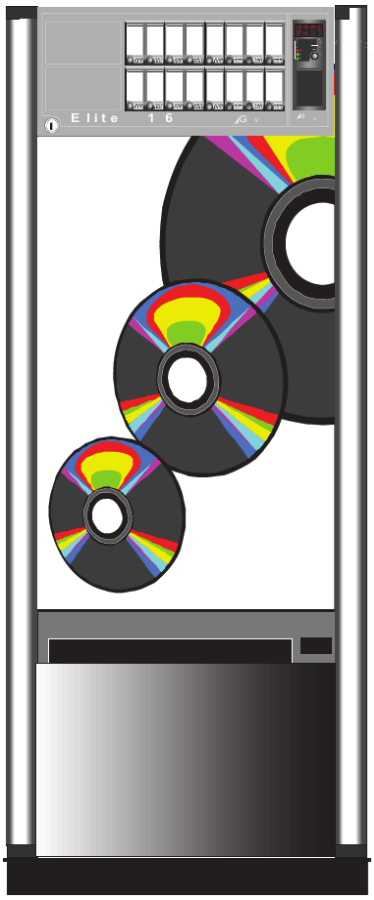
SERIE

Elite

VERSIÓN FLASH

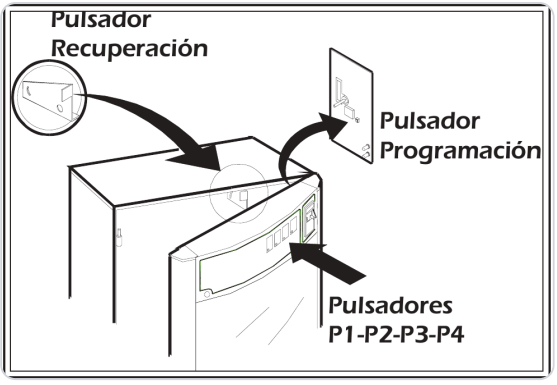


MANUAL DE PROGRAMACIÓN

Tarjeta de control FLASH · billetero, monedero MDB, tarjetero y mando · Edición 10-2026

PULSADORES DE PROGRAMACIÓN

La Elite **no tiene teclado de programación**: toda la programación se hace con el pulsador de programación, el pulsador de recuperación y los pulsadores de selección de producto. El display de 4 dígitos muestra en cada momento el número de opción (por ejemplo 00.03) o el valor que se está modificando.



Situación de los pulsadores



Palanca de recuperación (devolución)



Botón de programación

PROG Pulsador de programación

En la tarjeta display, en el interior de la puerta.

1. Entrar y salir del modo programación.
2. Avanzar a la siguiente opción (guardando el valor visualizado).

RECUP Pulsador de recuperación

Palanca de recuperación, bajo el canal de entrada de monedas. Cambia el valor de la opción (00.xx → 01.xx…) y valida datos.

Con la puerta abierta el botón de la puerta no actúa: accione la palanca situada sobre el monedero.

P1 … P8 Pulsadores de selección

P1–P4 son las **4 teclas de la derecha de la primera fila**, junto al display. Sirven para entrar en una opción, ver datos e introducir dígitos (cada pulsación suma 1).

Equivalencias con Crystal / Premium

Donde el manual Crystal dice ► (acceder), en la Elite se pulsa **P1**. Donde dice teclas **0…9**, en la Elite se usan P1–P4 (un dígito cada una).

Precios · Monedas y cambio · Motores · Contabilidad · Configuración · Medios de pago · Claves y control

NOVEDADES DE LA VERSIÓN FLASH

Este manual actualiza la parte de programación del *Manual ELITE (edición 03-10)* a la tarjeta de control nueva con programa FLASH, la misma base que la Crystal. Las opciones marcadas **NUEVO** no existían en la Elite; las marcadas **CAMBIA** se manejan de forma distinta.

