

SCHEDA TECNICA ESPLICATIVA WINTEK APACHE 2



APPARECCHIO AUTOMATICO DA INTRATTENIMENTO di cui all'articolo 110, comma 6, lettera A, del Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza e omologato dalla Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato.

ESTREMI CERTIFICAZIONE

L'apparecchio è stato sottoposto a verifica tecnica presso **QUINEL** con esito positivo.
Certificato di conformità dell'esemplare di modello verificato e omologazione rilasciata da AAMS

INDICE

Avvertenze	3
Precauzioni di Smaltimento	6
Convenzioni	6
Caratteristiche Generali	7
Riepilogo principali componenti utilizzati	8
Elementi non sensibili	13
Modalità d'accensione	14
Software Installato	15
Operazioni d'installazione	23
Test	23
Refill	23
Modalità di funzionamento e distribuzione delle vincite	23
Regolamento di gioco	20
Regole di gioco	20
Dispositivi di immodificabilità	27
Messa in servizio	28
Menù di test	29
Schema tasti	35
Schema elettrico di cablaggio	36
Connettori	37
Immagini della scheda di gioco	39
Conformità CE	40
Registro Manutenzioni	43

AVVERTENZE

**ATTENZIONE! OGNI OPERAZIONE NON ESPLICITAMENTE DESCRITTA O NON
⚠ ESPLICITAMENTE AMMESSA DA QUESTO MANUALE E' D CONSIDERARSI
VIETATA.**

* * * *

Chi impiega o dà in uso tale macchina riconosce esplicitamente ed irrevocabilmente che al costruttore della stessa non può essere attribuita alcuna responsabilità (né civile né penale né di qualunque altro tipo) in caso di infortunio accaduto IN PRESENZA (e non necessariamente “in conseguenza”) di violazione di una o più (nessuna esclusa) delle disposizioni di codesto manuale d’uso.

* * * *

Chi acquista e/o dà o riceve in uso tale macchina senza riconoscere la validità delle due precedenti clausole, deve immediatamente rinunciare all’uso di tale macchina, altrimenti le due precedenti clausole devono ritenersi esplicitamente ed irrevocabilmente accettate con la semplice accensione ed uso della macchina.

* * * *

Leggere attentamente e comprendere questo manuale prima di utilizzare la macchina e tenerlo sempre a disposizione in un luogo facilmente accessibile per consentirne una facile e veloce consultazione alle persone a cui è affidata la gestione “sul campo”, quotidiana, dell’apparecchio.

Anche ogni eventuale allegato che descrive uno qualunque dei componenti della macchina è parte integrante del presente manuale e, quindi, deve essere attentamente letto, compreso ed adeguatamente memorizzato prima di utilizzare l’apparecchio per la prima volta.

Per garantire nel tempo la fruibilità del manuale è necessario che il luogo di conservazione sia asciutto, non polveroso, protetto contro l’azione di insetti od altri animali che lo potrebbero danneggiare. Nel caso si renda necessario l’acquisto di ulteriori copie del manuale, potrà essere contattato il costruttore.

Il manuale fornisce le informazioni e le istruzioni per effettuare, in condizioni di sicurezza, le attività legate previste per la macchina dalla sua consegna fino al suo smantellamento a fine ciclo di vita. Le informazioni in esso contenute sono le condizioni di utilizzazione previste dal fabbricante e, pertanto, prima di usare la macchina è indispensabile leggere attentamente e comprendere per intero questo manuale per conoscere esattamente il funzionamento e le manovre necessarie.

La macchina non è concepita per ambiti non professionali, pertanto tutte le attività legate alla manutenzione, riparazione e smantellamento finale devono essere effettuate da personale specializzato ed opportunamente addestrato.

Il costruttore declina ogni responsabilità per qualsiasi danno (diretto e/o indiretto a persone e/o a cose) derivante da uso e/o manutenzione non corretti della macchina.

* * * *

Non tralasciare e non sottovalutare la lettura, la comprensione e la memorizzazione di nessuna delle parti che compongono il presente manuale d’uso, nonché di tutte le avvertenze e/o tutti i pittogrammi posti sulla macchina, nonché di tutte le eventuali future aggiunte e correzioni ed ogni altra eventuale informazione, istruzione, spiegazione che in qualunque modo la casa costruttrice di questa macchina e la sua rete tecnico commerciale vi forniranno. Per qualunque domanda riguardante la macchina rivolgersi direttamente al costruttore.

