

FAST DRAW



PROCÉDURES D'INSTALLATION ET INSTRUCTIONS D'UTILISATION DU JEU

D. Gottlieb & Co.®

DROIT D'AUTEUR © D. GOTTlieb & CO.

1975 TOUS DROITS RÉSERVÉS

Traduction PB 20-1-22

165 W. Lake Street • Northlake, Illinois 60164
Phone: 312 / 562-7400 Telex: 72-8463

PRICE \$1.00

FAST DRAW

PROCÉDURES D'INSTALLATION ET INSTRUCTIONS DE FONCTIONNEMENT DU JEU

Tous les jeux ont été soigneusement inspectés avant de quitter l'usine. Cependant, des problèmes mineurs peuvent survenir en raison de vibrations lors de l'expédition. Les fiches peuvent sortir de leurs prises, les tilts peuvent ne pas être réglés, etc.

Les mesures suivantes doivent être prises pour assurer le bon fonctionnement de cette machine:

INSPECTIONS VISUELLES À FAIRE AVANT DE BRANCHER LE CORDON D'ALIMENTATION

1. Vérifiez la présence de corps étrangers sur les contacts.
2. Recherchez les fils déconnectés.
3. Vérifiez les fiches pour vous assurer qu'elles sont bien insérées dans les prises.
4. Décalez les câbles pour les éloigner des pièces mobiles.
5. Inspectez les connexions de soudure froide.
6. Faites fonctionner manuellement tous les modules pas à pas. L'action ne doit pas être lente.
7. Vérifiez les fusibles. Ils doivent être fermement installés dans les clips.
8. Ajustez les vérins des pieds de sorte que le plateau de jeu ait la hauteur souhaitée et soit au niveau de l'axe horizontal.
9. Vérifiez les contacts des tilts : tilts de vibrations sur le plateau de jeu, pendule de tilt et tilt à bille sur le panneau latéral.
10. Réglez l'inclinaison du tilt à bille et du pendule de tilt.
11. Vérifiez les interrupteurs de rebond sur le panneau inférieur et dans le fronton.

BRANCHEZ LE CORDON D'ALIMENTATION.

Les lumières de l'introduction des pièces et les lumières de la backglass dans le fronton devraient s'allumer. Sinon, actionnez l'interrupteur marche / arrêt situé dans le coin avant inférieur droit de la caisse.

Soulevez le plateau de jeu et fermez la porte avant. Déposez les pièces par les entrées pour vérifier l'alignement des goulottes d'alimentation des pièces par rapport aux dispositifs de rejet. Vérifiez les formes filaires de verrouillage des pièces ; ils doivent être hors du chemin des pièces lorsque le jeu est lancé.

Si le 1er réglage de la goulotte de pièces est en 1 position de jeu, l'insertion d'une pièce dans la 1ère goulotte actionnera le relais de démarrage "S". L'insertion d'une pièce dans la 2e goulotte actionnera le relais de la seconde goulotte "W". Le relais "W" fera avancer l'unité de "rejeu" comme indiqué par le bouchon de réglage de la deuxième goulotte. (2,3,4 ou 5 étapes).

Si le 1er réglage de la goulotte de monnaie est en position "2ème réglage de goulotte", l'insertion d'une pièce de monnaie dans la 1ère ou la 2ème goulotte actionnera le relais de la 2ème goulotte "W".

Dans les exemples ci-dessus, si la pièce actionne le relais "W", il est nécessaire d'appuyer sur le bouton rouge sur la porte d'entrée pour démarrer le jeu

