

TRIPLE ACTION



Segasa

PARLA-(MADRID)

APARTADO DE CORREOS N 16 177
MADRID SUC 16

TELEF 232 66 40
CABLE SEGASTAR

TRIPLE ACTION

EL JUEGO FUNCIONA DE LA SIGUIENTE FORMA

Actuando uno de los tres pesitos superiores o dando con la bola en cualquiera de las cuatro dianas, avanzara la bonificacion 1.000, 2.000, 3.000, hasta 10.000

La ruleta central o uno de los dos pasillos superiores (el que este encendido en ese momento) avanza la bonificacion de simples a dobles o triples.

NOTA

El ajuste para conseguir la partida por tanteo esta indicada claramente en la etiqueta de ajuste tanteo situada en el cabecero.

Si se juega con 3 bolas solo se conseguira de 11.000 a 110.000 y si es con 5 bolas solo se lograra desde 101.000 a 199.000.

El ajuste de especiales en el juego consta de dos posiciones.

La primera es para dar partida gratis por tanteo y por especiales y la segunda para dar partida gratis por tanteo y bola extra por especial.

ESTOS AJUSTES ESTAN SITUADOS EN EL CABECERO.

- 1----- Ajuste 3 5 bolas
- 2----- Ajuste de loteria.
- 3----- Ajuste de tanteo.
- 4----- Ajuste de juego.

!! AVISO IMPORTANTE !!

SI NECESITA UN REPUESTO PARA SU MAQUINA, SIGA AL PIE DE LA LETRA ESTAS INSTRUCCIONES:

HAGA CONSTAR EL NOMBRE DEL JUEGO Y SU N.º DE SERIE. MENCIONE CON TODA CLARIDAD EL NOMBRE DE LA PIEZA Y DESCRIBALA CON EL MAYOR DETALLE Y, A SER POSIBLE, DIGANOS EL NUMERO DE CATALOGO DE LA PIEZA DESEADA.

CON ESTOS DATOS NUESTRO SERVICIO DE REPUESTOS LE ENVIARA INMEDIATAMENTE LA PIEZA QUE NECESITA.

GARANTIA

LOS MOTORES EN TODOS LOS NUEVOS PRODUCTOS «SEGASA» ESTAN GARANTIZADOS INCONDICIONALMENTE POR (6) SEIS MESES DESDE LA FECHA DE COMPRA.

CUALQUIER MOTOR DEFECTUOSO DEVUELTO DURANTE EL PERIODO DE GARANTIA SERA REEMPLAZADO SIN CARGO POR SU DISTRIBUIDOR DE «SEGASA».

LISTA DE PIEZAS DE CONTADORES

NOMBRE UNIDAD	DISCO CONTACTO	CONJUNTO ESCOBILLAS	TRINQUETE DE ENGRANAJE	MOTORES
Partida gratis			A-6400	
Contador bolas	C-6414	B-7456-3	A-6402-10	
Contador lotería	C-6414	B-7456-2	A-6401	Motor tanteo 14A-7884 (50 ciclos)
Contador ruleta	C-6417	B-7456-30	B-6402-20	
Contador avances	C-6417	B-7456-29	A-6402-10	
Contador 10 puntos	B-7253	A-6294	3C-7272	
Contador 100 puntos			3C-7272	
Contador 1000 puntos	B-7253	A-6294	3C-7272	
Contador 10000 puntos	B-7253	A-6294	3C-7272	

1. GENERAL

Nunca hagan experimentos con los mecanismos. Busquen las averías con la ayuda del esquema eléctrico, o las instrucciones de funcionamiento y mantenimiento que se suministra con la máquina. Después comprueben los ajustes de las unidades antes de hacer cualquier cambio. Malos ajustes o reparaciones mal hechas pueden dañar seriamente otras piezas de la máquina o ser causa de fallos repetidos.

NOTA. Antes de hacer ajustes nuevos o volver a conectar los cables, averigüen las posibles causas que generalmente son cables sueltos, malos conexiones, muelles rotos o sueltos en los contadores y relés, etc., etc.

2. FUSIBLES

IMPORTANTE: Nunca pongan fusibles de valor distinto a los que están especificados en el bloque situado cerca del transformador.

3. LUBRICACION

El exceso de lubricante en estas máquinas causa más daño que la carencia de él. Prácticamente todos los casos de malos contactos que se dan en las escobillas son debidos a aceite, o grasa o a vapor que forma una capa o residuos en los contactos que no permiten pasar la corriente. El exceso de lubricante también puede llegar a los embragues siendo la causa de que resbalen.

