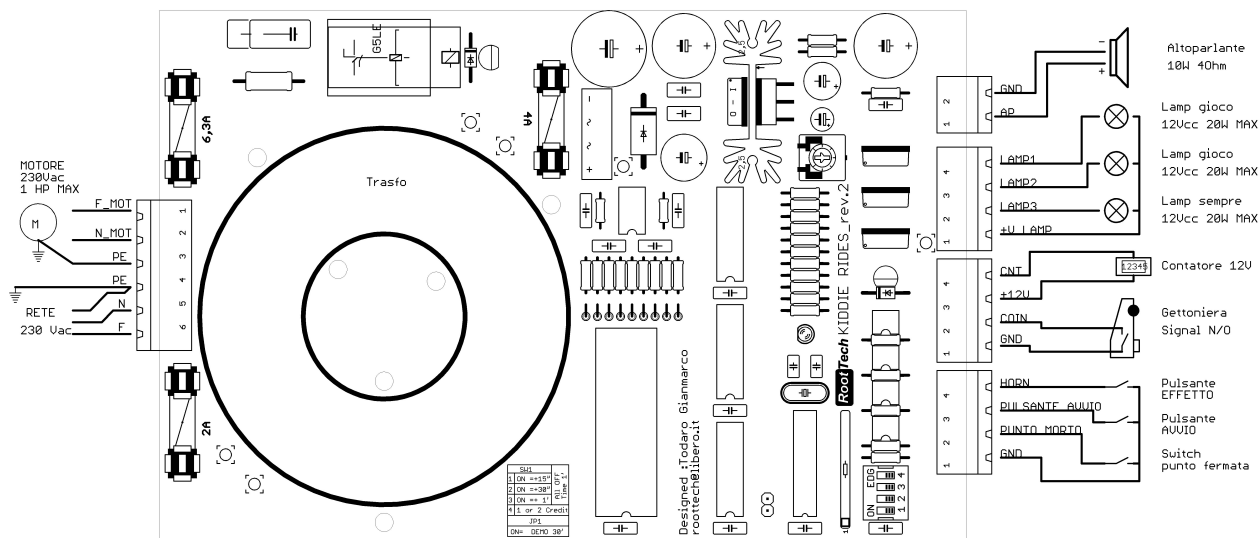


## Manuale d'uso scheda elettronica KIDDIE RIDES



**Fare riferimento allo schema qui sopra per i collegamenti elettrici, di seguito le funzioni.**

**Rete :** Collegare alla rete elettrica 230Vac ,il collegamento prevede 2 poli più terra , collegare la terra al morsetto relativo e allo chassis della giostrina.

**Motore :** Collegare il motore della giostrina ,capacità di carico 230Vac 1HP, collegare il filo di terra dalla carcassa del motore al morsetto relativo.

**Altoparlante :** collegare l'altoparlante come in figura ,caratteristiche 10W 4Ohm.

**Lampada gioco :** collegare la linea di lampadine che lampeggeranno durante il gioco.  
(12Vcc 20W MAX).

**Lampada sempre** :collegare la linea di lampadine che lampeggeranno sempre,ad indicare che la giostrina è attiva.(12Vcc 20W MAX).

**Contatore :** Uscita per pilotare contatore partite effettuate.(12Vcc).

**Gettoniera :** Collegare la gettoniera come in figura ,contatto normalmente aperto, in caso di gettoniera elettronica o a comparazione utilizzare il morsetto 12V da condividere con il contatore per alimentare la gettoniera.

**Pulsante effetto :** Ingresso pulsante per eseguire l'effetto sonoro durante il gioco.

**Pulsante avvio :** Ingresso pulsante per far partire la giostrina a comando ,se si vuole che la giostrina si avvii all'inserimento del gettone ponticellare a GND.

**Switch punto fermata:** Ingresso switch per fermare il dondolino,una volta finito il gioco, in un punto prestabilito,lasciare aperto se non usato.

### **Programmazione :**

La scheda dispone di 3 programmazioni :

Tempo di gioco : da 1 minuto a 2 minuti e 45 secondi

Numero coin per il gioco: 1 coin 1 partita ; 2 coin 1 partita.

Demo attrazione : se attivo 8 secondi ogni 30 minuti

### **Programmazione tempo gioco :**

Utilizzare i dip switch 1 – 2 - 3 di SW1 seguendo la tabella :

1	2	3	TEMPO
OFF	OFF	OFF	1':00"
ON	OFF	OFF	1':15"
OFF	ON	OFF	1':30"
ON	ON	OFF	1':45"
OFF	OFF	ON	2':00"
ON	OFF	ON	2':15"
OFF	ON	ON	2':30"
ON	ON	ON	2':45"

### **Programmazione coin per gioco :**

Utilizzare dip switch 4 di SW1 seguendo la tabella :

4	NUMERO COIN
OFF	1 Coin per gioco
ON	2 Coin per gioco

### **Programmazione Demo attrazione :**

Chiudere JP per abilitare ;Aprire JP disabilitare l'attrazione.

Con attrazione abilitata la giostrina eseguirà 8 secondi di brano ogni 30 minuti,durante i quali farà lampeggiare tutte le luci.

*Realizzato da :Gianmarco Todaro*