Menú		Novedad respecto al manual Elite 03-10
00.03	CAMBIA	Precio mínimo por defecto 1,50 €, subida de 5 en 5 céntimos
02.03	CAMBIA	Programación de precios también con billetes
00.07	CAMBIA	Monedas y billetes en un único menú
00.10	CAMBIA	Clave 1111 (alternativa 0596, que habilita 00.30)
2X.14	NUEVO	Presentación de pulsadores sin unir
00.17	CAMBIA	Crédito máximo programable con billetes
X1.17	NUEVO	Retener o no el billete
01.19	CAMBIA	Siempre activada; nuevo borrado total de uniones
X0.21	NUEVO	Hoppers ccTalk (20.21 / 21.21)
X0.22	NUEVO	Billetero MDB / ccTalk
X2.22	NUEVO	Monedero MDB / ccTalk
X4.22	CAMBIA	Mando: 04.22 / 24.22 / 34.22 (antes 12.22)
X6.22	NUEVO	Tarjetero bancario MDB e Ingenico iUC285
XX.28	NUEVO	Módem GPRS / Ethernet y modelo de módem (X3.28)
00.30	CAMBIA	Reset con clave 0596

Se han omitido los menús poco usados en la Elite: parámetros GPRS (00.27) y resto de opciones del módem, promociones (00.23), publicidad e impresora (requieren display 16x2) e identificación de máquina (00.29).

Programación en dos niveles

Nivel 1 (00.00 a 00.10): uso diario – recarga, precios, motores, contabilidad.
Nivel 2 (00.11 en adelante): configuración técnica. Se entra con la clave de 00.10 (**1111**; con **0596** aparece además el 00.30 RESET).

NIVEL 1 · USO DIARIO

Pulse una vez el botón de programación para empezar y para avanzar de menú.



MONEDAS Y CAMBIO

RECARGA DE TUBOS DE DEVOLUCIÓN

Solo si hay monedero en funcionamiento.

Introduzca las monedas de cambio **una a una**. Cada tubo se llena hasta su tope; cuando está lleno, el display muestra el valor de esa moneda **parpadeando** y las siguientes se rechazan o van a hucha.

El display indica en todo momento el total de dinero introducido en los tubos. Pulsando **P1** … **P4** (**P5**/**P6** según monedero) se ve el número de monedas de cada tubo; el pulsador siguiente al último tubo muestra el total.

Monedero	Monedas que recarga
4 tubos	0,05 € – 0,10 € – 0,20 € – 0,50 €
5 tubos	las anteriores + 1,00 €
6 tubos	da cambio y recarga las 6 monedas

> Si la máquina tiene tolvas (hoppers) se recargan directamente. No llene ni vacíe los tubos a mano: hágalo siempre desde 00.00 / 00.01 para que cuadre la contabilidad.



MONEDAS Y CAMBIO

DESCARGA DE TUBOS Y HOPPERS

Solo si hay monedero o hoppers en funcionamiento.

Cada pulsador **P1** … **P6** (primera fila, a la derecha junto al display) representa un tubo:

- **1ª pulsación:** muestra monedas y número de tubo separados por un punto (Ej. 

= 100 monedas en el tubo 1).
- **2ª pulsación y siguientes:** descarga **5 monedas** cada vez.

Si hay hoppers activados se descargan con los pulsadores siguientes al último tubo (monedero de 4 tubos → **P5** = hopper; 5 tubos → **P6**; 6 tubos → **P7**).

Para salir pulse **PROG**.





CONFIGURACIÓN

VISUALIZACIÓN Y AJUSTE DEL RELOJ

00.02: el display exterior muestra 

. Pulse **RECUP** para pasar a **01.02** (muestra la hora).

Dentro de 01.02 pulse **P1** para ajustar: parpadean los minutos. Cada **RECUP** cambia el campo (minutos → horas → año → día → mes). **P1** sube el valor y **P2** lo baja.



PRECIOS

PRECIOS CON PULSADORES

CAMBIA

Solo si hay monedero o selector en funcionamiento.

1. **Fije primero el precio mínimo** (por defecto 1,50 €): pulse **RECUP** → muestra el mínimo actual; otra pulsación lo pone a 0.00; las siguientes lo suben de **5 en 5 céntimos** (manteniendo pulsado sube rápido). Ponga el precio más barato de la máquina.
2. Pulse **1 vez** un pulsador de producto → muestra su precio actual.
3. Pulse **2 veces** el mismo pulsador → toma el precio mínimo fijado.
4. Siga pulsando → el precio sube de 5 en 5 céntimos hasta el deseado.

El último valor del display queda grabado al pulsar otro producto o **PROG**.



PRECIOS

PRECIOS CON DINERO

CAMBIA

Admite monedas y billetes.

1. Introduzca el importe del producto **más barato** (monedas o billetes). La máquina devuelve el dinero y el display acumula el valor.
2. Pulse todos los productos que llevan ese precio.
3. Añada dinero hasta el siguiente precio y pulse sus productos. Siga así **de menor a mayor** hasta completar la botonera.

