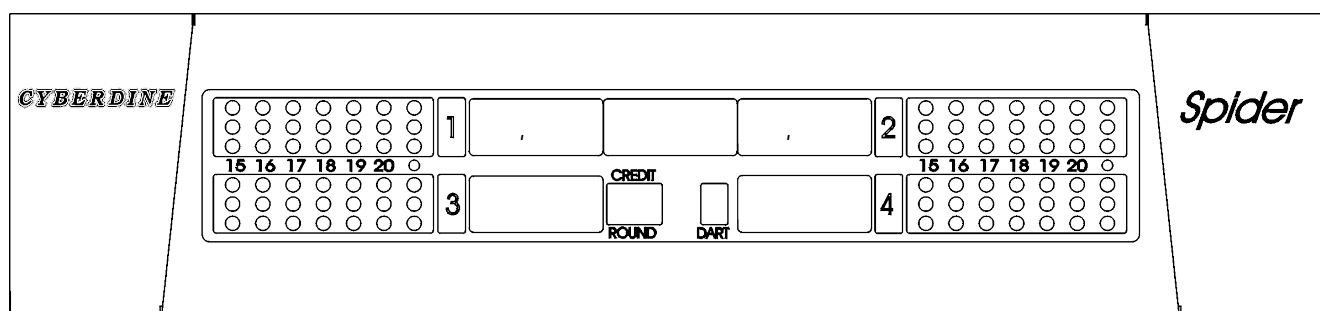
Přepněte mikropínač č. 8 do polohy ON a mačkejte tlačítko „**Double In/Cut Throat**“, dokud se na displeji neobjeví nápis „**set lot**“, poté stiskněte tlačítko „**Team**“ pro vstup do menu. V tomto podmenu je možné nastavit procento volných kreditů do hry. Automat po dohrávce vylosuje náhodná čísla a podle zde nastavené procentuální šance přidá hráčům kredity do hry. Kredity z loterie nejsou započítávány do žádných počítadel. Tlačítka „**Double In/Cut Throat**“ a „**180/301/501/701/901**“ nastavíte procento volných kreditů od 0 do 30 procent, kde 0 znamená žádné volné kredity. Jakmile provedete veškeré změny, potvrďte je tlačítkem „**Team**“.

5.8.7. Option Remember (pamět nastavení)

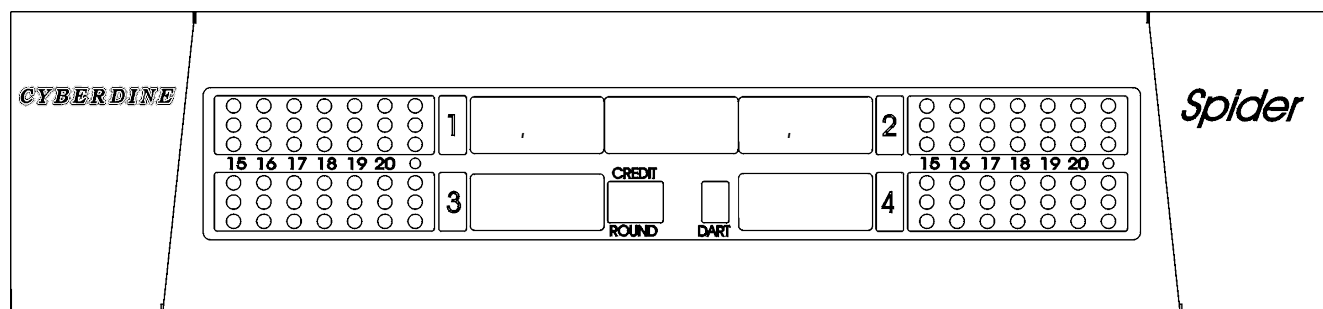
Přepněte mikropínač č. 8 do polohy ON a mačkejte tlačítko „**Double In/Cut Throat**“, dokud se na displeji neobjeví nápis „**set opt**“, poté stiskněte tlačítko „**Team**“ pro vstup do menu. V tomto menu nastavujete, zda si po dohrání má automat pamatovat poslední nastavenou hru. Tlačítka „**Double In/Cut Throat**“ a „**180/301/501/701/901**“ nastavíte /ON/ pamatovat, nebo /OFF/ nepamatovat hru. Jakmile provedete veškeré změny, potvrďte je tlačítkem „**Team**“.

5.8.8. Demo Sound (demo zvuk)

Přepněte mikrospínač č. 8 do polohy ON a mačkejte tlačítko „**Double In/Cut Throat**“, dokud se na displeji neobjeví nápis „**set dem**“, poté stiskněte tlačítko „**Team**“ pro vstup do menu. V tomto menu nastavujete, zda má automat v době kdy se nehraje přehrávat demo melodii. Tlačítka „**Double In/Cut Throat**“ a „**180/301/501/701/901**“ nastavíte /ON/ přehrávat, nebo /OFF/ nepřehrávat. Jakmile provedete veškeré změny, potvrďte je tlačítkem „**Team**“.

5.8.9. Return Dart (vrácení šípky)

Přepněte mikrospínač č. 8 do polohy ON a mačkejte tlačítko „**Double In/Cut Throat**“, dokud se na displeji neobjeví nápis „**set ret**“, poté stiskněte tlačítko „**Team**“ pro vstup do menu. V tomto menu nastavujete, zda má, nebo nemá jít vracet první šípka ve hře (viz. Strana 13). Tlačítka „**Double In/Cut Throat**“ a „**180/301/501/701/901**“ nastavíte /ON/ půjde vracet, nebo /OFF/ nepůjde vracet. Jakmile provedete veškeré změny, potvrďte je tlačítkem „**Team**“.

