



GISA



SLOT CAR-M SLOT CAR-ME

Gentile cliente,
la ringraziamo per la fiducia accordataci con l'acquisto di un nostro prodotto.
Se Lei avrà la costanza di seguire attentamente le indicazioni contenute nel presente manuale, siamo certi che potrà apprezzarne nel tempo e con soddisfazione la qualità.
La preghiamo di leggere attentamente le indicazioni contenute nel manuale che riguardano l'uso corretto del nostro prodotto, in conformità alle prescrizioni essenziali di sicurezza.

SIMBOLOGIA



ATTENZIONE!



AVVERTENZE IMPORTANTI



LEGGERE attentamente questo manuale prima della messa in funzione.

Oggetto: Dichiarazione di conformità

Si dichiara che le apparecchiature di nostra produzione SLOT CAR-M e SLOT CAR-ME sono conformi alla normativa CEI come dichiarato da apposita marcatura CE.

firmato

Giordano ing. Gaetano

1) AVVERTENZE



- La conoscenza delle informazioni e delle prescrizioni contenute nel presente manuale è essenziale per un corretto uso del prodotto.
- Verificare al momento del ricevimento che la confezione ed il prodotto stesso non abbiano subito danni durante il trasporto.
- Questo prodotto è atto al funzionamento con temperature di esercizio comprese tra 0 e 55° C.
- Porre attenzione alle connessioni elettriche.
- I guasti causati dal mancato rispetto di tutte le avvertenze riportate in questa pubblicazione, non sono coperte da garanzia.

1.1) Stesura manuale

Il presente manuale fornisce tutte le informazioni necessarie all'installazione, all'utilizzo ed il funzionamento delle apparecchiature **SLOT CAR-M** e **SLOT CAR-ME**, nonché un'introduzione tecnica alle parti costituenti dei prodotti per una corretta manutenzione dello stessi. Tuttavia, la *Gisa S.n.c.* non si assume alcuna responsabilità derivante dall'utilizzo di questo manuale. Lo stesso dicasi per ogni persona o società coinvolta nella creazione e nella produzione del manuale stesso.

Salvo diversa specificazione, ogni riferimento a società, nomi, dati ed indirizzi utilizzati negli esempi è puramente casuale ed ha il solo scopo di illustrare l'utilizzo del prodotto.

Le informazioni contenute nel presente manuale sono soggette a modifiche senza preavviso e non rappresentano un impegno da parte di *Gisa S.n.c.*

Si fa esplicito divieto di riprodurre qualsiasi parte di questo documento, in qualsiasi forma, senza l'esplicito permesso di *Gisa S.n.c.*



ITALIA

SLOT CAR-M, SLOT CAR-ME



2) NOTE GENERALI

2.1) Controlli al ricevimento della spedizione



All'atto del ricevimento del prodotto occorre controllare che lo stesso non abbia subito danni durante il trasporto. Nel caso si dovessero notare danni di qualsiasi natura si faccia immediatamente reclamo al trasportatore.

Alla fine del trasporto l'imballo deve risultare integro, vale a dire non deve:

- presentare ammaccature, segni di urti, deformazioni o rotture dell'involucro contenitore;
- presentare zone bagnate o segni che possano portare a supporre che l'involucro sia stato esposto alla pioggia, al gelo o al calore;
- presentare segni di manomissione.

Verificare che il contenuto della confezione corrisponda all'ordine.





ITALIA

SLOT CAR-M, SLOT CAR-ME



3) DESCRIZIONE TECNICA GENERALE

3.1) Caratteristiche tecniche



Sono disponibili 2 versioni dell'apparecchiatura:

- **SLOT CAR-M**, completa;
- **SLOT CAR-ME**, versione economica.

3.1.1) Versione SLOT CAR-M

Dimensioni frontale	Altezza 295mm, Base 150mm x 15 mm	
Dimensioni cassetta recupero monete	Altezza 240mm, Base 120mm x 190 mm	
Spessore delle pareti	15 mm (parte frontale)	
Peso	2,2 Kg circa	
Temperatura di funzionamento	0 ÷ 50 °C	
Temperatura di immagazzinamento	- 10 ÷ 60 °C	
Alimentazione	12Vac ± 5%	1,2A

3.1.2) Versione SLOT CAR-ME

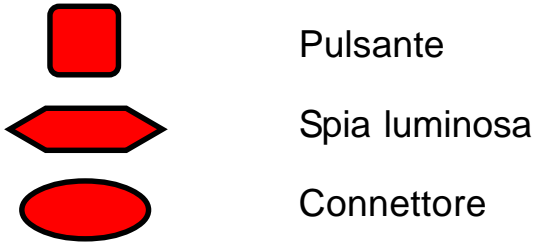
Dimensioni frontale	Altezza 295mm, Base 150mm x 15 mm	
Dimensioni cassetta recupero monete	Altezza 240mm, Base 120mm x 190 mm	
Spessore delle pareti	15 mm (parte frontale)	
Peso	2,2 Kg circa	
Temperatura di funzionamento	0 ÷ 50 °C	
Temperatura di immagazzinamento	- 10 ÷ 60 °C	
Alimentazione	12Vac ± 5%	1,2A



