

**comestero a.t.**  
ADVANCED TECHNOLOGIES

*Gettoniere e accessori per macchine a moneta  
Electronic coin validators.  
Accessories for coin machines*

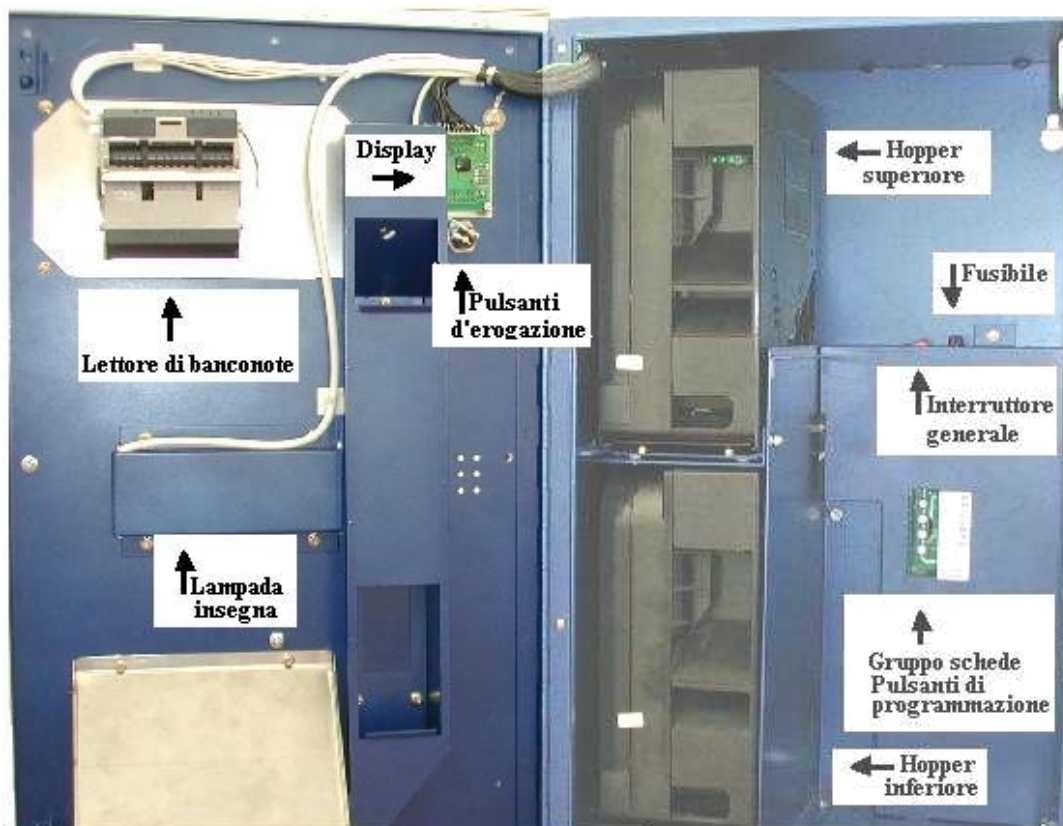
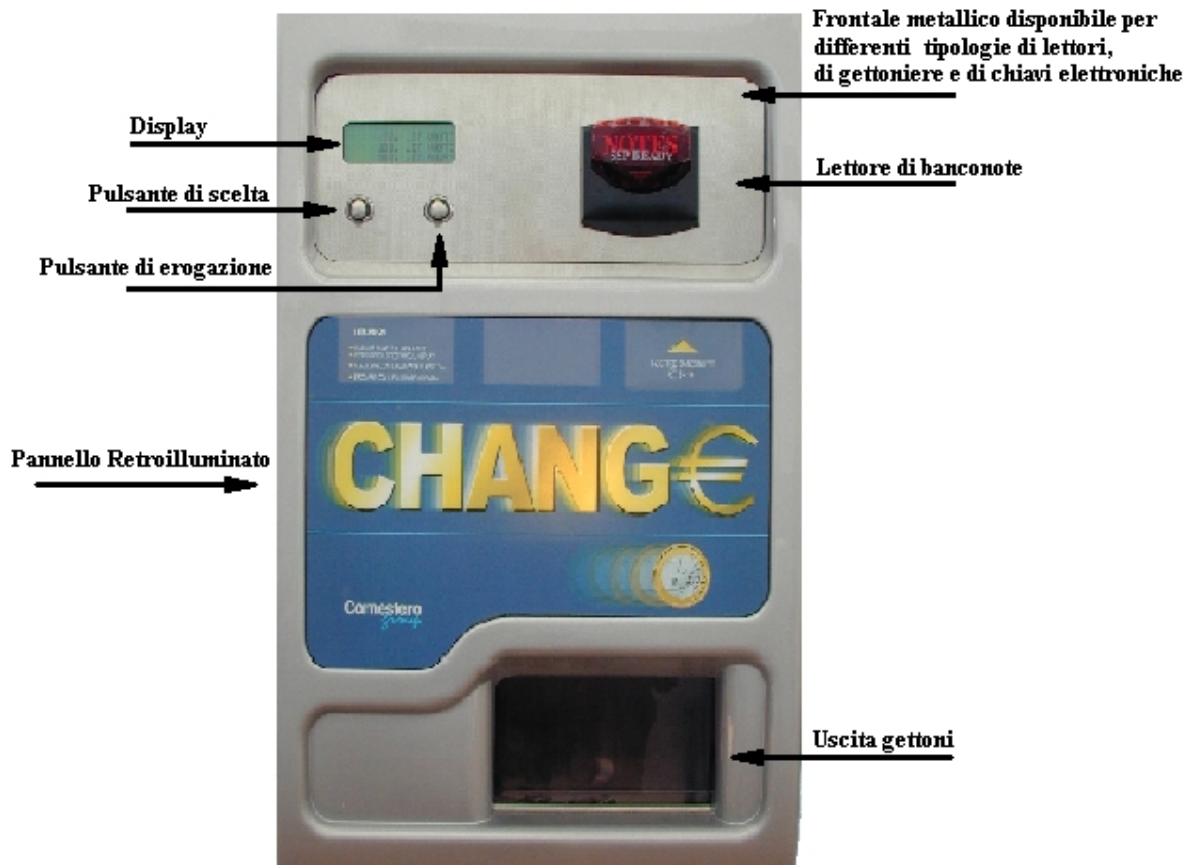
# **MANUALE APPLICATIVO DEL CAMBIAMONETE *CHANGE EURO MULTICOIN***



