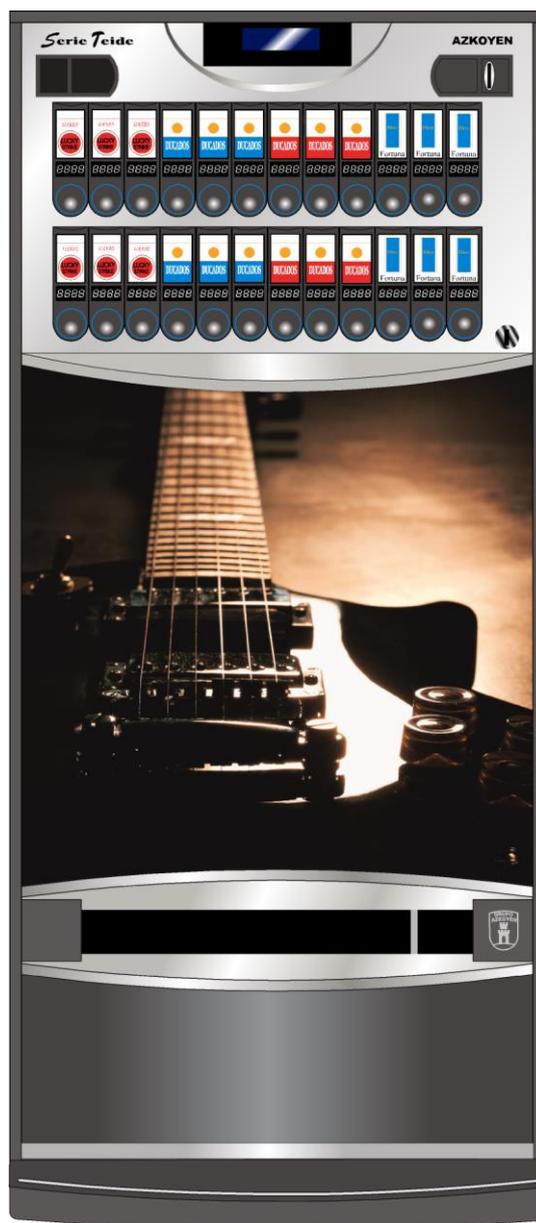


AZKOYEN



MANUAL DE USUARIO *Teide* «BLUE»



MANUAL REFERENCIA: .81035020; EDICIÓN DIC-2010



Este documento contiene información de propiedad privada protegida por la legislación sobre la propiedad intelectual.

Quedan reservados todos los derechos. No se permite fotocopiar, reproducir o traducir a otro idioma parte alguna de este documento sin el consentimiento previo por escrito de **AZKOYEN**.

AZKOYEN se reserva el derecho a introducir las mejoras derivadas de su constante investigación en el presente modelo, sin previo aviso.



AZKOYEN, garantiza que estas máquinas cumplen con las siguientes directivas:

Directiva CE de máquinas DSM 89/392/CEE y sus modificaciones

Directiva CE de baja tensión DBT 73/23/CEE y sus modificaciones

Directiva CE de compatibilidad electromagnética EMC 89/336/CEE y sus modificaciones



ADVERTENCIAS.....	4
Símbolos utilizados a lo largo de este manual	4
Capítulo 1. INSTALACIÓN Y PUESTA EN MARCHA.....	5
1.1 - Instalación eléctrica	5
1.2 - Nivelado	5
1.3 - Conexión	6
1.5 - Carga de monedas de devolución	6
1.6 - Carga de productos	6
1.7 - Programación de los productos.	7
1.8 - Correspondencia entre canales y selecciones	7
1.9 - Verificaciones y arranque	7
Capítulo 2. DESARROLLO DE UN SERVICIO.....	8
Capítulo 3. DESCRIPCIÓN DE LA MÁQUINA.....	9
3.1 - Contenedores de producto	9
3.2 - Módulo de extracción. Funcionamiento	10
3.3 - Sistemas de admisión y devolución de monedas	10
3.4 - Carga de los devolvedores	10
Capítulo 4. PROGRAMACIÓN.....	12
4.1- ¿Qué es programación?	12
4.2 - ¿Con qué se programa?	12
4.3 - Menú Básico	13
4.3.1 - Acceso y manejo del Menú Básico	13
4.3.2 - Configuración del Menú Básico	14
4.4 - Programación general de cualquier función	14
Capítulo 5. SOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y MANTENIMIENTO.....	25
5.1 - Averías	25
5.2 - Incidencias posibles a lo largo de un servicio	26
5.3 - Adaptación a diferentes formatos de producto	26
5.4 - Limpieza exterior	27
Capítulo 6. CARACTERÍSTICAS GENERALES.....	28
6.1 - Productos a la venta	28
6.2 - Contenedor de producto	28
6.3 - Precios de venta	28
6.4 - Especificaciones técnicas	28
6.5 - Dimensiones y pesos	29
6.6 - Temperatura de funcionamiento	29
6.7 - Inclinación de funcionamiento	29
6.8 - Nivel sonoro	29
Anexo 2. Resumen de los modos de programación y funcionamiento genérico.....	30
Edición numérica	30
Edición Alfanumérica	30
Edición de opciones	30
Menú Básico	30
Programación de cualquier función	30
Rearme de la máquina	30

ADVERTENCIAS

Símbolos utilizados a lo largo de este manual

 No manipule ningún elemento de la máquina que esté señalado con el símbolo de alta tensión puesto que puede acarrear riesgos para usted. Estos elementos sólo pueden ser manipulados por el Servicio Técnico.

 Este símbolo le advierte de que el contenido de lo inmediatamente explicado requiere una atención especial.

 Este símbolo le avisa que existen unas explicaciones más detalladas acerca de esa materia en otro punto del manual.

 Este símbolo le indica que hay una referencia a la programación.

Éste es un equipo de Clase A. En entornos domésticos, este equipo puede causar interferencias de radio, en cuyo caso se puede requerir que el usuario tome las medidas adecuadas.



Estas máquinas están diseñadas para **USO EXCLUSIVO EN INTERIORES**.

No se deben situar en sitios donde puedan quedar expuestas a chorros de agua, ni limpiar por este método. Consulte el punto **5.4 Limpieza exterior**.

Capítulo 1. INSTALACIÓN Y PUESTA EN MARCHA

1.1 - Instalación eléctrica

La tensión de la instalación eléctrica debe corresponder con el voltaje indicado en la placa de las características (trasera de la máquina) y no exceder del 10% ni disminuir del 6%.

 La potencia máxima consumida se indica también en dicha placa de características. Asegúrese de que tanto la instalación eléctrica como el enchufe y el interruptor automático tengan las dimensiones adecuadas para el consumo de la máquina.

 **Importante:** La clavija del enchufe de la máquina tiene toma de tierra. Es necesario que la base esté conectada a una toma de tierra que se encuentre instalada correctamente y en perfecto estado, además la conexión de red debe ser accesible en todo momento. El fabricante declina toda responsabilidad en aquellos casos en que no se cumplan las condiciones anteriores.



Atención: La máquina tiene elementos con tensiones peligrosas. No manipular ningún elemento indicado con el símbolo de alta tensión. Sólo está autorizado el Servicio Técnico.

El cable de alimentación sólo puede ser manipulado o sustituido por personal técnico cualificado por el fabricante.



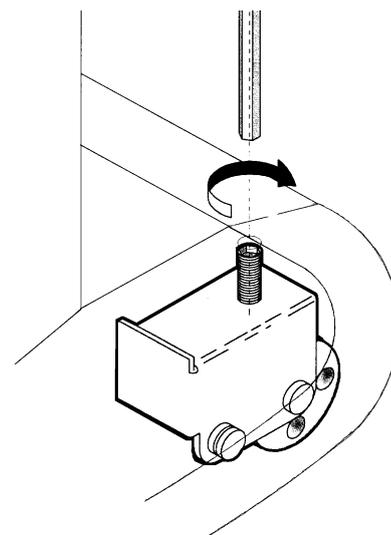
Éste es un equipo de Clase A. En entornos domésticos, este equipo puede causar interferencias de radio, en cuyo caso se puede requerir que el usuario tome las medidas adecuadas.

1.2 - Nivelado

Tenga en cuenta que la inclinación máxima de funcionamiento de su máquina es de 2°, tanto frontal como lateralmente. Al instalar su máquina, una vez ubicada en su emplazamiento final, nivélela enroscando los niveladores traseros con una llave tipo Allen



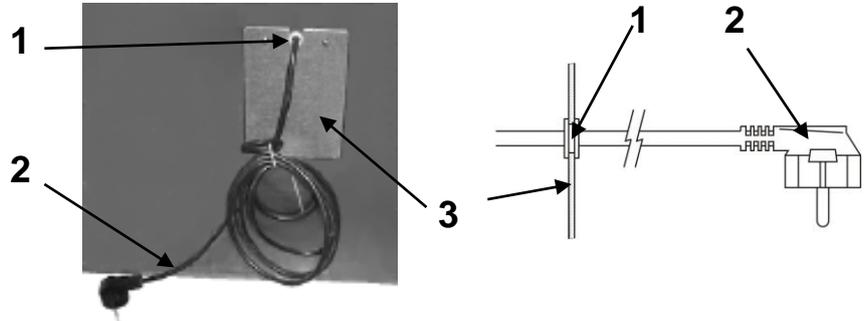
Las máquinas equipadas con parrilla en la puerta (sólo modelos de dos y tres parrillas) llevan dos tornillos que la bloquean para el transporte y deben ser retirados para poder acceder a los elementos situados detrás de la misma. Estos tornillos se encuentran localizados en la parte inferior de los laterales de la parrilla (vea la ilustración de la página 9).