3.2) Schema per il montaggio

3.2.1) Versione SLOT CAR-M

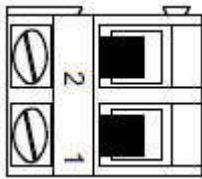
Legenda simboli:



Pulsanti:



Note:

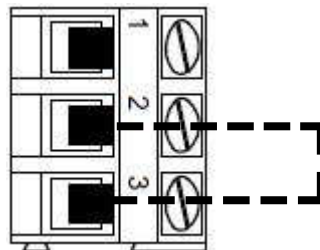


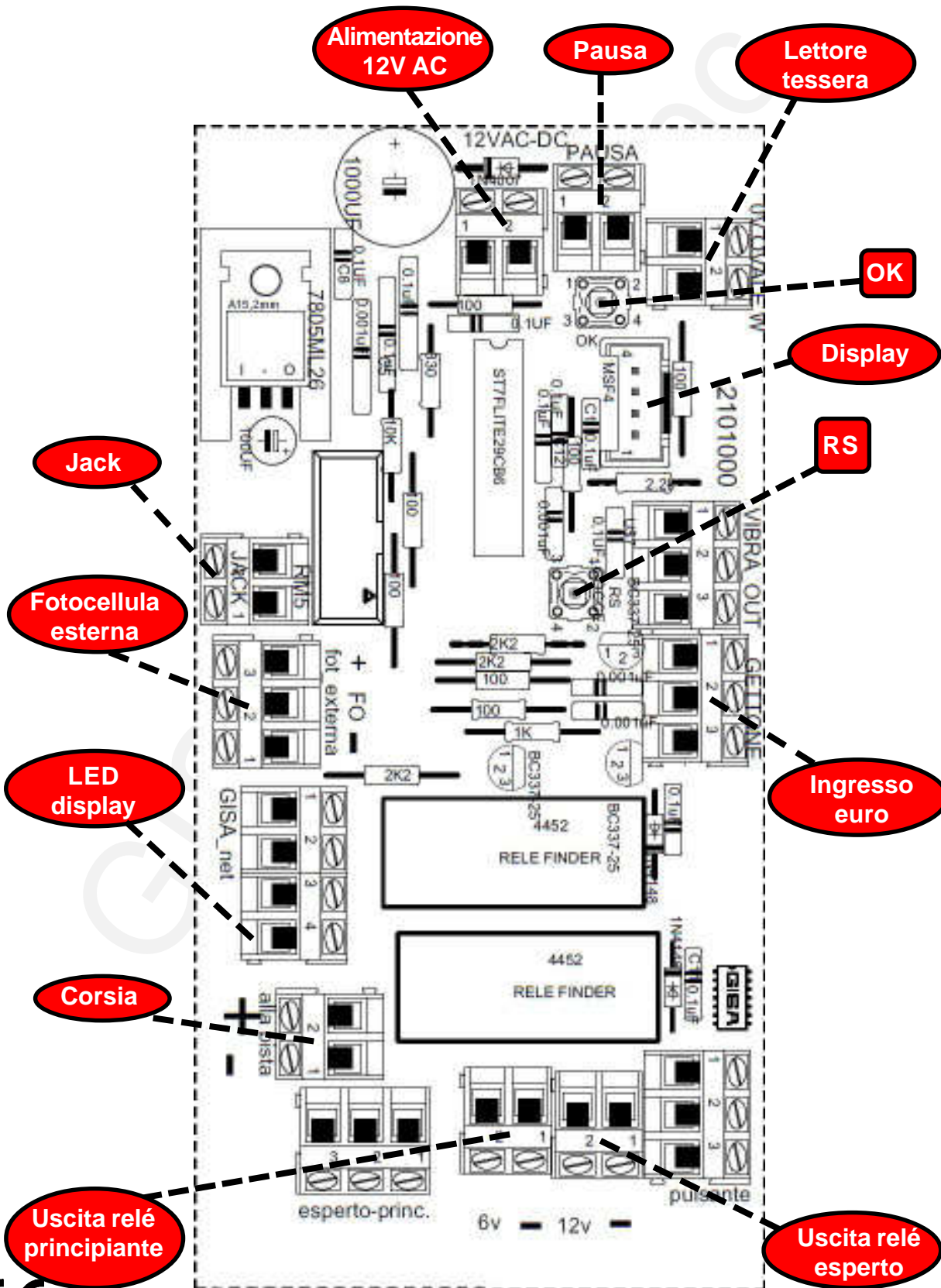
Il connettore per il lettore di tessere OVALE segue la seguente convenzione:

2 = segnale
1 = meno



Se la funzione di riposizionamento automatico delle slotcar è abilitata e **non si dispone** della fotocellula, porre sul connettore della fotocellula esterna il ponticello fornito in dotazione sulle posizioni **2 e 3** indicate:







3.2.2) Versione SLOT CAR-ME

Pulsanti:



RESET



OK



MODIFICA



PROG (per entrare in
programmazione)

GISA ITALIA Snc

4) INTRODUZIONE

4.1) Descrizione generale dell'apparecchiatura

L'apparecchiatura **Slotcar** è un sistema di gestione **temporizzato** delle **slotcar**, con tempi di erogazione che vanno da un minimo di 1 secondo ad un massimo di 18 ore, 12 minuti e 15 secondi, di secondo in secondo, con pagamenti in monete o con tessera.

