

MODO JUEGO LIBRE - FREE PLAY MODE - MODE JEU LIBRE

SI DESEA TENER EL MODO JUEGO LIBRE EN SU MESA, DEBERÁ TENER UNA TARJETA SAM5 T COMPATIBLE, EL CABLEADO ADECUADO, Y TENER UNA CERRADURA EXTRA EN LA PUERTA. IF YOU WISH TO HAVE THE FREE PLAY MODE IN YOUR TABLE, YOU NEED A SAM5 T PCB COMPATIBLE, THE ADEQUATE WIRING, AND HAVE AN EXTRA LOCK AT THE Door. SI VOUS VOULEZ AVOIR LE MODE JEU LIBRE DANS VOTRE TABLE, VOUS DEVEZ AVOIR UNE CARTE SAM5 T COMPATIBLE, LE CÂBLAGE CORRECTE ET AVOIR UNE SERRURE ADDITIONNALE.

MODO JUEGO LIBRE

PARA ACTIVARLO, GIRE LA LLAVE DE LA CERRADURA SITUADA BAJO EL BOTÓN. ÉSTE EMPEZARÁ A PARPADEAR INDICANDO QUE EL MODO JUEGO LIBRE ESTÁ ACTIVO.

CON EL MODO JUEGO LIBRE ACTIVO, CADA VEZ QUE APRIETE EL BOTÓN, LA MESA SOLTARÁ LAS BOLAS.

CUANDO QUIERA TERMINAR EL MODO JUEGO LIBRE, SOLO GIRE DE NUEVO LA LLAVE, Y LA MESA VOLVERÁ AL MODO PAGO POR PARTIDA.

CUANDO REINICIE SAM5 T (LA DESCONECTE DE LA RED O LAS PILAS) EMPEZARÁ SIEMPRE EN MODO PAGO POR PARTIDA.



MONEDERO DE EMPUJE

USTED PUEDE CONECTAR A LA TARJETA SAM5 T UN MONEDERO DE EMPUJE.

ESTE SISTEMA FUNCIONA SOLO SI: PARÁMETRO U = 0 DESACTIVADO PARÁMETRO Y = 1 ACTIVADO

UTILICE LA LÍNEA BAJA / L, VALORES: PARÁMETRO A = 1 UN PULSO PARÁMETRO B = 1 UNA PARTIDA

FREE PLAY MODE

TO ACTIVATE IT, JUST TURN ONCE THE KEY AT THE LOCK PLACED UNDER THE BUTTON. IT WILL START FLASHING INDICATING THAT THE FREE PLAY MODE IS ACTIVE.

WITH THE FREE PLAY MODE ACTIVE, EVERY TIME YOU PRESS THE BUTTON, THE TABLE WILL DELIVER THE BALLS.

WHEN YOU WANT TO FINISH THE FREE PLAY MODE, JUST TURN THE KEY ONCE AGAIN, AND THE TABLE WILL RETURN TO THE PAY PER GAME MODE.

WHEN SAM5 T PCB IS REBOOTED (UNPLUGED FROM MAINS OR BATTERIES) IT WILL ALWAYS START IN THE PAY PER GAME MODE.

PUSHER COIN ACCEPTOR

YOU CAN CONNECT TO THE CARD SAM5 T A PUSHER COIN ACCEPTOR.

THIS SYSTEM WORKS ONLY IF: PARAMETER U = 0 DISABLED PARAMETER Y = 1 ENABLED

USE THE LOW LINE / L, VALUES: PARAMETER A = 1 UN PULSE PARAMETER B = 1 ONE GAME

MODE JEU LIBRE

POUR L'ACTIVER, TOURNÉZ LA CLÉ DANS LA SERRURE SITUÉE SOUS LE BOUTON. IL VA SE METTRE À CLIGNOTER POUR INDiquer QUE LE MODE JEU LIBRE EST ACTIVÉ.

LORSQUE LE MODE JEU LIBRE EST ACTIVÉ, CHAQUE FOIS QUE VOUS APPUYEZ SUR LE BOUTON, LA TABLE RELÂCHERA LES BOULES.

SI VOUS SOUHAITEZ TERMINER LE MODE JEU LIBRE, IL VOUS SUFFIT DE TOURNER À NOUVEAU LA CLÉ, ET LA TABLE REVIENDRA AU MODE DE JEU PAYÉ.