* * * *

Non utilizzate in alcun modo la macchina in maniera difforme da quanto indicato nel presente manuale e nelle avvertenze e/o nei pittogrammi posti sulla macchina poiché ciò potrebbe essere causa di rischi per l'incolumità delle persone e dei loro beni.

* Il costruttore ed il rivenditore della macchina non sono responsabili in alcun modo di nessuna delle conseguenze di comportamenti non conformi a quelli indicati nel presente manuale d'uso e/o nelle avvertenze e/o nei pittogrammi posti sulla macchina.

* Ricordate che il mancato rispetto delle istruzioni d'uso indicate nel presente manuale e/o nelle avvertenze e/o nei pittogrammi posti sulla macchina costituisce una violazione della vigente legislazione sulla sicurezza, e, in caso di infortunio può assumere anche rilevanza penale a carico dei preposti alla sorveglianza dell'apparecchio.

* Il mancato rispetto delle istruzioni d'uso indicate nel presente manuale e/o nelle avvertenze e/o nei pittogrammi posti sulla macchina fa decadere ogni forma di garanzia esplicita e/o implicita.

* * * *

Non modificate in alcun modo la macchina che Vi è stata consegnata dai nostri tecnici e/o dalla nostra rete commerciale.

* Il costruttore ed il rivenditore della macchina non sono responsabili in alcun modo di nessuna delle conseguenze dirette e/o indirette delle modifiche alla macchina che Vi è stata consegnata dai nostri tecnici e/o dalla nostra rete commerciale.

* Ricordate che la modifica della macchina costituisce una violazione della vigente legislazione ed in caso di infortunio può assumere anche una pesante rilevanza penale a Vostro carico.

* Qualunque modifica alla macchina che Vi è stata consegnata dai nostri tecnici e/o dalla nostra rete commerciale fa decadere ogni forma di garanzia esplicita e/o implicita.

* * * *

Non cercare mai di manomettere nessuno dei dispositivi di sicurezza poiché sono stati installati proprio per la Vostra incolumità fisica. Il macchinario è fornito completo di protezioni ed è assolutamente vietato asportarle.

* * * *

La macchina va utilizzata esclusivamente in ambienti interni, ovvero al riparo da agenti atmosferici, con un grado di umidità non elevato.

* * * *

La macchina va collegata alla rete elettrica (220/230V ac monofase) mediante il cavo d'alimentazione separabile fornito in dotazione. Prima di inserire la spina d'alimentazione nella presa verificare che la tensione di rete corrisponda a quella precedentemente indicata e che l'impianto elettrico sia stato costruito nel rispetto delle norme vigenti (legge 46/90).

* * * *

Verificare che il cavo di alimentazione non sia stato sottoposto a pressione (sotto la struttura dell'apparecchio stesso o di altri) altresì verificare che la struttura della macchina sia integra e regolarmente chiusa in modo tale da non permettere l'accesso alle sue parti interne a persone non autorizzate.

* * * *

Verificare che lo spazio operativo attorno all'apparecchio sia sgombro da ostacoli, pulito, asciutto e adeguatamente illuminato.

* * * *

Non usare solventi infiammabili come detergenti ma ricorrere sempre a solventi commerciali autorizzati non infiammabili e non tossici,

* * * *

Gli operatori addetti alla gestione e manutenzione devono necessariamente essere:

- * maggiorenni e, comunque, di età non inferiore a diciotto anni compiuti
- * in normale possesso di tutte le comuni doti psicofisiche
- * comprendere la lettura della lingua italiana in quanto questo manuale è redatto in questa lingua
- * abilitati alla manutenzione e riparazione di macchine elettriche e/o elettroniche e/o elettromeccaniche.

* * * *

Il mancato rispetto delle istruzioni e avvertenze contenute in questo manuale, esime il costruttore da qualsiasi responsabilità per i possibili danni causati a persone o cose.