I pagamenti da tessera possono essere effettuati con tessere OVALE di **tipo cliente**, le quali devono essere **valide** affinché siano accettate (fare riferimento al **capitolo 5** per la validità delle tessere cliente).

L'apparecchiatura offre la possibilità di modificare i parametri di funzionamento mediante opportune tessere OVALE di **tipo programmazione** (vedi **capitolo 7**).

L'apparecchiatura, inoltre, gestisce un insieme di **statistiche** per tenere traccia degli incassi e del tempo di esercizio (vedi **paragrafo 7.1.2**).

Per una completa gestione delle tessere di programmazione e delle statistiche è necessario **SoftCard**: con tale termine si indicano sia il **programma applicativo** su PC sia il **lettore/scrittore** con i quali è possibile leggere, scrivere e modificare tessere OVALE. Softcard è fornito da *GISA S.n.c.*

L'apparecchiatura è di facilissima installazione su qualsiasi impianto.

4.2) Descrizione delle funzionalità



Il LED di corsia è presente soltanto nella **versione SLOT CAR-M**.

All'avvio dell'apparecchiatura la pista è disponibile e il LED di corsia è **verde**.

E' possibile pagare soddisfacendo una delle seguenti condizioni:

- inserendo una tessera cliente valida con tempo sufficiente (vedi **paragrafo 4.2.1**);
- inserendo denaro sufficiente al costo espresso in euro;

Effettuato il pagamento, la pista è **attivata** e il LED di corsia è **rosso** ad indicare che è occupata e lo sarà per un certo **tempo di attivazione** programmato. Ulteriori pagamenti consentono di aumentare il tempo a disposizione: in tal caso si parla di **aggiornamento** (fare riferimento al **capitolo 8** per le procedure di attivazione ed aggiornamento). E' possibile programmare un **costo di aggiornamento** diverso dal **costo di attivazione**, così come è possibile programmare un **tempo di attivazione** diverso dal **tempo di aggiornamento**.

Soltanto nella **versione SLOT CAR-M** il tempo a disposizione può essere messo in pausa premendo il **pulsante di pausa**: la pista è disattivata, il tempo si ferma e il LED di corsia è **giallo**: questo è possibile soltanto se la pausa è abilitata.

La pausa ha una **durata massima**, programmabile dal gestore, dopo la quale la pista si riattiva e il tempo riprende a trascorrere, anche se il pulsante di pausa non è stato premuto dall'utente (tale funzione può essere disabilitata); per rimetterlo in pausa sarà necessario ripremere il pulsante di pausa.

L'avvio del tempo è programmabile in 2 modi:

- **avvio in pausa (solo versione SLOT CAR-M)**: effettuato il pagamento, il tempo non inizia a trascorrere, ma è **già in pausa**: tale pausa ha una durata massima (se gestita) fissata a **4 minuti e 15 secondi**; tale avvio è possibile soltanto se il pulsante di pausa è abilitato;
- **avvio normale**: effettuato il pagamento, il tempo inizia a trascorrere. In tale situazione è possibile programmare un **ritardo iniziale** all'attivazione durante il quale la pista non è ancora attivata realmente, cioè non inizia a trascorrere il tempo pagato; alla fine di tale ritardo, la pista è attivata e il tempo inizia a trascorrere. E' programmabile anche un **ritardo alla fine**, durante il quale la pista non è ancora disattivata, questo per dare tempo all'utente di effettuare, se lo desidera, un altro pagamento per acquistare altro tempo senza che la pista si disattivi. Non è possibile mettere in pausa il tempo durante né il ritardo iniziale né il ritardo finale.

Soltanto nella **versione SLOT CAR-M** è possibile programmare la presenza di una **notifica** per avvisare l'utente che il tempo a sua disposizione sta per finire: un numero di secondi (programmabili) prima dello scadere, il LED di corsia **lampeggia** in verde e in rosso, ad intermittenza fino alla fine del tempo.

Oltre al lampeggio del LED, è programmabile **anche** il lampeggio del display per avvisare l'utente della fine del tempo utile.