# INDICE GENERALE

<b>VISTA DEL CAMBIAMONETE</b>	<b>Pag. 3</b>
<b>GARANZIA</b>	<b>Pag. 4</b>
<b>INSTALLAZIONE</b>	<b>Pag. 4</b>
<b>NORME DI BUON UTILIZZO</b>	<b>Pag. 5</b>
<b>PROGRAMMATORE</b>	<b>Pag. 5</b>
<b>FUNZIONI</b>	<b>Pag. 6</b>
- <b>FUNZIONAMENTO NORMALE</b>	<b>Pag. 6</b>
- <b>CONTABILITA'</b>	<b>Pag. 6</b>
- <b>COME ENTRARE IN PROGRAMMAZIONE</b>	<b>Pag. 7</b>
- <b>SCELTA LINGUA</b>	<b>Pag. 8</b>
- <b>TABELLA VALORI</b>	<b>Pag. 9</b>
- <b>N° HOPPER PRESENTI</b>	<b>Pag. 10</b>
- <b>HOPPER NECESSARIO</b>	<b>Pag. 10</b>
- <b>VALORE PEZZI EROGATI</b>	<b>Pag. 11</b>
- <b>EROGAZIONE AUTOMATICA</b>	<b>Pag. 12</b>
- <b>PROGRAMMA EROGAZIONE</b>	<b>Pag. 13</b>
- <b>AZZARAMENTO CONTATORI</b>	<b>Pag. 14</b>
<b>SEGNALAZIONI DISPLAY</b>	<b>Pag. 14</b>
<b>SVUOTAMENTO</b>	<b>Pag. 15</b>
<b>MANUTENZIONI</b>	<b>Pag. 16</b>
<b>CARATTERISTICHE TECNICHE</b>	<b>Pag. 18</b>

