

**SPORT TIME**

1. ИНСТРУКЦИЯ ПО ОБСЛУЖИВАНИЮ АВТОМАТОВ С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ SPORT TIME.....	3
2. ИНСТРУКЦИЯ ВЛАДЕЛЬЦА АВТОМАТА С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ SPORT TIME	4
3. ПРАВИЛА ИГРЫ SPORT TIME.....	8
4. КОМБИНАЦИИ ДЛЯ ИГРЫ SPORT TIME.....	10
5. APPENDIX B: CONNECTOR DIAGRAM .....	11

**Внимание!**

**Аппарат должен быть обязательно заземлён!**

**В случае несоблюдения условий эксплуатации аппарата,  
претензии не принимаются**

## **1. ИНСТРУКЦИЯ ПО ОБСЛУЖИВАНИЮ АВТОМАТОВ С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ SPORT TIME**

1. В данной инструкции при первом упоминании кнопок указывается возможное наименование в других типах клавиатур.

2. Оператор должен повернуть ключ «**SERVICE**» в положение «**включено**» и манипулируя кнопками «**СТОП1**», «**СТОП2**», «**СТОП3**» установить необходимую величину «**CREDIT**» (но не более **CREDIT LIMIT**, см. Данные **PREFERENCES**):

- одно нажатие на кнопку «**СТОП1**» приводит к увеличению «**CREDIT**» на величину шага набивки кредита (см. Данные **PREFERENCES**);

- одно нажатие на кнопку «**СТОП2**» приводит к увеличению «**CREDIT**» в десятикратном размере;

- одно нажатие на кнопку «**СТОП3**» приводит к увеличению «**CREDIT**» в стократном размере;

- кнопки «**СТОП1**», «**СТОП2**», «**СТОП3**» при их удерживании работают в режиме автоповтора;

- кнопка «**СТОП5**» обнуляет значение «**CREDIT**» ;

- после набора нужной величины ключ «**SERVICE**» перевести в положение «**выключено**»;

- при нулевом значении «**CREDIT**» автомат переходит в режим привлечения, показывая различные фрагменты игровых ситуаций;

3. Чтобы забрать сумму из «**CREDIT**»а в ручном режиме нужно, не нажимая кнопку «**СТАРТ**» для очередной игры, перейти к стадии указания ставки на игру (см. п.3) и, повернув ключ «**SERVICE**» в положение «**включено**», воспользоваться кнопкой «**ЗАБРАТЬ**» (см п.2).

4. Чтобы забрать сумму из «**CREDIT**»а в автоматическом режиме нужно, не нажимая кнопку «**СТАРТ**» для очередной игры, перейти к стадии указания ставки на игру ( см. п.3 ) и нажать кнопку «**OUT**» («**CASH OUT**» ). Если автомат по каким-либо причинам не выдал всю сумму, т.е. появилось сообщение «**PAYMENT**» или «**HOPPER EMPTY**», то необходимо повернуть ключ «**SERVICE**» и воспользоваться кнопкой «**ЗАБРАТЬ**».

5. Если появились надписи «**HOPPER ERROR**», «**COIN A ERROR**», «**COIN C ERROR**», «**COIN D ERROR**» то необходимо устранить неисправность соответственно либо хоппера, либо монетоприёмника. После устранения причины можно продолжать игру.

6. Надпись «**HOPPER FULL**» означает переполнение накопителя монет (жетонов). После устранения причины можно продолжать игру.

7. При использовании жетонов (монет) опускание одного жетона приводит к увеличению **CREDIT**-а на величину, установленную в **PREFERENCES** (см. Данные **PREFERENCES**)

8. Если автомат работает в сети **JACKPOT**, то возможна выдача приза **SUPER JACKPOT**. Если это произошло, то на экране появится соответствующее сообщение и сумма приза. Игрок должен добавить эту сумму к **CREDIT**-у, нажав кнопку «**СТАРТ**».

9. Если в процессе игры будет превышен **CREDIT LIMIT**, то игра будет остановлена, появится соответствующая надпись. После этого нужно забрать деньги из **CREDIT**-а.

