

ARH-2 GUIDA D'INSTALLAZIONE RAPIDA

Versione 1.4, 21 febbraio 2001

AVVERTENZA: QUESTA GUIDA SINTETICA D'INSTALLAZIONE È DESTINATA AI TECNICI ESPERTI. A COLORO CHE NON HANNO ESPERIENZA A RIGUARDO, SI RACCOMANDA DI CONSULTARE IL MANUALE COMPLETO DISPONIBILE IN VARIE LINGUE AL SITO WEB: WWW.ACTIVESILICON.CO.UK/TCS/

ROULETTE AMERICANE

Operazione 1 - Montaggio su roulette e collegamento a scatola di controllo

Fissare la testina di lettura sulla roulette, a filo con il bordo, mediante i dischi magnetici (fissare staccando la pellicola rossa e presentando la testina di lettura sul bordo della roulette, come descritto nel manuale completo d'installazione). Il bordo della testina deve premere saldamente contro il bordo della roulette. Collegare il cavo della testina alla scatola di controllo. **ATTENZIONE:** accertarsi di collegare il cavo corretto (identificato dalla sigla "ARH-2"), da utilizzare solamente con le testine di lettura ARH-2 (con due fori di regolazione posteriormente se le si paragona a quelle ARH-1).

Operazione 2 - Allineamento sensori

Inserire una chiave a brugola da 2mm (fornita nel kit dell'ARH-2) nei due fori posteriori per regolare la direzione dei raggi.

Il foro a destra del connettore posteriore regola i raggi del sensore di rilevazione fascia numeri (raggio doppio). Il sensore va inizialmente regolato in modo che i raggi siano diretti al centro della fascia circolare dove si trovano i numeri. Se i numeri della roulette sono grandi e bianchi, come si verifica su molte roulette Huxley, è spesso meglio focalizzare i raggi di luce sul bordo esterno della fascia numeri, per rilevare più rossi e neri e meno numeri bianchi. Il puntamento dei raggi può essere determinato facilmente allineando uno scomparto rosso di fronte agli stessi o facendo girare velocemente la roulette.

Il foro a sinistra del connettore posteriore serve a regolare il raggio del sensore che rileva la pallina. Tale raggio va regolato in modo che punti appena sopra il centro della pallina, che chiaramente deve essere perfettamente uguale a quella impiegata nel gioco.

Operazione 3 - Controllo funzionamento

Far girare la roulette a una velocità normale: il LED sinistro ("WS": Wheel Spin = rotazione roulette) deve lampeggiare in rosso ogni volta che viene rilevato uno scomparto rosso. Dopo due o tre giri, lo stesso LED deve illuminarsi di verde indicando che la testina di lettura si è sincronizzata con la ruota girevole della roulette. Una volta ottenuta la sincronizzazione, il LED lampeggia ogni volta che viene rilevato lo zero (singolo).

Gettare ora la pallina nella roulette: il LED centrale ("BR": Ball in Rim = pallina nella roulette) deve lampeggiare al passaggio della pallina. Al primo passaggio, sul display appare il messaggio "Good Luck" (se supportato e abilitato dal display stesso). Quando la pallina rallenta fino a raggiungere il punto di non accettazione puntate ulteriori NMB (=No More Bets), il LED centrale rimarrà acceso per circa cinque secondi e il display visualizza il messaggio lampeggiante relativo ("No More Bets" o "Last Bets" ecc.). Il punto di non accettazione puntate ulteriori può essere regolato da display specificando un numero entro 1 e 20 (sotto SETUP>ADS>NMB; 1 corrisponde al massimo anticipo, 20 al massimo ritardo: vedi anche sezione "Regolazione manuale"). Alcuni display non supportano i messaggi "Good Luck" o "No More Bets", ma è **TUTTORA IMPORTANTE** regolare il punto di non accettazione puntate ulteriori a circa 1 o 2 giri prima che la pallina cada. Il punto di non accettazione puntate ulteriori viene indicato dal fatto che il LED centrale rimane acceso in modo costante per cinque secondi.

Quando la pallina si ferma in uno scomparto, il LED destro ("WB": White Ball = pallina bianca) deve lampeggiare a ogni passaggio della stessa. Il numero di passaggi (1 o 2) prima dell'invio del numero vincente può essere stabilito da display. Se il LED WB lampeggia quando non c'è una pallina bianca nel suo angolo di visione (ed in tal modo il numero vincente non è inviato al display), ciò significa che la soglia automatica è troppo sensibile e che essa deve essere ridotta mediante una regolazione manuale del compensatore della pallina bianca. Si veda la sezione successiva per i particolari.

Verificare il funzionamento a velocità tipiche alte e basse, impiegando la pallina che viene usata in realtà nel gioco.

