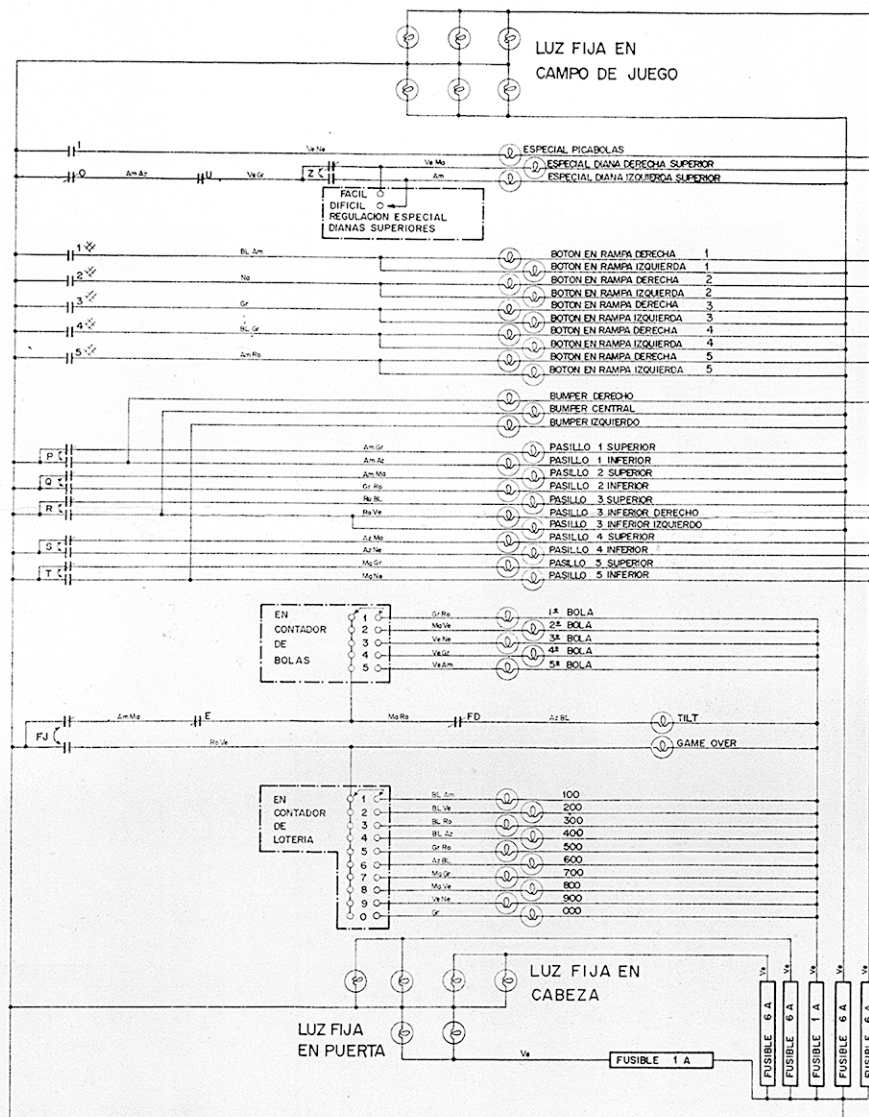
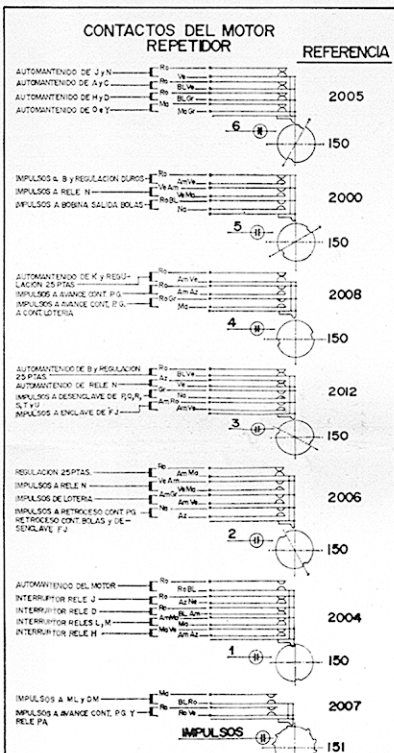
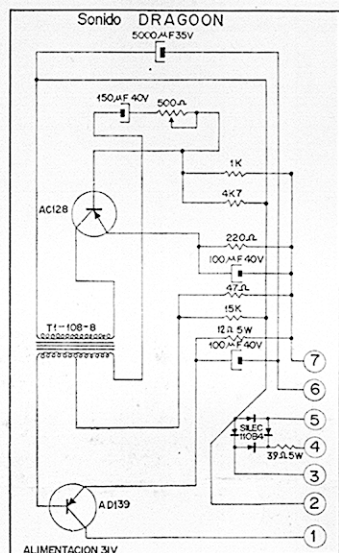


