

NOTICE D'ENTRETIEN

DU

"FLIP - TRONIC"

RALLY

S O M M A I R E

	Pages
DEBALLAGE	1
MONTAGE	2
MISE EN ROUTE	2 - 3
REGLAGE	3 - 4 - 5
MAINTENANCE	6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11

D E B A L L A G E

=====

De même que les moindres détails de l'appareil, l'emballage du FLIPTRONIC a été conçu avec le souci d'une efficacité maximum, il contient 3 éléments :

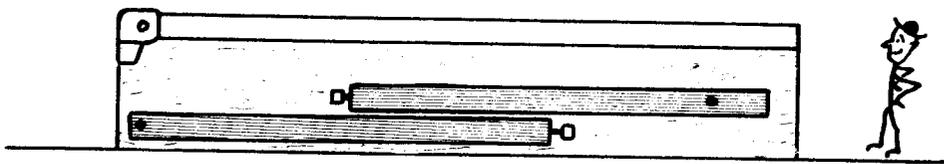
- Le meuble
- Le fronton
- Le coffre

C'est par ce dernier qu'il convient de commencer le déballage, car il contient les pièces nécessaires au montage de l'appareil (placées dans la boîte à monnaie), dont énumération ci-dessous :

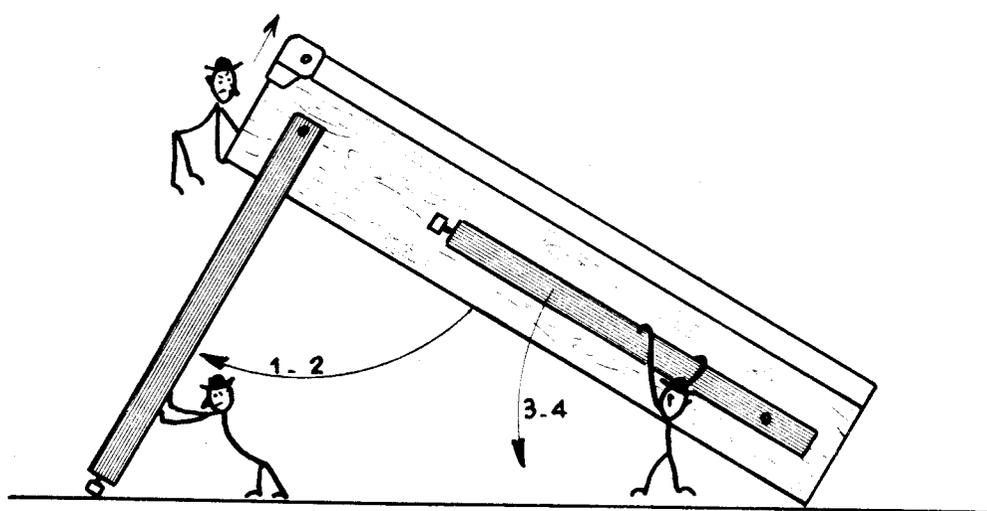
- 1 bille de \varnothing 27 mm
- 1 règle de jeu trilingue
- 4 boulons 6 pans creux de 8x25 pour le montage des pieds
- 2 boulons de H 10x100 et 2 rondelles de 40x13 destinés au montage du fronton
- 2 écrous à oreilles de 8 mm pour montage du coffre
- 1 clef mâle pour vis inter six de 2,5
- 1 " " " " " " de 3
- 1 " " " " " " de 6
- 1 cambreur de lames
- 1 griffe de réglage

Les différentes clefs de l'appareil sont livrées attachées au lance-bille

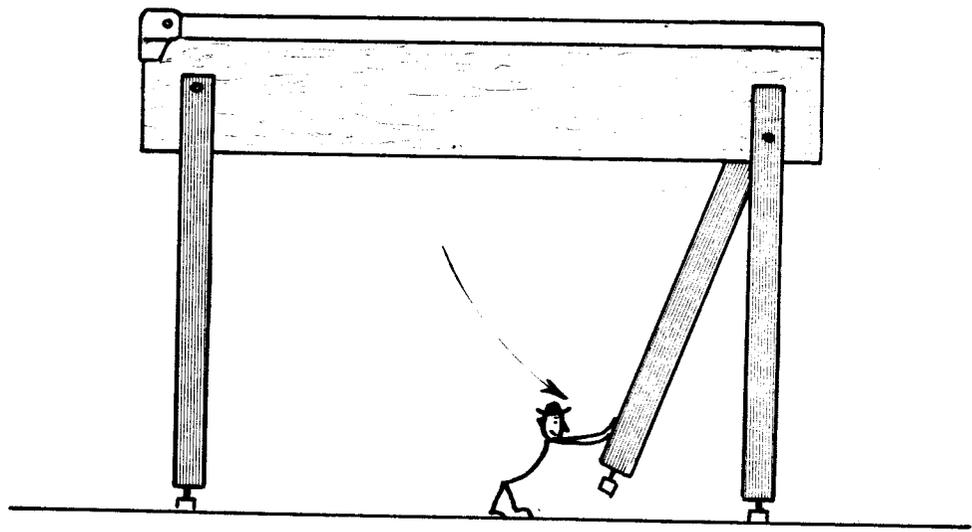
- a) type AB9 ouvrant tous les accès techniques de l'appareil
- b) type à combinaison spéciale ouvrant le coffre



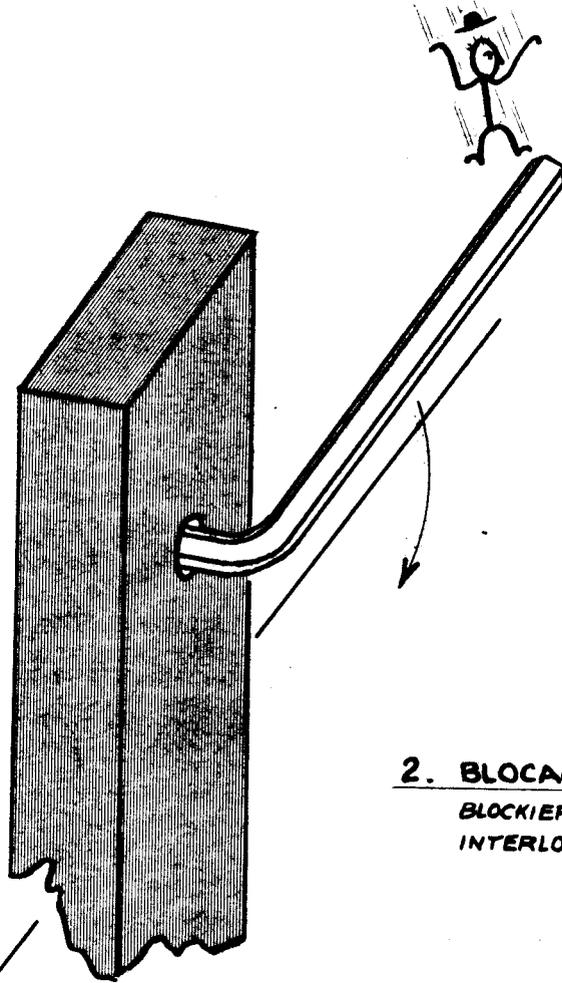
1. DEBALLAGE
 AUSPACKEN
 UNPACKING



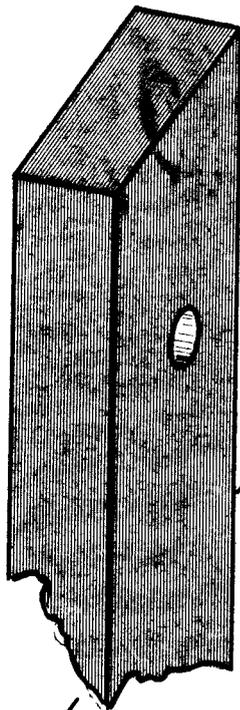
2. DEPLIER PIEDS AVANT , FIXER, BLOQUER.
 VORDER FÜSSE AUFKLAPPEN, FESTMACHEN, FESTSCHRAUBEN
 UNFOLD FRONT LEGS, FIT, SCREW



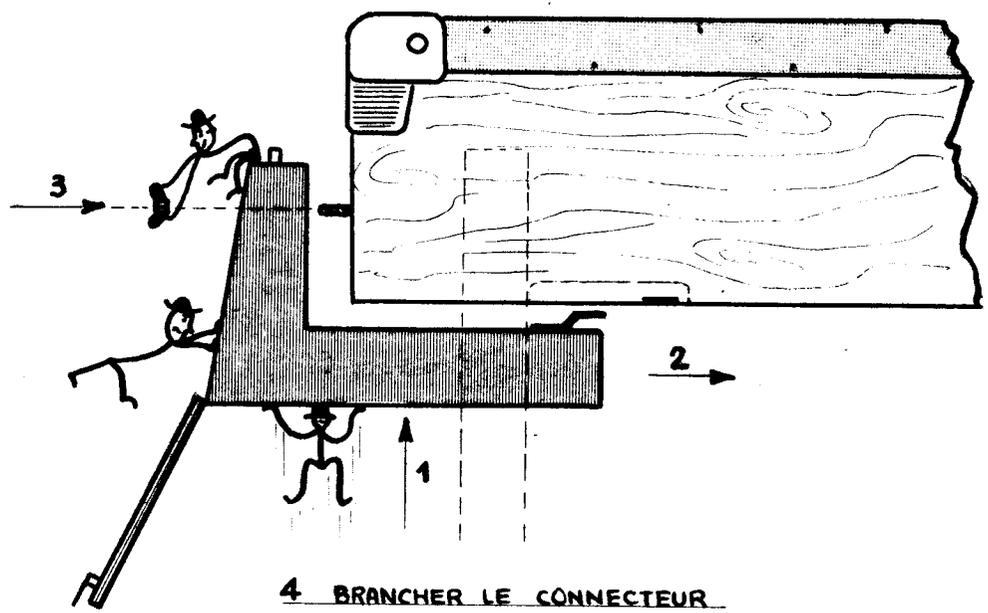
3. DEPLIER PIEDS ARRIERE , FIXER, BLOQUER.
 HINTERFÜSSE AUF KLAPPEN FESTMACHEN, FESTSCHRAUBEN
 UNFOLD BACK LEGS, FIT, SCREW



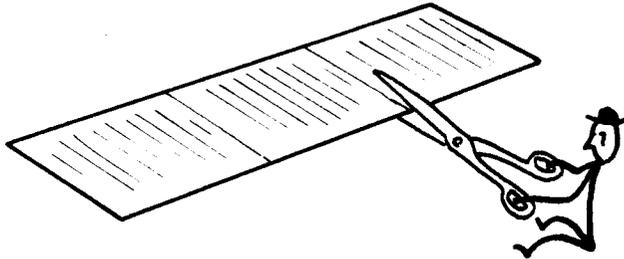
2. BLOCAGE
BLOCKIEREN
INTERLOCKING



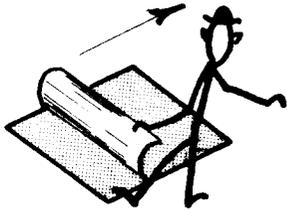
1 FIXATION
FESTMACHEN
FITTING



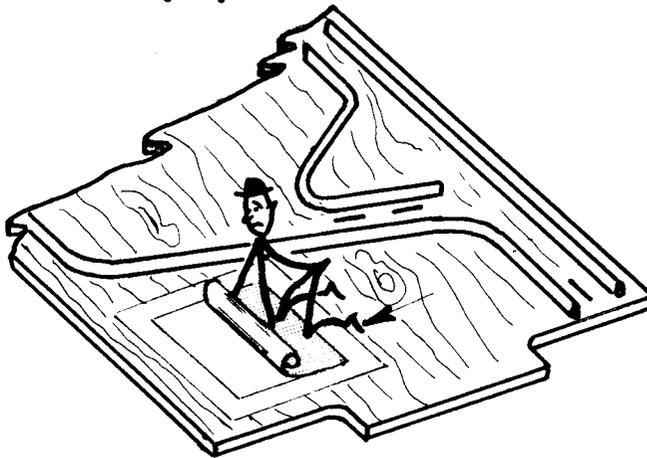
4 BRANCHER LE CONNECTEUR
SCHALTER ANSCHLIESSEN
BRANCH THE CONNECTOR



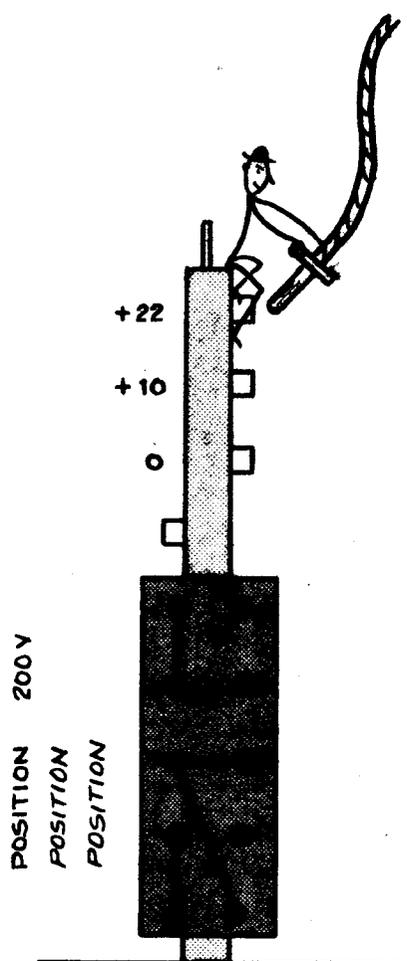
1. **DECOUPER**
ABSCHNEIDEN
CUT OFF



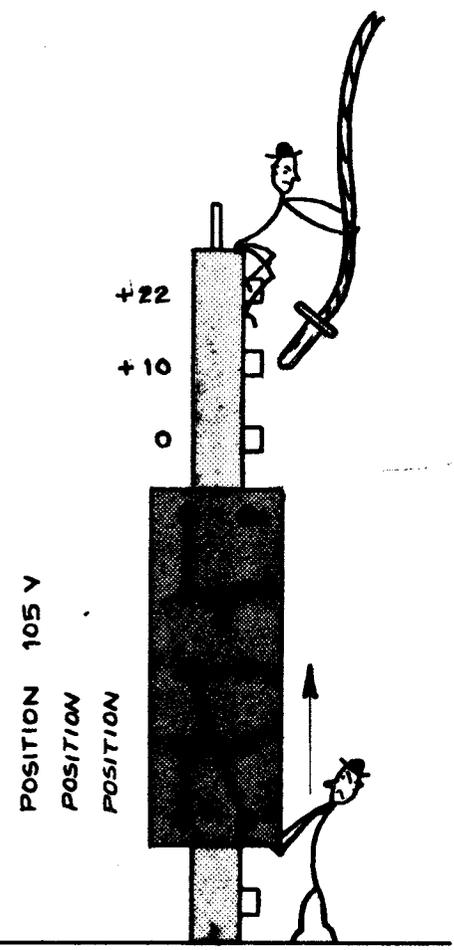
2. **ENLEVER LE PAPIER DE PROTECTION**
SCHUTZ PAPIER ABNEHMEN
REMOVE PROTECTION CARD



