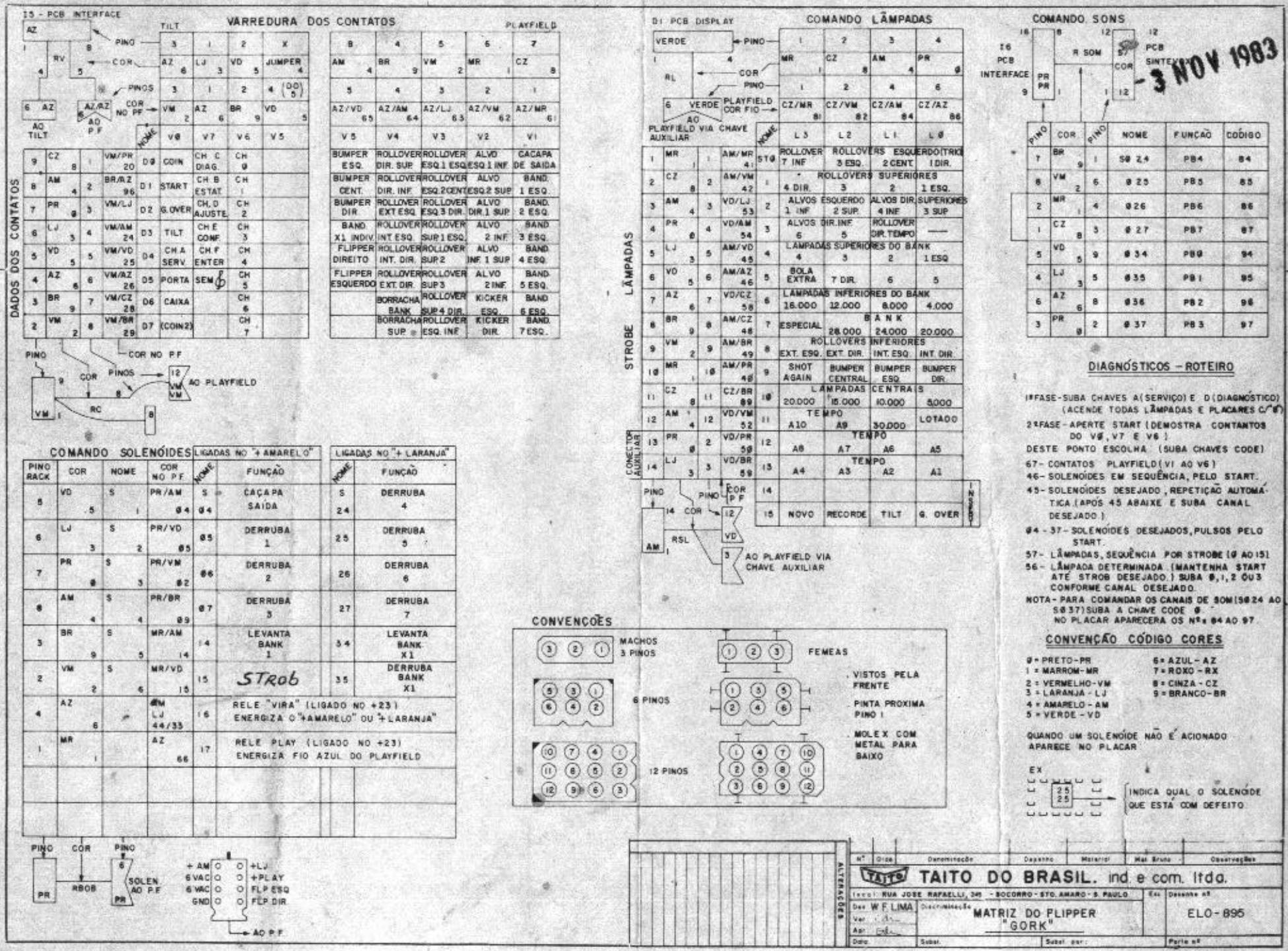

VARREDURA DOS CONTATOS

I5 - PCB INTERFACE

AZ 1 — 8 — RV 4 — 5 — 6 AZ — AZ/AZ 6 — AO TILT — AO P.F

PINO — COR — PINOS — COR NO PF

TILT

3	1	2	X	
AZ 6	LJ 3	VD 5	JUMPER 4	
3	1	2	4 (DO 5)	
VM 2	AZ 6	BR 9	VD 5	
NOME	V0	V7	V6	V5

PLAYFIELD

8	4	5	6	7
AM 4	BR 9	VM 2	MR 1	CZ 8
5	4	3	2	1
AZ/VD 65	AZ/AM 64	AZ/LJ 63	AZ/VM 62	AZ/MR 61
V5	V4	V3	V2	V1

DADOS DOS CONTATOS

9	CZ 8	1	VM/PR 20	D0	COIN	CH C DIAG.	CH 0	
8	AM 4	2	BR/AZ 96	D1	START	CH B ESTAT.	CH 1	
7	PR 0	3	VM/LJ	D2	G.OVER	CH.D AJUSTE	CH 2	
6	LJ 3	4	VM/AM 24	D3	TILT	CH E CONF.	CH 3	
5	VD 5	5	VM/VD 25	D4	CH.A SERV.	CH.F ENTER	CH 4	
4	AZ 6	6	VM/AZ 26	D5	PORTA	SEM	CH 5	
3	BR 9	7	VM/CZ 28	D6	CAIXA		CH 6	
2	VM 2	8	VM/BR 29	D7	(COIN2)		CH 7	