PRECAUZIONI DI SMALTIMENTO

In base alla normativa RAEE è obbligatorio non smaltire l'apparecchio come rifiuto urbano, si dovranno quindi utilizzare i sistemi di raccolta separata RAEE, oppure si potrà riconsegnarlo al distributore all'atto dell'acquisto di un nuovo apparecchio. Lo smaltimento abusivo dell'apparecchio, nonché l'utilizzo improprio dello stesso o di parti di esso, possono avere effetti potenzialmente dannosi sull'ambiente e sulla salute umana. Il sottostante simbolo viene applicato sull'apparecchio per segnalare che lo smaltimento deve obbligatoriamente seguire i sistemi di raccolta separata RAEE, e che sono previste sanzioni in casi di smaltimento abusivo.



CONVENZIONI

Da questo punto in avanti, nel seguito del presente manuale si impiegheranno i termini “macchina” ed “apparecchio” per designare in maniera più semplice e di immediata comprensione il manufatto di produzione Vitalgames Project Slot S.r.l. oggetto del presente manuale d'uso ed il cui nome commerciale appare anche sulla copertina o frontespizio.

* * * * *

Da questo punto in avanti, nel seguito del presente manuale si impiegherà il termine “costruttore” per designare in maniera più semplice e di immediata comprensione per gli operatori la Ditta:

Vitalgames Project Slot S.r.l. Via Cusago 160 – 20153 Milano

www.vitalgames.it

info@vitalgames.it

CARATTERISTICHE GENERALI

DATI IDENTIFICATIVI DEL COSTRUTTORE DELLA SCHEDA DI GIOCO E DEL SOFTWARE	Vitalgames Project Slot S.r.l. Via Cusago 160 20153 Milano Tel. +39 023282352 P.IVA 03489680961
DATI TECNICI DELLA MACCHINA	Apparecchio da intrattenimento WINTEK APACHE 2 Alimentazione 220/230 Vac 50Hz Potenza dissipata 150W Cavo di alimentazione separato Protezione con fusibili di linea Ingombro ad esclusione delle maniglie: altezza 190cm larghezza 45cm
CARATTERISTICHE DELLA MACCHINA	Apparecchio destinato al mercato dei videogiochi. Esso è conforme alle caratteristiche tecniche previste dall'art. 110 comma 6 lettera A del TULPS. L'apparecchio in oggetto permette vincite in monete metalliche per un importo massimo di 100€ per ogni singola partita. Il costo della partita è fissato in 1€. Le partite sono acquistabili utilizzando moneta da 0.50 1 e 2 €. Le vincite realizzate vengono pagate dall'apparecchio stesso utilizzando monete da 0.50 1 e 2 € a seconda della configurazione della macchina.

RIEPILOGO PRINCIPALI COMPONENTI UTILIZZATE

Elementi compatibili

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

DISPOSITIVI D'ACCETTAZIONE MONETA

Accettatore moneta originale	NRI mod. G13 (cctalk)
Accettatore moneta compatibile	Comestero mod. RM5 CC HD (cctalk)
Accettatore moneta compatibile	Alberici mod. AL66V(cctalk)
Accettatore moneta compatibile	Comestero mod. RM5 CC (cctalk)

DISPOSITIVI D'EROGAZIONE MONETA

Erogatore moneta originale	Azkoyen mod. U-II (cctalk)
Erogatore moneta compatibile	Alberici mod. HOPPER CD MIDI
Erogatore moneta compatibile	Azkoyen mod. RODE U (cctalk)
Erogatore moneta compatibile	Suzo mod. FLOW (cctalk)

MONITOR VIDEO

Monitor Originale : kf 17" opf tft
Monitor compatibile : Ivg Mnt - opf -17; (17 POLLICI TFT), World trade 19" Mnt-opf-19 (19 POLLICI TFT)

ELEMENTI NON SENSIBILI DELL'APPARECCHIO

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.

Alimentatore originale: Mean Well mod. MWP-608
Alimentatore alternativo: Wei-Ya mod. WY-15CA

Elenco mobili:

- QUEEN
- QUEEN QBL
- JACK

MOBILE ORIGINARIO JACK (WIN-TEK)



Larghezza: 48 Profondità: 45 Altezza: 70 cm Peso 60kG

NOTE: IL COLORE DEL MOBILE, LE FINITURE SUPERFICIALI SONO PURAMENTE INDICATIVE E POTREBBERO SUBIRE MODIFICHE NELLE PRODUZIONI.