ROULETTE FRANCESI / REGOLAZIONE MANUALE DELLA PALLINA BIANCA

Eseguire le operazioni di cui ai punti da 1 a 3 sopra. Se tutto procede come previsto, non c'è bisogno di fare altro. Comunque, anche se la rilevazione degli scomparti dovrebbe funzionare con le impostazioni predefinite, potrà essere necessario aumentare la sensibilità di rilevazione della pallina (spesso per roulette francesi e/o per una pallina piccola), e talvolta diminuirla per roulette americane ed una pallina grande: togliere il coperchio avvitando le 4 viti a testa esagonale con una chiave a brugola da 1,27mm (fornita nel kit dell'ARH-2); trovare il gruppo di commutatori modali SW2 (con 4 commutatori). Se gli scomparti sono tutti dello stesso colore, portare il commutatore 4 su ON per selezionare un valore di soglia inferiore per la rilevazione della pallina. Riprovare: se la pallina non viene ancora rilevata, portare il commutatore 3 nella posizione ON per incrementare la potenza del LED del sensore. Riprovare di nuovo: se la pallina non viene ancora rilevata, impostare il valore di soglia manualmente con il compensatore a 5 giri della pallina. Lo si regola come segue: per prima cosa assicurarsi che il compensatore sia girato completamente in senso antiorario, dandogli almeno 6 giri in senso antiorario (non c'è uno stop di fine corsa). Questo è il "modo automatico" di predefinito. Ora far fare al compensatore un giro e mezzo in senso orario – ciò commuta la regolazione nel "modo manuale", il che diventa ovvio in quanto il LED3 (vicino al compensatore) cessa di lampeggiare ad ogni passaggio della pallina. Continuare ora a far girare il compensatore in senso orario fino a che il LED lampeggia ad ogni passaggio della pallina, ma non lampeggia in qualsiasi altro momento (ad es. per riflessioni o per scomparti colorati nella roulette). Controllarlo a velocità di rotazione tipicamente alte e basse e regolare il livello di soglia di conseguenza.

RICERCA E RISOLUZIONE PROBLEMI

| Problema | Soluzione |
|---|---|
| La testina di lettura non si sincronizza con la roulette (il LED sinistro non diventa verde). | Cambiare l'angolo dei raggi del sensore di rilevazione fascia numeri: provare una posizione diversa sulla fascia numeri, normalmente verso l'esterno, cercando di indirizzarlo su rosso e nero puri, e non sulle lettere. Su roulette particolarmente difficili, si può regolare il compensatore RB1 – vedere "Regolazioni manuali". Dare anche almeno 30 secondi di tempo per la sincronizzazione dal momento in cui si accende la testina di lettura. |
| La pallina non viene sempre veduta dalla testina di lettura (di solito quando si utilizza una pallina). | Porre il commutatore 3 di SW2 nella posizione ON. In tal modo si aumenta l'intensità dei raggi. Il commutatore 4 di SW2 potrebbe essere anche posto nella posizione ON per abbassare la soglia di rilevazione automatica – ma soltanto se la fascia degli scomparti ha un colore uniforme. Vedere "Regolazioni manuali". |
| Il numero vincente letto è quello dello scomparto adiacente. | La sensibilità della pallina è troppo alta – porre i commutatori 3 e 4 di SW2 nella posizione OFF, e/o indirizzare il raggio della pallina verso la cima della pallina. |
| Il LED destro indica talvolta una pallina quando la roulette è vuota. | Ciò può provocare l'invio del numero sbagliato al display (normalmente zero o il numero di uno scomparto rosso) o l'invio di nessun numero. La risoluzione è la stessa come in precedenza – vale a dire la sensibilità della pallina è troppo alta. Può essere necessario impostare manualmente la soglia della pallina – vedere "Regolazioni manuali". |
| Il LED centrale ("pallina nella roulette") non lampeggia quando la pallina ruota nella roulette. | Se il sensore del bordo della pallina non la può vedere mentre sta ruotando nella roulette, il numero vincente non viene inviato al display con il commutatore 1 di SW2 in posizione OFF. Se non è possibile regolare manualmente l'impostazione "BR" per rivelare la pallina nella roulette, porre il commutatore 1 di SW2 nella posizione ON. In tal modo si fa sì che il numero vincente sia inviato al display. |