10. При срабатывании переключателей **MAIN DOOR**, **CASH DOOR**, **LOGIC DOOR**:

- игра блокируется - на экран выводится соответствующее сообщение
- зажигаются подсветки **BELL** и **ALARM**
- подается звуковой сигнал

Такая ситуация является **аварийной**, необходимо выяснить приведшие к ней причины.

Для продолжения игры с прерванного места надо повернуть и отпустить ключ «**TEST**» или «**BOOKING**».

## 2. ИНСТРУКЦИЯ ВЛАДЕЛЬЦА АВТОМАТА С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ SPORT TIME

1. Переход к индикации тестовых страниц осуществляется поворотом ключа «**TEST**» в положение «включено». На тестовой странице **PERIOD** индицируются следующие числа и параметры:

<b>TOTAL IN</b>	всего получено
<b>TOTAL OUT</b>	всего выдано
<b>TOTAL IN-OUT</b>	разница между TOTAL IN и TOTAL OUT
<b>KEY IN</b>	получено <b>ОЧКОВ</b> по ключу SERVICE
<b>REMOTE IN</b>	получено <b>ОЧКОВ</b> от удаленного пульта
<b>COIN A IN</b>	получено <b>ОЧКОВ</b> от заброса монет (жетонов) типа А (монеты)
<b>COIN B IN</b>	получено <b>ОЧКОВ</b> от заброса монет (жетонов) типа В или по ключу <b>SERVICE</b>
<b>COIN C IN</b>	получено <b>ОЧКОВ</b> от заброса монет (жетонов) типа С (банкноты)
<b>KEY OUT</b>	выдано <b>ОЧКОВ</b> по ключу SERVICE
<b>REMOTE OUT</b>	выдано <b>ОЧКОВ</b> от удаленного пульта
<b>HOPPER A OUT</b>	выдано очков типа А (монеты)
<b>HOPPER B OUT</b>	выдано очков типа В или по ключу SERVICE
<b>HOPPER C OUT</b>	выдано очков типа С (банкноты)

Данные на этой странице могут быть стерты, если нажать и удерживать больше 5-х секунд кнопку «СТОП4». Для перехода к следующей странице используйте кнопку «СТОП 1». Для возврата в игру используйте кнопку «СТАРТ». Для перехода к странице обслуживания хоппера используйте кнопку «СТОП3».

На тестовой странице **GRAND** индицируются следующие числа:

<b>TOTAL IN</b>	всего получено
<b>TOTAL OUT</b>	всего выдано
<b>TOTAL IN-OUT</b>	разница между TOTAL IN и TOTAL OUT
<b>KEY IN</b>	получено <b>ОЧКОВ</b> по ключу SERVICE
<b>REMOTE IN</b>	получено <b>ОЧКОВ</b> от удаленного пульта
<b>COIN A IN</b>	получено <b>ОЧКОВ</b> от заброса монет (жетонов) типа А (монеты)
<b>COIN B IN</b>	получено <b>ОЧКОВ</b> от заброса монет (жетонов) типа В или по ключу <b>SERVICE</b>
<b>COIN C IN</b>	получено <b>ОЧКОВ</b> от заброса монет (жетонов) типа С (банкноты)
<b>KEY OUT</b>	выдано <b>ОЧКОВ</b> по ключу SERVICE
<b>REMOTE OUT</b>	выдано <b>ОЧКОВ</b> от удаленного пульта
<b>HOPPER A OUT</b>	выдано очков типа А (монеты)
<b>HOPPER B OUT</b>	выдано очков типа В или по ключу SERVICE
<b>HOPPER C OUT</b>	выдано очков типа С (банкноты)
<b>JACKPOT PAY</b>	Количество очков, отчисленной платой в Джек-пот
<b>JACKPOT WIM</b>	Сумма джек-потов, выпавших на плату

Кроме этого на данной странице отражаются показания остаточных электронных счетчиков.