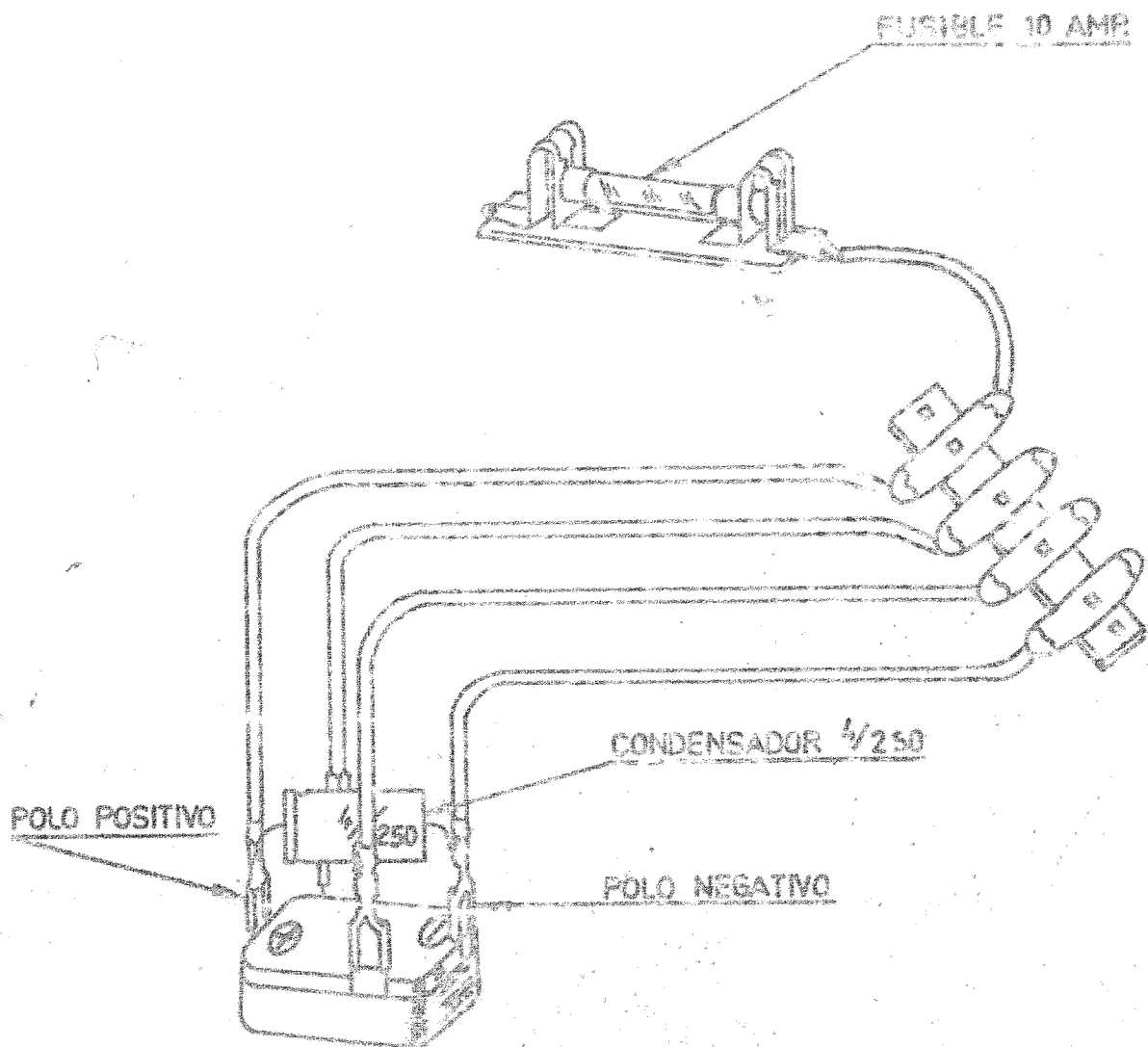
IMPORTANTE: NUNCA USAR VASELINA PARA LUBRICAR CUALQUIER PARTE DE LA MAQUINA. La vaselina no es un lubricante. Deja un residuo sucio y pastoso que se endurece cuando baja la temperatura.

CONTADORES.—Palancas trinquetes, ruedas dentadas, ejes y otras piezas que se deslizan u oscilan deberán engrasarse muy ligeramente una vez cada seis meses. Los discos de baquelita, las ruedas del motor y los contadores poco a poco se deberán engrasar solamente cuando el lubricante original se haya secado totalmente (entre los 3 y 12 meses según el clima) o cuando la grasa se haya ensuciado. En cualquier caso, limpiar con un disolvente las piezas que se han ensuciado y después engrasar con una capa muy ligera.

Los núcleos de las bobinas no deben en ningún caso ser engrasados. Si se pegan o tienen tendencia a ello, se limpiarán con un disolvente y después, espolvoreados con grafito, volver a montarse.

AJUSTE DE CONTACTOS

Antes de ajustar los contactos, cerciórense de que los tornillos que sujetan el paquete están apretados a fondo. Los separadores de baquelita que aíslan los contactos tienden a resquearse a causa de la humedad excesiva, causando así malos ajustes.



LA FUNCION DEL RECTIFICADOR ES LA DE CONVERTIR LA CORRIENTE ALTERNA EN CORRIENTE UNIDIRECCIONAL PARA EL FUNCIONAMIENTO DE ALAMBRES.

EL PUENTE RECTIFICADOR PRACTICAMENTE NO SE TIENE QUE REPONER NUNCA. ESTA FABRICADO PARA SOPORTAR MAYORES CONSUMOS DE LOS PREVISTOS EN ESTA MAQUINA.

SIN EMBARGO SI EL FUSIBLE DE 15 A 20 V EN LA FUENTE ALIMENTACION SE FUNDE PUEDE SER CAUSADO POR UN DIODO DEFECTUOSO. DESCONECTAR LOS CABLES DEL RECTIFICADOR CAMBIAR EL FUSIBLE Y VOLVER A COMPROBAR.

SI EL FUSIBLE DE 10A SITUADO DETRÁS DEL RECTIFICADOR SE FUNDE COMPROBAR TODOS LOS BOMBAS POR SI ALGUNO ESTUVIERA EN CORTOCIRCUITO.

AJUSTE TANTEO

JUEGO 3 BOLAS

SE AJUSTA DESDE
11.000 HASTA 110.000

BANANA DEL CABLE MORADO
TANTEA 101.000 A 110.000 - 3 BOLAS
5 BOLAS

1000 ☐ ☐ 6000

BANANA DEL CABLE ROJO
TANTEA 11.000 A 20.000 - 3 BOLAS
111.000 A 120.000 - 5 BOLAS

2000 ☐ ☐ 7000

BANANA DEL CABLE AZUL
TANTEA 21.000 A 30.000 - 3 BOLAS
121.000 A 130.000 - 5 BOLAS

3000 ☐ ☐ 8000

4000 ☐ ☐ 9000

BANANA DEL CABLE AMARILLO
TANTEA 31.000 A 40.000 - 3 BOLAS
131.000 A 140.000 - 5 BOLAS

5000 ☐ ☐ 0000

BANANA DEL CABLE VERDE
TANTEA 41.000 A 50.000 - 3 BOLAS
141.000 A 150.000 - 5 BOLAS

EJEMPLO: El cable AZUL en la posición 1.000 tantea a los 21.000 en 3 bolas, a 121.000 en 5 bolas.

JUEGO 5 BOLAS

SE AJUSTA DESDE
101.000 HASTA 199.000

BANANA DEL CABLE BLANCO
TANTEA 51.000 A 60.000 - 3 BOLAS
151.000 A 160.000 - 5 BOLAS

BANANA DEL CABLE MARRON
TANTEA 61.000 A 70.000 - 3 BOLAS
161.000 A 170.000 - 5 BOLAS

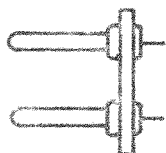
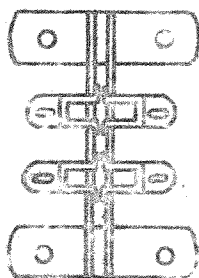
BANANA DEL CABLE NARANJA
TANTEA 71.000 A 80.000 - 3 BOLAS
171.000 A 180.000 - 5 BOLAS

BANANA DEL CABLE NEGRO
TANTEA 81.000 A 90.000 - 3 BOLAS
181.000 A 190.000 - 5 BOLAS

BANANA DEL CABLE GRIS
TANTEA 91.000 A 100.000 - 3 BOLAS
191.000 A 199.000 - 5 BOLAS

434-5

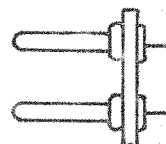
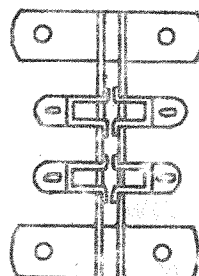
3 BOLAS — 5 BOLAS



AJUSTE Nº DE BOLAS

El conector enchufado en el número determina la cantidad de bolas que da la partida.

