

Máquinas recreativas de Unidesa



Ruletas de Alfastreet



Otro material AEE

Terminales Sportium



Paso 1. Determinar el tipo de monitor

Paso 2. Retirar pila(s) de la máquina

¿La máquina tiene monitor(es) LED?

SÍ

NO

¿La(s) pila(s) está(n) retirada(s)?

SÍ

SÍ

NO

¿La máquina tiene lámparas?

Máquinas Recreativas con componentes peligrosos, Cod. LER **160213*-41***

Máquinas Recreativas sin componentes peligrosos, Cod. LER **160214-42**

Paso 1. Determinar qué monitor lleva la máquina

Para saber qué monitor lleva la máquina en caso de que sea un monitor plano es necesario abrir la máquina y quitar la tapa metálica que protege la parte trasera del monitor.

Monitor no LED

- Monitor de tubo
- Monitor TFT con retroiluminación con CCFL (cold cathode fluorescent lamp) tienen un circuito de control muy característico. El circuito lleva un transformador para cada tubo y cada tubo se conecta mediante dos pares de cables, tal y como el que aparece en las siguientes imágenes:



Monitor LED

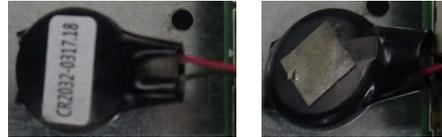


Paso 2. Extraer pila de CPU de la máquina

Ejemplo de pila redonda plana de litio:



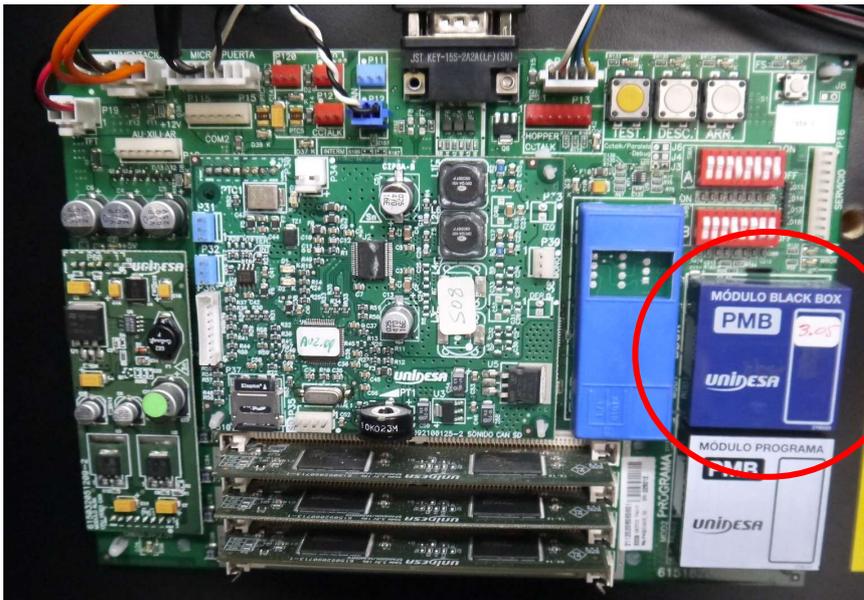
Pila encapsulada:



La máquina de un terminal puede llevar 1 o más pilas redondas planas de litio. 1 ó 2 pilas están en la CPU, 1 pila puede estar en una placa auxiliar. La máquina puede llevar una CPU adicional de servidor, esta también tiene una pila. En caso de que la máquina leve la placa de SLINK (placa de conexión), esta también tiene 1 pila. Se trata de encontrar todas las pilas, retirarlas y depositarlas en un contenedor especial para pilas.