Si se olvida un precio inferior, pulse **RECUP**: el crédito se borra y puede empezar de nuevo desde 0.



MOTORES

MANEJO MANUAL DE MOTORES

Al pulsar un producto se mueven, uno detrás de otro, todos los motores asociados. El display indica pulsador y motor (Ej. 08.07 = pulsador 8, motor 7).

Al terminar muestra los ciclos erróneos acumulados por ese motor (Ej. 03.07 = 3 errores, motor 7). Pulse **RECUP** al finalizar el ciclo para borrarlos (borr parpadeando).

Si pulsa **RECUP** **antes** de mover ningún motor, se corrigen las desprogramaciones de motores.

> Si un mismo motor gira varias veces seguidas, déjelo vacío y revíselo o cámbielo.



MOTORES

MANEJO MANUAL DE HOPPERS Y "V" RETENTORA

Solo con alguno de estos componentes instalados.

P1	Mover hopper 1
P2	Mover hopper 2
P3	Mover paleta de hucha de la "V"
P4	Mover paleta de devolución de la "V"

Las monedas que salen de los hoppers en esta opción no se registran en la contabilidad.





CONTABILIDAD

CONTABILIDADES

RECUP pasa de una contabilidad a la siguiente; **PROG** sale. Las cifras mayores de 9999 se desplazan por el display de derecha a izquierda.

Opción	Qué muestra
00.05	Productos vendidos por canal (parcial) – pulse el canal
01.05	Ventas perdidas por canal (parcial)
02.05	Productos vendidos por canal (total, no se borra)
03.05	Ventas perdidas por canal (total)
04.05	Productos de la máquina: P1 total · P2 parcial
05.05	Dinero: P1/P2 venta total/parcial · P3/P4 devolución · P5/P6 venta en cambio agotado
06.05	Hucha: P1/P2 hucha · P3/P4 sobrepago · P5/P6 ventas con tarjeta o fichas · P7/P8 descuento/recargo
07.05	Tubos: P1 dinero en tubos · P2/P3 ventas a tubos · P4/P5 recarga manual · P6/P7 descarga manual
08.05	**Reset de parciales:** pulse P1 → 08.05 parpadea





CONFIGURACIÓN

ILUMINACIÓN DE LA MÁQUINA

00.06: fluorescente siempre apagado. Pulse **RECUP** → **01.06** (iluminación por horario).

En 01.06 pulse **P1**: aparece la hora de encendido. Cada **RECUP** cambia el campo (minutos y horas de encendido, minutos y horas de apagado). **P1** sube y **P2** baja.

> Para que esté siempre encendida, ponga la misma hora de encendido y de apagado.



MEDIOS DE PAGO

INHIBICIÓN DE MONEDAS Y BILLETES

CAMBIA

Monedas y billetes están ahora en un solo menú.

Pulse **RECUP** repetidamente: aparecen primero las monedas y, después de la de 2,00 €, los billetes (5 €, 10 €, 20 €…). Una moneda o billete **inhibido aparece parpadeando**.

Para aceptar / rechazar el valor mostrado pulse **P1**. Tras el último valor la lista vuelve a empezar. Salir con **PROG**.

> Ejemplo: para no aceptar billetes de 20 €, avance hasta 20.00 y pulse P1 (queda parpadeando).



CLAVES Y CONTROL

CLAVE DE ACCESO AL SEGUNDO NIVEL

CAMBIA

Clave por defecto: 1111.

1. Pulse cualquier producto o **RECUP**: aparece 0000.
2. Use las **4 teclas de la derecha de la primera fila** (junto al display): cada una es un dígito y cada pulsación lo sube en 1. Para **1 1 1 1** pulse una vez cada tecla.
3. Valide con **RECUP**. Si es correcta pasa a 00.11; si no, vuelve a 0000.

Si 1111 no funciona, pruebe la alternativa **0 5 9 6** (esta clave además da acceso al menú 00.30 RESET).

> **Con la puerta abierta el botón de devolución de la puerta no actúa: accione directamente la palanca de recuperación situada sobre el monedero.**

NIVEL 2 · CONFIGURACIÓN TÉCNICA

Requiere la clave de acceso de 00.10. Cambie solo lo necesario.