MODE D'EMPLOI

1. Insérer une pièce ou appuyer sur le bouton de replay qui active le relais "S" (Démarrer le relais).
2. Ce relais se verrouille à travers son propre interrupteur le contact du moteur 2B.
3. Le relais "S" fait démarrer le moteur.
4. Le relais "SB" se déclenche et le compteur de partie sont actionnés par ses contacts sur le moteur 1A et le moteur 3B via un contact qui a été fermé sur le relais "S"
5. Lorsque le relais "AX" est actionné, les relais de réinitialisation "Z1" et "Z2" sont activés en séquence par les rivets du « Player unit » pour réinitialiser les unités de score.
 - (a) Le moteur 1A fait avancer le "Player unit", par le biais des contacts sur les relais "AX" et "P5B", à la 20^e position en excitant "Z1".
 - (b) Lorsque "Z1" est sous tension, les rouleaux de score 1er et 2eme joueurs sont remis à zéro par le biais des contacts des moteurs 1A, 4A et "Z1". Lorsque tous les rouleaux de score des 1er et 2eme joueurs sont à zéro, le « Player unit » passe à la 21^e position via un contact normalement fermé sur "Z2" et des contacts normalement fermés sur tous les rouleaux de score des deux premiers joueurs, actionnant le relais "Z2".Les rouleaux de score des 3^{èmes} et 4^{èmes} joueurs sont maintenant réinitialisés via les commutateurs des moteurs 1A, 4A et "Z2". Le « Player unit » continue d'avancer à sa position zéro à travers les contacts fermés sur "Z1", "Z2", "SB2", « P5B » et le moteur 1A jusqu'à ce que "P5B" s'ouvre.
6. Lorsque "P5A" sur le "Player unit" se ferme, les relais "AX" et "BX" se réinitialisent via moteur 1D et un contact sur le relais "U". Le cycle de réinitialisation est maintenant terminé.
7. Insérer des pièces supplémentaires ou appuyer sur le bouton de replay déplace le « Coin unit" au maximum jusqu'à la position 3 (4 joueurs), via des contacts sur les relais "U" et "S" et un contact sur le moteur 2C. Le circuit du bouton de replay s'ouvre lorsque l'unité "coin" est en 3^e position.
8. Placer la balle dans le trou de sortie. Le contact de retour de balle se ferme et complète le circuit au relais "O" via les contacts normalement fermés sur le « Bonus unit » en position zéro, les relais "AX" et "Q". Relais "O" se verrouillent à travers leur propre contact et un contact sur le moteur 2B. Lorsque le relais "O" est excité, le moteur 4C actionne la bobine de retour de la balle (qui envoie la balle sur la piste) via un contact sur "O" et un contact normalement fermé sur le relais "BX". La balle est maintenant sur la piste et est prêt à être mis en jeu.
9. Les billes restantes qui pénètrent dans le trou de sortie sont éjectées et actionnent le contact de réception de balle qui active le relais « P ». Le relais "P" fait tourner le moteur. Des contacts sur "U", le moteur 2C, "P" "BX" et le moteur 1A font avancer le « Player unit » du nombre de pas requis déterminé par les contacts du « Player unit » et du « Coin unit ».

QUAND UN CONTACT DE TILT EST DECLENCHE, LE JOUEUR PERD LA BILLE EN JEU. SI LE JOUEUR CAUSE L'OUVERTURE D'UN DES CONTACT DE GAME OVER OU BOUNCE SWITCH (DANS LE FRONTON OU SUR LA CAISSE) LE JEU SERA TERMINÉ. AJUSTEZ CES COMMUTATEURS À VOS BESOINS.

FONCTIONNEMENT DU PLATEAU DE JEU

JEU EN 5 BILLES

Compléter la séquence A-B-C et l'un ou l'autre des groupes de cibles tombantes allume le trou correspondant en alternance pour la spéciale. Compléter les deux groupes de cibles tombantes réinitialise les cibles tombantes centrales de 5000 points.

Le bonus est doublé sur la dernière bille ou triplé si la séquence A-B-C est terminée.

La séquence A-B-C et les cibles tombantes sont réinitialisées après chaque bille.

Le bumper central marque 10 ou 100 points lorsqu'il est allumé.

Le bonus est marqué après l'achèvement de la bille en jeu.

JEU EN 3 BILLES

Terminer la séquence A-B-C double la valeur du bonus. Le bonus marque le double sur la dernière bille ou le triple si la séquence A-B-C est terminée. Compléter l'un ou l'autre groupe de cibles tombantes et la séquence A-B-C allume le trou correspondant en alternance pour la spéciale. Compléter les deux groupes de cibles tombantes réinitialise les cibles tombantes centrales de 5000 points.

La séquence A-B-C et les cibles tombantes sont réinitialisées après chaque bille.

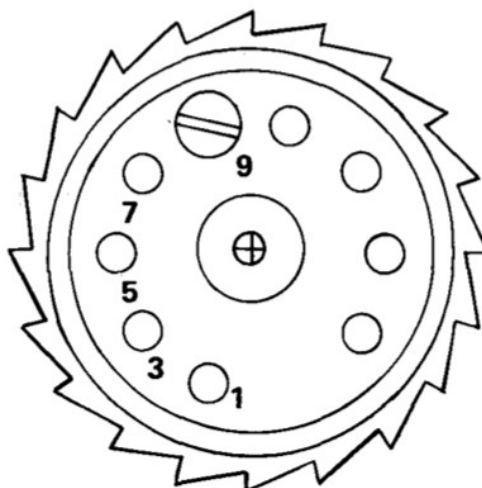
Le bumper central marque 10 ou 100 points lorsqu'il est allumé.