3. **APPLIQUER ET LISSER**
AUFLEGEN UND GLÄTTEN
APPLY AND SMOOTH



EXEMPLE 200V + 22 V = 222 V
BEISPIEL
EXAMPLE



EXEMPLE 105V + 10V = 115 V
BEISPIEL
EXAMPLE

M O N T A G E

=====

I. MEUBLE

DESSINS N° 1
et N° 2

Soulever l'avant du meuble - déplier un pied jusqu'à la perpendiculaire - introduire un boulon et visser.
Procéder ainsi pour les quatre pieds - terminer le serrage des boulons

II. COFFRE

DESSIN N° 3

Appliquer le coffre sous le meuble, 2 centimètres environ en avant de sa position définitive - s'assurer que les 2 pattes arrières se sont logées dans les encoches prévues dans le fond du meuble - pousser horizontalement - visser et bloquer les 2 écrous à oreilles. Brancher le bouchon de connexion.

III. FRONTON

Déployer le cordon secteur et le laisser pendre vers l'arrière du meuble - poser le fronton sur son emplacement en prenant soin de faire passer le cordon secteur dans la saignée prévue à cet effet - engager les boulons de fixation et commencer à visser à la main.

En cours de serrage, faire bouger légèrement le meuble dans le plan horizontal pour l'aider à prendre sa place - achever le serrage à l'aide d'une clef de 14 mm. Par la fenêtre inférieure attirer dans le fronton l'ensemble des connecteurs mâles et les brancher en respectant le code des couleurs

IV. REGLE DU JEU

DESSIN N° 4

Elle est imprimée en 3 langues sur une plaquette auto-adhésive - découper le texte sélectionné - essuyer soigneusement le bas de plateau - séparer partiellement l'auto-adhésif de son papier protecteur - positionner la partie collante de la plaquette sur l'emplacement prévu - retirer la totalité du papier protecteur - appliquer la surface totale de la plaquette et appuyer fortement

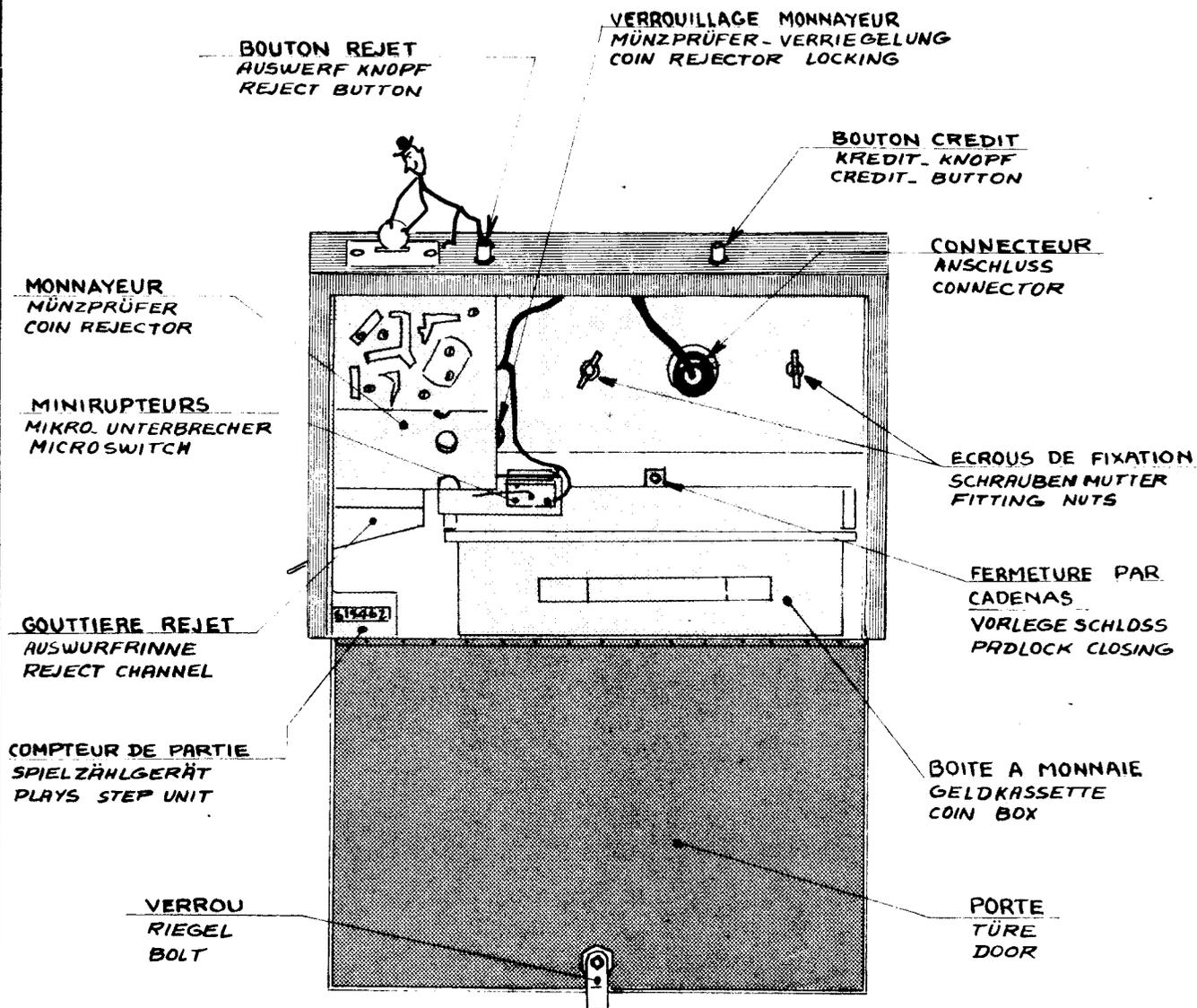
M I S E E N R O U T E

=====

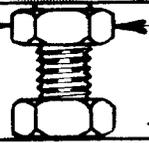
Ouvrir la porte arrière inférieure (dessin 14). Adapter l'alimentation de l'appareil à la tension secteur disponible en suivant les indications données par le

DESSIN N° 5

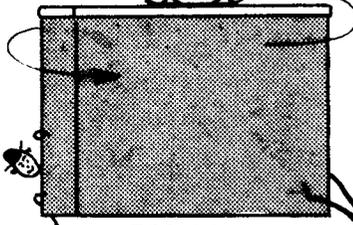
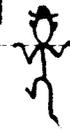
.../...



DEBLOCAGE
AUFSCHRAUBEN
UNLOCKING.



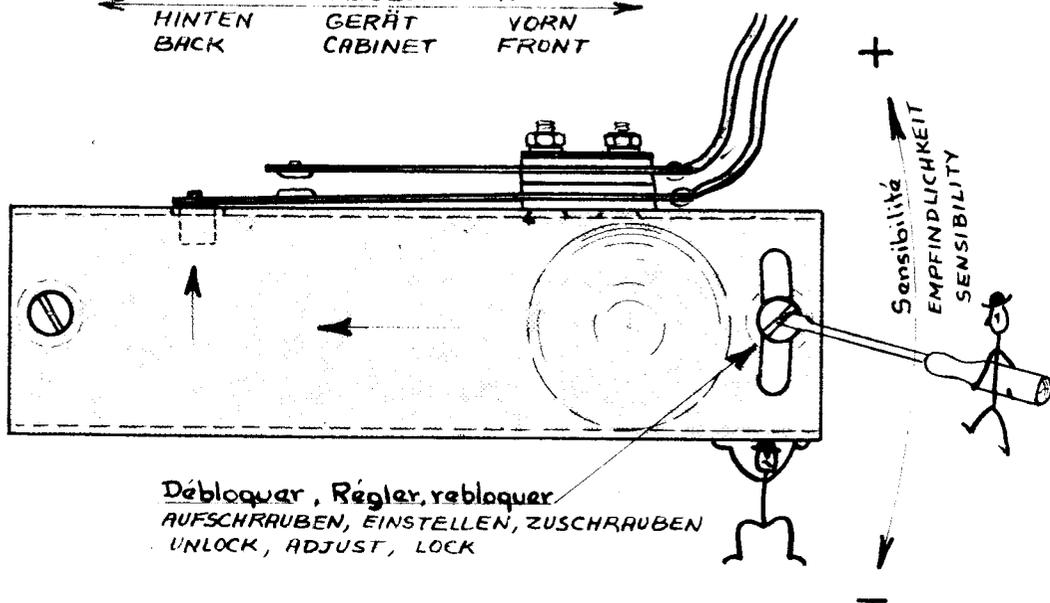
BLOCAGE
ZUSCHRAUBEN
LOCKING.



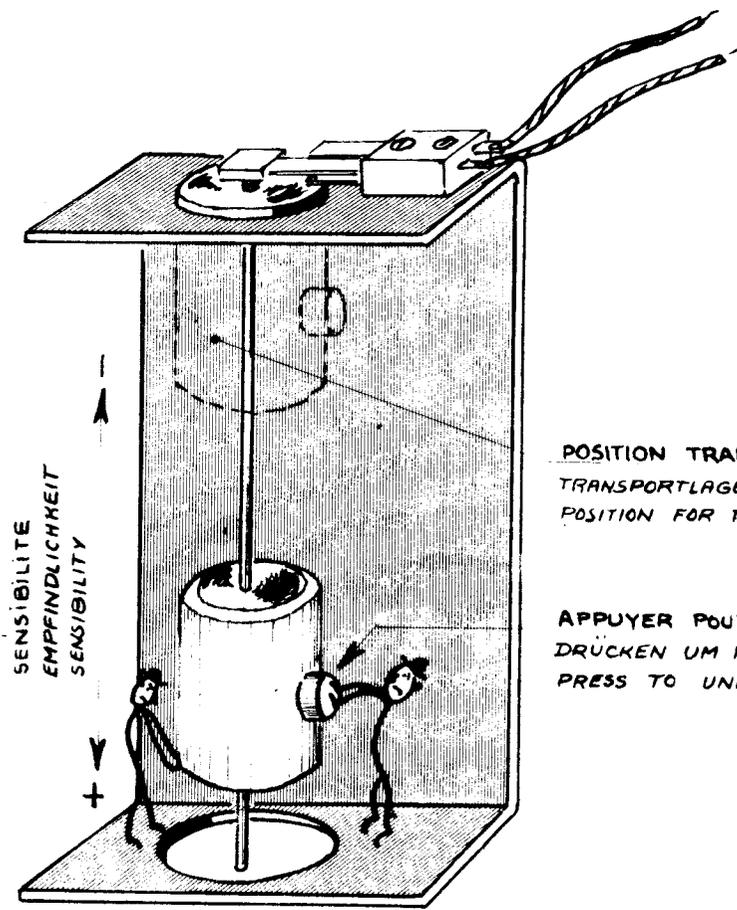
REGLAGE
EINSTELLUNG
ADJUSTMENT



← ARRIERE MEUBLE AVANT →
HINTEN GERÄT VORN
BACK CABINET FRONT



Débloquer, Régler, rebloquer
AUFSCHRUBEN, EINSTELLEN, ZUSCHRUBEN
UNLOCK, ADJUST, LOCK

