

FOOTBALL

REGRAS DO JOGO

- . Bonus avança com Gol.
- . Gol só vale se aceso.
- . Gol acende com:
 - 4 avanços de bola.
 - Apagar sequência GO-AL em cima ou G,O,A,L, no Playfield. Gol reacende.
- . Avanço de bola é feita com:
 - Passar nos botões.
 - Corredor esquerdo.
 - Borracha esquerda (perto Bumper).
 - Rollover direito (perto Bumper).
- . Sequência GO-AL ou G,O,A,L completada com Gol avança o multiplicador de Bonus (X2,X3,X5).
- . Quando vale X5 acende bola extra também. Se fizer mais uma sequência acende o especial. Neste caso só paga o primeiro prêmio obtido. Pode-se obter primeiro a bola extra e depois a sequência para o especial. Durante bola extra não se ganha especial ou bola extra. Após X5 a sequência X2,X3,X5 começa novamente.
- . Valor dos corredores avança (1000,2000,etc.) alternadamente com bola na caçapa (acesa ou não). Estes avanços começam novamente com todas as bolas.
- . Bandeira vale 100 alternadamente com cada alteração do X2,X3,X5.
- . Pontos estão indicados no esquema ao lado.
 - () indica pontos aceso.
 - [] valor dos pontos só das primeiras 80 Football.
- . Final é sorteado na unidade e não na dezena.
- . Super Star acende com bola extra.
- . World Cup acende com especial.
- . Última letra de sequência vale 2000.

F O O T B A L LA J U S T E S

1 - Suba as chaves A e D; deve aparecer no display:

```

3º 2º 1º
0 6 1 1 0 5
6º 5º 4º
3 0 3 3 1 4
9º 8º 7º
0 2 0 5 3 0

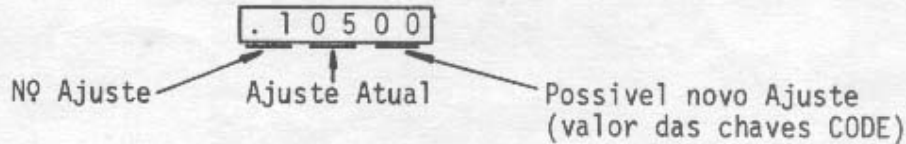
0 0 0 0 0 0

```

AJUSTE	PERMITIDOS	PADRÃO
1º Bola/Partida	03, 04, 05	05
2º Fichas/Partida	11,12,13,14	11
3º Crédito Máximo	01 a 09	06
4º Incentivo	11,12,13,14	14
5º 1º Score	13 a 99	17
6º 2º Score	13 a 99	(17)
7º Bola Extra Score	13 a 99	(17)
8º Especial/Jogo	01 a 05	05
9º Crédito/Record	01, 02, 03	02

6º e 7º anulados quando iguais ao 5º.

2 - Para fazer ajustes, aperte o START e aparecerá o ajuste nº 1, assim:



3 - Suba e desça a chave E (confirme) e aperte o START, aparecendo o 2º ajuste. Continue assim até chegar ao ajuste desejado.

4 - Agora suba as chaves CODE para formar o novo ajuste desejado, utilizando a regra:

```

Valor da Chave      1 2 4 8 1 2 4 8
Número da Chave    0 1 2 3 4 5 6 7
                    2º Número           1º Número

```

Exemplo: 75 - Suba 0, 1, 2 ($1 + 2 + 4 = 7$) e as chaves 4 e 6 ($1 + 4 = 5$).

5 - Com o ajuste correto no display, suba e desça a chave F (ENTER).

6 - Para "sair" dos ajustes, suba a chave E (confirme) e aperte o START sucessivamente até o 9º. Depois abaixe todas.

7 - **IMPORTANTE:** Caso vá ajustar o Score para outro valor, lembre-se de também reajustar o 2º Score e Bola Extra para o mesmo valor para anulá-los. (Nas máquinas que não têm 2º Score ou Bola Extra por Score.)

ESTATÍSTICAS

Suba as Chaves A e B (ou retire a Caixa de Fichas) e nos displays aparecerão sucessivamente os quadros ilustrados abaixo (com números que são apenas exemplos).

1

SIGNIFICADO

- 010045 = 1a. leitura; confiabilidade 0; Rack nº 045
 000015 = Desligada 15 vezes
 13 16 = Jogando 13 partidas por hora. Partidas durando 1,6 minutos (= 96 segundos).
 007422 = Desde a última retirada da Caixa de Fichas já está ligada 74 horas e 22 minutos.

