



**MANUFACTURER OF AMUSEMENT MACHINES**

**JAKAR SP. Z O.O.**

*ul. Fabryczna 10, 44 – 240 Żory, Poland*

*Tel. +48 32 435 79 22; [www.jakar.pl](http://www.jakar.pl)*

*e-mail: [sales@jakar.pl](mailto:sales@jakar.pl), [service@jakar.pl](mailto:service@jakar.pl)*

# SCISSORS

*OPERATOR'S MANUAL*

*INSTRUKCJA UŻYTKOWNIKA*



## Contents

I. INTRODUCTION.....	4
II. TECHNICAL PARAMETERS .....	4
III. SAFETY INSTRUCTIONS .....	5
IV. SCISSORS PRIMARY SETUP .....	5
V. ADVANCED SCISSORS SETUP .....	7
VI. CALIBRATION XYZ.....	8
VII. HOW TO PUT PRIZES ON THE PRIZE ARMS .....	15
VIII. ERROR TYPES.....	16
GUARANTEE TERMS .....	17
GUARANTEE CARD / KARTA GWARANCYJNA .....	19

## Spis treści

I. WSTĘP.....	9
II. PARAMETRY TECHNICZNE .....	9
III. ZASADY BEZPIECZNEGO UŻYTKOWANIA .....	10
IV. ZMIANA PARAMETRÓW SCISSORS .....	10
V. ROZSZERZONE USTAWIENIA SCISSORS .....	12
VI. CALIBRATION XYZ.....	13
VII. JAK PRAWIDŁOWO UMIESZCZAĆ NAGRODY NA RAMIONACH .....	15
VIII. TYPY BŁĘDÓW .....	16
WARUNKI GWARANCJI .....	18
GUARANTEE CARD / KARTA GWARANCYJNA .....	19

## I. INTRODUCTION

The „SCISSORS” strength machine is an amusement device designed for playing in bars, clubs, cinemas, festivities, amusement parks, etc. The machine is profit-making device. Players use two buttons to control vertical and horizontal movement of scissors. The aim of the game is to place the scissors correctly and cut the string on which the prize is hanging.

The machine was designed and made from the best materials and parts available on the market. Components of the machine are compliant with the safety standards, what is confirmed by CE certificate.

## II. TECHNICAL PARAMETERS

	<b>Scissors</b>
<i>Height:</i>	<i>200 cm</i>
<i>Width:</i>	<i>90 cm</i>
<i>Lenght:</i>	<i>120 cm</i>
<i>Weight:</i>	<i>220 kg</i>
<i>Power supply:</i>	<i>220 – 240 V</i>

**!!! ATTENTION !!!**

**Please, read the user manual before the first usage.**

**The warranty does not cover damage caused by improper use, without earlier manual reading.**

**Please, keep the user manual.**

**All metal parts are connected together and the machine must be plugged into the socket with ground terminal AC 230V50Hz.**

**Only this connection makes the game safe and the machine will work properly.**



### III. SAFETY INSTRUCTIONS

- 1) Boxer is a game intended for single player use. Players are only allowed to hit the ball using their fist. The producer of this machine is not responsible for any damages caused by misuse or damages while under motion impairing drugs.
- 2) The operator of this machine is responsible for keeping it in usable condition, both in terms of functioning as well as safety. Regularly, checking the condition of the ball, the protector, cable, as well as the rest of elements. Where applicable, repairs should only be done using original spare parts which guarantee the safety of usage.
- 3) The machine was created for both indoor and outdoor use, to use the machine outdoors you have to follow basic safety regulations:
  - The roof should always be attached to the machine, secured with bolts.
  - The machine should be placed on an even surface, but do not place it close to stairs or curbs.
  - The machine should be placed against a wall, where this is not possible, it should be bolted down to the ground, or both back and side stands should be attached to stop the machine from falling over in case of an accident or on purpose.
- 4) The machine operates on AC 230 V  $\pm$  10%, 50 Hz  $\pm$  0,01%. The connector consists of an interference filter, a fuse as well as a ground switch. If an extension lead is needed, the operator should make sure that it is suitable for outdoor use.