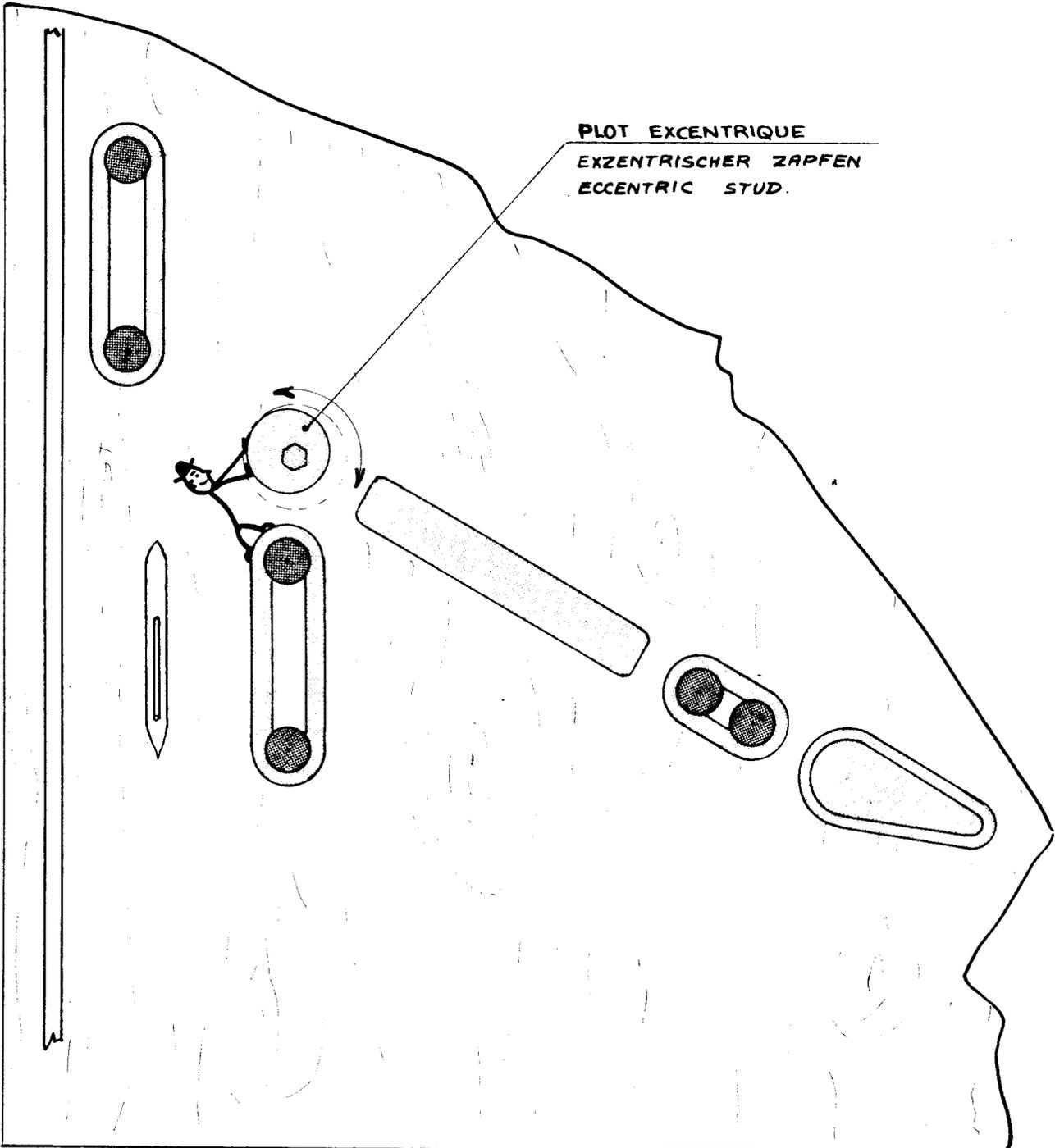


SENSIBILITE
EMPFINDLICHKEIT
SENSIBILITY

+

POSITION TRANSPORT
TRANSPORTLAGE
POSITION FOR TRANSPORTATION

APPUYER POUR DEBLOQUER
DRÜCKEN UM FREI ZU MACHEN
PRESS TO UNLOCK



PLOT EXCENTRIQUE
EXZENTRISCHER ZAPFEN
ECCENTRIC STUD.

Les appareils sont livrés en position de 222 volts -

Brancher la prise de courant : la glace de fronton s'illumine

DESSIN N° 6

Introduire une pièce dans le monnayeur : les compteurs s'allument et le compteur crédit affiche le nombre de parties correspondant à la pièce de monnaie introduite. Il suffit maintenant d'appuyer sur le bouton "crédit" pour mettre les parties en jeu une à une.

R E G L A G E S

Pour donner le plus de souplesse possible à l'exploitation de l'appareil, celui-ci a été doté d'un grand nombre de possibilités de réglage.

A) VERINS DE PIEDS

DESSIN N° 7

Règlage d'équilibre et d'inclinaison de l'appareil : se règlent de façon classique par vissage - blocage final par contre écrou.

B) SENSIBILITE TILT

DESSIN N° 8

L'appareil utilise trois dispositifs de tilt :
- un tilt à masselotte fixé sous le plateau
- un tilt à bille (dans le meuble) sensible au basculement de l'appareil - doit être réglé en inclinaison après ajustement des vérins.
- un tilt à inertie (dans le meuble) actionnant un minirupteur - sa conception lui permet de se calmer très vite après l'action pour ne pas gêner le joueur suivant.

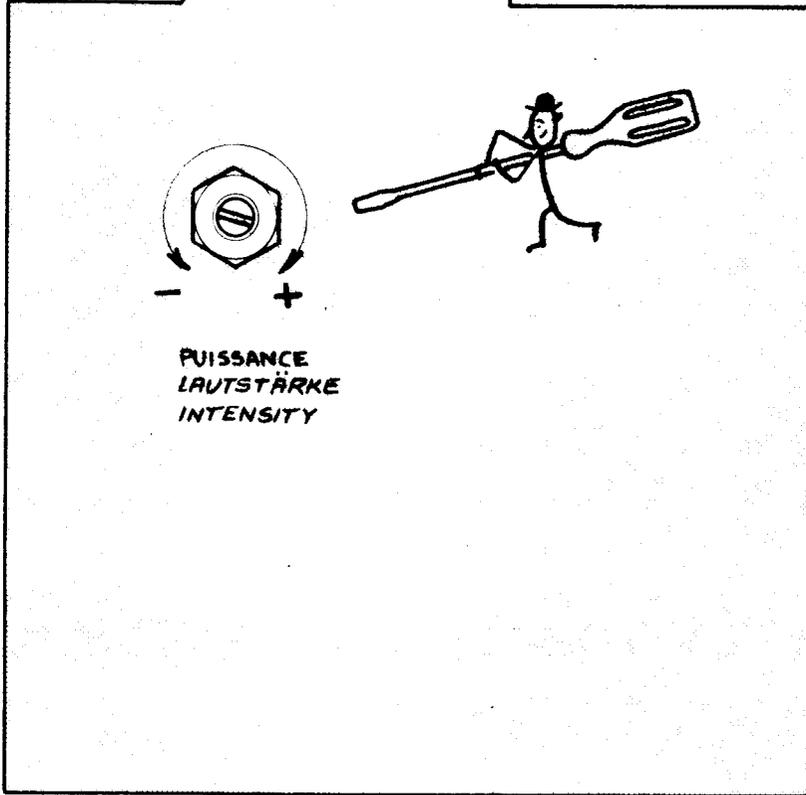
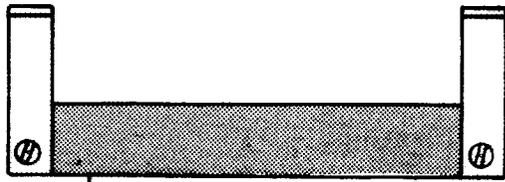
DESSIN N° 9

Le réglage s'effectue sans outil : presser le bouton de déblocage et faire coulisser le contrepoids sur la tige.
A la livraison le contrepoids est en "position transport", c'est à dire bloqué contre l'armature haute.

C) PLOTS EXCENTRIQUES

DESSIN N° 10

En certains points du plateau sont disposés des plots en caoutchouc dont l'axe de fixation est excentré. Ils servent à régler la difficulté d'accès à certains couloirs ou les pertes de billes latérales. Pour régler, tourner le plot sur lui-même : Il peut prendre 6 positions différentes.



PUISSANCE
LAUTSTÄRKE
INTENSITY

D) PUISSANCE BRUITEURS

DESSIN N° 11

Les bruiteurs étant électroniques, leur puissance est très facilement réglable. A l'aide d'un tournevis, tourner l'axe du potentiomètre apparaissant sur le circuit imprimé.

E) MONNAYEUR +

- 1ère pièce - une ou deux parties - par déplacement d'une fiche
- 2ème pièce - Deux, trois, quatre ou cinq parties - par déplacement d'une fiche

F) TILT +

par bille ou par joueur - par déplacement d'une fiche

G) LOTERIE +

Avec ou sans - par déplacement d'une broche

H) BONUS +

Valeur réglable - par déplacement d'une fiche

I) NOMBRE DE BILLES A JOUER +

- 3, 4 ou 5 - par déplacement d'une fiche

J) PARTIES GRATUITES +

Les parties gratuites "aux points" peuvent être distribuées de 1100 à 6900 à l'exclusion des milliers seuls (1000,2000,3000 etc...). Pour le réglage on dispose :

- 1° D'un rack de 9 lignes de 4 prises numérotées de 100 à 900 ces prises sélectionnent les centaines -
- 2° D'un ensemble de fiches mâles portées par des fils de différentes couleurs.

Ces fiches sélectionnent les milliers :

- fil bleu	1100 à 1900
blanc	2100 à 2900
rouge	3100 à 3900
jaune	4100 à 4900
marron	5100 à 5900
orange	6100 à 6900

Pour inscrire une partie gratuite, il suffit de connecter une fiche millier dans une prise centaine.

EXEMPLES : partie gratuite à 3500 = fil rouge (3000) dans l'une des 4 prises de la ligne 500

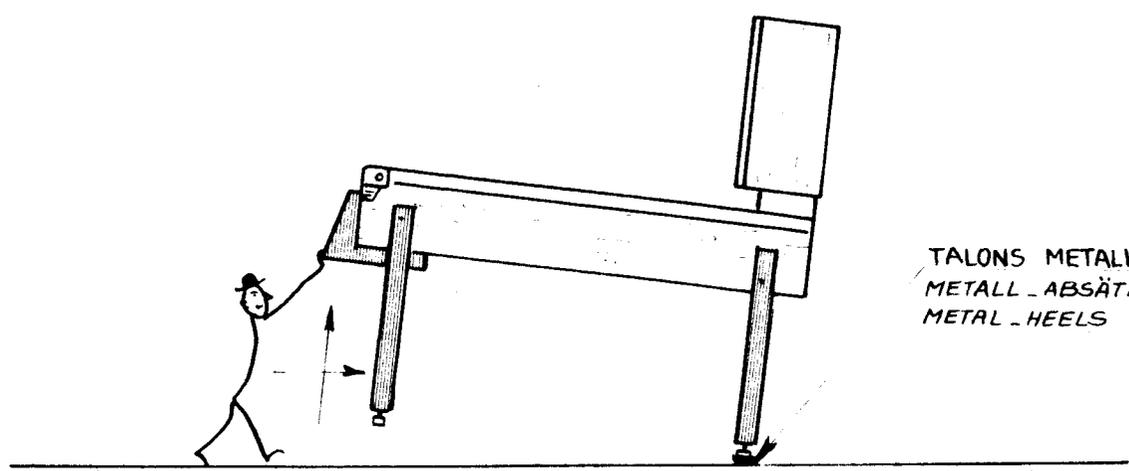
partie gratuite à 2200 = fil blanc (2000) dans l'une des 4 prises de la ligne 200

Il est évident que, si on met le même millier sur deux centaines différentes par exemple 2300 et 2700, on aura court-circuité les lignes 300 et 700. En conséquence, si on affiche un nouveau millier sur la même centaine, par exemple 3300, la partie gratuite passera également sur la centaine solidarisée, soit 3700.

Il conviendra donc, si l'on veut éviter cela, de ne plus utiliser ces lignes centaines - on prendra par exemple 3200 ou 3400.

