

Hockey Dynamo

Manuel d'entretien et instructions

- 1 – Garantie**
- 3 - Déclaration de conformité**
- 5 - Avertissements et avis**
- 6 - Instructions de montage de base**
- 8 - Installation du bouclier latéral**
- 9 - Entretien courant**
- 11 - Fonctionnement et programmation**
- 13 - Configuration du programme - v7.2** (pas de son)
- 14 - Configuration du programme - v9.02**(tables avec son)
- 16 - Configuration du programme - v10** (tables avec fonctions DEL)
- 18 - Schéma éclaté du tableau**
- 19 - Liste des pièces de table**
- 22 - Liste des pièces aériennes (par-dessus)**
- 23 - Liste des terrains de jeu Cosmic Thunder**
- 24 - Identification des PCB**

Ce manuel est la pièce n° 850400400T



Détails de la garantie

Valley-Dynamo garantit que ses nouveaux produits sont exempts de défauts résultant d'une fabrication défectueuse ou de composants défectueux dans les conditions suivantes :

DURÉE DE LA GARANTIE

Un an sur les tables de hockey Dynamo®. **90 jours** sur les pièces de rechange

CONCERNANT LE SERVICE DE GARANTIE

Valley-Dynamo réparera, améliorera ou remplacera, à sa seule discrétion, ce produit en cas de défaut de matériau ou de fabrication pendant la période de garantie. Ceci constitue la seule obligation de Valley-Dynamo et le seul recours du client pour toute réclamation au titre de la garantie.

Valley-Dynamo vous le demandera et vous devrez fournir le **Numéro de modèle et le Numéro de série complet** de l'unité (pas seulement les 5 derniers chiffres), ou une autre preuve d'achat, telle qu'une facture ou un reçu.

OPÉRATEURS ET UTILISATEURS FINAUX - Même si notre équipe de support technique est disponible pour vous aider dans le diagnostic et le dépannage de votre problème, contactez votre distributeur pour obtenir une réparation sous garantie sur votre équipement.

REVENDEURS ET DISTRIBUTEURS - Pour obtenir un remplacement et un numéro RMA (Autorisation de retour de marchandises), contactez Valley-Dynamo en vous référant au numéro de modèle et au numéro de série de l'unité et de la nature du problème. Valley-Dynamo enverra, à sa discrétion, des pièces de rechange et/ou émettra une RMA pour le retour des pièces défectueuses. Pour éviter les problèmes de facturation, demandez une RMA lorsque la pièce défectueuse est présente ou facilement disponible. Le crédit sera émis uniquement après réception et inspection de la RMA. Valley-

Dynamo peut envoyer des pièces de rechange ou émettre un crédit sur un compte. **PAS DE REMBOURSEMENT.** Valley-Dynamo se réserve le droit d'annuler les RMA en cours 30 jours après leur émission. Les articles retournés sans RMA ne seront ni inspectés ni crédités et pourront être refusés ou retournés aux frais du client.

COUVERTURE DES PIÈCES DE RECHANGE - Valley-Dynamo garantit les pièces de rechange pendant 90 jours à compter de la date d'achat. Pour obtenir un remplacement et un numéro RMA, contactez Valley-Dynamo en indiquant la nature du problème et fournissez une preuve d'achat. Valley-Dynamo enverra, à sa discrétion, des pièces de rechange et/ou émettra une RMA pour le retour des pièces défectueuses. Pour éviter les problèmes de facturation, demandez une RMA lorsque la pièce défectueuse est présente ou facilement disponible. Dès réception et inspection de la RMA, Valley-Dynamo pourra soit envoyer des pièces de rechange ou émettre un crédit au compte. **PAS DE REMBOURSEMENT.** Valley-Dynamo se réserve le droit d'annuler les RMA en cours 30 jours après leur émission. Les articles retournés sans RMA ne seront ni inspectés ni crédités et pourront être refusés ou retournés aux frais du client.

PORTÉE DE LA COUVERTURE

Notez que notre garantie n'est pas une garantie inconditionnelle pour la durée. Les produits Dynamo sont fabriqués selon nos normes rigoureuses et sont connus pour leur durabilité, mais ils ne sont pas indestructibles et peuvent nécessiter un entretien périodique afin de fonctionner correctement. Les éléments suivants ne sont pas couverts par la garantie.

- 1) Dommages d'expédition ou de transport
- 2) Usure normale
- 3) Dommages ou détériorations résultant de négligence, de mauvaise utilisation, d'accident, de déversement de liquide, d'une installation incorrecte, d'abus, d'animaux domestiques, de brûlures ou d'une mauvaise manipulation

Terrains de jeu de hockey - La cause la plus fréquente de gauchissement (déformation) ou de séparation des stratifiés sur un terrain de jeu est un déversement de liquide. Les déversements de liquide ne constituent pas une défaillance couverte par la garantie. Si l'on soupçonne une défaillance couverte par la garantie, Valley-Dynamo exigera à des fins d'examen de retourner le terrain de jeu endommagé ou au moins 12 pieds carrés (4' x 3') de la section endommagée. Aucun crédit ne sera émis pour un terrain de jeu endommagé par un déversement de liquide, ni pour le fret entrant ou sortant pour le terrain de jeu de remplacement ou de retour.

- 4) Dommages accidentels ou consécutifs (sauf à la discrétion de Valley-Dynamo).
- 5) Frais d'enlèvement ou d'installation.
- 6) Frais d'expédition sauf à la discrétion de Valley-Dynamo.
- 7) Modification non autorisée du produit.
- 8) Utilisation de ce produit avec des pièces, des kits de conversion ou des accessoires non approuvés.
- 9) Dommages causés par un incendie, une inondation, la foudre ou d'autres actes de la nature

EXCLUSION DE DOMMAGES

La seule obligation et responsabilité de Valley-Dynamo en vertu de cette garantie se limite à la réparation ou au remplacement d'un produit défectueux à notre seule discrétion. Valley-Dynamo ne peut en aucun cas être tenu responsable des dommages accessoires ou indirects résultant d'une interruption de service, d'une perte d'activité ou de revenus, ni de la responsabilité civile de ce produit, résultant de son utilisation ou de sa possession.

LIMITATIONS DES GARANTIES IMPLICITES

Il n'y a aucune autre garantie, expresse ou implicite, y compris, mais sans s'y limiter, celle de la qualité marchande, de la génération de revenus ou de l'adéquation à un usage particulier. La durée des garanties implicites est limitée à la période spécifiée dans la section Durée de la garantie ci-dessus.

POUR OBTENIR UN SUPPORT TECHNIQUE

Vérifiez les ressources disponibles sur www.valleydynamoparts.com ou contactez TECHHELP@valley-dynamo.com.

EU Declaration of Conformity

In accordance with ISO/IEC 17050

Valley Dynamo DoC#: 0001

Manufactured and Distributed by:

Valley-Dynamo LLP
7115 Belton Street
Richland Hills, TX 76118

Amusement Machine, Model DH-100 Air Hockey Table, is compliant with the CE directives and standards listed below.

Directives:

Electromagnetic Compatibility (2014/30/EU)
Low-Voltage (2014/35/EU)

Standards:

EMC Immunity: EN/IEC 61000-6-1:2016
EMC Emissions: EN/IEC 61000-6-3:2011
Appliance Safety: EN/IEC 60335-1:2014
Amusement Machine Safety: EN/IEC 60335-2-82:2017

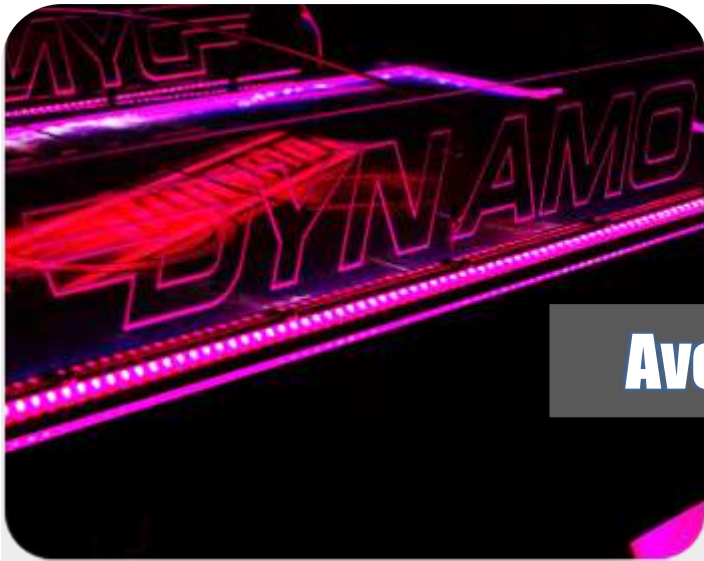
This product was tested by an ISO 17025 accredited laboratory and was manufactured using an internal quality system.

By



Signature 9-11-19 Date

Mike Prendergast
Technical Manager
Valley-Dynamo LLP, USA



Avertissements et avis

L'UTILISATION DE MODIFICATIONS DE PIÈCES OU DE CIRCUITS NON-DYNAMO PEUT CAUSER DES BLESSURES GRAVES OU DES DOMMAGES MATÉRIELS! UTILISEZ UNIQUEMENT DES PIÈCES VÉRITABLES AUTORISÉES PAR DYNAMO.

- Pour des raisons de sécurité et de fiabilité, les pièces de substitut et les modifications ne sont pas recommandées.
- Les pièces de substitut ou modifications peuvent annuler l'acceptation de type conformité FCC.
- Utilisez uniquement des composants et des pièces autorisés. Dans le cas contraire, la garantie sera annulée et un fonctionnement incorrect et/ou dangereux pourrait en résulter.