1. Máquinas BQ

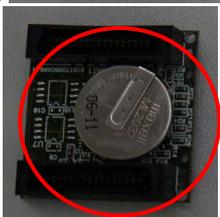
Placa de CPU



Máquina BQ



Sacar el dispositivo de la CPU



Abrir el dispositivo, cortar la soldadura y retirar la pila

2. Máquinas NG

Placa de CPU



Pila número 1
Cortar la soldadura y retirar la pila



Máquina NG

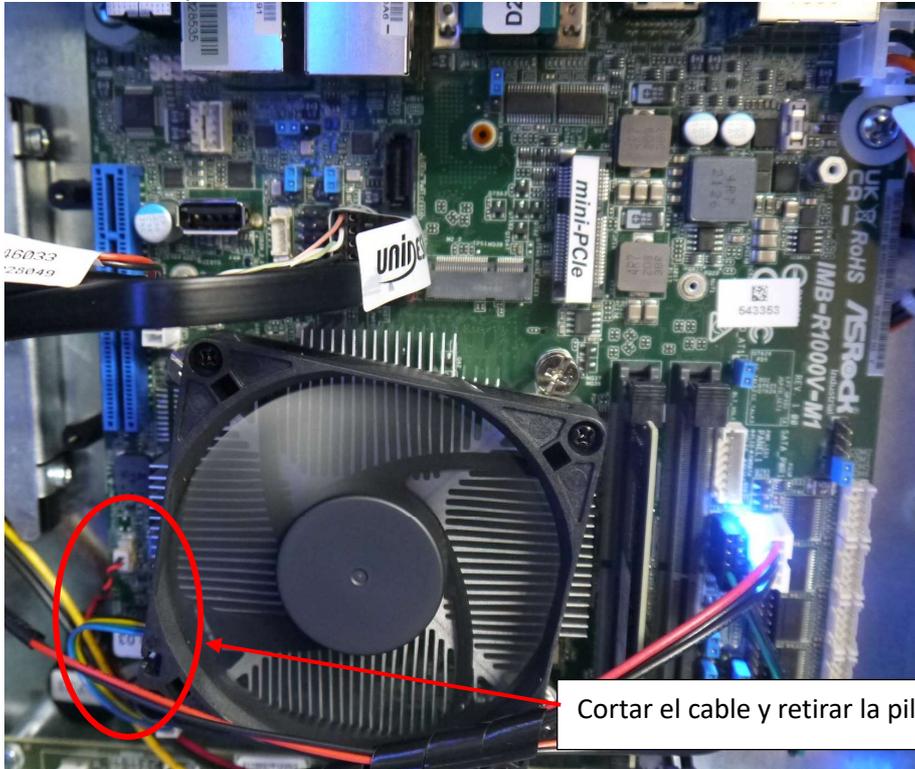


Pila número 2

1. Sacar el dispositivo de la CPU
2. Abrir el dispositivo
3. Cortar la soldadura y retirar la pila

3. Máquinas Manhattan, Fire Shot Bar, Dragon Bonus. Muebles MH y Compact

Placa de CPU tipo 1

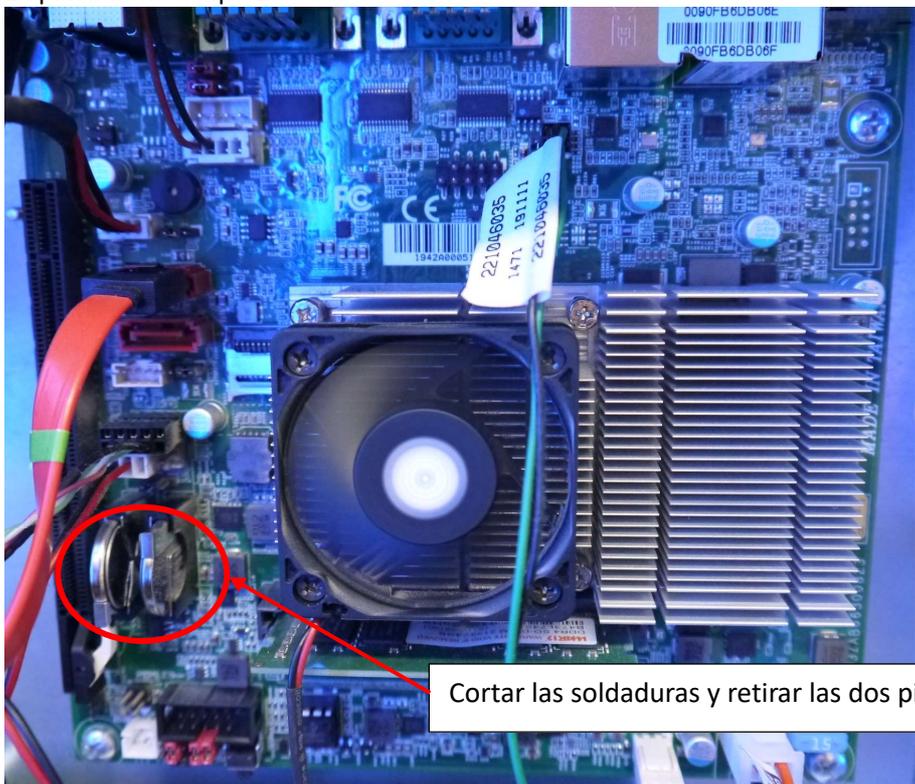


Máquina MH

