



MAY GAY

THERE FOR THE TAKINGS

Roulette
Step by Step
Lucky 7

Manualen er lastet ned hos

SpilleAutomat.com

INNHold

SIDE

1	-	1.1	Bedriften /Kopirettighets Detaljer
2			Spill Beskrivelse
3			Gevinst Plan
4			Hjul Striper
5			Demonstrasjons Modus
6	-	6.3	Test Modus
7			Operatør Modus
8			Lavt Myntør Nivå Lås
9			Lokke Modus Tekst
10			Feil Koder
11			DIL Brytere
12	-	12.1	Bryter Informasjon
13	-	13.3	Lampe Oppsett Diagrammer
14			P.S.U.
15			M1A MPU
16			Generelt
17			Garanti

ROULETTE STEP BY STEP LUCKY 7 – UTGAVE 1

MAYGAY SOM BEDRIFT

Maygay Machines er dedikert til design og produksjon av høy kvalitets mynt operert underholdnings utstyr som tilfredstiller spillerens og kundenes behov.

Vi er opptatt av kundens tilfredsstillelse og skulle du ha noen spørsmål relatert til våre produkter, vennligst kontakt oss på følgende numre:

TEKNISK INFORMASJON:

0902 780555

**JOHN MALIN
ALF LEWIS
LEE TIMMINS**

DELE AVDELING:

0902 21115

**NICOLA TAYLOR
JULIE WEBB**

KOPIRETTIGHETER

All design tilhørende denne maskinen innkludert grafikken og software programmene er eksklusivt eiendommen til Maygay Machines Limited.

Forsøk på å kopiere, overføre eller produsere programvaren eller grafikken uten skriftlig godkjenning fra Maygay er strengt forbudt og kan resultere i anmeldelse/saksøkelse.

SPILL BESKRIVELSE

5 GEVINST LINJERS SPILL

På topp glasset over hjulene er det 5 gevinstlinjer som hver har sin egen knapp for valg. Spilleren kan velge ved begynnelsen av hvert spill for å spille med en eller flere gevinstlinjer som hver koster 1 Krone pr. spill. Maksimums gevinsten vist på grafikken er 20 Kroner, hvis maksimums gevinsten er oppnådd flere ganger vil gevinsten også ganges opp i 20 Kroner. Gevinster er bare kombinasjoner av like numre som utbetales som vist på utbetalings kartet.

"STEP" FUNKSJON (NUDGE)

På slutten av hvert spill blir ett eller flere step tilbudt spilleren. Minimum 1 og maksimum 4 step er tilfeldig gitt. Når hjulene har stoppet kan spilleren bruke disse step`ene for å steppe hjulene til en gevinst innenfor de 10 sekundene hvor dette er tillatt.

NOTER: På slutten av hvert spill må ikke spilleren steppe hjulene, han kan bare starte et nytt spill.

LANGT SPINN

Hvis spilleren holder nede start knappen vil hjulene spinne lenger. (For å gi spilleren et alternativ.)