BUMPER ESQ.	ROLLOVER DIR. SUP.	ROLLOVER ESQ.1 ESQ.	ALVO ESQ.1 INF.	CACAPA DE SAIDA
BUMPER CENT.	ROLLOVER DIR. INF.	ROLLOVER ESQ.2CENT.	ALVO ESQ.2 SUP.	BAND. 1 ESQ.
BUMPER DIR.	ROLLOVER EXT.ESQ.	ROLLOVER ESQ.3 DIR.	ALVO DIR.1 SUP.	BAND. 2 ESQ.
BAND. X1 INDIV.	ROLLOVER INT.ESQ.	ROLLOVER SUP.1 ESQ.	ALVO 2 INF.	BAND. 3 ESQ.
FLIPPER DIREITO	ROLLOVER INT. DIR.	ROLLOVER SUP.2	ALVO INF. 1 SUP.	BAND. 4 ESQ.
FLIPPER ESQUERDO	ROLLOVER EXT. DIR.	ROLLOVER SUP.3	ALVO 2 INF.	BAND. 5 ESQ.
	BORRACHA BANK	ROLLOVER SUP.4 DIR.	KICKER ESQ.	BAND. 6 ESQ.
	BORRACHA SUP.	ROLLOVER ESQ. INF.	KICKER DIR.	BAND. 7 ESQ.

PINO — COR — PINOS — COR NO P.F — 12 VM VM — AO PLAYFIELD — 9 — 8 — VM 1 — RC — 8

COMANDO SOLENÓIDES

PINO RACK	COR	NOME	COR NO P.F.	LIGADAS NO "+ AMARELO" NOME	FUNÇÃO	LIGADAS NO "+ LARANJA" NOME	FUNÇÃO
5	VD 5	S 1	PR/AM 04	S 04	CAÇAPA SAÍDA	S 24	DERRUBA 4
6	LJ 3	S 2	PR/VD 05	05	DERRUBA 1	25	DERRUBA 5
7	PR 0	S 3	PR/VM 02	06	DERRUBA 2	26	DERRUBA 6
8	AM 4	S 4	PR/BR 09	07	DERRUBA 3	27	DERRUBA 7
3	BR 9	S 5	MR/AM 14	14	LEVANTA BANK 1	34	LEVANTA BANK X1
2	VM 2	S 6	MR/VD 15	15	STROB	35	DERRUBA BANK X1
4	AZ 6		AM LJ 44/33	16	RELE "VIRA" (LIGADO NO +23) ENERGIZA O "+AMARELO" OU "+LARANJA"		
1	MR 1		AZ 66	17	RELE PLAY (LIGADO NO +23) ENERGIZA FIO AZUL DO PLAYFIELD		

