

Scheda esplicativa delle caratteristiche tecniche rev. A

Apparecchio elettronico da intrattenimento conforme all'articolo 110, comma 6A, del Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza (T.U.L.P.S.) come modificato dalla legge 289/02, legge 23 Dicembre 2005, n. 266 Art. 525-548, e omologato dalla Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato.



Nome commerciale apparecchio:

Master 5

Codice modello rilasciato da ADM:

776742926765182

.....

Id. progressivo / matricola:

.....

Nulla Osta rilasciato da ADM

.....

Numero del certificato:

VTA6J07456V



sede legale e operativa

Via Caduti sul lavoro, CM

26029 Soncino (CR)

P.Iva 01625480197

Tel/Fax 0374871615

Email: amministrazione@spaziogame.net

Nome commerciale del modello

Nome commerciale scheda di gioco:	MASTER 5
Tipologia gioco:	Multigioco
Nome commerciale dell'apparecchio:	MASTER 5
Produttore scheda gioco:	ASTOR S.R.L.
Nome software di gioco:	MASTER 5

Identificazione del produttore dell'apparecchio

sede legale e operativa
Via Caduti sul lavoro, CM
26029 Soncino (CR)
P.Iva 01625480197
Tel/Fax 0374871615
Email: amministrazione@spaziogame.net

Estremi della certificazione di conformità

Certificazione di conformità dell'esemplare sottoposto a verifica tecnica alle prescrizioni di idoneità al gioco lecito in riferimento all'art. 110 comma 6a, del Testo Unico delle leggi di Pubblica Sicurezza, omologato da ADM Agenzia delle dogane e dei Monopoli.

Ente presso cui si è svolta l'attività di verifica: **SGS**

Caratteristiche tecniche dell'apparecchio di gioco e relative modalità di funzionamento e di distribuzione delle vincite

Limitazioni di gioco:	Età minima 18 anni
Modalità di gioco:	Videogioco elettronico
Durata minima di ogni singola partita:	4 secondi
Costo di ogni singola partita:	€ 1,00
Accettatore di monete:	compatibile protocollo cc_talk
Monete inseribili nell'apparecchio di gioco:	€ 1,00 - € 2,00
Valore complessivo massimo accettato per ogni sessione di gioco:	€ 2,00
Premio massimo per partita:	€ 100,00
Erogatori monete: compatibili protocollo cc_talk	
Monete erogabili:	€ 1,00 - € 2,00
Minima percentuale di premio per ciclo:	65%
Durata ciclo di premio:	28.000 partite
Resto:	La pressione dell'apposito pulsante consente la restituzione al giocatore dell'importo non utilizzato.

Modalità di funzionamento

Viene abilitata l'accettazione di monete fino al valore complessivo massimo di € 2,00, mentre viene inibita l'accettazione di ulteriori monete durante il gioco o prima di aver esaurito l'importo precedentemente immesso.

Viene inibita l'accettazione di monete qualora i depositi di riserva per l'erogazione delle vincite o per la restituzione delle monete non dispongano di monete sufficienti.

Il programma software della scheda di gioco verifica costantemente le monete presenti all'interno dell'apparecchio e se riscontra che l'importo totale non permette l'erogazione delle vincite e/o del resto blocca il funzionamento dell'apparecchio ed inibisce l'accettazione delle monete.

Inoltre, per non bloccare il funzionamento dell'apparecchio, l'erogatore di monete da € 1,00 non deve mai essere vuoto, per rendere possibile il pagamento di vincite con multipli dispari di € 1,00.

Il giocatore, al termine di ogni singola partita, può riscuotere la somma eventualmente vinta con l'apposito pulsante posto sull'apparecchio di gioco.

L'apparecchio dapprima attiverà l'erogatore contenente il maggior numero di monete, poi se necessario, attiverà l'erogatore contenente le monete di minor valore. Infatti all'interno dell'apparecchio sono alloggiati due erogatori alimentati automaticamente dalle monete immesse dal giocatore per l'acquisto delle partite. Il programma software della scheda di gioco verifica costantemente le quantità di monete presenti all'interno degli erogatori e, tramite un convogliatore, indirizza le monete introdotte dal giocatore nel rispettivo erogatore, o qualora raggiunta la capacità massima dell'erogatore, nel vano cassa.

Serigrafie alternative parte superiore e inferiore



Loghi e avvisi riportati sulle serigrafie dell' apparecchio

Sulle serigrafie sono chiaramente riportati il logo "AAMS GIOCO LEGALE RESPONSABILE", il divieto di gioco per i "MINORI DI 18 ANNI", il costo della partita, il valore della massima vincita possibile e l'avviso sulla possibile dipendenza che il gioco può causare.

- Altezza cm. 170
- Profondità cm. 40
- Larghezza cm. 46



Mobile originario CASINO' produttore ELECTRONIC CENTER S.R.L.

ACCESSORI ADDIZIONALI CASINÒ

Al mobile CASINÒ, sia in versione con monitor 17" TFT sia 19" TFT, può essere, a richiesta del cliente:

- inserita una **cupola superiore**
- inserita una **pulsantiera alternativa**, con le stesse funzionalità della pulsantiera originale
- può avere, sempre a fini puramente estetici, la **cromatura della parte frontale**, ove è alloggiata la pulsantiera ed il frontale del monitor.

Questi componenti non comportano nessuna interazione né con la scheda di gioco né con le periferiche del mobile.



Frontale opzionale



Le serigrafie riporteranno le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: nome del gioco, costruttore, vincita massima, costo partita, divieto di gioco ai minori di anni 18 e logo ADM.



- Altezza cm. 185
- Profondità cm. 45
- Larghezza cm. 51

Mobile compatibile GTA.A produttore ASTOR S.R.L.



- Altezza cm. 180
- Profondità cm. 46
- Larghezza cm. 45

Mobile compatibile NEW SLOT 2.A produttore ASTOR S.R.L.



- Altezza cm. 184
- Profondità cm. 50
- Larghezza cm. 56

Mobile compatibile DIAMANTE
produttore ELECTRONIC CENTER S.R.L.



- Altezza cm. 173
- Profondità cm. 52
- Larghezza cm. 46

Mobile compatibile NEW BELL.A
produttore ASTOR S.R.L.



- Altezza cm. 180
- Profondità cm. 50
- Larghezza cm. 50

Mobile compatibile JAKE
produttore GMP ELECTRONICS srl



- Altezza cm. 61
- Profondità cm. 53
- Larghezza cm. 45

Mobile compatibile MG2
produttore SISAL GAMING



- Altezza cm. 187
- Profondità cm. 53
- Larghezza cm. 45

Mobile compatibile MG3
produttore SISAL GAMING



- Altezza cm. 187
- Profondità cm. 51
- Larghezza cm. 56

Mobile compatibile MG5
produttore SISAL GAMING

TIPOLOGIA:	MOBILE ALTERNATIVO
PRODUTTORE:	BALDAZZI STYL ART SPA
MODELLO:	CASINO*
SPECIFICHE:	
Larghezza:	50 cm
Profondità:	47 cm
Altezza:	189 cm

*La serie pulsanti può essere di:
colore, dimensione, posizione e quantità
diversa da quelli riportati in fotografia.*

Profili Casinò con LED



N.B. Nelle serigrafie del mobile verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa: Nome del Gioco, Costruttore, Vincita Massima, Costo Partita, Divieto di Gioco ai Minori di 18 anni e logo AAMS.

TIPOLOGIA:	MOBILE ORIGINALE
PRODUTTORE:	BALDAZZI STYL ART SPA
MODELLO:	LAS VEGAS COMPACT
SPECIFICHE:	
Larghezza:	49,6 cm
Profondità:	44,5 cm
Altezza:	1815 cm

*La serie pulsanti può essere di:
colore, dimensione, posizione e quantità
diversa da quelli riportati in fotografia.*



N.B. Nelle serigrafie del mobile verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa: Nome del Gioco, Costruttore, Vincita Massima, Costo Partita, Divieto di Gioco ai Minori di 18 anni e logo AAMS.

ELEMENTI OPZIONALI



Tower Light SHUTTLE



Tower Light VANGUARD



Kit Blindatura Posteriore



Poggiapiedi



Kit Blindatura Alto



Kit Blindatura Basso

NB: I Kit Blindatura posso variare di dimensioni e di aspetto estetico in base al mobile. quindi le presenti foto sono puramente illustrative.



**Introduzione moneta Anti-ferretto
Las Vegas Compact**



**Introduzione moneta Anti-ferretto
Casinò**

TIPOLOGIA:	MOBILE ALTERNATIVO
PRODUTTORE:	BALDAZZI STYL ART SPA
MODELLO:	STYLE ONE
SPECIFICHE:	
Larghezza:	50 cm
Profondità:	43,5 cm
Altezza:	182 cm

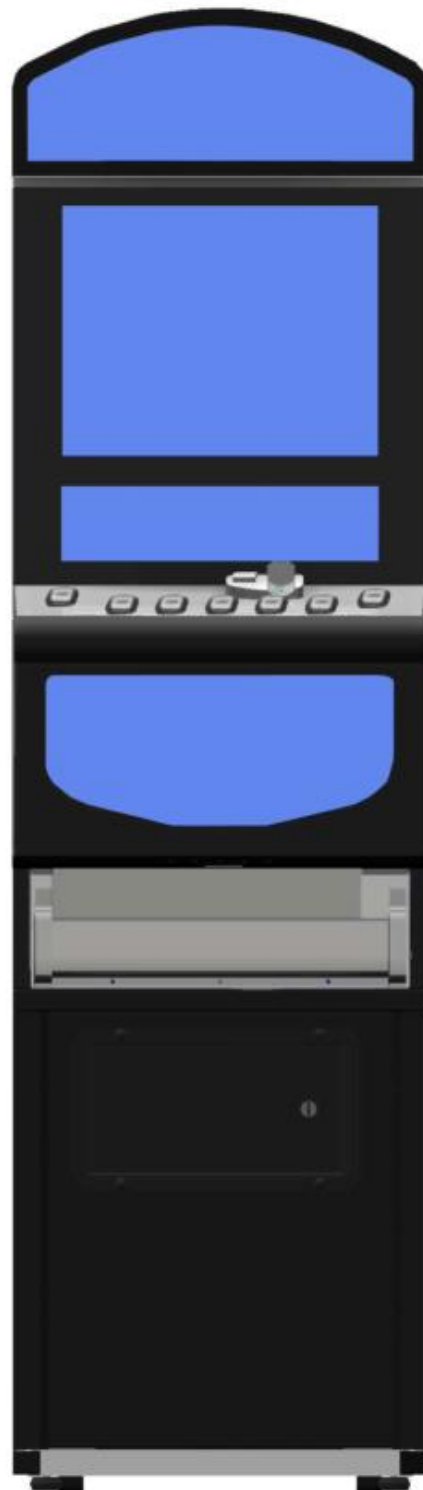
*La serie pulsanti può essere di:
colore, dimensione, posizione e quantità
diversa da quelli riportati in fotografia.*



Cupolino Opzionale



Frontale Opzionale



N.B. Nelle serigrafie del mobile verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa: Nome del Gioco, Costruttore, Vincita Massima, Costo Partita, Divieto di Gioco ai Minori di 18 anni e logo AAMS.

TIPOLOGIA:	MOBILE ALTERNATIVO
PRODUTTORE:	BALDAZZI STYL ART SPA
MODELLO:	MAGNUM 22
SPECIFICHE:	
Larghezza:	57 cm
Profondità:	50 cm
Altezza:	192,5 cm

*La serie pulsanti può essere di:
colore, dimensione, posizione e quantità
diversa da quelli riportati in fotografia.*



N.B. Nelle serigrafie del mobile verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa: Nome del Gioco, Costruttore, Vincita Massima, Costo Partita, Divieto di Gioco ai Minori di 18 anni e logo AAMS.



- Altezza cm. 185
- Profondità cm. 45
- Larghezza cm. 49

Mobile compatibile SHARK
produttore ELETTRONICA VIDEOGAMES S.P.A.



- Altezza cm. 181,5
- Profondità cm. 44,6
- Larghezza cm. 49,6

Mobile compatibile STEALTH ONE
produttore GAME SOLUTION SRL



*Cupolino opzionale

- Altezza cm. 132
- Profondità cm. 41,5
- Larghezza cm. 55,5



*base opzionale in legno



Mobile compatibile STAR SLIM TWIN 22 produttore MACK 3 SOC COOP



- Altezza cm. 189
- Profondità cm. 40
- Larghezza cm. 43

Mobile compatibile STAR SLIM TWIN 19
produttore MACK 3 SOC COOP



- Altezza cm. 185
- Profondità cm. 48
- Larghezza cm. 50

Mobile compatibile MAYA EVA
produttore BDM srl



- Altezza cm. 180
- Profondità cm. 57
- Larghezza cm. 51

Mobile compatibile SK3 produttore BDM srl.



- Altezza cm. 180
- Profondità cm. 57
- Larghezza cm. 51

Mobile compatibile SK4 produttore BDM srl.