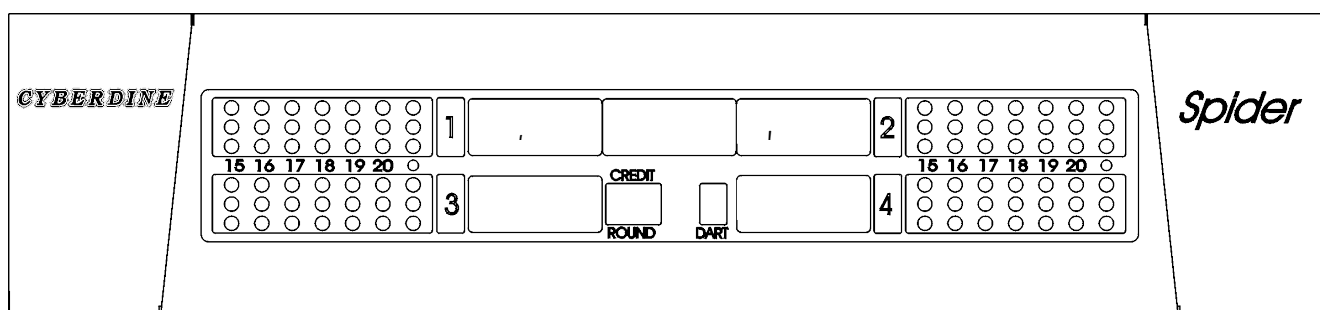
5.8.10. Bull Value (hodnota středů)

Přepněte mikropínač č. 8 do polohy ON a mačkejte tlačítko “**Double In/Cut Throat**”, dokud se na displeji neobjeví nápis “**set bul**”, poté stiskněte tlačítko “**Team**” pro vstup do menu. V tomto podmenu můžete měnit bodovou hodnotu středových segmentů. Pomocí tlačítek „**Double In/Cut Throat**“ a „**180/301/501/701/901**“ nastavte hodnotu od 01 do 04. Nastavení znamenají:

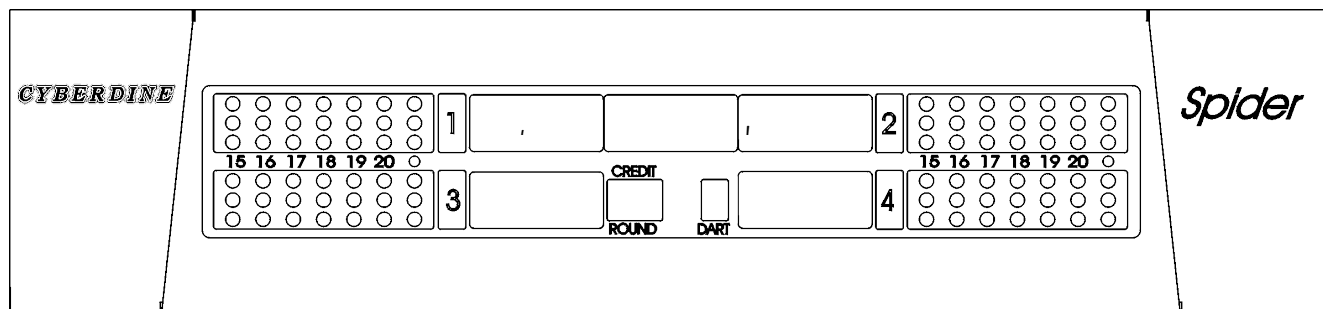
- 01 – oba středy mají hodnotu 25 bodů
- 02 – vnější střed má hodnotu 25 a vnitřní 50 bodů – běžné nastavení**
- 03 – oba středy mají hodnotu 50 bodů
- 04 – vnější střed má hodnotu 50 a vnitřní 100 bodů

Jakmile provedete veškeré změny, potvrďte je tlačítkem „**Team**“.

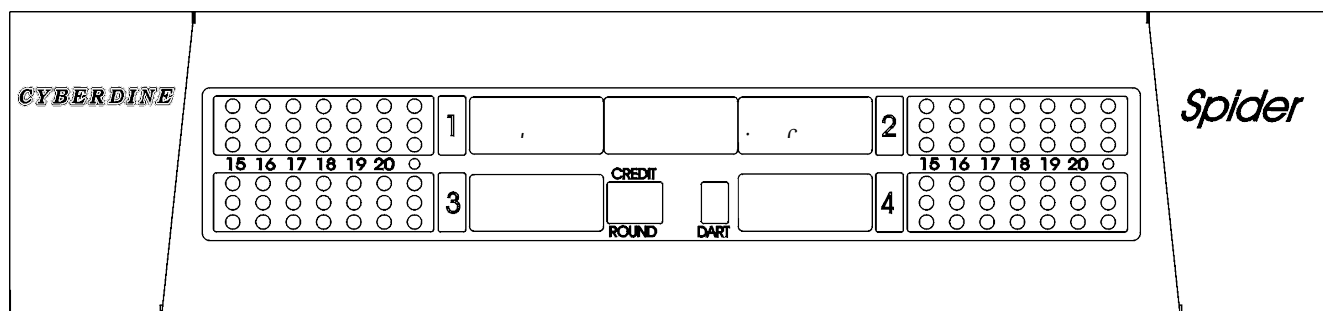
5.8.11. Play Off (dohrávka)