### IV. SCISSORS PRIMARY SETUP

To change Scissors options use 3 buttons (signed “DOWN”, “SET”, and “UP”; photo nr 1) on the remote control (photo nr 2).



Photo nr 1



Photo nr 2

All information is shown on LCD Display located on the remote control. To choose between options press SET button. To change parameters of each option press “DOWN” or “UP” button. There is no need to accept changes. By pressing again “SET” button the changes are already written and you are forward to the next option automatically.

**On the LCD Display you can see/choose between following options:**

OPTION	FUNCTION
<b>VALUME DEMO</b>	Use DOWN/UP buttons to set demonstration volume.
<b>VOLUME VOICE</b>	Use DOWN/UP buttons to set voice volume.
<b>VOLUME MUSIC</b>	Use DOWN/UP buttons to set music volume.
<b>VOLUME ALARM</b>	Use DOWN/UP buttons to set volume alarm.
<b>VOLUME WIN</b>	Use DOWN/UP buttons to set voice volume after winning the prize.
<b>BASS MP3</b>	Use DOWN/UP buttons to choose more or less bass line.
<b>TREBLE MP3</b>	Use DOWN/UP buttons to choose more or less trebles.
<b>ELECTRONIC COUNTER</b>	<b>IN1:</b> is not possible to erase – quantity of credits from the beginning of the machine's production. <b>IN2:</b> is possible to erase (by pressing DOWN button) – quantity of credits from the last account has been made.
<b>OUT 1</b> <b>OUT 2</b>	Quantity of won prizes. Not possible to erase. Inactive.
<b>CREDITS SETTINGS:</b> <b>COIN CHN:</b> setting coin value. <b>Credits:</b> setting the number of credits received for each coin. <b>BANK CHN:</b> setting banknote value.	Use DOWN/UP buttons to change value of coin and number of credits. Use SET button to move between channels (CHN) and credits (Credits). The arrow means which position you can change at the moment. There are 4 channels for coin acceptor and 4 channels for banknote acceptor. <i>Example: 0,50€ = 1 game. We set COIN CH1 (the first channel of coin acceptor): 0,50 and Credits below: 1.</i>
<b>FREE PLAY</b>	Use DOWN/UP buttons to choose type of the game. Off – free play mode turned off. On – free play mode turned on. Attention: After each turning the device off, FREE PLAY mode is inactive.


<b>TICKET DISPENSER</b>	ON/OFF Out: 0 This function can be changed when the ticket dispenser is connected.
-------------------------	--

### V. ADVANCED SCISSORS SETUP

To enter advanced Scissors SETUP there have to be 0 credits on the machine.

Press and hold simultaneously DOWN & UP buttons till you enter advanced SETUP what will be confirmed by showing the following message on the LCD display: „SETUP SCISSORS be careful during changing”.

Use SET button to choose between options and DOWN/UP buttons to change parameters of each option.



OPTION	FUNCTION
<b>LAUGHTER</b>	0 – turn off 1 – turn on laughter after losing the game
<b>RESET (FACTORY SETTING)</b>	To reset machine to factory settings press and hold simultaneously DOWN & UP buttons till sign “is done” appears.
<b>HELP TO WIN DISTANCE</b>	Inactive
<b>GIVE BALL BEFORE GAME</b>	Option when the balls dispenser is installed.
<b>CALIBRATION XYZ</b>	To calibrate the machine follow p. V below.
<b>TEST XYZ</b>	To do TEST XYZ follow the instruction in the grid below.
<b>TEST SCISSORS Z</b>	Check the sharpness of the blades; place the string between the blades and press the  button on the front panel to close the blades.
<b>MANUAL BLOCK</b>	Set manually the number of prizes that could be won on each line. Button DOWN – numbers from 1-9 Button UP – every 100, 200, etc.
<b>STATISTIC LINE</b>	Press simultaneously button DOWN/UP to check statistics (how many wins for how many games). ..... - quantity of won prizes; Level: ..... quantity of played games.
<b>PRESENTATION TIME</b>	Use DOWN/UP buttons to set time of repeating presentation (demo mode). Change from 0 to 60min.