<b>COUNTER KEY IN</b>	Количество поставленных очков по ключу <b>SERVICE</b> , которые осталось зафиксировать механическому счетчику
<b>COUNTER KEY OUT</b>	Количество снятых очков по ключу <b>SERVICE</b> , которые осталось зафиксировать механическому счетчику
<b>COUNTER TOTAL IN</b>	Общее количество поставленных очков, которые осталось зафиксировать механическому счетчику
<b>COUNTER TOTAL OUT</b>	Общее количество снятых очков, которые осталось зафиксировать механическому счетчику
<b>COUNTER TOTAL BET</b>	Количество всех поставленных ставок, которые осталось зафиксировать механическому счетчику

Данные на этой странице могут быть стерты, если нажать и удерживать больше 3-х секунд кнопку «СТОП4». Для перехода к следующей странице используйте кнопку «СТОП 1». Для возврата в предыдущую страницу используйте кнопку «СТАРТ».

## SPORT TIME

18.02.05

**ВНИМАНИЕ!** При стирании данных на странице *GRAND* page сотрутся также данные на всех остальных страницах, кроме страниц *PREFERENCES* и первых 3-х строк в *EVENTS*.

Следующая страница предназначена для выбора других страниц. На ней изображено следующее:

<b>GAME STATISTICS</b>	страницы игровой статистики
<b>GAME PROPERTIES</b>	страница установок
<b>PROPERTIES</b>	страница доп. установок
<b>EVENTS</b>	страница событий
<b>PROTOCOL LIST</b>	протокол событий
<b>HOPPER SERVICE</b>	страница обслуживания хоппера
<b>VALIDATOR SERVICE</b>	страница обслуживания банкнотоприемника
<b>TEST</b>	страницы тестов оборудования

Для перехода к следующему выбору используйте кнопку «СТОП 1». Для возврата в предыдущую страницу используйте кнопку «СТАРТ». Для выбора используйте кнопку «СТОП 2». После выбора используйте «СТОП 1» для перехода к следующей странице, а «СТАРТ» для возврата в страницу выбора.

### GAME STATISTICS

На странице индицируется:

<b>TOTAL GAMES</b>	общее количество игр
<b>TOTAL BET</b>	сумма ставок
<b>ADDITION TO CREDIT</b>	сумма всех прибавлений к CREDIT в процессе игры
<b>TOTAL RISK IN</b>	суммы денег, с которыми начинали рисковать на риске
<b>TOTAL RISK OUT</b>	суммы денег, выигранных на риске
<b>TOTAL RISK GAMES</b>	кол-во игр на риске (не попыток угадывания)
<b>TOTAL WIN HILLS</b>	сумма денег всех снятых горок

Для выхода используйте кнопку «СТАРТ».

### GAME PROPERTIES

На этой странице индицируется:

<b>GAME MODE</b>	Процент отдачи игры (от 0 до 100)
<b>MIN BET</b>	Минимальная ставка для игры (от 1 до 1000)
<b>MAX BET</b>	Максимальная ставка для игры (от 10 до 1620)

### PROPERTIES

На странице индицируются следующие числа и параметры:

<b>KEY RATE</b>	цена кредита по ключу <b>SERVICE</b> (0, 1, 2, 5, 10, 25, 50, 100, 200,500,1000)
<b>COIN A RATE</b>	цена монеты (жетона) А (0, 1, 2, 5, 10, 25, 50, 100, 200,500,1000)
<b>COIN B RATE</b>	цена монеты (жетона) В (0, 1, 2, 5, 10, 25, 50, 100, 200,500,1000)
<b>COIN C RATE</b>	цена монеты (жетона) С (0, 1, 2, 5, 10, 25, 50, 100, 200,500,1000)
<b>CREDIT LIMIT</b>	Максимально допустимое значение величины <b>CREDIT</b> (1000, 5000, 10000, 50000, 100000,500000,1000000,5000000,10000000)
<b>HOPPER LIMIT</b>	Предельное количество одноразовой выдачи жетонов (монет) (100, 200, 400, 500,1000)
<b>VALIDATION LIMIT</b>	Минимальное значение очков, необходимое для записи события в <b>PROTOCOL LIST</b>
<b>VOLUME</b>	Регулятор громкости звука
<b>KEYBOARD TYPE</b>	Выбор типа клавиатуры (либо 8, либо 9 кнопок)
<b>PROTOKOL TYPE</b>	Выбор типа ведения протокола (debug – расширенный, standard - обычный)
<b>LANGUAGE</b>	Язык меню (русский - английский)
<b>NETWORK NUMBER</b>	Порядковый номер в сети (1 - 255)
<b>JACKPOT PERCENT</b>	Процент отчисления в джек-пот
<b>JACKPOT TYPE</b>	Выбор типа Джек-пота (0 – Максима новый, 1 – Экстрема, 2-совместный Альфа)
<b>POWER ON DELAY</b>	Задержка при включении (от 10 до 500 секунд)