ATTENTION

- Branchez ce jeu dans une prise correctement mise à la terre pour éviter les risques d'électrocution et vous assurer du fonctionnement correct du jeu.
- N'utilisez pas d'adaptateur pour neutraliser la broche de mise à la terre du cordon d'alimentation.
- Ne pas couper la broche de terre.

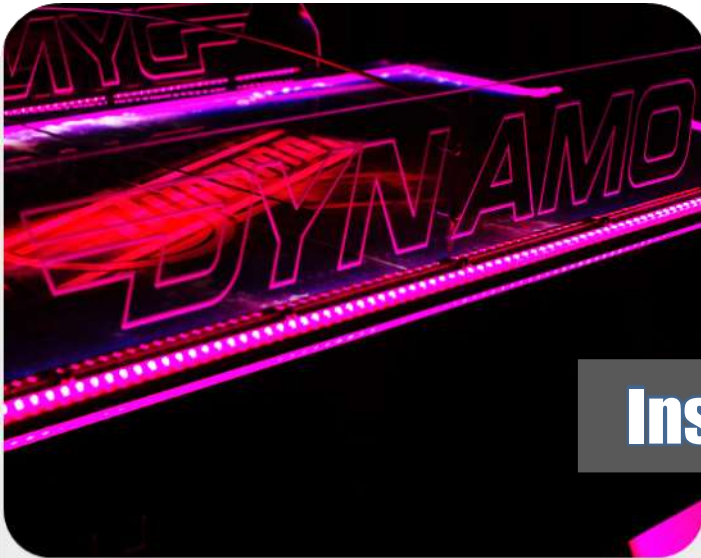
Les informations contenues dans ce manuel sont sujettes à modification sans préavis. Dynamo se réserve le droit d'apporter des améliorations à la fonction, la conception ou aux composants de l'équipement, dans la mesure où le processus d'ingénierie ou de méthode de fabrication le justifie.

POUR LES PIÈCES ET LE SERVICE D'ORIGINE DYNAMO, CONTACTEZ VOTRE DISTRIBUTEUR DYNAMO LOCAL AGRÉÉ.

LES PIÈCES PEUVENT ÉGALEMENT ÊTRE COMMANDÉES SUR WWW.VALLEYDYNAMOPARTS.COM

**Pour les tables jeu aux normes américaines :
120v CA – Fréquence : 60Hz – Ampères : 5A**

Ces valeurs peuvent varier dans les tables d'exportation en fonction des besoins de votre pays. Reportez-vous aux étiquettes sur la table ou contactez le support technique Valley-Dynamo



Instructions de montage

Félicitations pour l'achat d'une table de hockey Dynamo - La meilleure table de hockey de qualité professionnelle sur le marché.

SOYEZ SÉCURITAIRE: il est fortement recommandé d'avoir au moins deux personnes pour installer nos tables de hockey en toute sécurité.

Posez la boîte à plat sur le sol, en gardant à l'esprit la section intitulée « This Side Up » (Ce côté vers le haut). Couper les sangles de fixation et retirer complètement la partie supérieure de la boîte. Abaissez les côtés du fond de la boîte en coupant ou en déchirant verticalement tous les coins.

SUR LES TABLES AVEC PIÈCES : Les clés des buts, la porte à pièces et la porte d'accès/de service se trouvent dans le retour de la pièce.

SUR LES TABLES SANS PIÈCES : Les clés des buts et la porte d'accès/de service se trouvent sur le pavé de jeu, sous le carton. Vérifiez les matériaux d'emballage avant de les jeter!

Ouvrez la porte de service pour retirer vos rondelles, vos maillets, votre papier de verre et votre manuel.

La table de hockey doit maintenant être soigneusement soulevée sur le côté (le boîtier pour pièces de monnaie se trouve du côté opposé et sera dirigé vers le plafond une fois la table levée). Cette procédure devrait être accomplie par deux personnes qui inclinent la table **par les extrémités en évitant de soulever par un seul côté. La table pourrait vous tomber dessus et vous blesser si vous perdez votre emprise tout en soulevant la table.**

Enlèvement des pieds et mise en place.

1. À l'aide de la clé de la porte d'accès, ouvrez la porte d'accès située au bas de la table.

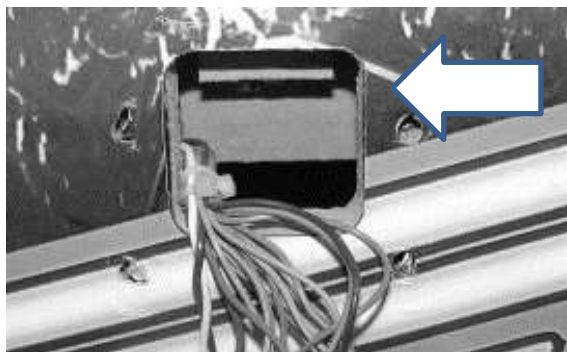
2. À l'aide d'une clé à douille ou d'un demi-pouce, retirez le boulon et le bloc de bois qui maintiennent les pieds pendant l'expédition.
3. Tirez les pieds du côté droit hors de leur support, puis poussez-les vers le haut à un angle de 45 degrés. Tirez ensuite un pied à la fois du côté gauche. Ensuite, retirez les deux pieds droits. Cette étape est nécessaire en raison du moteur du ventilateur.
4. Remettez le bloc en bois et le boulon qui fixaient les pieds pour une utilisation ultérieure.
5. Remettez la porte trappe et verrouillez-la.
6. Boulonnez les pieds au bas de la table à l'aide d'une clé ½ pouce à douille ou d'un tournevis droit.
7. Vissez le niveleur de jambe complètement dans les pieds et tournez la table à la verticale.
8. Positionnez et mettez la table à niveau à l'aide d'une clé à molette.

Pour retirer et ranger les pieds, suivez les étapes 1 à 6 dans l'ordre inverse.

Les tables Fire Storm and Short Shot incluent des boucliers latéraux. Ils peuvent être trouvés à l'intérieur de la boîte avec la table. Des boucliers de protections latéraux sont disponibles en tant qu'accessoires pour toutes les tables Dynamo à pièces et tables Pro Style. Installez les boucliers à ce moment si nécessaire.

Si votre table est équipée d'une unité d'éclairage et de pointage par le dessus, installez-la à ce moment-là en suivant les instructions fournies avec celle-ci.

Si votre table n'est pas équipée d'une unité d'éclairage par le dessus, elle devrait être fournie avec une unité de marquage des scores à montage latéral.



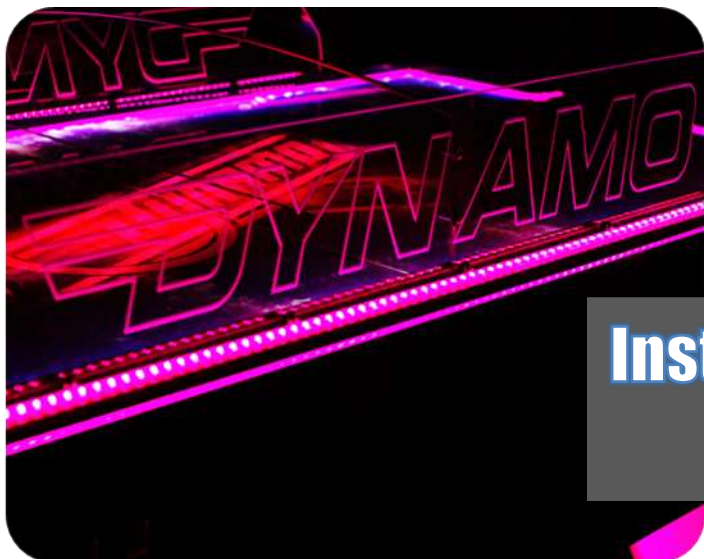
Sur la FACE OPPOSÉE de la table, depuis la porte aux pièces et la porte de service, au centre du terrain de jeu, se trouve cette ouverture carrée entourée de quatre trous.

Les trois connecteurs utilisés pour l'écran à montage latéral sont fixés au côté de la table avec du ruban adhésif amovible. Branchez ces connecteurs sur l'unité d'affichage

Alignez le boîtier de l'afficheur avec le boulon central du rail supérieur en aluminium, dissimulez tout le câblage exposé, soit à l'intérieur de la cavité de la table, soit sous le boîtier, puis fixez le boîtier au bois à l'aide des vis et des rondelles fournies.

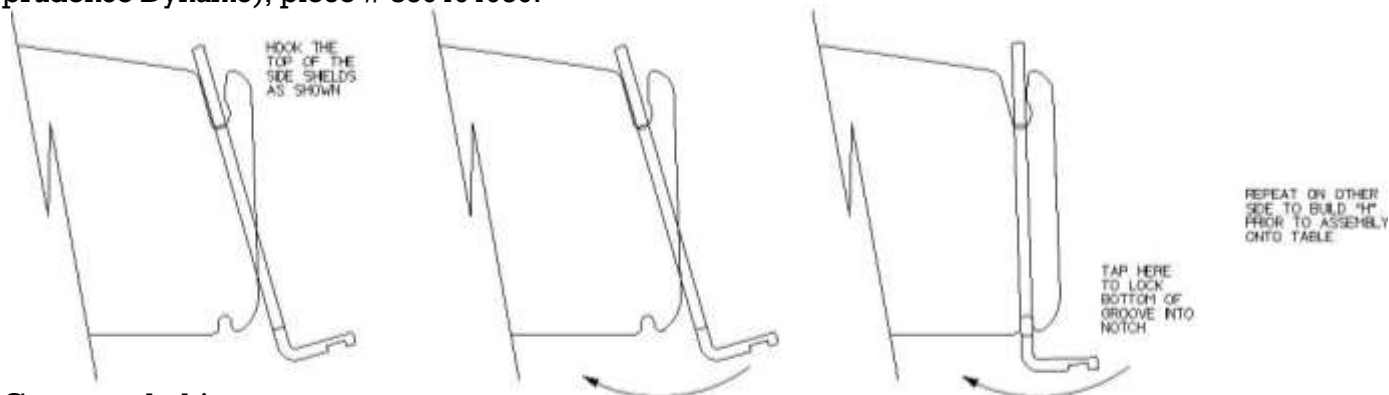
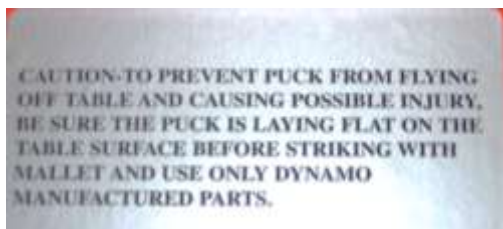
Ouvrez la porte d'accès et localisez le cordon d'alimentation enroulé et posé sur le sol de la zone d'accès. Localisez le trou dans le sol et passez le cordon dans ce trou. Près de la porte à pièces se trouve une étiquette indiquant la tension de fonctionnement de votre table. Notez également que votre prise doit avoir une connexion à la terre en état de fonctionnement. Ne tentez pas de contourner la fonction de mise à la terre de votre prise. Branchez la table après avoir vérifié que la tension est correcte.