**To save all changes and exit to the Scissors Primary SETUP turn off the main power supply for one minute and restart the device.**

## VI. CALIBRATION XYZ

**ADVICE:** Before CALIBRATION XYZ do TEST XYZ first. Only if you notice any errors during the test, do the calibration:

### TEST XYZ





1. Using SET button in *ADVANCE SCISSROS SETUP* go to option TEST XYZ and press DOWN & UP simultaneously.
2. Using  button on the front panel, place the scissors mechanism as close to the rope as possible, remembering not to reach the rope. Once it is done, accept the setting by pressing  button.
3. Now check calibration: The mechanism goes to one rope two times. Firstly, to the left side. The successful calibration is when the rope is placed min.1 mm from the break.

The rope cannot be placed in the break or on its edge.

4. Then the mechanism goes to the right side. The successful calibration is when the rope is placed min 1 mm from the razor (on the white part above the razor, not on the edge).
5. Repeat the process with each rope. If during the test any rope was placed in the break or on its edge, just remember the number of that rope, and continue the test till the last rope is tested.
6. If all the ropes are tested, TEST XYZ is finished.

Attention: If any rope was placed wrongly (in the break or on its edge) you have to do CALIBRATION XYZ but only with those wrongly calibrated ropes. To do so, follow the steps below.

To do CALIBRATION XYZ follow the steps:

1. Turn on the machine and make sure that there is no credit.
2. On the remote control press DOWN & UP buttons simultaneously to enter *ADVANCE SCISSROS SETUP*. Now, using SET button go to CALIBRATION XYZ, and press again DOWN & UP buttons at the same time to start calibration.
3. Using  button on the front panel, place the scissors mechanism as close to the rope as possible, remembering not to reach the rope. Once it is done, accept the setting by pressing  button.
4. Calibration begins: Using  button on the front panel, place the rope on the mechanism on the left side from the break but no farther than 1 mm. If it is done, press .

*(It is very important not to move the mechanism too many times while setting it. It is much better to move it only few times, even if the rope is placed more than 1 mm from the break).*

5. Repeat the process of setting with each rope. Please, notice that the credit display shows which rope you are working on at the moment.
6. When CALIBRATION XYZ is finished, on the remote controller is shown: "CALIBRATION XYZ"
7. Once the calibration is over, TEST XYZ must be done.

**If the function RESET was done, calibration of the machine is required.**

## I. WSTĘP

Automat siłowy „SCISSORS” jest urządzeniem rozrywkowym przeznaczonym do gry w barach, lokalach, kinach, festynach, w wesołych miasteczkach itp. Automat ten jest urządzeniem zarobkowym. Gracze przy pomocy dwóch przycisków kontrolują ruch nożyczek. Celem gry jest prawidłowe ustawienie nożyczek i przecięcie sznurka z nagrodą.

Automat został zaprojektowany i zbudowany z najlepszych dostępnych na rynku materiałów i części. Elementy składowe urządzenia spełniają wymagane normy bezpieczeństwa potwierdzone certyfikatem CE.

## II. PARAMETRY TECHNICZNE

	<b>Scissors</b>
<i>Height:</i>	<i>200 cm</i>
<i>Width:</i>	<i>90 cm</i>
<i>Lenght:</i>	<i>120 cm</i>
<i>Weight:</i>	<i>220 kg</i>
<i>Power supply:</i>	<i>220 – 240 V</i>

**!!! UWAGA !!!**

**Prosimy o zapoznanie się z instrukcją obsługi przed pierwszym użyciem urządzenia.**

**Prosimy o zachowanie tej instrukcji.**

**Gwarancja nie obejmuje szkód powstałych w wyniku niewłaściwego użytkowania urządzenia, bez wcześniejszego zapoznania się z instrukcją.**