PINO — COR — PINO — PR — RBOB — 6 — SOLEN. AO P.F — PR

+ AM — +LJ
6 VAC — +PLAY
6 VAC — FLP ESQ
GND — FLP DIR

AO P.F

COMANDO LÂMPADAS

D1 PCB DISPLAY

VERDE — PINO — 1 — 4 — RL — COR — PINO — 6 VERDE — AO PLAYFIELD VIA CHAVE AUXILIAR — PLAYFIELD COR FIO

1	2	3	4	
MR 1	CZ 8	AM 4	PR 0	
1	2	4	6	
CZ/MR 81	CZ/VM 82	CZ/AM 84	CZ/AZ 86	
NOME	L3	L2	L1	L0

STROBE LÂMPADAS

1	MR 1	1	AM/MR 41	ST0	ROLLOVER 7 INF	ROLLOVERS ESQUERDO(TRIO) 3 ESQ.	2 CENT.	1 DIR.
2	CZ 8	2	AM/VM 42	1	ROLLOVERS SUPERIORES 4 DIR.	3	2	1 ESQ.
3	AM 4	3	VD/LJ 53	2	ALVOS ESQUERDO 1 INF	2 SUP.	ALVOS DIR. 4 INF	SUPERIORES 3 SUP
4	PR 0	4	VD/AM 54	3	ALVOS DIR.INF. 6	5	ROLLOVER DIR.TEMPO	—
5	LJ 3	5	AM/VD 45	4	LAMPADAS SUPERIORES DO BANK 4	3	2	1 ESQ
6	VD 5	6	AM/AZ 46	5	BOLA EXTRA	7 DIR.	6	5
7	AZ 6	7	VD/CZ 58	6	LAMPADAS INFERIORES DO BANK 16.000	12.000	8.000	4.000
8	BR 9	8	AM/CZ 48	7	ESPECIAL	BANK 28.000	24.000	20.000
9	VM 2	9	AM/BR 49	8	ROLLOVERS INFERIORES EXT. ESQ.	EXT. DIR.	INT. ESQ.	INT. DIR.
10	MR 1	10	AM/PR 40	9	SHOT AGAIN	BUMPER CENTRAL	BUMPER ESQ.	BUMPER DIR.
11	CZ 8	11	CZ/BR 89	10	LAMPADAS CENTRAIS 20.000	15.000	10.000	5.000
12	AM 4	12	VD/VM 52	11	TEMPO A10	A9	30.000	LOTADO
13	PR 0	2	VD/PR 50	12	TEMPO A8	A7	A6	A5
14	LJ 3	3	VD/BR 59	13	TEMPO A4	A3	A2	A1
14				14				
15	NOVO	RECORDE	TILT	G. OVER	INSERT			

CONECTOR AUXILIAR

PINO — PINO — COR P.F — 14 — COR — 12 — VD — AM 1 — RSL — 3 — AO PLAYFIELD VIA CHAVE AUXILIAR

COMANDO SONS

I6 PCB INTERFACE — 16 — 8 — PR PR — 9 — 1 — R SOM — 12 — 12 — 57 COR — PCB SINTEVOX — 12

-3 NOV 1983

PINO	COR	PINO	NOME	FUNÇÃO	CÓDIGO
7	BR 9	1	S0 24	PB4	84
8	VM 2	6	0 25	PB5	85
2	MR 1	4	0 26	PB6	86
1	CZ 8	3	0 27	PB7	87
5	VD 5	9	0 34	PB0	94
4	LJ 3	5	0 35	PB1	95
6	AZ 6	8	0 36	PB2	96
3	PR 0	2	0 37	PB3	97

DIAGNÓSTICOS - ROTEIRO

1ª FASE - SUBA CHAVES A (SERVIÇO) E D (DIAGNÓSTICO) (ACENDE TODAS LÂMPADAS E PLACARES C/"8")

2ª FASE - APERTE START (DEMOSTRA CONTANTOS DO V0, V7 E V6)

DESTE PONTO ESCOLHA (SUBA CHAVES CODE)

67 - CONTATOS PLAYFIELD (V1 AO V6)

46 - SOLENOÍDES EM SEQUÊNCIA, PELO START.

45 - SOLENOÍDES DESEJADO, REPETIÇÃO AUTOMÁTICA (APÓS 45 ABAIXE E SUBA CANAL DESEJADO)

04 - 37 - SOLENOÍDES DESEJADOS, PULSOS PELO START.

57 - LÂMPADAS, SEQUÊNCIA POR STROBE (0 AO 15)

56 - LÂMPADA DETERMINADA (MANTENHA START ATÉ STROB DESEJADO) SUBA 0, 1, 2 OU 3 CONFORME CANAL DESEJADO.

NOTA - PARA COMANDAR OS CANAIS DE SOM (S0 24 AO S0 37) SUBA A CHAVE CODE 0. NO PLACAR APARECERA OS Nºs 84 AO 97.

CONVENÇÕES

MACHOS 3 PINOS — 6 PINOS — 12 PINOS

FEMEAS

. VISTOS PELA FRENTE

. PINTA PROXIMA PINO 1

. MOLEX COM METAL PARA BAIXO

CONVENÇÃO CÓDIGO CORES

0 = PRETO - PR
1 = MARROM - MR
2 = VERMELHO - VM
3 = LARANJA - LJ
4 = AMARELO - AM
5 = VERDE - VD
6 = AZUL - AZ
7 = ROXO - RX
8 = CINZA - CZ
9 = BRANCO - BR

QUANDO UM SOLENOÍDE NÃO É ACIONADO APARECE NO PLACAR

EX — 25 25 — INDICA QUAL O SOLENOÍDE QUE ESTÁ COM DEFEITO

ALTERAÇÕES

Nº	Data	Denominação	Desenho	Material	Mat. Bruto	Observações

TAITO DO BRASIL. ind. e com. ltda.

local: RUA JOSE RAFAELLI, 345 - SOCORRO - STO. AMARO - S. PAULO

Des. W. F. LIMA — Ver. — Apr. — Data — Subst. — Subst. por: — Esc. — Desenho nº ELO-895 — Parte nº

Discriminação: MATRIZ DO FLIPPER "GORK"