Přepněte mikropínač č. 8 do polohy ON a mačkejte tlačítko “**Double In/Cut Throat**”, dokud se na displeji neobjeví nápis “**set pla**”, poté stiskněte tlačítko “**Team**” pro vstup do menu. *Play off* určuje, jestli po dohrání hry dvou a více hráčů, kterým zůstane stejný počet bodů bude, nebo nebude rozhoz jednou šipkou o výhru. Pokud tedy skončí dva hráči se stejným skóre a skončí nastavený počet kol, nastane rozhoz o vyšší číslo. Pokud skončí při volbě /EQUAL/ dva hráči s počtem bodů 000 a zavřou stejnou šipkou, následuje play off, ale pokud např. jeden zavře první a jeden druhou šipkou play off není a vítězí hráč, který zavřel menším počtem šipek. Tlačítka „**Double In/Cut Throat**“ a „**180/301/501/701/901**“ nastavíte /ON/ play off ano, nebo /OFF/ bez play off. Jakmile provedete veškeré změny, potvrďte je tlačítkem „**Team**“.

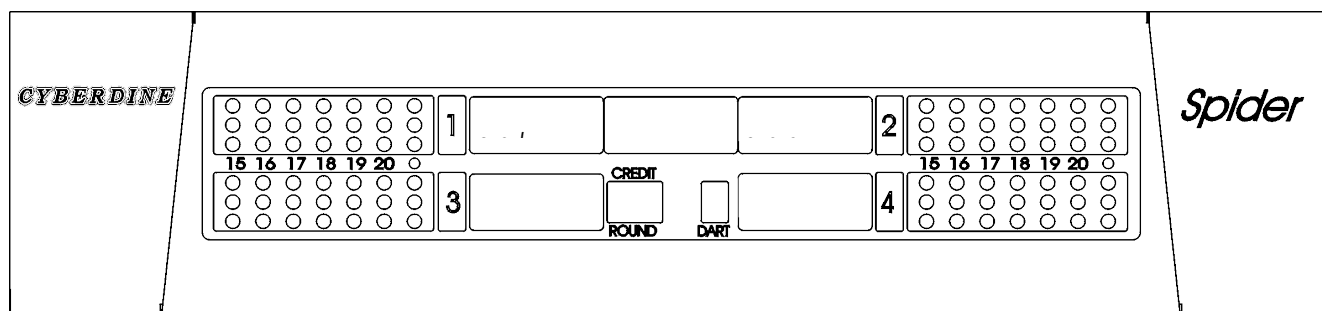
5.8.12. Back Light (podsvětlení tlačítek)

Přepněte mikrospínač č. 8 do polohy ON a mačkejte tlačítko „**Double In/Cut Throat**“, dokud se na displeji neobjeví nápis „**set bac**“, poté stiskněte tlačítko „**Team**“ pro vstup do menu. V tomto podmenu nastavujete jas žárovek v tlačítkách a na desce CPU. Tlačítka „**Double In/Cut Throat**“ a „**180/301/501/701/901**“ nastavujete intenzitu podsvětlení od 02 (tmavá) do 10 (světlá). Jakmile provedete veškeré změny, potvrďte je tlačítkem „**Team**“.

5.8.13. Infra sensor (automatické přepínání)

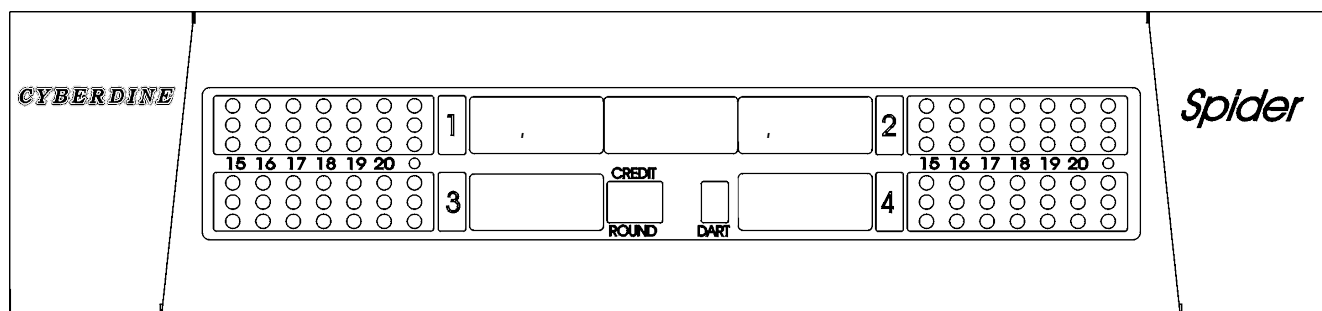
Přepněte mikrospínač č. 8 do polohy ON a mačkejte tlačítko „**Double In/Cut Throat**“, dokud se na displeji neobjeví nápis „**set bac**“, poté stiskněte tlačítko „**Team**“ pro vstup do menu. V tomto menu lze nastavit rychlost přepínání infrasenzoru (automatické přepínání hráčů). Je možné nastavit hodnotu od 0 do 5 v kroku po 1. Pokud je nastaveno „0“, tak bude infrasenzor vypnutý a přepínat hráče jde pouze pomocí tlačítka „**Players**“. Optimální hodnota pro zapnutý senzor je „2“. Tlačítka „**Double In/Cut Throat**“ a „**180/301/501/701/901**“ nastavujete hodnotu. Jakmile provedete veškeré změny, potvrďte je tlačítkem „**Team**“.