**Wszystkie metalowe części są ze sobą połączone.  
Urządzenie należy podłączyć do gniazdka AC 230 V 50 Hz.**

**Tylko takie podłączenie automatu zapewnia  
bezpieczeństwo i jego prawidłowe użytkowanie.**



### III. ZASADY BEZPIECZNEGO UŻYTKOWANIA

- 1) Automat jest przystosowany do gry dla jednego gracza. Dozwolone jest jedynie uderzenie piłki pięścią. Producent nie ponosi odpowiedzialności za kontuzje spowodowane niewłaściwym użytkowaniem lub pod wpływem środków odurzających.
- 2) Operator automatu jest odpowiedzialny za utrzymywanie sprzętu w optymalnej kondycji pod względem funkcjonowania i bezpieczeństwa, regularne sprawdzanie stanu piłki, ochraniacza, kabla zasilającego oraz reszty elementów i wymiany, jeśli zajdzie taka potrzeba, na nowe oryginalne części zamienne, które gwarantują bezpieczeństwo użytkowania.
- 3) Automat jest przystosowany do umieszczenia na zewnątrz, o ile spełnione są podstawowe zasady bezpieczeństwa:
  - Daszek maszyny musi być zawsze założony i odpowiednio zabezpieczony śrubami.
  - Automat należy ustawić na płaskiej powierzchni, nigdy obok schodów czy krawężników.
  - Automat należy ustawić przy ścianie, a jeśli nie jest to możliwe, przytwierdzić go do podłogi lub umieścić uniemożliwiający jego wywrócenie, zarówno przypadkowe, jak i celowe.
- 4) Automat pracuje na prądzie przemiennym 230 V  $\pm$  10%, 50 Hz  $\pm$  0,01%. Użyte złącze kabla zawiera: filtr interferencyjny, bezpiecznik i przełącznik. Jeśli konieczne jest zastosowanie jakiegoś przedłużacza elektrycznego, operator musi upewnić się, że jest on odpowiedni do użytku na zewnątrz.

### IV. ZMIANA PODSTAWOWYCH PARAMETRÓW SCISSORS

Podstawowe ustawienia Scissors można zmienić przy pomocy 3 przycisków opisanych jako „DOWN”, „SET” i „UP” (zdjęcie nr 1) znajdujących się na panelu głównym, poniżej wyświetlacza LCD (zdjęcie nr 2).



Photo nr 1



Photo nr 2

Wszystkie informacje widoczne są na wyświetlaczu LCD znajdującym się na panelu głównym. Przycisk SET służy do poruszania się pomiędzy programami. Wartości poszczególnych programów można zmienić przy pomocy przycisków "DOWN" i "UP". Zmiany zapisują się automatycznie po przejściu do kolejnego programu po naciśnięciu przycisku SET.

**Na wyświetlaczu LCD można zobaczyć/wybrać pomiędzy następującymi programami:**

PROGRAM	FUNKCJA
<b>VALUME DEMO</b>	Za pomocą przycisków DOWN/UP ustawiamy głośność prezentacji.
<b>VOLUME VOICE</b>	Za pomocą przycisków DOWN/UP ustawiamy głośność komunikatów głosowych.
<b>VOLUME MUSIC</b>	Za pomocą przycisków DOWN/UP ustawiamy głośność muzyki.
<b>VOLUME ALARM</b>	Za pomocą przycisków DOWN/UP ustawiamy głośność alarmu.
<b>VOLUME WIN</b>	Za pomocą przycisków DOWN/UP ustawiamy głośność po pobiciu rekordu.
<b>BASS MP3</b>	Za pomocą przycisków DOWN/UP ustawiamy siłę basów.
<b>TREBLE MP3</b>	Za pomocą przycisków DOWN/UP ustawiamy siłę wysokich tonów.
<b>ELECTRONIC COUNTER</b>	<b>IN1:</b> Licznik elektroniczny od początku działania urządzenia. Licznik niekasowalny. <b>IN2:</b> Bieżący licznik elektroniczny od ostatniego rozliczenia. Licznik kasowalny za pomocą przycisku DOWN.
<b>OUT 1</b>	Liczba wygranych nagród. Wartość niekasowalne Nieaktywny.