1.3 - Conexión

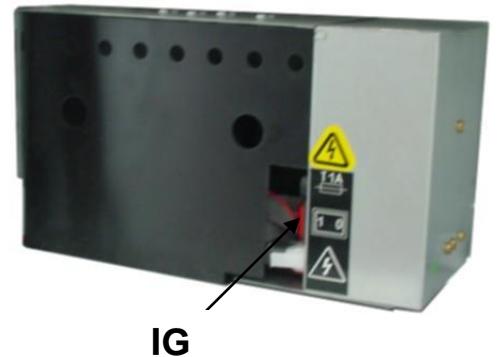
La manguera de alimentación se encuentra alojada en el interior de la máquina, debe extraerla, soltando la tapa de la acometida, colocarla de manera que el pasamuros de la manguera quede atrapado entre el mueble y la tapa de la acometida.

1. Pasamuros
2. Manguera
3. Tapa de acometida



Siguiendo las instrucciones de seguridad detalladas en el punto 1.1, conecte la máquina a la red y accione el interruptor general. Compruebe que la pantalla informativa funciona correctamente.

La máquina no funciona si no están programados los precios de venta. En este caso, es posible que la máquina se coloque entonces FUERA DE SERVICIO. En este caso, debe programar los precios de los productos de la máquina como se indica en el capítulo 4 (función **201 PROG. PRECIOS**).



1.5 - Carga de monedas de devolución

Su máquina dispone de revolvedores autoalimentados, es decir, se recargan automáticamente. Aún así, habrá momentos en los que usted tendrá que recargarlos.

Existen tres formas de hacerlo. Las dos primeras registran la contabilidad, mientras que la tercera no lo hace:

- Extraiga los devolvedores e introduzca en ellos las monedas. Posteriormente utilice la función **004 LLEN.MAN.DEV.** para introducir en la contabilidad de la máquina el importe de las monedas introducidas.
- Introduzca monedas por la ranura de entrada de monedas. Posteriormente entre y salga de la programación, pulsando la tecla A y pulsando posteriormente la tecla C hasta volver a estar en servicio, para registrar en la contabilidad de la máquina las monedas introducidas.
- Extraiga los devolvedores e introduzca en ellos las monedas deseadas. En este último caso, la contabilidad de la máquina no registra las cantidades introducidas.

Instrucciones más detalladas de la extracción de devolvedores en el punto 3.4 y de programación en el punto 4.1

1.6 - Carga de productos

Tenga presente la correspondencia entre canales y pulsadores. Se denomina canal a cada uno de los departamentos que tiene en su interior la máquina para el almacenaje de los productos.

 **IMPORTANTE:** Si carga tabaco, compruebe que los paquetes no estén pegados entre sí. Debido a la versatilidad de los canales en esta línea de máquinas, es aconsejable que compruebe, a la hora de cargar el producto, que la regulación, tanto el ancho como la posición de los deflectores, sea la correcta.

Instrucciones más detalladas en el punto 5.3

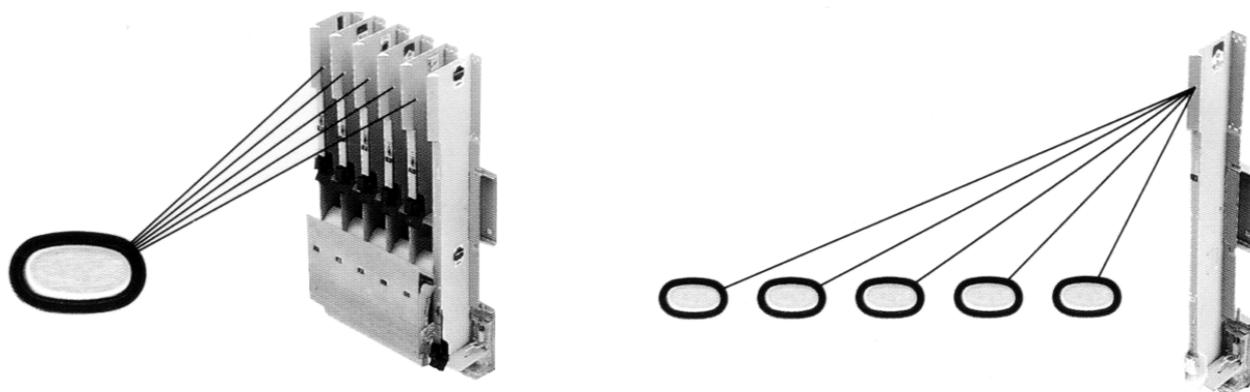
1.7 – Programación de los productos.

Vea la función 307 en el capítulo de Programación.

1.8 - Correspondencia entre canales y selecciones

Se entiende por selección cada una de las opciones que tiene el usuario para elegir un producto. Esta selección se realiza en la pantalla táctil al presionar los iconos del producto.

Una selección puede tener asociados varios canales y viceversa, es decir, varias selecciones pueden estar asociadas a un único canal. Siempre que el precio sea el mismo, se puede incluso asociar varias selecciones a varios canales.



Para asociar canales y selecciones (función **300 CANALES/SEL**).

1.9 - Verificaciones y arranque

Cierre la puerta y pida, como mínimo, un servicio de cada canal. Compruebe la extracción, la devolución en todos los tipos de moneda y la correcta programación de precios. Terminada esta prueba, pídale las cifras contables (función **120 TOTAL DINERO**) y, una vez verificadas, póngalas de nuevo a cero (función **171 BOR. CONT.**) y salga de las funciones.

Capítulo 2. DESARROLLO DE UN SERVICIO

A medida que introduzca las monedas por la ranura de entrada (6), la pantalla informativa (4) reflejará el importe de las aceptadas por la máquina. Las rechazadas caerán directamente al cajetín de recuperación (7).

Cuando haya alcanzado (o rebasado) el precio de la selección deseada, oprima el pulsador correspondiente (3) o teclee en el teclado numérico el número de la selección deseada (dependiendo del sistema instalado en su máquina) y la máquina terminará el servicio dejando caer el producto en el colector de salida (8) y el cambio, si procede, en el cajetín de recuperación (7).

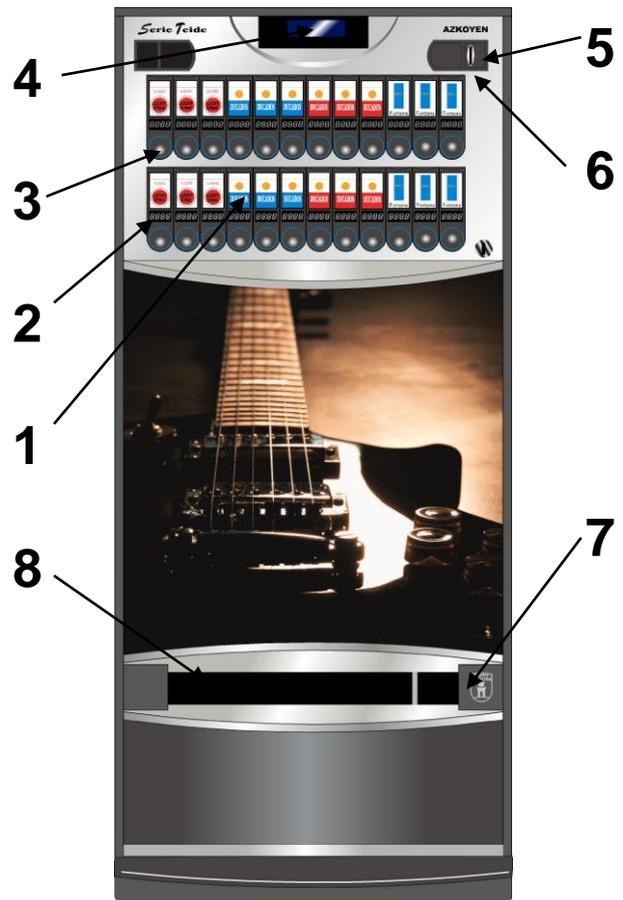
Venta con control de acceso

La máquina en estado de reposo muestra el mensaje **“BLOQUEADA”**, esto indica que está bloqueada la venta y que el cliente debe solicitar al responsable del establecimiento la “activación” de la máquina para realizar la venta.