TIPOLOGIA:	MOBILE
PRODUTTORE:	Cristaltec S.p.A.
MODELLO:	ROXI
SPECIFICHE:	
Larghezza:	47 cm
Profondità:	43 cm
Altezza:	180 cm
Peso:	75 Kg

TESTATINA SENZA LUCI CROMATA (Opzionale)	
TESTATINA SENZA LUCI VERNICIATA (Opzionale)	
ROXI CON CROMATURE	



Mobile compatibile ROXI produttore Cristaltec spa

TIPOLOGIA:	MOBILE
PRODUTTORE:	Cristaltec S.p.A.
MODELLO:	PRESTIGE
SPECIFICHE: Larghezza: 50 cm Profondità: 47 cm Altezza: 193 cm Peso: 85 Kg	
CUSTOM E PERSONALIZZAZIONI <i>I Cabinet possono avere testatine in acciaio, fiancate laterali, e sportelli inferiori con LOGHI personalizzati e luci di diverso colore.</i> <i>Tali elementi non influiscono in alcun modo con il funzionamento della macchina.</i>	

CUPOLINO LUMINOSO (Opzionale)	
ACCESSO ALIMENTATORE Il cabinet può avere una delle due tipologie di accesso all'alimentatore (la parte elettrica non varia) ALIMENTATORE ACCESSIBILE INT.: 	
ALIMENTATORE ACCESSIBILE EXT.: 	



Mobile compatibile PRESTIGE produttore Cristaltec spa

ULTERIORI OPZIONI SU CABINET PRESTIGE

PLANCIA COMANDI e TESTATA DEL CABINET: Il Cabinet PRESTIGE può avere luci e LOGHI personalizzati con Plancia Comandi e Testatina, realizzati anche in materiale plastico di diverso colore: ROSSO, VERDE, ARANCIO, NERO, BLUE, CELESTE, VIOLA, GIALLO.



BARRA DI SICUREZZA: Il Cabinet PRESTIGE può montare una barra cromata (con LOGO anche personalizzato) al fine di garantire una blindatura dello sportello del basamento.



VASCHETTA RACCOLTA MONETE: Il Cabinet PRESTIGE può avere una vaschetta raccolta monete come quella rappresentata in figura.



PROFILI LATERALI CABINET :

PROFILO SINISTRO: Il cabinet PRESTIGE può avere un'asola esterna per lo sgancio della plancia comandi (protetta da serratura di sbloccaggio).

PROFILO DESTRO: Il cabinet PRESTIGE può avere al posto del pomello cromato di apertura (sportello) un'asola sostitutiva; Un catenaccio che rafforza la blindatura; Una ulteriore serratura dedicata allo sbloccaggio della plancia comandi.



TIPOLOGIA:	MOBILE
PRODUTTORE:	Cristaltec S.p.A.
MODELLO:	GLAMOUR
SPECIFICHE: Larghezza: 50 cm Profondità: 47 cm Altezza: 193 cm Peso: 79,9 Kg	
CUSTOM E PERSONALIZZAZIONI Il Cabinet GLAMOUR può avere luci e LOGHI personalizzati con sportello anteriore, testatina, plancia pulsanti, vaschetta raccolta monete realizzati anche in materiale plastico di diverso colore: • ROSSO • VERDE • ARANCIO • NERO • BLUE • CELESTE • VIOLA • GIALLO Esse non modificano in alcun modo le parti elettriche ed elettroniche della macchina stessa	

CUPOLINO LUMINOSO (Ozionale) 	Variante Glamour custom Better Slot
ACCESSO ALIMENTATORE Il cabinet può avere una delle due tipologie di accesso all'alimentatore (la parte elettrica non varia) ALIMENTATORE ACCESSIBILE INT.  ALIMENTATORE ACCESSIBILE EXT. 	
la testatina superiore può essere realizzata anche in metallo e con logo personalizzato 	
il sottopancia può essere realizzato nella seguente forma con colorazioni e logo personalizzati 	
Lo sportello inferiore può essere privo di loghi oppure avere il loghi personalizzati 	



Foto del contenitore esterno per Mobile ROXI

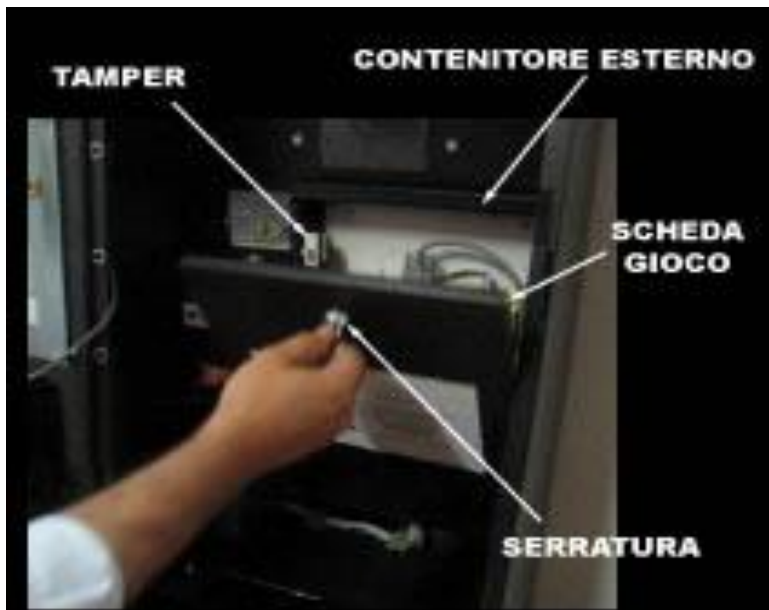


Foto del contenitore di protezione opzionale per i mobili CRISTALTEC da utilizzare in alternativa al box di serie della scheda gioco.

l'involucro plastico può essere realizzato sia trasparente sia in diverse colorazioni

Es: .

Il tamper switch posto su di esso serve ad evitare l'accesso ai connettori Jamma e seriale AAMS



CARATTERISTICHE GENERALI DEI MOBILI PRESENTI NELL'OMOLOGA

I cabinet riprodotti nelle foto sono puramente indicativi, rispecchiano la richiesta dei contenuti minimi della scheda esplicativa, articolo 2, comma 12 lettera g del Decreto Interdirezionale del 19 settembre 2006, per caratteristiche esteriori dell'apparecchio si possono definire in forma, in struttura, in dimensione.

Le foto dei cabinet sono inserite nella scheda esplicativa prima dell'avvenuta certificazione e della successiva fase produttiva.

Avvenuta la certificazione in fase di produzione i cabinet pur non subendo modifiche tecnico/funzionali potrebbero essere realizzati con migliorie su elementi esterni (spostamenti serrature, spostamenti interruttori a chiave, adeguamento del numero-colore-dimensioni e posizione dei pulsanti in conformità alla scheda gioco utilizzata, rinforzo dei sistemi di chiusura finalizzati a rendere il mobile inaccessibile al personale non autorizzato e verniciature con tinte diverse o cromature di alcune parti).

Tali migliorie non trovando riscontro come modifica vera e propria, rappresentano adeguamenti finalizzati alla semplice realizzazione del prodotto e sono di carattere puramente estetico, condizioni spesso dettate dalla reperibilità sul mercato o addirittura dall'uscita di produzione delle parti.

Tali migliorie riguardano comunque solo elementi posizionati e/o allocati in maniera e quantità diversa rispetto alla posizione originaria della fotografia.

Ciò è possibile garantendo comunque **l'immodificabilità** (*la non modificabilità né alterabilità delle caratteristiche tecniche nonché delle modalità di funzionamento, di gioco e di distribuzione dei premi*) richiamata dall'attuale normativa AAMS di riferimento, non rappresentando le stesse **"MODIFICHE"** in qualsiasi forma dell'Apparecchio – Congegno; Infatti non ne modificano né le caratteristiche intrinseche né quelle di funzionamento.

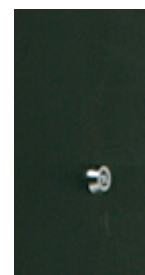
Si specifica inoltre che i disegni serigrafici proposti nelle fotografie sono puramente indicativi e potrebbero subire adattamenti e personalizzazioni in fase di produzione; In essi saranno comunque sempre riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa: nome del gioco, vincita massima, costo partita, divieto di gioco ai minori di 18 anni e logo AAMS ecc.



- Altezza cm. 185
- Profondità cm. 43
- Larghezza cm. 48



E' possibile avere una sola chiave laterale anziché 2.



Come da schema jamma i pulsanti della tastiera previsti nella configurazione minima sono 6: stop 5 stop 4 stop 3 stop 2 stop 1 e start.

Alcune configurazioni di tastiere prevedono alcuni pulsanti replicati in modo da agevolare la postura del giocatore.

I pulsanti di refill e test possono essere esterni a chiave oppure interni al mobile sotto serratura.

Il Mobile può essere fornito in versione COLORATO DI NERO o CROMATO

Mobile compatibile SKY PREMIUM produttore HIGHLIGHT OF THE GAMES srl

Come da schema jamma i pulsanti della tastiera previsti nella configurazione minima sono 6:

stop 5 stop 4 stop 3 stop 2 stop 1 e start.

Alcune configurazioni di tastiere prevedono alcuni pulsanti replicati in modo da agevolare la postura del giocatore.

I pulsanti di refill e test possono essere esterni a chiave oppure interni al mobile sotto serratura.

- Altezza cm. 187
- Profondità cm. 55
- Larghezza cm. 50



Il Mobile può essere fornito in versione COLORATO DI NERO o CROMATO

Mobile compatibile SKY SLOT produttore HIGHLIGHT OF THE GAMES srl

- Altezza cm. 194
- Profondità cm. 49
- Larghezza cm. 50



Come da schema jamma i pulsanti della tastiera previsti nella configurazione minima sono 6: stop 5 stop 4 stop 3 stop 2 stop 1 e start.

Alcune configurazioni di tastiere prevedono alcuni pulsanti replicati in modo da agevolare la postura del giocatore.

I pulsanti di refill e test possono essere esterni a chiave oppure interni al mobile sotto serratura.

ELEMENTO
AGGIUNTIVO



TOPPER

SPORTELLLO
ALTERNATIVO



Mobile compatibile SKY SLOT TWIN produttore HIGHLIGHT OF THE GAMES srl
Il mobile può essere fornito sia in versione NERA che in versione CROMATA.



- Altezza cm. 195
- Profondità cm. 49
- Larghezza cm. 45

Mobile compatibile KING SING
produttore LBN ELECTRONIC GAMES SRL



- Altezza cm. 180
- Profondità cm. 45
- Larghezza cm. 45

Mobile compatibile MISTERY 19
produttore LBN ELECTRONIC GAMES SRL



- Altezza cm. 180
- Profondità cm. 50
- Larghezza cm. 50

Mobile compatibile LEONARDO
produttore MAG ELETTRONICA



- Altezza cm. 189
- Profondità cm. 43
- Larghezza cm. 47

Mobile compatibile TWISTER
produttore ITALGIOCHI 2001 srl



- Altezza cm. 192
- Profondità cm. 43
- Larghezza cm. 46

Mobile compatibile VORTEX produttore ITALGIOCHI 2001 srl



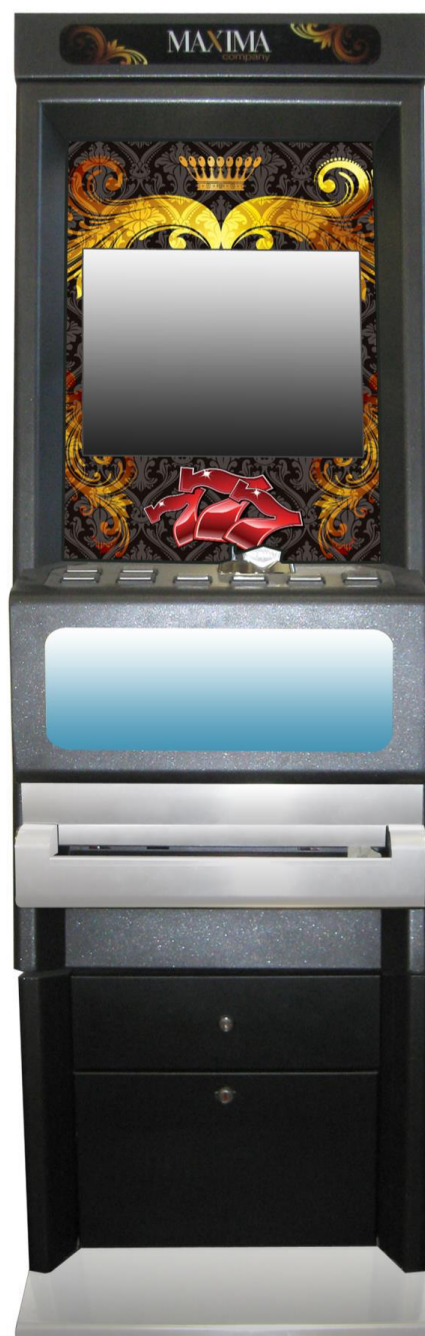
- Altezza cm. 170
- Profondità cm. 47
- Larghezza cm. 47

Mobile compatibile MAEL 501 produttore ITALGIOCHI 2001 srl



- Altezza cm. 159,5
- Profondità cm. 55
- Larghezza cm. 46

Mobile compatibile ROUND SCREEN
produttore MAXIMA S.P.A.



- Altezza cm. 183,5
- Profondità cm. 58
- Larghezza cm. 54

Mobile compatibile TOWER SCREEN
produttore MAXIMA S.P.A.