# VISTA DEL CAMBIAMONETE



# GARANZIA

I nostri cambiamonete Change euro vengono garantiti per un periodo di 12 mesi, fanno fede la data e il numero di matricola sull'etichetta sotto rappresentata. La stessa è posizionata all'interno del cambiamonete. La garanzia è valevole solo nel caso in cui l'etichetta non sia stata manomessa, ricopre ogni parte da noi costruita ove si riscontrasse qualunque difetto tecnico.


Sono esclusi tutti i casi di manomissione, utilizzo improprio o inserimento di corpi estranei nei diversi moduli.

Gli interventi di riparazione avvengono presso il nostro laboratorio di Gessate, dove le parti arriveranno franco-spese oppure presso il cliente con recupero delle spese di trasferimento.

Al termine della garanzia il centro assistenza rimarrà a Vostra disposizione. Inoltre il responsabile del servizio di Call Center è a Vostra completa disposizione per ogni possibile chiarimento.



S.E.C.I. -Via M, Curie B, Gessate (MI) - tel. 02/95781111 MADE IN ITALY

Modello: MULTICOIN Alimentazione: 230V / 50 Hz ; 100 VA 

Matricola:  -

FUSE T 500mA-250V

# INSTALLAZIONE

**Fissaggio  
dell'apparecchio:**

**Il cambiamonete deve essere installato in ambienti opportunamente protetti da interperie.**

Il Change euro è stato studiato in modo da rendere possibili differenti fissaggi: a muro, a banco, oppure su una base d'appoggio corredata di apposite viti di fissaggio. Ciò è possibile utilizzando i tre fori posti sul piano d'appoggio e le due asole ed il foro posti sulla parete di fondo.

**Rete di alimentazione:**

230 VAC - 50 Hz

# NORME DI BUON UTILIZZO

## **Lettores di banconote:**

- raccomandiamo di non toccare in modo ingiustificato i vari interruttori , causa la perdita definitiva dei dati in memoria e successivo blocco del cambiamonete.
- abbiate cura di non fare inserire banconote eccessivamente usurate o con nastro adesivo al fine di evitare possibili incastri delle stesse.
- assicuratevi che luce artificiale o solare non colpisca direttamente la bocchetta del lettore, per garantire un' appropriata validazione delle banconote.

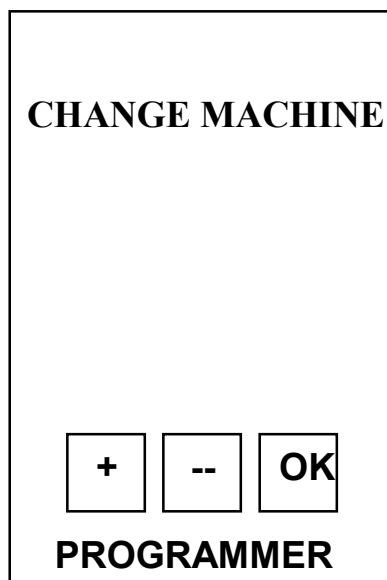
## **Erogatori monete/gettoni : (HOPPER)**

Prestate attenzione alla fase di caricamento monete/gettoni eliminando ogni corpo estraneo quali viti, punti metallici, ecc. che potrebbero compromettere il funzionamento.

