

Notice de Programmation Monnayeur RM5

1. BOITIER DE PROGRAMMATION

Commencez par connecter le cordon de votre boîtier sur la prise 6 broches de votre monnayeur*.
Lorsque la connexion s'établit, l'afficheur vous indique dans quel mode est programmé le monnayeur RM5.



* Assurez-vous que le monnayeur soit alimenté. 💡 Petite astuce, utilisez le boîtier de programmation sans pile 9V, cela vous permettra de vérifier que votre monnayeur est bien alimenté dans le cas où il ne fonctionnerait pas.

La pile sert simplement à dupliquer la configuration d'un monnayeur à un autre. Je vous recommande, vivement, de ne **jamais** utiliser cette fonctionnalité 😊.

2. MENU CONFIGURATION

Il y a deux modes de configuration possible sur un centre de lavage :

VALIDATEUR – 00

TIMER – 30

Le mode **Valideur** est utilisé dans le cas où il y a une carte ou un automate de gestion du temps.

Le mode **Timer**, le temps sera géré par le monnayeur.

3. REGLAGES MODE VALIDATEUR

En mode **Valideur**, le monnayeur activera les canaux 1 à 6 correspondants aux types de pièces insérées.

Les canaux de 1 à 4 sont, en général, prédéfinis pour les pièces en Euros. Vous pouvez vérifier ces canaux, en regardant le tableau sur le volet du monnayeur.

3.1. VALIDATION CANAUX

Vous avez dans ce menu la possibilité d'activer ou non des canaux.

Si un canal est désactivé les pièces correspondantes ne seront pas acceptées

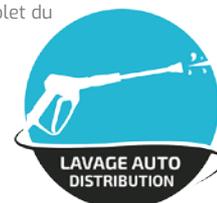
(💡 Vous pouvez désactiver les canaux 1 à 6 via les switch sur le côté du monnayeur. Switch vers le haut = Canal désactivé).

Navigation : **+** pour avancer, **-** pour changer l'état et **OK** pour sortir.

Correspondance des canaux* :

- Canal 1 = 0,20€
- Canal 2 = 0,50€
- Canal 3 = 1,00€
- Canal 4 = 2,00€
- Canal 5 = LIBRE : apprentissage Jeton 1
- Canal 6 = LIBRE : apprentissage Jeton 2

* Les canaux de 1 à 4 sont, en général, prédéfinis pour les pièces en Euros. Vous pouvez vérifier les canaux, en regardant le tableau sur le volet du monnayeur. Si le tableau est vide en face du numéro de canal, vous pouvez l'utiliser pour programmer votre jeton.*



3.2. TABLE DES VALEURS

Ce menu n'est pas nécessaire en mode **Validateur**, si besoin, consultez le paragraphe **4.3**.

3.3. APPRENTISSAGE

L'apprentissage permet de dédier un canal à votre pièce ou jeton.

Navigation : **+** ou **-** pour choisir le canal à programmer, **OK** pour avancer.

NOMBRE DE PIÈCES

0

A chaque passage de pièce ce compteur sera incrémenté, passez au **minimum 10 pièces/jetons**.

Appuyez sur **OK**, **TOLERANCE LARGE**, appuyez sur **OK** pour sortir du menu, ou appuyez sur **-** pour choisir **TOLERANCE ETROITE***

Vous pouvez, en général, programmer ces deux canaux** :

- Canal 5 = jeton principal***.
- Canal 6 = jeton secondaire***.

* La tolérance étroite permet d'avoir une lecture plus précise du jeton et éviter de lire des jetons similaires mais attention ce mode à ses limites, s'ils sont trop similaires ils seront lus et au contraire si vos jetons sont abîmés ou de mauvaise qualité ils seront rejetés.

** Les canaux de 1 à 4 sont, en général, prédéfinis pour les pièces en Euros. Vous pouvez vérifier les canaux, en regardant le tableau sur le volet du monnayeur. Si le tableau est vide en face du numéro de canal, vous pouvez l'utiliser pour programmer votre jeton.

*** Suivant la configuration de votre machine le canal principal et secondaire sont peut être inversé. Renseignez-vous avant de modifier votre installation.

3.4. CANAL SUBSTITUTION

Dans certains cas, vous devez renvoyer un canal jeton vers un canal pièce (entrées automate limitées).

Entrez dans le menu avec la touche **OK**.

SELECTION CANAL 1, Choisissez le canal à rediriger, à l'aide de la touche **+**.

Appuyez sur **OK**.

REDIRIGER SUR CANAL 0, Choisissez le canal sur lequel vous voulez rediriger, à l'aide de la touche **+**.

Appuyez sur **OK**.

Exemple :

Si vous programmez de cette façon :

SELECTION CANAL 6 >>> OK >>> REDIRIGER SUR CANAL 4 >>> OK

Quand un jeton sera lu sur le canal 6, la configuration du monnayeur utilisera la redirection vers le canal 4. L'interface qui contrôle le RM5 recevra une impulsion provenant du canal 4 du monnayeur soit une pièce de valeur 2€ pour l'interface*.

* Valable dans la majorité des installations. Veuillez vérifier la configuration auprès de votre installateur.

3.5. PIÈCE TROUÉE

Si votre jeton est troué, activez cette option avec la touche **+** ou **-** et validez avec **OK**.

PIECE TROUEE

OPTION ACTIVE Les jetons ou pièces trouées seront acceptées.

OPTION DESACTIVE Les jetons ou pièces trouées seront rejetées.



4. REGLAGES MODE TIMER

En mode **Timer**, lors de l'insertion d'une pièce ou d'un jeton, le monnayeur activera, pendant la durée prédéfinie par l'utilisateur, les canaux 2 et 3.

4.1. MODIF PRIX VENTE

Réglage du prix minimum, et du temps correspondant.

Navigation : (+ ou - pour régler).

OK pour entrer

COUT DU CREDIT = 1.0

(Attention vous devez renseigner la plus petite valeur de pièce que vous acceptez pour le fonctionnement. Dans la configuration ci-dessus, il faudra 2 pièces de 0.5€ pour commencer le **Timer**)

OK pour avancer

DUREE DU CREDIT = 10

(10 secondes ou 10 minutes, suivant le réglage du paramètre suivant)

OK pour avancer

TEMPS EN = SECONDE ou **MINUTE** (Appuyer sur - ou + pour passer de **seconde** à **minute**)

OK pour avancer

RAJOUT MINIMUM = OPTION DESACTIVEE

OK pour sortir.

4.2. VALIDATION CANAUX

Voir paragraphe 3.1.

4.3. TABLE DES VALEURS

Il faut régler la valeur en € correspondante à la pièce insérée pour chaque canal en respectant le tableau présent sur le côté du monnayeur et la valeur de votre jeton suivant le canal ou vous l'avez programmé.

OK pour entrer.

Valeur de base = 0.1 (+ ou - pour régler).

OK deux fois pour avancer

Valeur CH1 = 0.0 (+ ou - pour régler).

OK pour avancer sur le canal suivant.

Valeur CH2 = 0.5 (+ ou - pour régler).

OK pour avancer sur le canal suivant.

..... et ainsi de suite

Pour sortir avancez en appuyant sur la touche **OK** jusqu'à Valeur **CH11 = OK avance ESC** - appuyez sur -.

4.4. APPRENTISSAGE

Voir paragraphe 3.3.

4.5. CANAL SUBSTIT.

Voir paragraphe 3.4.

4.6. PIECE TROUEE

Voir paragraphe 3.5.