Soltanto nella **versione SLOT CAR-M**, quando il servizio è in erogazione, l'apparecchiatura memorizza **periodicamente**, ad intervalli di *60 secondi*, il suo **stato**, cioè il credito inserito mediante monete e lo stato del servizio in esecuzione. Quindi, se manca l'alimentazione, appena ritorna, tutto è ripristinato allo stato più recente e l'eventuale **errore massimo** sui tempi è di 60 secondi.



La quantità di euro ripristinabile è **limitata**: se sono inseriti più di 200 euro e manca l'alimentazione, la parte eccedente è perduta al successivo ripristino.

Se non si desidera ripristinare lo stato della gettoniera, è necessario cancellarlo (vedi **paragrafo 7.6**).

Durante l'erogazione del servizio, ogni volta che è completato un giro di pista, è visualizzato per un numero di secondi programmabili il numero di **giri completati** (vedi **paragrafo 6.9**).

4.2.1) Pagamento con tessera

Si distinguono 2 tipi di tessera cliente:

- tessera **a scalare**: il credito della tessera, espresso in ore:minuti, è gestito scalando ad ogni pagamento 1 minuto; quando tale minuto scade, se la tessera è ancora inserita, è nuovamente scalato un altro minuto e così via finché è presente credito;
- tessera **non a scalare**: tale tessera non ha credito né limiti di tempo: quando è inserita il servizio è attivato, quando la si disinserisce il servizio si disattiva immediatamente.

4.2.2) Riposizionamento slotcar

Se tale funzionalità è abilitata, l'apparecchiatura gestisce il ritorno delle slotcar al **punto di partenza** sulla pista dove è stata posta la fotocellula per rilevarne la presenza. Quando termina il tempo a disposizione dell'utente, l'apparecchiatura piloterà automaticamente la slotcar fino alla sua posizione di partenza.

Quando il riposizionamento è abilitato, l'apparecchiatura effettua un controllo anche in fase di **avvio**: quindi, all'accensione la slotcar è riportata al punto di partenza se è posizionata altrove.



Durante il **riposizionamento** non è possibile usufruire del servizio finché la slotcar non torna alla sua posizione di partenza.



5) TESSERA CLIENTE VALIDA

Una tessera cliente è considerata **valida** se (oltre ad essere una tessera di tipo cliente) soddisfa una serie di requisiti necessari affinché l'apparecchiatura la accetti, permettendo di effettuare pagamenti.

5.1) Codice impianto

La tessera deve avere come codice impianto lo stesso codice impianto programmato nella gettoniera.

GISA ITALIA SNC

6) DISPLAY (solo versione SLOT CAR-M)

In base a ciò che è visualizzato sul display è possibile ricavare informazioni sullo stato dell'apparecchiatura.

6.1) Costo e durata base del servizio

Quando la pista è disponibile e non è inserita alcuna tessera, si visualizza sul display, ad intermittenza

E.X.XX (E.XX.X se maggiore di 9,99 euro)

cioè il costo del servizio espresso in euro e

XX:XX

cioè la durata base del tempo acquistabile, espressa in minuti:secondi se inferiore ad 1 ora, altrimenti in ore:minuti.

6.2) Euro rimanenti

Quando la pista è disponibile e non è inserita alcuna tessera, ma si è inserito del credito mediante monete si visualizza sul display

XX.XX

cioè quanti euro devono essere ancora inseriti per raggiungere il costo del servizio espresso in euro.

6.3) Errore numerico relativo alle tessere OVALE

Quando si verifica una situazione di errore con una tessera inserita è visualizzato

ErXX

In base al codice visualizzato è possibile individuare il tipo di errore:

- **00**: si prova a programmare la gettoniera con una tessera non di tipo programmazione o di tipo programmazione sbagliata (cioè è per altre macchine) o ci sono errori di lettura della tessera stessa
- **01**: avviene un errore in fase scrittura di una tessera programmazione con i valori programmati nella gettoniera;
- **02**: avviene un errore in fase di lettura della tessera;
- **03**: si prova ad effettuare un pagamento con una tessera non di tipo cliente; oppure si prova a prelevare i valori di programmazione nella macchina con una tessera non di tipo programmazione;
- **04**: la tessera di programmazione è sbagliata, cioè non è per la macchina Slotcar;
- **05**: il codice impianto nella tessera cliente non corrisponde a quello programmato nella gettoniera.

6.4) Tempo

Quando il servizio è stato attivato, ma è presente un ritardo iniziale è visualizzato sul display:

I.XXX

cioè il ritardo rimanente che sta trascorrendo, espresso in minuti e secondi.

Quando il servizio è attivo e non in pausa è visualizzato sul display:

XX:XX

cioè il tempo rimanente che trascorre, con i due punti centrali che lampeggiano insieme. Quando il servizio è in pausa, il tempo non trascorre e i due punti centrali sono accesi fissi, senza lampeggio.



Se è inserita una tessera, il tempo visualizzato è la **somma** del tempo rimanente già pagato e del tempo presente nella tessera; quindi sarà il tempo totale che l'utente ha a sua disposizione.