2

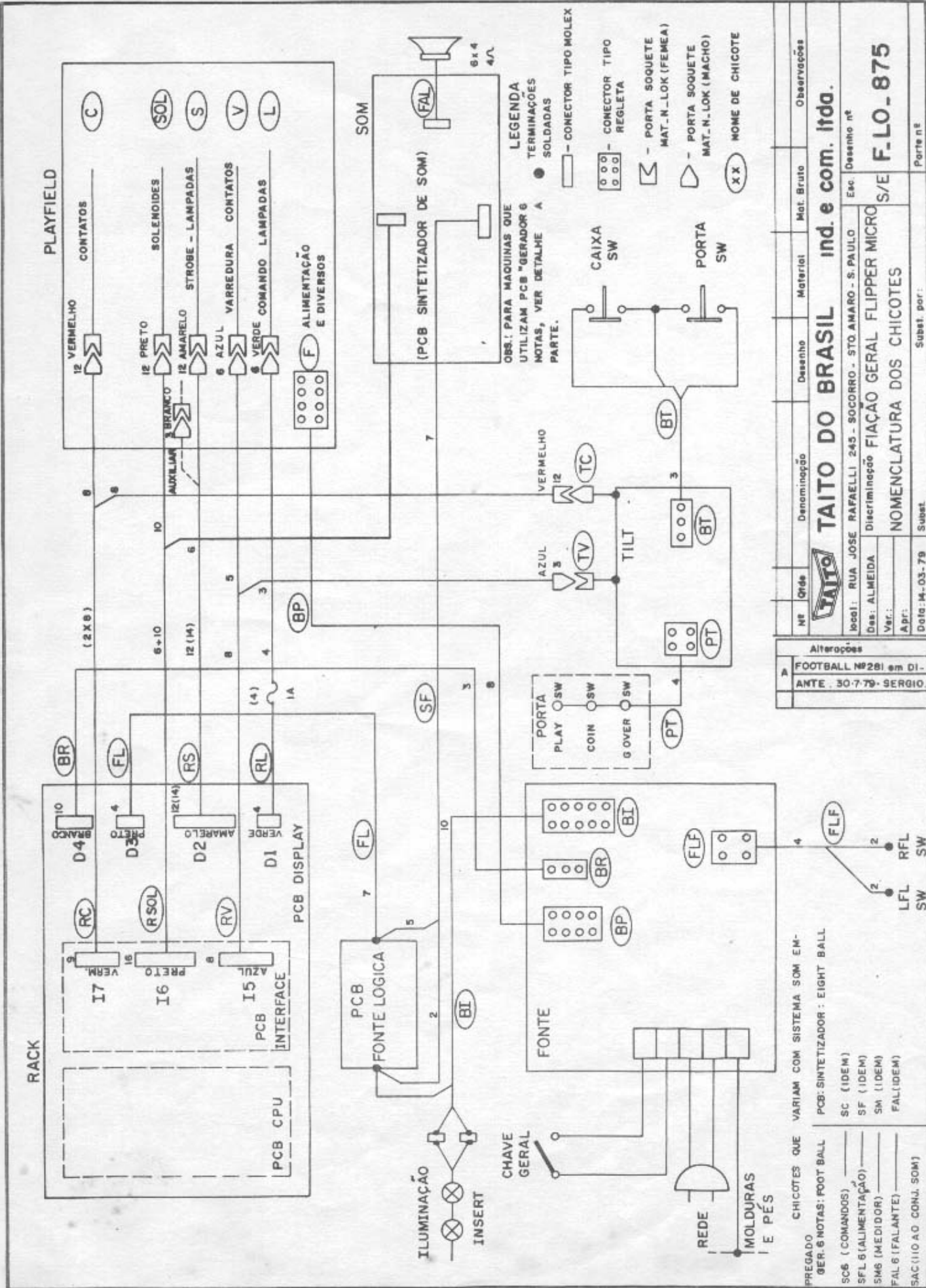
- 000707 = Já tem 707 fichas.
 000010 = Rejeitou 10 fichas.
 000012 = O "Incentivo" (4 fichas = 5 partidas) foi usado 12 vezes.
 000991 = Já jogou 991 partidas.

3

- 000018 = 18% do total de partidas resultaram em replay.
 000007 = 7% foi devido replay por pontos.
 000001 = 1% foi devido ao "Especial".
 000001 = 1% foi devido ao "Recorde".
 (O saldo de 9% foi por final, pois $18 = 7 + 1 + 1 + 9$)

Os técnicos devem prestar atenção para:

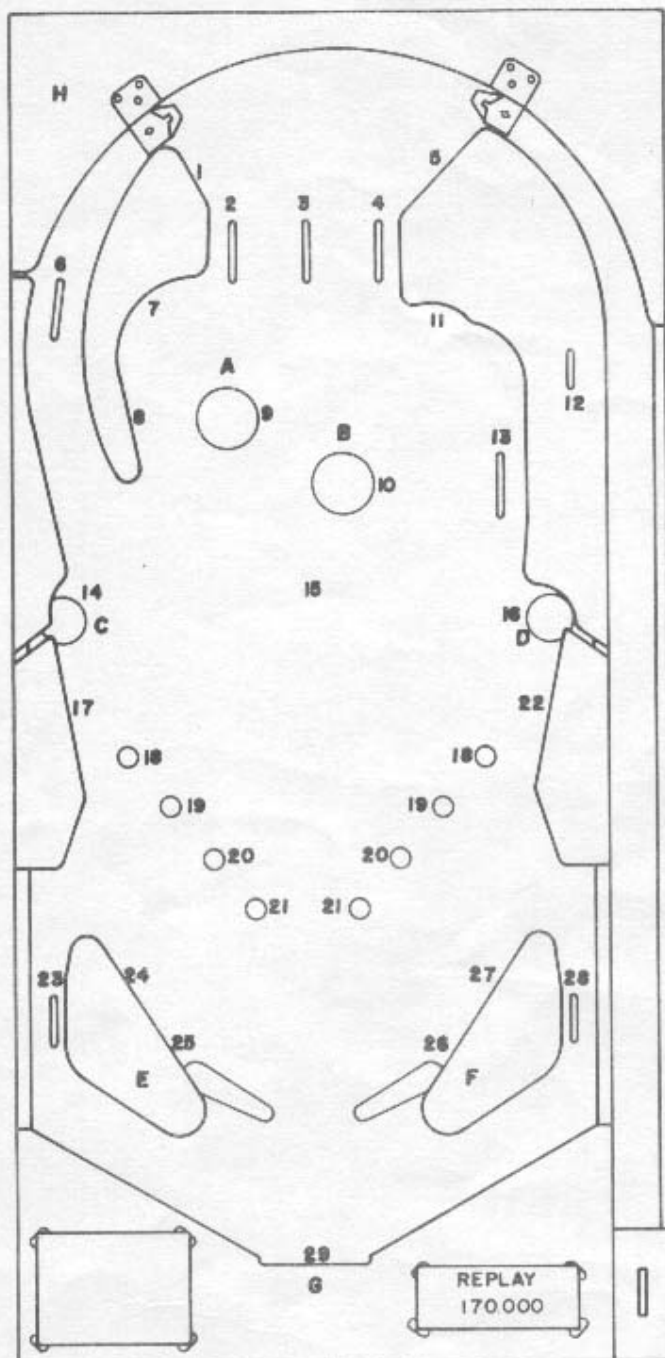
- 1 - Partidas por hora - No mínimo deve ser 10, pois se não for, ou a máquina está ruim ou o ponto é fraco.
- 2 - Tempo médio de jogo - No mínimo 16 (1,6). Abaixo disto o jogo está muito "rápido".
- 3 - Total replay deve situar-se entre 20 a 30%.