LORSQUE VOUS REBOOTEZ SAM5 T (EN LE DETACHANT DE L'ALIMENTATION) ELLE DÉMARRERA TOUJOURS EN MODE JEU PAYÉ.

MONNAYEUR À POUSSOIR

VOUS POUVEZ CONNECTER À LA CARTE SAM5 T UN MONNAYEUR À POUSSOIR.

CE SYSTÈME FONCTIONNE UNIQUEMENT SI: PARAMÈTRE U = 0 DISABLED PARAMÈTRE Y = 1 ENABLED

UTILISEZ LA LIGNE BASSE / L, VALEURS: PARAMÈTRE A = 1 UN PULSE PARAMÈTRE B = 1 UN JEU



DATOS DE RECAUDACIÓN
COLLECTION DATA
DONNÉES DE RECETTE

EL DISPLAY MUESTRA LOS DATOS DE RECAUDACIÓN: LÍNEA (L/H) - DÍGITOS DE IZDA. A DCHA. DEL NÚMERO DE PULSOS EJEMPLO: L1, L7, L5, H3, H4 INDICA: L175 PULSOS H34 PULSOS

THE DISPLAY SHOWS THE COLLECTION DATA: LINE (L/H) - DIGITS FROM LEFT TO RIGHT OF THE NUMBER OF PULSES EXAMPLE: L1, L7, L5, H3, H4 INDICATES: L175 PULSES H34 PULSES

LE DISPLAY MONTRE LES DONNÉES DE LA RECETTE: LIGNE (L/H) - CHIFFRES DE GAUCHE À DROITE DU NOMBRE DE PULSES EXEMPLE: L1, L7, L5, H3, H4 INDIQUE: L175 PULSES H34 PULSES

EJEMPLO / EXAMPLE / EXEMPLE:



CONNECTOR X2

14	12	10	8	6	4	2
13	11	9	7	5	3	1

PIN	NAME	DESCRIPTION	TYPE
1	BAT -	IMPUT - BATTERY	0V GND
2	BAT +	IMPUT + BATTERY	6V BAT
3	MMG -	BIG COIN -	0V GND
4	MMG +	BIG COIN +	INPUT
5	MMP -	SMALL COIN -	0V GND
6	MMP +	SMALL COIN +	INPUT
7	EXTPB -	PUSH -	0V GND
8	EXTPB +	PUSH +	INPUT
9	MOT.SW -	MOTOR SWITCH -	0V GND
10	MOT.SW +	MOTOR SWITCH +	INPUT
11	EXTPB.LED +	PUSH LED +	OUTPUT 6V
12	EXTPB.LEB -	PUSH LED -	OUTPUT
13	MOTOR +	MOTOR +	OUTPUT 6V
14	MOTOR -	MOTOR -	OUTPUT

ESTADO DE LAS BATERÍAS
BATTERIES STATUS
ÉTAT DES BATTERIES

EL DISPLAY MUESTRA 4 ESTADOS: THE DISPLAY SHOWS 4 STATUS: LE DISPLAY MONTRE 4 ÉTATS:

68	RESETEADA RESET Réinitialisée	6E	LLENAS FULL COMPLÈTES
6E	MEDIO MEDIUM MOYEN	69	BAJO LOW FAIBLE

CONNECTOR X3

18	16	14	12	10	8	6	4	2
17	15	13	11	9	7	5	3	1

PIN	NAME	DESCRIPTION	TYPE
1	BAT2 -	INPUT - BATTERY2	BAT2 0V
2	BAT2 +	INPUT + BATTERY2	BAT2 6V
3	FREE -	FREE PLAY -	0V GND
4	FREE +	FREE PLAY +	INPUT SIGNAL
5	N.C.	WITHOUT CONNec.	0V GND
6	N.C.	WITHOUT CONNec.	INPUT
7	MO.GND	GND COIN_SELECTOR	0V GND
8	N.C.	WITHOUT CONNec.	-
9	N.C.	WITHOUT CONNec.	-
10	MON.IN2	INPUT SIGNAL 2	INPUT
11	MON.V +	SELECTOR SUPPLY	OUTPUT 12V
12	MON.IN3	INPUT SIGNAL 3	INPUT
13	CONTGRANDE +	BIG COUNTER +	OUTPUT 6V
14	CONTGRANDE -	BIG COUNTER -	OUTPUT 0V
15	CONTPEQUE +	SMALL COUNTER +	OUTPUT 6V
16	CONTPEQUE -	SMALL COUNTER -	OUTPUT 0V
17	N.C.	WITHOUT CONNec.	-
18	N.C.	WITHOUT CONNec.	-