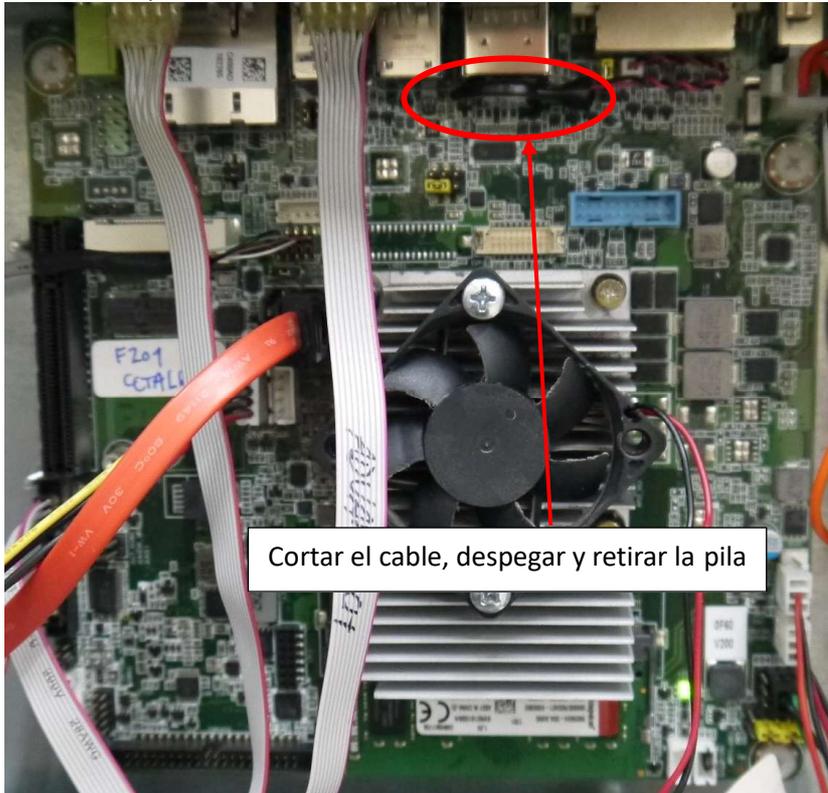


Máquina EC

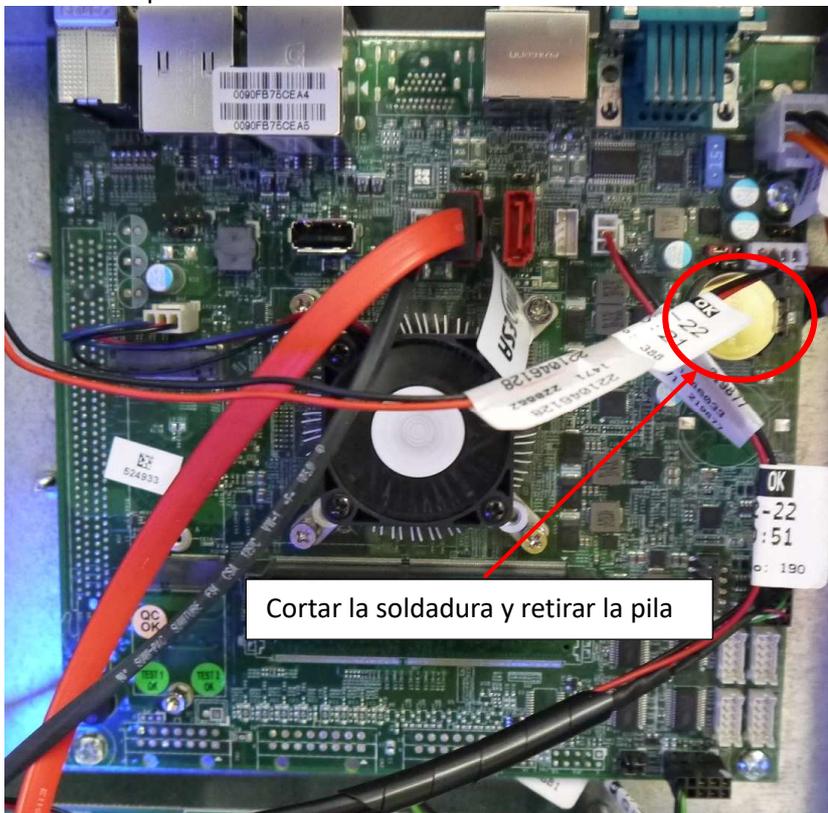
La placa de CPU tipo 2



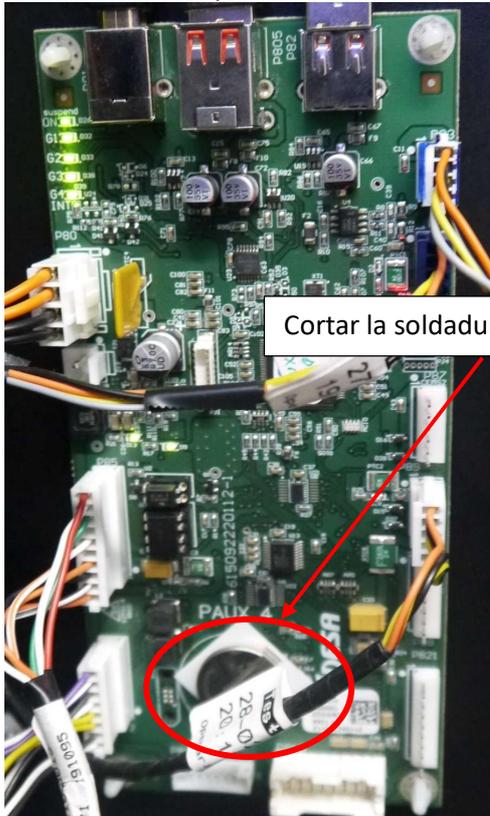
Placa CPU tipo 3



Placa CPU tipo 4



Placa auxiliar máquina MH



Cortar la soldadura y retirar la pila

Placa auxiliar (de control) máquina Compact

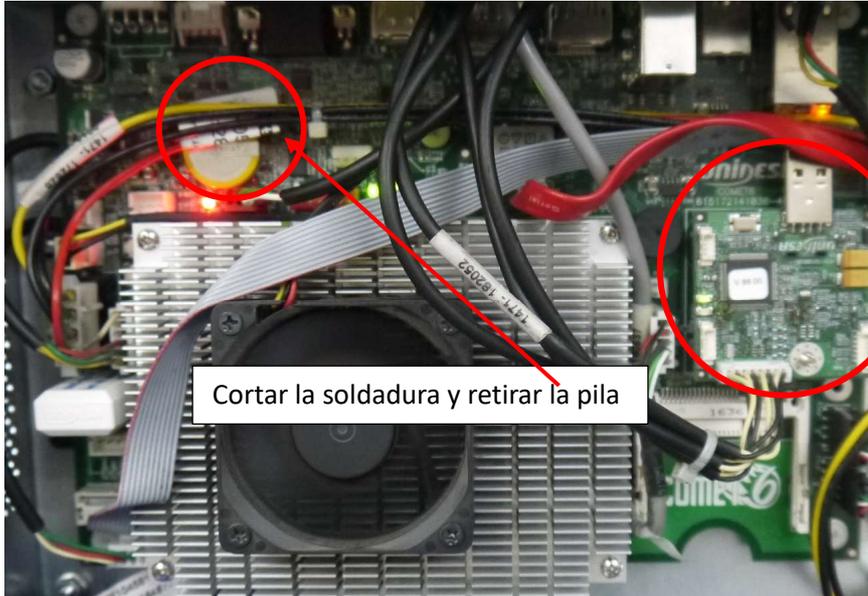


Cortar la soldadura y retirar la pila

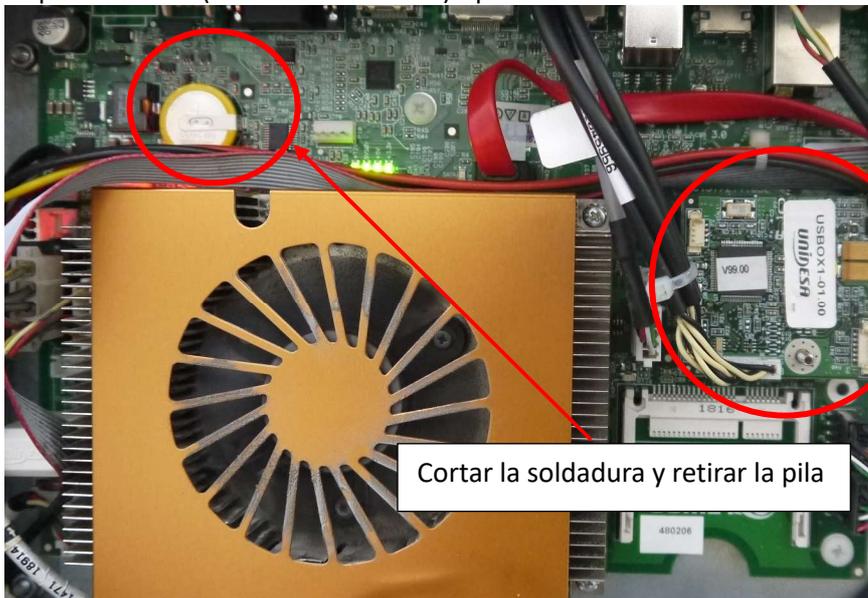
4. Máquinas Sensation

Cada terminal lleva la placa de CPU y la placa auxiliar. En uno de los terminales además de la placa de CPU está la placa de CPU de Servidor