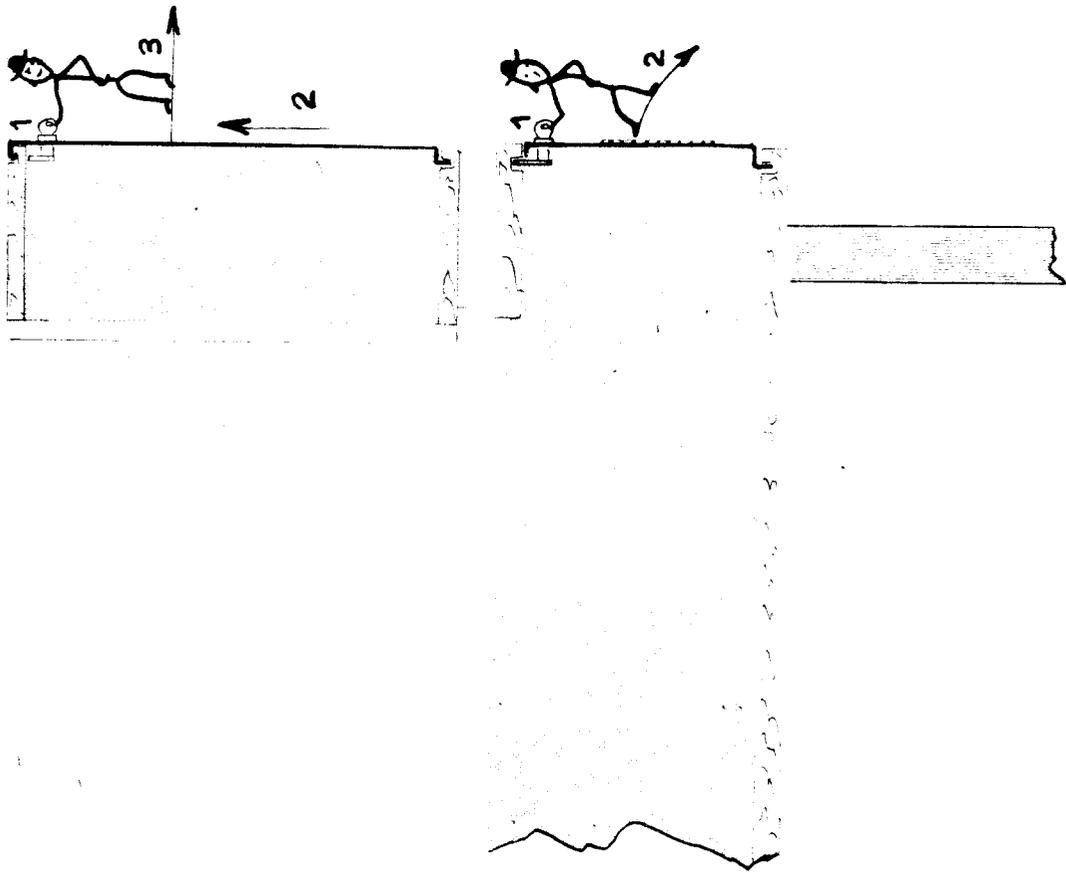
Inscrire les parties gratuites sélectionnées sur le texte de la règle de jeu à l'aide d'un crayon feutre.

+ voir le positionnement de ces réglages sur la planche A fixée à l'intérieur de la porte du fronton de l'appareil



TALONS METALLIQUES
METALL - ABSÄTZE
METAL - HEELS

RIPAGE du MEUBLE
VERSCHIEBEN DES GERÄTES
DISPLACING OF CABINET



MAINTENANCE

=====

Il serait hors de propos de développer dans cette notice un cours de dépannage. Nous nous contenterons d'exposer certaines particularités du FLIPTRONIC qui réclament une explication et donnerons les précisions nécessaires sur le fonctionnement et les réglages des dispositifs nouveaux dans la technique du billard.

- NETTOYAGE

La peinture du meuble est cellulosique. Les parties métalliques qui ne sont pas inoxydables sont en gris martelé émaillé au four (technique marine) L'ensemble supporte parfaitement des nettoyages répétés effectués avec de l'eau savonneuse

Pour le nettoyage du bloc avant, il sera prudent d'obstruer la fente du monnayeur à l'aide d'un ruban adhésif.

Le plateau est plastifié par plusieurs couches de vernis - le nettoyer de préférence avec de l'eau savonneuse à l'exclusion d'agents solvants des matières plastiques tels que acétone - trichloréthylène - tetrachlorure de carbone, etc... susceptibles de détériorer les éléments plastiques du plateau.

- TRANSPORT

Pour transporter commodément l'appareil, on reprendra en sens inverse les opérations décrites au chapitre "MONTAGE".

- RIPAGE DU MEUBLE

DESSIN N° 12

Les pieds avant sont munis d'amortisseurs anti-dérapants qui assurent la souplesse nécessaire au jeu, tout en ôtant au meuble la possibilité de se déplacer pendant le jeu.

Les vérins arrières, par contre, sont munis d'une semelle métallique conçue pour glisser sur le sol. Pour tirer l'appareil ou le repousser à sa place, il convient donc de soulever légèrement l'avant.

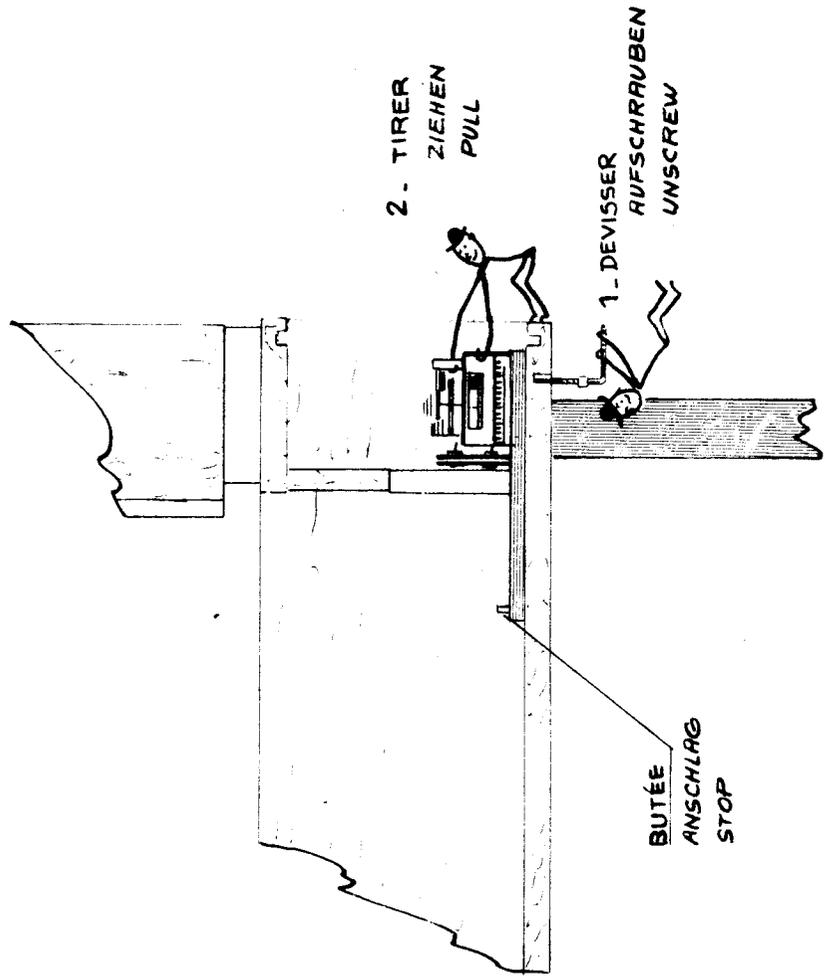
- ACCESSIBILITE DES ORGANES

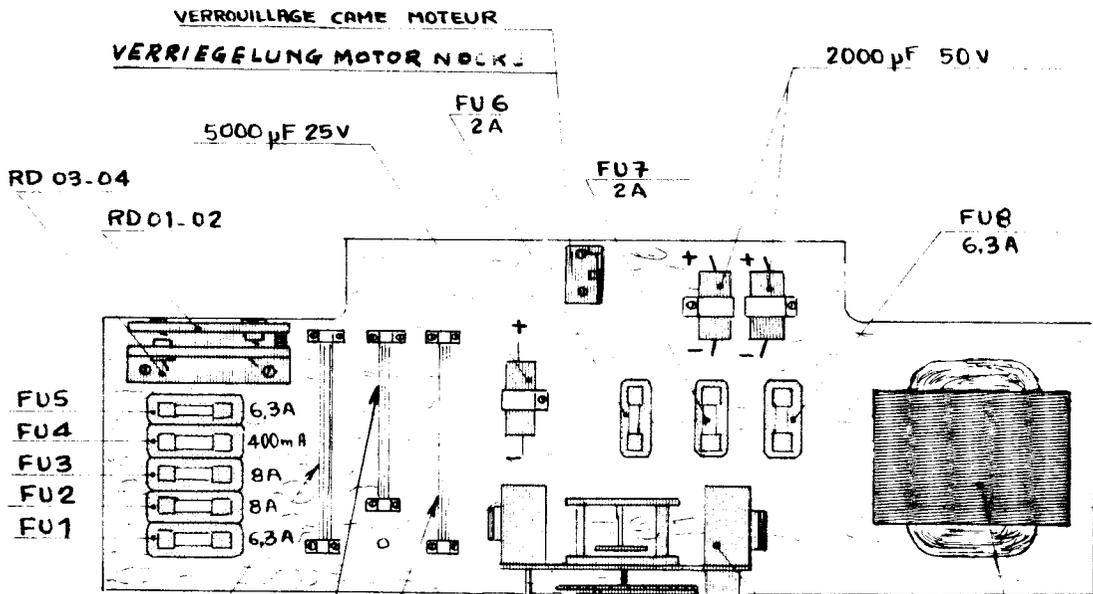
Toute la structure de l'appareil témoigne du souci de faciliter les interventions par une accessibilité maximum à tous les organes.

DESSIN N° 13

- ARRIERE FRONTON

- a) ouverture : déverrouiller et soulever
- b) fermeture : mettre en place - engager le pli dans la fente et verrouiller