MONEDEROS ELECTRÓNICOS DE BAJO CONSUMO: LOW CONSUMPTION ELECTRONIC PURSES: MONNAYEURS ÉLECTRONIQUES DE BASSE CONSOMMATION: PINS: 1, 2, 7, 10, 11, 12

MODO JUEGO LIBRE - MODE FREE PLAY - MODE JEU LIBRE: PINS: 3, 4

ES

SI USTED TIENE UNA MESA EQUIPADA CON LA PLACA ELECTRÓNICA SAM5 T, USTED PUEDE GESTIONAR MONEDEROS MECÁNICOS, MONEDEROS ELECTRÓNICOS DE BAJO CONSUMO, Y UTILIZAR EL MODO FREE PLAY. PARA TODO ELLO DEBE DISPONER DEL CABLEADO ADECUADO.

SU PLACA ELECTRÓNICA SAM5 T PUEDE UTILIZARSE DE DOS MANERAS: VER LISTA Y DESCRIPCIÓN DE PARÁMETROS

CUANDO EL PARÁMETRO U=0 SAM5 T TIENE CUATRO LÍNEAS PARA FIJAR DISTINTOS PRECIOS DE LAS PARTIDAS: LÍNEA BAJA DE MONEDERO MECÁNICO: L (PARÁMETROS A Y B + TIEMPO) LÍNEA ALTA DE MONEDERO MECÁNICO: H (PARÁMETROS C Y D + TIEMPO) LÍNEA BAJA DE MONEDERO ELECTRÓNICO: EL (PARÁMETROS E Y F + TIEMPO) LÍNEA ALTA DE MONEDERO ELECTRÓNICO: EH (PARÁMETROS G Y H + TIEMPO)

CUANDO EL PARÁMETRO U=1 SAM5 T UNIFICA LAS LÍNEAS L Y H POR UN LADO Y LAS LÍNEAS EL Y EH POR OTRO, PARA CONECTAR DOS MONEDEROS O LECTORES CON EL MISMO PRECIO: LÍNEA MONEDERO MECÁNICO: L + H (PARÁMETROS A Y B + TIEMPO) LÍNEA MONEDERO ELECTRÓNICO: EL + EH (PARÁMETROS E Y F + TIEMPO)

EN

IF YOU HAVE A TABLE EQUIPPED WITH THE SAM5 T ELECTRONIC BOARD, YOU CAN MANAGE MECHANICAL PURSES, LOW-POWER ELECTRONIC PURSES, AND USE THE FREE PLAY MODE. FOR ALL THIS YOU MUST HAVE THE APPROPRIATE WIRING.

YOUR SAM5 ELECTRONIC BOARD CAN BE USED IN TWO DIFFERENT WAYS: SEE LIST AND DESCRIPTION OF PARAMETERS

WHEN THE PARAMETER U=0 SAM5 T HAS FOUR INDEPENDENT LINES TO FIX DIFFERENT PRICES OF THE GAMES: LOW LINE FOR MECHANICAL ACCEPTOR: L (PARAMETERS A & B + TIME) HIGH LINE FOR MECHANICAL ACCEPTOR: H (PARAMETERS C & D + TIME) LOW LINE FOR ELECTRONIC ACCEPTOR: EL (PARAMETERS E & F + TIME) HIGH LINE FOR ELECTRONIC ACCEPTOR: EH (PARAMETERS G & H + TIME)

WHEN THE PARAMETER U=1 SAM5 T UNIFIES THE LINES L & H ON ONE SIDE AND LINES EL & EH ON THE OTHER, SO YOU CAN CONNECT TWO COIN ACCEPTORS OR CARD READERS WITH THE SAME PRICE: MECHANICAL COIN ACCEPTOR LINE: L + H (PARAMETERS A & B + TIME) ELECTRONIC COIN ACCEPTOR LINE: EL + EH (PARAMETERS E & F + TIME)