Quando il servizio è terminato, ma è presente un ritardo alla fine è visualizzato sul display:

F.XXX

cioè il ritardo rimanente che sta trascorrendo, espresso in minuti e secondi.

6.5) Credito presente nella tessera

Quando è inserita una tessera di tipo cliente a scalare, è visualizzato

XX:XX

cioè il credito della tessera espresso in minuti:secondi se inferiore ad 1 ora, altrimenti in ore:minuti. Se la tessera cliente è non a scalare, cioè senza limiti di tempo, è visualizzato

Card.

6.6) Inserimento JACK

Quando è inserita una tessera di tipo programmazione, se è visualizzato

InsJ

sta ad indicare che occorre inserire lo JACK per la scrittura della tessera stessa.

6.7) Riposizionamento slotcar

All'accensione dell'apparecchiatura oppure quando termina il tempo a disposizione per l'utente, se la slotcar non si trova nella sua posizione di partenza è visualizzato sul display

nCar

durante il suo riposizionamento.

6.8) Fine tempo pagato

Quando termina il tempo a disposizione per l'utente, è visualizzato sul display

FinE

Tale visualizzazione dura per un numero di secondi programmabili. Se non è previsto il riposizionamento slotcar oppure la slotcar si trova già al punto di partenza, un successivo utente può effettuare un pagamento e fruire della pista prima che la visualizzazione di "FinE" termini.

Se è abilitata la vincita di un premio e l'utente lo vince, alla fine del tempo pagato è visualizzato sul display

Hai vinto

L'apparecchiatura occupa la pista e rimane in questo stato finché il gestore non inserisce il JACK.

Fare riferimento al **paragrafo 7.1.1.1** per informazioni sulla programmazione della vincita di un premio.

6.9) Numero di giri

Alla fine di ogni giro, il conteggio dei giri completati è visualizzato sul display

G.XXX

Tale visualizzazione dura per un numero di secondi programmabili.



Se la partenza avviene in un punto **diverso** dal quello di partenza, il primo giro **non è conteggiato** e non è visualizzato nulla.

7) PROGRAMMAZIONE

Per la versione SLOT CAR-ME, visto che non si dispone di un display per visualizzare i messaggi della macchina occorre fare riferimento al **LED** montato sulla scheda, il quale lampeggia in un determinato modo in base all'informazione da comunicare di volta in volta.



Prima di effettuare qualsiasi operazione di programmazione e per tutta la durata delle stesse, **scollegare il relé.**

7.1) Tessere di tipo programmazione

In base alle funzionalità programmabili, esistono diverse tessere di programmazione che si differenziano in base al loro **ID** (sulle tessere fornite da GISA S.n.c. l'ID è indicato sull'adesivo).

7.1.1) Tessera Id.0

Tale tessera consente di programmare i seguenti valori:

- **aggiustamento base dei tempi** per regolare la precisione del secondo;
- **codice impianto** che devono avere le tessere OVALI cliente per essere accettate dalla gettoniera;
- **costo attivazione del servizio** in euro;
- **durata base del servizio**: corrisponde al tempo che l'utente acquista all'attivazione del servizio; è espressa in *ore:minuti:secondi*;
- **costo aggiornamento del servizio** in euro;
- **durata aggiornamento del servizio**: corrisponde al tempo che l'utente acquista per aggiornare il servizio; è espressa in *ore:minuti:secondi*;
- **durata del ritardo all'avvio del servizio** espressa in *minuti:secondi*, 0 se non presente;
- **durata del ritardo alla fine del servizio** espressa in *minuti:secondi*, 0 se non presente;
- **Valore della moneta accettata**; se a tale ingresso è presente il validatore di monete, tale valore deve essere 0,10 euro;

7.1.1.1) Solo versione SLOT CAR-M

- **avvio del servizio normale o in pausa** (se l'interruttore di pausa è montato);
- **abilitazione gestione tempo massimo pausa**: presente o non presente;
 - **tempo massimo del mantenimento della pausa** espresso in *minuti:secondi*;
- **preavviso di fine servizio** presente o non presente;
 - **inizio del preavviso dalla fine del servizio** espresso in *minuti:secondi*;
 - **abilitazione lampeggio display** come preavviso;
- **durata visualizzazione fine**: tempo di visualizzazione della parola "FinE" quando termina il tempo pagato dall'utente; è espressa in *secondi*;
- **durata visualizzazione numero di giri**: tempo di visualizzazione del numero di giri completati ogni volta che l'utente completa un giro; è espressa in *secondi*;
- **mostra tempo acquistabile**: quando la pista è libera, oltre al costo, mostra anche il tempo acquistabile;

7.1.1.2) Solo versione SLOT CAR-ME

- **durata rilevazione gettone**: durata della validazione del gettone, espresso in decimi di secondi;

7.1.1.3) Vincita di un premio

Il **numero di giri per il premio** indica il numero di giri che l'utente deve effettuare affinché vinca un premio; il tempo a disposizione saranno i primi minuti programmati come durata base del servizio. Se l'utente riesce ad effettuare in tale tempo il numero di giri programmato, alla fine del tempo pagato comparirà sul display

Hai vinto

Se il numero di giri programmato è 0, allora non è previsto alcun premio.