ELEMENTI OPZIONALI su mobile ROUND SCREEN:

LUCI TOPPER:

- possibilità di applicare un topper nella parte superiore del cabinet: il mobile avrà un'altezza maggiore di cm. 6,50

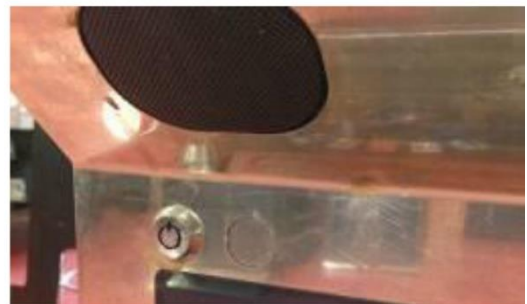


GRIGLIA AUDIO:

- possibilità di fornire il mobile con i due altoparlanti in vista

CHIAVE ELETTRICA:

- possibilità di avere una sola chiave elettrica



ANTISCASSO ROUND SCREEN:

- possibilità di applicare sistema di antiscasso con relativo lucchetto



ELEMENTI OPZIONALI su mobile TOWER SCREEN:

CHIAVI ELETTRICHE DX/SX:

- su lato sinistro o destro del frontale;
- da una a tre chiavi, in conformità al cablaggio della scheda gioco



STAFFA INCLINATA:

- possibilità di montaggio monitor su staffa inclinata con grafica universale o contestualizzata al gioco nella plafoniera sopra al monitor



INTRODUTTORE TIPO "coin":

- introduttore moneta opzionale



TARGHETTA / FINESTRA CHIUSA:

- presenza della targhetta identificativa del mobile o fessura c/finestra chiusa



TOPPER SUPERIORE:

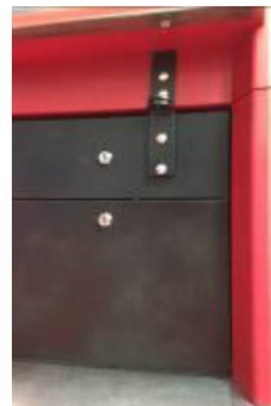
- presenza di un topper superiore
- | | | |
|------|--------|-----------|
| mis. | largh. | cm. 47,30 |
| | prof. | cm. 7,80 |
| | alt. | cm. 29,40 |

**ESCLUSIONE CASSE FRONTALI:**

- possibilità di escludere le casse frontali

**ANTISCASSO TOWER SCREEN:**

- possibilità di applicare sistema di antiscasso con relativo lucchetto





- Altezza cm. 192
- Profondità cm. 62
- Larghezza cm. 56

Mobile compatibile NEW TOWER
produttore MAXIMA S.P.A.



- Altezza cm. 196
- Profondità cm. 50
- Larghezza cm. 52

Mobile compatibile EASY
produttore MAXIMA S.P.A.

ELEMENTI OPZIONALI su mobile NEW TOWER:

- LAYOUT PULSANTIERA OPZIONALE:



- CHIAVE ELETTRICA:

- su lato sinistro o destro del frontale;
- da una a tre chiavi, in conformità al cablaggio della scheda gioco



TOPPER SUPERIORE:

- presenza di un topper superiore
- | | | |
|------|--------|-----------|
| mis. | largh. | cm. 47,30 |
| | prof. | cm. 7,80 |
| | alt. | cm. 29,40 |



ANTISCASSO NEW TOWER:

- possibilità di applicare sistema di antiscasso con relativo lucchetto



ELEMENTI OPZIONALI su mobile EASY:

ANTISCASSO EASY:

- possibilità di applicare sistema di antiscasso con relativo lucchetto



TOPPER SUPERIORE:

- presenza di un topper superiore
- | | | |
|------|--------|-----------|
| mis. | largh. | cm. 47,30 |
| | prof. | cm. 7,80 |
| | alt. | cm. 29,40 |



ELEMENTI OPZIONALI su mobile TURBO SCREEN:

LAYOUT TASTIERA TURBO:

- disponibile con le seguenti varianti di layout/colore dei tasti



ANTISCASSO TURBO:

- possibilità di applicare sistema di antiscasso con relativo lucchetto





- Altezza cm. 190
- Profondità cm. 47
- Larghezza cm. 50

Mobile compatibile EARTH
produttore G&G GAMING SRLS.



- Altezza cm. 182
- Profondità cm. 43
- Larghezza cm. 40

Mobile compatibile SISSI
produttore G&G GAMING SRLS



- Altezza cm. 200
- Profondità cm. 51
- Larghezza cm. 51

Mobile compatibile TFT LINE
produttore G&G GAMING SRLS.



- Altezza cm. 190,6
- Profondità cm. 63,5
- Larghezza cm. 50,3

Mobile compatibile M4
produttore G&G GAMING SRLS.



Costruzione e assistenza apparecchi da intrattenimento

Via Imbiani 2/N 40017 San Giovanni in Persiceto (Bo) - Tel/Fax. 051823812 e-mail info@tbm-srl.it
 C.F. n. Reg. Impr. P.IVA 02431261201 – iscriz. R.E.A. BO-439270 –



Reg. No. 9721-A
 UNI EN ISO
 9001:2008

Produttore: T.B.M. S.r.l.	
Nome Mobile: FULL METAL	
Larghezza:	cm 48
Profondità:	cm 46
Altezza:	cm 184
Peso:	kg 79



NB: IL COLORE, LA FORMA E IL NUMERO DEI PULSANTI E' PURAMENTE INDICATIVO E POTREBBE VARIARE NELLE PRODUZIONI DA 7 A 8 COME PREDISPOSIZIONE

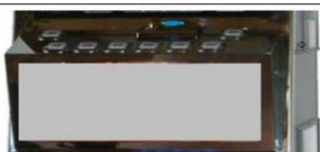


LA CHIAVE DEL REFILL PUO' ESSERE POSIZIONATA A LATO PLANCIA O SOPRA ALLA PLANCIA E COMUNQUE IL NUMERO DELLE SERRATURE E' PURAMENTE INDICATIVO E POTREBBE SUBIRE DELLE MODIFICHE NELLE PRODUZIONI ANCHE SOLO NELLA POSIZIONE



NB: Il colore, i materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva.
 * Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: Costo partita, Vincita massima, Divieto di gioco ai minori di anni 18, Logo AAMS

Produttore: T.B.M. S.r.l.	
Nome Mobile: REGAL	
Larghezza:	cm 50
Profondità:	cm 48
Altezza:	cm 188,5
Peso:	kg 90



NB: IL COLORE, LA FORMA E IL NUMERO DEI PULSANTI E' PURAMENTE INDICATIVO E POTREBBE VARIARE NELLE PRODUZIONI DA 7 A 8 COME PREDISPOSIZIONE



IL NUMERO DELLE SERRATURE E' PURAMENTE INDICATIVO E POTREBBE SUBIRE DELLE MODIFICHE NELLE PRODUZIONI ANCHE SOLO NELLA POSIZIONE



NB: Il colore, i materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva.
* Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: Costo partita, Vincita massima, Divieto di gioco ai minori di anni 18, Logo AAMS



Costruzione e assistenza apparecchi da intrattenimento

Via Imbiani 2/N 40017 San Giovanni in Persiceto (Bo) - Tel/Fax. 051823812 e-mail info@tbm-srl.it
 C.F. n. Reg. Impr. P.IVA 02431261201 – iscriz. R.E.A. BO-439270 –



Reg. No: 9721-A
 UNI EN ISO
 9001:2008

Produttore: T.B.M. S.r.l.	
Nome Mobile: SLIM LINE	
Larghezza:	cm 50
Profondità:	cm 45
Altezza:	cm 180
Peso:	kg 78

LA CUPOLA SUPERIORE DEL MOBILE PUO' ESSERE EQUIPAGGIATA CON UN GIOCO DI LUCI OPZIONALE, IN QUEL CASO LA CORNICE METALLICA E' FORATA IN PROSSIMITA' DELLE LUCI



ALCUNE PRODUZIONI POSSONO ESSERE EQUIPAGGIATE CON UNA SECONDA CHIAVE REFILL DI PREDISPOSIZIONE SOPRA ALLA PLANCIA E COMUNQUE IL NUMERO DELLE SERRATURE E' PURAMENTE INDICATIVO E POTREBBE SUBIRE DELLE MODIFICHE NELLE PRODUZIONI ANCHE SOLO NELLA POSIZIONE



NB: IL COLORE, LA FORMA E IL NUMERO DEI PULSANTI E' PURAMENTE INDICATIVO E POTREBBE VARIARE NELLE PRODUZIONI DA 7 A 8 COME PREDISPOSIZIONE.



NELLE PRODUZIONI PIU' RECENTI LA PARTE SUPERIORE DEL MOBILE E' REALIZZATA IN METALLO ANZICHE' IN LEGNO

NB: Il colore, i materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva.
 * Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: Costo partita, Vincita massima, Divieto di gioco ai minori di anni 18, Logo AAMS

CARATTERISTICHE MOBILI T.B.M. S.r.l.

Rev. 4

Mobile compatibile SLIM LINE produttore T.B.M. srl



OPZIONI DI FORNITURA:

PORTA BLINDATA: possibilità di inserire blindatura su sportello hopper e su sportello cassa. Variazione peso da 80 Kg a 100 Kg.

**POSSIBILITA' DI INSERIRE
SERRATURA RIPROGRAMMABILE**



**CUPOLINO
e
FRONTALE
LOGO**
con
possibilità
di scritta e
logo "NET"
oppure
"SISAL"



UFO



**Il colore dei led luminosi è
indicativo e può variare**

**PROFILI
FLASH SLOT:
ANCHE
SENZA CAVE
LUMINOSE**

**PUO' INOLTRE AVERE:
COLORAZIONE PLANCIA COLORE GRIGIO, NERO O CROMATO**

- Altezza cm. 187
- Profondità cm. 40
- Larghezza cm. 51

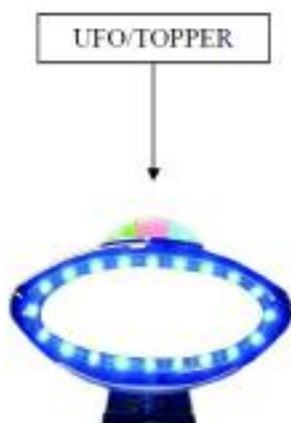
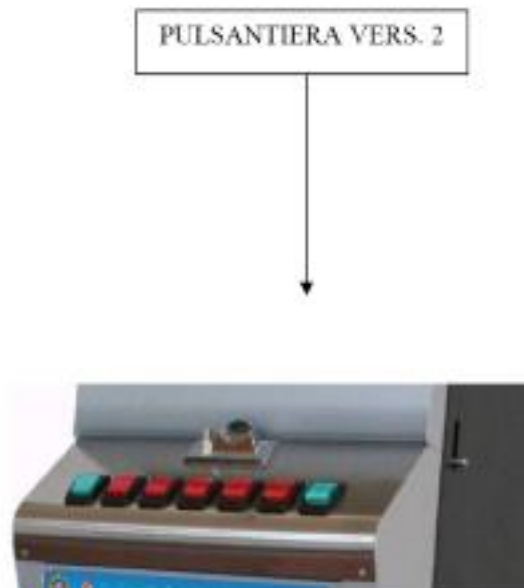
Mobile compatibile FLASH SLOT produttore SISAL GAMING srl.



- Altezza cm. 175
- Profondità cm. 42
- Larghezza cm.44,5

Mobile compatibile LCD SLOT produttore SISAL GAMING srl.

ELEMENTI OPZIONALI DI FORNITURA LCD SLOT
ACME S.R.L. - Sisal Group



PUO' INOLTRE AVERE

- COLORAZIONE PLANCIA COLORE GRIGIO, NERO O CROMATO
- CUPOLINO SENZA LUCI(E QUINDI SENZA FORATURA X LUCI)
- BLINDATURA SU SPORTELLO CASSETTO MONETE



SMART

Note

1. nell'apparecchio, compresi i suoi componenti non sensibili, il numero e la colorazione dei pulsanti, delle serrature e delle chiavi elettriche è puramente indicativo e potrebbe variare nella predisposizione e posizione, in conformità al cablaggio della scheda gioco
2. i materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva
3. nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo AAMS.

- Altezza cm. 191
- Profondità cm. 48
- Larghezza cm.55

Mobile compatibile SMART produttore SISAL GAMING srl.

Elementi opzionali SMART

TOPPER



LOGHI



Possibile presenza di un logo nella testata del cabinet

Possibile assenza o variazione del logo sotto la pulsantiera



ACCESSORI LATERALI SMART

Nei fianchi del cabinet, possibile presenza di accessori a scomparsa ed estraibili (posacenere, appendini, portabicchieri, etc.)