Placa de CPU (Terminal o Servidor) tipo 1



La placa de CPU (Terminal o Servidor) tipo 2



Pila número 2

1. Sacar el dispositivo de la CPU
2. Darle la vuelta
3. Cortar la soldadura y retirar la pila

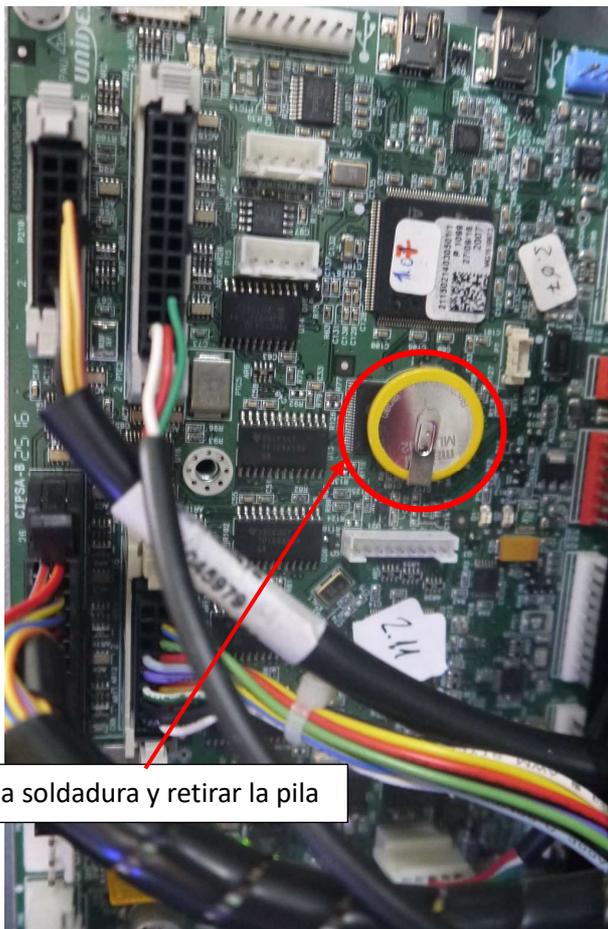


Máquina UR



Máquina ST

Placa auxiliar



Cortar la soldadura y retirar la pila

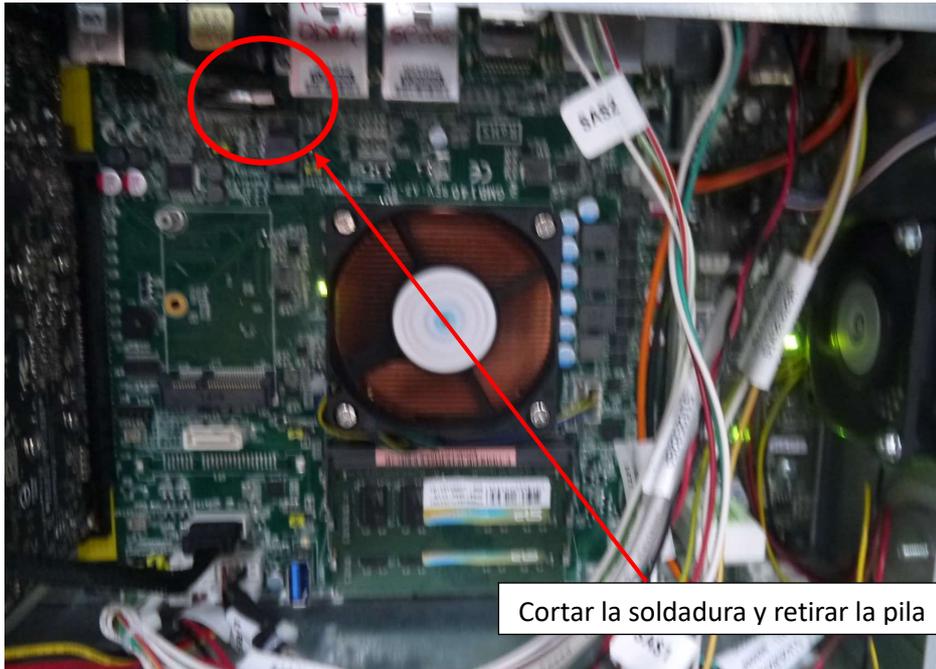
5. Máquinas SQ

Cada terminal lleva la placa de CPU y la placa auxiliar. En uno de los terminales además de la placa de CPU está la placa de CPU de Servidor