Le bonus est marqué après l'achèvement de la bille en jeu.

Les flippers sont actionnés par le joueur en appuyant sur les boutons sur les côtés de la caisse. Les bobines de flippers ont deux enroulements; dans l'un des fils plus gros passe un courant élevé permettant une forte course initiale, dans le deuxième enroulement d'un fil plus fin qui est en série avec le premier enroulement. L'enroulement plus fin est court-circuité jusqu'à ce qu'un interrupteur normalement fermé soit ouvert par la liaison flipper. Cela permet au flipper d'être maintenu sous tension et de ne pas surchauffer car moins de courant passe à travers la bobine.

REMARQUE: LE PLATEAU DE JEU DEVRAIT ÊTRE INCLINÉ DE 3-1/2 DEGRÉS POUR MAINTENIR UNE BONNE ACTION DE BILLE ET UN JEU AGREABLE. C'EST PRÉVU DANS LE JEU EN TOURNANT LES VERINS DES PIEDS ET EN LES RÉGLANT POUR METTRE DE NIVEAU LA MACHINE SUR SON AXE HORIZONTAL.

AJUSTEMENT DE L'ARRÊT DU REPLAY UNIT



POUR CHANGER LA POSITION D'ARRÊT DÉPLACER LA VIS AU TROU DÉSIRÉ.

REGLAGES DU FAST DRAW

FRONTON

REGLAGE DU CLAQUAGE AUX SCORES

Cet ajustement permet de gagner des parties pour divers scores élevés. Voir la carte d'ajustement des points pour les instructions. Référez-vous à la carte des scores recommandés avant de faire les changements. Lorsque vous modifiez les scores, changez la carte sur l'apron du plateau pour accepter.

PANNEAU DU BAS

1ER AJUSTEMENT DE LA CHUTE DE PIÈCES ET 2ÈME AJUSTEMENT DE LA CHUTE

Cet ajustement permet de configurer le jeu soit à la 1ère chute de pièces ou de le mettre en parallèle avec la 2ème goulotte qui fait avancer le « crédit unit ». Si l'ajustement est en 1ère position de jeu, l'insertion d'une pièce de monnaie dans la 1ère fente configure le jeu. L'insertion d'une pièce dans la 2ème fente fera avancer le « crédit unit ». (2, 3, 4 ou 5 étapes.) Si le réglage est en position sur la deuxième goulotte, l'insertion d'une pièce dans l'une ou l'autre des fentes fait avancer le « crédit unit ».

PLATEAU DE JEU

RÉGLAGE DU NOMBRE DE BILLES 3-5

Cet ajustement modifie le nombre de billes jouées par partie. La troisième ou la cinquième bille quittant le terrain de jeu déclenchera le relais "BX" de la "dernière bille" via des contacts sur "O", sur les rivets du « Player Unit » et le relais "U".

VOIR LA PAGE D'INFORMATION PLATEAU DE JEU POUR LES AJUSTEMENTS MÉCANIQUES.

PANNEAU DE TILT ET DE FUSIBLE

Il existe deux jeux de trous pour le montage de la plaque de tilt pendulaire. En rapprochant la plaque de contact du tilt du support du pendule, le jeu sera moins sensible au tilt.

PORTE D'ENTRÉE

CONTACT CHUTE DE PIÈCES

Les contacts de la goulotte à pièces sont soigneusement ajustés aux pressions et aux intervalles recommandés avec une jauge d'épaisseur et une jauge de gramme. En fonctionnement normal, ces contacts fonctionneront comme prévu. Cependant, si un coup sec sur la porte d'entrée ou une chute de la caisse dérègle le jeu, inspectez et ajustez soigneusement les interrupteurs de la goulotte comme indiqué à la page 10 de ce livret.