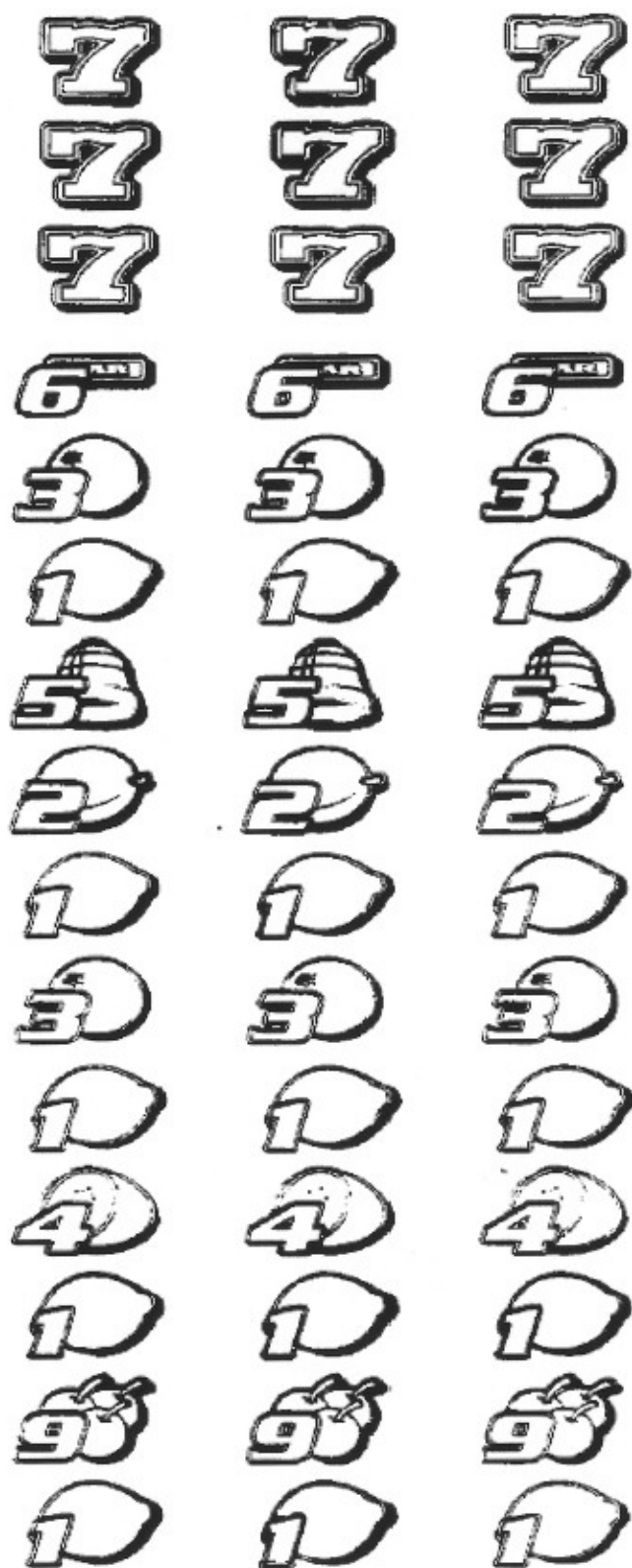
BONUS SPILL

Spilleren har valget om å spille 1 eller 2 Kroner pr. gevinstlinje. Hvis spilleren velger 2 Kroner vil gevinster betales en gang i banken og en gang i bonus L.E.D`ene. Når det ikke er flere kreditt må spilleren i et bonus spill i det alphanumeretiske displayet vinne det oppsamlede bonus beløpet. Hvis han greier det blir beløpet betalt inn i banken, hvis ikke er beløpet tapt.

GEVINST PLAN

7 7 7	20 Kroner
8 8 8	20 Kroner
8 8 9	20 Kroner
6 6 6	20 Kroner
6 6 9	20 Kroner
5 5 5	15 Kroner
5 5 9	15 Kroner
4 4 4	10 Kroner
4 4 9	10 Kroner
2 2 2	10 Kroner
2 2 9	10 Kroner
3 3 3	5 Kroner
3 3 ANY	5 Kroner
1 1 1	5 Kroner
1 1 ANY	5 Kroner
9 9 9	5 Kroner

HJUL STRIPENE



DEMONSTRASJONS MODUS

For å komme inn i Demonstrasjons Modus, åpne bak døra, vent for beskjeden '** DOOR OPEN **' bli vist i det alfanumeriske displayet, bytt deretter posisjon på DIL bryter 2 på bank 1 (DIL SW1.2) F.eks: Hvis bryteren står på ON sett den på OFF posisjon og motsatt.

Unner denne modusen vil maskinen være mer generøs, men INGEN tellere eller bokføring vil bli oppdatert og INGEN penger vil bli utbetalt.

For å gå ut av denne modusen lukker du enkelt bare bak døra.

TEST MODUS

For å komme inn i test modus må du utføre følgende trinn:

1. Forsikre deg om at maskinen har null kreditt
2. Skru AV maskinen
3. Åpne bak døren
4. Sett DIL bryter 8 på bank 2 til `ON` posisjonen.
5. Skru maskinen PÅ.

Når du kommer inn i test modus vil maskinen gi et beep og [START] og [1-5 GEVINSTLINJE] knappene vil blinke. Det aktuelle test nummeret vil bli vist på det alphanumeretiske displayet.

For å gå ut av test modus, sett DIL bryter 8 på bank 2 til OFF posisjonen og reset maskinen.

TEST NUMMER IDENTIFIKASJON

<u>TEST NUMMER</u>	<u>FUNKSJON</u>
1.1	MYNT/SEDDEL INN TEST
1.2	MYNT UT TEST
2.1	HJUL/OPTIKK TEST
3.1	ALLE LAMPER PÅ TEST
3.2	INDIVIDUELL LAMPE TEST
4.1	BRYTER TEST
5.1	LED TEST
5.2	RAPPORTER UTBETALINGS PROSENT
5.3	RAPPORTER FEIL
5.4	ALPHANUMERETISK TEST
6.1	ELEKTROMEKANISK TELLER TEST
7.1	EDC/RS232 TEST (not implemented)
8.1	LYD/HØYTALER TEST

Ved å trykke [START] knappen vil du gå FRAMOVER igjennom test numrene i rekkefølgen. Hvis du trykker [OPPSAMLING UTBETALING] mens du trykker [START] vil du gå bakover igjennom testene.

For å gå inn i en test trykk [1-5 GEVINSTLINJE] knappen.

For å gå ut av testen trykk på [START] knappen.

TEST 1.1 MYNT/SEDDEL INN TEST

For å gå inn i denne testen trykk [1-5 GEVINSTLINJE] når 1.1 blinker i det alphanumeretiske displayet.
Denne tester er for å sjekke all mynt og sedler som kommer inn og mynt sperren.

I denne testen vil alle mynt sperrene bli åpnet slik at all mynt kan puttes på.

Hvis en mynt er akseptert vill det alphanumeretiske displayet vise verdien på den aksepterte mynten.
Hvis en mynt ikke er akseptert vill det alphanumeretiske displayet vise verdien på den aksepterte mynten.
Hvis en seddel er akseptert vill det alphanumeretiske displayet vise verdien på den aksepterte seddelen.

Ved å trykke [1-5 GEVINSTLINJE] knappen vil alle mynt og sedler innkast deaktivert.
Alle mynt og sedler skal nå bli avvist.

For å gå ut av testen trykk på [START] knappen.