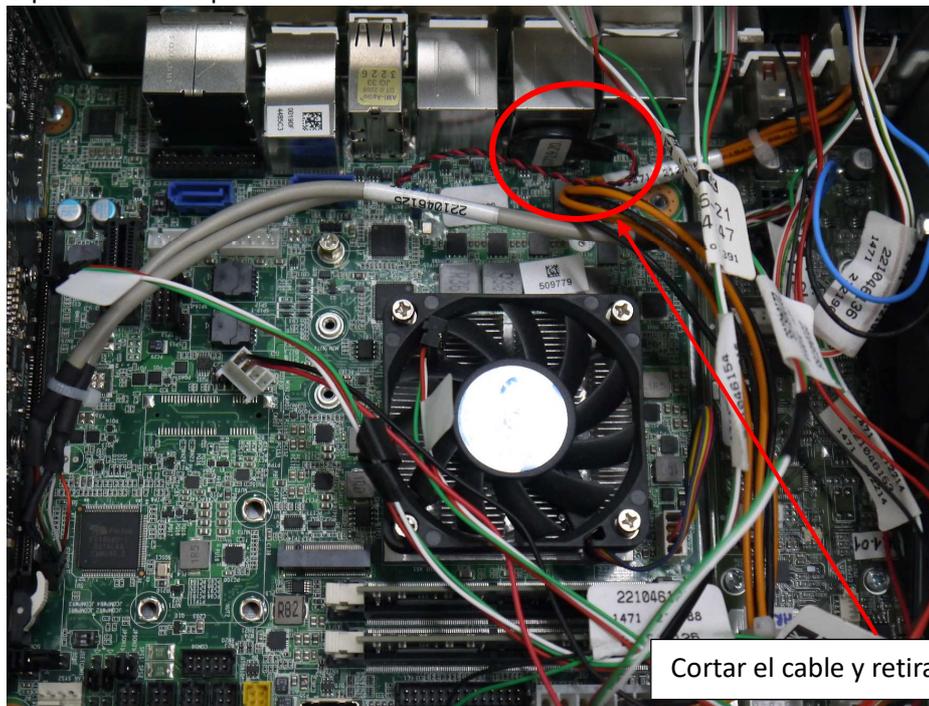
Máquina SQ

Placa de CPU tipo 1



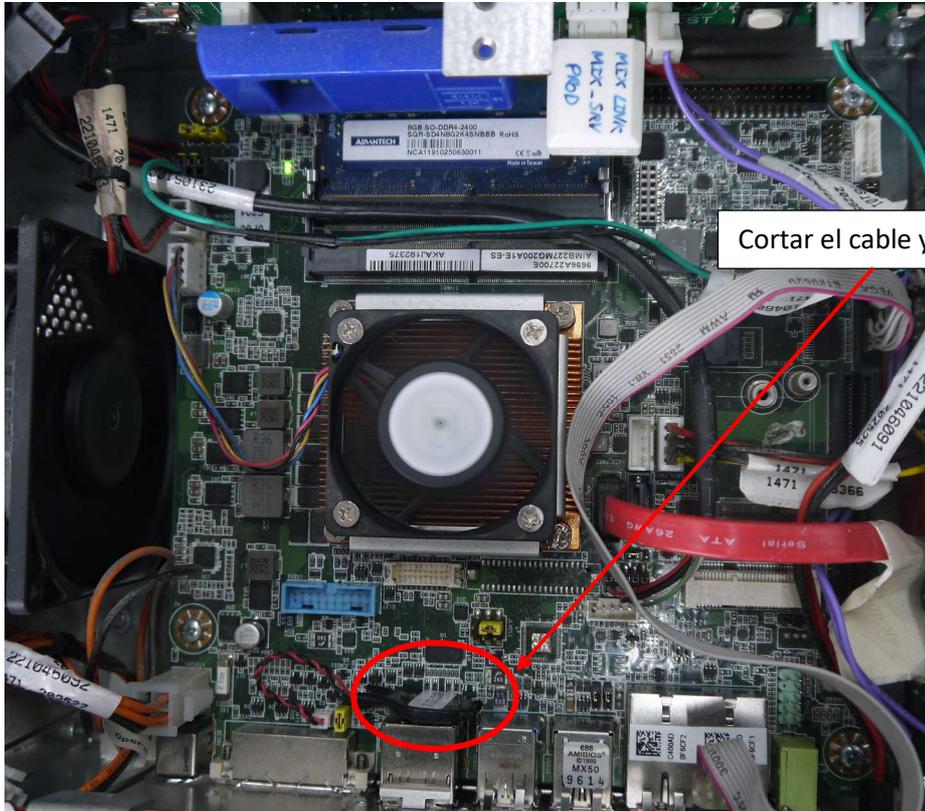
Cortar la soldadura y retirar la pila

La placa de CPU tipo 2



Cortar el cable y retirar la pila

La placa de CPU de Servidor



Cortar el cable y retirar la pila

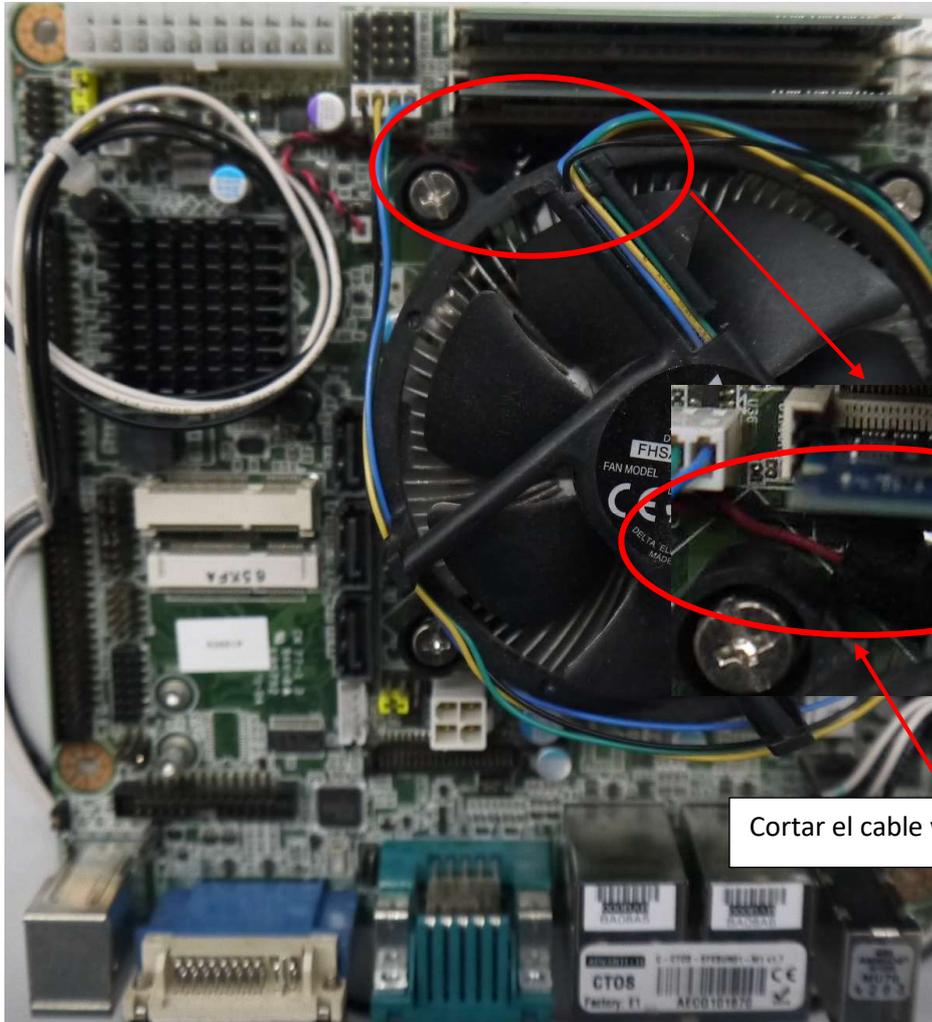
Placa auxiliar



Cortar la soldadura y retirar la pila

6. Terminales Sportium

Placa de CPU tipo 1

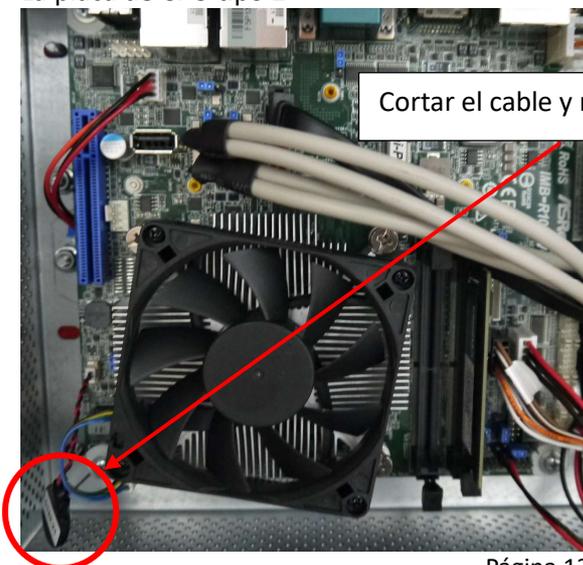


Cortar el cable y retirar la pila