ADAPTATION SECTEUR
 STROMNETZ
 ANPASSER

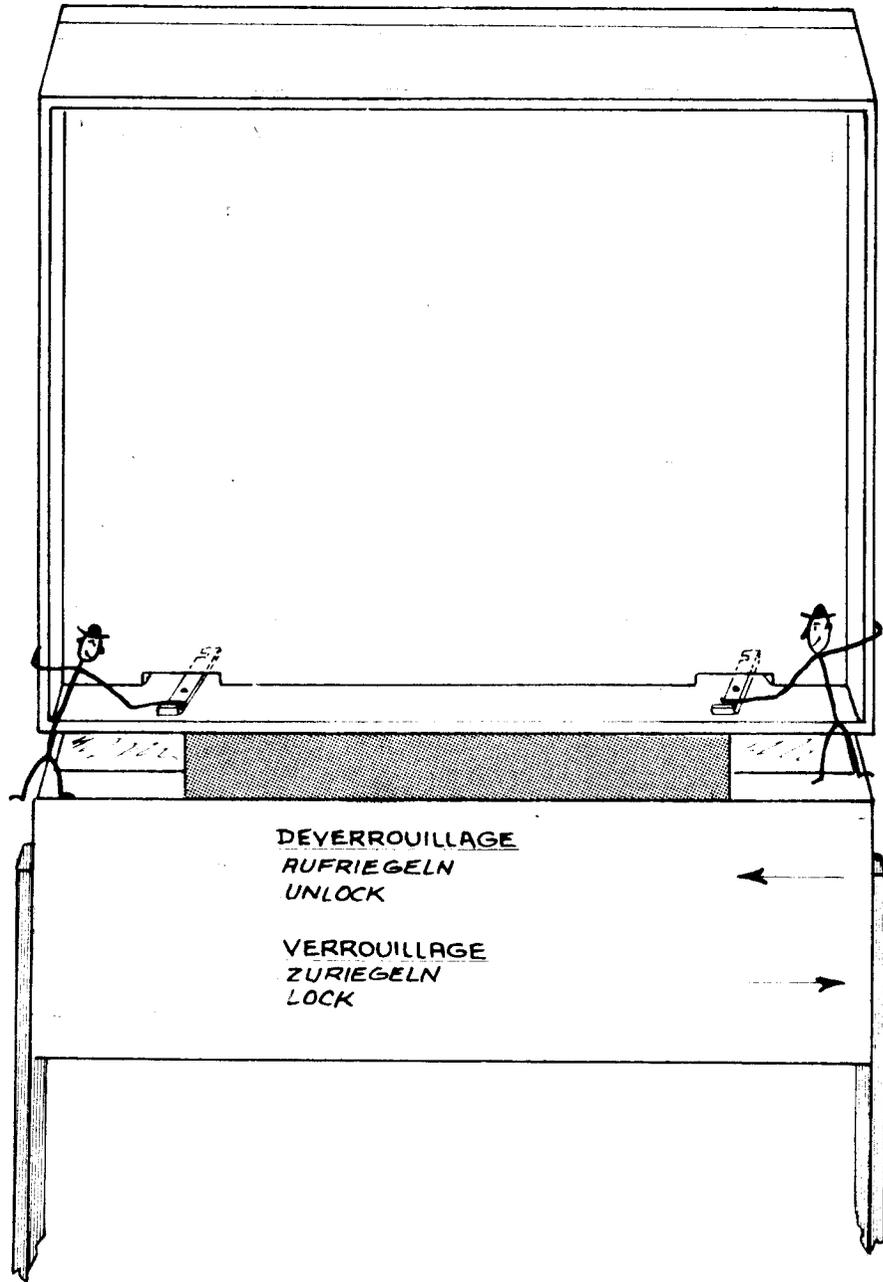
PRISE PLATEAU SUP.
 STECKDOSE
 SPIELFELD

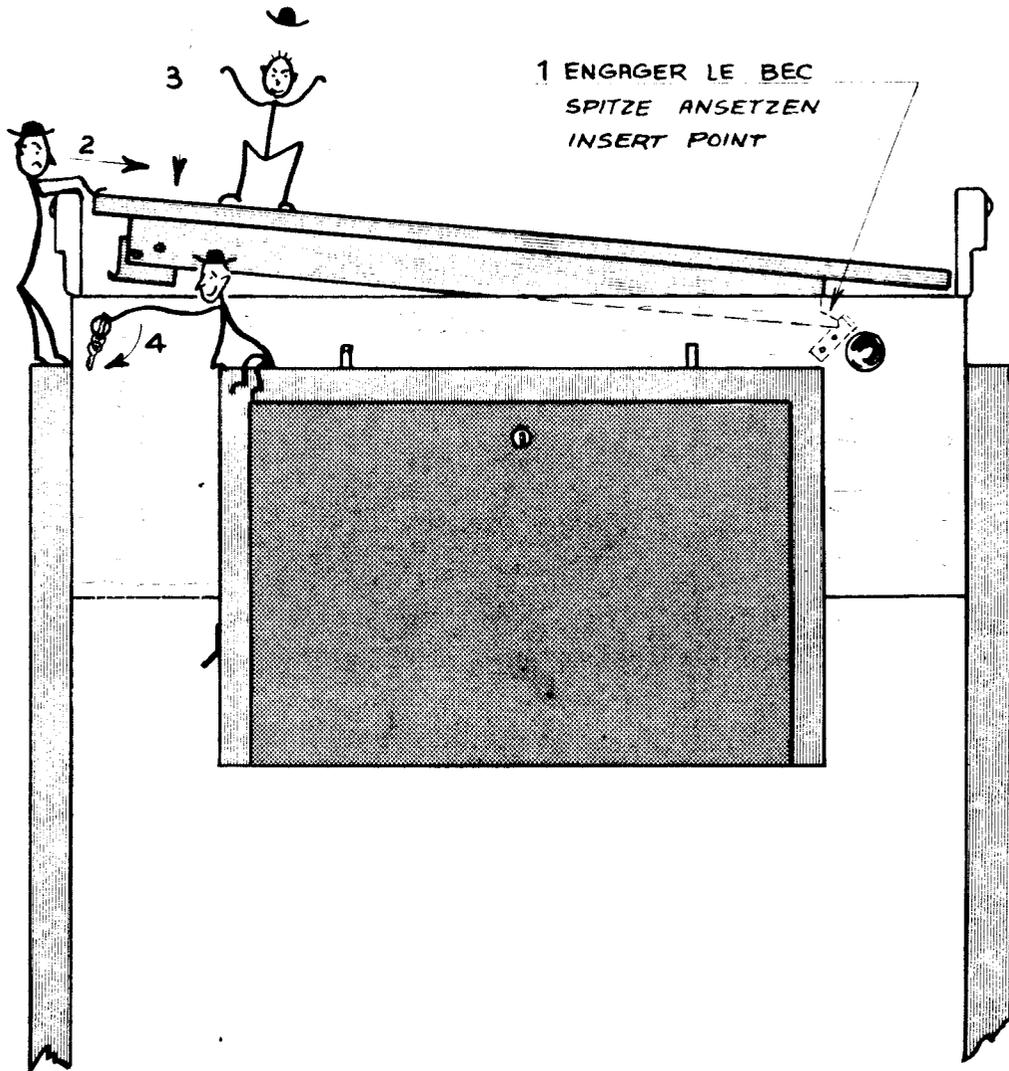
CAME MOTEUR
 (Relevée)
 MOTOR NOCKE
 AUFGEKLAFFT

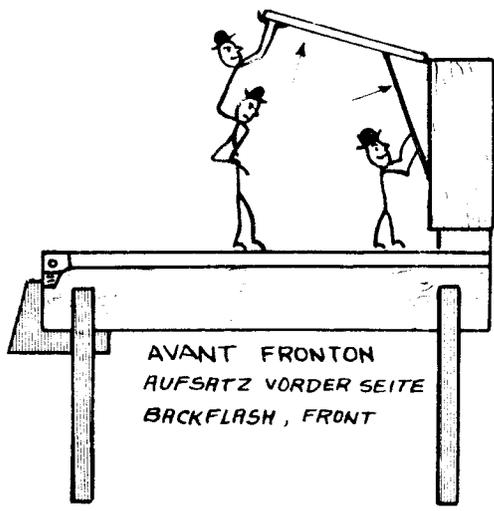
TRANSFORMATEUR
 TRANSFORMATOR

PRISE PEIGNE MEUBLE
 STECKDOSE KABEL
 STRANG GERÄT

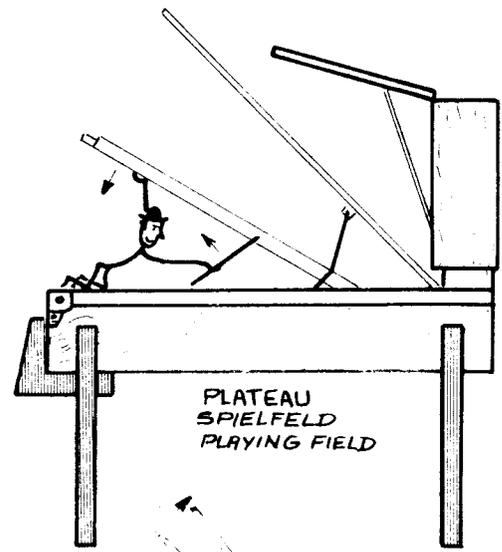




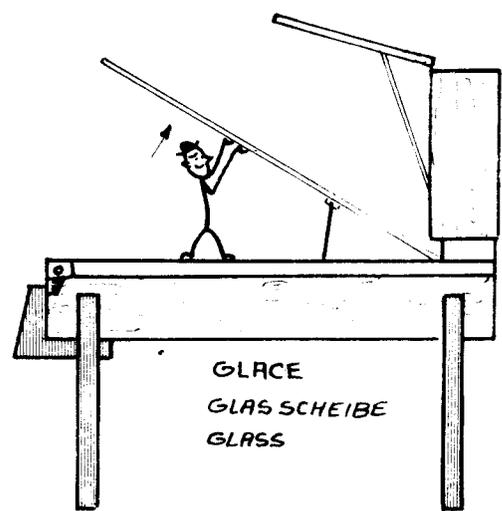




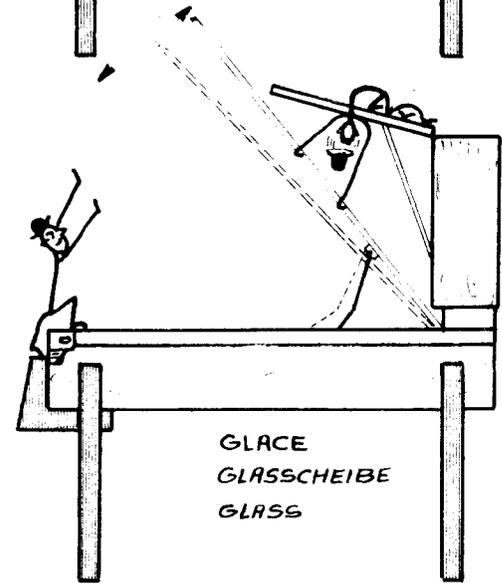
AVANT FRONTON
AUFSATZ VORDER SEITE
BACKFLASH, FRONT



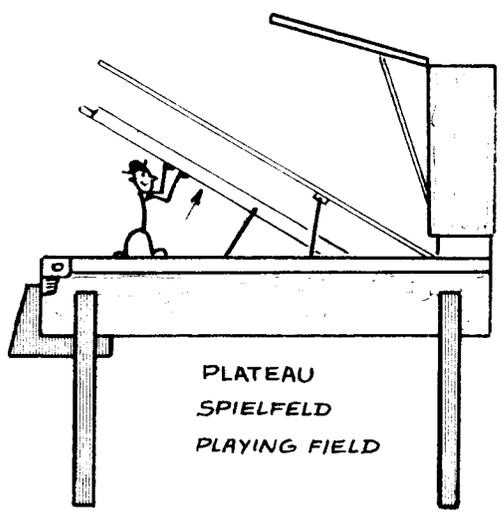
PLATEAU
SPIELFELD
PLAYING FIELD



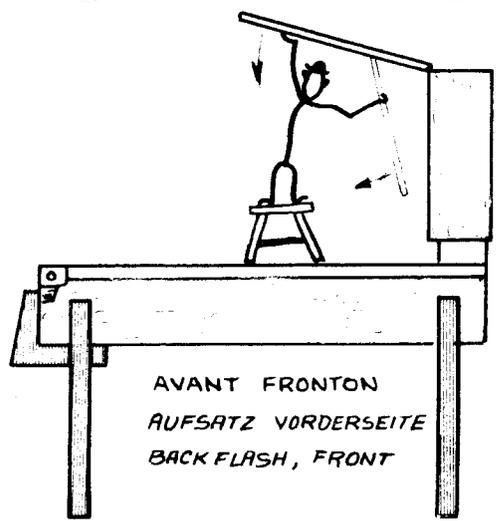
GLACE
GLASSCHEIBE
GLASS



GLACE
GLASSCHEIBE
GLASS



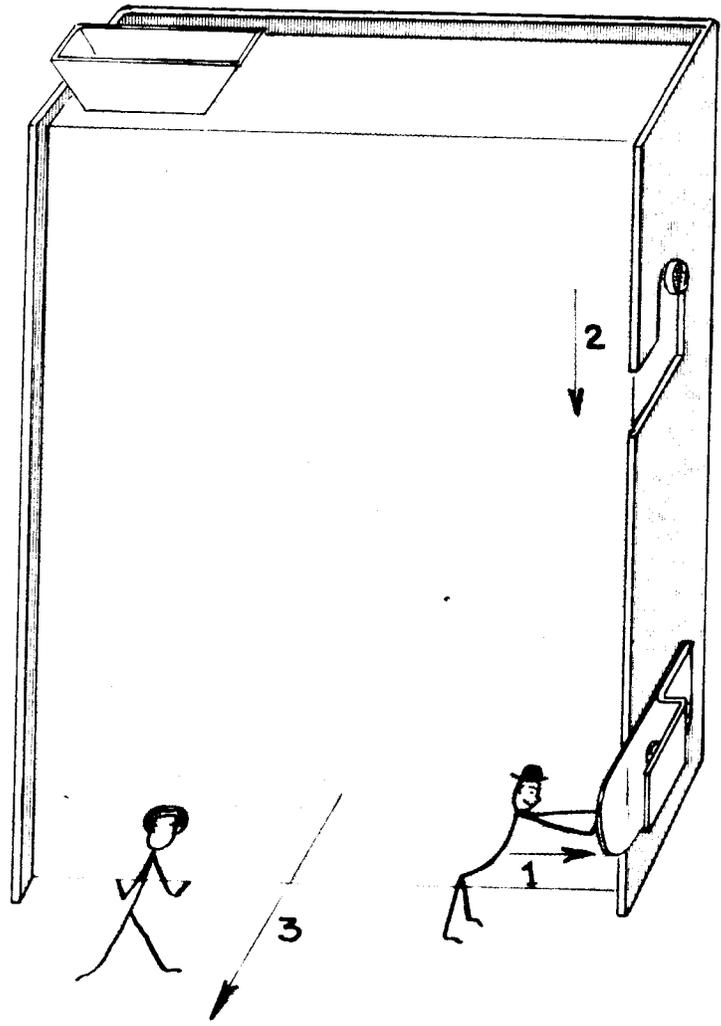
PLATEAU
SPIELFELD
PLAYING FIELD



AVANT FRONTON
AUFSATZ VORDERSEITE
BACK FLASH, FRONT

OUVERTURES
ÖFFNEN
OPENING

FERMETURES
SCHLIESSEN
CLOSING



- DESSIN N° 14
et N° 15

- ARRIERE INFERIEUR : ouverture : déverrouiller et basculer
fermeture : engager le pli de tôle dans la fente, vérouiller
- DESSIN N° 16

- PLATEAU INFERIEUR : Il est monté sur glissières dont on libère la course en dévissant les deux boulons accessibles sous le meuble à l'arrière. Les deux boulons constituent une sécurité pour le transport
- DESSIN N° 17

- AVANT FRONTON : pour déverrouiller, tourner les 2 pattes accessibles par l'arrière du fronton - relever la partie avant du fronton et caler à l'aide de la béquille
- DESSIN N° 17

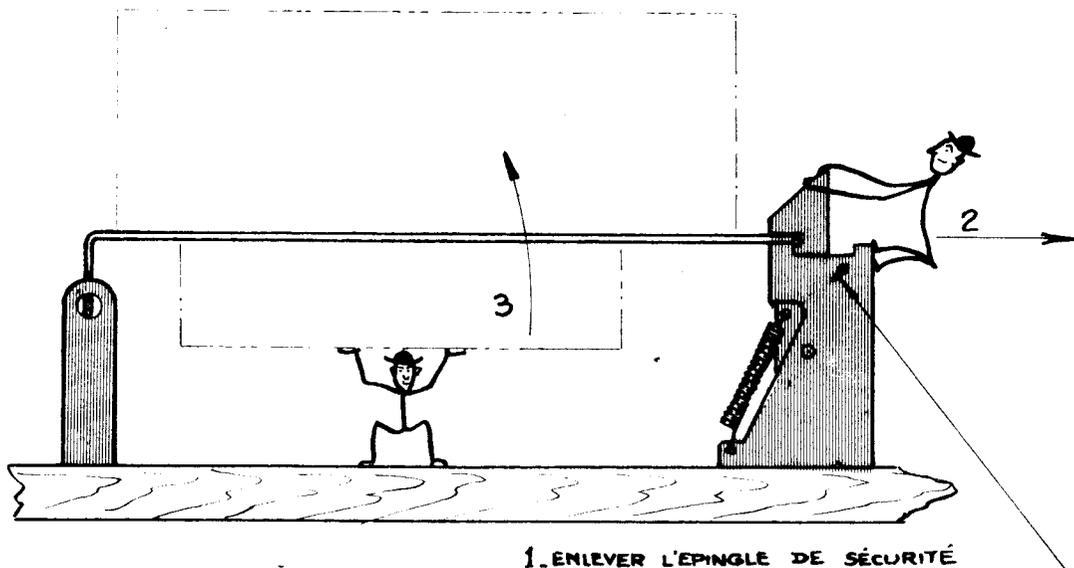
- BARRE D'APPUI : ouverture : déverrouiller la serrure et soulever la barre par la gauche
fermeture : engager le bec inférieur dans le pontet situé à l'intérieur du meuble à droite - appliquer la barre en appuyant fortement du côté gauche et tourner la clef
- DESSIN N° 18