TEST 1.2 MYNT UT TEST

For å gå inn i denne testen trykk [1-5 GEVINSTLINJE] når 1.2 blinker i det alphanumeretiske displayet.

Trykk på den venstre `pil ned` knappen for å utbetale 1 Krone.
Trykk på den høyre `pil ned` knappen for å utbetale 10 Kroner.
Ved å holde nede en av knappene i 3 sekunder vil det utbetales flere mynt.

For å gå ut av testen trykk på [START] knappen.

TEST 2.1 HJUL/OPTIKK TEST

For å gå inn i denne testen trykk [1-5 GEVINSTLINJE] når 2.1 blinker i det alphanumeretiske displayet.

Denne testen er for å teste alle hjulene og de optiske sensorene.
Hjulene vil spinne til posisjon 1.

Et trykk på venstre `pil ned` vil flytte hjul 1 ned 1 symbol.
Et trykk på midtre `pil ned` vil flytte hjul 2 ned 1 symbol.
Et trykk på høyre `pil ned` vil flytte hjul 3 ned 1 symbol.

Hvis du holder ned [OPPSAMLING UTBETALING] mens du trykker ned en av knappene ovenfor vil hjulet bevege seg opp 1 symbol.

Når spaken i hjul trommelen er i den optiske sensoren, vil den midterste lampen i det tilsvarende hjulet være AV. Når spaken ikke er i den optiske sensoren skal den samme lampen være PÅ.

For å gå ut av testen trykk på [START] knappen.

TEST 3.1 ALLE LAMPER PÅ TEST

For å gå inn i denne testen trykk [1-5 GEVINSTLINJE] når 3.1 blinker i det alphanumeretiske displayet.

Under denne testen blir alle lampene i MUX 1 skrudd på i 1 sekund og deretter av i 1 sekund. Deretter skur lampene i MUX 2 seg på og av.

Testen blir deretter repetert.

For å fryse lampene i på posisjon, trykk på [1-5 GEVINSTLINJE] knappen. For å fortsette testen trykk på [1-5 GEVINSTLINJE] knappen igjen.
For å gå ut av testen trykk på [START] knappen.

TEST 3.2 INDIVIDUELL LAMPE TEST

For å gå inn i denne testen trykk [1-5 GEVINSTLINJE] når 3.2 blinker i det alphanumeretiske displayet.

Lampene blir skrudd av og på individuelt i en logisk rekkefølge ved å trykke [1-5 GEVINSTLINJE] knappen.

Ved å holde nede [OPPSAMLING UT BETALING] mens du trykker [1-5 GEVINSTLINJE] knappen vil du gå baklengst igjennom rekkefølgen.

Under testen vil gruppen og data nummeret for hver lampe bli vist.

For å gå ut av testen trykk på [START] knappen.

TEST 4.1 BRYTER TEST

For å gå inn i denne testen trykk [1-5 GEVINSTLINJE] når 4.1 blinker i det alphanumeretiske displayet.

Under denne testen vil alle lamper tilknyttet en bryter lyse ved trykk av knappen. Bruk av front døra vil vise `FRONT DOOR` i det alphanumeretiske displayet og vil også tenne `2 Step` lampen.

Bruk av 1 Kroner myntrør bryter vil vise `1 Kr Tube` på det alphanumeretiske displayet og vil også tenne `REFILL 1Kr` lampen.

Bruk av 10 Kroner myntrør bryter vil vise `10 Kr Tube` på det alphanumeretiske displayet og vil også tenne `REFILL 10Kr` lampen.

Bruk av DIL brytere vil gi et hørbart beep.

For å gå ut av testen trykk på [START] knappen.

TEST 5.1 LED TEST

For å gå inn i denne testen trykk [1-5 GEVINSTLINJE] når 5.1 blinker i det alphanumeretiske displayet.

Alle 7 segment L.E.D. ene vil gå igjennom tallene 0 til 9 og desimal tegnene.

For å gå ut av testen trykk på [START] knappen.

TEST 5.2 RAPPORTER UTbetalINGS PROSENT

For å gå inn i denne testen trykk [1-5 GEVINSTLINJE] når 5.2 blinker i det alphanumeretiske displayet.

Når du går inn i denne testen, vil utbetalings prosenten vises. Dette er et tall mellom 60 og 90 og er valgt fra DIL bryterne.

Ved trykk av [1-5 GEVINSTLINJE] knappen vil den faktiske utbetalings prosenten vises. For å gå ut av testen trykk på [START] knappen.

TEST 5.3 RAPPORTER FEIL

For å gå inn i denne testen trykk [1-5 GEVINSTLINJE] når 5.3 blinker i det alphanumeretiske displayet.

Denne testen vil vise de siste 10 feilene som har oppstått på maskinen (de seneste først). Listen over feil koder står på en annen side i denne manualen.

For å gå ut av testen trykk på [START] knappen.

TEST 5.4 ALPHANUMERETISK TEST

For å gå inn i denne testen trykk [1-5 GEVINSTLINJE] når 5.4 blinker i det alphanumeretiske displayet.

Displayet vil gå igjennom en sekvens med tegn på alle 16 posisjonene. For å gå ut av testen trykk på [START] knappen.