RELAYS"

<u>NO.</u>	<u>COIL NO.</u>	<u>TYPE</u>	<u>CONTACTS</u>	<u>USE</u>
A	A-9736	AG.	2A, 3C	ALTERNATING RELAY
B	A-9735	AG.	3A	LEFT POP BUMPER RELAY
C	A-9735	AG.	4A	CENTER POP BUMPER RELAY
D	A-9735	AG.	3A	RIGHT POP BUMPER RELAY
E	A-9735	AG.	4A	BONUS UNIT SCORE RELAY
F	A-489	AS.	1C 2 DISC	00-90 UNIT RELAY
G	A-9735	AG.	5A	HOLE RELAY
H	A-9738	AG.	1A, 1B, 1C	TILT HOLD RELAY
I	A-9735	AG.	2A, 1B, 1C	50 POINT RELAY
J	A-9735	AG.	4A, 1C	500 POINT AND ADD BONUS UNIT RELAY
K	A-9735	AG.	3A, 1C	TARGET BANK RESET RELAY
L	A-9735	AG.	4A	1000 POINT RELAY
M	A-9735	AG.	4A	100 POINT RELAY
N	A-9735	AG.	4A	10 POINT RELAY
O	A-9735	AG.	7A, 1B	BALL RETURN RELAY
P	A-9735	AG.	4A	ADD PLAYER UNIT RELAY
Q	A-9740	AG.	3A, 2B, 1C	GAME OVER RELAY
R	A-9738	AG.	1A, 2B, 1C	HOLD RELAY
S	A-9740	AG.	6A	START RELAY
T	A-9742	AG.	1B	TILT RELAY
U	A-9736	AG.	3A, 1B, 1C	1ST. BALL RELAY
V	A-9740	AG.	2A	REPLAY BUTTON RELAY
W	A-9740	AG.	2A, 1B, 1C	2ND CHUTE RELAY
EE	A-9733	AG.	1A	SERIES RELAY
Z1	A-9735	AG.	8A, 1B	1ST AND 2ND PLAYER RESET RELAY
Z2	A-9735	AG.	8A, 1B	3RD AND 4TH PLAYER RESET RELAY
AX	A-9735	INTER-	2A, 4B, 2C	RESET CONTROL RELAY
AXR	A-5662	LOCK		
BX	A-9735	INTER-	4A, 2B, 1C	LAST BALL RELAY
BXR	A-5662	LOCK		

"SEQUENCE BANK"

<u>NO.</u>	<u>COIL NO.</u>	<u>CONTACTS</u>	<u>USE</u>
1B	A-1119	2A, 3C	"A" ROLLOVER RELAY
2B	A-1119	2A, 2C	"B" ROLLOVER RELAY
4B	NO COIL	3A, 1B, 1C	A-B-C SEQUENCE COMPLETED RELAY
3B	A-1119	2A, 2C	"C" ROLLOVER RELAY
5B	A-1118	2A, 1B, 1C	DROP TARGETS COMPLETED RELAY
LB	A-15359	1A, 2B, 1C	EXTRA BONUS RELAY

"OTHER COILS USED"

<u>COIL NO.</u>	<u>DESCRIPTION</u>
A-5141	FLIPPER COILS
A-4893	POP BUMPER COILS
A-5195	CHIME COILS
A-1496	ADD BONUS UNIT COIL
A-5194	SUBTRACT BONUS UNIT COIL
A-5194	KNOCKER COIL
A-1496	ADD REPLAY UNIT COIL
A-1496	SUBTRACT REPLAY UNIT COIL
A-1496	ADD PLAYER UNIT COIL
A-15259	SCORING UNIT COILS
A-1496	ADD COIN UNIT COIL
A-5194	RESET COIN UNIT COIL
A-1496	BALL RETURN COIL
A-5194	HOLE KICKER COILS
A-1496	DROP TARGET RESET COILS
A-7677	COIN LOCKOUT COIL
A-5196	TARGET BANK RESET COILS
A-9479	SEQUENCE BANK RESET COIL
A-7760	MOTOR ASSEMBLY 60 Hz.
A-11550	MOTOR ASSEMBLY 50 Hz.
A-7907	MOTOR CAM ASSEMBLY
B-6183	TRANSFORMER 115V.
B-8091	TRANSFORMER 230V.