**CON ACCESSORI
LATERALI**



**SENZA ACCESSORI
LATERALI**



ALTRO

Verniciatura di colore variabile
Profilo luminoso di colore variabile

LOTUS DUAL

Misure

Altezza cm 194
Larghezza cm 55
Profondità cm 42
Peso kg 107

Elementi opzionali variabili

(Trattasi di variazioni di carattere puramente estetico, che non alterano in alcun modo il corretto funzionamento dell'apparecchio)

Ufotower opzionale



Il logo della rialzina e il display programmabile possono subire variazioni estetiche (personalizzazioni su richiesta cliente)



Le serigrafie possono subire variazioni estetiche (inserimenti loghi personalizzati su richiesta cliente)

La posizione delle serrature può variare a seconda dell'utilizzo

La posizione dei pulsanti sulla plancia può variare



Il logo del piedistallo può subire variazioni estetiche (personalizzazioni su richiesta cliente)



Mobile compatibile LOTUS DUAL produttore NOVOMATIC ITALIA

VENUS

Misure

Altezza cm 178
Larghezza cm 46
Profondità cm 43
Peso kg 90

Elementi opzionali variabili

(Trattasi di variazioni di carattere puramente estetico, che non alterano in alcun modo il corretto funzionamento dell'apparecchio)

Ufotower opzionale



Il logo e il display sulla rialzina possono subire variazioni estetiche, (personalizzazioni su richiesta cliente)



Il logo del piedistallo può subire variazioni estetiche, (personalizzazioni su richiesta cliente)



La posizione delle serrature può variare a seconda dell'utilizzo

Le serigrafie di plancia e rialzina possono subire variazioni estetiche (inserimento loghi personalizzati su richiesta cliente)



Mobile compatibile VENUS produttore NOVOMATIC ITALIA

MODUS

Misure Altezza cm 207 Larghezza cm 54 Profondità cm 50 Peso kg 126	
Elementi opzionali variabili <i>(Trattasi di variazioni di carattere puramente estetico, che non alterano in alcun modo il corretto funzionamento dell'apparecchio)</i>	
Rialzina alternativa senza altoparlanti	
Il logo della rialzina può subire variazioni estetiche (personalizzazioni su richiesta cliente)	
Il display programmabile può subire variazioni estetiche (personalizzazioni su richiesta cliente)	
La posizione delle serrature può variare a seconda dell'utilizzo	
Le serigrafie di plancia e rialzina possono subire variazioni estetiche (inserimento loghi personalizzati su richiesta cliente)	
La plancia può essere verniciata nera o cromata e la forma dei pulsanti può variare	
Il piedistallo può subire variazioni estetiche, sia nella forma, che il colore del plaxiglass, che nei loghi, personalizzabili su richiesta cliente	



Mobile compatibile MODUS produttore NOVOMATIC ITALIA

OTIS

Misure

Altezza cm 172
Larghezza cm 47
Profondità cm 42
Peso kg 85

Elementi opzionali variabili

(Trattasi di variazioni di carattere puramente estetico, che non alterano in alcun modo il corretto funzionamento dell'apparecchio.)

Plancia 6 pulsanti



Il logo del piedistallo può subire variazioni estetiche (personalizzazioni su richiesta cliente.)



La posizione delle serrature può variare a seconda dell'utilizzo

Le serigrafie di plancia e rialzina possono subire variazioni estetiche (inserimento loghi personalizzati su richiesta cliente.)



Mobile compatibile OTIS produttore NOVOMATIC ITALIA

ARTIS

Misure Altezza cm 183 Larghezza cm 50 Profondità cm 43 Peso kg 120	
Elementi opzionali variabili <i>(Trattasi di variazioni di carattere puramente estetico, che non alterano in alcun modo il corretto funzionamento dell'apparecchio).</i>	
<u>Ufotower</u> opzionale	
Il logo della <u>rialzina</u> può subire variazioni estetiche (personalizzazioni su richiesta <u>cliente</u>)	
Le serigrafie possono subire variazioni estetiche (inserimento loghi personalizzati su <u>richiesta cliente</u>)	
Il piedistallo può subire variazioni estetiche, sia nella forma della carpenteria, che nei loghi che possono essere personalizzati su richiesta <u>cliente</u>	
Lo sportello può subire variazioni estetiche	



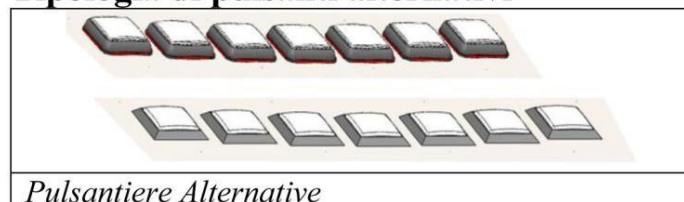
Mobile compatibile ARTIS produttore NOVOMATIC ITALIA

APPARECCHIO COMPATIBILE : QUEEN (WIN-TEK SRL)



Disponibile con plexy retroilluminato con logo del cliente

Tipologia di pulsanti alternativi



CHIAVE ELETTRICA:

- su lato sinistro o destro del frontale;
- da una a tre chiavi, in conformità al cablaggio della scheda gioco

Scritta QUEEN personalizzabile con logo /scritta cliente

Personalizzabile anche con chiavistello di sicurezza per cassa moneta



Larghezza: 50 Profondità: 47
Altezza: 190 cm Peso 90kg

N.B. I materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva
* Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo AAMS.

APPARECCHIO COMPATIBILE: JACK (WIN-TEK SRL)



Altezza : 70 cm – Profondità : 45 cm Larghezza: 47cm peso:
60kg

**Disponibile con plexy
retroilluminato con logo
del cliente**

Piedistallo Opzionale



Tipologia di pulsanti alternativi



Pulsantiera Alternative



Disponibile con Seconda Chiave Refill
E senza stampo logo WT su fianchi

N.B. I materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva

** Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo AAMS.*

CERTIFICATO DI CONFORMITA' AL MODELLO OMOLOGATO

Il sottoscritto Dossena Matteo legale rappresentante della ditta Spazio Game srls con sede in Via caduti sul lavoro snc, Soncino (CR) , P.IVA 01625480197, attesta che l'Apparecchio elettrico da intrattenimento denominato "Master 5" identificato dai sottostanti codici è conforme all'esemplare che è stato sottoposto alla verifica tecnica per il conseguimento della certificazione di conformità alle prescrizioni di idoneità al gioco lecito.

Codice modello rilasciato da "ADM" _____

Soncino, 07/11/2023

In fede



SPAZIO GAME s.r.l.s.
Via Caduti sul lavoro, ncm
26029 SONCINO (CR)
C.F. / P.IVA 01625480197

Certificati di sicurezza (CE)

DICHIARAZIONE CE DI CONFORMITÀ

La sottoscritta ditta Spazio Game srls, con sede in Soncino (Cr) - Via Caduti sul lavoro snc

DICHIARA QUI DI SEGUITO

che il prodotto **Apparecchio da intrattenimento denominato “Master 5”** con tutti i modelli compatibili presenti nella scheda esplicativa è realizzato in conformità delle seguenti direttive CE:

Riferimento n°	Titolo
2014/30/UE (EMC) e successive modifiche ed integrazioni	COMPATIBILITÀ ELETTROMAGNETICA
2014/35/UE (LVD) e successive modifiche ed integrazioni	BASSA TENSIONE

Si dichiara inoltre che per la progettazione e verifica di costruzione dell'apparecchiatura sono state applicate le seguenti norme :

Nr.	Edizione	Titolo	Parti
EN 55014-1	11/11	COMPATIBILITÀ ELETTROMAGNETICA	Parte 1- Emissioni
EN 55014-1/A1	08/02	COMPATIBILITÀ ELETTROMAGNETICA	Parte 1- Emissioni
EN 55014-1/A2	03/03	COMPATIBILITÀ ELETTROMAGNETICA	Parte 1- Emissioni
EN 55014-2	10/98	COMPATIBILITÀ ELETTROMAGNETICA	Parte 2 Emissioni
EN 55014-2/A1	08/02	COMPATIBILITÀ ELETTROMAGNETICA	Parte 2- Emissioni
EN 60335-1	06/03	SICUREZZA DEGLI APPARECCHI ELETTRICI D'USO DOMESTICO E SIMILARI	Parte 1- Norme generali
EN 60335-2-82	09/00	SICUREZZA DEGLI APPARECCHI ELETTRICI D'USO DOMESTICO E SIMILARI	Parte 2- Norme particolari per le macchine per il divertimento

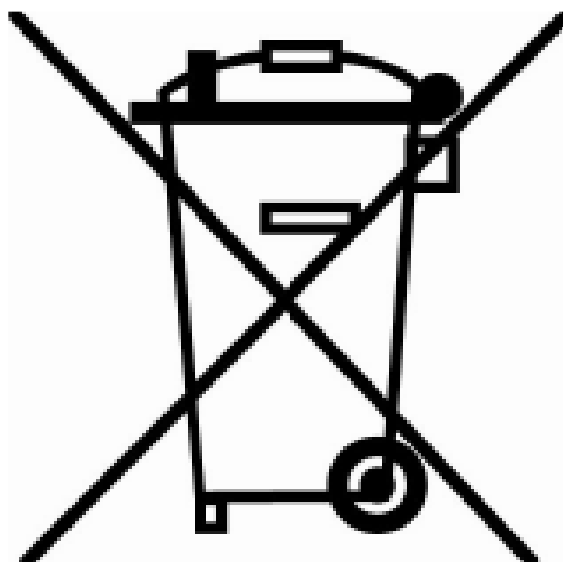
Soncino, 07/11/2023



SPAZIO GAME s.r.l.s.
 Via Caduti sul lavoro, ncm
 26029 SONCINO (CR)
 C.F./P.IVA 01625480197

INFORMAZIONI IMPORTANTI PER LO SMALTIMENTO DELL'APPARECCHIO

Questo apparecchio è conforme alla Direttiva EU 2002/96/EC.



Il simbolo del cestino barrato riportato sull'apparecchio indica che il prodotto, alla fine della propria vita utile, dovendo essere trattato separatamente dai rifiuti domestici, deve essere conferito in un centro di raccolta differenziata per apparecchiature elettriche ed elettroniche oppure riconsegnato al rivenditore al momento dell'acquisto di una nuova apparecchiatura equivalente.

L'utente è responsabile del conferimento dell'apparecchio a fine vita alle appropriate strutture di raccolta, pena le sanzioni previste dalla vigente legislazione sui rifiuti.

NOME COMMERCIALE DELLA SCHEDA DI GIOCO

Nome commerciale della scheda di gioco: MASTER 5
Nome software di gioco: MASTER 5

Identificazione del produttore della scheda di gioco, assegnato da ADM



sede legale e operativa
Via Caduti sul lavoro, CM
26029 Soncino (CR)
P.Iva 01625480197
Tel/Fax 0374871615
Email: amministrazione@spaziogame.net

Codice identificativo produttore scheda: **2441005484840183**

Codice numerico rilasciato dall' Ufficio Regionale dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato ADM.

DESCRIZIONE REGOLE DI GIOCO



Il Costo della partita risulta essere corrispondente a 1 €. La macchina è in grado di accettare solo monete metalliche fino ad un valore massimo di 2 €. La vincita massima che la macchina può erogare per ciascuna partita è di 100 €.

Il gioco in oggetto non richiama nemmeno parzialmente le regole del Poker.

Per ottenere una partita è necessario inserire monete metalliche fino a raggiungere l'importo minimo di 1 €. La macchina accetterà comunque monete fino all'importo massimo di 2 € (corrispondenti a due partite) e saranno respinte le ulteriori monete introdotte fino a che tutti i crediti precedentemente ottenuti non siano stati consumati.

Nel caso la macchina non disponga di monete sufficienti ad erogare una vincita, verrà respinta qualsiasi moneta inserita ed un messaggio video darà informazioni sulla necessità di eseguire un REFILL.

Le monete inserite verranno rifiutate anche nel caso si verifichi un qualsiasi errore che possa bloccare la macchina. È consentita la restituzione delle monete introdotte eccedenti il costo di una partita. Con il pulsante STOP5 si può scegliere la puntata (BET), mentre con la pressione del pulsante START il gioco ha inizio con la rotazione delle ruote.

Il tempo partita viene calcolato a partire da questo istante e avrà una durata minima di 4 secondi. Nel calcolo del tempo partita non è compreso il tempo necessario per erogare una eventuale vincita.

Un ciclo di partite si compone di 28.000 partite.

Il rapporto percentuale tra le monete inserite e le monete vinte non sarà inferiore al 68% calcolato come media in un ciclo di 28.000 partite.

MASTER 5 è un multigioco contenente 5 tipologie di giochi:

- Pirate's treasure
- The book of egypt
- Irish Gardens
- Diamonds fever
- The chicken

Il giocatore può scegliere il gioco al quale intende giocare tramite i tasti STOP 1 e STOP 5, e avviarlo tramite il tasto START.

All'interno del gioco selezionato, si può tornare al menù di scelta dei giochi premendo il tasto STOP 4.

L'interazione tra giocatore e macchina inizia con l'inserimento della moneta per un massimo di € 2,00, prosegue con la scelta di uno dei quattro giochi tramite i tasti da STOP1 a STOP4, mentre successivamente è possibile, tramite il tasto STOP1, ritirare l'eventuale resto. All'interno di un singolo gioco, è possibile tornare al menù iniziale per cambiare gioco tramite il tasto STOP 4, solo quando la partita non è ancora iniziata.

All'interno di uno dei giochi, premendo il tasto START vengono avviate le ruote, ed al valore della variabile COIN viene sottratto il corrispondente del costo di una partita. La variabile TIRI indica il numero di tentativi a disposizione ed è conseguente al valore di BET impostato. In particolare, con puntata BET 20 si hanno 5 TIRI, con BET 50 si hanno 2 TIRI mentre con BET 100 1 TIRO, ovviamente più TIRI si hanno a disposizione minore, in caso di vincita, sarà il punteggio ottenuto (ENERGIA) (vedi TABELLA PAGAMENTI in seguito).

