

PROGRAMMAZIONE :

A macchina spenta inserire il jumper,accendere la macchina ed attendere qualche secondo,inserire il numero di gettoni equivalenti al valore da attribuire al singolo impulso della gettoniera,togliere il jumper e spegnere la macchina,lo schedino è programmato.

Per il funzionamento regolare lo schedino deve rimanere con jumper disinserito.

ESEMPIO:

la macchina ha bisogno di 4 impulsi per abilitare la partita e noi vogliamo invece che la partita venga erogata ad ogni singolo impulso della gettoniera,in questo caso in programmazione introdurremo 4 gettoni (4 impulsi),lo schedino in funzionamento normale ad ogni impulso in ingresso ricevuto erogherà 4 impulsi.

COLLEGAMENTO:

In caso di carico induttivo (relè) inserire un diodo snubber in parallelo alla bobina.