Un interrupteur à bascule portant les mentions « on » et « off » est situé dans la zone d'accès des tables de hockey à pièces. Vous devez maintenant basculer cet interrupteur sur la position « on ». À ce stade, l'unité d'affichage à montage latéral s'allume.



Installation du bouclier de protection latéral

Le jeu de 3 pièces du bouclier de la table Dynamo aidera à maintenir le palet sur la table et à décourager le placement de boissons sur les barrières latérales de la table. Cela créera un environnement plus sûr, toutefois aucun bouclier n'a été inventé pour garder chaque rondelle sur chaque terrain de jeu à chaque fois. Faites preuve de prudence pendant le jeu, gardez les mains et les doigts à l'écart du terrain de jeu et suivez les instructions fournies par Dynamo Caution Label (Étiquette de prudence Dynamo), pièce # 850404030.



Contenu du kit:

- Boucliers de protection latéraux 2
- Bouclier de protection central 1

1. Enclenchez les boucliers de protection latéraux dans le bouclier de protection central comme indiqué ci-dessus pour former une seule unité en forme de H
2. Retirez les boulons du rail latéral supérieur, à l'exception du boulon situé à l'extrémité de chaque rail.
3. Sur n'importe quelle table avec éclairage DEL sur rail, alignez le panneau latéral sur la bande lumineuse DEL de sorte que l'éclairage se trouve à l'intérieur de la rainure du panneau latéral.
4. Montez avec la bride des boucliers vers l'extérieur.
5. Réinstallez les boulons du rail supérieur précédemment retirés





Maintenance de routine

Suivez ces suggestions pour assurer une capacité de gains maximale avec votre table et pour que les joueurs conservent leur envie de jouer pour les années à venir.

PALETS ET MAILLETS : Des palets et des maillets spéciaux sont fabriqués pour Dynamo Hockey. Les palets et les maillets que vous recevez avec votre table sont supérieurs à tous les autres que vous pouvez trouver sur le marché. Il est extrêmement important d'utiliser des palets et des maillets de la plus haute qualité pour que votre table puisse jouer correctement et que vos gains atteignent le maximum.

Il est important d'éviter les palets importés moins chers, qui sont plus lents, plus légers, s'écaillent plus facilement et ont tendance à fuir de la table, ce qui entraîne une perte de temps de jeu, une insatisfaction des joueurs et une perte de gains. En raison de leur instabilité inhérente (c.-à-d. fuir hors de la table), il existe un risque de blessure pour le joueur lorsque des palets moins chers sont utilisés.

Palet fluorescent : Le palet Dynamo Fluorescent (860400090) est fabriqué en Lexan renforcé de fibre de verre et a été développé spécifiquement pour la table de hockey Dynamo. Ce palet de luxe a été conçu et testé pour offrir une vitesse, une visibilité, une durabilité et une stabilité supérieures sur la table. Le palet Lexan fluorescent est le meilleur palet sur le marché et nous recommandons fortement son utilisation pour assurer un niveau élevé de gains et un attrait accru pour les joueurs.

Palet blanc silencieux : Notre palet blanc silencieux (860400150) est également disponible dans un matériau plus doux et moins bruyant. Le palet silencieux est recommandé dans les situations où la réduction du bruit est une nécessité.

Maillets fluorescents : Nos maillets de luxe (860400210) ont été conçus pour donner au palet le maximum de rebond tout en absorbant l'impact et en le maintenant éloigné des mains des joueurs. Cela a pris des années de tests et d'équilibrage de la formule chimique pour bien faire les choses. Cela semble sans importance, mais plus le joueur a mal aux mains tôt dans le jeu, plus vite il arrête de jouer. Ce maillet durera également plusieurs fois plus longtemps que les

importations de poids léger. Assurez-vous de rechercher le logo Dynamo sur vos maillets.

Les rondelles et les maillets approuvés par Dynamo sont disponibles auprès de nombreux distributeurs de pièces ainsi que sur www.valleydynamoparts.com. Assurez-vous de spécifier les palets et les maillets Dynamo Deluxe. Nous avons ajouté notre logo pour vous aider à les identifier.

PAPIER DE VERRE: Un morceau de papier de verre abrasif de grain 240 à endos adhésif (980400200) a été inclus avec votre table. Ceci devrait être attaché au côté ou au bout de la table, ou à proximité, afin que les joueurs puissent poncer le palet quand il cesse de flotter correctement en raison de petites entailles et écorchures. Ne fixez pas le papier de verre à l'arrière des buts en métal car il pourrait endommager les vêtements. Les disques de papier de verre (980400200) peuvent être obtenus auprès de www.valleydynamoparts.com, des distributeurs Dynamo, d'une quincaillerie, ou encore de l'une des sociétés de pièces détachées de ce secteur. Le papier de verre, comme les rondelles et les maillets, doit être remplacé en cas d'usure excessive.

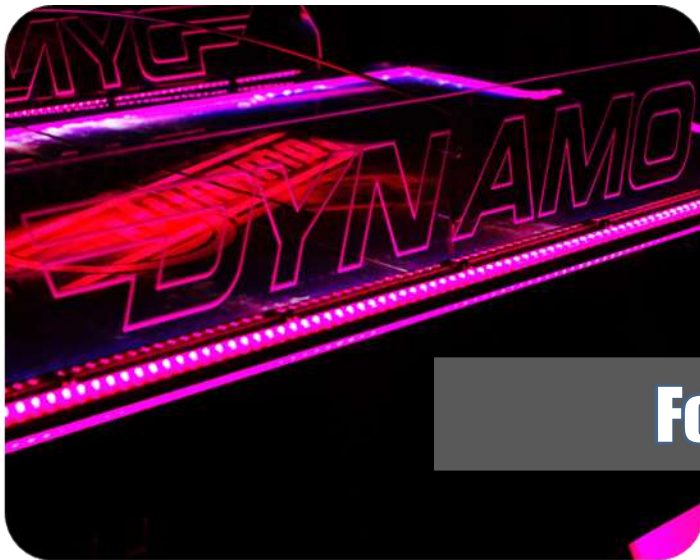
NETTOYAGE : Une poussière excessive à la surface de votre table ralentira considérablement le palet. Pour éviter cela, la table devra être nettoyée une fois par semaine - plus souvent si nécessaire. Nous vous recommandons vivement d'utiliser de l'alcool à friction (alcool isopropylique) pour nettoyer la surface du plastique stratifié. Les nettoyants liquides pour vitres sont également acceptables. Nettoyez toujours la surface en plastique stratifié avec de l'air pour éviter que le processus de nettoyage ne force la saleté dans les trous d'aération. Utilisez une petite quantité de solution de nettoyage sur une serviette en papier propre pour éliminer la poussière et la saleté. Un nettoyage et un entretien réguliers de la surface de jeu peuvent empêcher les trous de se boucher.

Chaque année, vérifiez l'état des trous d'air. Si des débris ont été forcés dans les trous d'aération, vous pouvez les retirer en appliquant la méthode suivante: Avec l'air sur ON, utilisez un outil Moto Dremel ou l'équivalent, avec un foret de 1/32". Insérez lentement le foret rotatif dans le trou. Cela entraînera les débris à « remonter » dans les rainures du foret et à revenir sur la surface de jeu. N'utilisez pas d'épingle pour pousser simplement les débris dans votre table.

Lorsque vous nettoyez la surface de la table, ne nettoyez pas les rails latéraux là où le palet touche. La fine couche de terre aide le palet à tirer correctement et le maintien sur la table.

N'UTILISEZ JAMAIS DE SILICONE, DE CIRE OU D'AUTRE PRODUIT QUI POURRAIT LAISSER DES RÉSIDUS SUR LA SURFACE DE JEU. L'UTILISATION DE CES PRODUITS CAUSERA UNE ACCUMULATION DE DEBRIS DANS LES TROUS D'AIR.

LIQUIDES : Aucune boisson ne devrait être placée sur la table. Jamais. Tout liquide renversé sur la surface doit être essuyé immédiatement. De grandes quantités de liquide peuvent s'infiltrer dans les trous et dans le bois, ce qui déformera la surface de jeu. Nous vous recommandons de faire en sorte que les boissons ne soient pas placées sur la table et ce à tout moment. Les boucliers de protection latéraux dissuadent efficacement les clients de poser des boissons sur la table.



Fonctionnement et

Ce qui suit s'applique à tous les jeux de hockey Dynamo, quel que soit le type de carte logique.