LEGENDA
 OBS.: PARA MAQUINAS QUE UTILIZAM PCB "GERADOR 6 NOTAS, VER DETALHE A PARTE."
 ● - CONECTOR TIPO MOLEX
 ○ ○ ○ ○ - CONECTOR TIPO REGLETA
 ⊏ - PORTA SOQUETE MAT.-N.-LOK (FEMEA)
 ⊓ - PORTA SOQUETE MAT.-N.-LOK (MACHO)
 (X X) - NOME DE CHICOTE

Alterações	NE	Ord.	Denominação	Desenho	Materia	Mat. Bruto	Observações
A			FOOTBALL Nº281 em DI- ANTE: 30-7-79- SERGIO.				
TAITO DO BRASIL ind. e com. ltda.							
local: RUA JOSE RAFAELLI 245 - SOCORRO - STO. AMARO - S. PAULO							
Discriminação: FIAÇÃO GERAL FLIPPER MICRO S/E F-LO-875							
Desenho nº							
Ver: ALMEIDA							
Apr:							
Data: M.-03-79							
Subst. par:							
Parte nº							

CHICOTES QUE VARIAM COM SISTEMA SOM EM-
 GER-6 NOTAS: FOOT BALL
 PCB-SINTETIZADOR: EIGHT BALL
 SC (IDEM)
 SF (IDEM)
 SM (IDEM)
 FAL (IDEM)
 SAC 110 AO CONJ. SOM



FOOTBALL

CONTATOS - SOLENOIDES

CONTATOS

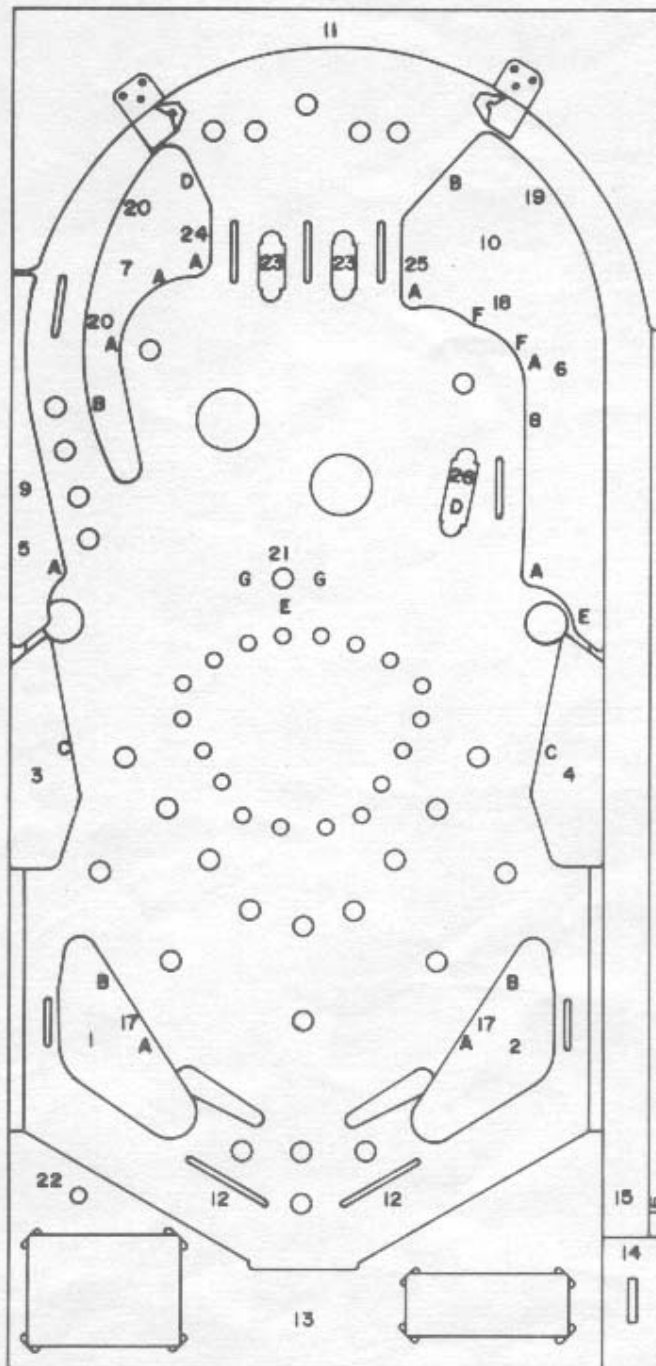
ITEM	MATRIZ	DESCRIÇÃO	CÓDIGO
1	V5- D1	3 pts.	G-CJ- 3137
2	V5- D2	Rolover G0	G-CJ- 1391
3	V5- D3	Rolover GOAL	G-CJ- 1391
4	V5- D4	Rolover AL	G-CJ- 1391
5	V5- D0	3 pts.	G-CJ- 3135
6	V4- D5	Rolover 4000	G-CJ- 1391
7	V4- D4	Alvo G	G-CJ- 3077
8	V4- D3	100 pts	G-CJ- 3137
9	V4- D2	Bumper E	G-CJ- 3021
10	V4- D1	Bumper D	G-CJ- 3021
11	V4- D0	Alvo I	G-CJ- 3077
12	V3- D5	Rolover 3000	G-CJ- 1391
13	V4- D3	Rolover 500	G-CJ- 1391
14	V2- D0	Caçapa Esquerda	E-CJ- 890
15	V2- D5	Bandeira	G-CJ- 2901
16	V3- D0	Caçapa Direita	E-CJ- 890
17	V1- D5	50 pts. Esquerdo	G-CJ- 3137
18	V2- D4	Ball Advance 4	G-CJ- 3151
19	V2- D3	Ball Advance 3	G-CJ- 3151
20	V2- D2	Ball Advance 2	G-CJ- 3151
21	V2- D1	Ball Advance 1	G-CJ- 3151
22	V3- D3	50 pts. Direito	G-CJ- 3137
23	V1- D4	Especial Esq.	G-CJ- 1388
24	V1- D3	50 pts. Inf. Esq.	G-CJ- 3137
25	V1- D2	Kicker Esq.	G-CJ- 3244
26	V1- D1	Kicker Dir.	G-CJ- 3244
27	V3- D2	50 pts. Inf. Dir.	G-CJ- 3137
28	V3- D1	Especial Dir.	G-CJ- 1388
29	V1- D0	Caçapa saída	G-CJ- 3247

SOLENOIDES

A	S14	Bumper Direito	G-CJ- 2335
B	S15	Bumper Esquerdo	G-CJ- 2335
C	S06	Caçapa Esquerda	G-CJ- 2335
D	S05	Caçapa Direita	G-CJ- 2335
E	S16	Kicker Esquerdo	G-CJ- 2335
F	S07	Kicker Direito	G-CJ- 2335
G	S05	Caçapa saída	G-CJ- 2335
H	S17	Relê Play	G-CJ- 3230