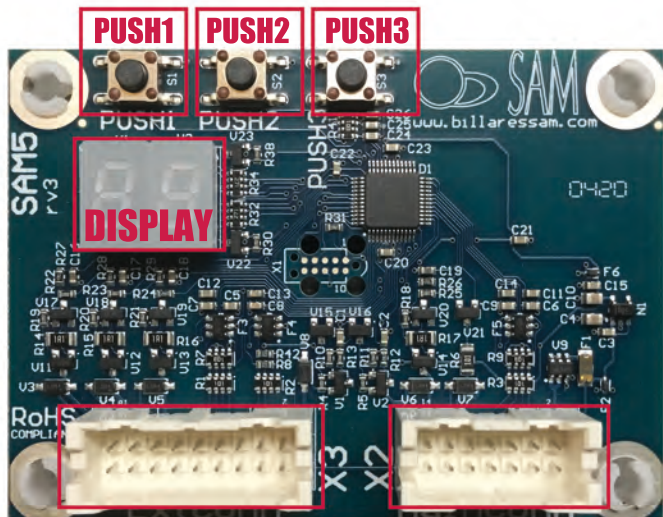
FR

SI VOUS DISPOSEZ D'UNE TABLE ÉQUIPÉE D'UNE CARTE ÉLECTRONIQUE SAM5 T, VOUS POUVEZ GÉRER DES MONNAYEURS MÉCANIQUES, DES MONNAYEURS ÉLECTRONIQUES DE BASSE CONSOMMATION, ET UTILISER LE MODE JEU LIBRE. POUR TOUT CELA, VOUS DEVEZ DISPOSER DU CÂBLAGE APPROPRIÉ.

VOTRE CARTE ÉLECTRONIQUE SAM5 T PEUT ÊTRE UTILISÉE DE DEUX MANIÈRES: VOIR LISTE ET DESCRIPTION DES PARAMÈTRES

QUAND LE PARAMÈTRE U=0 SAM5 T DISPOSE DE QUATRE LIGNES POUR DÉFINIR DES PRIX DIFFÉRENTS DES JEUX: LIGNE BASSE DE MONNAYEUR MÉCANIQUE: L (PARAMÈTRES A ET B + TEMPS) LIGNE HAUTE DE MONNAYEUR MÉCANIQUE: H (PARAMÈTRES C ET D + TEMPS) LIGNE BASSE DE MONNAYEUR ÉLECTRO.: EL (PARAMÈTRES E ET F + TEMPS) LIGNE HAUTE DE MONNAYEUR ÉLECTRO.: EH (PARAMÈTRES G ET H + TEMPS)

QUAND LE PARAMÈTRE U=1 SAM5 T UNIFIE LES LIGNES L ET H D'UNE PART ET LES LIGNES EL ET EH D'AUTRE PART, AFIN DE CONNECTER DEUX MONNAYEURS OU LECTEURS AU MÊME PRIX: LIGNE MONNAYEUR MÉCANIQUE: L + H (PARAMÈTRES A ET B + TEMPS) LIGNE MONNAYEUR ÉLECTRONIQUE: EL + EH (PARAMÈTRES E ET F + TEMPS)



CONNECTOR X3

CONNECTOR X2

PUSH1: ACCESO Y SALIDA A PROGRAMACIÓN Y DATOS DE RECAUDACIÓN ACCESS & EXIT TO PROGRAM & COLLECTINGS DATA ACCÈS ET SORTIE DE LA PROGRAMMATION ET DES DONNÉES DE RECETTE
PULSAR UNA VEZ / PRESS ONCE / APPUYER UNE FOIS: MUESTRA ESTADO DE LAS BATERÍAS Y DATOS DE RECAUDACIÓN SHOWS BATTERIES STATUS AND COLLECTINGS DATA MONTRE L'ÉTAT DES BATTERIES DONNÉES DE RECETTE
PULSAR Y MANTENER / PRESS & HOLD / APPUYER ET MAINTENIR: ACCEDER A PROGRAMACIÓN ACCESS TO PROGRAM ACCÈS À LA PROGRAMMATION
PULSAR / PRESS / APPUYER: PULSAR PARA CAMBIAR DE PARÁMETRO PRESS TO CHANGE PARAMETER APPUYER SUR POUR MODIFIER LE PARAMÈTRE
PULSAR Y MANTENER DE NUEVO / PRESS & HOLD AGAIN / APPUYER ET MAINTENIR ENCORE: SALIR DE PROGRAMACIÓN EXIT FROM PROGRAM SORTIR DE LA PROGRAMATION
PUSH2: BAJAR VALOR VALUE DOWN VALEUR MOINS
PUSH3: SUBIR VALOR VALUE UP VALEUR PLUS