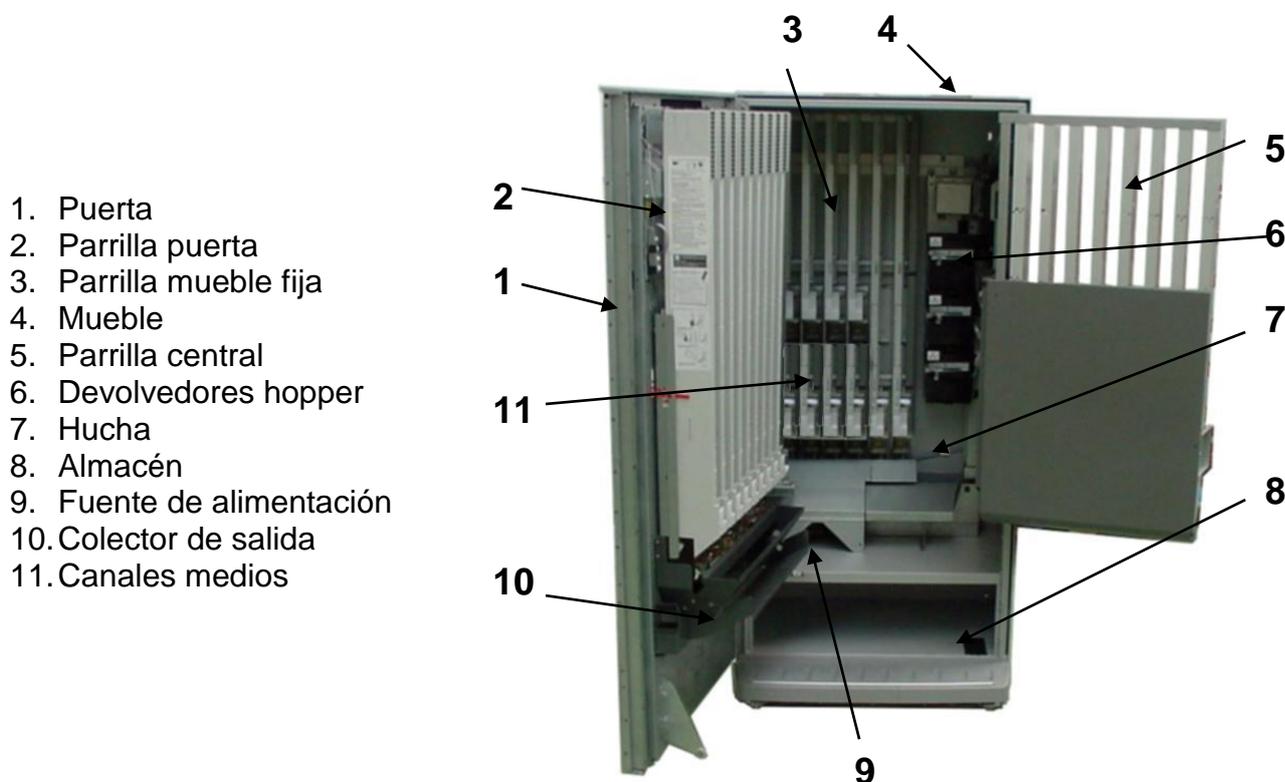
Esta activación se realizará bien mediante el mando de radio frecuencia (RF) o bien con el pulsador con cable conectado a la máquina.

Una vez realizado el servicio, o si se recupera las monedas (5 y 7), la máquina volverá a bloquearse impidiendo la venta no autorizada.

1. Rótulo de producto
2. Indicador de precio
3. Pulsador de selección
4. Pantalla informativa
5. Botón de recuperación
6. Ranura de entrada de monedas
7. Cajetín de recuperación
8. Colector de producto



Capítulo 3. DESCRIPCIÓN DE LA MÁQUINA



3.1 - Contenedores de producto

Los canales están formados por tabiques independientes y regulables en anchura, fijados "en parrilla". Los tabiques están anclados en unos soportes ranurados y milimetrados. Según el ancho del paquete que se va a vender la regulación en el soporte variará.

• Parrilla central

La máquina incorpora una parrilla central montada sobre un eje lateral que le permite realizar un movimiento giratorio, facilitando el acceso a los elementos situados en el mueble.

• Canales medios

Toda la gama TEIDE BLUE tiene la posibilidad de incorporar unos medios canales, que permiten aumentar las selecciones o el número de paquetes que se van a vender en unos determinados canales, dividiendo en dos un canal entero.

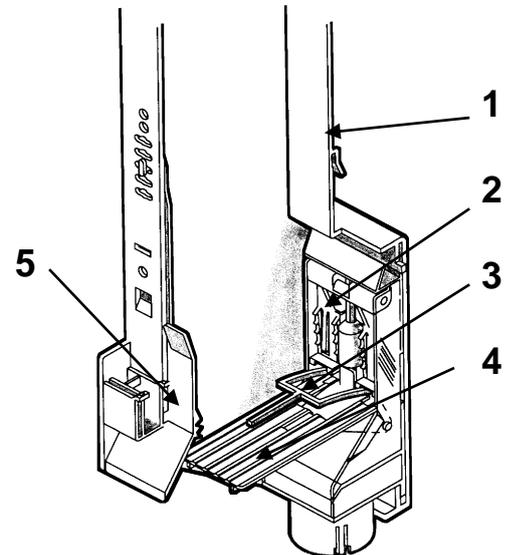
La capacidad de los canales medios varía en función de su posición en la parrilla y del volumen del producto en venta. La capacidad de los situados en la parte superior es de 26 paquetes, mientras que los de la parte inferior tienen capacidad para 10 paquetes, cuando el tamaño de los mismos es de 58 mm. de ancho y 23 mm. de alto.



3.2 - Módulo de extracción. Funcionamiento

Cuando hay producto en el canal (1), el primer paquete reposa sobre la paleta (4) pisando el detector (3). Mientras, el retentor (2) presiona los dos primeros paquetes contra el deflector (5). Para servir el producto, la paleta (4) bascula y el primer paquete cae al colector mientras el siguiente paquete permanece fijo entre el retentor (2) y el deflector (5) evitando un atasco o una doble venta.

Posteriormente, la paleta (4) vuelve a su posición normal, el retentor (2) se retira y los paquetes caen sobre la paleta. La máquina está lista para un nuevo servicio.



1. Canal
2. Retentor de producto
3. Detector de producto
4. Paleta (en reposo)
5. Deflector de caída

3.3 - Sistemas de admisión y devolución de monedas

Las máquinas están dotadas de un sistema que reconoce las monedas introducidas y opera con ellas. Este sistema valida las monedas y las envía a la hucha o a los devolvedores. Si es el caso, devuelve las monedas necesarias para la operación de cambio.

El sistema posee una tolva de almacenaje con más capacidad que el sistema de tubos. Extrae las monedas mediante el movimiento giratorio de un disco con alojamientos. Su capacidad dota a este sistema de una notable autonomía en lo que a recarga se refiere.

• Lector de billetes

Todos los modelos pueden incorporar un lector de billetes, compatible con el resto del mecanismo de cobro de moneda.



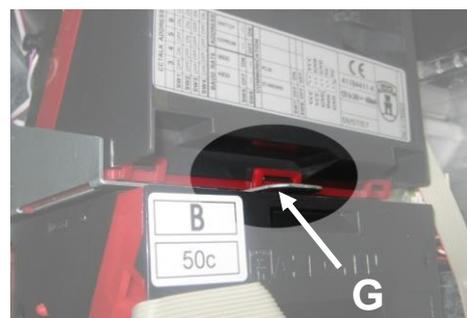
3.4 - Carga de los devolvedores

El sistema es autoalimentado, es decir, el selector de moneda se encarga de reponerlos, clasificando las monedas admitidas, bien a la hucha o a los devolvedores. La reposición automática de moneda está condicionada por la introducción durante el servicio de la moneda agotada por parte del usuario. En caso de que no sea así, usted deberá recargar el devolvedor.



• Recarga de los **devolvedores Hopper o rotativos**. Si su máquina posee devolvedores rotativos y se encuentra sin monedas, presione el "clip" de extracción situado bajo el devolvedor (G) que desee recargar y tire de él hacia afuera sin llegar a sacarlo de la máquina. Una vez cargado, vuelva a colocarlo en su posición de servicio, asegurándose de que el anclaje sea correcto.

Si desea incluir los importes introducidos en la contabilidad de la máquina, siga los pasos descritos en la función **004 LLEN.MAN.DEV..**



NOTA: Si recarga las monedas para cambios a través de la ranura de admisión de monedas, usted registrará en la contabilidad de la máquina los importes introducidos entrando y saliendo de la programación (pulse las teclas A y C del teclado de programación).

Capítulo 4. PROGRAMACIÓN

4.1- ¿Qué es programación?

La máquina está capacitada para realizar una serie de funciones que pueden ser configuradas por usted. Llamamos programación a las acciones que usted ejecuta para determinar el comportamiento de la máquina en determinadas funciones.

Hay dos modos de programar la máquina:

- A través del Menú Básico. Son las funciones más frecuentes y tienen un acceso rápido.
- Por medio del acceso personalizado al resto de las funciones configurables. Usted podrá añadir al Menú Básico algunas de estas funciones (hasta 32).

4.2 - ¿Con qué se programa?

Hay tres modos de “comunicarse” con la máquina para introducir los datos necesarios:

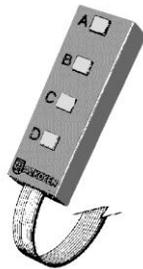
- **Edición numérica (o introducción de números).** En algunos casos, la máquina le pedirá que introduzca números (por ejemplo, el número de una función o un precio). La forma de hacerlo es la siguiente:

A	Aumenta las unidades	(0000 + A = 0001)
B	Aumenta las decenas	(0000 + B = 0010)
C	Aumenta las centenas	(0000 + C = 0100)
D	Aumenta los millares	(0000 + D = 1000)

Por ejemplo, para conseguir el número 3142, usted debe pulsar las siguientes teclas:

D + D + D (3000)
C (3100)
B +B + B + B(3140)
A + A (3142)

Cuando haya terminado de editar el número, para validarlo, pulse la tecla de RECUPERACIÓN para acceder al siguiente paso.