7.1.2) Tessera Id.1

Tale tessera memorizza i valori delle statistiche gestite dall'apparecchiatura, che sono le seguenti:

- **euro inseriti** per effettuare pagamenti;
- **tempo di esercizio** con pagamenti in euro;
- **secondi scalati da tessera**;

Fare riferimento al **paragrafo 7.9** per la scrittura delle statistiche in tale tipo di tessera.



Il tempo di esercizio dell'apparecchiatura con le tessere cliente **non** a scalare non è conteggiato nelle statistiche.

7.1.2) Tessera Id.2 (solo versione SLOT CAR-ME)

Tale tessera consente di programmare i valori di taratura della fotocellula integrata alla gettoniera; utile per la gestione di errori di taratura.

7.2) Valori di default dei parametri programmabili

Di default:

- il preavviso di fine servizio è presente;
- l'interruttore di pausa non è previsto;
- non è mostrata la durata base del servizio quando la pista è libera;
- non è previsto alcun premio;

I valori numerici di default degli altri parametri programmabili sono i seguenti:

	SLOT CAR-M	SLOT CAR-ME
Costo attivazione servizio	2 euro	2 euro
Durata base del servizio	5 minuti	5 minuti
Costo aggiornamento servizio	1 euro	1 euro
Durata aggiornamento del servizio	150 sec	150 sec
Codice impianto	3202	3202
Ritardo all'avvio	NO	NO
Ritardo alla fine	NO	NO
Preavviso di fine servizio	15 sec	NO
Durata visualizzazione FinE	5 sec	NO
Durata visualizzazione giri completati	3 sec	NO

Fare riferimento al **paragrafo 7.3** per come impostare i valori di default.



7.3) Caricamento dei parametri con i valori di default

7.3.1) Versione SLOT CAR-M

Inserire il **JACK** e premere il pulsante **RESET**.

Rilasciare il pulsante **RESET** lasciando inserito il **JACK**.

Si visualizza sul display **GISA**.

Attendere.

Si visualizza (a scorrimento) sul display **Init Prog**.

Attendere.

Si visualizza sul display **Inca** (incasso).

Premere 1 volta il pulsante **OK**.

Si visualizza sul display **nrip** (no ripristino stato).

Premere ancora 1 volta il pulsante **OK**.

Si visualizza sul display **delS** (delete, cancella, statistiche).

Premere ancora 1 volta il pulsante **OK**.

Si visualizza sul display **deFA** (default).

Rimuovere il **JACK**.

Si visualizza sul display **Endd**, ad indicare il completamento dell'operazione¹.

NOTE

1) Il ripristino dei valori di default della macchina comporta anche l'azzeramento dello stato da ripristinare (se presente).



7.3.1) Versione SLOT CAR-ME

Premere il pulsante **RESET** e il pulsante **PROG.**

Il LED rimane spento.

Rilasciare **RESET** e mantenere il pulsante **PROG** premuto.

Il LED lampeggia rapidamente per circa 2 secondi.

Rilasciare il pulsante **PROG.**

Il LED rimane spento.

Premere il pulsante **OK.**

Il LED lampeggia rapidamente per circa 2.

Rilasciare il pulsante **OK.**



7.4) Caricamento dei parametri con i valori prelevati da tessera

7.4.1) Versione SLOT CAR-M

Inserire il **JACK** e premere il pulsante **RESET**.

Rilasciare il pulsante **RESET** lasciando inserito il **JACK**.

Si visualizza sul display **GISA**.

Attendere.

Si visualizza (a scorrimento) sul display **Init Prog**.

Attendere.

Si visualizza sul display **Inca** (incasso).

Inserire una tessera di programmazione con **Id.0**.

Si visualizza sul display **Prog** (programma).

Rimuovere il **JACK**.

Si visualizza¹ sul display **EndP**, ad indicare il completamento dell'operazione.

Rimuovere la tessera.

NOTE

1) Se la tessera non è di tipo programmazione o è di tipo programmazione ma non per la gettoniera in questione, o è per la gettoniera in questione ma con Id diverso da 0, si visualizza sul display **Er00**, cioè errore di codice 0.



7.4.2) Versione SLOT CAR-ME

Premere il pulsante **RESET** e il pulsante **PROG.**

Il LED rimane spento.

Rilasciare **RESET** e mantenere il pulsante **PROG** premuto.

Il LED lampeggia rapidamente per circa 2 secondi.

Rilasciare il pulsante **PROG.**

Il LED rimane spento.

Inserire la tessera di programmazione con **Id.0** nel lettore di tessera OVALE.

Il LED rimane spento.