TEST 6.1 ELEKTROMEKANISK TELLER TEST

For å gå inn i denne testen trykk [1-5 GEVINSTLINJE] når 6.1 blinker i det alphanumeretiske displayet.

Alle tellerne vil bli pulsert en gang følgende sekvens hver gang [1-5 GEVINSTLINJE] knappen blir trykket på.

TELLER 1 Penger Inn
TELLER 2 Penger Ut
TELLER 3 Total Spill
TELLER 4 Total Vinn

For å gå ut av testen trykk på [START] knappen.

TEST 7.1 EDC/RS232 TEST

Not implemented

TEST 8.1 LYD/HØYTALER TEST

For å gå inn i denne testen trykk [1-5 GEVINSTLINJE] når 8.1 blinker i det alphanumeretiske displayet. En lyd bør kunne høres.

For å teste musikken, hold inne venstre pil ned ved oppstart av maskinen for å gå inn i lyd arkivet.

For å gå ut av testen trykk på [START] knappen.

OPERATØR MODUS

Slik kommer du inn i operatør modusen:-

1. Forsikre deg om at maskinen har null kreditt.
2. Åpne front døra.

[OPPSAMLING UTBETALING] og [1 GEVINSTLINJE] lampene vil blinke og følgende beskjed kommer opp i det alphanumeretiske displayet.

`OPMODE`

Refillbare mynter (1 Kroner, 10 Kroner) vil bli akseptert men ingen tellere vil bli oppdatert.

Ikke-refillbare mynter vil bli avvist.

Ved å trykke på den blinkende [OPPSAMLING UTBETALING] knappen vil de kortsiktige elektroniske tellerne bli vist som følgende:

INN 1KR	0000000
UT 1KR	0000000
SPILL	0000000
VINN	0000000

Hvor `0000000` er et nummer mellom 0 og 9999999.

Ved å holde nede den blinkende [1 GEVINSTLINJE] knappen vil du starte en nedtellings sekvens som, når den er fullført, vil resette det kortsiktige elektroniske regnskapet.

NOTER: Når myntrørene er fulle vil de inneholde følgende antall mynt:

1 Kroner	=	(210 Kroner) 210 mynter
10 Kroner	=	(1,430 Kroner) 143 mynter

LAVT MYNTRØR NIVÅ LÅS

Hvis, ved oppstart, begge utbetalings rør nivået er for lavt vil en kort alarm høres og en melding vil bli vist på det alphanumeretiske displayet, `4.1 REFILL`.

I tillegg, hvis rør nivået blir lavt under spill kan operatøren velge en av to følgende valg:

DIL SW1.8

VIRKNING

OFF
ON

Ingen virkning – automaten utbetaler "luft"
`Lås og alarm – (error 4.1)

Hvis feil 4.1 oppstår under spill, kan innehaver eller operatør refille myntrørene som beskrevet tidligere.

LOKKE MODUS TEKST

Opp til 4 linjer med lokke modus tekst kan definineres av operatøren. For å gå inn i modusen flytt DIL SW1.5 til `ON` posisjonen og skru på maskinen.

Følgende knapper brukes for å skrive inn tekst:

- | | | |
|------------------|---|---------------------------------|
| `1 GEVINSTLINJE` | - | Velg neste tegn |
| `2 GEVINSTLINJE` | - | Velg forrige tegn |
| `3 GEVINSTLINJE` | - | Flytt til neste markør posisjon |
| `4 GEVINSTLINJE` | - | Tøm display |
| `5 GEVINSTLINJE` | - | Godkjenn linjen |

NOTER Følgende tegn kan brukes i teksten:

`ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 0123456789-\*.`,

For å avslutte lokke tekst modus flytt DIL SW1.5 til OFF posisjonen og reset maskinen.

FEIL KODER

FEIL KODER

BETYDNING

Kode 1 – Mynt Behandling

1.0	Mars Strim	Mars Alarm Tilstand
1.2	10Kr Coin Jam	10 Kroner innkast feil
1.3	5Kr Coin Jam	5 Kroner innkast feil
1.4	1Kr Coin Jam	1 Kroner innkast feil

Kode 2 – Hjul

2.1	Reel 1 Error	Hjul 1 feil
2.2	Reel 2 Error	Hjul 2 feil
2.3	Reel 3 Error	Hjul 3 feil

Kode 4 – Brytere Inn

4.1	Refill	Myntør nivåene er lave
-----	--------	------------------------

Kode 5 – Program/Microprocessor Feil

5.1	ROMCHK ERROR	EPROM kontrollsum feil (bad EPROM)
-----	--------------	------------------------------------

Kode 6 – Elektromekaniske Tellere

6.0	Meters Error	Alle tellere frakoblet eller i ustand
6.1	Meter 1 Error	Feil på `Kr Inn` teller
6.2	Meter 2 Error	Feil på `Kuponger Ut` teller
6.3	Meter 3 Error	Feil på `Antall spill` teller
6.4	Meter 4 Error	Feil på `Antall Vinn` teller
6.5	Meter 5 Error	Feil på `Refill` teller

Kode 9 – Diverse

9.1	No 12v UNREG	12v uregulert strøm forsyning mangler.
-----	--------------	--

DIL BRYTER BESKRIVELSE

NOTER: Maskinen vil forlate fabrikken med alle DIL bryterne i OFF posisjonen.