- **Edición alfanumérica (o introducción de textos).** En algunos casos, usted tendrá que introducir cadenas de texto o palabras (por ejemplo, para el mensaje promocional).

El conjunto de los caracteres de los que usted dispone es el siguiente:

A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z,
0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, *, -, /, \, +, =, !, ?, \$, @, &, <, >

El carácter que se va a modificar es aquél que está separado del resto en la derecha de la pantalla y parpadea. Para ello, debe hacer lo siguiente:



A Avanza al siguiente carácter de la lista.

B Retrocede al anterior carácter de la lista

C Borra el carácter que está parpadeando y empieza a parpadear el que esté a su izquierda en la pantalla.

D Valida el carácter que está parpadeando y comienza a parpadear uno nuevo, separado a la derecha.

RECUPERACIÓN Finaliza la edición del mensaje dando por válida la palabra o frase introducida.

Recuerde que el carácter que esté parpadeando no se incluye en el mensaje.

Por ejemplo, para escribir la palabra “gracias”, siga los siguientes pasos:

Pulse la tecla A, hasta que aparezca la letra “G” en el carácter que está parpadeando. Pulse D para validar.

Pulse la A hasta que parpadee la letra “R”. Pulse D para validar.

Siga con este procedimiento hasta validar la letra “S”, es decir, la palabra “GRACIAS” está completada en la pantalla.

Pulse entonces la tecla RECUPERACIÓN para finalizar la operación.

• **Edición de opciones.** La máquina puede ofrecerle en ocasiones que elija una de dos opciones.

Pulsando las teclas A y B cambia de Sí a No.

Pulsando la tecla D valida la opción que aparece en pantalla.

4.3 - Menú Básico

4.3.1 - Acceso y manejo del Menú Básico

El Menú Básico contiene una serie de funciones de su máquina que, por su uso frecuente, están agrupadas y tienen un acceso rápido y sencillo.

El modo de operar con las funciones del Menú Básico es el siguiente:

- Abra la máquina
- Pulse la tecla A del teclado de programación. Si ha habido incidencias durante el servicio (averías, devolvedores agotados...), éstas aparecerán en la pantalla. Pulse de nuevo la tecla A para acceder al Menú Básico (si no hay incidencias, una sola pulsación de la tecla A será suficiente).
- Aparece la primera función (**001 DESCARGA DEV.**)
- Pulse la tecla A o RECUPERACIÓN para avanzar a la siguiente función del Menú Básico.
- Pulse la tecla B para retroceder a la anterior función.
- Pulse la tecla C para salir de programación.
- Pulse la tecla D para acceder a programar la función que esté en la pantalla.

El modo de edición o programación de las funciones se explicará detalladamente en el apartado “Lista de funciones configurables”.

Nota: La programación de la máquina depende directamente de los elementos incorporados. Dada la flexibilidad de estas máquinas es posible que determinadas



funciones no aparezcan en la pantalla de su máquina. Por ejemplo, es posible que las máquinas que no tengan sistema de devolución no muestren las funciones relacionadas con los devolvedores.

4.3.2 - Configuración del Menú Básico

Cuando el uso de otras funciones es frecuente, es posible añadirlas al Menú Básico, si le interesa. El número máximo de funciones que admite el Menú Básico es de 31. Modo de hacerlo:

- **(1)** Abra la máquina
- **(2)** Pulse la D durante unos segundos hasta que aparezca el mensaje **440 MENU BASICO**.
- **(3)** Pulse D para acceder a la programación de la función **440 MENU BASICO**.
- **(4)** La pantalla muestra “**001 SI DESCARGA DE**”. Esto significa que la función 001 sí está incluida en el Menú Básico.
- **(5)** Pulse la tecla A o RECUPERACIÓN para avanzar a la siguiente función del listado.
- **(6)** Pulse la tecla B para retroceder a la anterior función del listado.
- **(7)** Pulse la tecla D para alternar las palabras «**SI**» y «**NO**» (sí incluir o no incluir en el Menú Básico la función visualizada). Recuerde que el máximo de funciones que se pueden incluir en el Menú Básico es de 31.
- **(8)** Pulse la tecla C para validar lo elegido hasta ahora y salir de la función **440**.

4.4 - Programación general de cualquier función

Hasta el momento, se ha explicado la forma de operar en las funciones a partir del Menú Básico. La máquina dispone de gran cantidad de funciones, no incluidas originalmente en el Menú Básico, que tienen una forma de acceso común a todas ellas. A continuación se explicará cuál es la forma general de programación de todas las funciones de la máquina (independientemente de que estén o no incluidas en el Menú Básico).

- Abra la máquina.
- Pulse la tecla C durante unos segundos hasta que aparezca en la pantalla el mensaje «**FUNCION 000**».
- Mediante el teclado (recuerde la forma de introducir un número descrito en el punto 4.2 o en la hoja desplegable de la contraportada del manual), introduzca el número de la función deseada. Pulse la tecla RECUPERACIÓN para validar el número y entrar en la función.
- Siga los pasos descritos para esa función más adelante en este mismo apartado.

NOTA: El modo de operar con las funciones termina poniendo la máquina en servicio.

La máquina tiene clasificadas las funciones de programación en diferentes niveles de acceso. Estos niveles pueden ser restringidos a voluntad del propietario de la máquina. Esto se hace para proteger ciertas funciones que, si no son usadas correctamente, pueden afectar al funcionamiento de la máquina.

Los niveles son los siguientes:

Nivel 0: Funciones que extraen datos, no modifican nada en la máquina.

Nivel 1: Funciones de programación, configuración o modificación (borrado) de datos.

Nivel 2: Funciones de configuración que pueden ocasionar problemas graves de funcionamiento de la máquina, como perder toda la configuración o dejar la máquina fuera de servicio.



El nivel de acceso instalado por defecto en la máquina es el 1. Para cambiar el nivel de acceso se utiliza la función **474 NIVEL ACCESO**. Para proteger con contraseña el acceso a los niveles 1 y/o 2, o cambiar la contraseña una vez programada, se usa la función **475 CLAVE ACCESO**. Los niveles de acceso contienen al anterior, es decir, se puede acceder a las funciones del nivel 0 si se tiene acceso al nivel 1. Con el nivel 2 de acceso se accede también a las funciones de los niveles 0 y 1.

Acciones	
001 DESCARGA DEV.	<i>Ejecuta el vaciado del devolvedor elegido.</i>
Una vez dentro de la función, mantenga pulsada la tecla con la letra correspondiente al devolvedor deseado hasta vaciarlo. Repita con los otros devolvedores.	
003 DESC.MAN.DEV.	<i>Introduce en la contabilidad el número de monedas descargadas manualmente de los devolvedores.</i>
004 LLEN.MAN.DEV.	<i>Introduce en la contabilidad el número de monedas cargadas manualmente en los devolvedores.</i>
Según el método de edición numérica introduzca el número de monedas (no importes) correspondientes al devolvedor mostrado en pantalla y pulse RECUPERACIÓN para validar la cantidad y pasar a otro devolvedor.	
005 EXTR. N MONED.	<i>Extrae un número determinado de monedas.</i>
Pulse la tecla del devolvedor a vaciar y a continuación, según el modo de edición numérica, marque el número de monedas que desea extraer.	
010 ENV.DAT.IMPR.	<i>Envía datos a la impresora.</i>
Envía un listado de los datos de contabilidades a la salida RS-232-C en formato ASCII con líneas de 40 columnas. Esta función se activa automáticamente al conectar el cable de la impresora en la salida RS-232-C (configuración de RS-232-C en la función 482 CONF. RS-232). Más información en el manual del kit de impresora.	
013 ENV.DAT.MODEM	<i>Envía datos al módem.</i>
Origina una llamada al centro de recogida de datos por medio del módem, según la programación de la función 483 CONF. MODEM . Más información en el kit correspondiente.	
030 PRUEBA MAQ.	<i>Prueba de la máquina sin contabilizar las ventas.</i>
La máquina se sitúa en el modo de prueba. En pantalla aparece el mensaje "--PRUEBA--". En este modo se pueden realizar ventas de forma normal pero no se contabilizan dichas ventas. ATENCIÓN: Sí se actualizan las contabilidades de los devolvedores.	