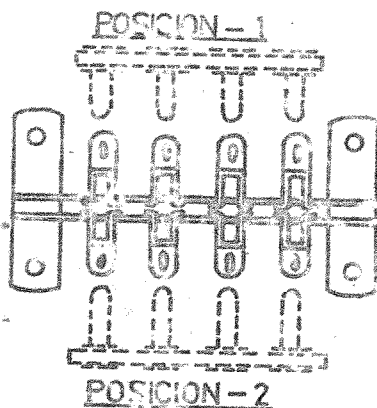
ON OFF



AJUSTE DE LOTERIA

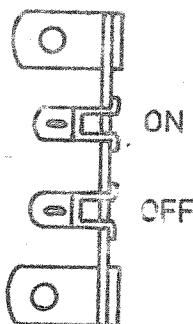
En la posición ON un número de lotería aparecerá al final de la partida. Para que continúe el juego el ajuste debe estar en la posición PARTIDA GRATIS. Si está en la posición de bola el ajuste de lotería tiene que estar en la posición OFF.

AJUSTE DE JUEGO



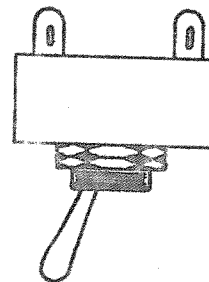
Posición 1 partida gratis por tanteo y especiales
Posición 2 partida gratis por tanteo y bola por especiales.

"JACK" MOTOR



Al colocar la banana en la posición OFF las ruedas se podrán girar a mano para comprobar el ajuste de los contactos.

INTERRUPTOR GENERAL



Situado debajo del mueble en la parte frontal.

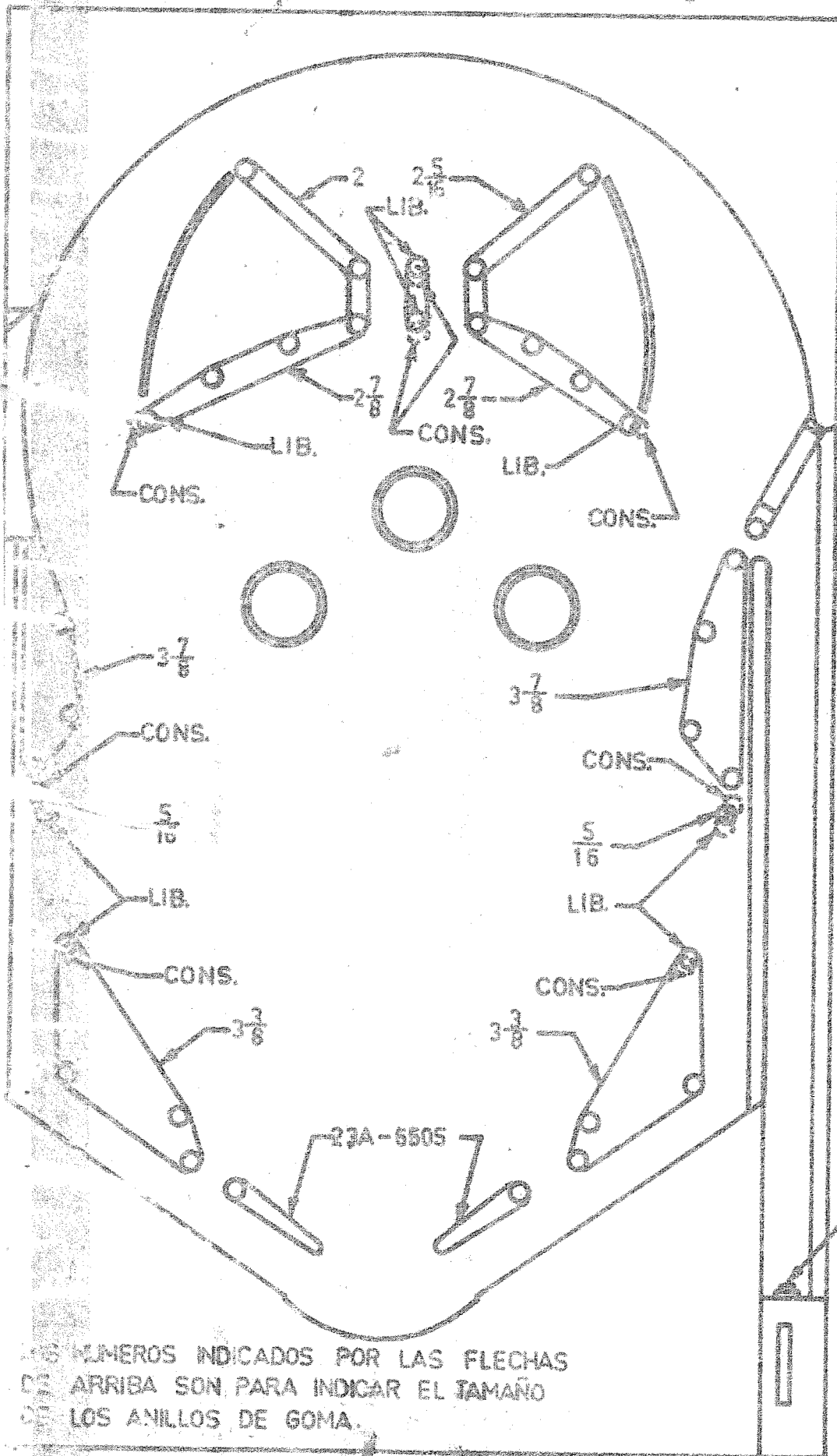
RELACION DE BOBINAS DEL TRIPLE ACTION

La tension de trabajo de este juego es de 24v. Cuando pidan recambios de transformadores, motores, bobinas u otros, especifiquen el numero correcto de la pieza.