DIL BRYTER BANK 1 (SW 1)

<u>OFF</u>	<u>ON</u>
1. Oppretthold kreditt og bank ved oppstart.	Reset kreditt & bank ved oppstart
2. Entre demo modus hvis flyttet.	Entre demo modus hvis flyttet.
3. Betal alt i banken på en gang.	Betal 20 Kroner av gangen.
4. 10 sekunder for `STEP` bonus.	20 sekunder for `STEP` bonus.
5. Ingen virkning.	Lokke modus tekst oppsett modus ved oppstart.
6. Ingen virkning.	Gi gratis kreditt hvis [START] blir trykket inn i demonstrasjons modus.
7. Ikke I Bruk	Ikke I Bruk
8. Ikke lås utbetalingsrørene ved lavt nivå.	Lås utbetalingsrørene ved lavt nivå.

DIL BRYTER BANK 2 (SW 2)

SW2.1 til SW2.4 blir brukt til å velge utbetalings prosenten som følger:

<u>SW2.1</u>	<u>SW2.2</u>	<u>SW2.3</u>	<u>SW2.4</u>	<u>UTBETALINGS PROSENT</u>
OFF	OFF	OFF	OFF	80%
ON	OFF	OFF	OFF	62%
OFF	ON	OFF	OFF	64%
ON	ON	OFF	OFF	66%
OFF	OFF	ON	OFF	68%
ON	OFF	ON	OFF	70%
OFF	ON	ON	OFF	72%
ON	ON	ON	OFF	74%
OFF	OFF	OFF	ON	76%
ON	OFF	OFF	ON	78%
OFF	ON	OFF	ON	60%
ON	ON	OFF	ON	82%
OFF	OFF	ON	ON	84%
ON	OFF	ON	ON	86%
OFF	ON	ON	ON	88%
ON	ON	ON	ON	90%

	<u>OFF</u>	<u>ON</u>
Sw.5.	Ikke I Bruk	Ikke I Bruk
Sw.6.	Ikke I Bruk	Ikke I Bruk
Sw.7.	Ikke I Bruk	Ikke I Bruk
Sw.8.	Ingen Virkning	Entre Test Modus Ved Oppstart.

BRYTER INFORMASJON

Bryter 1 til 16 (Strobe 0 og 1) er forbeholdt for brytere simulert på M1 MPU kortet.

Alle mekaniske eksterne brytere er som følger:

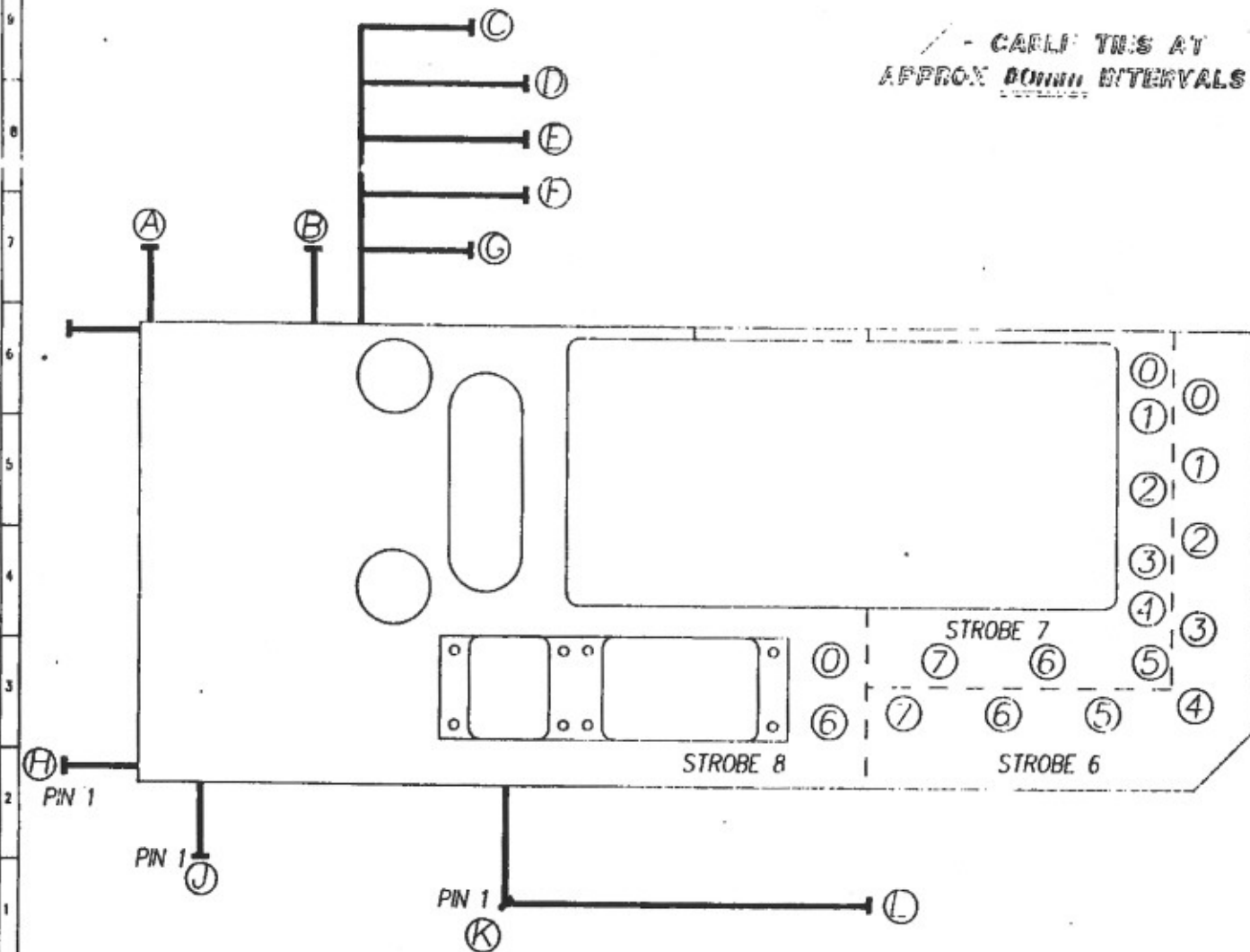
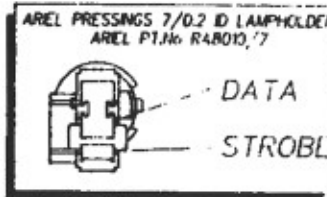
<u>BRYTER</u>	<u>GRUPPE</u>	<u>DATA</u>	<u>BRYTER FUNKSJON</u>
17	2	0	START
18		1	ALLE 5 GEVINSTLINJER
19		2	PIL OPP HJUL3
20		3	PIL OPP HJUL2
21		4	PIL OPP HJUL1
22		5	UTBETALING
23		6	-
24		7	-
25	3	0	5 LINJE BRYTER
26		1	3 LINJE BRYTER
27		2	1 LINJE BRYTER
28		3	2 LINJE BRYTER
29		4	4 LINJE BRYTER
30		5	-
31		6	BAK DØR
32		7	FRONT DØR
33	4	0	-
34		1	-
35		2	1 KRONE RØR BRYTER
36		3	10 KRONE RØR BRYTER
37		4	-
38		5	-
39		6	-
40		7	-
41	5	0	PIL NED HJUL 3
42		1	PIL NED HJUL 2
43		2	PIL NED HJUL 1
44		3	BONUS INNSATS
45		4	-
46		5	-
47		6	-
48		7	-