093 VER ALTERNAT	Visualización de selecciones alternativas
<p>La pantalla muestra las combinaciones de selecciones que se han usado en caso de que la primera selección se encuentre agotada.</p> <p>El formato es:</p> <ul style="list-style-type: none">• Hora/Fecha inicio• Nº de veces que se ha usado esta combinación• Prioridad de las selecciones en caso de agotado (S11 – S12 - S20. Indica que después de dar agotado en la selección 11, han pulsado la 12 y también estaba en agotado, pulsando finalmente la selección 20)• Pulsando A/B ascenderá o descenderá por la lista. <p>El listado puede contener hasta 100 combinaciones distintas.</p> <p>La estadística se borra al entrar en la función 301, en la 099 o con una lectura de datos de la lista1 EVA/DTS.</p>	
094 REG. PRECIOS	<i>Registra el nº de veces que se ha cambiado del precio de las selecciones</i>
096 IMPR. REGIST.	<i>Imprime el registro de incidencias de la máquina</i>
<p>Envía por RS-232 un listado del registro (en formato ASCII eliminando espacios).</p> <p>Conecte el cable de la impresora a la salida RS-232C, y posteriormente acceder a la función. La máquina presenta en pantalla el mensaje ASCII>PRINT, durante la impresión.</p>	
098 VER REGISTRO	<i>Sirve para ver el registro de incidencias.</i>
<p>Se presenta en pantalla una lista con las incidencias que le han ocurrido a la máquina, con la fecha y hora. Reservado al Servicio Técnico.</p>	
099 INICIALIZACION	<i>Borra toda la memoria: programaciones y contabilidades; recupera los valores programados al salir de fábrica.</i>
<p>Sólo con acceder a la función se procede a la inicialización de la máquina. Al terminar, la máquina pregunta si quiere hacer una configuración automática de los canales instalados. Elija Sí o No según el modo de edición de opciones (A o B para decidir y D para validar).</p>	

Contabilidades	
110 DINERO SEL.	<i>Importe de las ventas por cada selección.</i>
111 UNIDAD SEL.	<i>Total de unidades vendidas por cada selección.</i>
<p>Pulse la selección deseada y la pantalla le mostrará el importe de esa selección.</p> <p>Pulse una nueva selección para seguir comprobando los importes.</p>	
120 TOTAL DINERO	<i>Importe total de las ventas.</i>
121 TOTAL UNIDAD	<i>Cantidad total de unidades vendidas.</i>
<p>La pantalla muestra el importe total de las ventas realizadas.</p>	
141 DIN. EN CAJA	<i>Importe existente en la caja o hucha.</i>
142 DIN. EN DEV.	<i>Importe existente en todos los devolvedores.</i>
143 MON. EN DEV.	<i>Nº de monedas existentes en cada devolvedor.</i>
<p>Aparecen en pantalla los datos solicitados</p>	



145 DIN. D. MANO	<i>Importe descargado manualmente de los devolvedores.</i>
146 DIN. NO DADO	<i>Importe no dado por cada devolvedor.</i>
147 DIN. TARJETA	<i>Recaudación obtenida mediante tarjetas prepago.</i>
148 DIN. BILLETES	<i>Recaudación obtenida en recarga de tarjetas prepago.</i>
149 DIN. BILLETES	<i>Importe existente en la hucha del lector de billetes.</i>
Aparecen en pantalla los datos solicitados.	
150 PROD. NO VEND.	<i>Producto no vendido por selección.</i>
Pulse la selección deseada. Aparece el nº de unidades no vendidas de esa selección al haberse agotado el producto y, posteriormente, el dinero que habrían supuesto esas ventas.	
160 REC. TURNO	<i>Recaudación por turno de trabajo.</i>
La pantalla muestra el importe de las ventas realizadas durante el turno (programado por la función 560 TURNOS).	
162 TOKENS	Recaudación hecha mediante fichas MDB
Aparecen en pantalla los datos solicitados	
171 BOR. CONT.	<i>Borrado de las contabilidades.</i>
Pulsando la tecla D, borrará las contabilidades de la máquina, exceptuando las de los devolvedores.	
174 BOR. CONT. DEV.	<i>Borrado de las contabilidades de los devolvedores.</i>
Pulsando la tecla D, borrará las contabilidades de los devolvedores.	
180 Z/TOTAL VENTAS	<i>Visualización de contabilidad perpetua de total de ventas.</i>
La función muestra el número de unidades vendidas y el importe recaudado desde la última inicialización (función 099 INICIALIZACION). Esta contabilidad no se borra con la función 171 BOR. CONT. Sólo es posible inicializando la máquina.	
182 Z/REC. TURNO	<i>Visualización de contabilidad perpetua de recaudación por turno de trabajo.</i>
La función muestra el importe recaudado por ese turno desde la última inicialización (función 099 INICIALIZACION). Esta contabilidad sólo se borra inicializando la máquina.	
183 Z. D. EN CAJA	<i>Importe no borrrable existente en caja o hucha.</i>
184 Z. D. EN DEV.	<i>Importe no borrrable existente en los devolvedores.</i>
185 Z. D. D. MANO	<i>Contabilidad no borrrable del importe descargado manualmente de cada devolvedor.</i>
186 Z. D. NO DADO	<i>Contabilidad no borrrable del importe no dado por cada devolvedor.</i>
187 Z. D. TARJETA	<i>Contabilidad no borrrable de la recaudación obtenida mediante tarjetas prepago.</i>
189 Z. D. BILLETES	<i>Contabilidad no borrrable del importe existente en la hucha del lector de billetes</i>
190 Z/D. TOKEN	<i>Contabilidad perpétua de las ventas realizadas mediante fichas MDB</i>
Aparecen en pantalla los datos solicitados de la contabilidad perpetua de la máquina (acumulado desde la última inicialización).billetes.	



Programación de precios y modos de venta	
201 PRECIOS	<i>Programación de precios por cada selección.</i>
Pulse la selección e introduzca, por medio de la edición numérica, el nuevo precio. Para programar otra selección, púlsela y repita los pasos. Pulse RECUPERACIÓN para terminar.	
202 COPIA PRECIO	<i>Asigna un precio a varias selecciones.</i>
Programa un precio según el modo de edición numérica. Pulse las selecciones que quiera programar con ese precio.	
204 PRECIO UNICO	<i>Asigna un precio único a todas las selecciones.</i>
Programa un precio según el modo de edición numérica. Este precio se asigna a todas las selecciones.	
205 PRECIOS TARJ.	<i>Programación del precio a aplicar en ventas efectuadas mediante tarjeta pre-pago.</i>
Programa los precios de la misma manera que en la función 301 .	
206 CONTROL SEL	<i>Programa las selecciones que funcionarán mediante el control de acceso al menor</i>
220 VENTA LIBRE	<i>Coloca la máquina en modo venta libre, es decir, expende de todas las selecciones gratuitamente.</i>
Seleccione la opción según el modo de edición de opciones (A o B para decidir y D para validar).	
221 MULTIVENTA	<i>Coloca a la máquina en modo multiventa.</i>
Mediante el modo de edición de opciones, elija si quiere o no que la máquina permita efectuar varias ventas antes de recuperar el cambio.	
223 CREDITO MAX	<i>Programación del crédito máximo.</i>
Programación del crédito máximo admitido por la máquina. Este no puede ser mayor de 50000 unidades base. Al entrar en la función aparece el mensaje MX-CR*1000=0000, se podrá programar un valor máximo de 0050.	
224 SOBREPRECIO	<i>Programación del sobreprecio.</i>
Programación del modo de venta de la máquina. Permite seleccionar si se quiere sobreprecio o no, y el valor del mismo. Al entrar a la función, aparece el mensaje SOBREPRECIO= (SI/NO), en el caso de seleccionar SI, posteriormente aparece el mensaje SOBREPRECIO 0000, que permite programar el valor del sobreprecio	
226 CAMBIO MAX	<i>Programación del cambio máximo.</i>
Programación de cambio máximo. Aparece el mensaje MX-CAMBIO=0000, permite programar la máxima cantidad a dar en un cambio o devolución.	
227 CAMBIO AUTO.	<i>Programación de la recuperación automática.</i>
Programación del valor por debajo del cual y estando en multiventa, se recupera el dinero sobrante de una compra, automáticamente. En pantalla aparece AUTO-REC=0000.	



228 FICHA EDAD	<i>Programa la activación del control de acceso.</i>
<p>Utilice el modo de edición de opciones para elegir entre: LIBRE - Si no esta activa ninguna opción admite monedas normalmente. RF –No admite monedas mientras no se activa la máquina con el mando o con el pulsador a distancia (cable). En todas las opciones la máquina deja de admitir monedas cuando cobra, recupera o entra en funciones Si desea que el control de acceso se active sólo a un determinado horario utilice la función 537.</p>	
229 TEST TARJETA	<i>Prueba el lector de tarjetas, realizando unas ventas sin contabilizar.</i>
Pulse D	

Programación de selecciones

300 CANALES/SEL.	<i>Asocia canales a selecciones (la venta de productos de esa selección se irá haciendo de manera rotativa entre los canales asociados). Máximo de 5 canales por selección.</i>
<p>ASOCIAR: Pulse una selección y la pantalla le indicará sus canales asociados. Para asociar un nuevo canal a esa selección, pulse el detector de «agotado producto» del interior del canal o teclee el número del canal y la tecla de RECUPERACIÓN. LIBERAR: Pulse una selección y la pantalla le indicará sus canales asociados. Para liberar cualquier canal asignado a una selección, pulse el detector de «agotado producto» del interior del canal o teclee el número de canal y la tecla de RECUPERACIÓN. Si intenta asociar a una selección un canal con precio distinto al suyo, la pantalla le mostrará «PRECIO DIFERENTE» y no podrá asociarlo. Para editar los canales de otra selección, pulse la tecla de esa selección.</p>	
301 FAM./PROD.	COD. <i>Programación de códigos de familia y producto.</i>
<p>Programación de los códigos de familia y producto para cada selección. Esta función permite asignar dos números, de 0 a 255, a cada selección y facilita el tratamiento informático de los datos de las contabilidades.</p>	
303 PROMOCIONES	<i>Programa una selección para que, al efectuar una venta, regale un producto de otros canales. Máximo de 5 canales por selección.</i>
<p>Tras pulsar la selección deseada introduzca, mediante el modo de edición numérica, el número de productos que se deben vender antes de regalar una extracción. Los canales de regalo se programan de la misma forma que la función 300 CANALES/SEL.</p>	