# PROGRAMMATORE

Il Change Euro Simplycoin può essere programmato utilizzando gli appositi tasti di programmazione posizionati all'interno dello stesso, contrassegnati da "+", "-", "OK", "SV". I tasti "+, -, OK" servono per modificare e muoversi all'interno del menù di programmazione, mentre il tasto "SV" serve per svuotare gli hopper.

Per maggiore comodità, inoltre, il cambiamonete è dotato di un apposito programmatore esterno, fornito in dotazione.



# FUNZIONI

## FUNZIONAMENTO NORMALE

Esempio di programmazione per Multicoïn a due erogatori.

Accendere il cambiamonete utilizzando l'interruttore interno, rosso, posto all'interno dello stesso.

In caso di accensione il display visualizza la scritta ciclica:

Esempio

INTRODURRE DENARO 500 LIT 200 LIT
---

All'inserimento di una banconota comparirà il valore ed i prezzi erogabili in quel momento.

Esempio

LIT. 5.000 6 x 500 LIT. 10 x 200 LIT.
---

Si possono quindi introdurre ulteriori valori e premere il pulsante esterno di erogazione, il pulsante di destra, al fine di ottenere il cambio desiderato, oppure se previsto, scegliere le diverse combinazioni con il tasto di sinistra.

Il display mostrerà il deconto dei pezzi in erogazione sino al raggiungimento della quantità totale; la scritta rimarrà per alcuni secondi per dar modo all'utente di verificare l'esattezza del cambio, al termine ricomparirà la scritta ciclica o un eventuale credito residuo.

## CONTABILITA'

Il Changeuro consente un controllo dei valori incassati ed i pezzi erogati tramite l'utilizzo del tasto "OK" situato sia all'interno della macchina che sul programmatore

Esempio di programmazione per Multicoïn a due erogatori.

INCASSO TOTALE 350.000 LIT.
--------------------------------

Premendo il tasto OK:  
comparirà l'incasso storico della macchina  
Azzerabile solo nelle funzioni programmazione:  
Azzeramento Contatori.

INCASSO PARZIALE 150.000 LIT.
----------------------------------

Tasto OK: comparirà l'incasso parziale della macchina.  
Azzerabile premendo il tasto MENO.

TOTALE EROGATO erogatore 1 = 400
-------------------------------------

Tasto OK: comparirà la quantità storica dei pezzi erogati dal 1°- 2° erogatore (se presente).  
Azzerabile solo nella funzione programmazione:

erogatore 2 = 750

Azzeramento Contatori.

PARZIALE EROGATO

erogatore 1 = 200

erogatore 2 = 250

Tasto OK: comparirà la quantità parziale dei pezzi erogati dal 1° - 2° erogatore (se presente).

Azzerabile premendo il tasto MENO.

IN-1 5.000 LIT.

6 x 500 LIT.

10 x 200 LIT.

Tasto OK: consente di verificare l'ultimo valore introdotto da parte dell'utente nel caso di contestazione.

IN-2 2000 LIT.

2 x 500 LIT.

5 x 200 LIT.

Tasto OK: consente di verificare il penultimo valore introdotto da parte dell'utente nel caso di contestazione.

IN-3 x 1000 LIT.

2 x 500 LIT.

0 x 200 LIT.

Tasto OK: consente di verificare il terzultimo valore introdotto da parte dell'utente nel caso di contestazione.

INTRODURRE DENARO

500 LIT.

200 LIT.

Tasto OK: permette di ritornare al funzionamento normale

## COME ENTRARE IN PROGRAMMAZIONE

La programmazione prevede queste diverse funzioni:

- LINGUA
- TABELLA VALORI
- N° HOPPER PRESENTI
- HOPPER NECESSARIO
- VALORI PEZZI EROGATI
- EROGAZIONE AUTOMATICA
- PROGRAMMA EROGAZIONE
- AZZERAMENTO CONTATORI

Per accedere alla programmazione occorre spegnere il cambiamonete, premere e mantenere premuto il tasto OK, quindi accendere la macchina e rilasciare il tasto OK, sul display compare:

PROGRAMMAZIONE

Per scegliere una o più delle funzioni sopracitate premere una volta il tasto OK, quindi avanzare con il tasto PIU' o il MENO per retrocedere, una volta visualizzata la funzione di interesse premere il tasto OK.