ESLISTA Y DESCRIPCIÓN DE LOS PARÁMETROS DEL PROGRAMA			
DISPLAY	PARAMETRO	EXPLICACIÓN	VARÍA ENTRE: VALORES MÍNIMO Y MÁXIMO
		AJUSTES DE LA LÍNEA BAJA / L	
A1	A 1	NÚMERO DE PULSOS (MONEDAS O LECTURAS) PARA DAR UN JUEGO (EN ESTE CASO 1 PULSO)	ENTRE 1 & 20 PULSOS
B1	B 1	NÚMERO DE JUEGOS QUE SE DAN (EN ESTE CASO 1 JUEGO)	ENTRE 0 & 9 JUEGOS
10	[1 0]	SOLO MUESTRA PARÁMETRO SI B=0 TIEMPO DE JUEGO EN MINUTOS (EN ESTE CASO 10 MINUTOS)	ENTRE 1 & 99 MINUTOS
		AJUSTES DE LA LÍNEA ALTA / H (SOLO MUESTRA PARÁMETROS SI U=0)	
C2	C 2	NÚMERO DE PULSOS (MONEDAS O LECTURAS) PARA DAR UN JUEGO (EN ESTE CASO 2 PULSOS)	ENTRE 1 & 20 PULSOS
D3	D 3	NÚMERO DE JUEGOS QUE SE DAN (EN ESTE CASO 3 JUEGOS)	ENTRE 0 & 9 JUEGOS
20	[2 0]	SOLO MUESTRA PARÁMETRO SI D=0 TIEMPO DE JUEGO EN MINUTOS (EN ESTE CASO 20 MINUTOS)	ENTRE 1 & 99 MINUTOS
		AJUSTES DE LA LÍNEA BAJA DE MONEDERO ELECTRÓNICO / EL	
E1	E 1	NÚMERO DE PULSOS (MONEDAS O LECTURAS) PARA DAR UN JUEGO (EN ESTE CASO 1 PULSO)	ENTRE 1 & 20 PULSOS
F1	F 1	NÚMERO DE JUEGOS QUE SE DAN (EN ESTE CASO 1 JUEGO)	ENTRE 0 & 9 JUEGOS
10	[1 0]	SOLO MUESTRA PARÁMETRO SI F=0 TIEMPO DE JUEGO EN MINUTOS (EN ESTE CASO 10 MINUTOS)	ENTRE 1 & 99 MINUTOS
		AJUSTES DE LA LÍNEA ALTA DE MONEDERO ELECTRÓNICO / EH (SOLO MUESTRA PARÁMETROS SI U=0)	
G2	G 2	NÚMERO DE PULSOS (MONEDAS O LECTURAS) PARA DAR UN JUEGO (EN ESTE CASO 2 PULSOS)	ENTRE 1 & 20 PULSOS
H3	H 3	NÚMERO DE JUEGOS QUE SE DAN (EN ESTE CASO 3 JUEGOS)	ENTRE 0 & 9 JUEGOS
20	[2 0]	SOLO MUESTRA PARÁMETRO SI H=0 TIEMPO DE JUEGO EN MINUTOS (EN ESTE CASO 20 MINUTOS)	ENTRE 1 & 99 MINUTOS
		AJUSTES ACUVEND	
10	I 0	HABILITAR/DESHABILITAR ACUVEND* (EN ESTE CASO DESHABILITADO)	ENTRE 0 & 1
		AJUSTES DEL CONTADOR	
P0	P 0	HABILITAR/DESHABILITAR CONTADOR** (EN ESTE CASO DESHABILITADO)	ENTRE 0 & 1
		AJUSTES DEL MODO DE LECTURA DE LAS LÍNEAS BAJA Y ALTA	
U0	U 0	HABILITAR/DESHABILITAR DOS LÍNEAS COMO UNA*** (EN ESTE CASO DESHABILITADO)	ENTRE 0 & 1
		AJUSTES DEL MONEDERO MANUAL DE EMPUJE	
Y0	Y 0	HABILITAR/DESHABILITAR MONEDERO MANUAL DE EMPUJE (EN ESTE CASO DESHABILITADO)	ENTRE 0 & 1
*ACUVEND: ESTE SISTEMA ACTIVARÁ DE NUEVO EL MOTOR DESPUÉS DE 12 SEGUNDOS (POR SI QUEDARA ALGUNA BOLA DENTRO CUANDO SE DA LA PARTIDA)			
**CONTADOR: SOLO PARA CONTADORES ELECTROMECÁNICOS			
***MODO DE LECTURA DE LAS LÍNEAS BAJA Y ALTA: HABILITADO (U=1) , SAM5 SUMA LAS LÍNEAS L Y H Y LAS LÍNEAS EL Y EH.			