MISE SOUS TENSION :

Le diagnostic intégré commence dès la mise sous tension de votre table Dynamo Hockey. Ces diagnostics vérifient le fonctionnement correct de la RAM interne du processeur et déterminent que le compteur/la minuterie intégré(e) fonctionne correctement. À ce stade, votre écran affichera un « 8 » sur le segment gauche de l'affichage des scores.

Si les diagnostics de la carte réussissent, les deux ports d'E/S (commutateur de pièces et optique des scores) sont ensuite vérifiés. Une fois ce processus terminé avec succès, un « 8 » sur le segment droit de l'unité de score clignote une fois.

**Si le « 8 » s'allume et reste allumé, le diagnostic n'a pas abouti.
Dans ce cas, reportez-vous au chapitre Dépannage de ce manuel.**

MODE D'ATTRACTION:

Le moteur de la soufflante de climatisation et les solénoïdes des buts sont désactivés.

Le score de la dernière partie (le cas échéant) et le nombre actuel de crédits en attente (le cas échéant) sont affichés à l'écran, comme suit :

Le dernier score (le cas échéant) est affiché pendant trois secondes.

La lettre « c » (pour les crédits) clignote brièvement une fois.

Le nombre de crédits (le cas échéant) est affiché pendant trois secondes.

S'il n'y a pas de crédits en attente, ce cycle se répète jusqu'à ce qu'une goutte de pièce soit détectée.

Si un crédit est en attente, le jeu démarrera automatiquement après un cycle en Mode d'Attraction.

MODE DE JEU :

Le moteur de la soufflante A/C et les solénoïdes du palet sont activés pendant toute la durée de la partie. Le compte à rebours est lancé et l'affichage du score est remis à « 0 ».

Chaque mise au jeu détectée correspond à un score attribué au joueur approprié. Lorsqu'un joueur atteint un score de 7 ou que le chronomètre atteint sa valeur prédéfinie, la partie est terminée et le système revient au Mode d'Attraction.

Toutes les pièces de monnaie sont acceptées à tout moment, y compris en mode jeu.

MINUTERIE RÉGLABLE :

Votre table de hockey Dynamo est équipée d'un chronomètre de durée de jeu, qui peut être réglé entre une et seize minutes. Le réglage par défaut de cette minuterie est de sept minutes. Comme la partie moyenne se termine dans un délai de trois à quatre minutes, ce paramètre est généralement approprié, mais le minuteur peut être ajusté en fonction de vos besoins. Reportez-vous à la section 4.0, « Détermination du type de système logique » pour indiquer le jeu d'instructions à suivre pour régler la durée du chronomètre sur votre table Dynamo Hockey.

COMPTEUR DE PIÈCES DE MONNAIE :

Votre Dynamo Hockey est équipée d'un compteur de pièces. Ce compteur est avancé une fois pour chaque crédit détecté.

Hockey Dynamo

Configuration du programme v7.2

Tables américaines en 110v

Pour changer les valeurs par défaut

- Maintenez le bouton ACCESS (CACÈS) enfoncé, le compte à rebours comptera jusqu'à cinq et affichera les lettres PE (Entrée de paramètre).
- Relâchez le bouton ACCESS après le compte à rebours et quand vous avez accédez au système de menus
- Changez les valeurs pour chaque réglage en utilisant le bouton « VALUE » (VALEUR DE CONFIGURATION). Appuyez sur le bouton « ACCESS » pour passer au paramètre configurable suivant.
- Lorsque toutes les valeurs configurables ont été définies, le programme quitte la routine d'installation et les valeurs sont en mémoire.

· SC Score maximum (pour un joueur) par match

- Valeur par défaut 7
- Valeur minimale 2
- Valeur maximale 9

· LE Durée maximale en minutes d'une partie

- Valeur par défaut 7 minutes
- Valeur minimale 0 (le score détermine la durée de la partie)
- Valeur maximale 16 minutes

· CC Pièces par crédit

- Valeur par défaut 1
- Valeur minimale 1
- Valeur maximale 8

· PC Jeux par crédit

- Valeur par défaut 1
- Valeur minimale 1
- Valeur maximale 3

Pour définir les valeurs par défaut du logiciel

L'utilisateur doit maintenir le bouton « VALUE » (VALEUR DE CONFIGURATION) enfoncé sur la carte de circuit imprimé lors de la mise sous tension du jeu. « FP » (paramètres d'usine) clignote sur l'afficheur lorsque les paramètres par défaut du système ont été définis. Après le clignotement de « FP », l'affichage continue en mode de démarrage. À ce stade, vous avez terminé de définir les paramètres par défaut.

Hockey Dynamo

v9.02 Configuration du programme

Tables US sur 110v avec son

Définition des valeurs logicielles par défaut

- Pour définir les paramètres par défaut de la table, maintenez le bouton « VALUE » de la carte PC tout en mettant la table sous tension. Après l'affichage habituel du contrôle de démarrage de « 88 », l'afficheur DEL clignote en « FP » (programme d'usine). En relâchant le bouton « VALUE », le programme démarre avec les valeurs usine.
- Pour modifier les valeurs par défaut du jeu, l'utilisateur doit maintenir le bouton « ACCESS » enfoncé pendant que la table est allumée (ON). Un compte à rebours de 5 à 1 commence sur l'affichage à LED, suivi de 'PE' (Modification du programme). Le relâchement du bouton « ACCESS » avant que « PE » ne soit affiché redémarre le jeu et n'ouvre pas le mode édition. Si vous relâchez le bouton ACCESS lorsque « PE » est affiché, le titre du premier réglage configurable sera affiché pendant une seconde, suivi de sa valeur. Comme on peut s'y attendre, la valeur peut être modifiée en appuyant sur le bouton « VALUE ». La valeur augmente à chaque fois que vous appuyez sur le bouton « VALUE » jusqu'au maximum indiqué dans le tableau ci-dessous, puis revient à la valeur minimale. Appuyez à nouveau sur « ACCESS » pour afficher la valeur suivante à afficher ou à modifier. À la fin, « - » sera affiché.

· **SC** **Score maximum (pour un joueur) par match**

- Valeur par défaut 7
- Valeur minimale 2
- Valeur maximale 9

· **LE** **Durée maximale en minutes d'une partie**

- Valeur par défaut 7 minutes
- Valeur minimale 0 (le score détermine la durée de la partie)
- Valeur maximale 16 minutes

· **CC** **Pièces par crédit**

- Valeur par défaut 1
- Valeur minimale 1
- Valeur maximale 8

· **PC** **Jeux par crédit**

- Valeur par défaut 1
- Valeur minimale 1
- Valeur maximale 3

· **SO** **Son activé et désactivé**

- Valeur par défaut 1
- Valeur minimale 0 (= désactivée)
- Valeur maximale 1 (= activée)

HI **Nombre de coups dans le rail par son** (*Exemple: un réglage de 3 permet un son à chaque 3ème tir sur rail, un réglage de 1 permet un son à chaque tir sur rail. Cela empêche la table de produire trop de sons, si vous le souhaitez*)

- Valeur par défaut 1
- Valeur minimale 0 (pas de tir)
- Valeur maximale 5

· **At** **Espacement des sons (en minutes)**

- Valeur par défaut 1
- Valeur minimale 0 (pas de son)
- Valeur maximale 5

· **St** **Bouton Démarrer (introuvable sur les jeux à pièces)**

- Valeur par défaut 0
- Valeur maximale 1

· **tt** **Pour les jeux avec des imprimantes de billets uniquement**

- Valeur par défaut 0
- Valeur minimale 0 (les billets sont imprimés à la fin du jeu)
- Valeur maximale 1 (les billets sont imprimés lorsque le but est marqué)

- L'utilisateur peut contrôler les sons de fond (sons de foule et musique de démonstration) à l'aide du contrôle de volume de fond
- L'utilisateur peut contrôler les sons d'effets (tir sur rail, sons de pièces, scores, etc.) à l'aide du contrôle de volume des effets.
- L'utilisateur peut contrôler la sensibilité du tir de rail à l'aide du potentiomètre VR1 sur le tableau.

Hockey Dynamo

Configuration du programme v10.0

Tables U.S. sur 110v avec fonctions LED

- Pour définir les paramètres par défaut de la table, l'utilisateur doit maintenir enfoncé le bouton « VALUE » de la carte PC tout en mettant la table sous tension. L'écran à diodes clignote en « FP » (programme d'usine). Le fait de relâcher le bouton « VALUE » lance le programme en utilisant les valeurs usine par défaut et ramène l'affichage au Mode d'Attraction cyclant à 0-0 et à 0.
- Pour modifier les valeurs par défaut du jeu, l'utilisateur doit maintenir le bouton « ACCESS » enfoncé **pendant six secondes**, le temps que la table soit allumée, jusqu'à ce que le compte à rebours commence sur le panneau d'affichage. Le relâchement du bouton « ACCESS » avant que « SC » ne soit affiché relancera le jeu et ne permettra pas d'accéder au mode édition. Relâchez le bouton ACCESS lorsque « SC » indique d'accéder au système de menus
- Modifiez les valeurs en appuyant, comme on peut s'y attendre, sur le bouton « VALUE ». La valeur augmente à chaque fois que vous appuyez sur le bouton « VALUE » jusqu'au maximum indiqué dans le tableau ci-dessous, puis revient à la valeur minimale. Appuyez à nouveau sur « ACCESS » pour afficher la valeur suivante à afficher ou à modifier. À la fin, l'affichage au Mode d'Attraction passe à 0-0 et à 0.
 - **SC - Score à gagner**
 - Valeur par défaut : 7
 - Valeur min. : 2
 - Valeur max. : 9
 - **LE - Durée du match en minutes**
 - Valeur par défaut : 7
 - Valeur min. : 0 (jeu non chronométré)
 - Valeur max. : 16
 - **CC - Pièces par crédit**
 - Valeur par défaut : 8
 - Valeur min. : 1
 - Valeur max. : 40
 - **PC - Jeux par crédit**
 - Valeur par défaut : 1
 - Valeur min. : 1
 - Valeur max. : 3
 - **CS - Vitesse du cycle de couleur des DEL RVB**
 - Valeur par défaut : 1
 - Valeur min. : 0
 - Valeur max. : 10
 - **C6 - Luminosité des DEL RVB**
 - Valeur par défaut : 2
 - Valeur min. : 0
 - Valeur max. : 5