BOBINAS UTILIZADAS

Flipper	- 20/300/30-600
Bumper	- 24-850
Kicker	- 24-850
Caçapa	- 24-850
Relê Play	- 32-2200



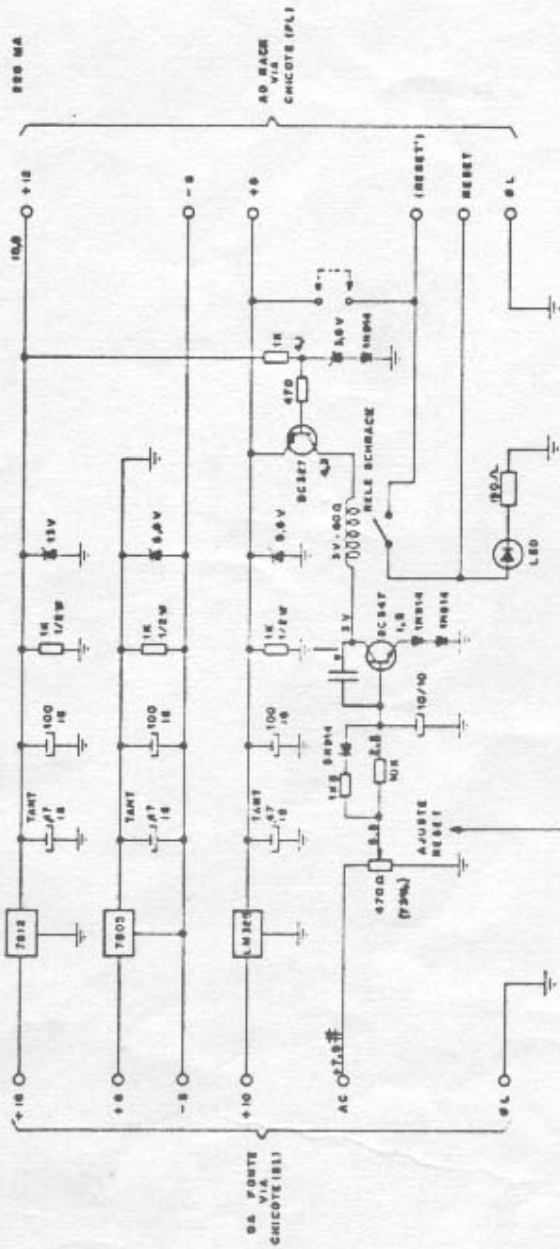
BORRACHAS			
ITEM	QTDE	DESCRIÇÃO	CODIGO
A	13	Anel de Borracha nº 1	G-B0- 275
B	04	Anel de Borracha	G-B0- 279
C	02	Anel de Borracha nº 4.0	G-B0- 278
D	02	Anel de Borracha nº 2.5	G-B0- 282
E	02	Borracha do Poste Metálico	G-B0-1615
F	03	Borracha do Poste Metálico	G-B0-1973
G	02	Borracha do Poste	G-B0-2887
H	02	Anel de Borracha do Flipper	G-B0- 273

PEÇAS DIVERSAS			
ITEM	QTDE	DESCRIÇÃO	CODIGO
1	1	Plástico Decorativo	F-PL- 870
2	1	Plástico Decorativo	F-PL- 871
3	1	Plástico Decorativo	G-PL-2841
4	1	Plástico Decorativo	G-PL-2842
5	1	Plástico Decorativo	F-PL- 872
6	1	Plástico Decorativo	F-PL- 873
7	1	Plástico Decorativo	F-PL- 445
8	1	Guia da Bola Direita	G-PL-2844
9	1	Guia da Bola Esquerda	F-PL- 880
10	1	Guia da Bola Curvo	F-PL- 879
11	1	Meia Lua Superior	F-CJ- 877
12	2	Ponte Anti Retorno	G-AR- 332
13	1	Painel de Instruções	D-CH- 238
14	1	Protetor do Anti Retorno	F-CH- 809
15	1	Piso de saída da Bola	G-CH-1282
16	1	Protetor Lateral	G-CH-1294
17	6	Ponte reta de 45	G-AR-3226
18	1	Ponte de arame de 50	G-AR-3186
19	1	Ponte curvada de 71	G-AR-3175
20	2	Ponte curvada de 129,3	G-AR-2843
21	1	Ponte da Bandeira	G-CH-1283
22	1	Chapéu da Bola extra	F-PL- 482
23	2	Ponte Plástica Fechada	G-PL-2865
24	1	Ponte Plástica Aberta	G-PL-2047
25	1	Ponte Plástica Aberta	G-PL-2913
26	1	Ponte Plástica Fechada	G-PL-2049

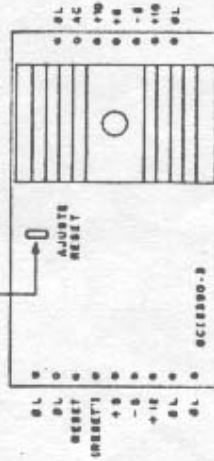
QTDE	PEÇAS COMUNS	CODIGO
23	Poste	G-PL-2899
12	Poste	G-PL-2900
14	Poste Metálico 1/8W.	G-MT-3164
22	Parafuso do Poste	G-MT-1136
05	Poste Metálico	G-MT-2866
14	PFCE W 1/8	
02	Poste Metálico	G-MT-2884
02	PFCE W 5/32"	