## SPORT TIME

18.02.05

SCREEN SAVER	Включение скринсейвера (0 – отключен, 1- включен)
SETUP CLOCK	Настройка часов
CHANGE PASSWORD	Изменение пароля

В странице для перехода к очередному параметру используйте кнопку «СТОП 1», для возврата в предыдущую страницу используйте кнопку «СТАРТ», для изменения параметров используйте кнопки «СТОП2» или «СТОП3».

При выборе строки **SETUP PASSWORD** будет предложено ввести пароль (**ENTER PASSWORD**). Пароль состоит из 5-ми букв (использовать кнопки «СТОП 2» и/или «СТОП3»). После этого пароль считается измененным. Пароль необходимо будет вводить при переходе от страницы **PERIOD** к странице **GRAND**.

### PROTOCOL LIST

На страницах **PROTOCOL LIST** индицируются зафиксированные в протоколе события с указанием времени и даты события, а также количества очков для некоторых из них.

POWER ON	Включение автомата
POWER OFF	Выключение автомата
COIN A	Получение очков в CREDIT от монеты типа А
COIN B	Получение очков в CREDIT от монеты типа В (KEY IN)
COIN C	Получение очков в CREDIT от монеты типа С
REMOTE IN	Получение очков в CREDIT от удаленного пульта
SERVICE IN	Получение очков в CREDIT при помощи ключа SERVICE
HOPPER OUT	Выдача очков через хоппер
REMOTE OUT	Выдача очков при помощи удаленного пульта
SERVICE OUT	Выдача очков при помощи ключа SERVICE
SUPER JACKPOT	Выигрыш <b>SUPER JACKPOT</b> при работе в сети <b>JACKPOT</b>
EMPTY RECORD	Отсутствие записи

Кроме этого фиксируются все выигрышные комбинации. При расширенном типе протокола фиксируется также нажатие любой клавиши. В страницах **PROTOCOL LIST** для перехода к предыдущим по времени записям используйте кнопку «СТОП 1», для перехода к следующим по времени записям используйте кнопку «СТОП 2», для перехода к последним по времени записям используйте кнопку «СТОП 3», для возврата в страницу выбора используйте кнопку «СТАРТ».

### EVENTS

На странице **EVENTS** индицируются следующие события:

POWER OFF	Время окончания работы игровой программы
POWER ON	Время начала работы игровой программы
OPERATION TIME	Общее время работы игровой программы
POWER OFF TIMES	Количество раз включений аппарата
POWER ON TIMES	Количество раз выключений аппарата
PREV. ACCESS TO GRAND PAGE	Предыдущий вход в страницу GRAND
PREV. CHANGED	Изменение данных на какой-либо из страниц <b>PROPERTIES</b>
PREFERENCES	
INIT MACHINE	Инициализация игровой программы (автомата)
LAST CLEAR OF PERIOD PAGE	Дата и время последней очистки страницы PERIOD
LAST CLEAR OF GRAND PAGE	Дата и время последней очистки страницы GRAND
TOTAL CLEAR OF PERIOD PAGE	Количество раз очистки страницы PERIOD
TOTAL CLEAR OF GRAND PAGE	Количество раз очистки страницы GRAND

**ВНИМАНИЕ:** Если, находясь в этой странице нажать и удерживать кнопку «СТОП4» более 5-и секунд – то вы проинициализируете игровой автомат (**INIT MACHINE**). При этом **все данные на всех** тестовых страницах **обнулятся**, данные на страницах **PROPERTIES** и **GAME PROPERTIES** будут иметь начальные значения.