- **PG - Mode Puck Gate** **IL VAUT MIEUX LE LAISSER NON-MODIFIÉ**
 - Valeur par défaut : 2
 - Valeur min. : 0
 - Valeur max. : 2

- **SO - Activer les effets sonores**
 - Valeur par défaut : 1
 - Valeur min. : 0 = OFF
 - Valeur max. : 1 = ON

- **HI – Tirs de rail par son**
(Exemple, une valeur de 3 déclencherait un son de tir sur rail tous les trois tirs sur rail. Empêche la table d'être saturée de sons si vous le souhaitez.)
 - Valeur par défaut : 1
 - Valeur min. : 0 (pas de son par tir)
 - Valeur max. : 5

- **AT - Synchronisation du son**
 - Valeur par défaut : 15
 - Valeur min. : 0 (pas de son)
 - Valeur max. : 30

IL EST PRÉFÉRABLE DE NE PAS MODIFIER LES PARAMÈTRES DE BILLETS

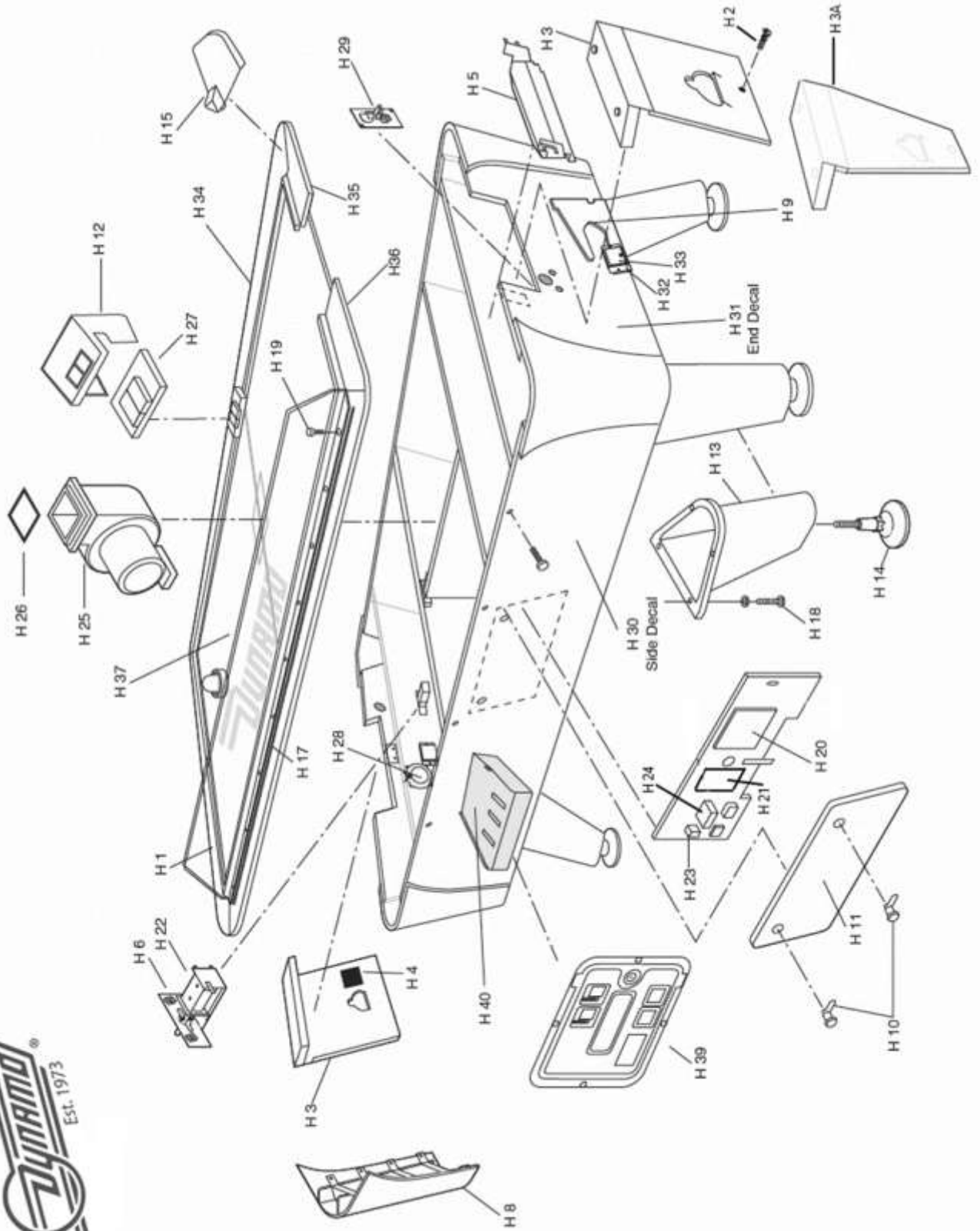
- **TT - Type de billet**
 - Valeur par défaut : 0
 - Valeur min. : 0 (en fin de match)
 - Valeur max. : 1 (quand un but est marqué)

- **T1 - Nombre de billets gagnants**
 - Attribué en FIN DE MATCH si tt value = 0
 - Valeur par défaut : 7
 - Valeur min. : Varie
 - Valeur max. : Varie

- **Billets de Consolation**
 - Valeur par défaut : 1
 - Valeur min. : Varie
 - Valeur max. : Varie

- **LD - Mode DEL**
 - Valeur par défaut : 1
 - Valeur min. : 0
 - Valeur max. : 1

- **RC - Couleur DEL de repos**
 - Valeur par défaut : 1
 - Valeur min. : 0
 - Valeur max. : 7





Liste des pièces de table

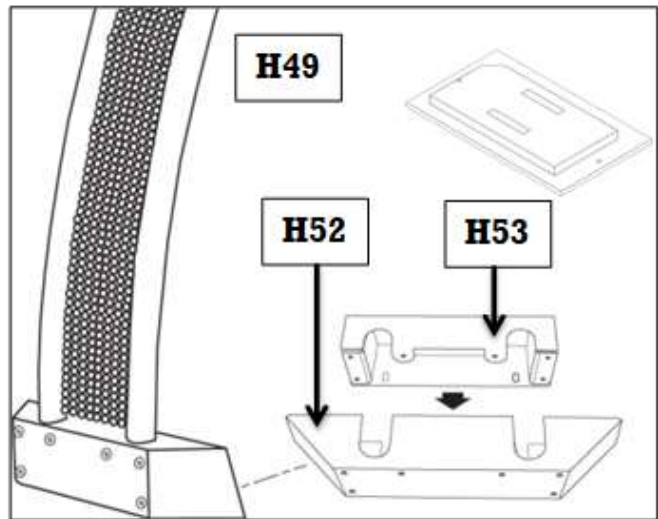
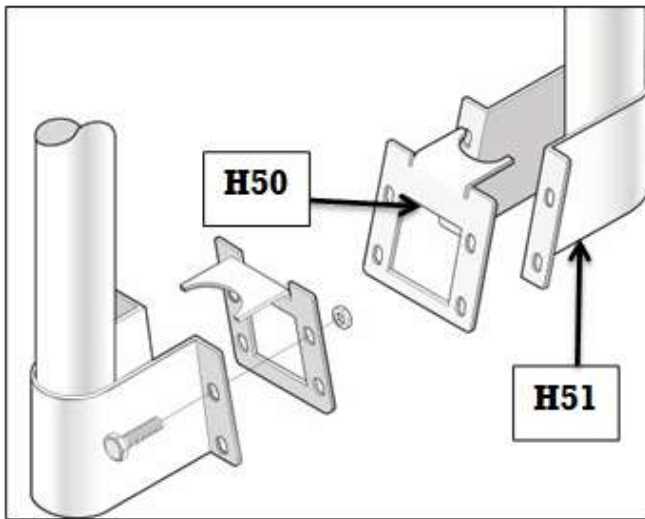
Ref #	Part Number	Item Description
H1	030400260	ENSEMBLE DE BOUCLIER 3 PIÈCES - TABLES DE 8 PIEDS
H1	030400270	ENSEMBLE DE BOUCLIER 3 PIÈCES - TABLES DE 7 PIEDS
H1	030400300	ENSEMBLE DE BOUCLIER 3 PIÈCES POUR TIR COURT
H2	980000705	SERRURE AVEC CLÉ N° J8045 VERROUILLAGE EXTRÉMITÉ DES BUTS
H2	030000140	CLÉ J8045 EXTRÉMITÉ DES BUTS
H3	800401921	EXTRÉMITÉ DES BUTS, ENTRÉE VERROUILLÉE, NOIR, BEST SHOT/PROSTYLE
H3	800401991	EXTRÉMITÉ DES BUTS, ENTRÉE VERROUILLÉE, FLUORESCENT, HOT FLASH II
H3	800400961	EXTRÉMITÉ DES BUTS, ENTRÉE VERROUILLÉE AVEC GRILLE HAUT-PARLEUR, BLEU, SHORT SHOT
H3	800450011	EXTRÉMITÉ DES BUTS, ENTRÉE VERROUILLÉE AVEC GRILLE HAUT-PARLEUR, ORANGE, FIRESTORM
H3	800400951	EXTRÉMITÉ DES BUTS, ENTRÉE VERROUILLÉE, ARGENT, BLUE STREAK
H3A	800400990	EXTRÉMITÉ DES BUTS, ENTRÉE VERROUILLÉE CONIQUE – BLACK HOLE VERT LUNAIRE
H3A	800400995	EXTRÉMITÉ DES BUTS, ENTRÉE VERROUILLÉE CONIQUE – COSMIC THUNDER POURPRE
H4	850400470	AUTOCOLLANT OPTO-BOUCLIER POUR EXTRÉMITÉ DES BUTS
H5	800401800	ENTRÉE DES BUTS
H6	800402300	SUPPORT SOLÉNOÏDE
H6	800402310	SUPPORT SOLÉNOÏDE CC
H8	860000300	COIN VERS LE BAS NOIR
H8	860404700	COIN VERS LE BAS, BLANC (COSMIC THUNDER)
H9	960402805	DROP, PALET
H9A	960402800	DROP, PALET POUR BLACK HOLE/COSMIC THUNDER SEULEMENT (2 PAR EXTRÉMITÉ)
H10	980000530	SERRURE AVEC CLÉ N° 106 POUR PORTES DE SERVICE
H10	030000130	CLÉ 106 - PORTES DE SERVICE
H11	990400603	PORTE DE SERVICE D'ACCÈS – VIDE
H12	030402015	KIT, AFFICHAGE DES SCORES À MONTAGE LATÉRAL
H12	800401910	SUPPORT, SCORES À MONTANT LATÉRAL, NOIR
*	860400300	LENTILLE, AFFICHAGE DES SCORES À MONTAGE LATÉRAL ROUGE
*	730408400	FAISCEAU DE CÂBLAGE, SCORES, EXTENSION DE FIXATION LATÉRALE
H13	860001325	PIED, NOIR
H13	860404700	PIED, BLANC (COSMIC THUNDER)
H14	20607560	NIVEAU POUR LES PIEDS
H15	860400030	COIN, HOCKEY EN COUVERTURE PLASTIQUE (UNIQUEMENT SUR DES TABLES SANS RAILS ARRONDIS)