5.8.14. Acceptor (akceptor bankovek – v ČR se nepoužívá)

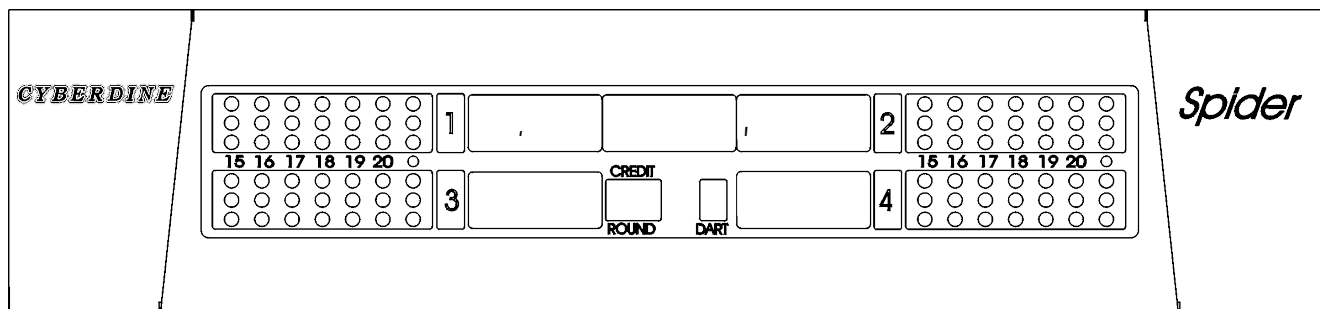


Přepněte mikropínač č. 8 do polohy ON a mačkejte tlačítko “**Double In/Cut Throat**”, dokud se na displeji neobjeví nápis “**set acc**”, poté stiskněte tlačítko “**Team**” pro vstup do menu. V tomto menu je možné nastavit rychlost akceptoru bankovek od 1 do 3. **V ČR, kde se akceptor bankovek nepoužívá nechte tuto hodnotu na továrně nastavené „2“.** Jakmile provedete veškeré změny, potvrďte je tlačítkem „**Team**“.

5.8.15. Time Credit (časový kredit)



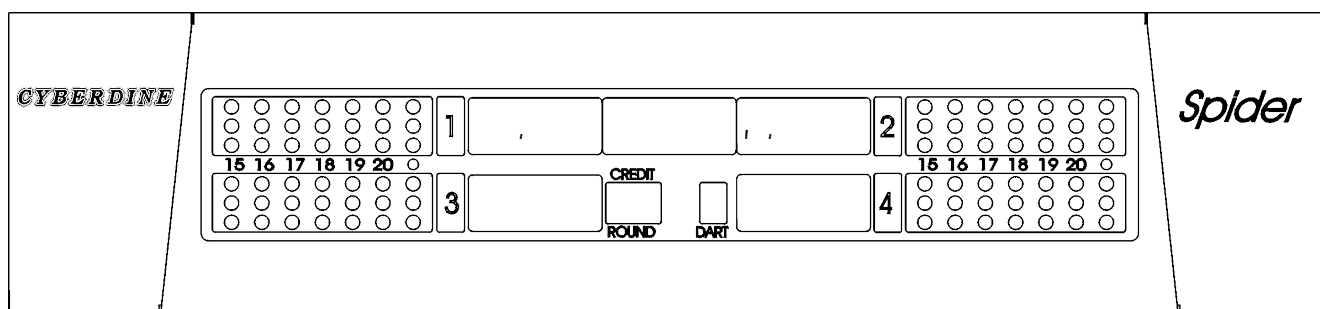
Přepněte mikropínač č. 8 do polohy ON a mačkejte tlačítko “**Double In/Cut Throat**”, dokud se na displeji neobjeví nápis “**set ctm**”, poté stiskněte tlačítko “**Team**” pro vstup do menu. Tato volba v rozpětí 0 až 30 určuje čas hry v minutách za jeden kredit. Továrně nastavená hodnota je „0“, což znamená, že se nevyužívá časové omezení kreditu a hraje se za běžné ceny her nastavené v „Price Adjust“. Tlačítka „**Double In/Cut Throat**“ a „**180/301/501/701/901**“ nastavujete hodnotu. Jakmile provedete veškeré změny, potvrďte je tlačítkem „**Team**“.



5.8.16. Bonus Percent (bonus procento)

Přepněte mikrospínač č. 8 do polohy ON a mačkejte tlačítko “**Double In/Cut Throat**”, dokud se na displeji neobjeví nápis “**set bpr**”, poté stiskněte tlačítko “**Team**” pro vstup do menu. V tomto podmenu je možné nastavit kolik procent bonusových kreditů bude automat připisovat. Například hodnota 20 znamená, že na každých vhozených 10 kreditů dá automat navíc dva kredity zdarma jako bonus. Tlačítka „**Double In/Cut Throat**“ a „**180/301/501/701/901**“ nastavujete hodnotu od 0 do 30 procent v kroku po 5. Jakmile provedete veškeré změny, potvrďte je tlačítkem „**Team**“.