ENLIST AND DESCRIPTION OF PROGRAM PARAMETERS			
DISPLAY	PARAMETER	EXPLANATION	VARIES BETWEEN: MINIMUM AND MAXIMUM VALUES
		LOW LINE SETTINGS / L	
A1	A 1	NUMBER OF PULSES (COINS OR CARD READINGS) TO GIVE A GAME (IN THIS CASE 1 PULSE)	BETWEEN 1 & 20 PULSES
B1	B 1	NUMBER OF GAMES GIVEN (IN THIS CASE 1 GAME)	BETWEEN 0 & 9 GAMES
10	[1 0]	DISPLAYS PARAMETER ONLY IF B=0 LENGTH OF THE GAME IN MINUTES (IN THIS CASE 10 MINUTES)	BETWEEN 1 & 99 MINUTES
		HIGH LINE SETTINGS / H (DISPLAYS PARAMETERS ONLY IF U=0)	
C2	C 2	NUMBER OF PULSES (COINS OR CARD READINGS) TO GIVE A GAME (IN THIS CASE 2 PULSE)	BETWEEN 1 & 20 PULSES
D3	D 3	NUMBER OF GAMES GIVEN (IN THIS CASE 3 GAMES)	BETWEEN 0 & 9 GAMES
20	[2 0]	DISPLAYS PARAMETER ONLY IF D=0 LENGTH OF THE GAME IN MINUTES (IN THIS CASE 20 MINUTES)	BETWEEN 1 & 99 MINUTES
		ELECTRONIC COIN ACCEPTOR LOW LINE SETTINGS / EL	
E1	E 1	NUMBER OF PULSES (COINS OR CARD READINGS) TO GIVE A GAME (IN THIS CASE 1 PULSE)	BETWEEN 1 & 20 PULSES
F1	F 1	NUMBER OF GAMES GIVEN (IN THIS CASE 1 GAME)	BETWEEN 0 & 9 GAMES
10	[1 0]	DISPLAYS PARAMETER ONLY IF F=0 LENGTH OF THE GAME IN MINUTES (IN THIS CASE 10 MINUTES)	BETWEEN 1 & 99 MINUTES
		ELECTRONIC COIN ACCEPTOR HIGH LINE SETTINGS / EH (DISPLAYS PARAMETERS ONLY IF U=0)	
G2	G 2	NUMBER OF PULSES (COINS OR CARD READINGS) TO GIVE A GAME (IN THIS CASE 1 PULSE)	BETWEEN 1 & 20 PULSES
H3	H 3	NUMBER OF GAMES GIVEN (IN THIS CASE 3 GAMES)	BETWEEN 0 & 9 GAMES
20	[2 0]	DISPLAYS PARAMETER ONLY IF H=0 LENGTH OF THE GAME IN MINUTES (IN THIS CASE 20 MINUTES)	BETWEEN 1 & 99 MINUTES
		ACUVEND SETTINGS	
10	I 0	ENABLE/DISABLE ACUVEND* (IN THIS CASE DISABLED)	BETWEEN 0 & 1
		COUNTER SETTINGS	
P0	P 0	ENABLE/DISABLE COUNTER** (IN THIS CASE DISABLED)	BETWEEN 0 & 1
		LOW & HIGH LINE READING MODE SETTINGS	
U0	U 0	ENABLE/DISABLE READING BOTH LINES AS ONE*** (IN THIS CASE DISABLED)	BETWEEN 0 & 1
		PUSH COIN ACCEPTOR SETTINGS	
Y0	Y 0	ENABLE/DISABLE PUSH COIN ACCEPTOR (IN THIS CASE DISABLED)	BETWEEN 0 & 1
*ACUVEND: THE SYSTEM WILL ACTIVATE THE MOTOR AGAIN AFTER A 12 SECONDS (IN CASE THERE IS A BALL LEFT INSIDE WHEN THE GAME WAS DELIVERED)			
**COUNTER: ONLY FOR ELECTROMECHANICAL COUNTERS			
***LOW & HIGH LINE READING MODE: ENABLED (U=1) , SAM5 ADDS LINES L & H AND LINES EL & EH.			