<b>OUT 2</b>	
<p><b>CREDITS SETTINGS:</b></p> <p><b>COIN CHN:</b> ustawienia wartości monety.</p> <p><b>Credits:</b> ustawienia ilości kredytów na każdą wrzuconą monetę.</p> <p><b>BANK CHN:</b> ustawienia wartości banknotu.</p>	<p>Zmiana wartości monety i kredytów następuje przy pomocy przycisków DOWN/UP. Przycisk SET służy do poruszania się między kanałami (CHN) i ilością kredytów (Credits). Strzałka informuje nas o tym, który kanał możemy w danym momencie zmienić.</p> <p>Są 4 kanały przeznaczone na wrzutnik i 4 kanały przeznaczone na urządzenie wydające banknoty.</p> <p><i>Przykład: 0,50€ = 1 gra. Ustawiamy COIN CH1 (pierwszy kanał wrzutnika): 0,50 I Credits poniżej: 1.</i></p>
<b>FREE PLAY</b>	<p>Opcja gry za darmo. Za pomocą przycisków DOWN/UP włączamy/wyłączamy opcję FREE PLAY:</p> <p>Off – wyłączony</p> <p>On – włączony</p> <p>Uwaga: Po każdym wyłączeniu urządzenia opcja FREE PLAY jest nieaktywna.</p>
<b>TICKET DISPENSER</b>	<p>ON/OFF</p> <p>Out: 0</p> <p>Opcja jest aktywna przy podłączonym urządzeniu wydającym bilety.</p>


## V. ROZSZERZONE USTAWIENIA SCISSORS

Wejście w SETUP jest możliwe przy zerowym stanie kredytów.

Aby wejść w rozszerzone ustawienia SCISSORS należy jednocześnie przytrzymać przyciski DOWN i UP do pojawienia się na wyświetlaczu LCD napisu: „SETUP SCISSORS be careful during changing”.

Przycisk SET - poruszanie się pomiędzy programami, a przyciski DOWN/UP zmiana wartości poszczególnego programu.

PROGRAM	FUNKCJA
<b>LAUGHTER SOUND</b>	0 – wyłącz 1 – włącz odtwarzanie śmiechu po przegranej.
<b>RESET (USTAWIENIA FABRYCZNE)</b>	Powrót do ustawień fabrycznych. Aby powrócić do ustawień fabrycznych należy jednocześnie przytrzymać DOWN & UP, aż pojawi się napis: “is done”.
<b>HELP TO WIN</b>	Nieaktywny.
<b>GIVE BALL BEFORE GAME</b>	Opcja przy zainstalowanym podajniku kulek.
<b>CALIBRATION XYZ</b>	Aby wykonać kalibrację urządzenia patrz p. V poniżej.



<b>TEST XYZ</b>	Aby wykonać TEST XYZ patrz tabela poniżej.
<b>TEST SCISSORS Z</b>	Sprawdź ostrość ostrzy; umieść sznurek między ostrzami i naciśnij przycisk  , aby ostrza się zwarły.
<b>MANUAL BLOCK</b>	Ustawienia liczby nagród, które mogą być wygrane na każdej linii. Przycisk DOWN – liczby od 1 do 9. Przycisk UP – 100, 200, itd.
<b>STATISTIC LINE</b>	Naciśnij jednocześnie przyciski DOWN i UP, aby sprawdzić statystykę, tj. ile gier zostało wygranych w stosunku do całkowitej ilości gier; ..... - liczba nagród Level : ..... Liczba gier
<b>PRESENTATION TIME</b>	Zmiana czasu powtórki prezentacji przy pomocy przycisków DOWN/UP. Zmiana od 0 do 60min.

