

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.