<u>BRYTER</u>	<u>GRUPPE</u>	<u>DATA</u>	<u>BRYTER FUNKSJON</u>
49	6	0	-
50		1	-
51		2	-
52		3	-
53		4	-
54		5	-
55		6	-
56		7	-
57	7	0	-
58		1	-
59		2	-
60		3	-
61		4	-
62		5	-
63		6	-
64		7	-

COPYRIGHT
This drawing is confidential and must not be used for manufacture or copied or communicated in any other person without the WRITTEN PERMISSION of MAYGAY MACHINES LIMITED (C) 1993

WIRE TO BE 7/0.2

- CABLE THIS AT APPROX 90mm INTERVALS



13

INTERNAL:	FRESH	DESIGNER: N.Smith	DATE: 8-Dec-93	DIMENSIONS: 7 mm	PRINTED SCALE: 1:25	DECKED: ☒	ISSUED BY: 1	DEVELOPMENT ISSUE	DATE:
MAYGAY MACHINES LIMITED PRIMROSE AVENUE, WOLVERHAMPTON, WV10 8AW TEL: 0902 780555		TOLERANCE UNLESS STATED MECHANICAL 25 = ±0.1mm 25.00 = ±0.2mm 25.0 = ±0.5mm ±1.0° on angles ALL ANGLES @ 90° unless stated DIMENSIONS INCLUSIVE OF FINISH		ELECTRICAL Tolerance on cable lengths ±10mm ALL Dimensions from CONNECTORS are from CABLE ENTRIES		DESCRIPTION STEP BY STEP (DUAL STAKE) REEL LAMP HARNESS STROBE/DATA DETAILS		DRAWING NUMBER EH400276 2 OF 3 8-Dec-93 / 120012 ASP/PS/9	

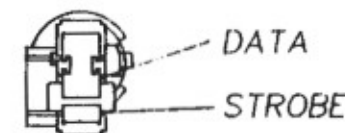
COPYRIGHT
This drawing is confidential and must
not be used for manufacture or copied
or communicated to any other person
without the WRITTEN PERMISSION of
MAYGAY MACHINES LIMITED © 1994

A - 24 WAY 0.1" MOLEX 6471 SERIES CONNECTOR
B - STARPOINT LINK AND DIODE

GREY/BLACK - A PIN 24 - ALL LAMPS DATA 8
GREY/BROWN - A PIN 23 - ALL LAMPS DATA 9
GREY/RED - A PIN 22 - ALL LAMPS DATA 10
GREY/ORANGE - A PIN 21 - ALL LAMPS DATA 11 - B (LINK)
GREY/YELLOW - A PIN 20 - ALL LAMPS DATA 12
GREY/GREEN - A PIN 19 - ALL LAMPS DATA 13
GREY/BLUE - A PIN 18 - ALL LAMPS DATA 14
GREY/VIOLET - A PIN 17 - ALL LAMPS DATA 15