CONFIGURACIÓN

CÓDIGOS DE PRODUCTO

Pulse un canal: aparece su código (0 a 9999). Modifíquelo con **P1**…**P4** (cada uno un dígito, +1 por pulsación) y valide con **RECUP**. Pulse otro canal para seguir.







CONFIGURACIÓN

TIPO DE VENTA

RECUP cambia el tipo; **PROG** guarda el valor visualizado y avanza.

00.12	**Venta simple**: un producto por compra.
01.12	**Venta múltiple**: el crédito restante permite seguir comprando.
02.12	**Venta gratuita**: rechaza monedas y entrega producto. Al apagar y encender vuelve a venta simple.





MONEDAS Y CAMBIO

VENTA EN SITUACIÓN DE CAMBIO AGOTADO

00.13	Venta a precio exacto (sin cambio no admite monedas que van a hucha).
01.13	Venta sin devolución.
02.13	Venta guardando el crédito un tiempo (admite todo y el resto queda temporalmente).
03.13	Venta guardando el crédito siempre.

Con venta múltiple (01.12) no existe precio exacto: la máquina pasa sola a 02.13.







CONFIGURACIÓN

VENTA OBLIGADA Y PRESENTACIÓN DE AGOTADOS NUEVO

Añadida la opción 2X.14.

0X.14 – Obligación de venta	
00.14	No obligada: se puede recuperar el dinero si hay cambio.
01.14	Obligada: no se devuelve el dinero si no hay venta.
1X.14 – Producto agotado sin crédito	
10.14	No mostrar agotado: enseña el precio.
11.14	Mostrar agotado.
2X.14 – Pulsadores sin unir a motores NUEVO	
20.14	Se muestran como producto agotado.
21.14	Se indican como pulsador sin unir (E-__).



MONEDAS Y CAMBIO

MÍNIMOS DE MONEDAS EN TUBOS

Solo con monedero de tubos.

P1…P4 (según tubos): 1ª pulsación muestra el valor de la moneda, 2ª el mínimo actual, 3ª lo pone a 0 y las siguientes lo suben de uno en uno.

Con mínimo 0 nunca se enciende el led de cambio agotado.







MONEDAS Y CAMBIO

"V" RETENTORA

00.16	**Sin "V" retentora** (ajuste habitual NVM).
01.16	Hay "V" retentora pero no se usa.
02.16	Hay "V" retentora y se usa.

Después de un RESET compruebe siempre esta opción: el reset puede activarla.



MEDIOS DE PAGO

CRÉDITO / DEVOLUCIÓN MÁXIMO

CAMBIA

Pulse P1: muestra el valor actual. Al introducir una moneda o **billete** el valor se pone a cero y se programa con el dinero introducido.

P1	Ver valor actual
RECUP	Borrar y empezar de cero
PROG	Salir grabando

Tras un reset queda en 6,00 €. Debe ser como mínimo el precio del producto más caro. **Máquinas CBD: 20,00 € o 30,00 €.**





MEDIOS DE PAGO

RETENER O NO EL BILLETE

NUEVO

Solo con billetero, venta simple (00.12) y venta no obligada (00.14).

11.17	**Retener billete** (por defecto): el billete queda en espera; solo admite 1 billete por compra y lo devuelve si el producto está agotado o no se elige nada.
01.17	**No retener**: el billete va directo a hucha y se admiten **varios billetes seguidos**.

Ajuste recomendado NVM: **01.17**, para aceptar varios billetes en una compra.





PRECIOS

DESCUENTO / RECARGO POR HORARIO

00.18 desactivado. RECUP → **01.18**. Pulse P1: aparecen hora de inicio, hora final y porcentaje; RECUP cambia de campo, P1 sube y P2 baja.

Hasta 100 % es descuento; por encima, recargo (máx. 255 %). Precio final = precio × (porcentaje / 100). Mismo inicio y final = siempre activo.



MOTORES

UNIÓN DE PULSADORES CON MOTORES

CAMBIA

Debe estar SIEMPRE en 01.19 para que la máquina mueva los motores.

1. Pulse **P1**: aparece un segmento vertical (modo lectura).
2. Pulse el/los **pulsadores** y los **micros de producto** de los motores que quiera unir (en cualquier orden).
3. Valide con **RECUP**. Repita por grupos de marca. Salir con **PROG**.

No se pueden unir pulsadores con precios diferentes. Los canales unidos dispensan de forma alterna. Un pulsador sin unir muestra E- _ _.