## SPORT TIME

### 18.02.05

#### HOPPER SERVICE

Эта страница предназначена для обслуживания Хоппера, т.е., используя операции, находящиеся на этой странице, можно по мере необходимости пополнить хоппер, или изъять из него определенное количество монет. На странице индицируются следующие события:

<b>CURRENT REFILL HOPPER A</b>	текущее количество монет, дозброшенных в хоппер
<b>TOTAL REFILL HOPPER A</b>	общее количество монет, дозброшенных в хоппер
<b>CURRENT EMPTY HOPPER A</b>	текущее количество монет, изъятых из хоппера
<b>TOTAL EMPTY HOPPER A</b>	общее количество монет, изъятых из хоппера
<b>NUMBER OF COINS</b>	количество монет, предназначенных для одноразового изъятия

Такие же данные приводятся для хопперов В и С.

Кнопки управления всеми операциями описаны в нижней части страницы. Вход на страницу может быть ограничен паролем, устанавливаемым кнопкой **HOLD4**. Вход на страницу осуществляется также с первой страницы, (см. стр.4).

#### VALIDATOR SERVICE

Эта страница предназначена для обслуживания банкнотоприемника, т.е., используя операции, находящиеся на этой странице, можно установить необходимые параметры и значения. На странице индицируются следующие события:

<b>BANKNOTE RATE</b>	Цена банкноты (от 0 до 1000)
<b>CHANEL 1-15</b>	Цена банкноты для каждого канала (от 0 до 10000)

#### TEST

Эти страницы предназначены для проверки работы оборудования.

На **1-й** странице выводится **сетка**. Для перехода в следующую страницу нажмите **«СТОП 1»**.

На **2-й** странице выводится **цветной градационный клин**. Для перехода в следующую страницу нажмите **«СТОП1»**.

На **3-й** странице индицируется необходимая для тестирования **кнопок, ключей и переключателей** информация. Активный сигнал выделяется цветом. Для выхода из этой страницы в страницу выбора необходимо одновременно нажать, а затем отпустить **«СТОП1»** и **«СТАРТ»**.

### ВНИМАНИЕ!!!

1. При первом включении платы с игровой программой или при неправильной эксплуатации платы возможно появление следующего сообщения:

СООБЩЕНИЕ	КОММЕНТАРИЙ	РЕКОМЕНДАЦИИ
<b>ERROR OF RAM. GAME OVER</b>	Общая потеря данных	Повернуть ключ « <b>TEST</b> » в положение «включено» и <b><u>ОБЯЗАТЕЛЬНО</u></b> провести <b>INIT MACHINE</b>

3. При подключении электромеханических счетчиков необходимо принять во внимание то, что их работа происходит параллельно с любыми действиями игрока и оператора. Средняя скорость работы счетчиков - 500 единиц в минуту.

4. В процессе эксплуатации возможно появление на экране надписи **SYSTEM HALTED**. Она означает сбой автомата. При этом необходимо выключить и включить автомат.

### 3. ПРАВИЛА ИГРЫ SPORT TIME

Игра **SPORT TIME** представляет собой 18 –линейный 5-тибарабанный слот с риском и 2-я BONUS-ами.

#### НАЧАЛО ИГРЫ

1. Для начала сделайте **ставку** на линию, нажав на кнопку «**СТАВКА**» - при удерживании работает автоповтор. Изменять **ставку** можно и в процессе игры.

2. Затем, нажимая кнопку «**ВЫБОР ЛИНИЙ**», установите количество выигрышных линий «**LINES**»( от 1-ой до 18 ) – при удерживании работает автоповтор.