<u>Numero.</u>	<u>Descripcion</u>	<u>Situacion.</u>
14A-7834	Motor de lanteo	Fuente de Alimentacion
15A-6782-1	Transformador	Fuente de alimentacion
<u>BOBINAS</u>		
A-22-550	Avance contador bolas	Cabecero
	Salida de bolas	Tablero de juego
	Avance contador de avances	Tablero de juego
A-23-600	Avance contador de ruleta	Tablero de juego
	Avance contador partidas	Cabecero
	Avance contador juego	Cabecero
A-23-750	Jaco	Mueble
A-2-26-1300	Campana (3 unidades)	Mueble
B-26-800	Retraso contador partidas	Cabecero
	Retraso contador bolas	Cabecero
	Retraso contador ruleta	Tablero de juego
	Retraso contador avances	Tablero de juego
B1-26-600	Contador: lanteo (4 unidades)	Cabecero
FI-20/300-20/400	Flipper (2 unidades)	Tablero de juego
G-22-550	Discos azules (4 unidades)	Tablero de juego
G-23-750-DC	Bumper (3 unidades)	Tablero de juego
	Expulsor de banco (2 unidades)	Tablero de juego
<u>BOBINAS DE PELE</u>		
M-29-1000	Desconexión final de partidas	Fuente de alimentacion
M-29-1100	Desconexión juego	Fuente de alimentacion
	Avance	Tablero de juego
	Ruleta	Tablero de juego
	50 puntos	Tablero de juego
	500 puntos	Tablero de juego
	5 pts	Tablero de juego
	10 pts	Fuente alimentacion
	cambio	Fuente alimentacion
	10 puntos	Fuente alimentacion
	100 puntos	Cabecero
	1000 puntos	Cabecero
	Salida bolas	Cabecero
	Fuente a cero	Fuente alimentacion
M-30-1300	100.000 puntos	Cabecero
Z-27-1000	Enclave juego	Cabecero
	Enclave final de partido	Fuente alimentacion
	Manetas	Fuente alimentacion
	Botones	Fuente alimentacion
	Discos	Fuente alimentacion
	Especial	Fuente alimentacion
	Bonus	Fuente alimentacion
Z-28-1150	Triple bonus	Tablero de juego
Z 28 1200	Indicador de bolas	Tablero de juego
Z 29 1250	Doble bonus	Fuente alimentacion
	Desconexión	Tablero de juego
	Estrellas	Fuente alimentacion

TRIPLE ACTION" — AJUSTE DE PIRULOS —

PARA HACER QUE EL JUEGO SEA MAS "CONSERVADOR" O "LIBERAL" MUEVA LOS PIRULOS QUE SE INDICAN EN EL DIBUJO INTERIOR. LOS TALADROS PARA ESTA OPERACION SE PODRAN VER AL MOVER LOS PIRULOS.



ABREVIATURAS
CONS.—CONSERVADOR
LIB.—LIBERADOR

Nº.—ANILLOS DE GOMA

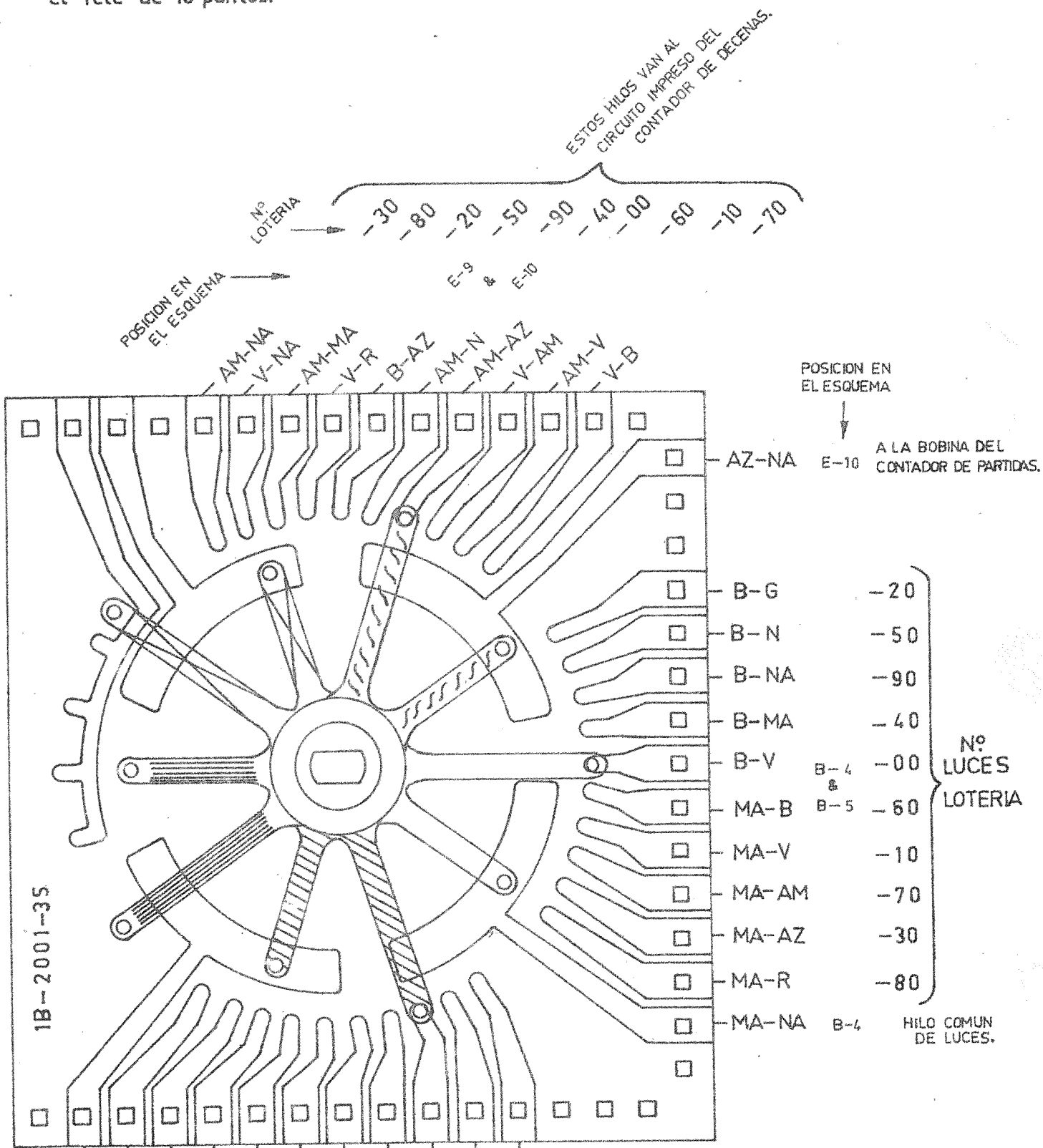
23A-6300	5/16"
23A-6309	3-7/8"
23A-6305	2"
23A-6306	2-5/16"
23A-6307	2-7/8"
23A-6308	3-3/8"
23A-6505	1-1/2"

23A-6327
GOMA PUNTA TIRADOR.