Borrado total de uniones NUEVO: secuencia P5, P5+P6, P6, P6+P7, P7, P7+P5, P5 y ninguna tecla. Si es correcta parpadea 00.19.



MOTORES

TIPO DE EXTRACTOR

Pulse **P1** → t- _ _. Pulse el producto del motor (E- _ _) y elija tipo: **P1** sube, **P2** baja, **RECUP** valida. **P3** pone tipo 0 a los seleccionados; **P4** a todos.

T-00 estándar · T-01 tanque (puros y puritos) · T-02…T-06 tanque con +10 % … +30 % de tiempo de ciclo.





CLAVES Y CONTROL

CAMBIO DE CLAVES

00.20 – Clave de segundo nivel (por defecto 1111). **01.20** – Clave de apertura con bobina.

Pulse un canal o **RECUP** → 0000; introduzca la clave con **P1**…**P4** y valide con **RECUP**. **No pide confirmación**: apúntela antes. Si sale con **PROG** sin validar se mantiene la anterior.





MONEDAS Y CAMBIO

HOPPERS 1 Y 2

CAMBIA

Añadidos hoppers ccTalk.

Hopper 1	Hopper 2	
00.21	01.21	Desactivado
10.21	11.21	Hopper de pulsos
20.21	21.21	Hopper ccTalk NUEVO

RECUP cambia el estado. **P1** muestra la moneda asignada y, pulsando de nuevo, la cambia. En la tarjeta de control el conector del hopper 1 es el **nº 9**.

MEDIOS DE PAGO, CONTROL DE MENORES Y MÓDEM

El menú 22 tiene varias opciones: el dígito de la izquierda es el valor y el segundo dígito indica el dispositivo.



MEDIOS DE PAGO

X0.22 – BILLETERO

NUEVO

00.22	Sin billetero
10.22	**Billetero MDB**
40.22	Billetero ccTalk

RECUP cambia. Si instala tarjetero, normalmente se deja sin billetero.



MEDIOS DE PAGO

X2.22 – MONEDERO

NUEVO

02.22	Sin validador
12.22	**Monedero MDB**
42.22	Validador ccTalk

Con monedero MDB debe estar siempre en 12.22. No cambiar.





CLAVES Y CONTROL

X4.22 – CONTROL DE MENORES (MANDO)

CAMBIA

Antes era 0X.22 / 12.22 en la versión de chip.

04.22	No usar control de menores (mando desactivado)
14.22	Usar fichas del validador (solo si el validador admite fichas)
24.22	**Usar mando a distancia**
34.22	**Usar mando + sonido** (pita al activar la venta)

RECUP recorre 04.22 → 24.22 → 34.22 → 04.22.





MEDIOS DE PAGO

X6.22 – TARJETERO BANCARIO

NUEVO

06.22	**Sin tarjetero**
16.22	**Tarjetero bancario MDB**
46.22	**Tarjetero bancario Ingenico iUC285** (opción exclusiva para este modelo)

RECUP cambia la opción. Las ventas con tarjeta se suman en la contabilidad 06.05 (P5/P6).

Ingenico iUC285: necesita tarjeta de control con versión mínima 1.89 y conexión con el servidor GMBos (módem activo, ver XX.28). Si no aparece 46.22, revise la versión del programa.





CONFIGURACIÓN

XX.28 – MÓDEM (TELEMETRÍA)

NUEVO

00.28	**No usar módem**. Póngalo así si la máquina no tiene telemetría.
20.28	**Activar módem para GPRS / Ethernet**

RECUP activa o desactiva el módem. Tras un reset puede quedar en 20.28: si no hay módem, póngalo a 00.28.

X3.28 – Modelo de módem (RECUP cambia el modelo)	
43.28	Audiotel GPRS+
53.28	Sony Ericsson GM29
63.28	Módem GS64 / GR64
73.28	Digi Connect (Wi)ME – módulo Ethernet
83.28	57136 – Wismo 228
93.28	57151/60 Quectel M95 – UG95

La opción X3.28 solo aparece con el módem activado (20.28).

RESET DE MÁQUINA

Borra contabilidades y deja la configuración de fábrica.



CLAVES Y CONTROL

RESET DE LA MÁQUINA

CAMBIA

Solo aparece tras introducir la clave 0596 en 00.10.