Premere il pulsante **MOD.**

Il LED lampeggia rapidamente per circa 2 secondi.

Rilasciare il pulsante **MOD.**

Il LED rimane spento.

Rimuovere la tessera di programmazione dal lettore di tessera OVALE.



ITALIA

SLOT CAR-M, SLOT CAR-ME



7.5) Visualizzazione incasso (solo SLOT CAR-M)

Inserire il **JACK** e premere il pulsante **RESET**.

Rilasciare il pulsante **RESET** lasciando inserito il **JACK**.

Si visualizza sul display **GISA**.

Attendere.

Si visualizza (a scorrimento) sul display **Init Prog**.

Attendere.

Si visualizza sul display **Inca** (incasso).

Rimuovere il **JACK**.

Si visualizza (a scorrimento)¹ sul display **Incasso=E.XXXXXX.XX**, cioè l'incasso in euro.

NOTE

1) Tenere premuto il pulsante **OK** per fermare lo scorrimento; rilasciando il pulsante, lo scorrimento riprendere.



7.6) Cancellazione stato gettoniera (solo SLOT CAR-M)

Inserire il **JACK** e premere il pulsante **RESET**.

Rilasciare il pulsante **RESET** lasciando inserito il **JACK**.

Si visualizza sul display **GISA**.

Attendere.

Si visualizza (a scorrimento) sul display **Init Prog**.

Attendere.

Si visualizza sul display **Inca** (incasso).

Premere 1 volta il pulsante **OK**.

Si visualizza sul display **nrip** (no ripristino stato).

Rimuovere il **JACK**.

Si visualizza sul display **Endr**, ad indicare il completamento dell'operazione.



7.7) Azzeramento statistiche

7.7.1) Versione SLOT CAR-M

Inserire il **JACK** e premere il pulsante **RESET**.

Rilasciare il pulsante **RESET** lasciando inserito il **JACK**.

Si visualizza sul display **GISA**.

Attendere.

Si visualizza (a scorrimento) sul display **Init Prog**.

Attendere.

Si visualizza sul display **Inca** (incasso).

Premere 1 volta il pulsante **OK**.

Si visualizza sul display **nrip** (no ripristino stato).

Premere ancora 1 volta il pulsante **OK**.

Si visualizza sul display **delS** (delete, cancella, statistiche).

Rimuovere il **JACK**.

Si visualizza sul display **EndS**, ad indicare il completamento dell'operazione.



7.7.2) Versione SLOT CAR-ME

Premere il pulsante **RESET** e il pulsante **PROG**.

Il LED rimane spento.

Rilasciare **RESET** e mantenere il pulsante **PROG** premuto.

Il LED lampeggia rapidamente per circa 2 secondi.

Rilasciare il pulsante **PROG**.

Il LED rimane spento.

Premere contemporaneamente i pulsanti **OK** e **MOD**.

Il LED lampeggia rapidamente per circa 2 secondi.

Rilasciare entrambi i pulsanti.



7.8) Salvataggio nella tessera dei valori programmati

7.8.1) Versione SLOT CAR-M

Non inserire il **JACK** e premere il pulsante **RESET**.

Rilasciare il pulsante **RESET**.

Si visualizza sul display **GISA**.

Attendere.

Si visualizzano sul display, ad intermittenza, **E.XX.X / XX:XX**, cioè il costo programmato espresso in euro e il tempo base di attivazione del servizio..

Inserire una tessera di programmazione con **Id.0**.

Si visualizza sul display **InsJ**, cioè inserire jack.

Inserire il **JACK**.

Si visualizza sul display **End0**, cioè fine scrittura tessera con Id.0.

Rimuovere la tessera e il **JACK**.

NOTE

1) Se avviene un errore in scrittura si visualizza sul display **Er01**, cioè errore di codice 1.



7.8.2) Versione SLOT CAR-ME

Premere il pulsante **RESET**.

Il LED rimane spento.

Rilasciare il pulsante **RESET**.

Il LED rimane spento.

Inserire una tessera di programmazione con **Id.0**.

Il LED rimane spento.

Premere contemporaneamente i pulsanti **OK** e **MOD**.

Il LED rimane spento.

Rilasciare entrambi i pulsanti.



ITALIA

SLOT CAR-M, SLOT CAR-ME



7.9) Salvataggio nella tessera delle statistiche gestite

7.9.1) Versione SLOT CAR-M

Non inserire il **JACK** e premere il pulsante **RESET**.

Rilasciare il pulsante **RESET**.

Si visualizza sul display **GISA**.

Attendere.

Si visualizzano sul display, ad intermittenza, **E.XX.X / XX:XX**, cioè il costo programmato espresso in euro e il tempo base di attivazione del servizio..

Inserire una tessera di programmazione con **Id.1**.

Si visualizza sul display **InsJ**, cioè inserire jack.

Inserire il **JACK**.

Si visualizza sul display **End1**, cioè fine scrittura tessera con Id.1.

Rimuovere la tessera e il **JACK**.