Ref #	Part Number	Item Description
H17	730450061	BANDE LUMINEUSE DEL POUR COSMIC THUNDER
H17	730450056	BANDE DE LUMIÈRE DEL POUR SHORT SHOT
H18	NI020200030	BOULON DE PIED : 5/16-18 x 1½ SLT HEXAGONAL AVEC RONDELLE
H19	NI870012309	RAIL NOIR/BOULON DES BUTS : MS, PAN PHILLIPS ¼ "-20 X 1½"
H19	NI870054205	INSERT FILETÉ : ANCRAGE DES BUTS ¼ "-20 x .984
H20	880406035	ALIMENTATION EN MODE COMMUTATION
H21	880400147	PCB, v9.02 HOCKEY POUR DES TABLES DOMESTIQUES AVEC SON
H21	880400127	PCB, v7.2 LOGIQUE DE HOCKEY DOMESTIQUE
*	030402075	PCB, KIT D'INTERFACE v7.2 POUR TABLES PLUS ANCIENNES
H21	880400150	PCB, v10 COSMIC THUNDER
*	730400100	FAISCEAU DE CÂBLAGE COMPLET, HOCKEY PRINCIPAL v7.0
*	730400105	FAISCEAU DE CÂBLAGE COMPLET, HOCKEY PRINCIPAL v7.2
	730400540	FAISCEAU DE CÂBLAGE COMPLET, HOCKEY PRINCIPAL v9.0x
*	730400200	FAISCEAU DE CÂBLAGE, EXPORTATION CE
*	730408305	FAISCEAU DE CÂBLAGE, AFFICHEUR DE SCORE PRINCIPAL
H22	880400300	SOLÉNOÏDE, 120 CA - USA DOMESTIQUE
H22	880400320	SOLÉNOÏDE, 12 TABLES CE CC seulement
*	NI879900150	GOUPILLE DE VERROUILLAGE DE LA SOLÉNOÏDE, GOUPILLE FENDUE 1/8 x 3/4
*	980400110	RESSORT DE RETOUR DE LA SOLÉNOÏDE
H23	880400600	RELAIS G4W-11123A USTV8HP12CC
H24	880400710	TRANSFORMATEUR 120V À 12 VCA - POUR TABLES V6.11 ET PLUS ANCIENNES
H24	880400715	TRANSFORMATEUR 120V À 10 V CA - POUR TABLES v7.0
H24	880400720	TRANSFORMATEUR DE REDUCTION 220V À 110V CA
H25	880400900	MOTEUR DE SOUFFLERIE 110V - USA DOMESTIC
H25	880400910	MOTEUR DE SOUFFLERIE 220V - EXPORT
H26	980400400	JOINT DE MOTEUR DE SOUFFLERIE
H27	880400202	PLATINE, LATÉRALE DE SCORE À DEL
H28	880300360	ENSEMBLE HAUT-PARLEUR (2) POUR TABLES AVEC SON SEULEMENT
H29	880404200	PLATINE OPTIQUE TABLEAU DE SCORES
H30	860401458	AUTOCOLLANT, CÔTÉ HOT FLASH II (PRE 2017 - JUSQU'À LA PÉRIODE DE LA FOURNITURE)
H30	860450010	AUTOCOLLANT, CÔTÉ FIRE STORM
H30	860404160	AUTOCOLLANT, CÔTÉ BLUE STREAK
H30	860402458	AUTOCOLLANT, CÔTÉ BEST SHOT (BEST SHOT)
H30	860404712	AUTOCOLLANT, CÔTÉ COSMIC THUNDER
H30	860404458	AUTOCOLLANT, CÔTÉ SHORT SHOT
H31	860403458	AUTOCOLLANT, CÔTÉ HOT FLASH II (PRE 2017 – DANS LA MESURE DES STOCKS DISPONIBLES)
H31	860450000	AUTOCOLLANT, EXTRÉMITÉ FIRE STORM
H31	860404150	AUTOCOLLANT, EXTRÉMITÉ BLUE STREAK
H31	860404717	AUTOCOLLANT, EXTRÉMITÉ COSMIC THUNDER
H32	800401000	SUPPORT D'ÉCROU EXTRÉMITÉ BUTS
H33	960402810	ÉCROU DE BLOQUAGE EXTRÉMITÉ BUTS
H34	720400700	RAIL LATÉRAL AVEC COIN ROND, ARGENT DE 7 PIEDS (PRO-STYLE, BLUE STREAK)
H35	720400720	RAIL D'EXTRÉMITÉ AVEC COIN ROND, DROIT, ARGENT DE 7 PIEDS (PRO-STYLE, BLUE STREAK)
H36	720400710	RAIL D'EXTRÉMITÉ AVEC COIN ROND, GAUCHE, ARGENT DE 7 PIEDS (PRO-STYLE, BLUE STREAK)
H34	7204PU800	RAIL LATÉRAL AVEC COIN ROND, PURPLE COSMIC THUNDER
H35	7204PU820	RAIL D'EXTRÉMITÉ AVEC COIN ROND, DROIT, COSMIC THUNDER POURPRE
H36	7204PU810	RAIL D'EXTRÉMITÉ AVEC COIN ROND, GAUCHE, COSMIC THUNDER POURPRE
H34	720400800	RAIL LATÉRAL AVEC COIN ROND, ARGENT DE 8 PIEDS (BEST SHOT/PRO STYLE)
H35	720400820	RAIL D'EXTRÉMITÉ AVEC COIN ROND, DROIT, (BEST SHOT/PRO STYLE)
H36	720400810	RAIL D'EXTRÉMITÉ AVEC COIN ROND, GAUCHE, ARGENT DE 8 PIEDS (BEST SHOT/PRO STYLE)