REGOLAZIONI MANUALI

| Commutatore | Descrizione commutatori modali SW2 (tutti impostati su OFF dal fabbricante) |
|-------------|--|
| 1 | Quando nella posizione ON, la testina invia il numero vincente senza prima aver rilevato la pallina nella roulette. N.B.: quando su OFF (predefinito), la testina NON invia il numero vincente se la pallina non ha effettuato alcuni giri nella roulette: ciò serve a evitare che vengano inviati più numeri vincenti. N.B.: se per qualsiasi ragione la testina non rileva la pallina nella roulette, portare questo commutatore su ON per consentire l'invio del numero al display. |
| 2 | Riservato per usi futuri. |
| 3 | Quando nella posizione ON, aumenta l'intensità del raggio del sensore della pallina e quindi la sensibilità di rilevazione. Normalmente va portato su ON solamente con alcune roulette francesi e qualche volta con roulette USA che impiegano palline piccole. |
| 4 | Quando nella posizione ON, imposta un valore di soglia inferiore per la rilevazione della pallina (= maggiore sensibilità di rilevazione), normalmente usato con roulette francesi. |

| Compensatore | Funzione (regolati completamente in senso antiorario dal fabbricante = modalità auto) |
|--------------|--|
| RB1 | Regolazione manuale sensore rosso/nero: se non si riesce a raggiungere la sincronizzazione nella modalità auto, far girare la roulette piuttosto velocemente e dare due giri a RB1 in senso orario, e continuare poi in senso orario finché il LED "WS" si illumina in modo permanente di verde e lampeggia a ciascun passaggio dello scomparto dello zero singolo (il LED accanto al compensatore RB1 deve lampeggiare al passaggio di ogni scomparto rosso). Tener presente che RB1 regola il valore di soglia in relazione a un livello di fondo medio dinamico, e per tale ragione la regolazione può solo essere effettuata mentre la roulette gira. |
| RB2 | Riservato per usi futuri. |
| WB | Soglia di rilevazione pallina: questo può essere impiegato per regolare manualmente la soglia di rilevazione della pallina. Vedi all'uopo la sezione "Roulette francesi" per ulteriori spiegazioni. Questo valore di soglia viene regolato meglio con la pallina in uno scomparto nero. |
| BR | Regolazione manuale rilevazione pallina nella roulette: nel caso improbabile in cui la pallina non venga rilevata quando sia nella roulette, mediante questo compensatore si può regolare un valore di soglia inferiore: far girare la pallina nella roulette e dare due giri al compensatore in senso orario, e continuare poi in senso orario lentamente finché il LED che vi è accanto lampeggia a ogni passaggio della pallina sulla roulette. Questa regolazione può anche essere effettuata per elevare la soglia nel caso in cui il LED centrale ("BP") lampeggi a causa di disturbi. |

N.B.: i compensatori possono essere girati cinque volte. Quando un compensatore è girato completamente in senso antiorario, la testina funziona automaticamente relativamente alla funzione corrispondente. (Attenzione: non c'è alcuno stop di fine corsa: per girare il compensatore completamente in senso antiorario, girarlo più di cinque volte in tale direzione). La regolazione predefinita è completamente in senso antiorario. Per regolazioni fatte manualmente, esse sono memorizzate se si scollega l'unità o la si sottopone ad un ciclo ON/OFF.

Regolazione manuale punto di non accettazione puntate ulteriori

Il commutatore a 16 posizioni identificato dalla scritta “NMB Drop Point” può essere impiegato per regolare il punto di non accettazione puntate ulteriori.

| Regolazione | Funzione (impostato dal fabbricante su 0 = lettura punto di non accettazione puntate ulteriori da display) |
|-------------|---|
| 0..F | <p>Per funzionare con display Paltronics di generazione precedente a v2.60 (o altri display compatibili), il punto di non accettazione puntate ulteriori può essere regolato manualmente. Quando la regolazione è su 0, il punto di non accettazione puntate ulteriori viene letto dal display. Altrimenti può essere specificato un numero tra 1 e 15 (A = 10, B = 11 ecc.) per definirlo direttamente: a numero inferiore corrisponde un punto di non accettazione puntate ulteriori in anticipo e viceversa.</p> <p>N.B.: nei display Paltronics (v2.60 e successivi) questo parametro è impostato a 1. Ciò è quasi certamente un valore troppo basso. Anche se la funzione di avviso del punto di non accettazione puntate ulteriori da display non viene impiegata, la regolazione deve essere comunque corretta, di solito intorno a 10.</p> |

CONSIGLI

- Se nel casino vengono usate regolarmente palline differenti, non sarà possibile regolare il raggio del sensore pallina appena al di sopra del centro di ogni pallina (come spiegato sopra nel paragrafo "Operazione 2"). In questo caso regolare il raggio in modo che colpisca il centro della pallina più piccola o appena sopra.
- Per installazioni “Touch Bet”, il punto di non accettazione puntate ulteriori deve essere regolato manualmente con il commutatore a quadrante per ciascuna testina di lettura (in quanto esiste soltanto un tastierino per regolare il punto di non accettazione puntate ulteriori per una testina di lettura).
- Per la roulette Caro English (oppure Fair), i raggi della “fascia dei numeri” devono essere messi a fuoco sopra la pallina nella zona scomparti verso il centro della roulette (in quanto la fascia dei numeri tradizionale è troppo ripida per poter essere letta con sicurezza).

DISPOSIZIONE INTERNA

La figura sotto mostra la posizione dei sensori, dei commutatori, compensatori e LED nella scheda dell'unità.