## SCELTA LINGUA

Il cambiamonete è predisposto per lavorare con scritte in Italiano / Inglese / Francese / Tedesco / Spagnolo.

Partendo da:

LINGUA

ITALIANO

ITALIANO

LINGUA

Premere 1 volta il tasto OK:  
visualizzazione scelta lingua

Scegliere Italiano / Inglese / Francese / Tedesco / Spagnolo  
utilizzando il tasto PIU' o MENO

Tasto OK: conferma e ritorno in scelta lingua

Tasto PIU' fino alla visualizzazione:

INTRODURRE DENARO  
500 LIT  
200 LIT

## TABELLA VALORI

La seguente tabella permette di decidere di quali valori saranno le monete o banconote accettate dal cambiamonete.

Partendo da:

TABELLA VALORI

LIT.

Tasto OK: si può scegliere la valuta delle banconote o monete utilizzando il tasto MENO o PIU'  
( Lit. / \$ / FF / etc . )

BASE 100 LIT.

Tasto OK: si inserisce il valore base che permetterà di creare i diversi multipli.  
Consigliamo per l'Italia il 100.  
( tasto PIU' - MENO )

M 1 LIT.

Tasto OK: inserire primo valore moneta (se prevista la gettoniera)

M 2 LIT.

Tasto OK: inserire il secondo valore moneta  
etc...

M 6 LIT.

Tasto OK: inserire il sesto valore moneta

B 1 LIT.

Tasto OK: inserire il primo valore banconote  
( se previsto il lettore di banconote)

etc ...

B 4 LIT.

Tasto OK: inserire il quarto valore banconota

TABELLA VALORI.

Tasto OK: conferma e ritorno in tabella valori

Tasto PIU' fino alla visualizzazione:

INTRODURRE DENARO  
500 LIT

**N° HOPPER PRESENTI**

Esempio di programmazione per Multicoïn a due erogatori. Partendo da:

N. HOPPER PRESENTI

N° HOPPER PRESENTI 2

Tasto OK: si stabilisce la quantità di erogatori presenti nella macchina  
(tasto PIU' - MENO )

N. HOPPER PRESENTI

Tasto OK: conferma la scelta effettuata

Tasto PIU' fino alla visualizzazione:

INTRODURRE DENARO  
500 LIT  
200 LIT

## HOPPER NECESSARIO

Esempio di programmazione per Multicoïn a due erogatori. Partendo da:

HOPPER NECESSARIO

HOPPER NECESSARIO  
1

Tasto OK: se si desidera si può stabilire la necessità di un erogatore rispetto agli altri, di modo che in caso di vuoto o guasto di quel particolare distributore l'intero cambiamonete si blocca.  
(tasto PIU' - MENO )

HOPPER NECESSARIO

Tasto OK: conferma la scelta effettuata

Tasto PIU' fino alla visualizzazione:

INTRODURRE DENARO  
500 LIT  
200 LIT

## VALORI PEZZI EROGATI

Esempio di programmazione per Multicoïn a due erogatori. Partendo da:

VALORI PEZZI

EROGATI

HP.1 = 500 LIT. G

Tasto OK: inserire il valore della moneta del 1° erogatore  
( tasto PIU' - MENO )

Tasto OK: se il valore introdotto è per un gettone si può attivare la  
scritta GT 1 per distinguerlo sul display dalle monete ( tasto PIU' )

HP.1 = 500 LIT.  
HP 2 = 200 LIT.