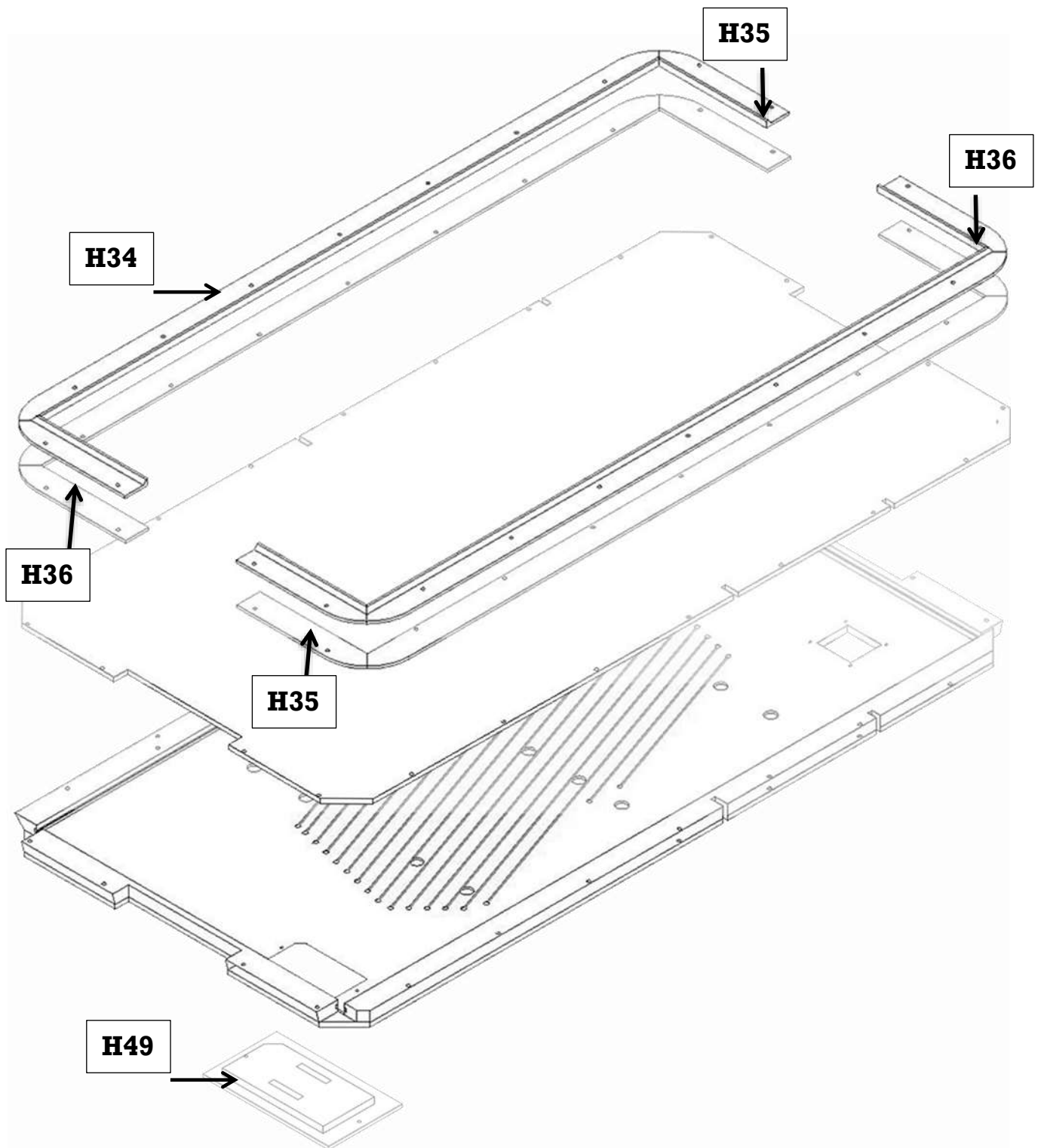
Ref #	Part Number	Item Description
H34	7204TY800	RAIL LATÉRAL AVEC COIN ROND, FLUORESCENT HOT FLASH II
H35	7204TY820	RAIL D'EXTRÉMITÉ AVEC COIN ROND, DROIT, FLUORESCENT HOT FLASH II
H36	7204TY810	RAIL D'EXTRÉMITÉ AVEC COIN ROND, GAUCHE, FLUORESCENT HOT FLASH II
H34	7204TR800	RAIL LATÉRAL AVEC COIN ROND, ORANGE FIRESTORM
H35	7204TR820	RAIL D'EXTRÉMITÉ AVEC COIN ROND, DROIT, ORANGE FIRESTORM
H36	7204TR810	RAIL D'EXTRÉMITÉ AVEC COIN ROND, GAUCHE, ORANGE FIRESTORM
H37	020407031	TERRAIN DE JEU, BLEU DE 8 PIEDS AVEC PETIT LOGO (PRO-STYLE, BEST SHOT)
H37	020407181	TERRAIN DE JEU, HOT FLASH II UV (BLEU AVEC GRAND LOGO - JUSQU'À 2017)
H37	020407150	TERRAIN DE JEU, HOT FLASH II UV (VIOLET AVEC GRAND LOGO - 2017-PRÉSENT)
H37	020407135	TERRAIN DE JEU, FIRE STORM UV (NOIR AVEC GARNITURE FLAMME)
H37	020407425	TERRAIN DE JEU DE 5 PIEDS BLEU AVEC PETIT LOGO (PRO STYLE, BLUE STREAK)
H37	020407040	TERRAIN DE JEU DE 5 PIEDS BLEU AVEC PETIT LOGO (SHORT SHOT)
H39	880303140	PORTE DES PIÈCES AVEC VERROUILLAGE, CADRE ET DISPOSITIF DE DÉROULAGE DE HAUT EN BAS
H40	800200750	FOND DE LA CAISSE EN MÉTAL
H40	800200760	COUVERCLE DE LA CAISSE EN MÉTAL
H40	860000815	CAISSE EN PLASTIQUE POUR TABLES AVEC PORTE DE 8 DEGRÉS



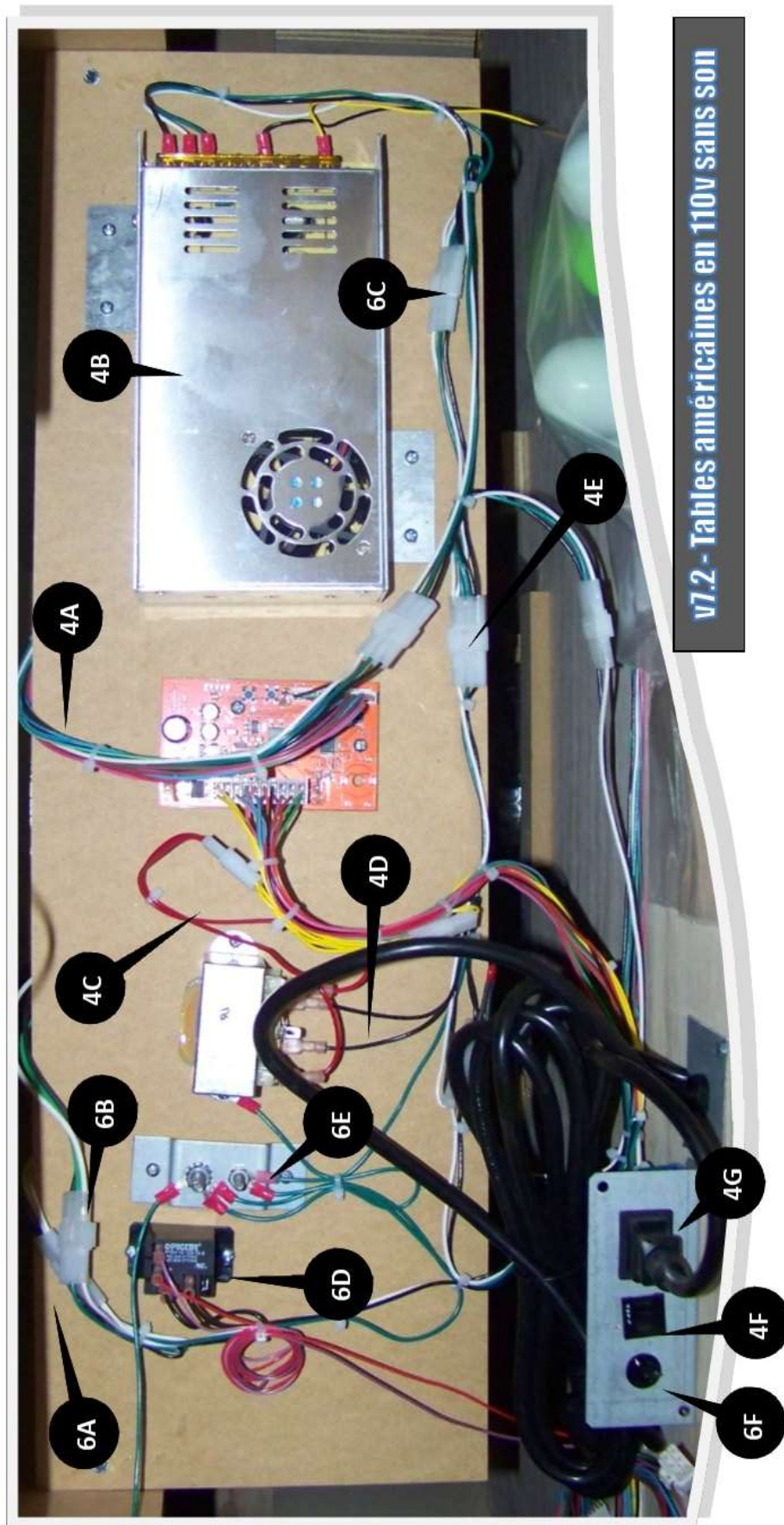
860400090	PALET, FLUORESCENT
860400150	PALET, FLUORESCENT SILENCIEUX BLANC
860400210	MAILLET BLANC FLUORESCENT
980400200	DISQUE DE PAPIER DE VERRE



MOST OVERHEADS		
Ref #	Part Number	Item Description
H49	880403101	TABLEAU DES SCORES PAR-DESSUS À LED
H50	800404750	PINCE DE SUPPORT DE MONTAGE - FLUORESCENT HF II
H50	800404752	PINCE DE SUPPORT DE MONTAGE - ARGENT
H50	800404762	PINCE DE SUPPORT DE MONTAGE - NOIR
H51	800404726	SUPPORT DE MONTAGE (CÔTÉ) - FLUORESCENT HF II
H51	800404728	SUPPORT DE MONTAGE (CÔTÉ) - ARGENT
H51	800404738	SUPPORT DE MONTAGE (CÔTÉ) - NOIR
	870047105	RONDELLE ¼ "ZINC
	870012307	VIS, NOIR, TÊTE PANORAMIQUE PHILLIPS ¼-20 x 1 "
FIRE STORM OVERHEAD ONLY		
H52	800450090	COUVERCLE DE TUBE PAR DESSUS – FIRESTORM
H53	800450100	SUPPORT DE MONTAGE (CÔTÉ) – FIRESTORM
H53	800450110	SUPPORT DE BOITIER DES LUMIÈRES – FIRESTORM