Lo scopo del giocatore è quello di attraversare ripetutamente simili fasi del gioco principale tentando di incrementare il più possibile il quantitativo di ENERGIA fino ad un massimo di 10000 unità, raggiunto il quale si giunge automaticamente all'incasso. Se invece è stata totalizzata una quantità di ENERGIA inferiore a 10000 unità, ma almeno uguale o superiore a 100 unità, il giocatore può incassare la vincita premendo il tasto STOP1. Nel caso in cui l'energia sia multipla di 50, 20 e 10 punti, nel gioco è presente la fase di arrotondamento in cui una vincita non multipla di 100 viene trasformata in multiplo di 100. Nessun credito di punti può essere trasferito alla successiva partita.

Se una fase si conclude avendo esaurito la quantità di ENERGIA, la partita termina senza vincita. In ciascuna delle fasi viene consumata una quantità di ENERGIA pari al BET prescelto e viene eventualmente incrementata la variabile ENERGIA qualora le combinazioni ottenute lo prevedano (vedi TABELLA PAGAMENTI di seguito).

Se la variabile ENERGIA è maggiore di 0, il giocatore può premere il tasto START per procedere con una nuova fase del gioco base, dopo aver eventualmente cambiato il BET da utilizzare. La massima quantità di ENERGIA ottenibile corrisponde a 10000 unità ed il software non trasmette mai alle partite successive eccedenze di ENERGIA anche nel caso in cui i simboli di gioco dovessero sortire combinazioni che farebbero oltrepassare il limite di 10000 unità nella partita in corso.

Il tempo di gioco è opportunamente calibrato affinché la durata della partita non sia inferiore a 4 secondi.

Descrizione di una singola fase del gioco principale tipologia SLOT 5 RULLI

Dopo l'inserimento della moneta, con la pressione del tasto START si avvia la partita, con la rotazione dei rulli e la disposizione a schermo delle icone. Se tre o più icone uguali si trovano ad essere allineate sulla stessa linea o su più linee di combinazione, la manche è conclusa con un punteggio di vincita. Ad ogni manche, vengono confrontate le combinazioni presenti su ogni linea con quelle mostrate nella tabella di riferimento (riportata qui di seguito) che indica i valori di ENERGIA ottenibili e, per ogni corrispondenza trovata, viene incrementata la variabile ENERGIA della quantità riportata.

Di seguito vengono illustrate le relative **TABELLE PAGAMENTI** mostrate con la pressione del tasto STOP 2 all'interno di un singolo gioco.

BET 100

 x3 600 x4 800 x5 5000	 x3 700 x4 900 x5 8000	 x3 1000 x4 2000 x5 10000
 x3 200 x4 400 x5 1500	 x3 200 x4 400 x5 1500	 x3 500 x4 700 x5 4000
 x3 100 x4 200 x5 800	 x3 100 x4 200 x5 800	 x3 200 x4 400 x5 1500

BET 100

 x3 600 x4 800 x5 5000	 x3 700 x4 900 x5 8000	 x3 1000 x4 2000 x5 10000
 x3 200 x4 400 x5 1500	 x3 200 x4 400 x5 1500	 x3 500 x4 700 x5 4000
 x3 100 x4 200 x5 800	 x3 100 x4 200 x5 800	 x3 200 x4 400 x5 1500

BET 100

 x3 600 x4 800 x5 5000	 x3 700 x4 900 x5 8000	 x3 1000 x4 2000 x5 10000
 x3 200 x4 400 x5 1500	 x3 200 x4 400 x5 1500	 x3 500 x4 700 x5 4000
 x3 100 x4 200 x5 800	 x3 100 x4 200 x5 800	 x3 200 x4 400 x5 1500

PAYTABLE 100

 x5 5000 x4 900 x3 600	 x5 6000 x4 900 x3 700	 x5 10000 x4 2000 x3 1000
 x5 2000 x4 600 x3 300	 x5 3000 x4 700 x3 400	 x5 4000 x4 800 x3 500
 x5 500 x4 200 x3 100	 x5 500 x4 200 x3 100	 x5 1000 x4 400 x3 200

BET 100

 x3 600 x4 800 x5 5000	 x3 700 x4 900 x5 8000	 x3 1000 x4 2000 x5 10000
 x3 200 x4 400 x5 1500	 x3 200 x4 400 x5 1500	 x3 500 x4 700 x5 4000
 x3 100 x4 200 x5 800	 x3 100 x4 200 x5 800	 x3 200 x4 400 x5 1500

The book of egypt e The chicken consentono l'utilizzo del bet 10.
Con bet 10 le vincite sono divise per 10, mentre con il bet 20 le vincite sono divise per 5.

In caso di realizzo di combinazione vincente, la vincita viene corrisposta in base alla quantità ed al tipo di simbolo oltre al valore della puntata (BET). Le vincite vengono pagate se si ottengono un MINIMO di TRE icone uguali in maniera contigua di ogni linea di combinazione attiva, ad eccezione del gioco Scratch & win.

Gioco 1: Pirate's Treasure

Il gioco **Pirate's Treasure** è composto da 3 fasi di gioco oltre a quella comune del gioco principale: **FREESPIN BOMBE, FREESPIN WILD LUNGO, BONUS SCELTA**.



Sostituisce ogni icona ad eccezione dei simboli speciali (BONUS e FORZIERE).

X2

Moltiplica x2 ogni combinazione vincente presente nella schermata corrente.



Il simbolo **BONUS** quando presente in 3 o più caselle, consente di accedere al gioco special **BONUS A SCELTA**, ovvero la possibilità di aprire un forziere e vincere il contenuto. Le possibili vincite sono 3: un quantitativo di punti casuale, un numero casuale di freespin con wild lungo, un numero casuale di freespin con bombe wild.

Modalità gioco FREESPIN BOMBE WILD

Durante questa modalità di **FREESPIN**, ogni bomba viene lanciata in posizioni casuali trasformando le icone colpite in wild. Il numero di giri gratuiti è indicato nella parte superiore della slot, quando completati termina la fase **FREESPIN**.

Modalità gioco FREESPIN WILD LUNGO

Durante la modalità **FREESPIN WILD LUNGO**, ogni icona wild presente a video a fine rullata si espande coprendo l'intera colonna e svolgendo la funzione di jolly per ognuna delle posizioni coperte. Il numero di giri gratuiti è indicato nella parte superiore della slot, quando completati termina la fase **FREESPIN**.

Gioco 2: The book of egypt

Il gioco **The book** è composto da 1 fase di gioco oltre a quella comune del gioco principale: gioco **FREESPIN**.



Con 3 icone attiva la modalità **FREESPIN**. In questa fase del gioco, verrà scelto in modo casuale un simbolo(ad eccezione del libro), che definiremo **ICONA SPECIALE**, e nello stesso momento verrà scelto sempre in maniera casuale il numero di giri gratuiti.

Durante i giri gratuiti se compaiono almeno **3 ICONE SPECIALI**, esse si replicano riempiendo la colonna, poi pagano come le icone normali ma senza aver bisogno di essere contigue.

La quantità di giri è indicata nella parte superiore della slot, quando completati termina la fase freespin.



Oltre alla funzione di **BONUS**, il simbolo libro svolge anche la funzione di **JOLLY**, ovvero sostituisce ogni icona

Gioco 3: Irish Gardens

Il gioco **Irish** è composto da 3 fasi di gioco oltre a quella comune del gioco principale: gioco **BONUS SCELTA**, gioco **FREESPIN** e **BONUS VINCITA**.



Sostituisce ogni icona ad eccezione dei simboli speciali.



Con un minimo di 3 icone si attiva un gioco speciale, scelto dal giocatore, selezionando una delle icone bonus presenti. I possibili esiti di questa scelta sono 3: **BONUS PENTOLONI**, **FREESPIN**, **VINCITA DIRETTA**.

BONUS PENTOLONI: il giocatore ha a disposizione 5 pentoloni da scegliere, e un numero di scelte in base al numero di icone bonus trovate nel gioco principale. Quando un pentolone viene selezionato, si vince una quantità di punti casuali, il bonus finisce quando il numero di scelte indicato in alto a sinistra si esaurisce.

FREESPIN: il giocatore vince una quantità di giri gratuiti delle ruote con il bet corrente bloccato, al termine di ogni rullata può comparire un leprecauno, che casualmente trasforma un rullo in wild lungo. Il wild lungo svolge la funzione di jolly per ognuna delle posizioni coperte.

La quantità di giri è indicata nella parte superiore della slot, quando completati termina la fase freespins.

VINCITA DIRETTA: il giocatore vince una quantità casuale di punti.



Moltiplica per due ogni combinazione vincente presente a video.

Gioco 4: Diamonds fever

Il gioco **Diamonds fever** è composto da 3 fasi di gioco oltre a quella comune del gioco principale: gioco **BONUS**, **FREESPIN** e **FREESPIN ICON BET**.



Con 3 icone attiva la modalità **BONUS**. In questa fase il giocatore sceglie una delle 3 icone, e gli esiti possibili sono 3: vincita diretta, vincita di freespin, vincita di freespin con simbolo bet.

VINCITA DIRETTA: il giocatore vince una quantità casuale di punti.

FREESPIN: il giocatore vince una quantità casuale di giri gratuiti delle ruote con il bet corrente bloccato, la quantità di giri è indicata nella parte superiore della slot, quando completati termina la fase freespin.

FREESPIN SIMBOLO BET: il giocatore vince una quantità casuale di giri gratuiti delle ruote con il bet corrente bloccato, durante questi giri, non ci sono le icone del gioco base, ma solo delle icone speciali che pagano a quantità e non a combinazione, e pagano il valore del bet corrente. La quantità di giri è indicata nella parte superiore della slot, quando completati termina la fase freespin.



Sostituisce ogni icona ad eccezione del simbolo Bonus.



Moltiplica per 2 ogni combinazione vincente presente nei rulli.

Gioco 5: The chicken

Il gioco **The chicken** è composto da 2 fasi di gioco oltre a quella comune del gioco principale: **FREESPIN WILD LUNGO, BONUS SCELTA**.



Sostituisce ogni icona ad eccezione dei simboli speciali.



Con 3 icone attiva la modalità **BONUS**. In questa fase il giocatore sceglie una delle 3 icone, e gli esiti possibili sono 2: vincita diretta, vincita di freespin con wild lungo.

VINCITA DIRETTA: Il gioco vince una quantità di punti casuale

FREESPIN WILD LUNGO: Durante la modalità FREESPIN WILD LUNGO, ogni icona wild presente a video a fine rullata si espande coprendo l'intera colonna, e svolgendo la funzione di jolly per ognuna delle posizioni coperte. Il numero di giri gratuiti è indicato nella parte superiore della slot, quando completati termina la fase FREESPIN.

Il WILD SINGOLO LUPO non è presente in questa fase

ELENCO ELEMENTI COMPATIBILI

Gli elementi compatibili sono quei componenti che possono modificare il funzionamento interno dell'apparecchio, ma non lo qualificano come diverso esemplare.

ATTENZIONE: GLI HOPPER DEVONO AVERE ALMENO 130 EURO E DEVONO ESSERCI ALMENO 5 MONETE PER CIASCUNO.

Sono previste le seguenti periferiche:

Accettatori di moneta

Accettatori di Moneta		
MARCA	MODELLO	TIPO
ALBERICI	AL66V CCTALK	Originario
ALBERICI	AL06V CCTALK	Compatibile
ALBERICI	AL66V FG CCTALK	Compatibile
COMESTERO	RM5XCC CCTALK	Compatibile
COMESTERO	RM5XCS MOD LEONARDO	Compatibile
COMESTERO	RM5 HD CCTALK	Compatibile
AZKOYEN	X66S-I CCTALK	Compatibile
AZKOYEN	L66S-I CCTALK	Compatibile
AZKOYEN	X6D2S-I CCTALK	Compatibile
ALEX	S10 CCTALK	Compatibile
NRI	G13MFT	Compatibile
NRI	V2 EAGLE	Compatibile
MONEY CONTROLS	SR3	Compatibile
CRANE	V2 COLIBRI'	Compatibile

Erogatori di moneta

Erogatori di moneta		
MARCA	MODELLO	TIPO
ALBERICI	CD MIDI 24VD CCTALK	Compatibile
AZKOYEN	RODE U CCTALK	Compatibile
SUZO	FLOW	Compatibile
SUZO	CUBE HOPPER MKII CCTALK	Compatibile
HOPPER	MINI HOPPER F1 1024	Compatibile
MONEY CONTROLS	COMPACT SBB	Originario
MONEY CONTROLS	SCH2 COMPACT HOPPER MKII	Compatibile

MONEY CONTROLS	SCH2 COMPACT HOPPER MKIV	Compatibile
ALBERICI	CD MINI	Compatibile
ALBERICI	CD MAXI	Compatibile
ALBERICI	HOPPER ONE	Compatibile
ALBERICI	HOPPER ONE S11	Compatibile
ALBERICI	HOPPER KID	Compatibile
ALBERICI	TRIPLE BLACK (HOPPER CD F7)	Compatibile
AZKOYEN	U-II	Compatibile
CRANE	CURRENZA H2	Compatibile
PAYTEC	F1 PRO 1012/1024	Compatibile
PAYTEC	HPRO 2012/2024	Compatibile
HIMECS	HIMECS 85A MINI HOPPER	Compatibile
ASAHI SEIKO	ASAHI SEIKO SA 595	Compatibile