Terminal Sportium

La placa de CPU tipo 2



Cortar el cable y retirar la pila

7. Máquinas Alfastreet

Cada terminal de la ruleta tiene un PC tipo Mano o GMB (1 pila) y una carta CS4 (si terminal tiene el contador CS4) (1 pila)

Además, en uno de los terminales están:

- PC de Wheel (Mano o GMB) (1 pila)
- PC de Wall Display (Supermicro) (1 pila)
- PC de Jackpot Server (GMB) (1 pila)

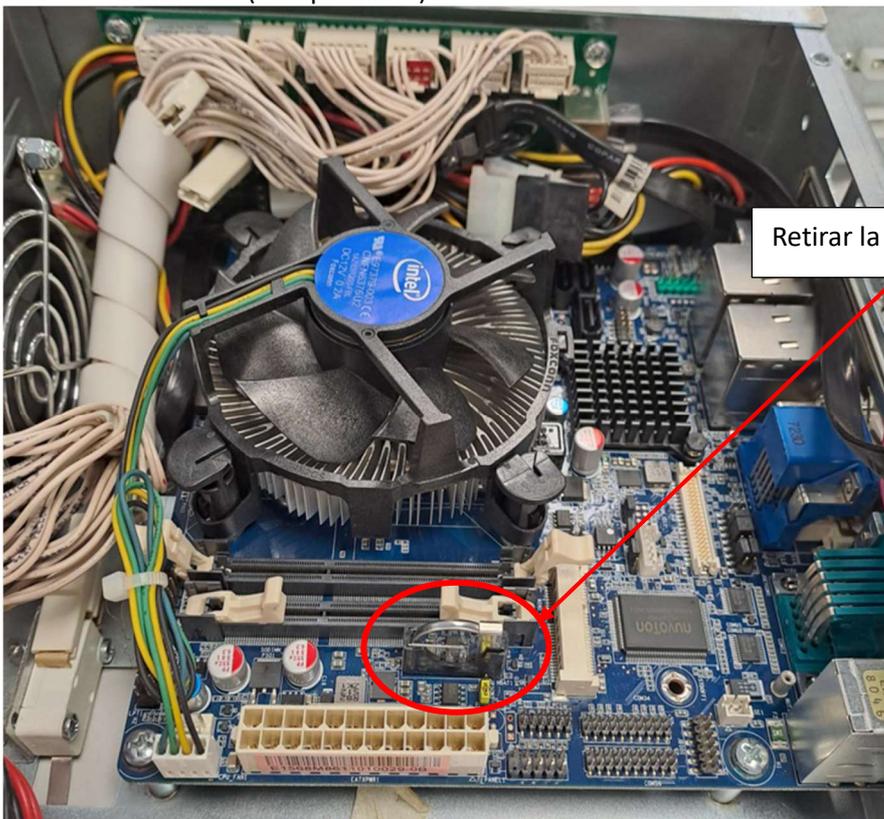


Máquina **Alfastreet**

En total si la máquina tiene 8 terminales, la cantidad de pilas es:

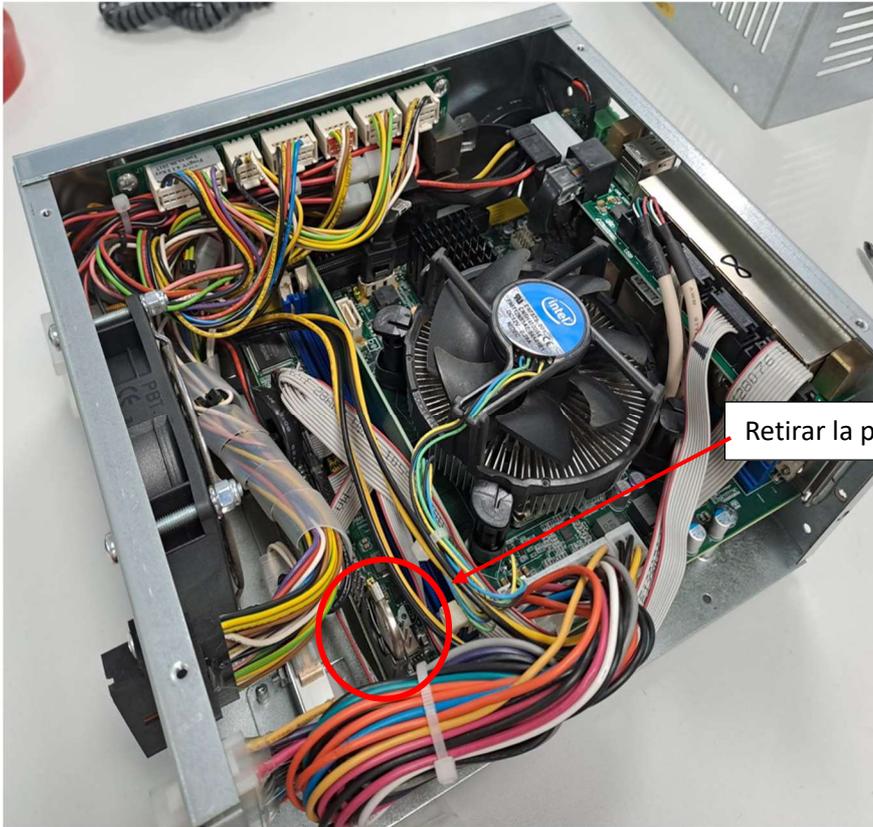
- En caso del contador CS4: 8 (CPU terminal) + 8 (carta CS4) + 1 (CPU Wheel) + 1 (CPU de Wall Display) + 1 (CPU de Jackpot Server), en total son 19 pilas
- En caso del contador CS20: 8 (CPU terminal) + 1 (CPU Wheel) + 1 (CPU de Wall Display) + 1 (CPU de Jackpot Server), en total son 11 pilas

Terminal. Placa CPU (PC tipo Mano)



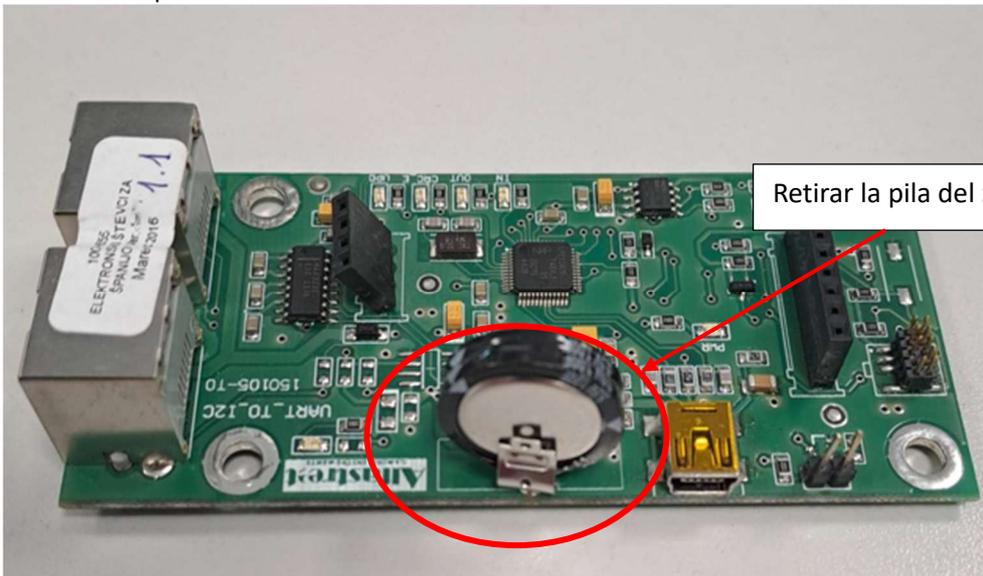
Retirar la pila del zócalo

Terminal. Placa CPU (PC tipo GMB)