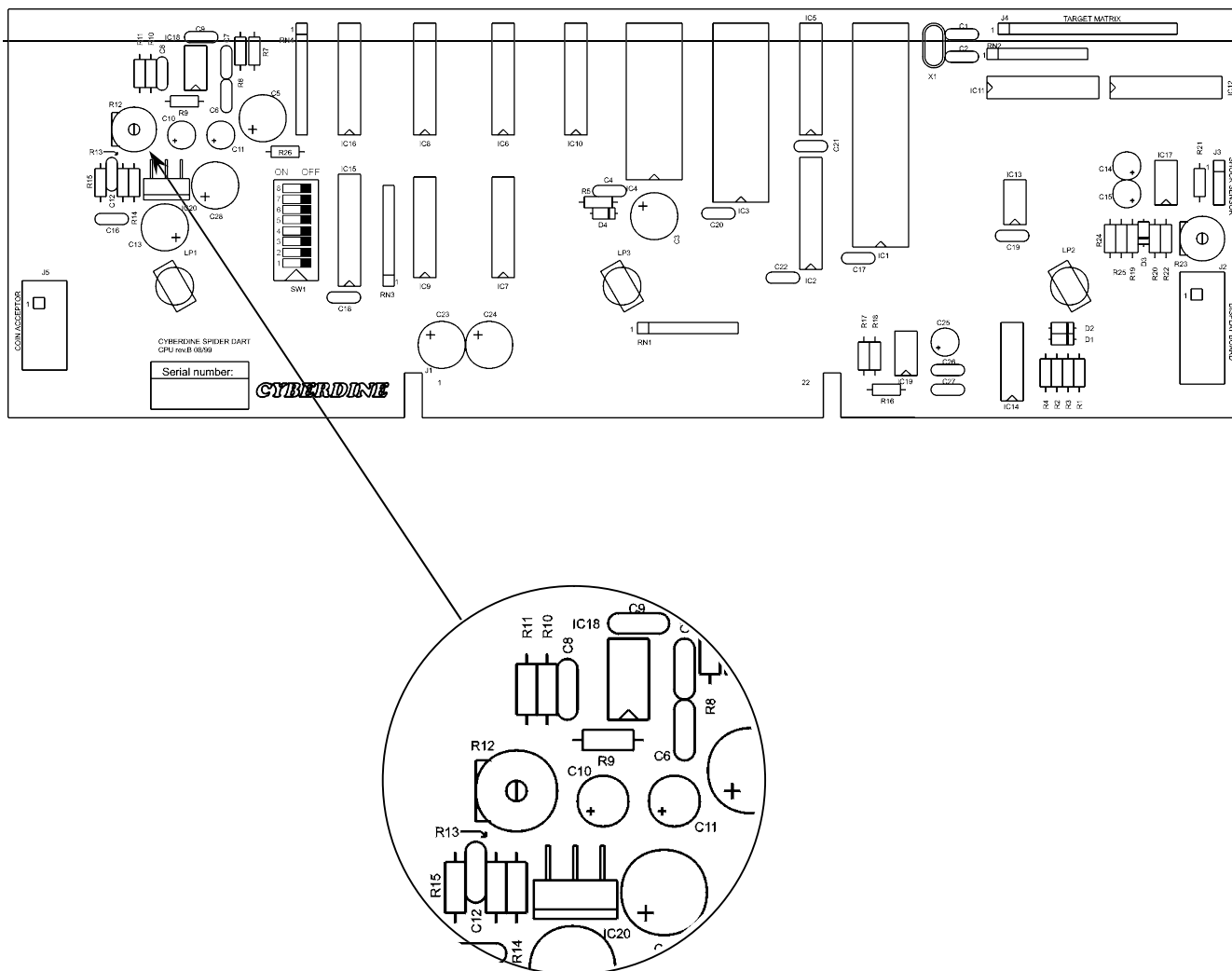
5.8.17. Bonus Trashold (zahozené kredity)



Přepněte mikrospínač č. 8 do polohy ON a mačkejte tlačítko “**Double In/Cut Throat**”, dokud se na displeji neobjeví nápis “**set btr**”, poté stiskněte tlačítko “**Team**” pro vstup do menu. V tomto podmenu je možné nastavit od kolika kreditů začne automat připočítávat bonusové kredity viz 5.8.16. Například při nastavení hodnoty „10“ bude automat přidávat bonusy až v okamžiku, kdy bude vhozeno minimálně 10 kreditů mincemi. Tlačítka „**Double In/Cut Throat**“ a „**180/301/501/701/901**“ nastavujete hodnotu od 2 do 50 kreditů v kroku po 1. Jakmile provedete veškeré změny, potvrďte je tlačítkem „**Team**“.

5.9. ZVUK

Hlasitost demo melodie a zvukových efektů je možné nastavit trimrem R12 na základní desce CPU. Trimr se nachází v levé horní části CPU desky. Otáčením po směru hodinových ručiček se hlasitost přidává, proti směru naopak ubírá.