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.

QUEEN (WIN-TEK)



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

NOTE: IL COLORE DEL MOBILE, LE FINITURE SUPERFICIALI SONO PURAMENTE INDICATIVE E POTREBBERO SUBIRE MODIFICHE NELLE PRODUZIONI.

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.

QUEEN QBL (WIN-TEK)



Larghezza: 75 cm Lunghezza: 46,5 cm Altezza: 170,5 cm

NOTE: IL COLORE DEL MOBILE, LE FINITURE SUPERFICIALI SONO PURAMENTE INDICATIVE E POTREBBERO SUBIRE MODIFICHE NELLE PRODUZIONI.

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.

BASE PER MOBILE JACK



NOTE: IL COLORE DEL MOBILE, LE FINITURE SUPERFICIALI SONO PURAMENTE INDICATIVE E POTREBBERO SUBIRE MODIFICHE NELLE PRODUZIONI.

MODALITA' D'ACCENSIONE

Azionando l'interruttore principale, l'apparecchio si accende e nel caso di corretto funzionamento verranno mostrati a video per un tempo minimo di 10 secondi i seguenti codici:
CODEID, CODMOD, PRODID, CODSW, IDSK.

AVVERTENZA

All'interno della macchina esistono sistemi hardware e software che controllano periodicamente il corretto funzionamento delle periferiche cctalk.

La manomissione o la sostituzione di tali periferiche provoca il blocco dell'apparecchio stesso e la segnalazione dell'avvenuto tentativo di manomissione. E' possibile in caso di guasto sostituire tali periferiche con quelle compatibili indicate nella lista "Dispositivi ccTalk compatibili" tramite l'utilizzo di una password riservata. Si ricorda inoltre che tutti gli interventi tecnici, atti a ripristinare il corretto funzionamento della scheda di gioco e dei sistemi di acquisto delle partite e pagamento delle vincite, sono da considerare come interventi di manutenzione straordinaria e quindi vanno segnati opportunamente nel registro della manutenzione

SOFTWARE INSTALLATO

Il caricamento del software avviene in fabbrica mediante l'utilizzo di appositi programmatori; in seguito la scheda viene chiusa dentro un apposito box e vengono posti i sigilli antieffrazione.

Il gioco si basa su eventi stocastici e sull'abilità del giocatore nel sapersi rapportare ad essi, costringendolo a valutare continuamente la strategia migliore per cercare di massimizzare le vincite. Per ogni singola partita la vincita massima erogabile è pari a 100€.

Tutte le fasi del gioco utilizzano le stesse procedure per la gestione dei contatori non azzerabili, dell'algoritmo di generazione numeri casuali, gestione pulsanti, lampade, dispositivi di erogazione monete, dispositivi di introduzione monete, controllo accessi, registrazione dati partite su memoria non volatile. Il sistema è basato su software proprietario della società Microstar S.r.l. che ne concede la licenza d'uso esclusivamente per questa applicazione.

Appositi accorgimenti tecnici fanno sì che soltanto il costruttore delle apparecchiature sia in possesso degli strumenti per accedere all'inizializzazione del sistema. Il software assicura il mantenimento delle regole specifiche a cui è soggetto l'apparecchio (percentuale di vincita, sistema di pagamento, controlli di sicurezza, costo della partita, indicazioni obbligatorie, ecc.ecc.) inoltre, tramite appositi algoritmi, assicura un controllo continuo sugli incassi e sui pagamenti, modificando il comportamento del gioco in modo da mantenere la percentuale pagata non meno del 74% del totale giocato nell'arco del ciclo dichiarato essere di 28000 partite. Il sistema provvede a memorizzare tutti i dati relativi alle partite giocate in una memoria non volatile in modo da conservare i dati anche in caso di interruzione o disconnessione dell'apparecchio dalla rete elettrica. In caso di interruzione di alimentazione elettrica al riavvio dell'apparecchio, automaticamente viene ripristinato lo stato antecedente lo spegnimento. Nelle pagine seguenti sono descritte e illustrate le caratteristiche del gioco con le tabelle delle vincite e tutto quanto possa essere utile a comprenderne il funzionamento e le caratteristiche.