Programación de la máquina	
407 TIEMPO DEV	<i>Tiempo que la máquina espera antes de realizar la devolución del cambio, después de realizar una venta</i>
408 TIEMPO CRED	<i>Tiempo de espera una vez introducido el importe de la venta antes de realizar la misma.</i>
Si transcurre la máquina efectúa una recuperación automática.	
410 SIST. MONED.	<i>Cambio del sistema de moneda utilizado por la máquina.</i>
Seleccione entre las siguientes opciones, según el modo de edición de opciones: Rotativos (o Hopper) Tubos (devolvedores de tubo)	
411 DEVOLVEDORES	<i>Programación del número de devolvedores instalados.</i>
Introduzca el número de devolvedores instalados en el sistema de monedas según el modo de edición numérica.	
412 MONEDAS ENTR.	<i>Programación de la admisión y el valor de las monedas de entrada.</i>
Para cada uno de los códigos de moneda del selector (1 a 31), elija si es admitido o no, según el método de edición de opciones. Si se elige que un código sea admitido, se puede modificar el valor de la moneda de ese código, según el modo de edición numérica.	
413 MONEDAS DEV.	<i>Programación del valor de las monedas de los devolvedores.</i>
Para cada uno de los devolvedores instalados, se programa el valor de la moneda de cada devolvedor, según el modo de edición numérica.	
414 CLASIF. MON.	<i>Programación del destino de las monedas (a los devolvedores o a la hucha).</i>
Para cada uno de los códigos de moneda del selector (1 a 31), seleccione a qué devolvedor debe dirigirse la moneda según el modo de edición de opciones. Cuando se selecciona un devolvedor, la máquina pide un destino alternativo para las monedas para el caso de que ese devolvedor esté lleno. Si no quiere destinarlas a otro devolvedor, elija la hucha.	
415 MAX./MIN. DEV.	<i>Programación del mínimo y máximo número de monedas en cada devolvedor.</i>
NOTA: Si la cantidad de monedas programada supera el nivel de los detectores de los devolvedores, éstos prevalecerán sobre la programación a la hora de detectar agotados o llenado. Según el modo de edición numérica, introduzca la cantidad mínima de monedas que debe haber en cada devolvedor (cuando llegue a este número mínimo, la máquina mostrará el mensaje de «AGOTADO CAMBIO»).Según el modo de edición numérica, introduzca la cantidad máxima de monedas que debe haber en cada devolvedor (cuando llegue a este número máximo, la máquina desviará las monedas al destino alternativo programado en la función 414 CLASIF. MON.).Si usted programa como máximo o mínimo 0 monedas, se deshabilita el control de la contabilidad. Si ha programado algún mínimo, según el modo de edición de opciones elija si ignora los detectores de agotado.	



416 MAX. ADMISION	<i>Programación del máximo número de monedas admitidas por servicio.</i>
<p>Programa, código a código, el número máximo de monedas de dicho código que aceptará la máquina en un mismo servicio, según el modo de edición numérica.</p>	
417 MAX. DEVOLUC.	<i>Programación del máximo número de monedas de cada tipo que devolverá la máquina por servicio.</i>
<p>Programa, para cada devolvedor, el número máximo de monedas de dicho devolvedor que devolverá la máquina en un mismo servicio, según el modo de edición numérica.</p>	
418 ADM.AGOT CAMB	<i>Programa la admision del lector de Billetes cuando no hay cambio</i>
419 AGOTADO CAMBIO	<i>Programación del cambio máximo.</i>
<p>Es posible programar la combinación de devolvedores en agotado, para el agotado cambio en reposo. Por ejemplo A&B, C</p>	
420 MENS. PUBLIC.	<i>Programa un mensaje que se visualizará mientras la máquina se encuentre en reposo.</i>
421 MENS. EFECTO	<i>Programa un mensaje que se muestra con un efecto especial.</i>
422 MENS. PROMOC.	<i>Programa un mensaje que se mostrará en pantalla al introducir monedas en la máquina.</i>
423 MENS. GRACIAS	<i>Programa un mensaje que se mostrará tras realizar una venta.</i>
424 MENS. AVERIA	<i>Programa el mensaje que se mostrará, alternativamente con «FUERA DE SERVICIO» , cuando la máquina tenga una avería total.</i>
<p>Programa el mensaje según el modo de edición alfanumérica. Recuerde que la letra que esté parpadeando no se incluye en el mensaje.</p>	
430 IDIOMA	<i>Selección del idioma de los mensajes de la máquina.</i>
<p>Elija el idioma que usará la máquina en programación y en servicio, según el modo de edición de opciones. Los mensajes programables no cambian, hay que reprogramarlos.</p>	
431 NOMBRE MON.	<i>Cambio del nombre de la moneda del país.</i>
<p>Edite el nombre de la moneda utilizada, según el modo de edición alfanumérica.</p>	
432 NUM. DECIMALES	<i>Programación del número de decimales empleados para la presentación de los valores monetarios.</i>
<p>Programa el número de decimales empleado por la máquina, según el modo de edición numérica. Si programa 0, no se emplea separador decimal.</p>	
440 MENU BASICO	<i>Añade o elimina las funciones disponibles en el Menú Básico.</i>
<p>Pulsando las teclas A y B avanzará o retrocederá por el listado de las funciones. Pulsando la tecla D validaremos Sí o No para incluir o no esa función dentro del Menú Básico Pulsando la tecla C finalizaremos la programación.</p>	



450 TECLADOS	<i>Programación del número de teclas de los teclados instalados en la máquina.</i>
<p>En primer lugar, se programa el teclado superior o el «display de precios». Los valores válidos son: 7, 9, 10, 13 ó 16. Si tiene sólo teclado numérico, se programa 128. Si tiene «display de precios» y teclado numérico, se programa el tipo de «display» y se suma 128 (Ej.: display 16 + teclado numérico = 144).</p> <p>A continuación, se programa el teclado inferior o display de precios. Los valores posibles son: 7, 9, 10, 13 ó 16. Si no hay ningún teclado instalado, programe 255.</p> <p>Si programa 0, la máquina hará una detección automática al encenderse.</p>	
451 T. EXTRACCION	<i>Programación del número de conectores de las tarjetas de extracción instaladas en la máquina.</i>
<p>Para cada uno de los conectores de parrilla de la máquina, se programa qué tipo de tarjeta está instalada.</p> <p>El orden de programación es: PUE (puerta), MUE (mueble), CEN (parrilla central), MED (parrilla de medios canales).</p> <p>ATENCIÓN: Hay que programar el tipo de tarjeta y no el número de canales conectados. Los valores posibles son: 5, 8, 9 y 13 (la tarjeta de 13 es la formada por la tarjeta de 8 conectada con la tarjeta de 5). Si no está conectada la tarjeta, programe 255.</p> <p>Si programa 0, la máquina hará una detección automática al encenderse.</p> <p>A continuación, la máquina pregunta «AUTOCONF-CAN?» (Configuración automática de canales). Según el modo de edición de opciones, responda Sí si quiere que la máquina detecte automáticamente qué canales están conectados.</p> <p>Después, la máquina pregunta «PRUEBA CAN?» (prueba de los motores). Responda Sí si quiere que la máquina haga un ciclo de prueba a cada uno de los motores.</p>	
452 ZUMBAD. SI/NO	<i>Programación de opción de zumbador Sí/No.</i>
<p>Elija si quiere un pitido con cada pulsación en la máquina, según el modo de edición de opciones.</p>	
454 LECT.TARJ.	<i>Programación de funcionamiento del lector de tarjeta .</i>
<p>Si su máquina tiene instalado el lector de tarjetas, según el modo de edición de opciones, elija el tipo de lector instalado.</p>	
455 LECT.BILL .	<i>Programación de funcionamiento de billetes.</i>
<p>Si su máquina tiene instalado el lector de billetes, según el modo de edición de opciones, elija el tipo de lector instalado.</p>	
470 NUM. MAQUINA	<i>Programación de número de máquina.</i>
472 COD. OPERADOR	<i>Programación del código de operador.</i>
<p>(FUN. 470) Programe los cuatro primeros dígitos del número identificador de la máquina y posteriormente los otros cuatro. (FUN. 472) Programe el número de operador (de 4 dígitos). Estas funciones permiten la identificación entre el operador y la máquina para autorizar el tratamiento informático de los datos. Más información en el kit correspondiente.</p>	
474 NIVEL ACCESO	<i>Sitúa a la máquina en los diferentes niveles de acceso, restringiendo las diferentes funciones «visibles» por cada nivel.</i>
<p>Elija el nivel de acceso deseado, según el modo de edición numérica.</p> <p>Si quiere aumentar el nivel de acceso, la máquina le pedirá la contraseña. Pulse las teclas de selección en el orden correcto y pulse RECUPERACIÓN.</p>	