DISC & WIPERS

	<u>GEAR & SHAFT</u>	<u>DISC</u>	<u>WIPER</u>
PLAYER UNIT	A-12399	C-15275	B-12566
00-90 UNIT	A-9012	A-9016	B-9015
(F RELAY)		A-9017	
"COIN" UNIT	A-15611	B-15601	B-15602
"BONUS" UNIT	A-13606	B-13020	B-13019

FAST DRAW

CONTACTS MOTEURS

MOTOR 1A Position "S"	Inside Sw. Second Sw. Third Sw.	- Réinitialise les dizaines et centaines des unités de score. - Ajoute une unité de joueur. - Score.
MOTOR 1B	Inside Sw. Second Sw.	- Contact de contrôle du score de trou - partie du 1er joueur.
MOTOR 1C Position "S"	Inside Sw. Second Sw. Third Sw. Fourth Sw. Fifth Sw.	- interrupteur moteur. - Ouvre le circuit des contacts de trou, « through » (stockage de bille), de retour de bille et de cible tombante. - Ouvre le circuit pour le « replay button » et les contacts de chute de pièces. - Ouvre le circuit du relais « K » - Ouvre le circuit aux contacts du plateau de jeu.
MOTEUR 1D	Inside Sw. Second Sw.	- Réinitialise les relais "AX" et « BX » - partie du 4eme joueur.
MOTOR 2B	Inside Sw. Second Sw. Third Sw. Fourth Sw.	- Verrouillage relais "S", "V" et "W". - Verrouillage relais "G", "I", « J », « K », « P » et "O". - Ajouter un score bonus. - Soustrait l'unité bonus.
MOTOR 2C Position "L"	Inside Sw. Second Sw. Third Sw. Fourth Sw. Fifth Sw. Sixth Sw.	- Totalisateur de crédits pour chute de pièces. - Contact de contrôle du score de trou. - Ajoute une unité au « bonus unit » et un contact spécial pour le trou des scores. - Ajoute une unité au « Player unit ». - Partie du 3ème joueur. - Soustraire une unité au « Replay unit », réinitialiser ou ajouter une unité au « coin unit », actionne le relais "AX" et ajoute une unité au compteur de partie.
MOTOR 2D	Inside Sw. Second Sw.	- Réinitialise la banque cible. - Soustrait une unité au « bonus unit »
MOTOR 3B	Inside Sw. Second Sw. Third Sw.	- Verrouillage du relais « U » - Soustrait une unité au « bonus unit » - Réinitialise la banque de séquences.
MOTEUR 3 1/2		- Soustrait une unité au « bonus unit »
MOTEUR 4A Position "S"	Inside Sw. Second Sw.	- Réinitialise les milliers et dizaines de milliers de score. - Ajoute un score bonus.
MOTOR 4B	Inside Sw. Second Sw. Third Sw.	- Totalisateur de crédits pour chute de pièces. - Contact de contrôle du score de trou. - Partie du 2ème joueur.
MOTOR 4C Position "S"	Inside Sw. Second Sw. Third Sw. Fourth Sw.	- Totalisateur de crédits pour chute de pièces. - Contact de contrôle du score de trou. - Actionne le relais "Q". - Actionne les bobines de retour de bille et l'éjecteur de trou
MOTOR 4D	Sw.	- Ouvre le circuit des lumières du plateau de jeu.