APACHE 2



L'immagine illustra il gioco APACHE 2. La vincita massima è di 100€ per ogni partita, il tempo minimo di ogni singola partita è di 4 secondi. Il giocatore è tenuto costantemente ad interagire con il sistema di controllo secondo quanto descritto nel regolamento di gioco.

OPERAZIONE D'INSTALLAZIONE

Il costruttore dell'apparecchio che utilizza questo hardware , prima di consegnarlo al gestore è tenuto a seguire una procedura d'installazione per predisporre correttamente il sistema. Quando la scheda viene consegnata al produttore del mobile si trova in uno stato di blocco in cui non vengono accettate monete e non viene erogato denaro. In questa fase è possibile collegare e configurare hopper e gettoniere, aprire e chiudere la copertura della scatola, senza aver bisogno di inserire manutenzioni straordinarie. Per predisporre la macchina all'attivazione attraverso la rete AAMS bisogna eseguire un'apposita procedura che verrà illustrata di seguito.

TEST

All'interno dell'apparecchio, chiuso da sportelli con serratura è posizionato il pulsante di test, esso è accessibile solamente al personale addetto alla manutenzione e al controllo degli incassi. La pressione di questo pulsante permette di accedere ad alcune funzioni:

1. attivare le funzioni di test per verificare il corretto funzionamento delle periferiche di gioco
2. leggere ed eventualmente azzerare la contabilità parziale del gestore
3. controllare i contatori AAMS
4. modificare il volume audio di gioco

REFILL

Su una parte esterna della macchina, è posizionato tramite un contatto elettrico a chiave, il comando di refill. La chiave è in possesso del personale che si occupa della sorveglianza e del controllo continuo dell'apparecchio.

Il refill deve essere attivato nel caso che per un qualsiasi motivo la riserva di monete all'interno degli hopper scende al di sotto del livello minimo previsto, cioè quello necessario per assicurare il pagamento in caso di massima vincita. La procedura da seguire è descritta in seguito.

MODALITA' DI FUNZIONAMENTO E DISTRIBUZIONE DELLE VINCITE

Dopo aver opportunamente collaudato la scheda (costruttore) e aver eseguito le procedure di prima installazione (gestore dell'apparecchio), l'apparecchio è pronto per l'uso ed in attesa dei codici di attivazione provenienti dal sistema remoto.

Al gioco si accede mediante l'introduzione di monete nell'apposita feritoia posta sulla plancia comandi. L'apparecchio accetta monete da 1, 2 o 0,50 € . Il costo della singola partita è fissato ad 1€ (parametro fisso e non modificabile). Il numero di partite che costituisce un ciclo di gioco è determinato in 28000 partite. Al termine di questo ciclo la percentuale di ritorno al giocatore raggiunge almeno il 74.00% delle somme giocate. La vincita massima realizzabile in una partita è fissata in 100€ in qualunque condizione. La durata MINIMA di ciascuna partita è di 4 secondi.

Sul video potranno apparire opportuni messaggi per la promozione del gioco responsabile: tali messaggi saranno visibili nella parte bassa del monitor e potranno scorrere lentamente da destra verso sinistra. In particolari situazioni, dopo la ricezione di un determinato avviso, questo verrà visualizzato al termine della partita in corso fino allo scadere della durata prevista dal sistema remoto. Dopo aver inserito del credito e prima dell'inizio di ogni partita, mediante il tasto STOP2, il giocatore può determinare il limite di gioco su base temporale oppure come ammontare di denaro introdotto. Al raggiungimento di questo limite, un apposito messaggio posto al centro dello schermo avvertirà il giocatore dell'avvenuto raggiungimento del suddetto limite.

E' possibile inserire crediti se non si è iniziata una partita e non si è raggiunto il valore di 2€; quando inizia una partita viene inibita l'accettazione di monete fino all'esaurimento dell'intero credito. Se durante il gioco si effettuano delle vincite, queste vengono accumulate nel contatore Punti e, a richiesta del giocatore o al raggiungimento della massima vincita di 100€ o al sopraggiungere di un timeout stabilito dal gioco, il sistema attiva i distributori di monete ed eroga l'importo vinto. A richiesta del giocatore è possibile ottenere in resto l'importo precedentemente inserito in eccedenza al costo della partita ma non ancora giocato.