475 CLAVE ACCESO	<i>Configura una combinación de teclas de selección para acceder a los niveles de acceso restringidos.</i>
<p>Elija el nivel de acceso al que quiere cambiar la contraseña, según el modo de edición numérica.</p> <p>La máquina le pedirá la contraseña vigente de ese nivel. Pulse las teclas de selección en el orden correcto y pulse RECUPERACIÓN.</p> <p>La máquina pedirá la nueva contraseña. Seguidamente, le pedirá que la repita para confirmarla. Introdúzcalas con el mismo procedimiento.</p>	
477 CLAVE LLAVE	<i>Si su máquina lleva incorporado el KIT DE LLAVE DE APERTURA activa su uso y programa la clave de liberación de la llave.</i>
<p>El Kit de Llave de Apertura consiste en un sistema con un alojamiento asegurado mediante un cierre electromagnético para guardar la llave de la máquina. Si se introduce la clave programada el cierre se libera y deja caer la llave al colector de recogida de producto. Por defecto la clave programada el „0000“, es decir desactivada.</p> <p>Para programar la nueva clave pulse repetidamente la misma selección, cualquier selección sirve, para incrementar la cifra, cada pulsación incrementa el número del 1 al 9. Para validar y pasar al siguiente dígito pulse el mando RF. Si es el último dígito valida la clave programada.</p> <p>Para desactivar la función vuelva a programar „0000“ en la clave, para ello al entrar en la función pulse el mando RF cuatro veces sin programar ningún número (la pantalla no muestra ninguna cifra „CLAVE: _ _ _ _“).</p>	
480 CONFIG.IMPRES	<i>Configuración de las opciones de comunicación con la impresora</i>
481 CONF. COMUN.	<i>Configuración de las opciones de transmisión de contabilidades</i>
<p><i>Configura si se va a transmitir las contabilidades borrables (parciales) o perpetuas.</i></p> <p><i>Programando Sí, se transmitirán las contabilidades borrables (parciales)</i></p> <p><i>Programando No, se transmitirán las contabilidades perpetuas.</i></p>	
483 CONF. MODEM	<i>Configuración de las opciones de comunicación por módem.</i>
<p>Información detallada en el manual del kit correspondiente.</p>	
484 BLUETOOTH	<i>Solicita el PIN de acceso.</i>
<p>Si es válido asigna un identificador al dispositivo BT de la máquina para poder ser reconocida posteriormente.</p> <p>El identificador será siempre “AZK” y el código programado en la función 401.</p>	

Reloj

510 FECHA/HORA

Ajusta la fecha y la hora del reloj de la máquina.

Pulsando las teclas A y B avanzará y retrocederá entre los Números del 0 al 9.

Pulsando la tecla C borra el último número editado y pasa a editar el anterior.

Pulsando la tecla D valida la cifra que esté parpadeando y pasa a editar el siguiente.

Pulse RECUPERACIÓN para validar la fecha y pasar a editar la hora.

Edite de la misma forma la hora. El modo de editarla es en formato de 24h. aunque elija el formato AM/PM para la visualización.



520 OPCS.RELOJ	<i>Permite seleccionar opciones de funcionamiento del reloj.</i>
Según el modo de edición de opciones, programe si quiere que el reloj aparezca en pantalla, el formato de la hora (24h. o AM/PM) y el ajuste automático del horario de verano.	
532 ON/OFF MAQ.	<i>Programa horario de apagado y encendido de la máquina.</i>
533 ON/OFF ILUM.	<i>Programa horario de apagado y encendido del panel fotográfico iluminado (si su máquina posee iluminación)</i>
La programación de los horarios es igual que la programación del reloj (detallada en la función 510 FECHA/HORA . Si desea desactivar la función, basta con programar la hora de encendido y apagado a 00:00.	
537 HORA MENOR	<i>Programa el periodo en el que se activará la función 228.</i>
Pulse D para acceder a programar la función La programación de los horarios se realiza de la misma manera que la de la función del reloj (510) HORA ACC.MENOR? 00 00, Programación de la hora de activación de la ficha. HORA APG.MENOR? 00 00, Programación de la hora de desactivación de la ficha. Si ambas horas están a cero y la FICHA MENOR está programado la máquina funcionará las 24h con ficha.	
560 TURNOS	<i>Programación de la hora de comienzo de los turnos de trabajo (para llevar contabilidades).</i>
La programación del horario de los turnos es igual que la programación del reloj (detallada en la función 510 FECHA/HORA . Los turnos deben programarse en orden ascendente de horas del día. El último turno programado podrá finalizar a las 00:00 (12:00 AM). Si los turnos programados no cubren toda la jornada, las ventas realizadas fuera de los turnos se contabilizarán en el turno 1. Para desactivar un turno, programe 00:00 en la hora de inicio y final del turno deseado.	



Capítulo 5. SOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y MANTENIMIENTO

Rearme: Si encuentra su máquina fuera de servicio, tal vez necesite rearmarla, es decir, volver a ponerla en servicio manualmente. Para ello basta con que entre y salga de la programación pulsando la tecla A y pulsando posteriormente la tecla C hasta volver a estar en servicio.

5.1 - Averías

- **Averías totales: Máquina fuera de servicio.** Existen algunas averías que dejan la máquina fuera de servicio a la espera de que resuelva el problema
- **Averías parciales.** En estos casos la pantalla indica la avería producida, pero sigue su funcionamiento normal, siempre que no se exija función al elemento averiado.

En el siguiente cuadro se detallan los mensajes que se visualizan en la pantalla, así como su significado y solución.

	Mensaje	Descripción	Solución
Averías Totales	AVERIA SELECTOR	<i>El selector está rechazando monedas continuamente.</i>	Avisar al Servicio Técnico.
	AVERIA RECUPERAC	<i>El módulo de recuperación ha terminado su ciclo de manera anómala.</i>	Rearme manualmente. Si persiste el problema avisar al Servicio Técnico.
	SIN PRG. PRECIOS	<i>Todos los precios se encuentran sin programar.</i>	Programar el precio de venta de una selección (función 201).
	MONEDAS INHIBID.	<i>Todos los precios se encuentran sin programar.</i>	Programar, la admisión de un código de moneda del selector (función 412).
Averías parciales	AVERIA LECT. BILL	<i>Avería en el lector de billetes.</i>	Comprobar que no existe ningún billete enganchado o atascado. Rearme la máquina. Si persiste el problema avisar al Servicio Técnico.
	AV. DEVOLVEDOR X	<i>Se ha atascado una moneda en el devolvedor "X" (A, B, C o D) o el devolvedor indicado ha intentado extraer una moneda sin conseguirlo.</i>	Revisar el devolvedor y deshacer el atasco. Rearme la máquina.
	AVERIA CANAL N	<i>El extractor "N" no ha terminado el ciclo de extracción o bien se ha quedado actuado el detector de agotado canal.</i>	Solucionar el problema colocando el extractor en la posición correcta. Rearme la máquina.
	AGOTADO DEV X	<i>El devolvedor indicado en la pantalla (X= A, B, C o D) ha llegado al nivel mínimo de monedas programado.</i>	Rellenar el devolvedor. La avería desaparece cuando el devolvedor recupera su nivel.

5.2 - Incidencias posibles a lo largo de un servicio

5.2.1 - Si un producto está agotado: Al pulsar la selección agotada, la máquina lo advierte mostrando en la pantalla durante unos instantes el mensaje:

AGOTADO PRODUCTO

volviendo a mostrar inmediatamente el crédito disponible. El usuario puede elegir otra marca (agregando monedas si fuera preciso), o recuperar su dinero.

5.2.2 - No hay cambios: Antes de realizar un servicio que exija cambios, el sistema de control de la máquina comprobará las existencias de monedas.

Si no puede completar la devolución, aparece en la pantalla el mensaje:

AGOTADO CAMBIO

5.2.3 - Recuperación automática: Cuando hayan transcurrido el tiempo programado en la función 408 sin pulsar ninguna selección desde que se introdujo la última moneda, la máquina devuelve automáticamente el importe introducido.

5.2.4 - En caso de apagón: El sistema de control guarda el importe de las monedas introducidas y, al restablecerse la corriente de red, termina el servicio normalmente.