Суммарная **ставка** на игру «**TOTAL BET**» равна произведению количества линий «**LINES**» на ставку на каждую линию «**BET**». После каждого нажатия кнопки «**СТАРТ**» из величины **CREDIT** **вычитается** величина всей ставки –**TOTAL BET**.

Используйте кнопку «**ТАБЛИЦА ВЫИГРАШЕЙ**» чтобы увидеть таблицу выигрышных комбинаций.

3. Нажмите кнопку «**СТАРТ**». Барабаны начинают вращаться. Чтобы **СТОП** их, нажмите кнопку «**СТОП**» либо «**СТОП1**», «**СТОП2**», «**СТОП3**», «**СТОП4**», «**СТОП5**».

4. Если вы ничего не выиграли, то нажмите «**СТАРТ**», чтобы сыграть еще раз с теми же ставками, или «**СТАВКА**» и/или «**ВЫБОР ЛИНИЙ**», чтобы поменять ставки.

5. Если вы что-либо выиграли, вы можете либо рискнуть увеличить свой выигрыш в 2, 3 или даже в 4 раза, нажимая на кнопку «**УДВОИТЬ**», либо добавить выигрыш к кредиту кнопкой «**ОСТАВИТЬ**».

#### РИСК

В режиме увеличения выигрыша (риск) на экране отображается судья и горка, состоящая из коэффициентов умножения выигрыша. В первом окошке появляется вращающаяся монета. Нажав Кнопку "**Орел**" или "**Решка**", игрок остановит вращение монеты. Если выбранная кнопка совпадает со стороной монеты, то сумма выигрыша умножается на соответствующий коэффициент. Если угадать не удалось, то в случае, если это произошло впервые, игроку будет показана желтая карточка. При этом Ваш выигрыш не увеличится, но и не исчезнет. Действие игры перейдет к следующему окошку. При повторном выпадении Х0, Вам будет показана красная карточка, Ваш выигрыш будет аннулирован и игра выйдет из режима "Риск".

Аналогично игра ведет себя с окошками Х3 и Х4, умножая Ваш выигрыш на соответствующую цифру. Если Вам удалось открыть все окошки, то полученный выигрыш будет автоматически добавлен к сумме кредита и программа перейдет в режим основной игры.

#### PENALTY- БОНУС



При выпадении трех и более изображений вратаря на фоне ворот, игра автоматически переходит в режим **PENALTY BONUS**. На экране изображены футбольное поле, ворота и отметки на воротах. Вы должны, используя кнопки «**СТОП1**», «**СТОП2**», «**СТОП3**», «**СТОП4**» и «**СТОП5**» выбрать направление полета мяча. У игрока есть 5 попыток, чтобы забить мяч.

Если выпало 3 изображения вратаря, то после каждого забитого гола, **ставка игрока "BET" будет умножена на 10.**

Если выпало 4 изображения вратаря, то после каждого забитого гола, **ставка игрока "BET" будет умножена на 50.**

Если выпало 5 изображений вратаря, то после каждого забитого гола, **ставка игрока "BET" будет умножена на 200.**

После проведения серии пенальти полученный выигрыш (если такой был получен) автоматически добавляется к сумме кредита



**TOTALIZATOR – BONUS**

При выпадении трех и более изображений "наездника с лошастью", игра автоматически переходит в режим **TOTALIZATOR BONUS**. Этот бонус является беспроигрышным. На экране изображены беговые дорожки на которых располагаются наездники на лошадях и табло с выигрышными коэффициентами. Коэффициенты ставок на данный заезд зависят от того, какое количество элементов "наездник с лошастью" выпало в основной игре. Чем больше выпало элементов (3, 4, 5), тем больше и коэффициенты выигрыша.