FRLISTE ET DESCRIPTION DES PARAMÈTRES DU PROGRAMME			
DISPLAY	PARAMÈTRE	EXPLICATION	VARIE ENTRE: VALEURS MINIMALES ET MAXIMALES
		RÉGLAGES DE LA LIGNE BASSE / L	
A1	A 1	NOMBRE DE PULSES (PIÈCES OU LECTURES) POUR DONNER UN JEU (DANS CE CAS 1 PULSE)	ENTRE 1 & 20 PULSES
B1	B 1	NOMBRE DE JEUX DONNÉS (DANS CE CAS 1 JEU)	ENTRE 0 & 9 JEUX
10	[1 0]	MONTRÉ SEULEMENT SI B=0 TEMPS DE JEU EN MINUTES (DANS CE CAS 10 MINUTES)	ENTRE 1 & 99 MINUTES
		RÉGLAGES DE LA LIGNE HAUTE / H (MONTRÉ SEULEMENT SI U=0)	
C2	C 2	NOMBRE DE PULSES (PIÈCES OU LECTURES) POUR DONNER UN JEU (DANS CE CAS 2 PULSES)	ENTRE 1 & 20 PULSES
D3	D 3	NOMBRE DE JEUX DONNÉS (DANS CE CAS 3 JEUX)	ENTRE 0 & 9 JEUX
20	[2 0]	MONTRÉ SEULEMENT SI D=0 TEMPS DE JEU EN MINUTES (DANS CE CAS 20 MINUTES)	ENTRE 1 & 99 MINUTES
		RÉGLAGES DE LA LIGNE BASSE ÉLECTRONIQUE / EL	
E1	E 1	NOMBRE DE PULSES (PIÈCES OU LECTURES) POUR DONNER UN JEU (DANS CE CAS 1 PULSE)	ENTRE 1 & 20 PULSES
F1	F 1	NOMBRE DE JEUX DONNÉS (DANS CE CAS 1 JEU)	ENTRE 0 & 9 JEUX
10	[1 0]	MONTRÉ SEULEMENT SI F=0 TEMPS DE JEU EN MINUTES (DANS CE CAS 10 MINUTES)	ENTRE 1 & 99 MINUTES
		RÉGLAGES DE LA LIGNE HAUTE ÉLECTRONIQUE / EH (MONTRÉ SEULEMENT SI B=0)	
G2	G 2	NOMBRE DE PULSES (PIÈCES OU LECTURES) POUR DONNER UN JEU (DANS CE CAS 2 PULSE)	ENTRE 1 & 20 PULSES
H3	H 3	NOMBRE DE JEUX DONNÉS (DANS CE CAS 3 JEUX)	ENTRE 0 & 9 JEUX
20	[2 0]	MONTRÉ SEULEMENT SI H=0 TEMPS DE JEU EN MINUTES (DANS CE CAS 20 MINUTES)	ENTRE 1 & 99 MINUTES
		RÉGLAGES ACUVEND	
10	I 0	ACTIVER/INACTIVER ACUVEND* (DANS CE CAS INACTIVÉ)	ENTRE 0 & 1
		RÉGLAGES DU COMPTEUR	
P0	P 0	ACTIVER/INACTIVER COMPTEUR** (DANS CE CAS INACTIVÉ)	ENTRE 0 & 1
		RÉGLAGES DU MODE DE LECTURE DES LIGNES BASSE ET HAUTE	
U0	U 0	ACTIVER/INACTIVER DEUX LIGNES COMME UNE*** (DANS CE CAS INACTIVÉ)	ENTRE 0 & 1
		RÉGLAGES DU MONNAYEUR MANUEL À POUSSOIR	
Y0	Y 0	ACTIVER/INACTIVER MONNAYEUR MANUEL À POUSSOIR (DANS CE CAS INACTIVÉ)	ENTRE 0 & 1
*ACUVEND: CE SYSTÈME ACTIVERA ENCORE LE MOTEUR APRÈS 12 SECONDES (AU CAS OÙ IL RESTERAIT DES BALLES À L'INTÉRIEUR QUAND LE JEU EST DONNÉ)			
**COMPTEUR: UNIQUEMENT POUR LES COMPTEURS ÉLECTROMÉCANIQUES			
***MODE DE LECTURE DES LIGNES HAUTE ET BASSE: ACTIVÉ (U=1) , SAM5 AJOUTE LES LIGNES L ET H ET LES LIGNES EL ET EH.			