- GLACE PLATEAU : soulever l'extrémité du cadre - les crans de relevage s'enclenchent successivement et la glace reste dans la position choisie par l'opérateur.
Pour fermer, relever complètement jusqu'à la butée de fin de course marquer un temps d'arrêt et rabaisser - un dispositif empêche alors la béquille d'agir.
- DESSIN N° 19

- PLATEAU : soulever l'avant du plateau - une béquille sur crémaillère le maintient en position. Pour baisser, soutenir le plateau d'une main cependant que l'autre ramène la béquille vers l'avant
- DESSIN N° 19

- DEPOSE DU MONNAYEUR Ecarter la languette de verrouillage - tirer le monnayeur vers soi par le bas
Remise en place : engager les têtons latéraux dans leurs glissières - pousser vers le haut puis presser sur le corps du monnayeur jusqu'à encliquettement.
- DESSIN N° 19

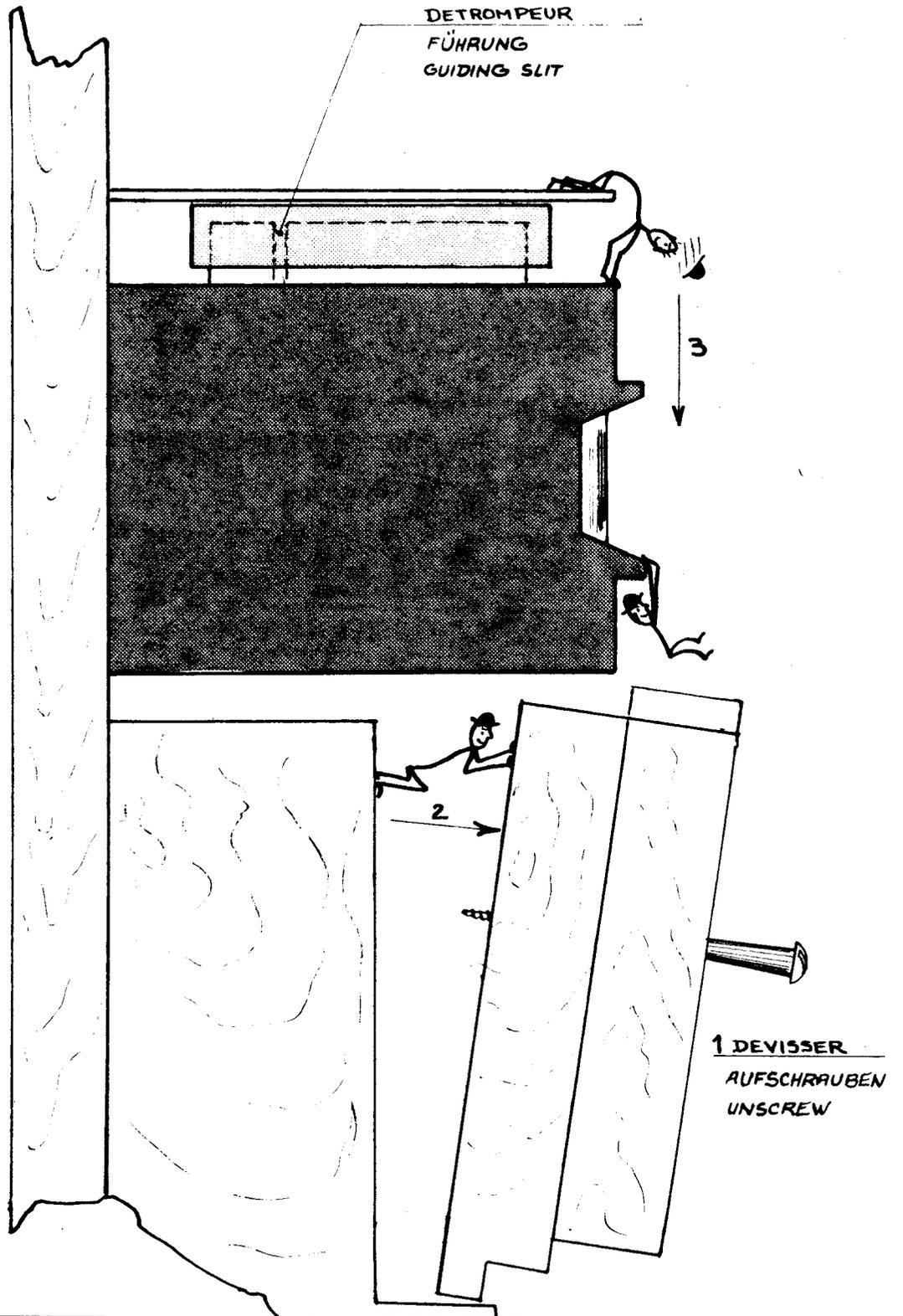
- RAMPES : Desserrer les deux écrous latéraux - supprimer les 2 languettes de sécurité transport et faire basculer vers le bas.
Manoeuvre inverse pour remise en place - bien serrer les papillons.



1. ENLEVER L'ÉPINGLE DE SÉCURITÉ

SICHERHEITS NADEL WEGNEHMEN

REMOVE SECURITY PIN

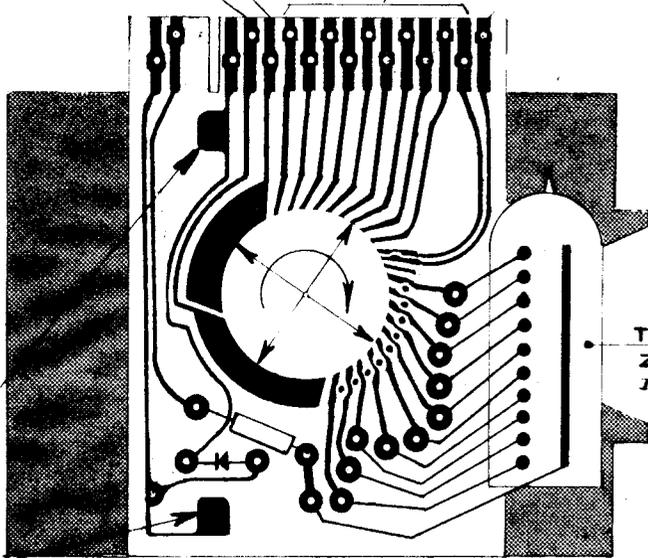


COMMUN (H)
GEMEINLINIE
COMMON

REMISE A ZERO (Z)
NULLRÜCKLAUF
ZERO RESET

PISTE D'INFORMATION (0-9)
INFORMATIONS - SPUR
DISPLAY - TRACK

CONTACT REPORT (X)
KONTAKT ÜBERTRAG
CONTACT REPORT



TUBE D'AFFICHAGE
ZÄHLRÖHRE
DISPLAY TUBE

CONNEXIONS BOBINE
ANSCHLÜSSE SPULE
CONNECTIONS COIL

DESSIN N° 20

- CHASSIS BASCULANTS Les compteurs bille et loterie, la came basculent sans aucun démontage. Déverrouiller le cliquet et faire basculer-rabattre pour remise en place et s'assurer que le cliquet a bien été verrouillé à fond. Pour le transport, une épingle d'acier empêche un déverrouillage accidentel - l'enlever avant d'opérer.

- MODULES DE COMPTAGE (Brevets internationaux)

Principe de fonctionnement :

Un moteur pas à pas constitué d'un électro-aimant actionnant une roue à rochet entraîne un curseur cruciforme qui établit le contact entre 4 points d'un circuit imprimé. Ces plages de contact sont organisées de façon à remplir les différentes fonctions exigées du compteur :

- remise à zéro
- report
- lecture d'informations (parties gratuites - loterie)
- affichage

DESSIN N° 21

L'affichage s'effectue par commutation des cathodes d'un tube numérique.
Le dispositif est présenté sous forme d'un boîtier étanche aux poussières, scellé en usine.

LE DEPANNAGE S'EFFECTUERA UNIQUEMENT PAR ECHANGE STANDARD

(voir conditions de la garantie)

La connexion du module s'effectue par enfichage de l'extrémité du circuit imprimé qui dépasse du boîtier. Le positionnement dans le connecteur est assuré par un détrompeur. Pour extraire un module, dévisser la planche-support et la faire basculer vers l'avant. Tirer le module vers le bas pour le déconnecter. Pour remise en place, manoeuvre inverse - bien s'assurer de l'engagement du détrompeur avant d'enfoncer.

NE PAS TIRER LE MODULE VERS L'AVANT sous peine de destruction

DESSIN N° 22

- BRUITEURS

Le bruiteur électronique est présenté sous la forme d'une carte imprimée enfichable.

Le potentiomètre de réglage apparaît sur le dessus, facilement accessible à l'aide d'un tournevis.

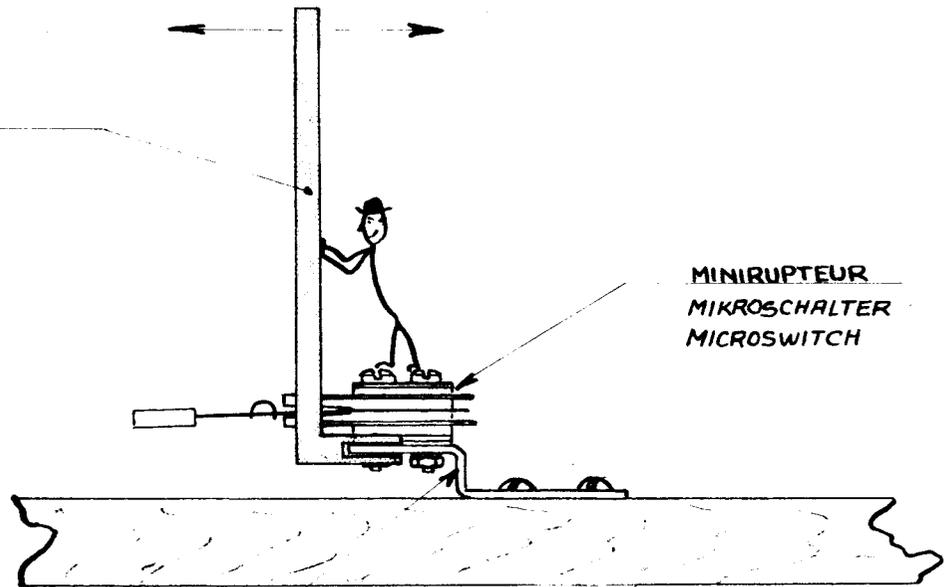
SON DEPANNAGE S'EFFECTUERA PAR ECHANGE STANDARD

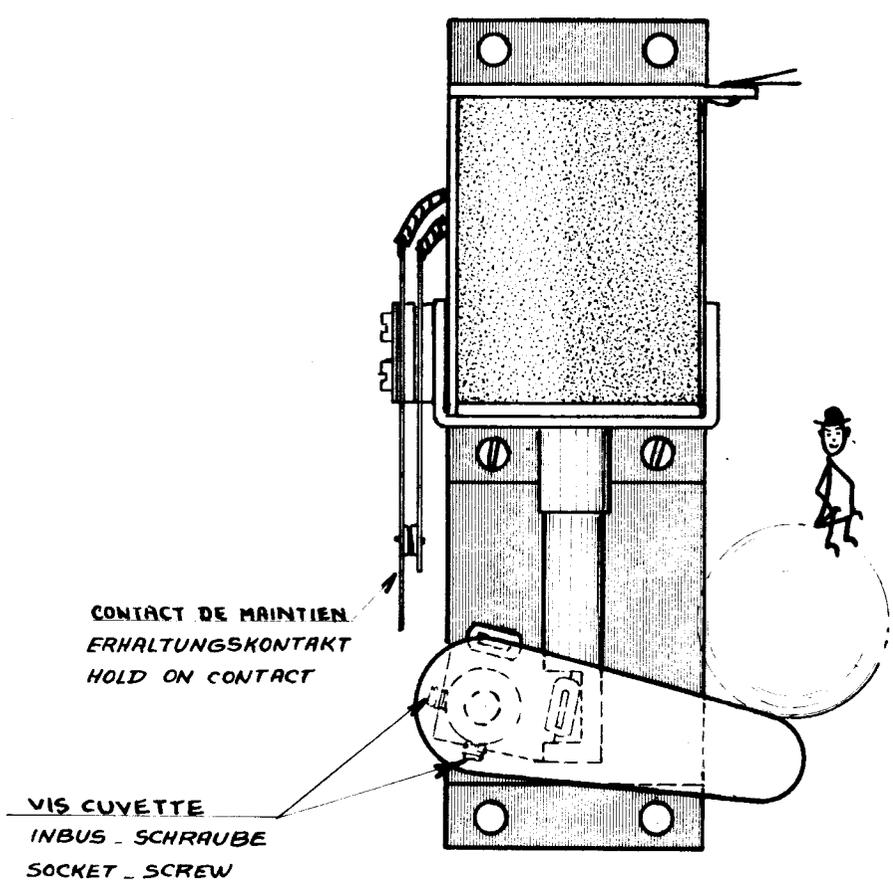
(voir conditions de la garantie)