**Aby zapisać wszystkie zmiany i powrócić do podstawowych ustawień Scissors należy wyłączyć zasilanie na około minutę i zrestartować urządzenie.**

## VI. CALIBRATION XYZ

*RADA: Przed rozpoczęciem procesu kalibracji CALIBRATION XYZ wykonaj TEST XYZ. Jeżeli dostrzeżesz jakiegokolwiek błąd podczas testu, przeprowadź kalibrację:*

### TEST XYZ

1. Naciśnij jeden raz środkowy przycisk. Kiedy wyświetlacz pokaże TEST XYZ, naciśnij lewy i prawy przycisk jednocześnie. Przy pomocy przycisku SET w *Rozszerzonych ustawieniach Scissors* idź do opcji TEST XYZ i naciśnij jednocześnie przyciski DOWN i UP.
2. Używając przycisku  na panelu głównym, umieść mechanizm z nożyczkami tak blisko sznurka, jak to tylko możliwe, pamiętając, aby nie dotknąć nimi sznurka. Jeżeli uda Ci się w ten sposób ustawić mechanizm, zaakceptuj ustawienie, przyciskając .
3. Teraz sprawdź kalibrację: Mechanizm podąża do każdego ze sznurków dwa razy. Pierwszy do lewej strony. Kalibracja jest zakończona sukcesem, kiedy sznurek jest umieszczony w odległości minimum 1 mm od hamulca.





Sznurek nie może zostać umieszczony w hamulcu albo na jego krawędzi.

4. Następnie mechanizm zmierza do prawej strony. Kalibracja jest zakończona sukcesem, kiedy sznurek jest umieszczony w odległości minimum 1 mm od ostrza (na białej części nad ostrzem, nie na krawędzi).
5. Powtórz ten proces testowania kalibracji z każdym sznurkiem. Jeżeli podczas testu którykolwiek ze sznurków był umieszczony na hamulcu lub na krawędzi, tylko zapamiętaj numer tego sznurka, kontynuując test aż do ostatniego sznurka.

## 6. Test kalibracji dobiegł końca.

Uwaga: Jeśli którykolwiek ze sznurków był źle umieszczony (na hamulcu lub na krawędzi), należy wykonać CALIBRATION XYZ, ale tylko z tymi źle skalibrowanymi sznurkami. Wykonaj poniższe kroki.

Aby wykonać CALIBRATION XYZ, wykonaj krok po kroku poniższe instrukcje:

1. Włącz urządzenie i upewnij się, że kredyty są wyzerowane.
2. Naciśnij jednocześnie przyciski DOWN i UP na głównym panelu, aby wejść w *Rozszerzone ustawienia Scissors*. Następnie, używając przycisku SET znajdź funkcję CALIBRATION XYZ i ponownie jednocześnie naciśnij przyciski DOWN i UP.
3. Używając przycisku  na panelu głównym, umieść mechanizm z nożyczkami tak blisko sznurka, jak to tylko możliwe, pamiętając, aby nie dotknąć nimi sznurka. Jeżeli uda Ci się w ten sposób ustawić mechanizm, zaakceptuj ustawienie, przyciskając .
4. Zaczyna się kalibracja: Używając przycisku  na panelu głównym, umieść sznurek na mechanizmie z lewej strony od hamulca, ale nie dalej niż 1 mm. Następnie naciśnij .

*(To bardzo ważne, aby nie poruszać mechanizmem zbyt dużo razy podczas procesu ustawiania go. Jest o wiele lepiej poruszyć nim zaledwie kilka razy, nawet jeśli sznurek jest umieszczony dalej niż 1 mm od hamulca).*

5. Powtórz ten proces z każdym sznurkiem. Zwróć uwagę, że na wyświetlaczu kredytów pojawia się numer sznurka, nad którym obecnie pracujesz.
6. Gdy kalibracja dobiegnie końca, spójrz na wyświetlacz na panelu głównym – powinien on pokazywać CALIBRATION XYZ.
7. Kiedy została wykonana kalibracja, wykonaj TEST XYZ.

**Jeśli wykonano zerowanie elektroniki (reset), należy ponownie skalibrować urządzenie.**

## VII. JAK PRAWIDŁOWO UMIEŚCIĆ NAGRODY NA RAMIONACH/ HOW TO CORRECTLY HANG PRIZES ON THE ARMS

PL: Nie wieszaj nagród zbyt nisko, zwłaszcza najbliżej zlewni nagród, aby uniknąć wyciągnięcia ich ręką.