Tasto OK: inserire il valore della moneta del 2° erogatore se  
previsto ( tasto PIU' - MENO )

Tasto OK: se il valore introdotto è per un gettone si può attivare la  
scritta GT 1 per distinguerlo sul display dalle monete ( tasto PIU' )

VALORI PEZZI EROGATI

Tasto OK: conferma la scelta effettuata

Tasto PIU' fino alla visualizzazione:

INTRODURRE DENARO  
500 LIT  
200 LIT

## EROGAZIONE AUTOMATICA

La funzione di erogazione automatica conferma la versatilità del cambiamonete all'utilizzo dello stesso in luoghi o realtà nettamente differenti. Se impostato in funzione automatica, all'introduzione della banconota o moneta e successivamente alla sua convalida ne segue un immediata erogazione del corrispettivo in moneta o gettoni.

Programmata in questa modalità si velocizza l'erogazione in quanto si eliminano sia il tempo di scelta che le possibili perplessità dell'utente.

Facendo il caso dell'introduzione di £ 2000 il cambiamonete erogherà 2 moneta da £ 500, 5 monete da £ 200, ciò per consentire al cliente finale la maggiore flessibilità di utilizzo delle stesse .

L'introduzione di banconote dal maggior valore (5000, 10000) ha come risultato del cambio il multiplo delle monete di base, salvo il caso di un hopper vuoto.

In questo caso il cambiamonete soddisferà il cambio utilizzando le altre monete disponibili.

\*Partendo da:

EROGAZIONE AUTOMATICA

EROGAZIONE AUTOMATICA  
SI

Tasto OK: permette di scegliere la funzione di erogazione automatica, all'inserimento di denaro il cambiamonete erogherà senza aspettare l'utilizzo dei pulsanti esterni. (tasto PIU')

EROGAZIONE AUTOMATICA

Tasto OK: conferma la scelta effettuata

Tasto PIU' fino alla visualizzazione:

INTRODURRE DENARO  
500 LIT  
200 LIT

## PROGRAMMA EROGAZIONE

**Breve nota:** il programma consente di inserire fino a 10 livelli di vendita con 5 diverse combinazioni per ciascuno di essi, che potranno essere selezionate grazie al pulsante esterno giallo dai Vostri futuri clienti.

Esempio di programmazione per Multicoïn a due erogatori. Partendo da:

PROGRAMMA EROGAZIONE
-------------------------

L1	200	(200)
T1	HP.1	0 x 500
	HP.2	1 x 200

Tasto OK: permette di inserire il 1° livello di vendita  
( tasto PIU' - MENO )

Tasto OK: inserire la quantità di pezzi dal 1° erogatore ; tra parentesi compare il valore di vendita attuale.

Tasto OK: inserire la quantità di pezzi dal 2° erogatore, se previsto, tra parentesi si aggiornerà il valore di vendita attuale.

L1	200	(000)
T2	HP.1	0 x 500
	HP.2	0 x 200

Tasto OK: se non si prevedono combinazioni diverse per il 1° livello di vendita, si passa al livello 2 premendo ripetutamente il tasto OK.

L2	2000	(2000)
T1	HP.1	2 x 500
	HP.2	5 x 200

Tasto OK: se si desidera inserire il 2 livello di vendita.

Tasto OK: inserire la quantità di pezzi dal 1° erogatore; tra parentesi compare il valore di vendita attuale.

Tasto OK: inserire la quantità di pezzi dal 2° erogatore; tra parentesi si aggiornerà il valore di vendita attuale.

L2	2000	(2000)
T2	HP.1	0 x 500
	HP.2	0 x 200

Tasto OK: confermare il 2° livello di vendita .  
( tasto PIU' - MENO )

Tasto OK: inserire la quantità di pezzi dal 1° erogatore ; tra parentesi compare il valore di vendita attuale.

Tasto OK: inserire la quantità di pezzi dal 2° erogatore, se previsto, tra parentesi si aggiornerà il valore di vendita attuale.