Monitor

Nr.	Produttore	Modello
1	HYUNDAI	17" Open frame Compatibile
2	HYUNDAI	19" Open frame Compatibile
3	SAMSUNG	19" Open frame Compatibile
4	BLUE-H	19" Open frame Compatibile
5	BLUE-H	17" Open frame Originale
6	INTERVIDEO	19" Open frame Compatibile
7	IVG	17" Open frame Compatibile
8	IVG	19" Open frame Compatibile
9	QBELL	17" Open frame Compatibile
10	QBELL	19" Open frame Compatibile
11	SAN MARINO GAMES	17" Open frame Compatibile
12	SAN MARINO GAMES	19" Open frame Compatibile
13	WEI-YA	17" Open frame Compatibile
14	AOC	17" Open frame Compatibile
15	AOC	19" Open frame Compatibile
16	AU OPTRONICS	17" LCD Compatibile
17	AU OPTRONICS	19" LCD Compatibile
18	CRISTALTEC	17" Open frame Compatibile
19	CRISTALTEC	19" Open frame Compatibile
20	LG	17" LCD Compatibile

21	LG	19" LCD Compatibile
22	GTT	17" LCD Compatibile
23	GTT	19" LCD Compatibile
24	SAMSUNG	17" LCD Compatibile
25	ACER	17" LCD Compatibile
26	ACER	19" LCD Compatibile
27	KF	17" LCD Compatibile
28	KF	19" LCD Compatibile
29	ASUS	17" LCD Compatibile
30	ASUS	19" LCD Compatibile
31	KORTEK	17" LCD Compatibile
32	KORTEK	18,5" LCD Compatibile
33	KORTEK	19" LCD Compatibile
34	WEI-YA	17" LCD Compatibile
35	WEI-YA	19" LCD Compatibile
36	WORLD TRADE	17" LCD Compatibile
37	WORLD TRADE	19" LCD Compatibile
38	RAIKO	17" LCD Compatibile
39	RAIKO	19" LCD Compatibile
40	SAN MARINO GAMES	GSM 17" TOUCH LCD Compatibile
41	SAN MARINO GAMES	GSM 19" TOUCH LCD Compatibile
42	GENERAL TOUCH	17" LCD Compatibile
43	GENERAL TOUCH	19" LCD Compatibile
44	ELO TOUCH	17" LCD Compatibile
45	ELO TOUCH	19" LCD Compatibile
46	M TRE CO.LTD	17" LCD Compatibile
47	M TRE CO.LTD	18,5" LCD Compatibile
48	M TRE CO.LTD	19" LCD Compatibile
49	DATA MODUL	EP 19" LCD Compatibile
50	TAERA GLOBAL	19" TFT Compatibile
51	HANNS-G	17" LCD Compatibile
52	HANNS-G	19" LCD Compatibile
53	NOVOMATIC	LCD/TFT + TOUCH 19" Compatibile
54	NOVOMATIC	AGI190 19" LCD Compatibile
55	NOVOMATIC	AGI190T 19" LCD Compatibile
56	HANNSTAR	17" LCD Compatibile

57	HANNSTAR	19" LCD Compatibile
58	QUIXANT	17" LCD Compatibile
59	QUIXANT	19" LCD Compatibile
60	EIZO	17" LCD Compatibile
61	EIZO	19" LCD Compatibile
62	FUJITSU/SIEMENS	19" LCD Compatibile
63	INTERVIDEO	17" LCD Compatibile
64	BELINEA	17" LCD Compatibile
65	BELINEA	19" LCD Compatibile
66	DYNATRONG	17" LCD Compatibile
67	DYNATRONG	19" LCD Compatibile
68	HANNSPREE	17" LCD Compatibile
69	HANNSPREE	19" LCD Compatibile

COMPONENTI NON SENSIBILI

Gli elementi non sensibili sono quei componenti che pur rendendo l'apparecchio esteticamente diverso dall'esemplare originale, non ne modificano le caratteristiche intrinseche di funzionamento.

Vengono indicati gli elementi non sensibili che compongono l'apparecchio:

COLORAZIONI ALTERNATIVE:

Nero, Blu, Silver, Cromato

LUCI CUPOLA (OPZIONALI):

TESTATINA SENZA LUCI



CUPOLINO LUMINOSO



CUPOLINO PALESE



DISPOSITIVI ANTIMANOMISSIONE

Per soddisfare i requisiti di sicurezza e immutabilità richiesti dalla normativa, la scheda gioco dispone di più livelli di sicurezza:

- **Immutabilità del software**
- **Protocollo CCTalk per la comunicazione con le periferiche di accettazione ed erogazione monete.**
- **Protezione Dati**
- **Microswitches Antitamper**

IMMUTABILITÀ SOFTWARE:

Il software è interamente contenuto nelle memorie di tipo FLASH. Queste memorie sono saldate direttamente sulla scheda di gioco. In questo modo si è evitato l'utilizzo di zoccoli, connessioni ad incastro o altri sistemi, che li renderebbero di tipo "rimovibile". Poiché non esistono connessioni sia verso l'esterno sia all'interno risulta illeggibile e quindi non risulta modificabile e/o alterabile. Ciò assicura, oltre alla tutela della proprietà del Software, che non sia possibile modificare le funzionalità della macchina operando dei cambiamenti al software stesso. Anche la memoria RAM utilizzata per il funzionamento del programma è inaccessibile dall'esterno e viene mantenuta anche in assenza di alimentazione attraverso la batteria tampone di cui è dotata la scheda. Qualsiasi anomalia riscontrata sui dati contenuti in questa memoria porteranno al blocco della scheda e la registrazione dell'evento.

PROTOCOLLO CCTALK:

Tutte le periferiche per accettazione ed erogazione monete comunicano con il microcontrollore attraverso il protocollo CCTalk. Tale protocollo assicura la possibilità per la scheda gioco di riconoscere le varie periferiche e memorizzare la configurazione in fase di produzione della macchina permettendo solo a queste ultime di funzionare una volta posta in esercizio.

PROTEZIONE DATI:

I dati di riferimento della scheda, in particolar modo i contatori di gioco e le chiavi di comunicazione con il dispositivo DA, vengono protetti all'interno del microcontrollore e non sono accessibili dall'esterno. La loro modifica può essere fatta solo dal software di sistema in conformità con le specifiche stabilite dalla normativa.

MICROSWITCHES ANTITAMPER:

Come specificato dalla normativa, la scheda viene racchiusa in un contenitore di protezione dotato di sigilli che ne impediscono l'apertura senza una evidente rimozione degli stessi.

Una seconda copertura, esterna alla prima, assicura la protezione delle connessioni

Sigilli Antimanomissione applicati sulla chiusura del contenitore della scheda di gioco sono dotati di accorgimenti che ne impediscono la rimozione e la riproduzione.

Sono presenti sulla scheda due microswitch antitamper il cui stato viene controllato in maniera continua anche in assenza di alimentazione principale. Il primo protegge il contenitore che racchiude la scheda di gioco, mentre il secondo protegge la copertura delle connessioni. I microswitches forniscono un segnale in caso di rimozione di ciascuno dei due contenitori e permette al microcontrollore di:

- Registrare una tentata manomissione
- Bloccare il normale funzionamento della scheda di gioco.

Il microswitch di protezione per la rilevazione della rimozione della copertura di protezione delle connessioni viene attivato dal posizionamento della copertura nella sua sede.

IL COLORE del contenitore della scheda di gioco e della copertura connessioni può differire dal colore del prodotto commercializzato.

CONNETTORI I/O Esterni

CABLAGGIO JAMMA DELLA SCHEDA DI GIOCO

Lato componenti	Pin No.	Lato Saldatura
GND	1	GND
GND	2	GND
5 Vcc	3	5 Vcc
5 Vcc	4	5 Vcc
Vcc_talk- 12V-24V	5	Vcc_talk- 12V-24V
12 Vcc	6	12 Vcc
	7	DOOR OPEN
	8	CONTATORE USCITE
	9	CONTATORE ENTRATE
SPEAKER (+)	10	SPEAKER (-)
	11	
	12	
	13	
GND	14	TEST SW
	15	
	16	
	17	
STOP 3	18	LAMP STOP 3
STOP 4	19	LAMP STOP 4
STOP 2	20	LAMP STOP 2
STOP 1	21	LAMP STOP 1
STOP 5	22	LAMP STOP 5
START	23	LAMP START
SERVICE REFILL KEY	24	CONTATORE REFILL
	25	CC_TALK DATA
	26	
GND	27	GND
GND	28	GND

VERDE=INGRESSO TTL

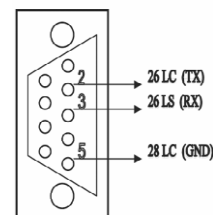
BLU=USCITA OPEN COLLECTOR 500Ma

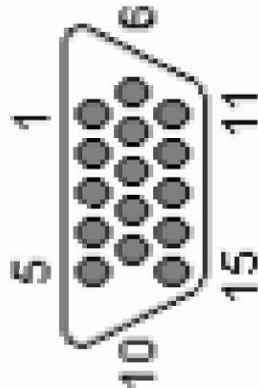
CONNETTORE JAMMA

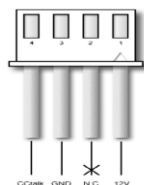
E' il connettore principale della scheda di gioco e permette la connessione delle alimentazioni, dei pulsanti luminosi della plancia, dei vari switches, dei dispositivi periferici a protocollo ccTalk, dei contatori meccanici, del video LCD, dell' altoparlante.

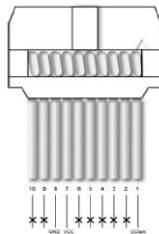
Connettore RS232 per la Gestione Telematica A.A.M.S. DB9-F DCE Data Communication Equipment

- Pin 1 : NC
- Pin 2 : RX
- Pin 3 : TX
- Pin 4 : NC
- Pin 5 : GND
- Pin 6 : NC
- Pin 7 : NC
- Pin 8 : NC
- Pin 9 : NC



Connettore Monitor VGA Connettore 15 poli ad alta densità	
•Pin 1 : RED •Pin 2 : GREEN •Pin 3 : BLU •Pin 4 : GND •Pin 5 : GND •Pin 6 : GND •Pin 7 : GND •Pin 8 : GND •Pin 9 : NC •Pin 10 : GND •Pin 11 : GND •Pin 12 : NC •Pin 13 : HSYNC •Pin 14 : VSYNC •Pin 15 : NC	

Connettore ccTalk dispositivi periferici a 4 poli Gettoniera JP16	
•Pin 1 : +12V •Pin 2 : NC •Pin 3 : GND •Pin 4 : CCTALK_DATA	

Connettore ccTalk2 dispositivi periferici a 10 poli Hopper CN1	
•Pin 1 : CCTALK_DATA •Pin 2 : NC •Pin 3 : NC •Pin 4 : NC •Pin 5 : NC •Pin 6 : NC •Pin 7 : +12/24V •Pin 8 : GND •Pin 9 : NC •Pin 10 : NC	

PRECAUZIONI DI SICUREZZA

ATTENZIONE!

Qualunque altro impiego ed operazione dell'apparecchio non esplicitamente consentite nel presente manuale d'uso devono ritenersi tassativamente vietate. In caso di inosservanza delle precauzioni di sicurezza sussiste il pericolo di vita.

CONDIZIONI DI ESERCIZIO

L'apparecchio deve essere installato in un ambiente chiuso, lontano da spruzzi d'acqua e da fonti di calore.

Comunque il locale in cui viene installato l'apparecchio deve avere le seguenti caratteristiche :

Umidità relativa: 20% 75%

Temperatura: +10 C +35 C

Altitudine: < 2000m

SEGNALAZIONI

230V 50Hz	Indica la presenza della tensione di rete (230V 50Hz). Bisogna quindi prestare la massima attenzione quando si opera vicino a parti aventi questo tipo di segnalazione in quanto il contatto dell'operatore con questa tensione pu� causare gravi danni fisici o la morte.
	Indica la presenza di tensioni pericolose o mortali. Bisogna quindi prestare la massima attenzione quando si opera vicino a parti aventi questo tipo di segnalazione.
	Indica un terminale di messa a terra. Per il funzionamento di questa protezione, la macchina deve essere collegata ad un impianto elettrico con messa a terra. Il bollino ricorda anche quali parti vanno messe a terra nel caso in cui le terre vengano scollegate per assistenza.

AVVERTENZE PER L'INSTALLAZIONE

L'installazione pu  essere eseguita solo da personale qualificato.

Installare l'apparecchio in locali chiusi, lontano dalle uscite di emergenza, al riparo da agenti atmosferici lontano da fonti di calore e da spruzzi d'acqua con condizioni ambientali conformi alle condizioni di esercizio. Fare attenzione a non coprire le prese d'aria e che la zona circostante possa garantire una corretta evacuazione dell'aria. Fare attenzione che il suolo nel quale viene installato l'apparecchio non sia inclinato o sconnesso, che abbia un appoggio stabile e che non sia in condizioni di poter cadere. Prima di installare l'apparecchio elettronico verificare che non presenti parti rovinata oppure danneggiate. In caso di dubbio non procedere all'installazione e contattare il rivenditore. Prima di inserire la spina nella presa di corrente verificare che la tensione e la frequenza di rete corrispondano a quelle indicate sulla targhetta e che sia la spina che il cordone di alimentazione non siano danneggiati; in questo caso sostituirlo con uno avente le medesime caratteristiche.