ENG: Do not hang the prizes too low, especially just above the prize flap (to avoid reaching them by hand through the prize flap).

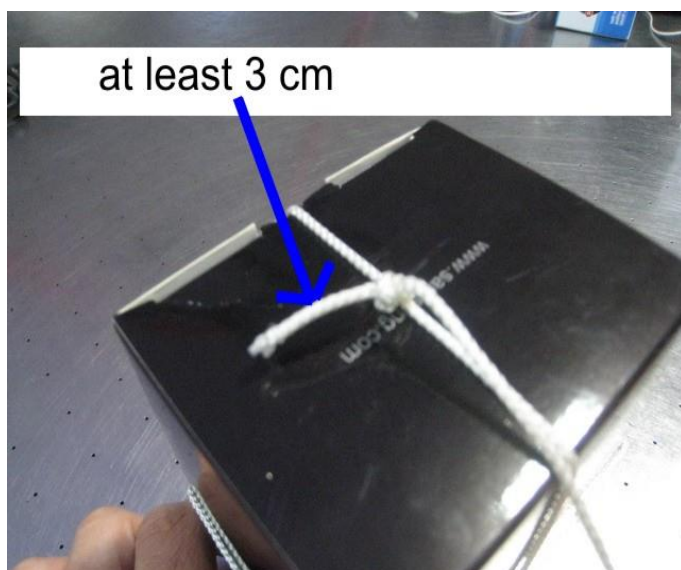


PL: Właściwie powieszono nagrody:

- końcówka sznurka za supełkiem powinna mieć minimum 3 cm;
- zawijanie sznurka wokół rurek musi być wykonywane ze szczególną starannością.

ENG: The properly hanged prizes:

- the ending of the string with the loop should be at least 3cm long;
- wrapping the string around the tubes must be done carefully.



## VIII. TYPY BŁĘDÓW/ERROR TYPES

1. PL: Błędy mogące pojawić się podczas gry;  
ENG: Errors which may occur during the game:

### ERROR 1

PL: Uruchomienie się alarmu TILT w wyniku wstrząśnięcia urządzeniem.

ENG: The activation of the TILT alarm caused by shacking the device.

#### ERROR 2

PL: Uruchomienie się alarmu w wyniku próby kradzieży poprzez zlewnię nagród wyposażoną w tzw. czujnik-nagroda.

ENG: The alarm is turned on in attempt of stealing the prize through the prize flap which is equipped with so-called prize sensor.

#### ERROR 3

PL: Czujnik-nagroda nie działa (uszkodzone diody, odpięte kable).

ENG: The prize sensor doesn't work (diodes are damaged or cables are turned off).

#### ERROR 6

PL: Bez względu na ustawione bloki nagroda została wygrana (np. w wyniku wyłamania się kawałka pleksi we froncie); urządzenie pozwala wygrać graczowi nagrodę, ale blokuje się i pozostaje zablokowane do momentu interwencji serwisu. Aby odblokować urządzenie, należy wcisnąć przycisk SET na panelu sterującym. Urządzenie pamięta schemat bloków, ale od momentu odblokowania nalicza gry od początku.

ENG: Regardless of the set blocks, the prize was won (for example as a result of breaking the plexiglass in the front); the device allows the player to win this prize, but then blocks itself and remains blocked until the service intervention. To unlock the device press the SET button on the control panel. The device remembers the block settings, but from the moment of unblocking it starts counting games from the beginning.

2. PL: Błędy mogące pojawić się podczas procesu kalibracji lub testu kalibracji;

ENG: Errors that may occur during calibration process and calibration test;

#### ERROR Z1

PL: Trzonek jest zbyt ciasno przykręcony do mechanizmu co utrudnia jego działanie w kierunku przód/tył.

ENG: The handle is too tightly screwed to the mechanism which makes it difficult to operate in direction forward/back.

#### ERROR Z2

PL: Mikroprzełącznik w trzonku jest uszkodzony lub wciśnięty.

ENG: The microswitch in the handle is damaged or pressed.