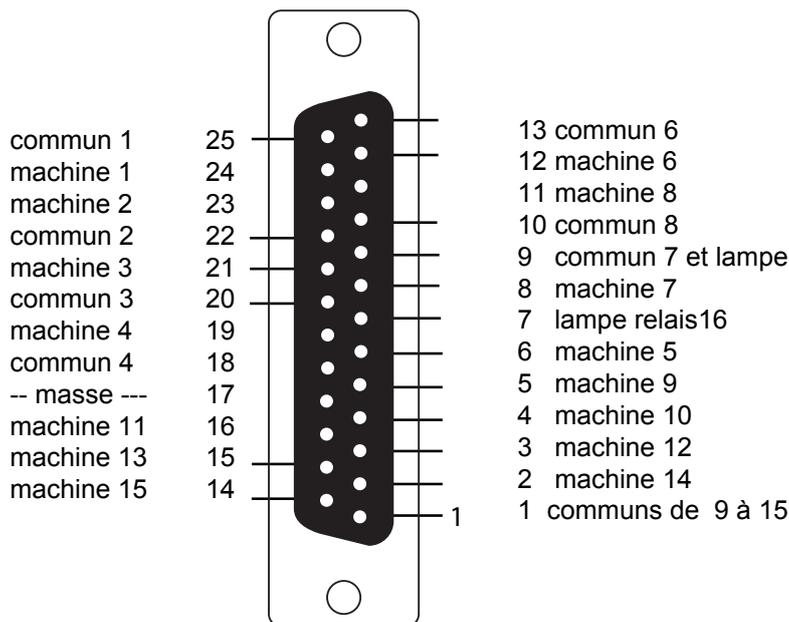
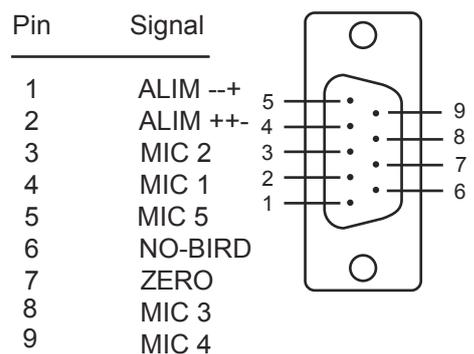


Connexions des micros et machines (Les deux connecteurs du bas)

DB25 Femelle pour les machines



DB9 Male pour micros et alimentation



Masse sur le chassis du connecteur pour le No-bird, zero, pause et micros.

Pour information: les numéros de broches marqués sur les connecteurs permettent de suivre le fil. Ils sont tous marqués près des trous ou des pins de connexions.

Connexions RS 232 et jetons

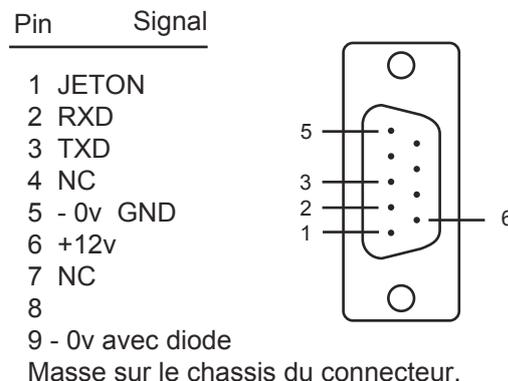
Pour la jetonière:

Connecter le jeton en broche 1 et sa masse en broche 9
L'alimentation se fait avec le + de la broche 6 et la masse en broche 5

Pour le port série (RS 232):

Lors du fonctionnement de la poulieuse on ne peut que lire les informations.
La broche 3 (TXD) ne doit pas être connectée.
Si un ordinateur est branché sans modifications, la carte son ne fonctionnera pas.

DB9 Male pour port série et jeton



Organisation de la mémoire

En Fosse Olympique: les relais 1 à 15 sont utilisés 15 machines
 En Double Trap: les relais 7, 8 et 9 sont utilisés 3 machines
 En Fosse Universelle: les relais 6 à 10 sont utilisés 5 machines
 En Fosse Américaine ou Euro : le relais 8 est utilisé 1 machine

Pour le Compack Sporting: les relais 1 à 5
 puis le 11 pour la machine 6 6 machines
 les relais 12 et 13 seront libres

Pour le Skeet: Le pull en 14 et le Mark en 15 2 machines
 Il faudra cabler les micros (6 avec le 1) , (7 avec le 2) et (8 avec le 3)

Lors d'un retard aléatoire ou fixe long, le relais 16 de la lampe est activé.