6. PRAVIDLA HER

**180,301
501,701
901**

180, 301, 501, 701, 901

Hra pro 1-4 hráče jednotlivě nebo v týmu. Hru začínáme se skóre 180/301/501/701/901/1001 bodů. Každým hodem odečítáme body směrem k 0. První hráč, který dosáhne 0 vítězí. Překročením nuly nastane tzv: BUST a hráč se vrací na počet bodů, které měl před hodem a znovu zkouší v dalším kole. Standartní hodnoty :180 - 5, 301 -10, 501 - 15, 701 – 20, 901-25, 1001-30 kol po třech hozených šípkách na kolo.

Parcheesi

PARCHEESI

Hra pro 1-4 hráče, jednotlivě nebo v týmu. Každý hráč má na začátku hry 0 bodů, body získané v průběhu hry se hráči sčítají k počátečnímu stavu. Když hráč po hození šípky dosáhne tolik bodů jaký má druhý hráč, počet bodů druhého hráče se vrací na stav 0. Vyhrává hráč který první přesně dosáhne 180, resp. 301 bodů. Když výsledek převýší 180, resp. 301 bodů, nastává BUST a nový výsledek se rovná rozdílu mezi 180, resp. 301 body a počtem bodů převyšujících součet bodů.

Cricket

CRICKET

Hra pro 1 až 8 hráčů , jednotlivě nebo v týmu. Hráči musí zasáhnout segmenty 15,16,17,18,19,20 a střed. Každé číslo, které hráč zasáhne třikrát se pro něho uzavírá. Za zásah do zavřeného čísla dostává hráč body pouze když toto číslo druhý hráč nezasáhl. Vyhrává hráč, který první zavře všech 6 čísel a střed a má nejvyšší počet bodů.

**Double In
Cut Throat**

CRICKET CUT THROAT (Cricket + Cut Throat)

Hraje se jako hra CRICKET, ale zásahy do zavřeného čísla si započítává druhý hráč, který toto číslo má ještě otevřené jako trestné body. Vyhrává hráč který dosáhne nejnižší počet bodů .

**Double
Out**

DOUBLE IN (180 - 901)

Herní varianta – body se začínají počítat až po zásahu jakéhokoliv dvojitého (double) segmentu.

DOUBLE OUT (180 - 901)

Herní varianta – hru lze ukončit pouze zásahem jakéhokoliv dvojitého (double) segmentu.

**Master
Out**

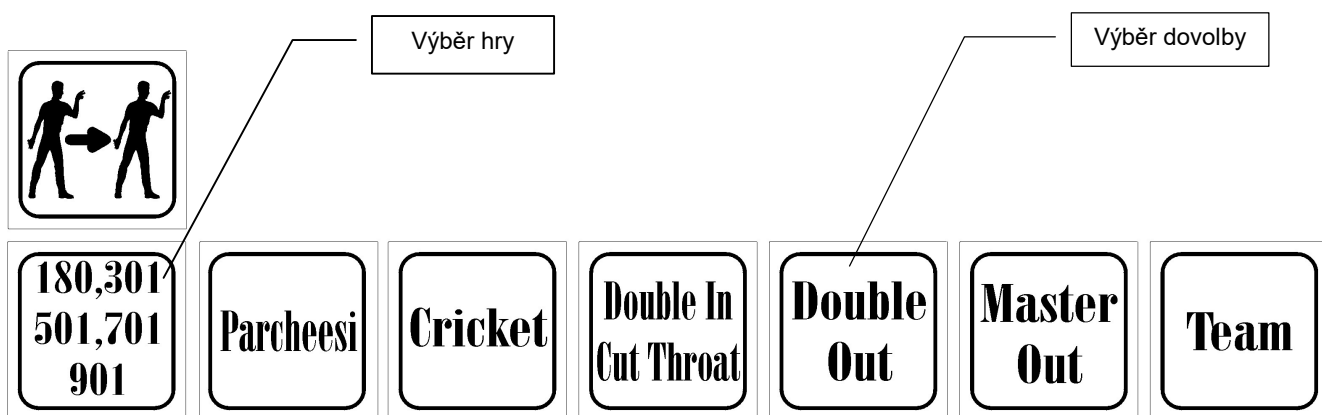
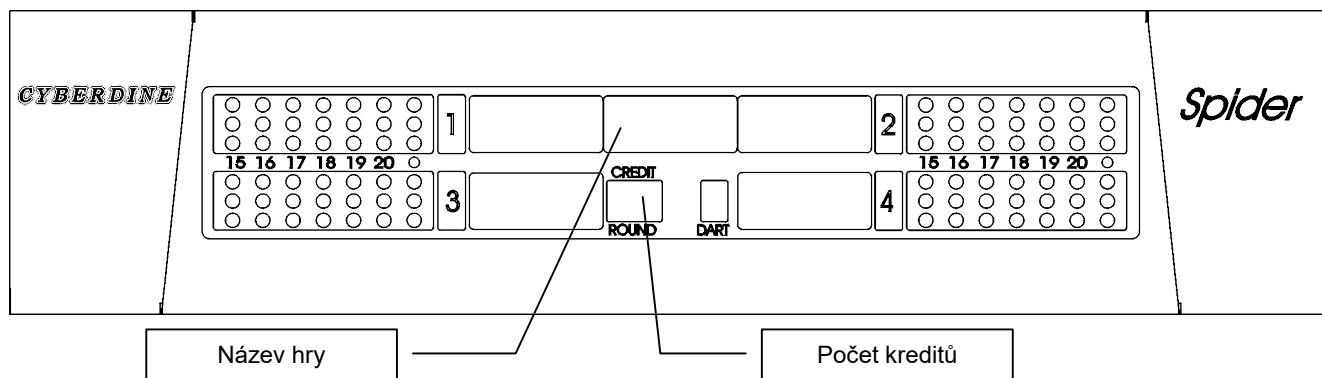
MASTER OUT (180 - 901)

Herní varianta – hru lze ukončit pouze zásahem jakéhokoliv dvojitého (double), nebo trojitého (triple)segmentu.