FOOTBALL

PEÇAS do PLAYFIELD



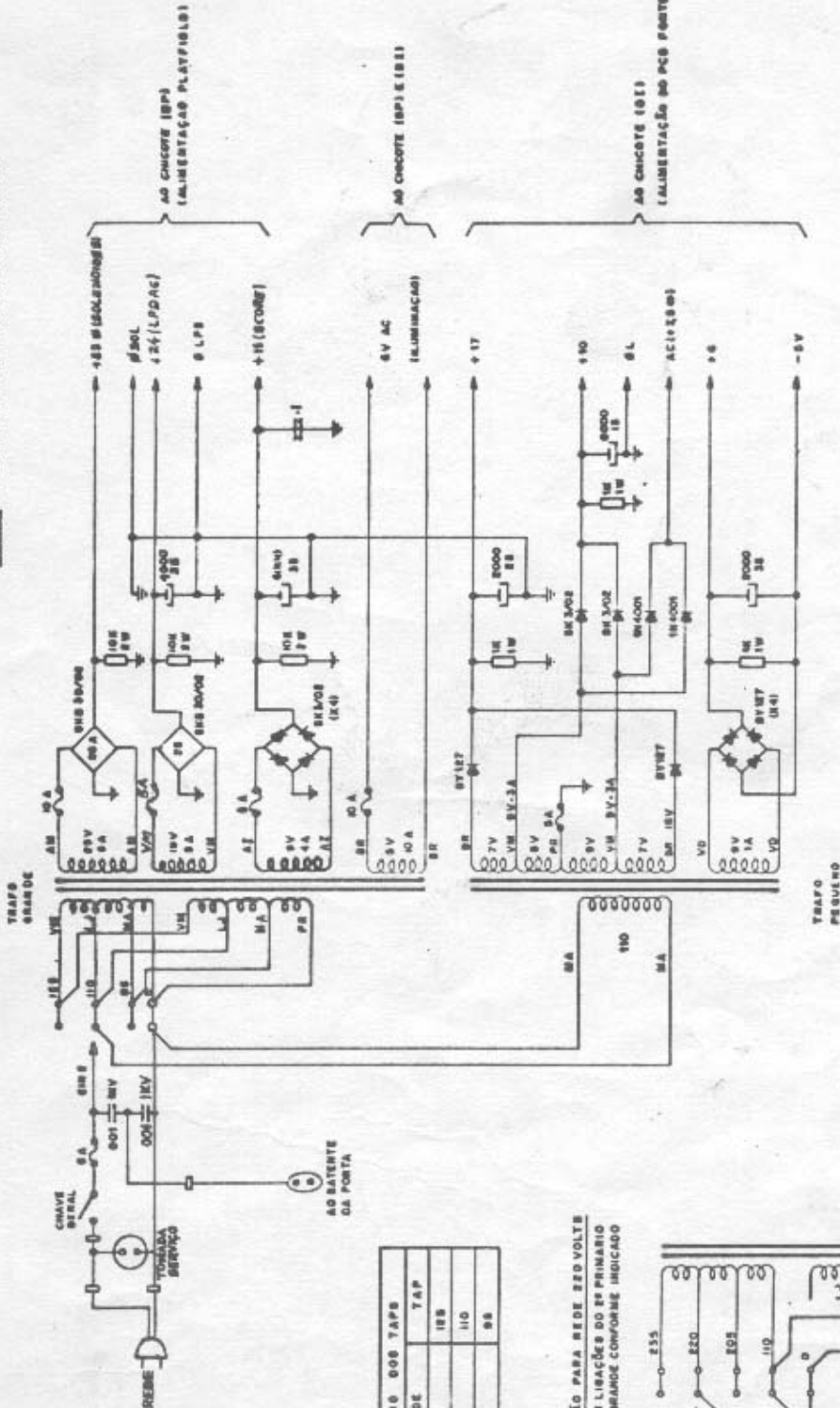
RESET AJUSTADO E LACRADO PARA DESARMAR COM REDE DE 90VOLTS E FONTE NO TAP DE 110 VOLTS NÃO NECESSITA AJUSTE PARA DENTAR CONDIÇÕES



SEMPRE DESLIGUE A MÁQUINA QUANDO FOR SUBSTITUIR ESTE PCB

N.º	Ordem	Denominação	Desenho	Material	Mat. Bruto	Observações
TAITO DO BRASIL. ind. e com. Ltda.						
Local: RUA JOSE RAFAELLI, 245 - SOCORRO - STO. AMARO - S. PAULO						
Des: V. L. L. Discriminação						
FONTE LOGICA DO FLIPPER MICRO						
F - LO - 846						
Etc: Desenho at						
Data: 06.08.79						Parte at

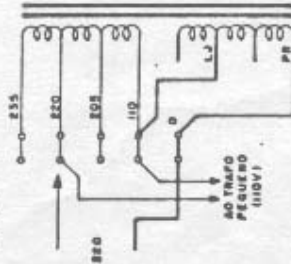
NOTAS: 1- INDICA VOLTAGEM RETIFICADA SEM FILTRO.