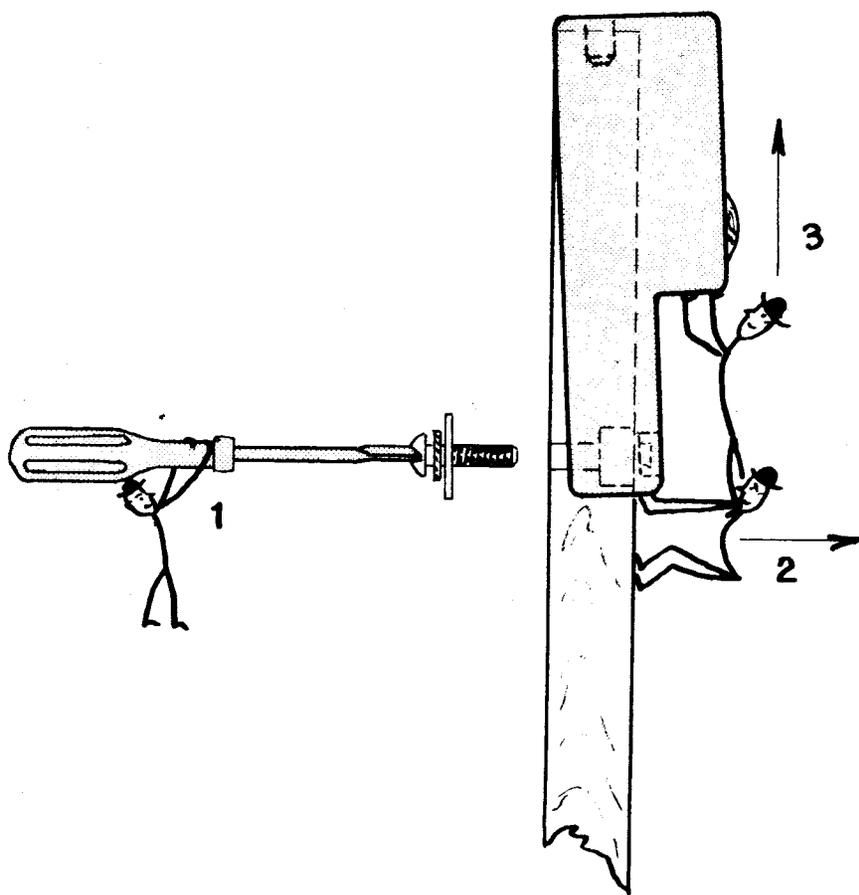
GRIFFE
HAKEN
CLAW

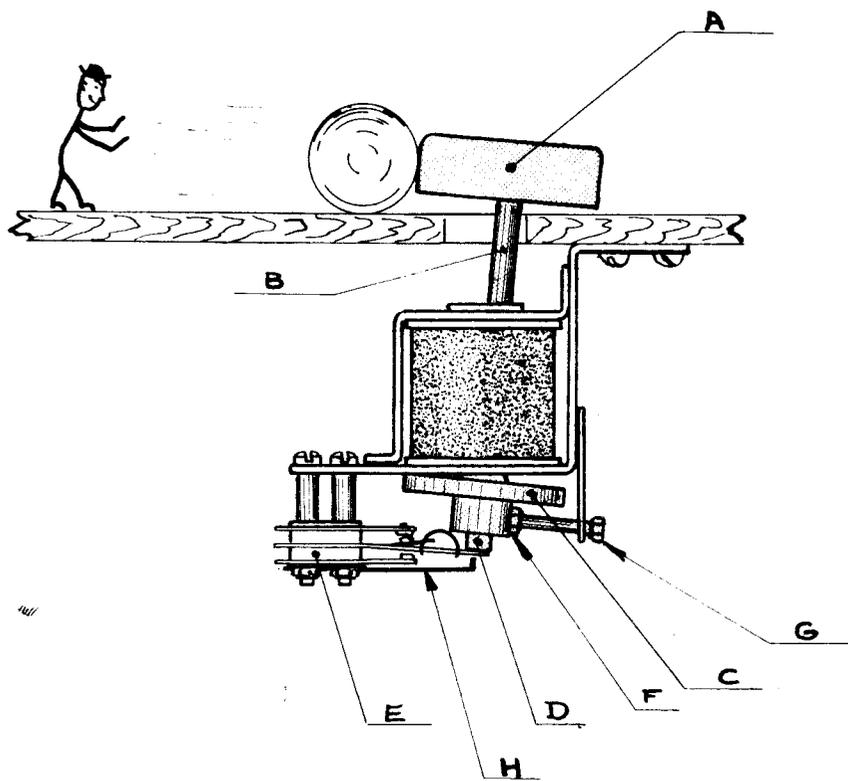
MINIRUPTEUR
MIKROSCHALTER
MICROSWITCH

PATTE SUPPORT
HALTER
PAD-HOLDER









- MINIRUPTEURS

=====

DESSIN N° 23

La plupart des contacts de plateau sont équipés de minirupteurs à rupture brusque pour des raisons de durée de vie autant que d'efficacité. Un minirupteur s'échange purement et simplement en cas d'avarie. NE JAMAIS TOUCHER LE REGLAGE DES LAMES D'UN MINIRUPTEUR. Ce dernier aurait de grandes chances d'être inutilisable après l'opération; le réglage du point de contact s'effectue par déformation de la patte métallique sur laquelle est fixé le minirupteur.

- FLIPPERS A MAIN

=====

DESSIN N° 24

Toute la mécanique du flipper à main a été concentrée en un élément monobloc de démontage et de réglage aisé. Pour régler l'angle des flippers, débloquer les 2 vis-cuvettes du palier et orienter la tête - rebloquer.

Démontage : dévisser les 2 vis-cuvettes et extraire la tête avec la tige en tirant dessus. Il suffit ensuite d'enlever les 4 vis à bois pour extraire le reste du monobloc.

CONTACTS DE FLIPPER

DESSIN N° 25

Les contacts de flippers sont à l'intérieur des pommeaux. Pour démonter ceux-ci, enlever la vis de fixation accessible par l'intérieur du meuble.

- ELEMENTS FRAPPANTS (Brevets internationaux)

=====

DESSIN N° 26

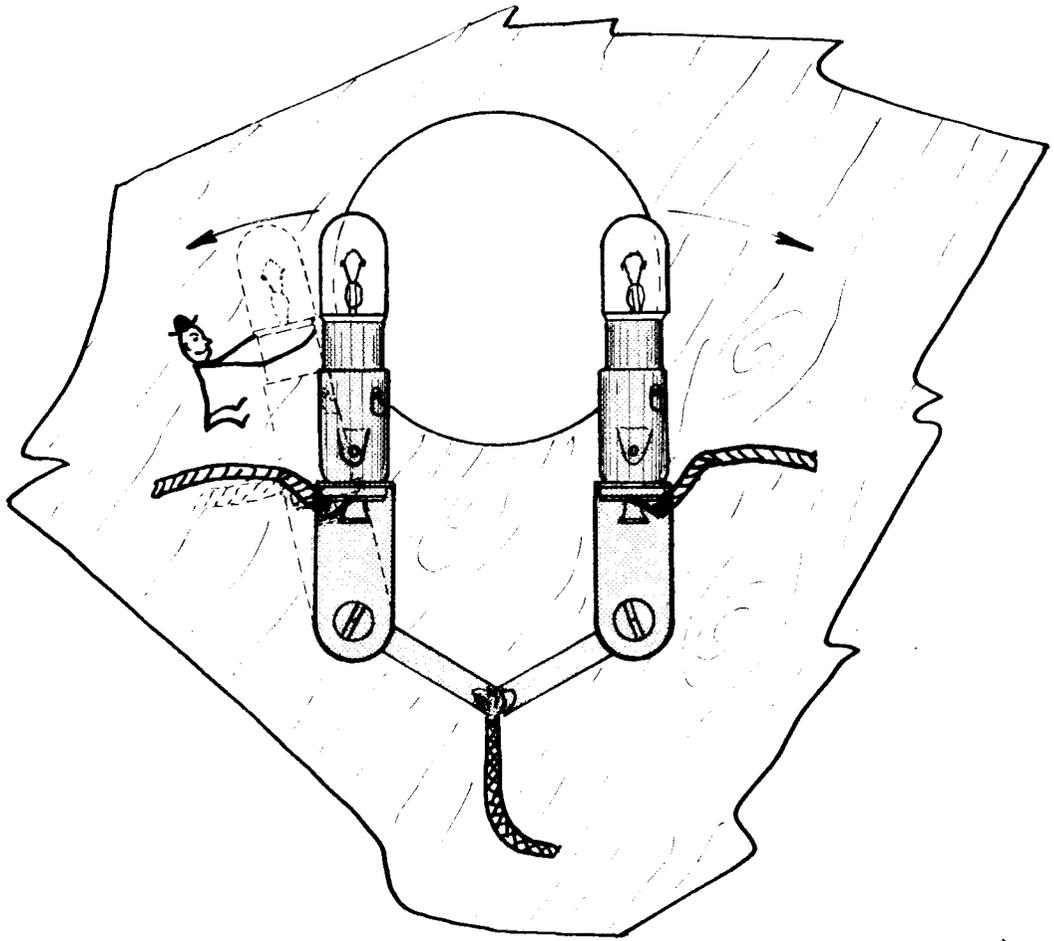
Le même élément monobloc compact remplit les fonctions de bang ou de flipper automatique. Seule change la tête du dispositif.

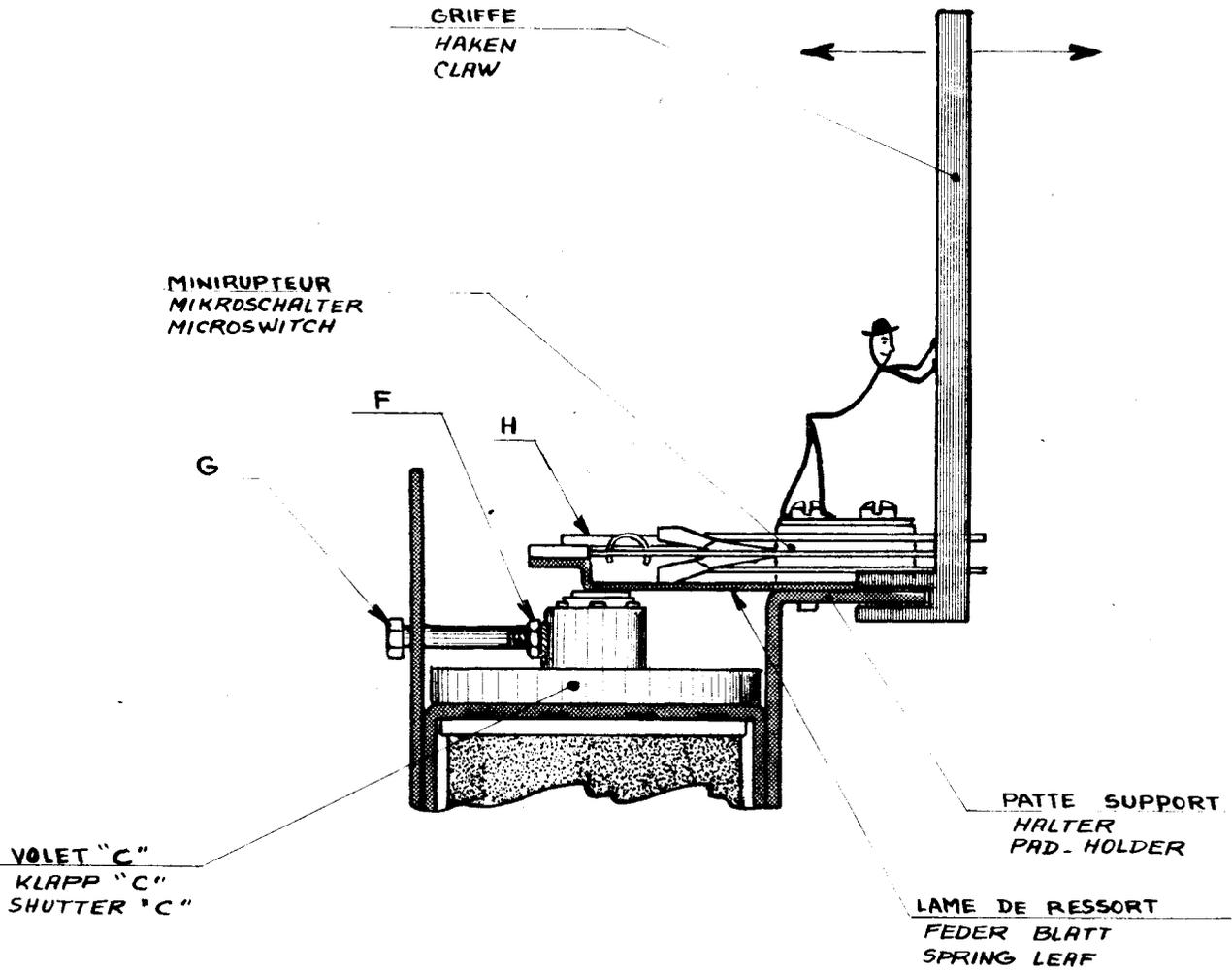
Principe de fonctionnement :