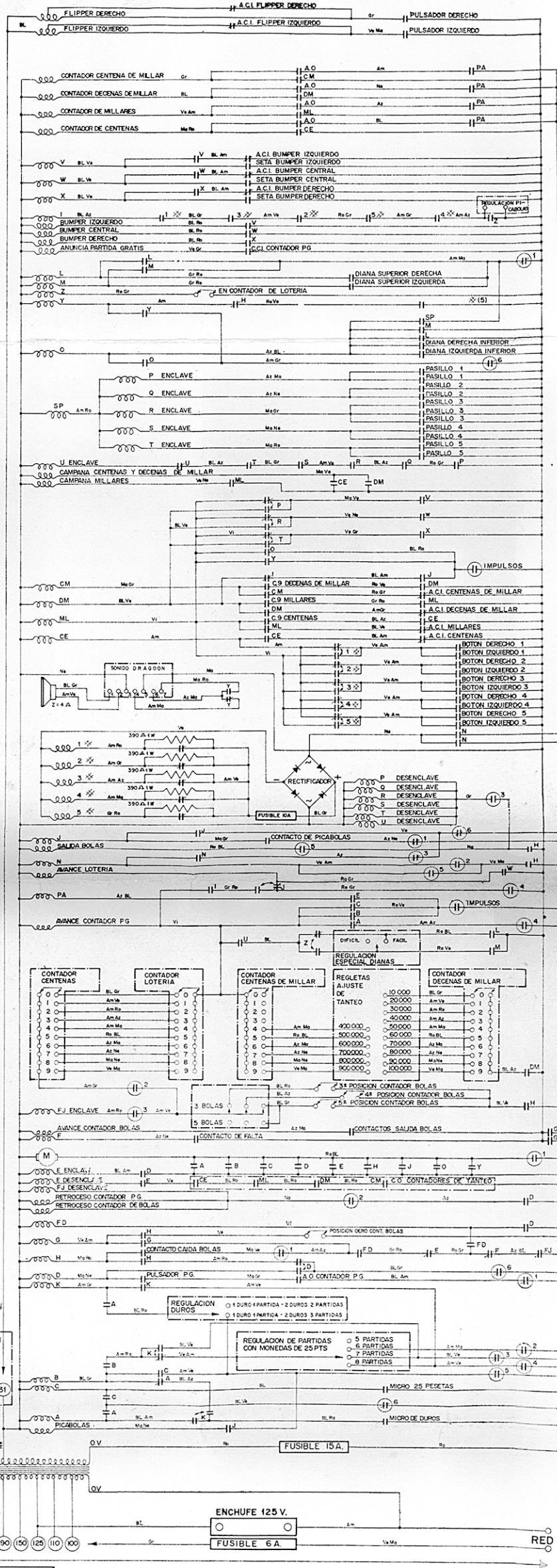


RELES DRAGON

RELE - CONTACTOS	FUNCION	RELE - SITUACION	LOCALIZACION EN	BOBINAS
RELE - CONTACTOS	FUNCION	RELE - SITUACION	LOCALIZACION EN	BOBINAS
A 4 1	DUROS	41 PANEL	C-8	SEMPERMANENTE - 30
B 3	AUXILIAR MONEDAS	58 PANEL	C-8	SEMPERMANENTE - 30
C 4	MONEDA 25 PESETAS	4 PANEL	C-7	SEMPERMANENTE - 30
D 4 1	PREARRANQUE	48 PANEL	C-7	SEMPERMANENTE - 30
E 3 2	ARRANQUE	58 PANEL	C-7	SEMPERMANENTE - 30
F 3	FALTA	75 PANEL	C-7	SEMPERMANENTE - 30
G 3 1	CORTE DE TENSION	18 PANEL	C-7	SEMPERMANENTE - 30
H 6 1	SALIDA BOLAS	14 PANEL	C-2	PERMANENTE - 24
I 2 1	ESPECIAL PICABOLAS	4 PANEL	C-5	SEMPERMANENTE - 30
J 4 1	PICABOLAS	60 PANEL	C-8	SEMPERMANENTE - 30
K 1 2	AUXILIAR Duros	58 CAMPO	C-2	SEMPERMANENTE - 30
L 3	DIANA SUPERIOR DERECHA	98 CAMPO	C-2	SEMPERMANENTE - 30
M 3	DIANA SUPERIOR IZQUIERDA	9 PANEL	C-5	SEMPERMANENTE - 30
N 3	SUBIDA MUECOS	35 PANEL	C-3	SEMPERMANENTE - 30
O 3 1	5000 PUNTOS	76 PANEL	D-3-D-5	SEMPERMANENTE - 30
P 1 2	PASILLO 1	77 PANEL	D-3-D-5	SEMPERMANENTE - 30
Q 1 1	PASILLO 2	76 PANEL	D-3-D-5	SEMPERMANENTE - 30
R 1 2	PASILLO 3	77 PANEL	D-3-D-5	SEMPERMANENTE - 30
S 1 1	PASILLO 4	76 PANEL	D-3-D-5	SEMPERMANENTE - 30
T 1 2	PASILLO 5	78 PANEL	C-3-D-5	SEMPERMANENTE - 30