SEMPRE DESELIGNE
A MÁQUINA QUANDO
FOR DESERVIDOR
CONECTORES

USO DOS TAPES	
BEDE	TAP
138 - 119	185
121 - 104	110
108 - 91	98

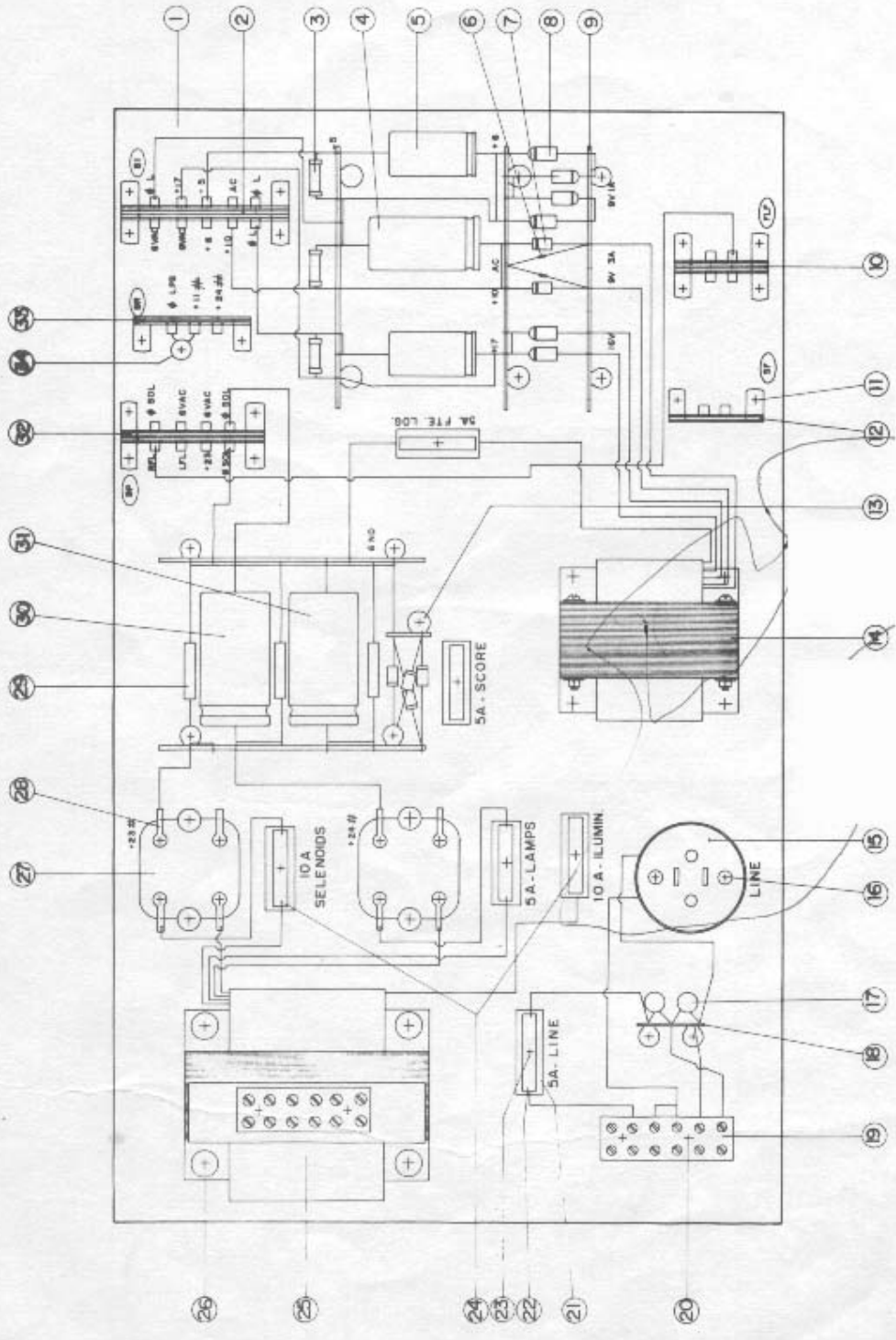
ALTERAÇÃO PARA REDE 220 VOLTS
REFAZA AS LIGAÇÕES DO 2º PRIMÁRIO
DO TRAFO PEQUENO CONFORME INDICADO
ABaixo:



ATENÇÃO
AS LIGAÇÕES ALTERADAS
ESTÃO ASSINALADAS C/
LINHAS CROSSAS

ALTERAÇÕES						
Nº	Onde	Designação	Desenho	Materiais	Mat. Bruto	Observações
TAITO DO BRASIL. ind. e com. Ltda.						
End: RUA JOSE RAFAELLI, 248 - BOCORRO - STQ. AMARO - S. PAULO - CEC Outubro 85						
F-LO-845						
Discreminação FORTE FLIPPER MICRO						
Des: MARCELO						
Ver:						
Apr:						
Data: 02-01-79						
Subst. por:						Fonte 85

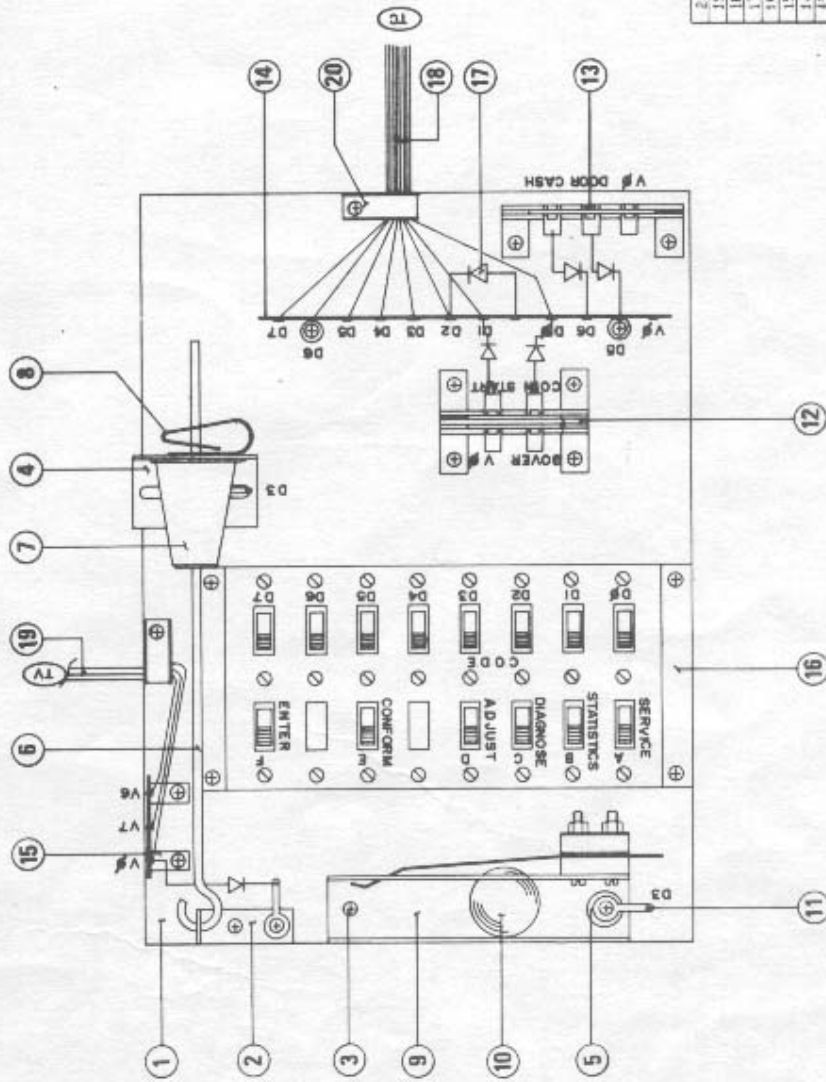
OBS: VIDE PAGINA 21^ª PARA LISTA DE PEÇAS