PLAYBOARD INFORMATION

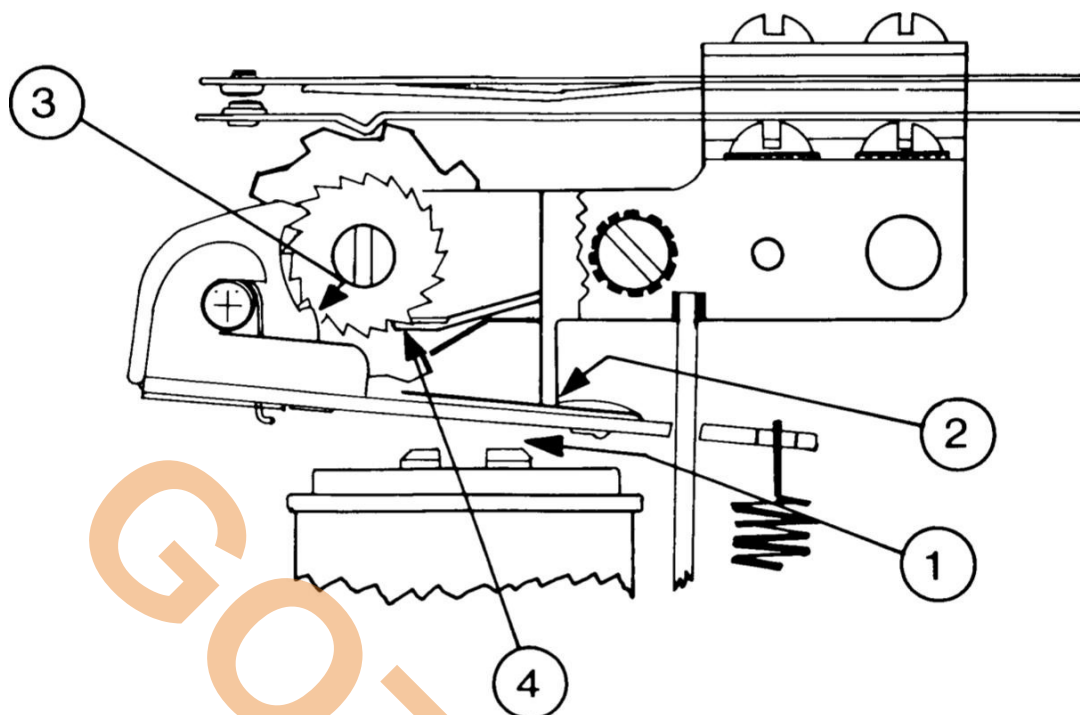
RUBBER RINGS

A - A-10217	(6)
B - A-10219	(6)
C - A-10220	(2)
D - A-10223	(2)
E - A-10224	(2)
F - A-13151	(2)
G - A-15705	(4) Mini Post Screws

PARTS LIST

1. A-3290 Ball Gate.
2. A-9143 Ball Rebound Rubber.
3. A-8215 Ball Deflector.
4. C-15864 Plastic Shield Set.
5. Blue Pop Bumper A-13905 and A-15200 Cap stamped in Blue & Red.
6. Red Pop Bumper A-13905 and A-11426 Cap stamped in Blue.
- 2x 7. A-9393 White Plastic Ball Guide.
- 4x 8. A-9395 Red Plastic Ball Guide.
- 2x 9. C-15648 Red Mini Post Rollover Guide.
10. A-15707 Red Plastic Hole Base Plate.
11. 5 Pos. Drop Target Bank. (4)
A-15561 Yellow (1) A-13781 Black
12. A-9383 Plastic Bullseye Target. (Sw. & Target Assem. B-9592)
13. A-9383 Plastic Bullseye Target. (Sw. & Target Assem. B-9591)
14. A-5891 Metal Hole Guard.
15. A-4246 Ball Guide Rail. (Wire Form) (1)
16. A-4832 Ball Guide Rail. (Wire Form) (2)
17. A-14571 Ball Guide Rail. (Wire Form) (1)
18. A-14572 Ball Guide Rail. (Wire Form) (1)
19. A-13798 Ball Snubber Guide Rail. (Wire Form) (2)
20. C-7393 Wood Rail. (Left Side)
21. C-9771 Wood Rail. (Center)
22. C-13977 Wood Rail. (Right Side)
23. C-4806 Top Arch with "H" & "6,7" Pos.
24. A-10542 Steel Pin. (4)
25. C-9767 Ball Shooter Gage.
26. D-13467 Card Holder.
27. C-13150 Flipper.
28. A-9383 Plastic Bullseye Target. (Sw. & Target Assem. B-16157)
- C-11561 White Plastic Post (1") High. (34)
- A-14792 Mini Post Screw. (4)

LIB. = LIBERAL
CON. = CONSERVATIVE



RÉGLAGE DU RELAIS "AS"

Si un ajustement est nécessaire, suivez les étapes décrites :

L'écart entre l'armature et la pièce polaire de la bobine, mesuré à (1), doit être d'environ 0,050 pouces. Le cliquet d'entraînement doit se déplacer de 1-1/4 à 1-1/2 dents sur l'axe de cliquet. Ces deux conditions dépendent du fait que les roulements extérieurs sont perpendiculaires au châssis du relais.

Serrer la butée de priorité (2) de sorte qu'elle touche juste, mais n'exerce aucune pression, sur l'armature. Vérifiez que le cliquet d'entraînement est bien en contact avec l'axe de cliquet en (3).

Ajustez le ressort d'indexage pour qu'il repose dans la 1ère dent à l'arrière du centre (4) et pour exercer un minimum de pression sur le cliquet. Cette pression peut être ajustée en pliant le bras de montage du ressort d'indexage. Vérifiez à travers un tour pour être sûr que le ressort d'indexage efface chaque dent avec un minimum de jeu.