L'apparecchio è costruito in maniera tale da pagare le vincite utilizzando monete da 1, 2 e 0,50 € a seconda

della configurazione utilizzata. A tale scopo all'interno dell'apparecchio possono essere installati uno o due erogatori di monete (hopper). Gli hopper sono alimentati dalle stesse monete che i giocatori introducono nella gettoniera per giocare, il software conteggia il numero di monete all'interno degli hopper e, tramite un separatore collegato alla gettoniera, direziona le monete introdotte nell'hopper opportuno oppure, nel caso di esubero, direttamente nel vano cassa.

Quando una partita è vincente, il software analizza il valore della vincita e la paga attivando per primo l'hopper di valore massimo possibile e andando a scalare. Se dopo un pagamento il numero di monete presenti all'interno degli hopper non permette il pagamento di almeno una vincita massima, viene bloccato il funzionamento dell'apparecchio ed apparirà un messaggio a video. In questo caso è necessario attivare la funzione REFILL e ripristinare il minimo necessario di monete.

REGOLAMENTO DI GIOCO

GIOCO VIETATO AI MINORI DI 18 ANNI. COSTO PARTITA 1€. VINCITA MASSIMA 100€.
DURATA MINIMA DI PARTITA 4SEC.

SIGNIFICATO DEI CONTATORI A VIDEO:

EURO: VALORE IN ENTRATA IN CENTESIMI

BET: PUNTATA

PUNTI: VINCITA TOTALE

VINCITA: VINCITA PARZIALE

LA PARTITA HA INIZIO CON LA PRESSIONE DI UNO DEI SEGUENTI TASTI:

BET: CONSENTE DI VARIARE IL BET

START: INIZIA LA FASE DI GIRO RULLI CON PUNTATA PARI AL BET IMPOSTATO

IL GIOCO E' COSTITUITO DA UN'UNICA FASE IN CUI GIRANO I RULLI E GENERANO DEI SIMBOLI CHE POSSONO DARE UNA COMBINAZIONE VINCENTE COME DA TABELLA, SOLO SULLE LINEE SELEZIONATE.

TUTTE LE VINCITE SONO PAGATE SULLE LINEE SELEZIONATE DA SINISTRA A DESTRA; UTILIZZANDO IL BET A 300 VENGONO PAGATE ANCHE 3 O 4 SIMBOLI PARTENDO DA DESTRA VERSO SINISTRA.

IL SIMBOLO  PUO' USCIRE IN QUALUNQUE POSIZIONE E RADDOPPIA IL VALORE DELLE VINCITE PRESENTI SULLO SCHERMO.

QUANDO COMPAIONO 3, 4 O 5 SIMBOLI  SI ACCEDE ALLA FASE BONUS.

IL GIOCO PUO' GENERARE IL BONUS PIUMA MAGICA AL TERMINE DEL QUALE VENGONO EROGATI IL TOTALE DEI PUNTI VINTI.

LA TRASFORMAZIONE DEI PUNTI IN EURO USA LA SEGUENTE EQUAZIONE

$$100 \text{ PUNTI} = 1\text{€}$$

Nelle pagine seguenti sono descritte le modalità di funzionamento di ogni singola fase del gioco.

REGOLE DI GIOCO

Spalsh Screen della fase di estrazione dei simboli



Dopo l'inserimento di una moneta da 1€ o 2€, scegliere la quantità di punti da rigiocare, il "bet", e premere il tasto "start" per avviare l'estrazione dei simboli. Tutte le combinazioni di simboli descritte nella tabella delle vincite ed estratte sulle linee di gioco selezionate consentono di incrementare la propria vincita complessiva mantenuta memorizzata nel contatore **PUNTI**.

I punti possono essere utilizzati per proseguire la partita che termina quando il valore dell'energia diventa zero ed appare la scritta "fine partita" oppure se il giocatore, raggiunto un determinato livello, decide di convertirli in vincita in denaro; se il giocatore raggiunge il punteggio massimo di 10000 punti la macchina converte automaticamente il valore in vincita in denaro.