NOTE

1) Se avviene un errore in scrittura si visualizza sul display **Er01**, cioè errore di codice 1.





7.9.2) Versione SLOT CAR-ME

Premere il pulsante **RESET**. Il LED rimane spento.

Rilasciare il pulsante **RESET**. Il LED rimane spento.

Inserire una tessera di programmazione con **Id.1**. Il LED rimane spento.

Premere contemporaneamente i pulsanti **OK** e **MOD**. Il LED rimane spento.

Rilasciare entrambi i pulsanti.



7.10) Taratura manuale (solo versione SLOT CAR-ME)

Premere il pulsante RESET e il pulsante PROG .	Il LED rimane spento.
Rilasciare RESET e mantenere il pulsante PROG premuto.	Il LED lampeggia rapidamente per circa 2 secondi.
Rilasciare il pulsante PROG .	Il LED rimane spento.
Non inserire alcuna tessera nel lettore di tessere OVALE.	Il LED rimane spento.
Premere il pulsante MOD .	Il LED lampeggia rapidamente per circa 2 secondi.
Rilasciare il pulsante MOD .	Il LED rimane spento.
Inserire più volte lo stesso gettone / moneta.	Il LED rimane spento.
Premere il pulsante PROG .	Il LED lampeggia rapidamente per circa 2 secondi.
Rilasciare il pulsante PROG .	Il LED rimane spento.



7.11) Taratura con tessera (solo versione SLOT CAR-ME)

Premere il pulsante **RESET** e il pulsante **PROG.**

Il LED rimane spento.

Rilasciare **RESET** e mantenere il pulsante **PROG** premuto.

Il LED lampeggia rapidamente per circa 2 secondi.

Rilasciare il pulsante **PROG.**

Il LED rimane spento.

Inserire la tessera di programmazione con **Id.2** nel lettore di tessera OVALE.

Il LED rimane spento.

Premere il pulsante **MOD.**

Il LED lampeggia rapidamente per circa 2 secondi.

Rilasciare il pulsante **MOD.**

Il LED rimane spento.

Rimuovere la tessera di programmazione dal lettore di tessera OVALE.



8) OPERAZIONI

8.1.1) Attivazione servizio pagando con monete

Inserire monete nell'apposito accettatore.

Durante l'inserimento si visualizza sul display la quantità di euro rimanente necessaria per pagare il costo del servizio.

Inserire monete fino a raggiungere il costo del servizio.

Il servizio è attivato automaticamente scalandone il costo dal credito inserito, e si visualizza sul display **I.XXX** se è previsto un ritardo iniziale, oppure **XX:XX** con i due punti che lampeggiano se il servizio si avvia senza ritardi normalmente, oppure **XX:XX** con i due punti accesi fissi se il servizio si avvia senza ritardi, ma in pausa all'inizio.

8.1.2) Attivazione servizio pagando con tessere OVALE cliente

Inserire una tessera cliente valida nel lettore di tessera OVALE.

Il servizio è attivato¹ automaticamente scalando² 1 minuto dalla tessera³, e si visualizza^{4,5} sul display **I.XXX** se è previsto un ritardo iniziale, oppure **XX:XX** con i due punti che lampeggiano se il servizio si avvia senza ritardi normalmente, oppure **XX:XX** con i due punti accesi fissi se il servizio si avvia senza ritardi, ma in pausa all'inizio.

NOTE

1) Se il tempo sulla tessera non è sufficiente, il servizio non è attivato.

2) Se la tessera è non a scalare, il servizio è attivato anche se il tempo non è sufficiente, infatti non è scalato nulla su queste tessere.

3) Se l'operazione di scrittura non va a buon fine, l'operazione è annullata.

4) Se la tessera non è una tessera cliente valida si visualizza **ErXX**, cioè errore di codice XX (fare riferimento al **paragrafo 6.3** per l'elenco dei codici di errore).

5) Se la tessera è non a scalare si visualizza **Card** e il servizio è attivo finché non è disinserita.





8.1.3) Aggiornamento servizio pagando con monete e gettoni

Inserire monete fino a raggiungere il costo del servizio.

Il servizio è attivato automaticamente scalandone il costo dal credito inserito, e si visualizza sul display **I.XXX** se è previsto un ritardo iniziale, oppure **XX:XX** con i due punti che lampeggiano se il servizio si avvia senza ritardi normalmente, oppure **XX:XX** con i due punti accesi fissi se il servizio si avvia senza ritardi, ma in pausa all'inizio.

Inserire 1 moneta.

Il servizio è aggiornato automaticamente e si visualizza sul display **I.XXX** se si è effettuato l'aggiornamento durante il ritardo iniziale, oppure il tempo aumentato **XX:XX** con i due punti che lampeggiano se il servizio è stato aggiornato durante l'erogazione, oppure il tempo aumentato **XX:XX** con i due punti accesi fissi se il servizio è stato aggiornato mentre era in pausa.