UPOZORNĚNÍ: Hru v jejím průběhu jde kdykoliv ukončit stiskem kombinace tlačítek : „180/301/501/701/901 a „Team“. Kredity za předčasně ukončenou hru zůstanou odečteny.

7. HERNÍ KOMBINACE

Volba her a jejich kombinací je velmi jednoduchá. Vhodíte kredit a stisknete tlačítko požadované hry. Začnou blikat tlačítka možných dalších kombinací dané hry. Po navolení hry stisknete tlačítko „Players“ tolikrát, kolik hráčů bude hrát a hra může začít.



V následující tabulce jsou jednotlivé hry a jejich možné varianty:

<u>GAMES</u>	<u>OPTIONS</u>
180 301 501 701 901 1001	-DOUBLE IN -DOUBLE OUT -DOUBLE IN/DOUBLE OUT -DOUBLE IN/MASTER OUT -MASTER OUT -DOUBLE IN/TEAM -DOUBLE OUT/TEAM -DOUBLE IN/DOUBLE OUT/TEAM -DOUBLE IN/MASTER OUT/TEAM -MASTER OUT/TEAM
180 301 501 701 901 1001	-PARCHEESI -PARCHEESI DOUBLE IN -PARCHEESI DOUBLE OUT -PARCHEESI DOUBLE IN/OUT -PARCHEESI DOUBLE IN MASTER OUT -PARCHEESI MASTER OUT -PARCHEESI DOUBLE IN TEAM -PARCHEESI DOUBLE OUT TEAM -PARCHEESI DOUBLE IN/OUT TEAM -PARCHEESI DOUBLE IN MASTER TEAM -PARCHEESI MASTER TEAM -PARCHEESI TEAM
CRICKET	TEAM MASTER MASTER/TEAM CUT-THROAT CUT-THROAT/TEAM

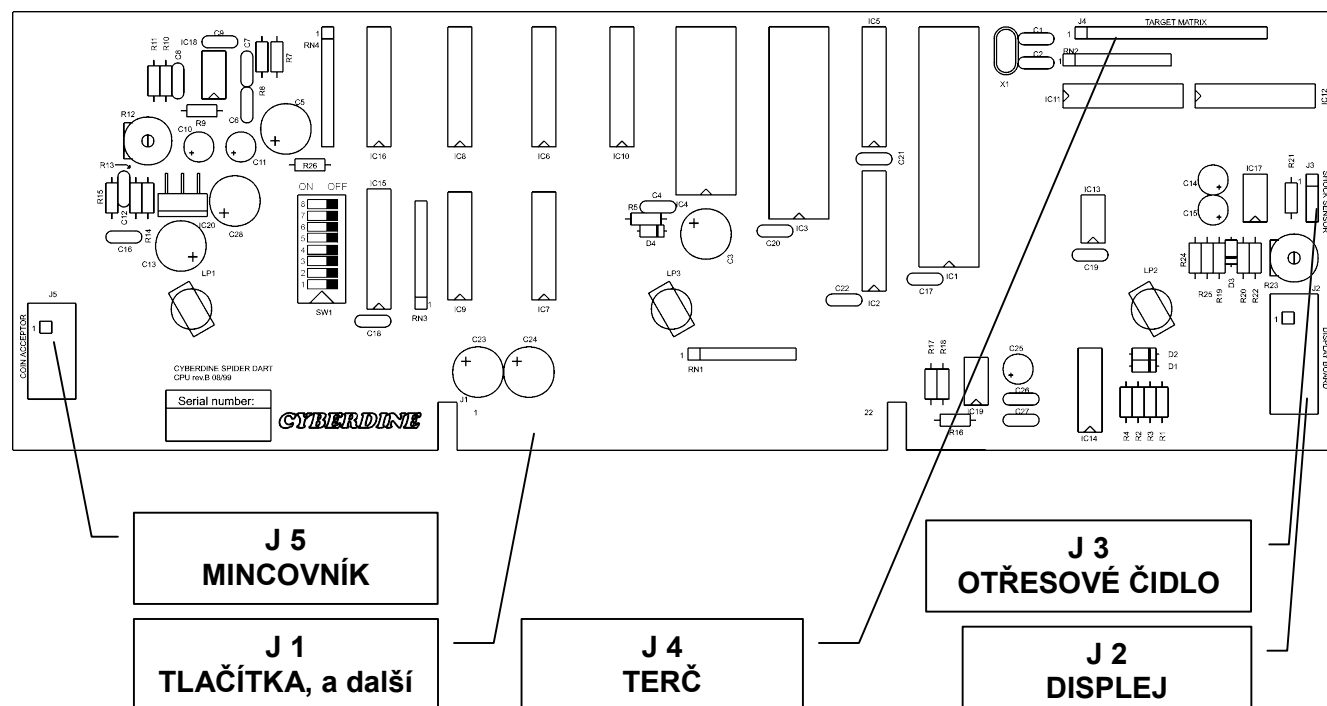
PROBLÉMY A ŘEŠENÍ (TROUBLESHOOTING)

Následující tabulka ukazuje možnosti řešení některých běžných problémů. Pokud si nevíte rady s nějakým problémem, neváhejte kontaktovat náš servis.