Для 3 выпавших элементов наездника: если лошадь, на которую поставил игрок, заняла

**1-ое место - (ВЕТ будет умножена на) 100**

**2-ое место - 50**

**3-ее место - 20**

**4-ое место - 20**

**5-ое место - 5.**

Для 4 выпавших элементов наездника: если лошадь, на которую поставил игрок, заняла

**1-ое место - (ВЕТ будет умножена на) 500**

**2-ое место - 250**

**3-ее место - 100**

**4-ое место - 50**

**5-ое место – 20.**

Для 5 выпавших элементов наездника: если лошадь, на которую поставил игрок, заняла

**1-ое место - (ВЕТ будет умножена на) 5000**

**2-ое место - 1000**


































**3-ее место - 500**

**4-ое место - 200**

**5-ое место – 100**

На спине каждого наездника указан номер, под которым он выступает. Используя кнопки «**СТОП1**», «**СТОП2**», «**СТОП3**», «**СТОП4**» и «**СТОП5**», выберите лошадь на которую Вы хотите поставить. По окончании забега Вы получите выигрыш, соответствующий таблице выигрышей для **TOTALIZATOR BONUS**.

**4. КОМБИНАЦИИ ДЛЯ ИГРЫ SPORT TIME**

	<b>x5000</b>		<b>x500</b>		<b>x100</b>
	<b>x1000</b>		<b>x250</b>		<b>x50</b>
	<b>x1000</b>		<b>x250</b>		<b>x50</b>
	<b>пенальти бонус</b>		<b>пенальти бонус</b>		<b>пенальти бонус</b>
	<b>x500</b>		<b>x100</b>		<b>x20</b>
	<b>x500</b>		<b>x100</b>		<b>x20</b>
	<b>тотализатор бонус</b>		<b>тотализатор бонус</b>		<b>тотализатор бонус</b>
	<b>x200</b>		<b>x50</b>		<b>x10</b>
	<b>x100</b>		<b>x50</b>		<b>x10</b>
	<b>x200</b>		<b>x20</b>		<b>x5</b>
	<b>x100</b>		<b>x20</b>		<b>x5</b>

**SPORT TIME**  
**18.02.05**

Appendix B: connector diagram

**CON2**

	COMP	SOLDER	
SPEAKER	3A	3B	GND
СТОП1 SW	4A	4B	
СТОП2/HIGH SW	5A	5B	
СТОП3/BLUE BET SW	6A	6B	
СТОП4/LOW SW	7A	7B	
СТОП5/SELECT SW	8A	8B	
START SW	9A	9B	
DOUBLE SW	10A	10B	
	11A	11B	
CASHOUT SW B	12A	12B	
CASHOUT SW C	13A	13B	
	14A	14B	HOPPER MICRO2 SW
BET/TAKE SW	15A	15B	HOPPER MICRO1 SW
	16A	16B	
	17A	17B	
COIN IN A SW	18A	18B	COIN IN B SW
COIN IN C SW	19A	19B	
	20A	20B	TEST SW
CASHOUT SW A	21A	21B	
HOPPER COIN FULL	22A	22B	HOPPER MICRO0 SW
KEY IN A COUNTER	23A	23B	
TOTAL IN COUNTER	24A	24B	
TOTAL OUT COUNTER	25A	25B	nMOTON2
RESERV	26A	26B	nMOTON1
RESERV	27A	27B	nMOTON0
KEY OUT COUNTER	28A	28B	TOTAL BET COUNTER
СТОП1 LAMP	29A	29B	DOUBLE LAMP
СТОП2 /HIGH LAMP	30A	30B	
СТОП3/BLUE BET LAMP	31A	31B	
СТОП4/LOW LAMP	32A	32B	
СТОП5/SELECT LAMP	33A	33B	
START LAMP	34A	34B	BET/TAKE LAMP
SERVICE SW	35A	35B	
GND	36A	36B	GND

**CON1**

COMPONENT SIDE			SOLDER SIDE
GND	1A	1B	GND
GND	2A	2B	GND
+5V	3A	3B	+5V
+5V	4A	4B	+5V
+12V	5A	5B	+12V
+12V	6A	6B	+12V
SSR (open Collector)	7A	7B	
	8A	8B	
GND	9A	9B	GND
GND	10A	10B	GND