L2	2000	(2000)
T3	HP. 1	0 x 500
	HP. 2	0 x 200

Tasto OK: se non si prevedono combinazioni diverse per il 2° livello di vendita, si passa la livello 3 premendo ripetutamente il tasto OK.

*Etc. etc.*

Tasto PIU' fino alla visualizzazione:

INTRODURRE DENARO 500 LIT 200 LIT
---

**AZZERAMENTO CONTATORI STORICI**

All'occorrenza è possibile azzerare i contatori storici del Multicoïn.

Partendo da:

AZZ. CONTATORI

Tasto OK: visualizzazione azzeramento contatori

AZZ. CONTATORI  
OK

Tasto OK: attesa per conferma

AZZ. CONTATORI

Azzeramento  
effettuato

Tasto PIU' fino alla visualizzazione:

INTRODURRE DENARO  
500 LIT  
200 LIT

## SEGNALAZIONI DISPLAY

Esempio di programmazione per Multicoïn a due erogatori.

INTRODURRE DENARO  
500 LIT.  
200 LIT. VUOTO

In caso di esaurimento monete/gettoni il cambiamonete segnala a mezzo display ed eventualmente blocca, fino a nuovo caricamento, l'accettazione di monete o banconote.

INTRODURRE DENARO  
500 LIT.  
200 LIT. ALARM

Segnala la presenza di un corpo estraneo nell'area sensori ottici dell'erogatore monete / gettoni.  
Inoltre eventualmente blocca la macchina  
Occorre assistere l'erogatore.

LIT. 0  
1 x 500 LIT.  
0 x 200 LIT.

In caso di mancanza di corrente prima o durante un'erogazione il cambiamonete manterrà in memoria i pezzi ancora da distribuire, al ritorno dell'alimentazione premere il pulsante esterno per ottenere il cambio dovuto.

## SVUOTAMENTO

In caso di necessità il cambiamonete permette di svuotare i distributori monete / gettone:

Esempio di programmazione per Multicoïn a due erogatori. Partendo da:

INTRODURRE DENARO  
500 LIT.  
200 LIT.

SVUOTAMENTO

Tasto bianco sulla scheda elettronica: funzione di svuotamento

SVUOTAMENTO  
2

Tasto MENO: permette di scegliere quale erogatore svuotare

SVUOTAMENTO  
2  
N° PEZZI EROGATI : 49

Tasto bianco sulla scheda elettronica: inizia lo svuotamento. Si ferma automaticamente al termine delle monete/gettoni oppure tasto bianco sulla scheda elettronica blocca lo svuotamento e indica i pezzi erogati.  
(scompare dopo 10 sec. circa).

500 VUOTO  
200 VUOTO

Automaticamente il display tornerà in VUOTO oppure INTRODURRE DENARO .

INTRODURRE DENARO  
500 LIT.  
200 LIT.

## MANUTENZIONI

### MANUTENZIONE RELATIVA AGLI EROGATORI

**PROBLEMA: IL CAMBIAMONETE SEGNALA IL MESSAGGIO “VUOTO” SUL DISPLAY, SUL PRIMO O SUL SECONDO HOPPER.**

**RISOLUZIONE:**

- Verificare che all'interno dell'hopper vi siano le monete.
- Svuotare l'hopper eseguendo la procedura descritta a pagina 15, dopodiché spegnere la macchina ed estrarre l'hopper.
- Guardando l'hopper dall'alto si vedono due placche in ottone, queste svolgono la funzione di sensore presenza monete.
- A questo punto utilizzando un panno imbevuto d'alcol, pulire le due placche, in modo da eliminare lo strato di unto ed ossido che si è formato.
- Se riempiendo l'hopper la scritta non dovesse scomparire consultate il servizio di assistenza Comestero.