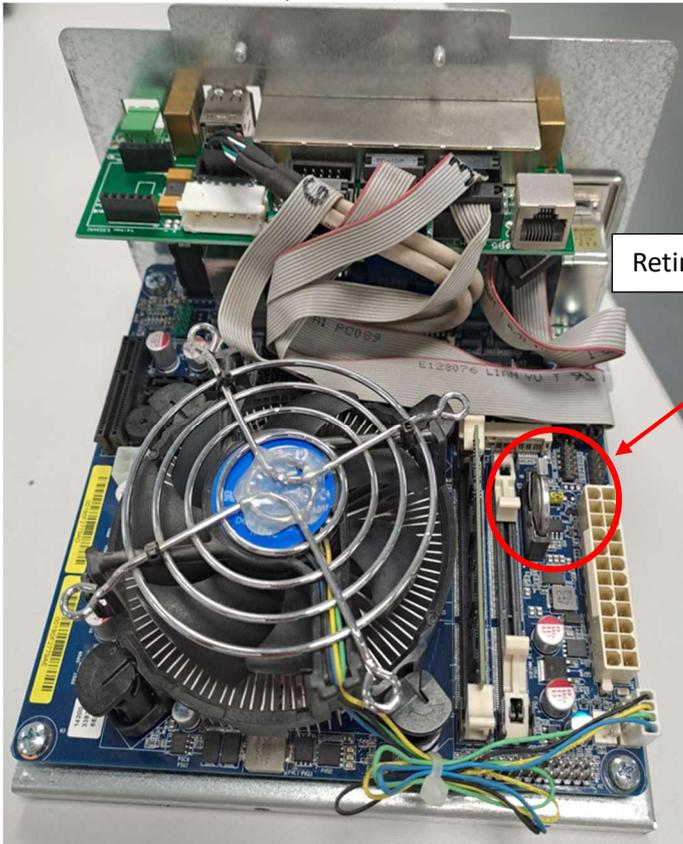
Retirar la pila del zócalo

Terminal. La placa CS4



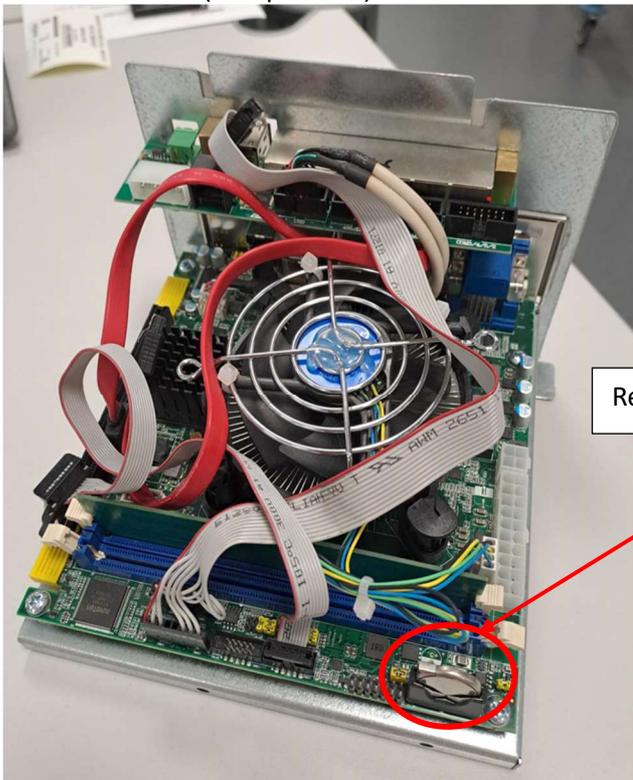
Retirar la pila del zócalo

Wheel. Placa CPU (PC tipo Mano)



Retirar la pila del zócalo

GMB. Placa CPU (PC tipo GMB)



Retirar la pila del zócalo

Wall Display. Placa CPU (PC tipo Supermicro)



Retirar la pila del zócalo

Jackpot Server. Placa CPU (PC tipo GMB)



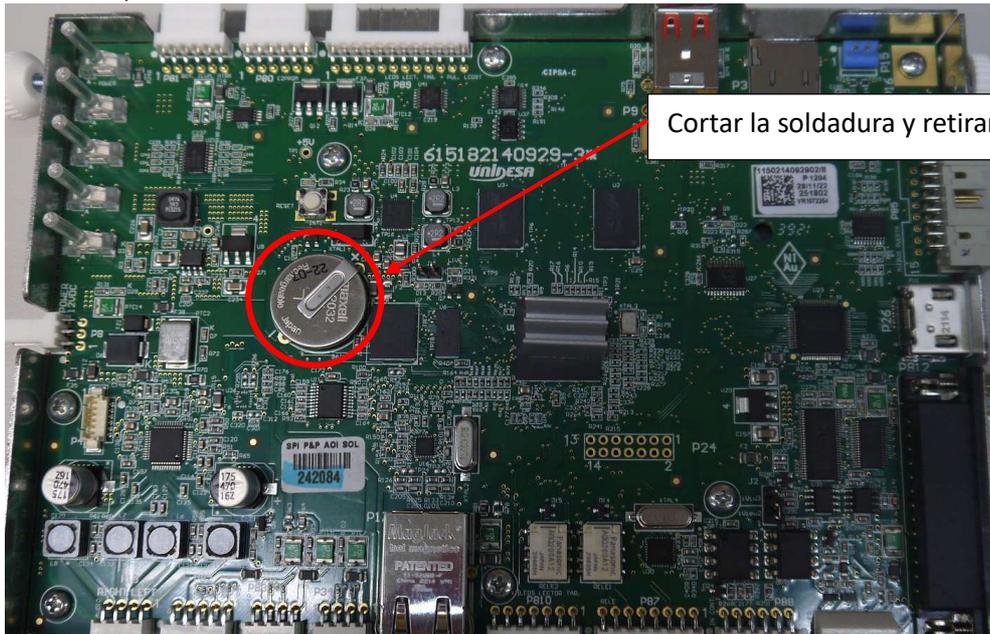
Retirar la pila del zócalo

8. Módulo de conexión SLINK

Módulo SLINK instalado en una máquina



Abrir la tapa metálica



9. Otro material AEE (repuestos de máquinas recreativas de Unidesa)

Código LER	Descripción de código LER	Ejemplos
160213*-21*	Monitores y televisores CRT peligrosos	Pantalla CRT
160213*-22*	Pantallas planas no LED peligrosos	Pantalla no LED (ver la página 3)
160214-23	Pantallas planas LED no peligrosos	Pantalla LED (ver la página 3)
160213*-61*	Aparatos informáticos menores 50 cm peligrosos (con pilas o baterías)	CPU con pila no retirada Carta auxiliar con pila no retirada PC
160214-62	Aparatos informáticos menores 50 cm no peligrosos	CPU con pila retirada Carta auxiliar con pila retirada Carta auxiliar que no lleva pila Disco duro Tarjeta SD Microtik
160213*-51*	Aparatos menores 50 cm profesionales peligrosos (con pilas y baterías u otros componentes peligrosos)	
160214-52	Aparatos menores 50 cm profesionales no peligrosos	Selector de billetes Selector de monedas Hopper Unidad de bola Pulsadores Impresora Fuente de alimentación Smart Coin System
160214-42	Aparatos mayores 50 cm profesionales no peligrosos	
160213*-41*	Aparatos mayores 50 cm profesionales peligrosos (con pilas y baterías u otros componentes peligrosos)	