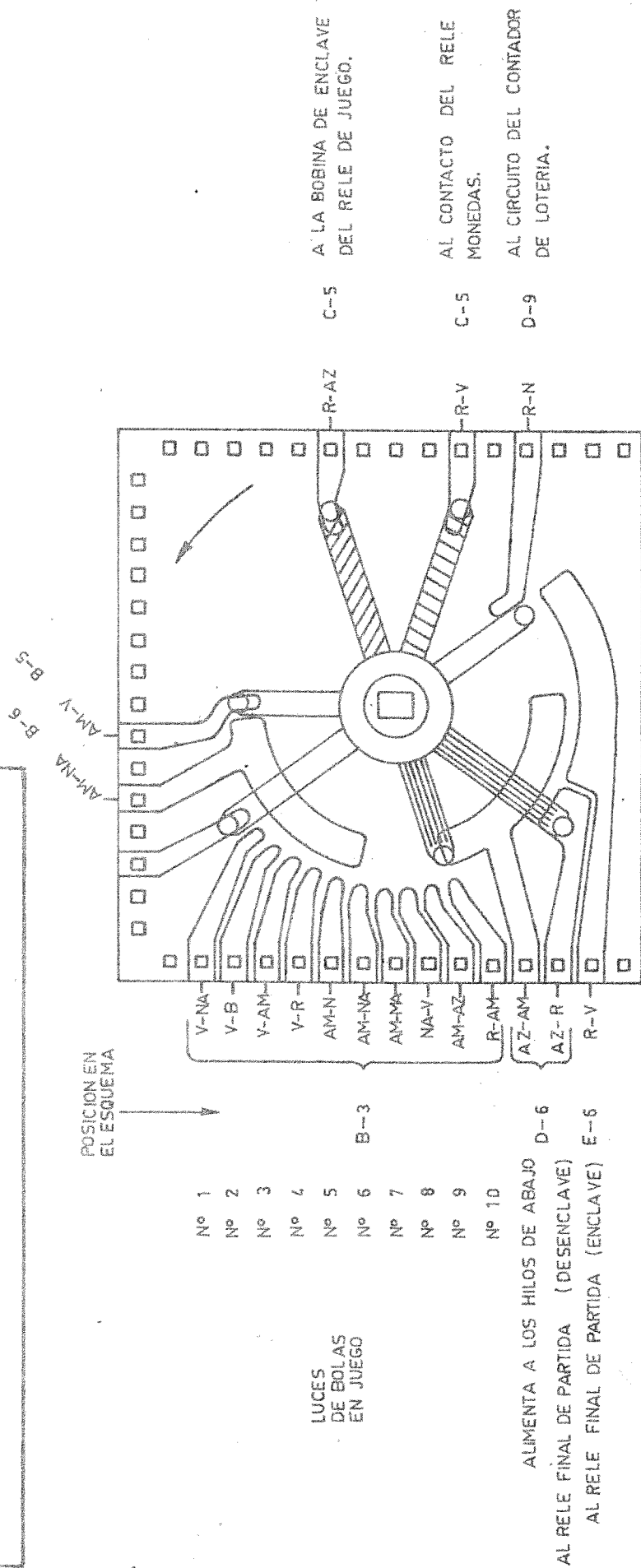
LOS NUMEROS INDICADOS POR LAS FLECHAS DE ARRIBA SON PARA INDICAR EL TAMAÑO DE LOS ANILLOS DE GOMA.

CONTADOR DE LOTERIA

Este contador da un avance cada vez que actúa el relé de 10 puntos.



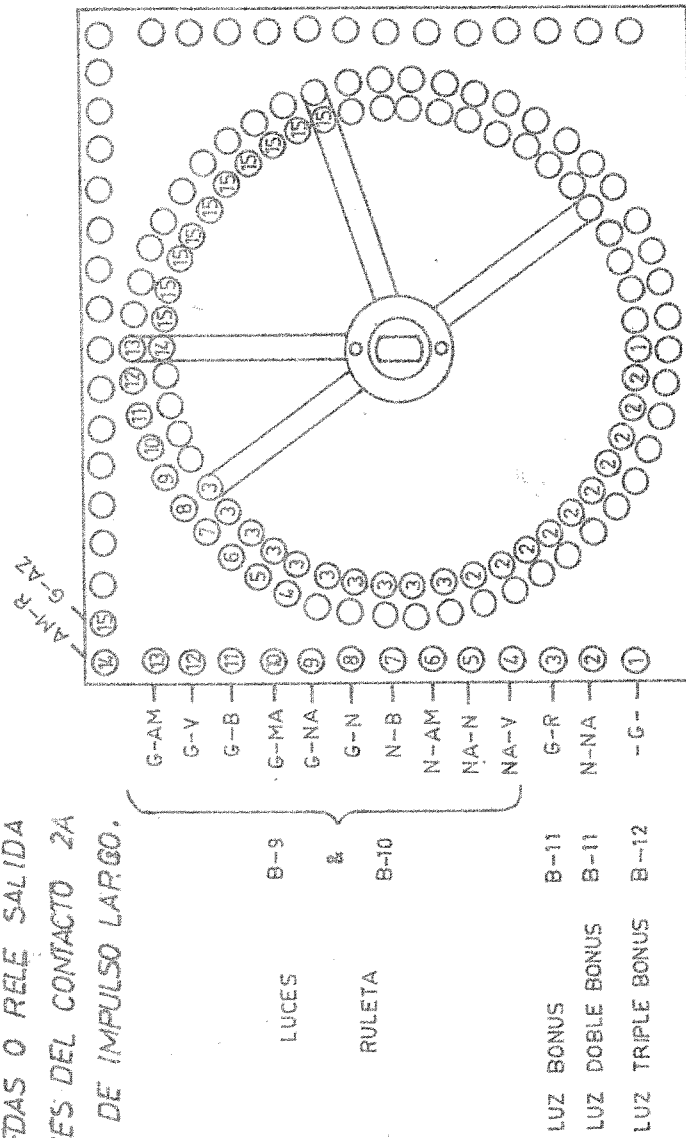
DURANTE EL CICLO DE PUESTA A CERO, ESTA UNIDAD
RETROCEDE Y DESPUES AVANZA 3 O 5 PASOS.
DURANTE EL JUEGO AVANZA UNA VEZ CUANDO ACTUA
EL RELE DE ESPECIAL SI EL CONECTOR DE AJUSTE
ESTA EN LA POSICION NUMERO 2.