NOTA:
NÃO ESTÁ DEMONSTRADO
TODAS AS ALTERAÇÕES

ALTERAÇÃO	DATA	PROJ. L. 1000	PROJ. 1000
1			
TAITO DO BRASIL ind. e com. lida.			
RUA FERREIRA LIMA, 800 - BOCA DO RIO - RJ			
DESENHADO	PROJ. 1000	PROJ. 1000	PROJ. 1000
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			
41			
42			
43			
44			
45			
46			
47			
48			
49			
50			
51			
52			
53			
54			
55			
56			
57			
58			
59			
60			
61			
62			
63			
64			
65			
66			
67			
68			
69			
70			
71			
72			
73			
74			
75			
76			
77			
78			
79			
80			
81			
82			
83			
84			
85			
86			
87			
88			
89			
90			
91			
92			
93			
94			
95			
96			
97			
98			
99			
100			

USADO EM	
MIDP	COMATE
ARCANE UIC	
PORTABOMBA VC	



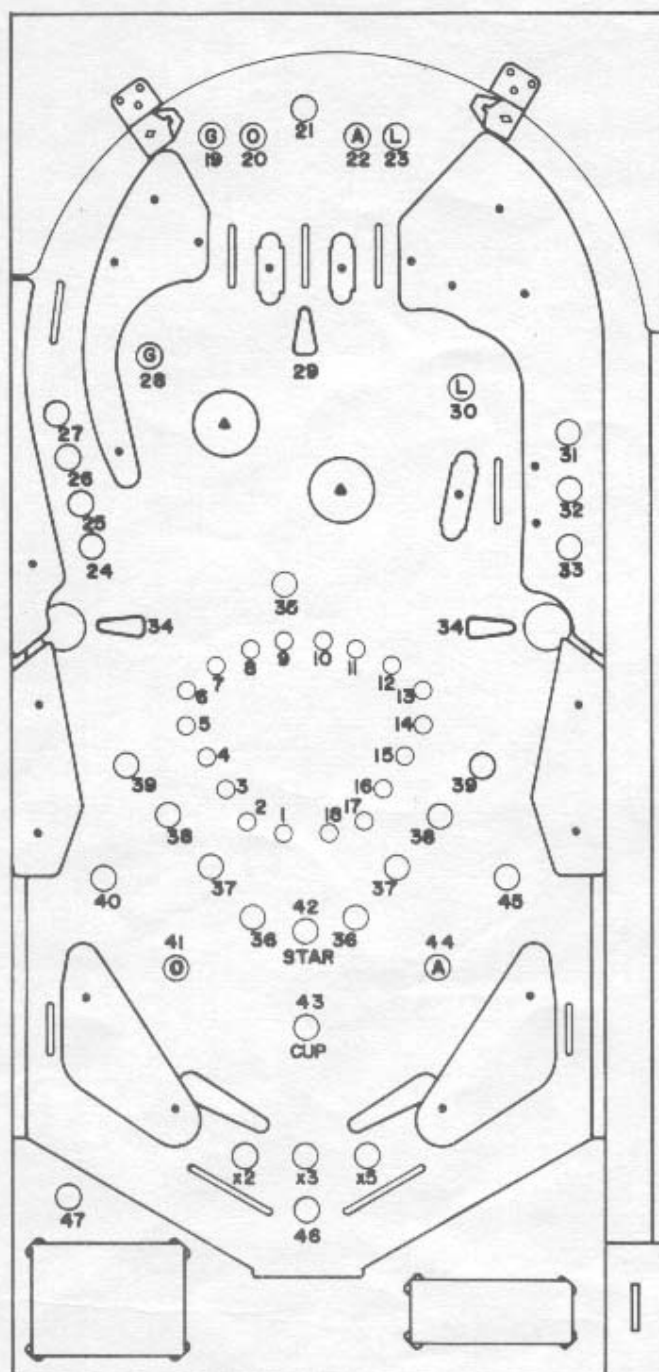
20	2	FITA RESEVA PLASTICA	4 CTRM.
19	1	CONEXCHICOTE PL. TU. 10 LO. 3169	
18	1	CONEXCHICOTE PL. "C" 10-LO-3169	
17	6	DUIDO	14-4001
16	1	COMO SUPVA. INTEREPA	BCT-444
15	1	PONTE DE TERMINAIS	
14	1	ROTELA DE TERMINAIS	
13	1	COMPRER 3.176, SUPRES 5.C7-1433	USKA TIT
12	1	CONSTR. 2.1005, SUPRES 5.C7-3059	USKA TIT
11	3	TERMINAL	ESTAMPER N° 1317
10	1	PESELA DE ALCO 3/8"	
9	1	COMO SUPRKT 48 ESTERA 5.C7-1563	
8	1	PRESELINA DE PENDULO 5.C7-302	
7	1	PENDULO 5.MT-011	
6	1	LUMO DO PENDULO 4-AR-633	
5	1	SAEL 4 INTZ 4 mm	
4	1	IGUA DO PENDULO 5.C7-303	
3	1	PLAQUET PPL 23 28mm	
2	1	CANON DO PENDULO 5.C7-1222	
1	1	BASE DO CONJUNTO F-10-064	

ALTERACOES

Nº	Descriçao	Sup. Bruto	Observaçoes

TAITO DO BRASIL, ind. e com. lida.
 Estr. 1000, JARDIM MARQUÊS, 18 - BCCOMPO - STA. ANA - S. PAULO - SP
 Tel.: 53.8870