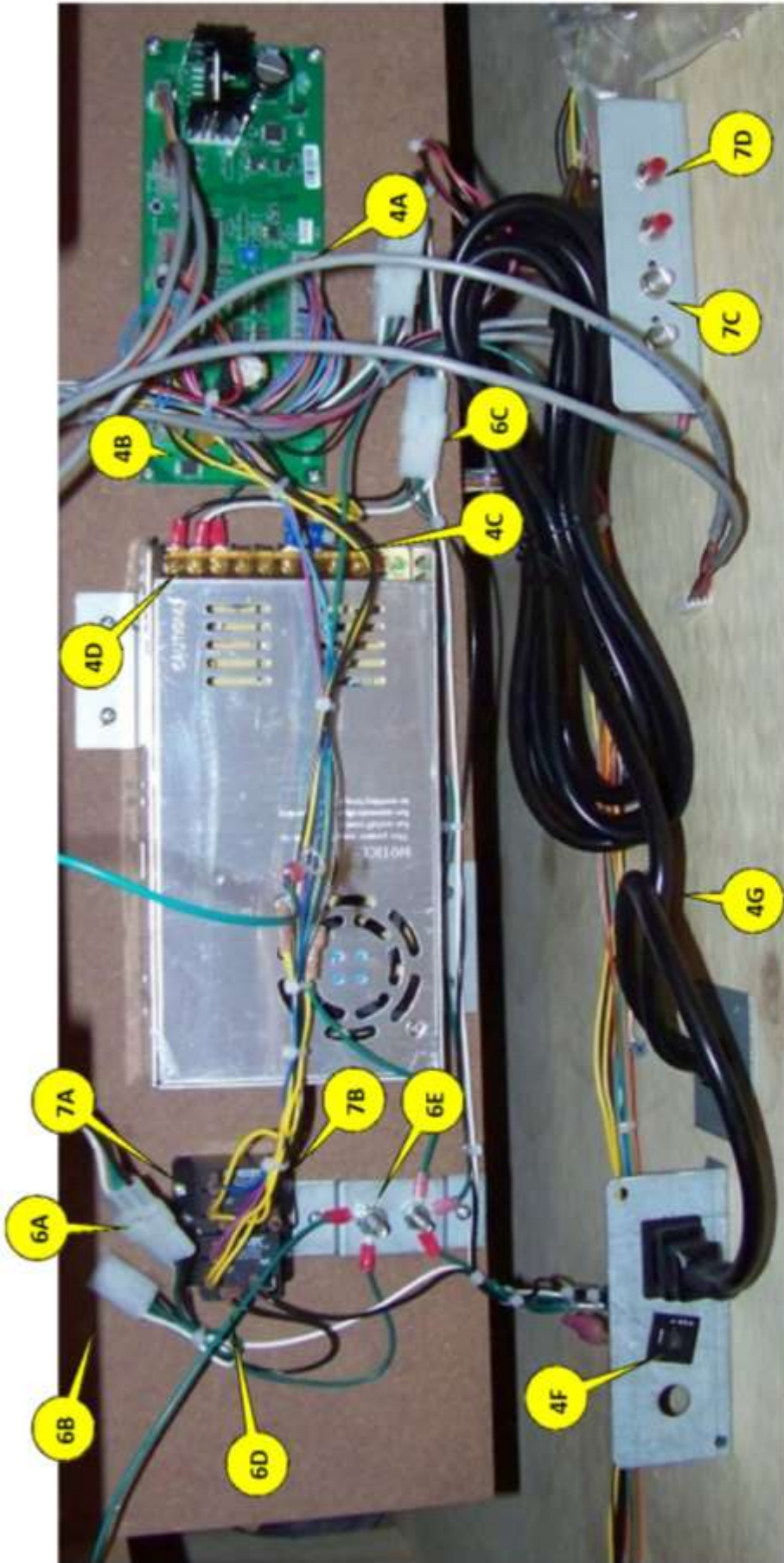


H34	7204PU800	RAIL LATÉRAL AVEC COIN ROND, PURPLE COSMIC THUNDER
H35	7204PU820	RAIL D'EXTRÉMITÉ AVEC COIN ROND, DROIT, COSMIC THUNDER POURPRE
H36	7204PU810	RAIL D'EXTRÉMITÉ AVEC COIN ROND, GAUCHE, COSMIC THUNDER POURPRE
H49	880403101	TABLEAU DES SCORES PAR-DESSUS À LED



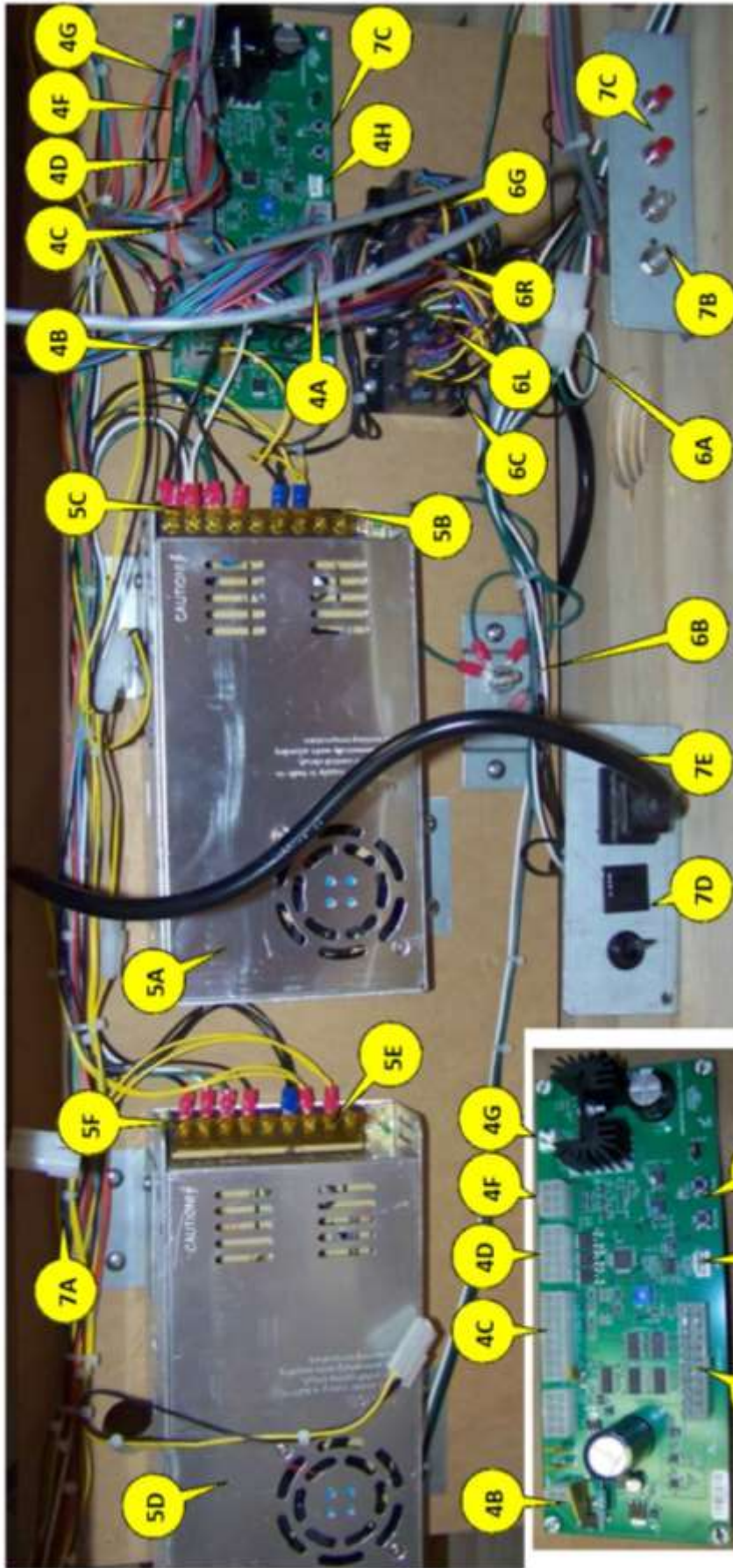
v7.2 - Tables américaines en 110v sans son

4A — Connecteur d'affichage	6A — Connecteur du moteur de soufflante
4B - Alimentation en mode de commutation (certains modèles)	6B - Connecteur de solénoïde
4C — Sortie du transformateur	6C — Point de test constant à 120v
4D - Entrée du transformateur	6D - Relais
4E — Alimentation secteur DBA	6E — Terre électrique
4F - Disjoncteur 5 ampères	6F — Emplacement du commutateur marche / arrêt (tables à pièces)
4G — Cordon d'alimentation	



<p>4A — Connecteur d'affichage 4B — Connecteur 12 broches à 2 broches 4C — 12v CC Sortie 4D — 120v Entrée CA 4F - Disjoncteur 5 ampères 4G — Cordon d'alimentation</p>	<p>6A — Connecteur du moteur de soufflante 6B - Connecteur de solénoïde 6C — Moteur du ventilateur de soufflerie — Point de test constant à 120 volts 6D - Relais moteur / solénoïde 6E — Terre électrique</p>	<p>7A — Entrée du relais de lumière 7B — Sortie du relais de lumière 7C — Commandes de volume 7D - Commandes de programmation</p>
---	--	--

v9.02 - Tables américaines en 110v avec son



4A — Connecteur d'affichage	5A — Alimentation - Carte de commande et autres relais	6A — Connecteur du moteur de soufflante	7A - Connexion de terrain de jeu DEL
4B — Connecteur 12 broches à 2 broches	5B — Sortie CC 12v — Carte de commande et autres relais	6B — Terre électrique	7B — Commandes de volume
4C — Connecteur de carte principale	5C — Entrée CA 120v — Carte de commande et autres relais	6C - Relais du moteur de soufflante	7C — Commandes de programmation
4D - Connecteur solénoïde RVB	5D — Alimentation — Éclairage LED	6D - Relais à DEL blanche	7D - Disjoncteur de 5 ampères
4E - Connecteur de volume	5E — Sortie 12v CC — Alimentation LED	6E - Relais solénoïde de but gauche	7E — Cordon d'alimentation
4F — Connecteur de haut-parleur	5F — Entrée CA 120v — Alimentation LED	6F - Relais d'électrovanne de but droit	
4G - Connecteur de microphone			
4H - Connecteur de microphone			

v10 - Tables américaines en 110v - Cosmic Thunder