CONTADOR DE RULETA

ESTA UNIDAD AVANZA CON EL
RELE DE 500 PUNTOS Y RETROCEDE
TOTALMENTE CUANDO SE ACTIVA EL
RELE DE MONEDAS O RELE SALIDA
BOLAS A TRAVÉS DEL CONTACTO 2A
DE LA RUEDA DE IMPULSO LARGO.

(D-13) ACTUA EL RELE TRIPLE BONUS.
(C-13) ACTUA EL RELE DOBLE BONUS.



CONTADOR DE AVANCES

ESTA UNIDAD ES ACTIVADA POR EL RELE DE AVANCE Y RETROCEDE A TRES VES DE LOS RELES BONUS, DOBLE BONUS O TRIPLE BONUS DEPENDIENDO CON LA BOLA EN JUEGO

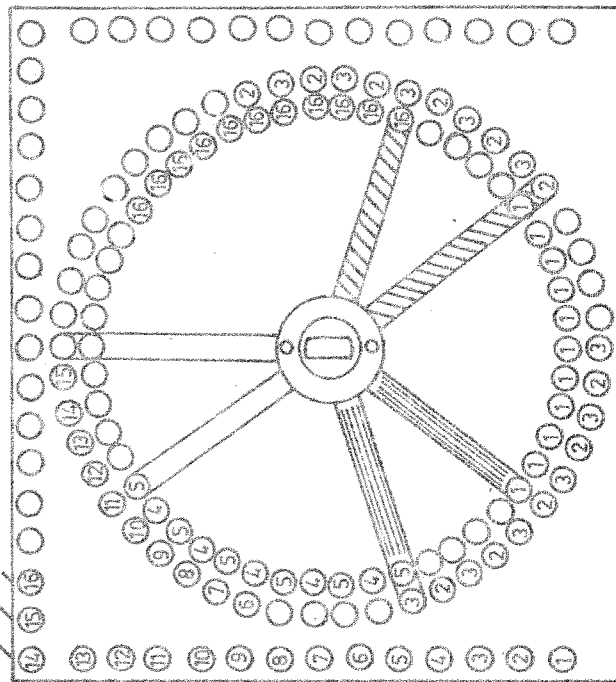
LUCES BONUS
2000 1000
AL CONTACTO PASILLO DERECHO.

3000	MA-V	13
4000	MA-AN	12
5000	MA-AZ	11
6000	B-MA	10
7000	B-V	9
8000	B-AZ	8
9000	V-NA	7
10000	-V-	6
	AZ-NA	5
	MA-R	4
	MA-N	3
	B-R	2
	G-B	1

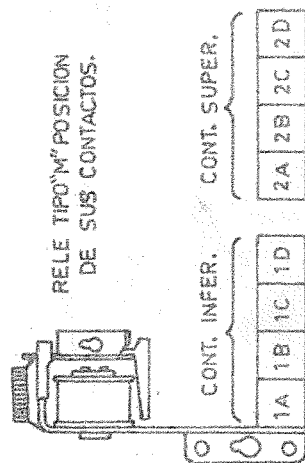
LUCES

BONUS

LUZ PASILLO IZQUIERDO
LUZ PASILLO DERECHO
EN EL CIRCUITO RELE 500
EN EL CIRCUITO RELE 100
AL CONTACTO PASILLO IZQUIERDO



CONTACTOS DE RELEZ



RELE DESCONEXION

ES ACTIVADO POR EL RELE DE CAMBIO POR EL PULSADOR FLI- PER IZQUIERDO Y POR EL CONTACTO DEL MOTOR. 1B.

TIPO DE CONTACTO

AZ-R	E
AM-R	C.C.
AZ-B	D
AM-AZ	C.C.
AZ-AM-B	C
Y-AM-B	C.A.
MA-AM-B	B
V-AM-B	C.A.
N-NA	A
NA-N	O O O



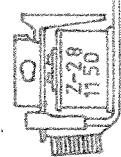
POSICION EN EL ESQUEMA

D-6 Actua la bobina desenclave del rele final de partidas.
 D-3 En el circuito del rele de retroceso.
 A-1 6U del transformador para luces
 A-1 6U del transformador para luces.
 E-4 Automantenido de este rele.

RELE INDICADOR DE BOLAS

ES ACTUADO POR EL RELE DE 100 PUNTOS A TRAVES DEL CONTACTO POSICION CERO DEL CONTADOR DE AVANCES Y TAMBIEN POR RELE SALIDA BOLAS A TRAVES DEL RELE FINAL DE PARTIDA.

AZ-	E
AZ-N	C.A.
AM-N	D
AM-	C
G-N	C.A.
R-N	B
G-V	C.A.
V-N	A
B-R	O O O
NA-	



D-12 En el circuito del rele de estrellas.

D-10 En serie con el contacto B del rele de juego.

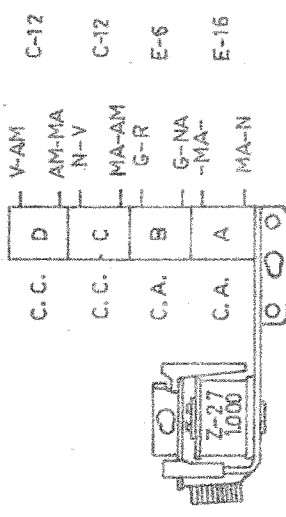
D-9 En serie con el contacto 1A del rele salida de bolas.

C-6 En el circuito de retroceso contador bolas y bobinas del rele final de partida.

D-12 Automantenido de este rele.

RELE ESPECIAL

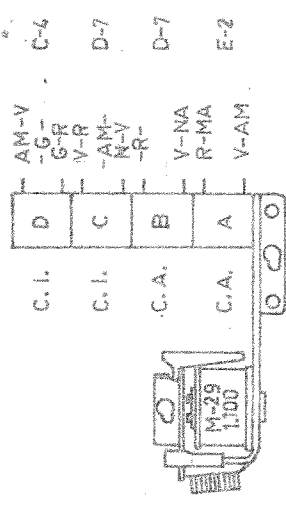
ES ACTIVADO POR EL CONTACTO D DEL RELE DE DIANAS A TRAVES DE UN CONTACTO EN EL RELE DE ESTRELLAS.



En el circuito de automantenido del rele de estrellas.
En serie con el contacto C del rele dianas.
En el circuito de partida gratis a traves del conector de ajuste de juego.
Automantenido de este rele.