5.2.5 No hay comunicación entre el PC y la máquina. Se produce un apagado y encendido de la máquina (esto puede demorarse unos segundos)

5.3 - Adaptación a diferentes formatos de producto

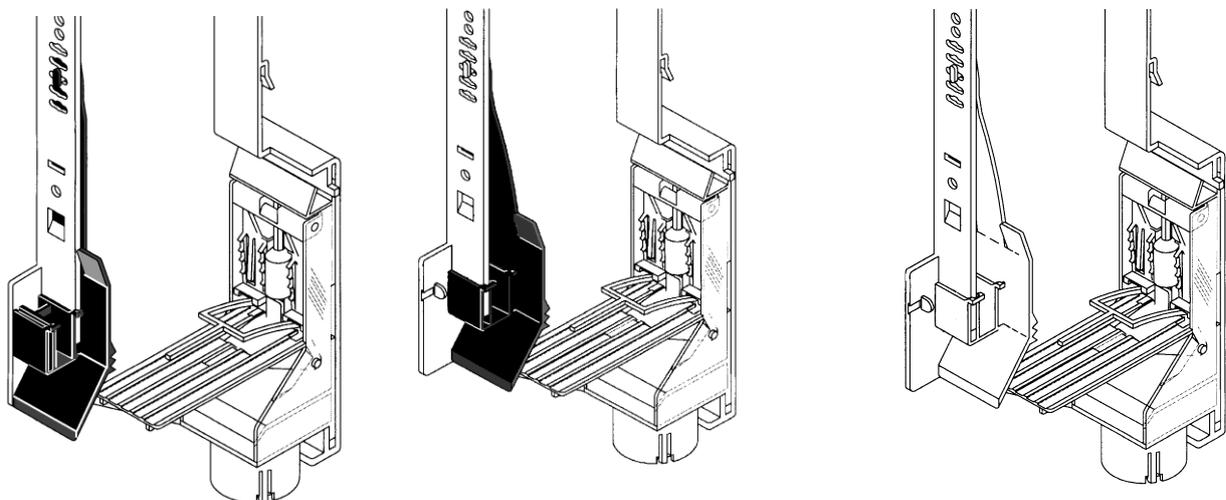
Cada canal es independiente para facilitar la adaptación a cada uno de los formatos de paquetes de tabaco.

En función de la longitud, existen dos tipos de tabique:

A. Estándar, para formatos hasta 89 mm de longitud (y también menores), con deflector blanco.

B. Largo, para formatos «Extra-largo» (y también estándar), con deflector negro.

En función del grosor y de la longitud del paquete varía la regulación de los deflectores de caída.





La regulación se logra:

Para regular la longitud del paquete, combine las posiciones A o B.

Para regular el grosor del paquete, combine las posiciones 1, 2, 3, 4 ó 5.

Las posibles combinaciones entre los anchos y gruesos de los canales se encuentran en el adhesivo instalado en el interior de su máquina.

Para regular la anchura del paquete en el canal, se regula la anchura del mismo mediante el soporte milimetrado que posee el propio canal, encajándolo en la ranura correspondiente.

Atención: Es importante que la regulación del canal sea vertical, para ello debe coincidir la medida en los soportes de los canales.

El siguiente cuadro muestra las combinaciones posibles entre longitudes y alturas del producto.

	1-A	1-B	2-A	2-B	3-A	3-B	4-A	4-B	5-A	5-B
Grueso	14-17	14-17	17-22	17-22	20-26	20-26	24-31	24-31	28-36	28-36
Long.(1)	79-89	66-76	79-89	66-76	79-89	66-76	79-89	66-76	79-89	66-76
Long.(2)	94-104	81-91	94-104	81-91	94-104	81-91	94-104	81-91	94-104	81-91

(1) posición para tabique tabaco estándar

(2) posición para tabique tabaco extralargo

5.4 - Limpieza exterior

Atención: ¡No use un aerosol!

Limpieza: Utilice agua templada (entre 20° y 40°) con cualquiera de los siguientes productos: lavavajillas, champú neutro para el cabello o un limpiacristales sin bioalcohol.

Aclarado: Con una solución acuosa de vinagre (ácido acético) al 2% de concentración.

Secado: Con un paño suave o gamuza.

En caso de manchas persistentes (grasa, bebidas, etc.) utilice una disolución de agua y alcohol de uso sanitario (Etanol de 96°) al 1% de concentración.

Capítulo 6. CARACTERÍSTICAS GENERALES

6.1 - Productos a la venta

Tabaco en diferentes formatos, desde el corto al extralargo pasando por los distintos tipos de cajetillas estándar de los diferentes países. En general, todos aquellos paquetes que se encuentren en la siguiente tabla:

Formato	Grueso	Ancho	Longitud	Capacidad
Standard	20-26	52-60	79-89	40 (23 mm)
Corto	20-26	52-60	65-75	40 (23 mm)
Extra-largo	20-26	52-60	95-104	40 (23 mm)
Ancho (25)	20-26	60-75	79-89	40 (23 mm)
Grueso (30-35)	26-30	60-75	79-89	40 (23 mm)
Muy grueso (40-50)	30-36	60-75	79-89	25 (36 mm)
Internacional	16-17,5	95-105	84-89	39 (17,5 mm) ⁽¹⁾

⁽¹⁾ En el caso de los paquetes en formato internacional es aconsejable no cargar más de 39 paquetes.

6.2 - Contenedor de producto

Está dividido en parrillas de varios canales. Los tabiques interiores y los elementos de extracción son móviles, permitiendo de esta manera regular el ancho y el grueso de los canales para adaptarlos a los diferentes formatos de cajetilla de tabaco. Asimismo existen dos tipos diferentes de largura del canal para formatos tipo estándar (y también inferiores) o extralargo (y también estándar).

Estas máquinas están dotadas también de un sistema de medios canales, permitiendo asignar a una columna de la parrilla dos productos diferentes para la venta. Estos canales se suministran en dos tipos de módulos, de 3 ó 5 medios canales.

6.3 - Precios de venta

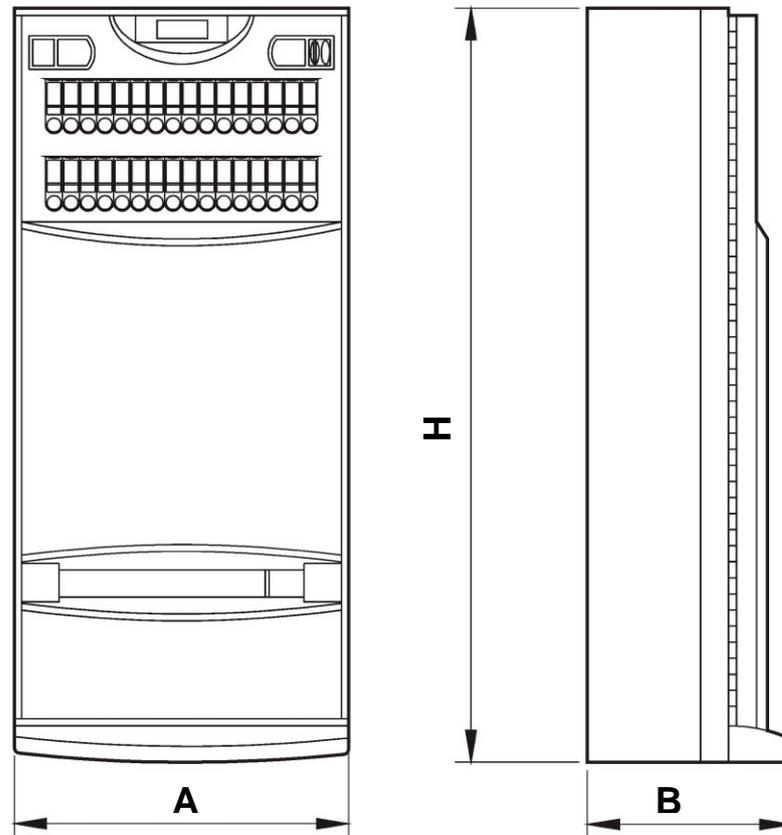
La máquina exige que haya un precio para cada selección. Como norma general, la unidad monetaria debe ser la misma que la moneda de valor mínimo que devuelva la máquina.

6.4 - Especificaciones técnicas

Vea la placa de características.

Tolerancia de la tensión de alimentación: - 10%, +6%.

6.5 - Dimensiones y pesos



Modelo	A	B	H	Peso
BLUE-62D	620	547	1590	104
BLUE-62T	620	687	1590	131
BLUE-75D	750	547	1590	122
BLUE-75T	750	687	1590	150
BLUE-88T	880	687	1590	169
BLUE-34D	400	486	1590	100

6.6 - Temperatura de funcionamiento

Los entornos adecuados de funcionamiento son entre 0°C y 60°C de temperatura y entre el 35% y el 95% de humedad relativa.

6.7 - Inclinación de funcionamiento

La máquina está preparada para funcionar correctamente con un desnivel máximo de 5°, tanto frontal como lateralmente. Tiene instrucciones para el nivelado de la máquina en el punto 1.2.

6.8 - Nivel sonoro

El nivel sonoro de esta gama de máquinas no alcanza en ningún caso los 70 dB(A).



Anexo. Resumen de los modos de programación y funcionamiento genérico

Edición numérica

A - Aumenta las unidades.

B - Aumenta las decenas.

C - Aumenta las centenas.

D - Aumenta los millares.

RECUPERACIÓN - Finaliza la edición.

Edición Alfanumérica

A - Avanza un carácter.

B - Retrocede un carácter.

C - Borra el carácter en edición y pasa a editar el siguiente.

D - Valida el carácter en edición.

RECUPERACIÓN - Finaliza la edición validando la palabra.

Edición de opciones

A y B - Varía entre SI o NO.

D - Valida la opción que aparece en pantalla.

Menú Básico

A - Para acceder al Menú Básico (una vez dentro):

A o **RECUPERACIÓN** - Para avanzar por las funciones.

B - Para salir a función normal.

C - Para programar la función seleccionada.

Programación de cualquier función

C - (Pulse más de 5 segundos) Para entrar en la programación, aparece en pantalla «**FUNCIÓN 000**», edite la función deseada según el modo de edición numérica.

RECUPERACIÓN - Para operar en la función seleccionada.

Rearme de la máquina

A - Para entrar en la programación.

C - Pulse varias veces hasta volver a estar en servicio.