Ajustez la lame de l'interrupteur inférieur pour reposer légèrement dans la dépression de la came; ajustez la lame supérieure de sorte que l'écart entre les points soit de 1/32 de pouces et repose très légèrement contre la lame de support.

Si le relais est équipé d'un disque, l'essuie-glace s'arrêtera au centre d'un segment lorsque les réglages ci-dessus sont corrects

RÉGLAGE DU COMMUTATEUR DE PIÈCE

PLIEZ LA LAME DE SUPPORT
POUR ÉTABLIR UN ÉCART DE
POINT APPROPRIÉ.

ECART :

- .018 "POUR PIÈCES DE 10 C
- .032 "POUR PIÈCES DE 5 C
- .047 "POUR PIÈCES DE 25 C

AJUSTEZ CETTE LAME POUR
REPOSER CONTRE LA LAME
DE SUPPORT AVEC UNE TRÈS
LÉGÈRE PRESSION.
2 GRAMMES MAXIMUM EN
FIN DE LAME.

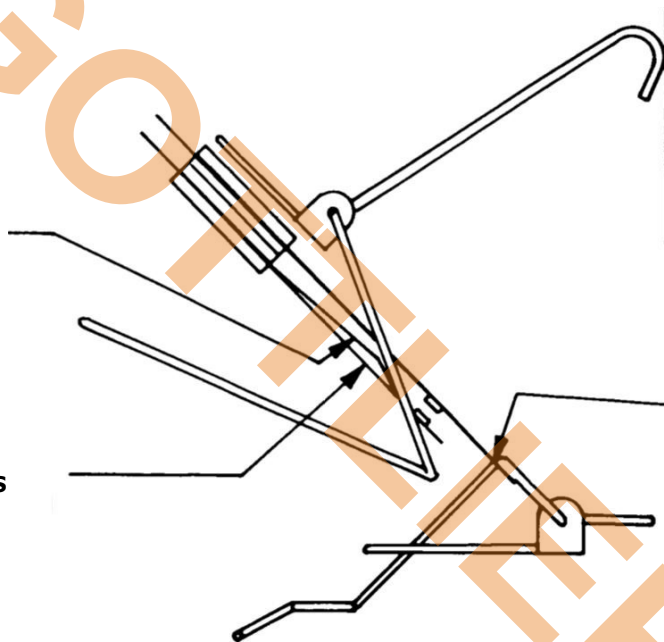
UN COUP RAPIDE SUR LA PORTE AVANT
DÉPLACERA L'AMORTISSEUR DE CETTE
SURFACE.

LE BRAS FORMÉ DE L'AMORTISSEUR
GRÈVE LA LAME DE L'INTERRUPTEUR
SUPÉRIEUR GARDANT LES POINTS DE
CONTACT.

AJUSTER CETTE FORME DE LAME ET
DE FIL AUSSI SERRÉE QUE POSSIBLE
SANS RETARDER LE PASSAGE DE
PIÈCE.

RECOMMANDER:

- 5 À 6 GRAMMES POUR 100 PIÈCES.
- 10 GRAMMES POUR 50 PIÈCES.
- 12 GRAMMES POUR 250 PIÈCES.



**3rd CAM
(WHITE)**

**2nd CAM
(WHITE)**

**1st CAM
(TE)**

ODD HOLE

3rd

4th

4th

**INSERT 3rd CAM
IN HOLES INDICATED.**

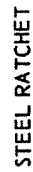
**INSERT 4th CAM
IN HOLES INDICATED.**

"PLAYER" UNIT

P1G	P2G	P3G	P4G	P5G
P1F	P2F	P3F	P4F	P5F
P1E	P2E	P3E	P4E	P5E
P1D	P2D	P3D	P4D	P5D
P1C	P2C	P3C	P4C	P5C
P1B	P2B	P3B	P4B	P5B
P1A	P2A	P3A	P4A	P5A

STEEL RATCHET

SHAFT



INSERT 2nd CAM
IN HOLES INDICATED.

INSERT 4th CAM
IN HOLES INDICATED.

INSERT 5th CAM
IN HOLES INDICATED.

SINGLE TOOTH ON
5th CAM NOW LINES
UP WITH FIRST TOOTH
ON 1st CAM.

- WHEN CAM FOLLOWER
IS ON TOP OF THIS TOOTH
UNIT IS AT ZERO POS.

..PLAYER.. UNIT



SHAFT