RELE 5 PTS

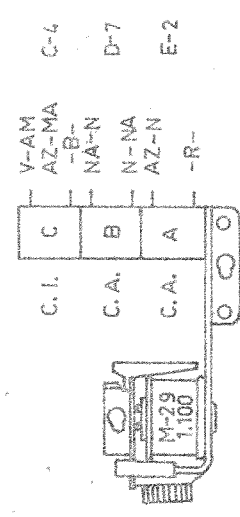
ES ACTIVADO POR EL MICRO MONEDAS A TRAVES DEL RELE DE CAMBIO.



Abre el circuito de la bobina de taca y cierra para girar el motor repetidor.
Abre el circuito para dar una partida por moneda y cierra para dar dos partidas mas.
Activa el rele de cambio a traves del micro de monedas.
Automantenido de este rele.

RELE CAMBIO

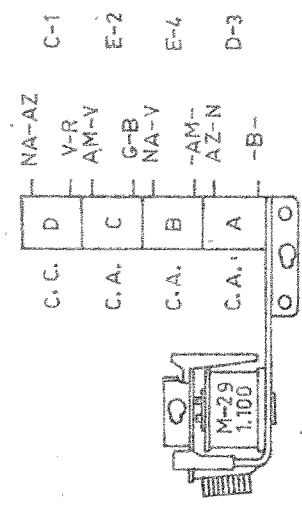
ES ACTIVADO POR EL MICRO DE A TRAVES DE UN CONTACTO EN RELE DE 5 PTS.



Abre el circuito del rele 5 pts y cierra el circuito del rele 10 pts.
Activa el rele desconexion
Automantenido de este rele.

RELE 10 PTS

ES ACTIVADO POR EL MICRO MONEDAS A TRAVES DEL RELE DE CAMBIO.



Interrumpe el circuito de la bobina de taca.
Ataca al motor repetidor.
Activa a la bobina avance partidas.
Automantenido de este rele.

RELE DE JUEGO

LA BOBINA DE ENLACE ES ACTIVADA POR EL RELE DE MONEDAS A TRAVES DE LA ESCOBILLA DEL CONTADOR DE BOLAS CUANDO ESTE ESTA EN POSICION CERO.

LA BOBINA DESENCLAVE ES ACTIVADA POR RELE INDICADOR DE BOLAS.

RELE FINAL DE PARTIDA

LA BOBINA DE ENCLAVE ES ACTIVADA POR EL RELE DE MONEDAS EN SERIE CON LOS RELES DE SALIDA E INDICADOR DE BOLAS Y A TRAVES DE LA ESCOBILLA DEL CONTADOR DE BOLAS.

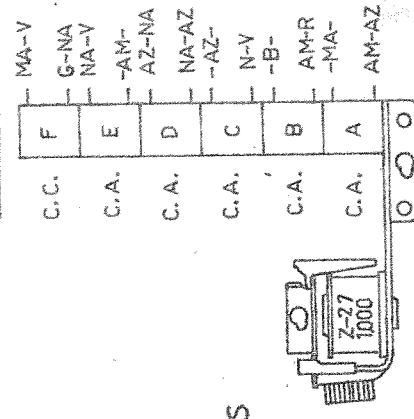
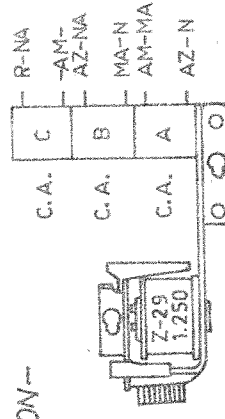
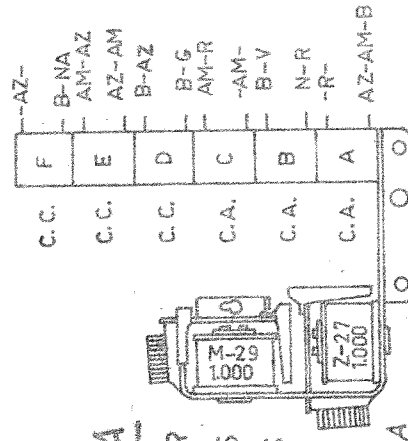
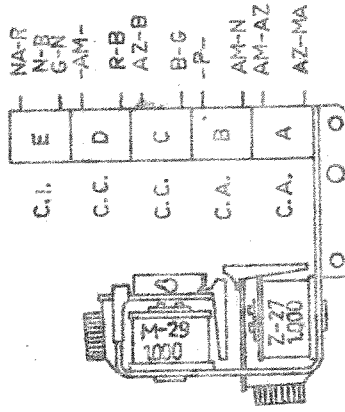
LA BOBINA DESENCLAVE ES ACTIVADA POR EL RELE DESCONEXION Y POR LOS CONTACTOS DE FALTA.

RELE ESTRELLAS

ES ACTIVADO POR UNA SERIE DE CONTACTOS DE LOS RELES ESPECIAL, DIANAS, E INDICADOR DE BOLAS.

RELE DIANAS

ES ACTIVADO POR LOS CONTACTOS EN SERIE DE LAS CUATRO DIANAS Y POR LOS RELES DE 500 Y 50 PUNTOS.



E-6 abre el circuito del contador de bolas y cierra para el retroceso contador de bolas.
C-3 en el circuito de automantenido del rele monedas.
D-3 en el circuito del rele monedas a traves del pulsador de partidas.
E-10 a la bobina desenchlave de este rele.
C-3 en el circuito del rele retroceso.

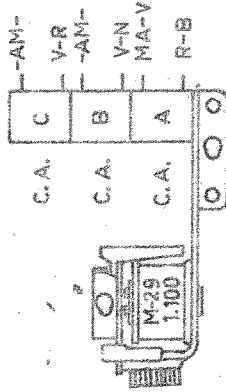
A-4 a las luces de falta, game over y loteria.
E-11 en el circuito que actua el rele de dianan.
C-12 en serie con un contacto del rele salida bolas.
C-10 en el circuito del desenchlave del rele final de partidas
E-9 abre el circuito de loteria y partidas por tanteo.
F-13 abre el circuito de los contactos de tablero.

B-6 a las luces especiales de estrellas.
E-15 activa el rele especial a traves de un contacto en el rele de dianan.
D-12 automantenido de este rele.

C-13 en el circuito que activa el rele de avances a traves de los contactos de dianan.
C-4 ataca al motor repetidor.
D-16 en serie con el contacto B del rele de estrellas.
D-12 en serie con el contacto E del rele indicador de bolas.
C-11 activa la reposicion de las cuatro dianan abajables.
E-11 automantenido de este rele.