**PROBLEMA : IL CAMBIAMONETE SEGNALA IL MESSAGGIO “ALARM” SUL DISPLAY, SUL PRIMO O SUL SECONDO HOPPER**

**RISOLUZIONE:**

- Verificare il corretto inserimento dell'hopper, se il messaggio persiste spegnere il cambiamonete ed estrarre l'hopper.
- Svuotare l'hopper girandolo sottosopra su un tavolo, in modo da poter verificare l'uscita di eventuali corpi estranei presenti nello stesso.
- Riempire e reinserire l'hopper.
- Se il messaggio persiste consultare il servizio di assistenza tecnica Comestero.

## **MANUTENZIONE RELATIVA AL LETTORE DI BANCONOTE NV4/NV5**

**PROBLEMA: IL LETTORE HA UNA SCARSA ACCETTAZIONE DI  
BANCONOTE**

## **RISOLUZIONE: PROCEDURA DI PULIZIA LENTI DEL LETTORE**

L'esecuzione di questa procedura può rendersi necessaria quando si riscontra una repentina diminuzione di efficienza del lettore. Ovvero quando a causa di polvere il lettore rifiuta troppe banconote. In questo caso è necessaria una pulizia meccanica del lettore che si esegue aprendo la bocca del lettore e con molta delicatezza, utilizzando un fazzoletto precedentemente inumidito d'alcool, si puliscono le lenti assicurandosi di asciugarle subito per togliere eventuali aloni.

### **NOTE**

Uniamo alla presente documentazione il manuale tecnico del lettore di banconote SMILEY per eventuali riprogrammazioni.

Per qualsiasi altro problema riguardante qualunque modello di lettore applicato alla macchina e commercializzato da Comestero, prima di bloccare definitivamente la macchina facendo qualche operazione non corretta, vi suggeriamo di chiedere direttamente maggiori informazioni al servizio di assistenza telefonica Comestero.

## **CARATTERISTICHE TECNICHE**

**DIMENSIONI RELATIVE AL  
CAMBIAMONETE FISSATO A**

530 mm X 650 mm X 350 mm ingombro di massima

Doc. M11/10.00  
Rev. N°00  
Del 30/10/00  
Pag. 17di18

<b>PARETE O A BANCO DIMENSIONI RELATIVE AL CAMBIAMONETE INSTALLATO SULLA BASE</b>	530 mm X 1550 mm X 350 mm
<b>PESO DEL CAMBIAMONETE:</b>	38 Kg
<b>EROGATORE MONETE/GETTONI:</b>	Fino a tre Universal Hopper MK4 Coin Controls Diametro moneta: da 20 mm a 30 mm (oppure da 16 mm a 20 mm )
<b>QUANTITA' DI MONETE O GETTONI: LETTORE DI BANCONOTE:</b>	1600 Pezzi x erogatore, oppure 1600 + 3000 in caso di un hopper più la sua estensione. SMILEY NV5 - Innovative Technology, EBA 02-ITA8,o IVO.
<b>GETTONIERA ELETTRONICA:</b>	RM4V00 - SECI 12 monete/gettoni (se presente)
<b>CHIAVE ELETTRONICA</b>	Eurokey S.E.C.I.
<b>ALIMENTAZIONE:</b>	230 VAC - 50 Hz
<b>ASSORBIMENTO:</b>	100 VA max - 25 VA in stand-by
<b>TEMPERATURA DI FUNZIONAMENTO:</b>	0° - 50° C umidità dal 10% al 90% non condensata
<b>TEMPERATURA DI IMMAGAZZINAGGIO:</b>	Da 0° a 70°C
<b>GRADO DI PROTEZIONE:</b>	IP 30
<b>DICHIARAZIONE CE DI CONFORMITA'</b>	EN 50081-1, EN 50082-1, EN 61000-3-2, EN 60950 EN 61000-3-3, EN 60335 II EDIZIONE
<b>ACCESSORI:</b>	Base, frontale completo di lettore e gettoniera, frontale completo di lettore e chiave elettronica, estensione per erogatore