Proj. 100001
 Esc. 1:1
CONJUNTO "TILT"
 E-CJ-422
 Folha 12 de 13



ITEM	MATRIZ	DESCRIÇÃO	CÓDIGO
1	ST0 - L0	Bonus 1	F-CJ- 858
2	ST0 - L1	Bonus 2	F-CJ- 858
3	ST0 - L2	Bonus 3	F-CJ- 858
4	ST0 - L3	Bonus 4	F-CJ- 858
5	ST1 - L0	Bonus 5	F-CJ- 858
6	- L1	Bonus 6	F-CJ- 858
7	- L2	Bonus 7	F-CJ- 858
8	- L3	Bonus 8	F-CJ- 858
9	ST2 - L0	Bonus 9	F-CJ- 858
10	- L1	Bonus 10	F-CJ- 858
11	- L2	Bonus 11	F-CJ- 858
12	- L3	Bonus 12	F-CJ- 858
13	ST3 - L0	Bonus 13	F-CJ- 858
14	- L1	Bonus 14	F-CJ- 858
15	- L2	Bonus 15	F-CJ- 858
16	- L3	Bonus 16	F-CJ- 858
17	ST4 - L0	Bonus 17	F-CJ- 858
18	ST4 - L1	Bonus 18	F-CJ- 858
19	ST7 - L0	G. Sup.	G-CJ-3136
20	ST7 - L1	Q Sup.	G-CJ-3136
21	ST6 - L2	Bola Extra	G-CJ-3136
22	ST7 - L2	A Sup.	G-CJ-3136
23	ST7 - L3	L Sup.	G-CJ-3136
24	ST13- L0	Avanço Esq. 1	G-CJ-3136
25	ST13- L1	Avanço Esq. 2	G-CJ-3136
26	ST13- L2	Avanço Esq. 3	G-CJ-3136
27	ST13- L3	Avanço Esq. 4	G-CJ-3136
28	ST8 - L0	G	G-CJ-3136
29	ST6 - L1	Goal Sup.	G-CJ-3136
30	ST8- L3	L	G-CJ-3136
31	ST12- L2	Avanço Dir. 3	G-CJ-3136
32	ST12- L1	Avanço Dir. 2	G-CJ-3136
33	ST12- L0	Avanço Dir. 1	G-CJ-3136
34	ST6 - L0	(2) Gol	G-CJ-3136
35	ST6 - L3	Bandeira	G-CJ-3136
36	ST5 - L0	(2)Ball Avance 1	G-CJ-3136
37	ST5 - L1	(2)Ball Avance 2	G-CJ-3136
38	ST5 - L2	(2)Ball avance 3	G-CJ-3136
39	ST5 - L3	(2)Ball Avance 4	G-CJ-3136
40	ST9 - L0	Especial Esq.	G-CJ-3136
41	ST7 - L1	O	G-CJ-3136
42	ST9 - L2	Super Star	G-CJ-3136
43	ST9 - L3	World Cup	G-CJ-3136
44	ST7 - L2	A	G-CJ-3136
45	ST9 - L1	Especial Dir.	G-CJ-3136
46	ST10- L3	Same Player	G-CJ-3136
47	ST11- L0	Lotado	G-CJ- 573
X2	ST10- L0	X2	G-CJ-3136
X3	ST10- L1	X3	G-CJ-3136
X5	ST10- L2	X5	G-CJ-3136
●	Iluminação	21 Lampadas	
▲	Iluminação	2 dentro Bumper	G-CJ-2830

Só use lâmpadas Philips 6913 ou Sadokin-
MI-15-6V-250 MA C/Anca.

FOOTBALL

LAMPADAS do PLAYFIELD

CONJUNTO FONTE

14

<u>CÓDIGO</u>	<u>DISCRIMINAÇÃO</u>	<u>QTDE</u>
F-CJ- 485	Quadro da Fonte (Aglomerado 15 mm)	01
	Conj. Femea 5 Contatos Duplos	01
	Resistor de Carvão	03
	Capacitor Eletrolitico 8000uf-16v	01
	Capacitor Eletrolitico 2000uF-25v	02
	Diodo 1N - 4001	02
	Diodo SK- 3/02	06
	Diodo BY- 127	06
	Ponte de Terminais Uska 1T8T1	05
F-CJ- 505	Conj. Femea 2 Contatos Duplos	01
	PAACP F/PM 3,5 x 13 mm	38
G-CJ-1434	Conj.Femea 2 Contatos Simples	01
	Ponte de Terminais Uska 1T	01
F-CJ- 841	Conj. Transformador Pequeno	01
	Tomada Universal (Pial)	01
	PAACP F/PH 3,5 x 25 mm	02
	Capacitor Cerâmica Mial (1000 x SK)	02
	Ponte de Terminais Uska TIT	01
	Conector Sindal BV	01
	PAACP F/PH 2,9 x 25 mm	02
	Porta Fusível (Celeron)	06
	Fusível de Vidro 5 A	04
	PAACP F/PH 3,5 x 16 mm	06
Fusível de Vidro 10A	02	
E-CJ- 429	Conj. Transformador Grande	01
	ARFL 3,5 mm	04
	Ponte Retificadora SKB-30/02	02
	Terminal Estampex 19"21	08
	Resistor de 10K-2W	03
	Capacitor Eletrolitico 4000uF-16V	01
	Capacitor Eletrolitico 4000uF-35V	01
F-CJ- 300	Conj. Femea 34 Contatos Duplos	01
G-CJ-1433	Conj. Femea 3 Contatos Simples	01
	Capacitor Cerâmica 1/50V	01

LISTA DE PEÇAS

(Peças que não foram citadas nas folhas anteriores)

UTILIZADAS NO GABINETE

Coxim de Borracha Cônica	G-B0-1184
U Trazeiro do Móvel	G-CH-323
Porca de Engaste (M.10)	G-CJ-1411
Protetor (Plástico) do Interruptor	F-PL-390
Conjunto Fecho (Decorador)	F-CJ-881
Conjunto Chapa de Fixação dos Pés	G-CJ-933
Conjunto Escora do Playfield	G-CJ-1454
Moldura Trazeira	G-CH-322
Trilho (Plástico) do Vidro	G-PL-338
Conjunto Eixo (de Engate c/ caixa de Ficha) ,	G-CJ-1812

UTILIZADAS EXTERNAMENTE

Conjunto Pé do Móvel	F-CJ-319
Conjunto Suporte (Embelezador Frontal) do Vidro	G-CJ-291
Friso Lateral Direito	G-CH-3012
Friso Lateral Esquerdo	G-CH-3011

UTILIZADAS NA PORTA (ou anexo)

Conjunto Porta Completa	E-CJ-254
Conjunto Chassis do Moedeiro	F-CJ-825
Conjunto Protetor Caída de Fichas	F-CJ-275
Conjunto Cata Moedas	F-CJ-405
Reforço do Moedeiro	G-CH-1056

UTILIZADAS NA CAIXA DE LUZES (Gabinete Superior)

Conjunto Dobradiça Superior	F-CJ-817
Conjunto Dobradiça Inferior	F-CJ-816
Conjunto da Trava (Pino)	G-CJ-3183
Cantoneira de Encosto	G-CH-1611

ELETRICOS

Conjunto Contato Botão do Flipper	G-CJ-2895
Botão do Flipper	G-PL-2193
Guia do Botão do Flipper	G-PL-1096
Alto Falante Novik 4 x 6" 4Ω	
Cabo de Força Taito	
Conjunto Contato da Porta	G-CJ-1445