Collegare l'apparecchio elettronico da intrattenimento solo ad una presa di corrente munita di un regolamentare impianto di messa a terra come previsto dalle vigenti norme (L.46/90 e successive modifiche).

AVVERTENZE PER L'USO

L'apparecchio elettronico costruito è destinato ad uso esclusivo di videogioco da intrattenimento; ogni altro uso verrà considerato improprio.

Ogni modifica apportata all'apparecchio che non sia stata fatta dalla casa costruttrice, oltre che a rendere nullo il marchio e a costituire situazioni di pericolo comporta la declinazione da ogni responsabilità da parte del costruttore rappresenta inoltre una azione in contrasto con le vigenti leggi. Prima di effettuare le operazioni di pulizia scollegare la spina di alimentazione dalla presa di corrente (facendo forza sulla spina e non sul cavo).

Non commettere azioni che potrebbero far cadere l'apparecchio, che deve essere installato su di un basamento ben fisso e orizzontale e non deve essere messo in condizioni di poter cadere; la caduta del mobile causerebbe l'implosione del tubo catodico (per i modelli che montano un monitor tradizionale CRT) che costituisce un grave rischio per persone e cose. Nel caso di caduta del mobile scollegare immediatamente il cavo di alimentazione dalla presa di corrente (facendo forza sulla spina e non sul cavo) verificando prima di agire che il cavo e la spina abbiano subito danneggiamenti, in questo caso togliere corrente all'impianto elettrico che alimenta l'apparecchio. Se si verificano guasti scollegare immediatamente la spina di alimentazione dalla presa di corrente (facendo forza sulla spina e non sul cavo) e fare effettuare la riparazione solo da personale qualificato.

Per la pulizia dell'apparecchio elettronico non usare benzina o solventi infiammabili come detergenti, ma ricorrere sempre a detergenti commerciali autorizzati non infiammabili e non tossici. Fare attenzione a non lasciare mai nessuna parte umida dopo la pulizia; in caso di dubbio non collegare la spina di alimentazione alla presa di corrente per almeno 24 ore. Se l'immissione di liquidi è stata abbondante non collegare il cavo di alimentazione alla presa di corrente e contattare il rivenditore. Non utilizzare mai liquidi nelle vicinanze della presa di corrente dell'apparecchio. Non utilizzare liquidi nelle vicinanze della presa di corrente dell'impianto elettrico del locale nel quale è installato l'apparecchio.

Fare attenzione che non vengano staccate le etichette che riguardano la sicurezza elettrica (vedi segnalazioni in precauzioni di sicurezza) e l'etichetta riguardante i dati dell'apparecchio posti nella parte posteriore.

AVVERTENZE PER LA MANUTENZIONE ORDINARIA

ESERCENTE L'unica operazione riguardante l'apertura di parti dell'apparecchio elettronico consentita all'esercente risulta essere quella di ritiro monete che deve essere effettuata aprendo unicamente lo sportello ritiro incassi.

GESTORE Le operazioni di assistenza tecnica ordinaria possono essere effettuate dal gestore per le componenti non sensibili dell'apparecchio.

In tutti gli altri casi deve essere contattato il produttore dell'apparecchio.

È FATTO DIVIETO AL GESTORE ESEGUIRE QUALSIASI OPERAZIONE SULLA SCHEDA DI GIOCO E SULLE CONNESSIONI PROTETTE DAL GUSCIO DI PROTEZIONE.

In caso di apertura del pannello di accesso alla macchina:

per evitare shock causati dal contatto con parti in tensione bisogna essere sicuri che l'interruttore principale dell'alimentazione dell'apparecchio elettronico sia in posizione OFF (0), prima di intervenire all'interno dell'apparecchio stesso.

Se necessario dover operare con l'apparecchio elettronico acceso (ON = 1), per effettuare la taratura, il controllo delle tensioni o altro:

- Fare attenzione alle segnalazioni di pericolo poste all'interno e all'esterno;
- Munirsi di guanti isolanti, calzare scarpe con suole di gomma;
- Dovendosi avvicinare alla componentistica elettrica fare molta attenzione a non toccare altro che i punti di regolazione; (mediante cacciavite o pinza con manici isolanti) o misura (mediante puntali con impugnatura isolata) dell'apparecchio elettronico;
- Non avvicinarsi mai alle parti elettroniche del monitor e/o dell'alimentatore;
- Anche quando l'apparecchio è spento (0=OFF) è opportuno fare attenzione in quanto le parti elettroniche possono; rilasciare scariche elettriche assai pericolose (dannose per il corpo umano) anche dopo diverso tempo.

MESSAGGI FINALIZZATI ALLA PROMOZIONE DEL GIOCO RESPONSABILE

Alla fine di ciascuna partita, oppure durante le fasi di inattività della macchina, è possibile che vengano visualizzati in appositi riquadri messaggi di testo finalizzati alla promozione del gioco responsabile. La durata, frequenza e contenuto di tali messaggi è stabilita direttamente dalla rete telematica di comunicazione di AAMS alla quale la macchina è costantemente collegata. Durante la visualizzazione di tali messaggi l'apparecchio non consente il gioco.

PULSANTI DI GIOCO

Per svolgere le funzioni inerenti al gioco, si utilizzano sei pulsanti tutti a disposizione del giocatore nel corso della partita.

STOP 1 assume la funzione di INCASSA e permette di ottenere la restituzione dei crediti eccedenti il costo di una partita. Può essere utilizzato solo prima dell'inizio di ciascuna partita e la sua possibile attivazione verrà indicata dal fatto che apparirà illuminato. Nell'impostazione dei limiti varia il valore del tempo.

STOP 2 Con la pressione del pulsante STOP2 il giocatore può, prima dell'inizio della partita, durante il gameover, visualizzare la tabella dei punteggi ottenibili per ciascuna combinazione di simboli ed il regolamento del gioco. Nell'impostazione dei limiti varia il valore del tempo.

STOP 3 Con la pressione del pulsante STOP3 il giocatore accede alla schermata dei limiti, nella quale può impostare dei valori limite di tempo e/o credito, una volta raggiunti tali limiti il giocatore verrà avvisato con un cartello visivo.

STOP 4 Nell'impostazione dei limiti varia il valore del credito.

STOP 5 Prima dell'avvio delle ruote determina il valore della puntata BET. Nell'impostazione dei limiti varia il valore del credito.

START Il pulsante START ha la funzione di avvio della rotazione delle ruote.

REGOLAMENTO

Una sintesi del regolamento di gioco viene visualizzata sia durante la fase di inattività della macchina, sia a richiesta del giocatore dopo l'introduzione di una moneta.

AVVISI DI GIOCO

Il giocatore ha la possibilità di impostare, prima dell'inizio di ogni partita, dei timer che lo possano avvisare quando viene superato un tempo di gioco oppure un ammontare in EURO di monete introdotte da lui prefissato. Al raggiungimento dei limiti impostati il giocatore riceverà un messaggio.



REFILL DELLE MONETE DEGLI EROGATORI

Durante il normale funzionamento del gioco si possono verificare situazioni particolari durante le quali si rende necessario l'inserimento di monete da parte del gestore per il corretto completamento dell'erogazione di una vincita; i meccanismi di accesso alla procedura di refill si possono riassumere nei seguenti:

- REFILL automatico in caso di monete insufficienti a terminare l'erogazione di una vincita
- REFILL invocato manualmente dal gestore dell'apparecchio a fronte dell'attivazione dell'apposito ingresso/chiave denominato CHIAVE DI REFILL (24 lato componenti)
- Smart REFILL automatico: interviene in corrispondenza dell'inizio di una partita qualora il livello delle monete presenti negli erogatori non dovesse soddisfare alcuni requisiti impostati nel menu setup periferiche.

Il modus operandi è comunque il medesimo in tutti i casi per cui venisse invocata la richiesta di inserimento monete; l'operatore addetto all'amministrazione inserirà monete fino a soddisfare la richiesta o l'esigenza del sistema. In caso la richiesta di REFILL fosse stata automatica, la scheda di gioco riprenderà autonomamente il normale funzionamento. In caso contrario, REFILL richiesto tramite chiave di refill, solo agendo sulla medesima chiave si uscirà dalla funzione richiesta.



CODICI DI INTERVENTO DEFINITI DA AAMS NEL DECRETO DEL 4 DICEMBRE 2003, COME MODIFICATO DAL DECRETO INTERDIRETTORIALE 19 SETTEMBRE 2006.

Codice dell'intervento	Descrizione
90	Manutenzione ordinaria della scheda di gioco
91	Sostituzione della scheda di gioco
92	Riparazione del sensore di apertura del contenitore della scheda di gioco
93	Riparazione del sensore della copertura del sensore della scheda di gioco
94	Sostituzione del sensore di apertura del contenitore della scheda di gioco
95	Sostituzione del sensore della copertura del sensore della scheda di gioco
96	Riparazione del dispositivo di inserimento monete
97	Sostituzione del dispositivo di inserimento monete
98	Riparazione del dispositivo di erogazione monete
99	Sostituzione del dispositivo di erogazione monete
9A	Sostituzione batteria/e
9B	Riparazione del lettore del dispositivo di controllo di AAMS
9C	Sostituzione del lettore del dispositivo di controllo di AAMS
9D	Riparazione di un altro tipo di dispositivo, diverso da quelli precedenti.
9E	Sostituzione di un altro tipo di dispositivo, diverso da quelli precedenti.

REGISTRO DELLE MANUTENZIONI

REGISTRO DELLE MANUTENZIONI DELL'APPARECCHIO ELETTRONICO DA INTRATTENIMENTO

di cui all'Articolo 110, comma 6A, del Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza (T.U.L.P.S) come modificato dalla legge 289/02 e legge 23 Dicembre 2005, n. 266 Artt. 525-548.

Codice Identificativo dell'apparecchio

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

TIMBRO PRODUTTORE

Spaziogame
Via Caduti sul lavoro, CM
26029 Soncino (CR)
P.Iva 01625480197
Tel/Fax 0374871615
Email:
amministrazione@spaziogame.net

Il presente registro è composto di 10 pagine per la registrazione di 10 interventi di manutenzione straordinaria numerati progressivamente da 1 a 10.

Intervento N. 1 Data arrivo _____ DDT N.: _____ Data intervento: _____ CodeID: _____	Dati identificativi del soggetto che ha operato l'intervento: 	
Descrizione Intervento effettuato: _____ _____ _____ _____ _____		
Contatori	☐ Rilevati ☐ Recuperati ☐ Non Recuperati	Presenti a fine intervento
Incasso complessivo (CNTTOTIN)		
Vincite complessive (CNTTOTOT)		
Cicli partite (CNTCL)		
Partite ciclo corrente (CNTNP)		
Incasso ciclo corrente (CNTIN)		
Vincite ciclo corrente (CNTOT)		
Data di inizio ciclo corrente		
Euro restituiti nell'ultimo e penultimo ciclo		
Durata partite nell'ultimo e penultimo ciclo		
CNTTOTIN Anno Precedente		
CNTTOTOT Anno Precedente		

OBBLIGO DEL TECNICO MANUTENTORE
Preposto a manutenzione ordinaria

Al fine di evitare che si verifichino episodi di violazione di norme regolamentari che possano essere sanzionate dalla pubblica amministrazione, è fatto obbligo ai tecnici incaricati per la manutenzione di verificare, con particolare cura, che l'Apparecchio sottoposto ad intervento tecnico, prima di essere ricollegato alla rete, risponda ai requisiti di cui alla Scheda Esplicativa/Registro delle Manutenzione.

Ho verificato il/la:

- ☐ Presenza della Cover di protezione scheda gioco;
- ☐ Corretto fissaggio della cover al cabinet;
- ☐ Funzionalità e collegamenti dello switch di presenza cover.

Firma _____

Intervento N. 2 Data arrivo _____ DDT N.: _____ Data intervento: _____ CodeID: _____	Dati identificativi del soggetto che ha operato l'intervento: 	
Descrizione Intervento effettuato: _____ _____ _____ _____ _____		
Contatori	☐ Rilevati ☐ Recuperati ☐ Non Recuperati	Presenti a fine intervento
Incasso complessivo (CNTTOTIN)		
Vincite complessive (CNTTOTOT)		
Cicli partite (CNTCL)		
Partite ciclo corrente (CNTNP)		
Incasso ciclo corrente (CNTIN)		
Vincite ciclo corrente (CNTOT)		
Data di inizio ciclo corrente		
Euro restituiti nell'ultimo e penultimo ciclo		
Durata partite nell'ultimo e penultimo ciclo		
CNTTOTIN Anno Precedente		
CNTTOTOT Anno Precedente		

OBBLIGO DEL TECNICO MANUTENTORE
Preposto a manutenzione ordinaria

Al fine di evitare che si verifichino episodi di violazione di norme regolamentari che possano essere sanzionate dalla pubblica amministrazione, è fatto obbligo ai tecnici incaricati per la manutenzione di verificare, con particolare cura, che l'Apparecchio sottoposto ad intervento tecnico, prima di essere ricollegato alla rete, risponda ai requisiti di cui alla Scheda Esplicativa/Registro delle Manutenzione.