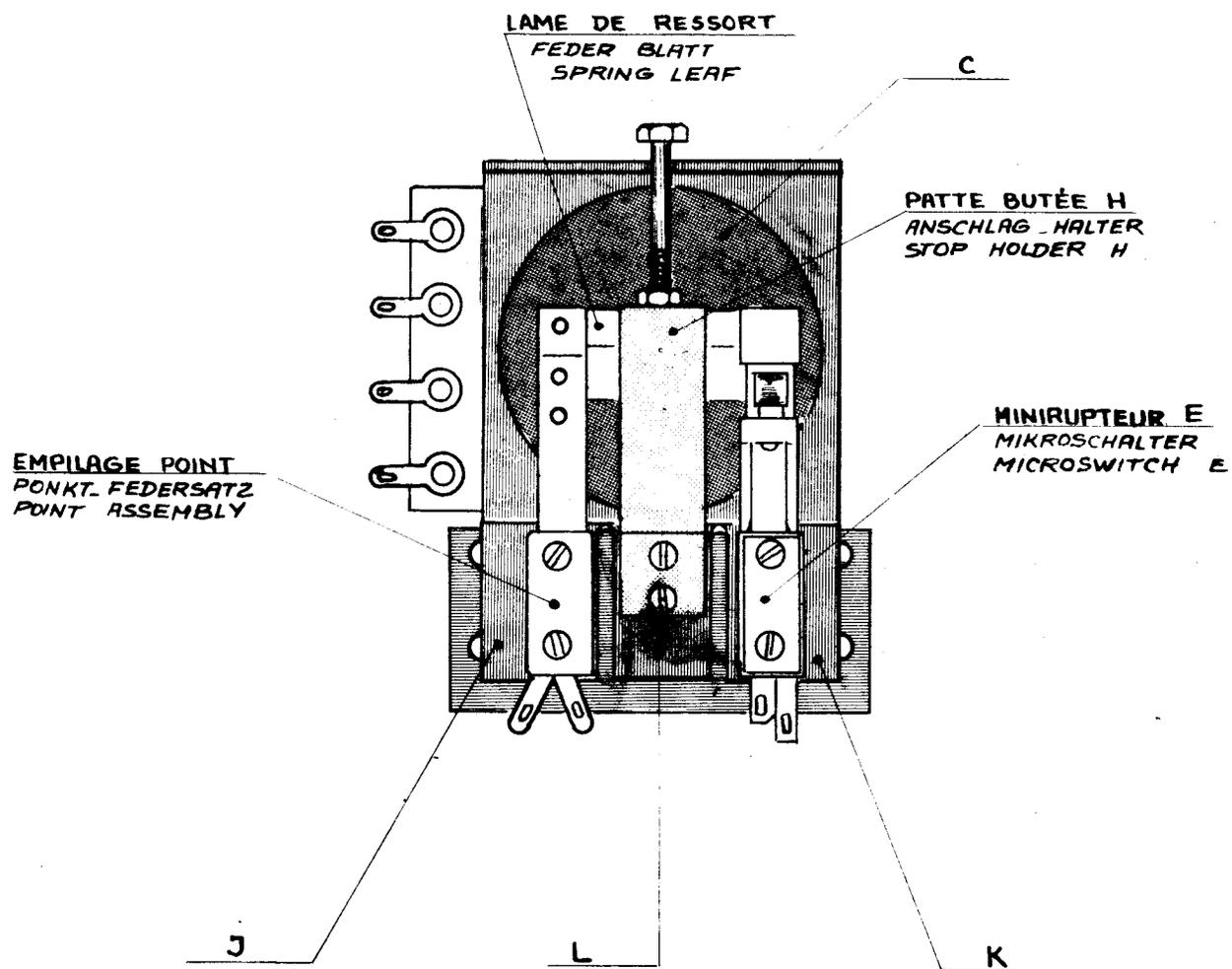
Lorsque la bille heurte la tête A, la tige B bascule en prenant comme point d'appui le bord de l'armature circulaire C. Dans ces conditions, quelle que soit la direction de l'impact, l'excroissance centrale D s'abaisse et enclenche le minirupteur E, qui met la bobine sous tension. Le champ magnétique de la bobine rappelle alors violemment l'armature au contact du circuit magnétique.

Démontage - dépannage :

desserrer le contre écrou F - dévisser le boulon G - extraire







la tête par le dessus du plateau - démonter les 4 vis à bois pour enlever le monobloc. Le reste du démontage n'offre aucune particularité.

Les bobines de ces éléments ont été largement calculées et accusent un pourcentage de déficiences très faible. La cage, la bobine et son noyau forment un ensemble serti en usine qu'il convient d'échanger en bloc en cas de défectuosité.

Manoeuvre inverse pour le remontage - veiller à bien rebloquer le contre-écrou F.

DESSIN N° 27

Le changement d'une lampe de bang s'effectue après avoir fait pivoter la douille autour de sa vis de fixation.

REGLAGE

En règle absolue, il ne faut JAMAIS ESSAYER DE REGLER CES ELEMENTS AUTREMENT QU'EN DEFORMANT LES PATTES SUPPORT DE CONTACT à l'aide d'une pince ou d'une griffe.

DESSIN N° 28

A l'aide de l'outil spécial fausser la patte support J du minirupteur E de façon à obtenir l'enclenchement et le déclenchement du minirupteur pour un minimum d'angle de basculement de l'armature C.

On peut suivre la méthode suivante (voir dessin 26)

-A) Incliner la Tige B jusqu'à ce que le minirupteur E fasse contact. S'il vient en butée avant de faire contact, déformer la patte butée H vers le bas.
Ramener ensuite l'armature au contact de la cage -

DESSIN N° 29

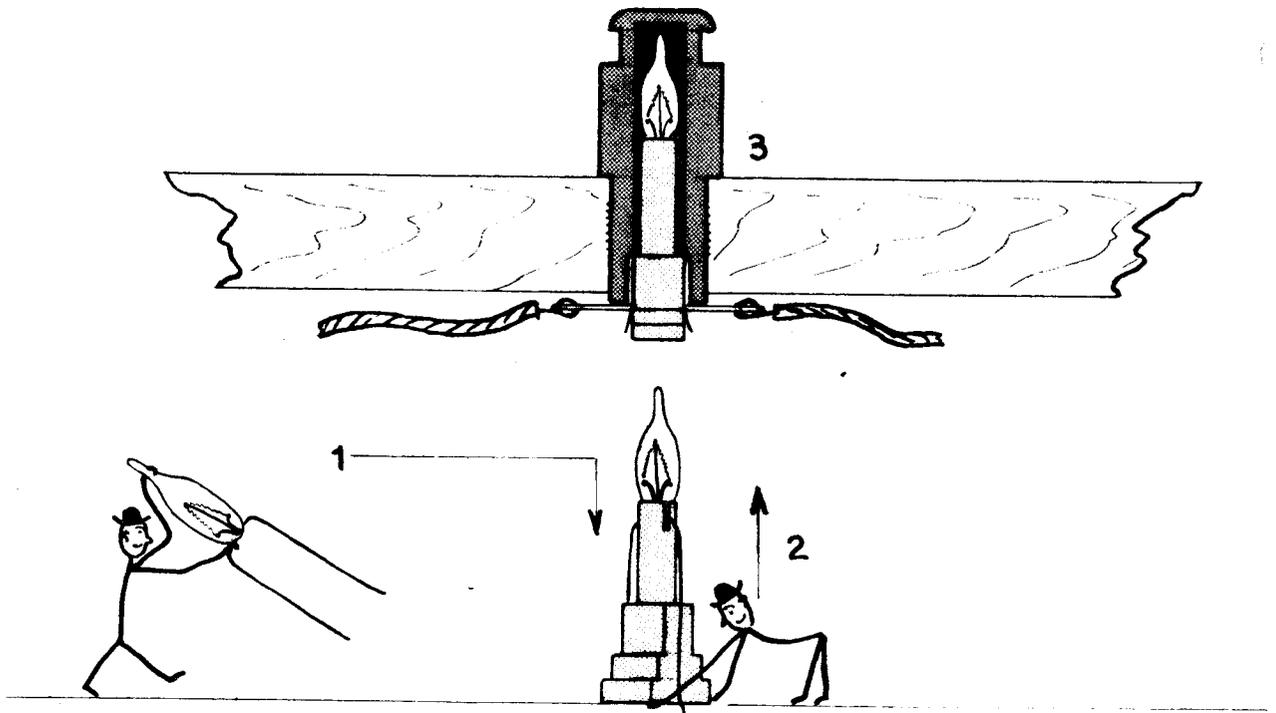
-a) le minirupteur ne revient pas à zéro :
déformer alors la patte J vers le haut jusqu'au déclic - s'arrêter à cette limite - s'assurer du bon fonctionnement en répétant plusieurs fois la manoeuvre

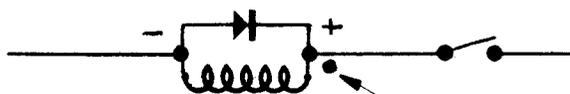
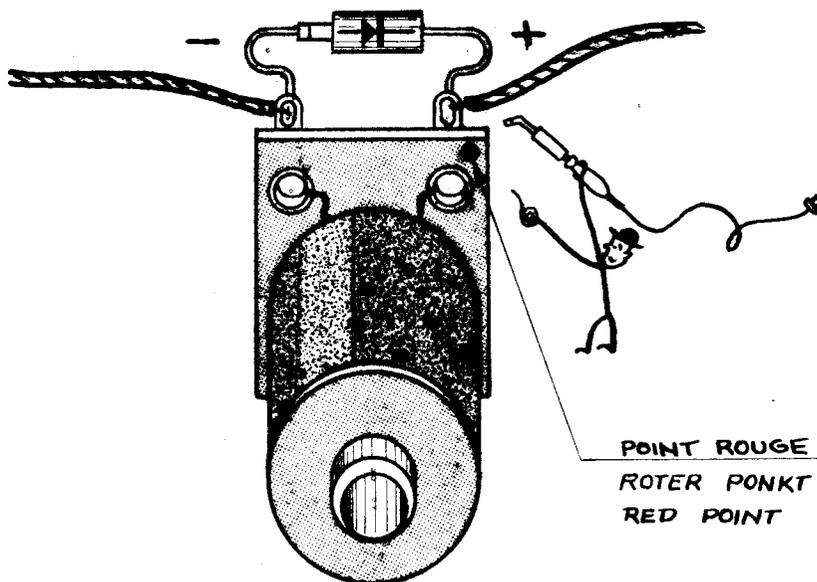
-b) le minirupteur revient à zéro quand l'armature achève de se plaquer - l'appareil est bien réglé

-c) le minirupteur revient à zéro avant que l'armature ne soit complètement plaquée - l'appareil peut être réglé plus sensible = déformer la patte J vers le bas jusqu'à obtenir a) ou b)

-B) Le minirupteur étant réglé, régler le contact point en déformant sa patte support K de façon à ce qu'il agisse simultanément ou légèrement en avance -

-C) Si le bang a tendance à entrer en vibration ou à se déclencher sous le simple poids de la tête, augmenter la





POINT ROUGE
ROTER PUNKT
RED POINT

force d'appui de la lame de ressort en tordant vers le bas sa
patte support L -
Si, par contre, un élément accuse un net manque de sensibilité,
tenter de diminuer progressivement cette pression.

CIBLES
=====

La partie apparente est constituée par une pièce de plastique transparent
dans laquelle est glissé un décor sur carton -
Tout réglage des contacts est non seulement inutile, mais PROSCRIT - la
cible est fixée sous le plateau par deux trous oblongs qui permettent un
réglage de positionnement.

PLOTS LUMINEUX COULOIRS
=====

Ces éléments sont illuminés par une ampoule 12 volts "luciol" placée à
l'intérieur. Pour remplacer la lampe = retirer le bouchon inférieur et
enlever la lampe défectueuse - placer l'ampoule à cheval sur le bouchon,
les deux fils passant dans les encoches - remettre le bouchon à sa place.

DESSIN N° 30

Les plots peuvent éventuellement s'enlever en les dévissant. Pour les
mettre en place, les poser dans le trou et frapper un coup de maillet
sec. Orienter ensuite les cosses en faisant tourner le plot à l'aide
d'une clef de 14 sur plats

PROTECTION DES CONTACTS
+++++

DESSIN N° 31

La plupart des contacts sont des minirupteurs à rupture brusque ce qui
atténue de façon considérable l'usure des grains par étincelles. De plus,
dans tous les circuits alimentés en courant continu, la protection des
contacts est assurée par des diodes silicium qui absorbent le courant
d'extrarupture des bobines.

Il convient en cas de remplacement d'une diode ou de recablage d'une
bobine de RESPECTER SCRUPULEUSEMENT LE SENS DE BRANCHEMENT DES DIODES

REMISE A ZERO

DESSIN N° 32

Les impulsions de remise à zéro, comme celles de décomptage du compteur
de crédit, sont obtenues à partir de deux contacts de came 1A et 4A
montés avec une demi-dent de décalage de façon à les faire travailler
en opposition de phase (Dessin n° 32)

Ce dispositif permet d'obtenir 10 impulsions pour 1/3 de tour de came.
Il est nécessaire de régler ces deux contacts avec un minimum d'accom-
pagnement de façon à obtenir des impulsions brèves suffisamment espacées
pour permettre aux relais batteurs D1 et D2 de décoller entre chacune
d'elles.