U 2 1	ESPECIAL PASILLOS	58 CAMPO	C-2	SEMPERMANENTE - 30
V 3	BUMPER IZQUIERDO	3 CAMPO	C-2	SEMPERMANENTE - 30
W 4	BUMPER CENTRAL	58 CAMPO	C-2	SEMPERMANENTE - 30
X 3	BUMPER DERECHO	58 CAMPO	C-2	SEMPERMANENTE - 30
Y 4 1	MUECOS	79 PANEL	C-3	PERMANENTE - 24
Z 1 2	ALTERNATIVO	60 CAMPO	C-3	PERMANENTE - 24
CE 4	CENTENAS	3 CABEZA	C-4	SEMPERMANENTE - 30
DM 5	DECENAS DE MILLAR	11 CABEZA	C-4	SEMPERMANENTE - 30
CM 2	CENTENAS DE MILLAR	15 CABEZA	C-4	SEMPERMANENTE - 30
FD 2 1	FALTA POR DESCONEXION	14 PANEL	C-7	PERMANENTE - 24
FJ 1 1	FINAL DE JUEGO	66 PANEL	C-7-C-7	ENCLAVE - SEMPER (12) - 30
PA 4	PUESTA A CERO	6 CABEZA	C-6	SEMPERMANENTE - 30
SP 1	SERIE DE PASILLOS	12 CAMPO	C-3	RAPIDA - 405



SIMBOLOS	ABREVIATURAS
— —	CONTACTO ABIERTO
— — —	CONTACTO CERRADO
— — — —	CONTACTO INVERSOR
— — — — —	CONTACTO DOBLE
— — — — — —	BOBINA CON EL NUCLEO DESLIZANTE
— — — — — — —	BOBINA DE RELE
— — — — — — — —	CONTACTO DE MOTOR
A.O.	ABIERTO EN CERO
C.O.	CERRADO EN CERO
C.9	CERRADO EN NUEVE
C.C.I.	CIERRA EN CADA IMPULSO
A.C.I.	ABRE EN CADA IMPULSO
P.G.	PARTIDA GRATIS
CONT.	CONTADOR



RECREATIVOS FRANCO
 DRAGON XXII-V-LXXVI
 G.P.G.
 ESQUEMA ELECTRICO

ESQUEMA REPRESENTADO CON LA MAQUINA PUESTA A CERO