RELE RULETA.

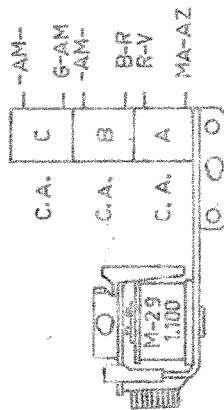
ES ACTIVADO POR EL CONTACTO DE RULETA A TRAVES DEL CONTACTO E DEL RELE TRIPLE BONUS.



E-15 activa la bobina avance del contador de ruleta.
D-16 impulsa al rele 10 puntos.
E-14 automantenido de este rele.

RELE AVANCES.

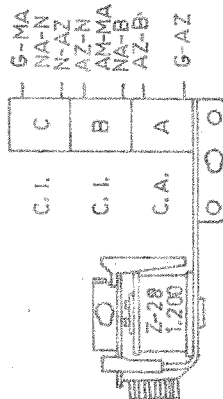
ES ACTIVADO POR LOS TRES PESITOS, SUPERIORES Y POR LOS CONTACTOS DE LAS CUATRO DIANAS 4B4-TIBLES



C-13 activa la bobina avance del contador de avances.
C-14 impulsa al rele 100 puntos.
D-13 automantenido de este motor.

RELE DOBLE BONUS

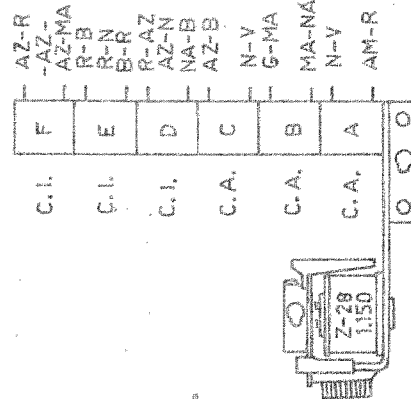
ES ACTIVADO POR LAS ESCOBILLAS DEL CONTADOR DE RULETA. (POSICION DEL 11 al 20)



D-14 en serie con el contacto B del rele de bonus.
D-10 en serie con el contacto C del rele de bonus.
E-13 automantenido de este rele.

RELE TRIPLE BONUS

ES ACTIVADO POR LAS ESCOBILLAS DEL CONTADOR DE RULETA (POSICION 21)



A-10 abre el circuito de la luz 10 puntos y cierra el circuito de la luz 100 puntos.
D-14 abre al rele de ruleta y cierra el rele 100 puntos.
C-10 en serie con el contacto B del rele doble bonus.
D-13 en serie con el contacto A del rele doble bonus.
C-14 en serie con el contacto C del rele doble bonus.
E-13 automantenido de este rele.

RELE BONUS

ES ACTIVADO POR EL RELE DE RETROCESO Y POR EL CONTACTO SALIDA BOLAS A TRAVES DE LOS COTADORES DE BOLAS Y AVANCES.

RELE 500 PUNTOS

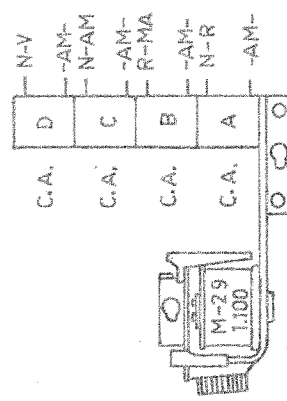
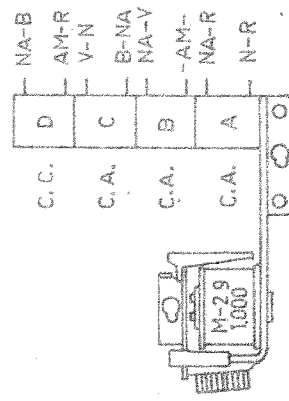
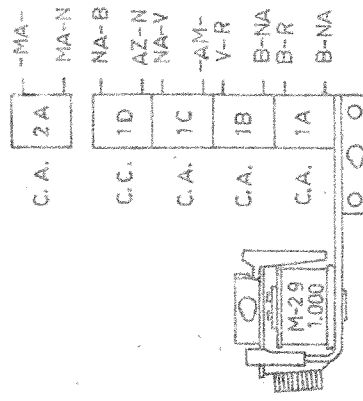
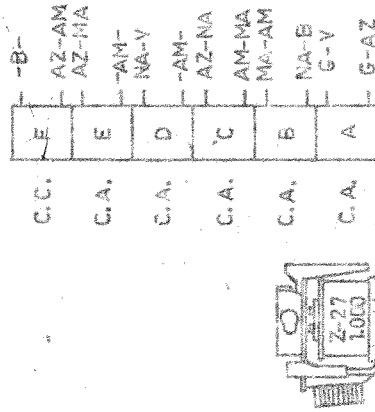
ES ACTIVADO POR LOS CONTACTOS DE PASILLOS SUPERIORES A TRAVES DE LA GALLETA DEL CONTADOR DE AVANCES

RELE 50 PUNTOS

ES ACTIVADO POR LOS DOS CONTACTOS VERTICALES LATERALES.

RELE PUESTA CERO

ES ACTIVADO INTERMITENTEMENTE POR UN CONTACTO DE LA RUEDA DE IMPULSOS A TRAVES DEL RELE DE RETROCESO.



- | | |
|------|--|
| E-12 | en el circuito que actua el rele salida bolas. |
| C-3 | en el automantenido del rele retroceso. |
| C-4 | activa el motor repetidor. |
| E-10 | en el circuito de retroceso contador avances. |
| E-14 | en el circuito de impulso del rele 1000 puntos. |
| D-11 | automantenido de este rele. |
| E-16 | automantenido de este rele. |
| C-11 | en el circuito del rele dianas a traves de los contactos de las cuatro dianas. |
| C-4 | ataca al motor repetidor. |
| E-15 | en el circuito de avances del contador de ruleta. |
| E-15 | en el circuito de impulsos del rele 100 puntos. |
| C-11 | en serie con el contacto 10 del rele 500 puntos. |
| D-16 | en el circuito de impulsos del rele 10 puntos. |
| C-4 | ataca al motor repetidor. |
| E-17 | automantenido de este rele. |
| D-4 | ataca al contador 10.000 puntos a traves de su contador abre en cero. |
| D-4 | ataca al contador de 1.000 puntos a traves de su colador abre en cero. |
| D-4 | ataca al contador de 100 puntos a traves de su contador abre en cero. |
| D-4 | ataca al contador de 10 puntos a traves de su contador abre en cero. |