PROBLÉM	PŘÍČINA	ŘEŠENÍ
Automat nefunguje	Automat není zapojen v elektrické síti	Připojte automat do zásuvky kabelem který se nachází v prostoru pokladny
	Neodpovídající napětí	Zkontrolujte napětí v elektrické zásuvce
	Vypínač je v poloze 0	Zapněte vypínač na zdroji do polohy 1
	Konektor z napájecího zdroje je odpojen	Vypněte automat!!! Zkontrolujte, zda je konektor vedoucí od zdroje pevně spojen s kabeláží automatu
	Vadná pojistka	Kontaktujte servis
Automat funguje, ale není slyšet žádný zvuk, nebo je zvuk tichý/hlasitý	Automat je v turnajovém módu	Viz. kapitola 5.6.
	Trimr R12 je špatně nastaven	Viz. kapitola 5.9.
	Kabel k reproduktoru je vypojen nebo přerušen	Kontaktujte servis
	Reproduktor je vadný	Kontaktujte servis.
Displej nefunguje	Konektor displeje je vypojený	Vypněte automat!!! Zkontrolujte, zda jsou konektory 14pin kabelu vedoucího mezi deskou CPU a displejem dobře zapojeny a domáčkuty.
Některá z žárovek nesvítí (viz kapitola 5.1.2. test světel)	Prasklá žárovka	Vypněte automat!!! Otevřete dveře automatu a vyměňte prasklou žárovku.
Osvětlení terče nefunguje	Konektor, nebo žárovka jsou uvolněné	Vypněte automat!!! Odmontujte plexisklo pod displejem a zkontrolujte spojení konektorů k patici žárovky a zda je žárovka správně zacvaknutá v patici.
	Prasklá žárovka	Vyměňte vadnou žárovku
Některé sektory terče nefungují	Zlomené hroty blokují terč	Viz. kapitola 5.1.1. test terče. Viz. kapitola 4.2. vyčištění terče.
Některé tlačítka nefunguje	Tlačítko je vadné	Vyměňte tlačítko nebo kontaktujte servis
	Porucha na CPU desce	Kontaktujte servis
Automat „odebírá“ šipky	Špatně seřazené otřesové čidlo	Viz. kapitola 5.1.5.
Automatické přepínání hráčů nefunguje správně	Infra čidlo je špatně nastavené	Viz. kapitola 5.1.4.
Mincovník nefunguje	Nový typ mince / žetonu	Kontaktujte servis

9. KONEKTORY

Veškeré periferní části uvnitř automatu jsou zapojeny různými typy konektorů a různými délkami kabelů. Proto není možno je při rozpojení a následném připojování zaměnit, nebo otočit. Na obrázku níže jsou jednotlivé konektory popsané:



Connector J 1

Pin	Color	Connection
1. (A)	(červená)	+5 V (NC)
2. (B)	červená	+5 V
3. (C)	žlutá	+12 V žárovky
4. (D)	žlutá	+12 V počítaadlo
5. (E)	modrá	TEAM žárovka
6. (F)	hnědá	DOUBLE OUT žárovka
7. (H)	zelená	CRICKET žárovka
8. (J)	oranžová	180, 301, 501, 701, 901 žárovka
9. (K)	oranžovo - černá	počítadlo
10. (L)	bílo - černá	reproduktor
11. (M)	šedo - černá	Fastener with contact
12. (N)	červeno - modrá	PLAYERS tlačítko
13. (P)	žluto - zelená	180, 301, 501, 701, 901 tlačítko
14. (R)	šedo - modrá	PARCHESSI tlačítko
15. (S)	červeno - černá	CRICKET tlačítko
16. (T)	žluto červená	DOUBLE IN tlačítko
17. (U)	zeleno - červená	DOUBLE OUT tlačítko

<i>Pin</i>	<i>Color</i>	<i>Connection</i>
18. (V)	fialovo - červená	MASTER OUT tlačítko
19. (W)	bílo - červená	TEAM tlačítko
20. (X)	červená	+5 V
21. (Y)	(červená)	+5 V (NC)
22. (Z)	(červená)	+5 V (NC)
23. (1)	(černá)	GND (NC)
24. (2)	(černá)	GND (NC)
25. (3)	(černá)	GND (NC)
26. (4)	(černá)	GND (NC)
27. (5)	fialová	MASTER OUT žárovka
28. (6)	bílá	DOUBLE IN/CUT THROAT žárovka
29. (7)	šedá	PARCHESSI žárovka
30. (8)	růžová	PLAYER žárovka
31. (9)	černá	GND Fastener with contact
32. (10)	černá	GND reproduktor
33. (11)	červeno - hnědá	IR Sensor
34. (12)	černá	GND
35. (13)	černá	GND
36. (14)	černá	GND tlačítka
37. (15)	černá	GND IR Sensor
38. (16)		(NC)
39. (17)		(NC)
40. (18)		(NC)
41. (19)		(NC)
42. (20)		(NC)
43. (21)		(NC)
44. (22)		(NC)