RED/BLACK - A PIN 1 - ALL LAMPS STROBE 0
RED/BROWN - A PIN 2 - ALL LAMPS STROBE 1
RED - A PIN 3 - ALL LAMPS STROBE 2
RED/ORANGE - A PIN 4 - ALL LAMPS STROBE 3
RED/YELLOW - A PIN 5 - ALL LAMPS STROBE 4
RED/GREEN - A PIN 6 - ALL LAMPS STROBE 5
RED/BLUE - A PIN 7 - ALL LAMPS STROBE 6
RED/VIOLET - A PIN 8 - ALL LAMPS STROBE 7
RED/GREY - A PIN 9 - ALL LAMPS STROBE 8
RED/WHITE - A PIN 10 - ALL LAMPS STROBE 9
RED/BLACK - A PIN 11 - ALL LAMPS STROBE 10 - B (DIODE)

ARIEL PRESSINGS 7/0.2 ID LAMPHOLDER
ARIEL PT.No RA8010/1

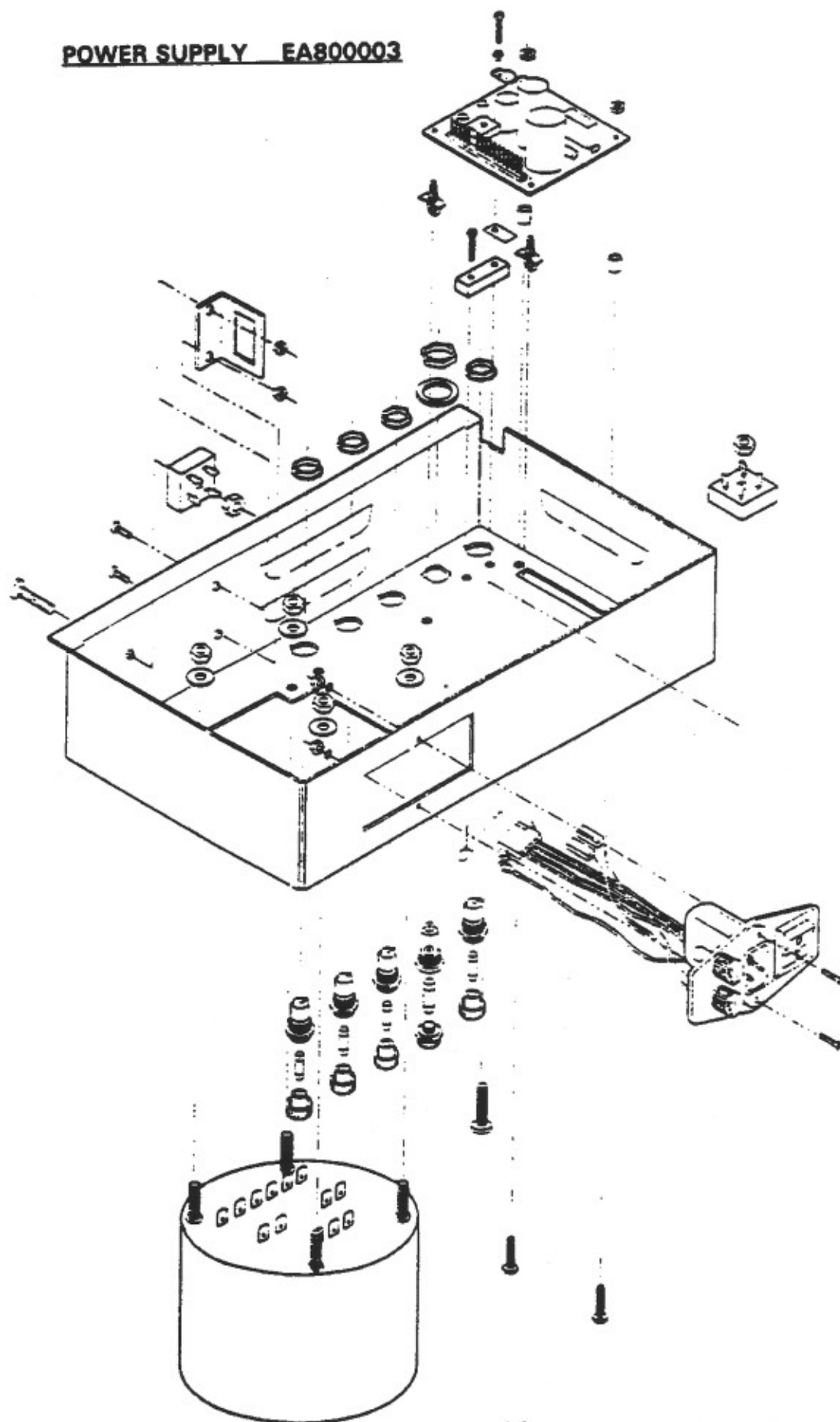


ALL LAMP HOLDERS TO BE ARIEL
ALL WIRE TO BE 7/0.2
/ - CABLE TIES AT APPROX 80mm INTERVALS

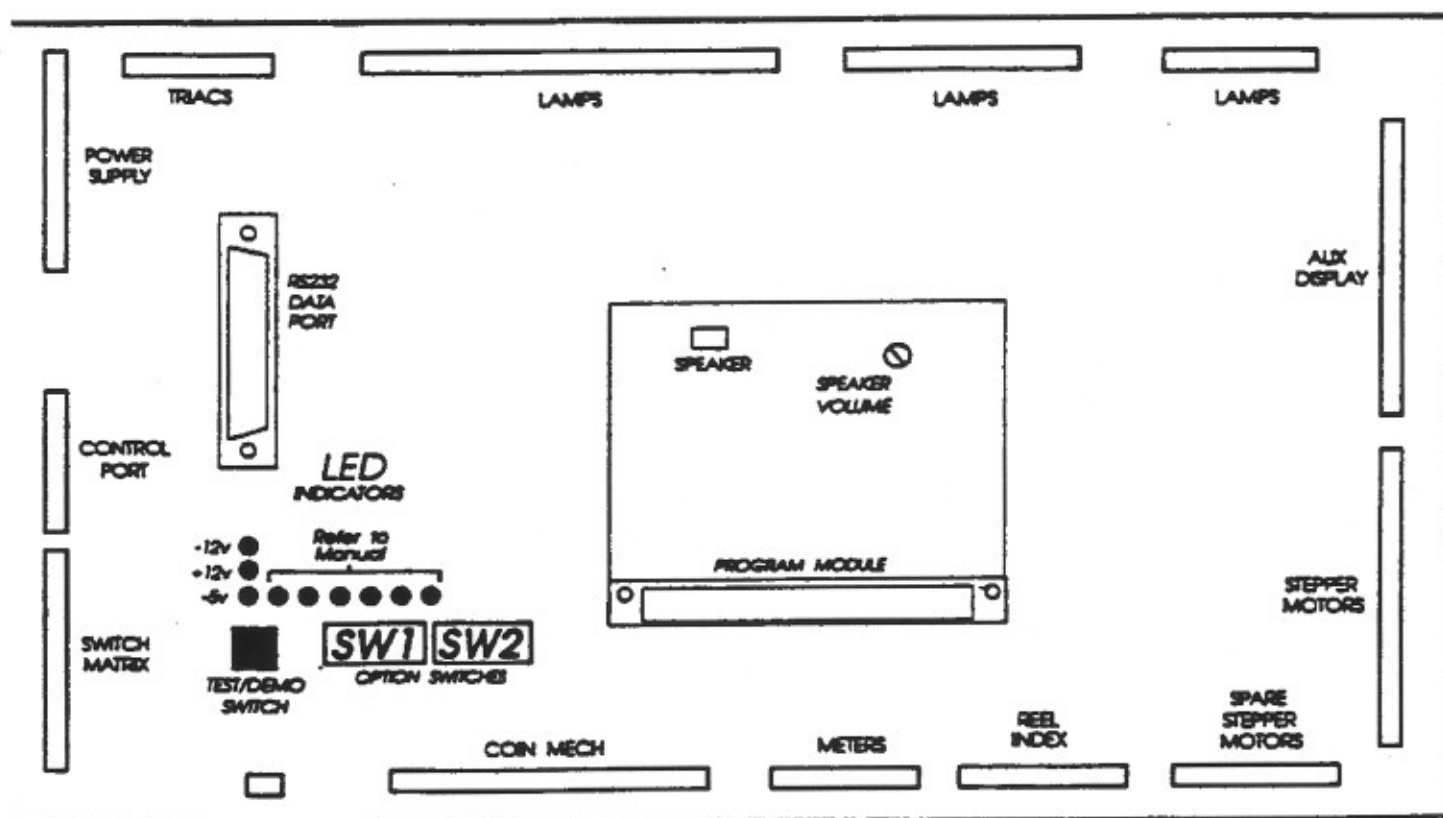
13.3

MATERIAL:	FINISH:	DESIGNER: N.Smith	DATE: 1-Feb-94	DWG NO: 13.3	PRINTED SCALE: 1:29	CHECKED: /	MOD. BY: 1	DEVELOPMENT ISSUE	DATE:	