1. En 00.10 introduzca **0 5 9 6** y valide con RECUP. Avance con PROG hasta 00.30 (el menú normal acaba en 00.29).
2. Pulse RECUP: parpadea P-__. Pulse la **primera tecla de la izquierda de cada fila**, de arriba abajo, y valide con RECUP.
3. El display indica la botonera detectada: P-08 P-12 (1 fila) · P-16 P-24 (2 filas) · P-24 P-36 (3 filas).
4. Pulse PROG: 0030 parpadea mientras hace el test de motores. En la 1ª pasada cuenta los motores y en la 2ª une teclas con canales. Al terminar deja de parpadear.

Si algún motor no se mueve o no detecta el giro, no quedará unido. Repárelo y repita el reset.

Tras el reset la máquina queda: todas las teclas a 250 €, unión de canales estándar, crédito máximo 6 €, billetero desactivado y mando activado. Revise: 16 ("V"), 17 (crédito y billete), 0X.22 (billetero, tarjetero, mando) y programe los precios.

DETALLES DE PROGRAMACIÓN PERMANENTE · NO CAMBIAR

Estos valores deben mantenerse para el funcionamiento óptimo de la máquina:

00.16	Sin "V" retentora
00.17	Crédito máximo (P1 para consultar). CBD: 20,00 € o 30,00 €
01.17	No retener billete: admite varios billetes seguidos
01.19	Unión de canales activada
10.22	Billetero MDB activado (solo máquinas con billetero)
12.22	Monedero MDB activado
24.22 / 34.22	Mando activado / mando + sonido
06.22 / 16.22 / 46.22	Sin tarjetero / tarjetero bancario MDB / Ingenico iUC285

MUY IMPORTANTE · canales en agotado con tabaco

Si algún canal muestra agotado teniendo producto, la máquina ha detectado una anomalía en un extractor. Para rearmar: **apague y encienda**; mostrará unos códigos de memoria y después, parpadeando, E-__ (XX = número de motor). Pulse el botón de programación **SOLO MIENTRAS MUESTRA EL ERROR**: se borran los errores y la máquina arranca. Compruebe después que las teclas ya no indican agotado.

CÓDIGOS DE AVISO

Para comprobar, apague y encienda la máquina. Si el display parpadea con algún mensaje de error, pulse el botón de programación mientras parpadea y compruebe si el problema ha desaparecido.

	**DESPROGRAMACIÓN DE ALGÚN PRECIO** Pulse PROG: los canales no usados toman 1000 U.M.B. Si persiste, revise en 00.03: el precio desprogramado parpadea.
	**DESPROGRAMACIÓN DE LOS CÓDIGOS DE CANAL** Pulse PROG: los canales no usados toman código 0. Si persiste, corrija en 00.11.
	**DESPROGRAMACIÓN DE LAS UNIONES DE CANALES** Pulse PROG: ese pulsador queda sin motores. Rehaga la unión en 01.19.
	**DESPROGRAMACIÓN DEL TIPO DE MÁQUINA** Pulse PROG: vuelve a detectar el tipo. Si un motor clave está fuera de posición detectará un tipo erróneo.
	**DESPROGRAMACIÓN DEL TIPO DE VENTA** Pulse PROG: recupera el último valor o deja venta simple.
	**DESPROGRAMACIÓN DE LA CONTABILIDAD** Pulse PROG: resetea el valor contable que no coincide.
	**EXTRACTOR NÚMERO XX AVERIADO** Pulse PROG mientras parpadea: elimina la avería si el motor no está roto físicamente.
	**SE ENTRÓ EN PROGRAMACIÓN DEMASIADO RÁPIDO** Apague y encienda. No entre en programación hasta que el display deje de parpadear.
	**PULSADOR DE RECUPERACIÓN SIEMPRE PULSADO** Abra la máquina y compruebe que la palanca no está enganchada.
	**FALLO DE LA MEMORIA RAM** Cambiar el componente RAM de la tarjeta de control. Pérdida de datos y configuración.
	**PALETA "COGER DINERO" DE LA "V" NO FUNCIONA** El monedero no acepta monedas. Reintenta al pulsar recuperación o al arrancar (si 01.16 / 02.16).
	**PALETA "RECUPERAR DINERO" DE LA "V" NO FUNCIONA** El monedero no acepta monedas. Reintenta al pulsar recuperación o al arrancar.
	**EL MONEDERO MDB NO COMUNICA** Revise conexión y cableado del monedero.

NEW VENDING MACHINES S.L.
Tudela (Navarra)

WWW.MAQUINASDETABACO.COM

SOLUCIONES VENDING