Ho verificato il/la:

- ☐ Presenza della Cover di protezione scheda gioco;
- ☐ Corretto fissaggio della cover al cabinet;
- ☐ Funzionalità e collegamenti dello switch di presenza cover.

Firma _____

Intervento N. 3 Data arrivo _____ DDT N.: _____ Data intervento: _____ CodeID: _____	Dati identificativi del soggetto che ha operato l'intervento: 	
Descrizione Intervento effettuato: _____ _____ _____ _____ _____		
Contatori	☐ Rilevati ☐ Recuperati ☐ Non Recuperati	Presenti a fine intervento
Incasso complessivo (CNTTOTIN)		
Vincite complessive (CNTTOTOT)		
Cicli partite (CNTCL)		
Partite ciclo corrente (CNTNP)		
Incasso ciclo corrente (CNTIN)		
Vincite ciclo corrente (CNTOT)		
Data di inizio ciclo corrente		
Euro restituiti nell'ultimo e penultimo ciclo		
Durata partite nell'ultimo e penultimo ciclo		
CNTTOTIN Anno Precedente		
CNTTOTOT Anno Precedente		

OBBLIGO DEL TECNICO MANUTENTORE
Preposto a manutenzione ordinaria

Al fine di evitare che si verifichino episodi di violazione di norme regolamentari che possano essere sanzionate dalla pubblica amministrazione, è fatto obbligo ai tecnici incaricati per la manutenzione di verificare, con particolare cura, che l'Apparecchio sottoposto ad intervento tecnico, prima di essere ricollegato alla rete, risponda ai requisiti di cui alla Scheda Esplicativa/Registro delle Manutenzione.

Ho verificato il/la:

- ☐ Presenza della Cover di protezione scheda gioco;
- ☐ Corretto fissaggio della cover al cabinet;
- ☐ Funzionalità e collegamenti dello switch di presenza cover.

Firma _____

Intervento N. 4 Data arrivo _____ DDT N.: _____ Data intervento: _____ CodeID: _____	Dati identificativi del soggetto che ha operato l'intervento: 	
Descrizione Intervento effettuato: _____ _____ _____ _____ _____		
Contatori	☐ Rilevati ☐ Recuperati ☐ Non Recuperati	Presenti a fine intervento
Incasso complessivo (CNTTOTIN)		
Vincite complessive (CNTTOTOT)		
Cicli partite (CNTCL)		
Partite ciclo corrente (CNTNP)		
Incasso ciclo corrente (CNTIN)		
Vincite ciclo corrente (CNTOT)		
Data di inizio ciclo corrente		
Euro restituiti nell'ultimo e penultimo ciclo		
Durata partite nell'ultimo e penultimo ciclo		
CNTTOTIN Anno Precedente		
CNTTOTOT Anno Precedente		

OBBLIGO DEL TECNICO MANUTENTORE
Preposto a manutenzione ordinaria

Al fine di evitare che si verifichino episodi di violazione di norme regolamentari che possano essere sanzionate dalla pubblica amministrazione, è fatto obbligo ai tecnici incaricati per la manutenzione di verificare, con particolare cura, che l'Apparecchio sottoposto ad intervento tecnico, prima di essere ricollegato alla rete, risponda ai requisiti di cui alla Scheda Esplicativa/Registro delle Manutenzione.

Ho verificato il/la:

- ☐ Presenza della Cover di protezione scheda gioco;
- ☐ Corretto fissaggio della cover al cabinet;
- ☐ Funzionalità e collegamenti dello switch di presenza cover.

Firma _____

Intervento N. 5 Data arrivo _____ DDT N.: _____ Data intervento: _____ CodeID: _____	Dati identificativi del soggetto che ha operato l'intervento: 	
Descrizione Intervento effettuato: _____ _____ _____ _____ _____		
Contatori	☐ Rilevati ☐ Recuperati ☐ Non Recuperati	Presenti a fine intervento
Incasso complessivo (CNTTOTIN)		
Vincite complessive (CNTTOTOT)		
Cicli partite (CNTCL)		
Partite ciclo corrente (CNTNP)		
Incasso ciclo corrente (CNTIN)		
Vincite ciclo corrente (CNTOT)		
Data di inizio ciclo corrente		
Euro restituiti nell'ultimo e penultimo ciclo		
Durata partite nell'ultimo e penultimo ciclo		
CNTTOTIN Anno Precedente		
CNTTOTOT Anno Precedente		

OBBLIGO DEL TECNICO MANUTENTORE
Preposto a manutenzione ordinaria

Al fine di evitare che si verifichino episodi di violazione di norme regolamentari che possano essere sanzionate dalla pubblica amministrazione, è fatto obbligo ai tecnici incaricati per la manutenzione di verificare, con particolare cura, che l'Apparecchio sottoposto ad intervento tecnico, prima di essere ricollegato alla rete, risponda ai requisiti di cui alla Scheda Esplicativa/Registro delle Manutenzione.

Ho verificato il/la:

- ☐ Presenza della Cover di protezione scheda gioco;
- ☐ Corretto fissaggio della cover al cabinet;
- ☐ Funzionalità e collegamenti dello switch di presenza cover.

Firma _____

Intervento N. 6 Data arrivo _____ DDT N.: _____ Data intervento: _____ CodeID: _____	Dati identificativi del soggetto che ha operato l'intervento: 	
Descrizione Intervento effettuato: _____ _____ _____ _____ _____		
Contatori	☐ Rilevati ☐ Recuperati ☐ Non Recuperati	Presenti a fine intervento
Incasso complessivo (CNTTOTIN)		
Vincite complessive (CNTTOTOT)		
Cicli partite (CNTCL)		
Partite ciclo corrente (CNTNP)		
Incasso ciclo corrente (CNTIN)		
Vincite ciclo corrente (CNTOT)		
Data di inizio ciclo corrente		
Euro restituiti nell'ultimo e penultimo ciclo		
Durata partite nell'ultimo e penultimo ciclo		
CNTTOTIN Anno Precedente		
CNTTOTOT Anno Precedente		

OBBLIGO DEL TECNICO MANUTENTORE
Preposto a manutenzione ordinaria

Al fine di evitare che si verifichino episodi di violazione di norme regolamentari che possano essere sanzionate dalla pubblica amministrazione, è fatto obbligo ai tecnici incaricati per la manutenzione di verificare, con particolare cura, che l'Apparecchio sottoposto ad intervento tecnico, prima di essere ricollegato alla rete, risponda ai requisiti di cui alla Scheda Esplicativa/Registro delle Manutenzione.

Ho verificato il/la:

- ☐ Presenza della Cover di protezione scheda gioco;
- ☐ Corretto fissaggio della cover al cabinet;
- ☐ Funzionalità e collegamenti dello switch di presenza cover.

Firma _____

Intervento N. 7 Data arrivo _____ DDT N.: _____ Data intervento: _____ CodeID: _____	Dati identificativi del soggetto che ha operato l'intervento: 	
Descrizione Intervento effettuato: _____ _____ _____ _____ _____		
Contatori	☐ Rilevati ☐ Recuperati ☐ Non Recuperati	Presenti a fine intervento
Incasso complessivo (CNTTOTIN)		
Vincite complessive (CNTTOTOT)		
Cicli partite (CNTCL)		
Partite ciclo corrente (CNTNP)		
Incasso ciclo corrente (CNTIN)		
Vincite ciclo corrente (CNTOT)		
Data di inizio ciclo corrente		
Euro restituiti nell'ultimo e penultimo ciclo		
Durata partite nell'ultimo e penultimo ciclo		
CNTTOTIN Anno Precedente		
CNTTOTOT Anno Precedente		

OBBLIGO DEL TECNICO MANUTENTORE
Preposto a manutenzione ordinaria

Al fine di evitare che si verifichino episodi di violazione di norme regolamentari che possano essere sanzionate dalla pubblica amministrazione, è fatto obbligo ai tecnici incaricati per la manutenzione di verificare, con particolare cura, che l'Apparecchio sottoposto ad intervento tecnico, prima di essere ricollegato alla rete, risponda ai requisiti di cui alla Scheda Esplicativa/Registro delle Manutenzione.

Ho verificato il/la:

- ☐ Presenza della Cover di protezione scheda gioco;
- ☐ Corretto fissaggio della cover al cabinet;
- ☐ Funzionalità e collegamenti dello switch di presenza cover.

Firma _____

Intervento N. 8 Data arrivo _____ DDT N.: _____ Data intervento: _____ CodeID: _____	Dati identificativi del soggetto che ha operato l'intervento: 	
Descrizione Intervento effettuato: _____ _____ _____ _____ _____		
Contatori	☐ Rilevati ☐ Recuperati ☐ Non Recuperati	Presenti a fine intervento
Incasso complessivo (CNTTOTIN)		
Vincite complessive (CNTTOTOT)		
Cicli partite (CNTCL)		
Partite ciclo corrente (CNTNP)		
Incasso ciclo corrente (CNTIN)		
Vincite ciclo corrente (CNTOT)		
Data di inizio ciclo corrente		
Euro restituiti nell'ultimo e penultimo ciclo		
Durata partite nell'ultimo e penultimo ciclo		
CNTTOTIN Anno Precedente		
CNTTOTOT Anno Precedente		

OBBLIGO DEL TECNICO MANUTENTORE
Preposto a manutenzione ordinaria

Al fine di evitare che si verifichino episodi di violazione di norme regolamentari che possano essere sanzionate dalla pubblica amministrazione, è fatto obbligo ai tecnici incaricati per la manutenzione di verificare, con particolare cura, che l'Apparecchio sottoposto ad intervento tecnico, prima di essere ricollegato alla rete, risponda ai requisiti di cui alla Scheda Esplicativa/Registro delle Manutenzione.

Ho verificato il/la:

- ☐ Presenza della Cover di protezione scheda gioco;
- ☐ Corretto fissaggio della cover al cabinet;
- ☐ Funzionalità e collegamenti dello switch di presenza cover.

Firma _____

Intervento N. 9 Data arrivo _____ DDT N.: _____ Data intervento: _____ CodeID: _____	Dati identificativi del soggetto che ha operato l'intervento: 	
Descrizione Intervento effettuato: _____ _____ _____ _____ _____		
Contatori	☐ Rilevati ☐ Recuperati ☐ Non Recuperati	Presenti a fine intervento
Incasso complessivo (CNTTOTIN)		
Vincite complessive (CNTTOTOT)		
Cicli partite (CNTCL)		
Partite ciclo corrente (CNTNP)		
Incasso ciclo corrente (CNTIN)		
Vincite ciclo corrente (CNTOT)		
Data di inizio ciclo corrente		
Euro restituiti nell'ultimo e penultimo ciclo		
Durata partite nell'ultimo e penultimo ciclo		
CNTTOTIN Anno Precedente		
CNTTOTOT Anno Precedente		

OBBLIGO DEL TECNICO MANUTENTORE
Preposto a manutenzione ordinaria

Al fine di evitare che si verifichino episodi di violazione di norme regolamentari che possano essere sanzionate dalla pubblica amministrazione, è fatto obbligo ai tecnici incaricati per la manutenzione di verificare, con particolare cura, che l'Apparecchio sottoposto ad intervento tecnico, prima di essere ricollegato alla rete, risponda ai requisiti di cui alla Scheda Esplicativa/Registro delle Manutenzione.

Ho verificato il/la:

- ☐ Presenza della Cover di protezione scheda gioco;
- ☐ Corretto fissaggio della cover al cabinet;
- ☐ Funzionalità e collegamenti dello switch di presenza cover.

Firma _____

Intervento N. 10 Data arrivo _____ DDT N.: _____ Data intervento: _____ CodeID: _____	Dati identificativi del soggetto che ha operato l'intervento: 	
Descrizione Intervento effettuato: _____ _____ _____ _____ _____		
Contatori	☐ Rilevati ☐ Recuperati ☐ Non Recuperati	Presenti a fine intervento
Incasso complessivo (CNTTOTIN)		
Vincite complessive (CNTTOTOT)		
Cicli partite (CNTCL)		
Partite ciclo corrente (CNTNP)		
Incasso ciclo corrente (CNTIN)		
Vincite ciclo corrente (CNTOT)		
Data di inizio ciclo corrente		
Euro restituiti nell'ultimo e penultimo ciclo		
Durata partite nell'ultimo e penultimo ciclo		
CNTTOTIN Anno Precedente		
CNTTOTOT Anno Precedente		

OBBLIGO DEL TECNICO MANUTENTORE
Preposto a manutenzione ordinaria

Al fine di evitare che si verifichino episodi di violazione di norme regolamentari che possano essere sanzionate dalla pubblica amministrazione, è fatto obbligo ai tecnici incaricati per la manutenzione di verificare, con particolare cura, che l'Apparecchio sottoposto ad intervento tecnico, prima di essere ricollegato alla rete, risponda ai requisiti di cui alla Scheda Esplicativa/Registro delle Manutenzione.

Ho verificato il/la:

- ☐ **Presenza della Cover di protezione scheda gioco;**
- ☐ **Corretto fissaggio della cover al cabinet;**
- ☐ **Funzionalità e collegamenti dello switch di presenza cover.**

Firma _____