MAYGAY MACHINES LIMITED PRIMROSE AVENUE, WOLVERHAMPTON, WV10 2AW TEL: 0902 780555		PROJECTION DO NOT SCALE IF IN DOUBT ASK! PRODUCED TO BS 308		TOLERANCE UNLESS STATED MECHANICAL 25 = ±10mm 25.00 = ±0.2mm 25.0 = ±0.5mm ±10° on angles ALL ANGLES @ 90° unless stated DIMENSIONS INCLUSIVE OF FINISH		ELECTRICAL Tolerance on cable lengths ±10mm ALL Dimensions from CONNECTORS are from CABLE ENTRIES		DESCRIPTION STEP BY STEP LUCKY 7 UPPER LAMP HARNESS WIRING DETAILS		DRAWING NUMBER EH400289 3 OF 3 1-6-94 / 5/94

POWER SUPPLY EA800003



M1A LOCATION DIAGRAM



GENERELL INFORMASJON

DATA IDENTIFISERINGS KODE

MASKIN TYPE

NORWEGIAN SKILL MACHINE

MASKIN NAVN

ROULETTE SUPER STEP LUCKY 7

CE000038

IDENTIFISERINGS KODE

MMLNRS22

MYNTINNKAST

MARS ME126

VEKT

100KG

DIMENSJONER

HØYDE = 1700mm

DYBDE = 547mm

BREDDE = 611mm