Durante il gioco, l'algoritmo di pagamento, può valutare che per mantenere una percentuale di vincita proporzionata ovvero non rendere la partita tediosa, deve pagare il punteggio raggiunto dal giocatore e dopo aver visualizzato un avviso di **FINE MODO PUNTI** trasforma il valore visualizzato nel contatore PUNTI in vincita in denaro.

Le combinazioni vincenti sono rappresentate da 3, 4, o 5 simboli uguali adiacenti sulla stessa linea di vincita valutati partendo da sinistra verso destra. Nel caso il bet utilizzato sia pari a 300 la valutazione di 3 o 4 simboli uguali viene fatta anche partendo da destra verso sinistra.

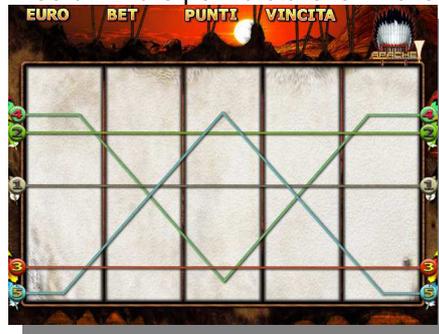
Il seguente simbolo ha la funzione di Jolly e sostituisce qualunque simbolo ad eccezione del simbolo X2 e del simbolo Bonus.



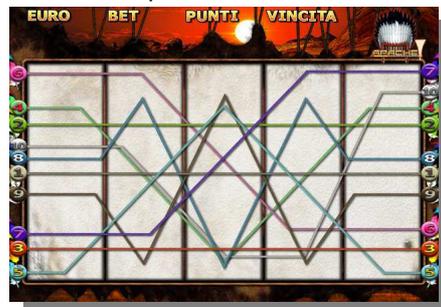
Il seguente simbolo ha la funzione di raddoppiare la vincita fatta in quella determinata estrazione. Può essercene anche più di uno per schermata.



Nel contatore PUNTI non verrà mai visualizzato un valore superiore a 10000 che corrisponde a 100€.
 Utilizzando il BET a 25, 50 o 100 le linee utilizzate per valutare le vincite saranno le seguenti:



Utilizzando il BET a 200 o 300 le linee utilizzate per valutare le vincite saranno le seguenti:



La tabella delle vincite utilizzata dal gioco è la seguente:

TABELLA DELLE VINCITE

 x5 x4 x3	300/200/100 10000 5000 600	50 5000 2500 300	25 2500 1250 150	 3 O PIU' IN QUALSIASI POSIZIONE ATTIVANO LA FASE BONUS	x2 IN QUALSIASI POSIZIONE RADDOPPIA IL VALORE DELLE VINCITE	 SOSTITUISCE TUTTI I SIMBOLI AD ECCEZIONE DI x2	
 x5 x4 x3	300/200/100 6000 3000 500	50 3000 1500 250	25 1500 750 125	 x5 x4 x3	300/200/100 2000 600 300	50 1000 300 150	25 500 150 75
 x5 x4 x3	300/200/100 4000 2000 400	50 2000 1000 200	25 1000 500 100	 x5 x4 x3	300/200/100 1500 600 200	50 750 300 100	25 375 150 50
 x5 x4 x3	300/200/100 3000 1500 400	50 1500 750 200	25 750 375 100	 x5 x4 x3	300/200/100 1400 400 200	50 700 200 100	25 350 100 50
 x5 x4 x3	300/200/100 2400 1000 300	50 1200 500 150	25 600 250 75	 x5 x4 x3	300/200/100 1000 400 200	50 500 200 100	25 250 100 50

Durante la fase di gioco base possono essere estratti da 0 a 5 simboli bonus come quello illustrato di seguito.



Se nella schermata di gioco appaiono 3 4 o 5 simboli bonus si accede alla fase **BONUS INDIANO**. Questo bonus è strutturato a livelli e l'utente viene guidato nel gioco mediante la visualizzazione di messaggi in cui è spiegato cosa l'utente è abilitato a fare.

LIVELLO 1



Questo è il livello di partenza per la fase bonus ed il giocatore può scegliere quale scudo abbattere lanciandogli il Tomahawk. Quando uno scudo viene abbattuto rivela cosa nascondeva; le possibilità sono:

- una vincita, che verrà sommata al valore del contatore VINCITA
- una perdita, che non modificherà il valore del contatore VINCITA
- next level, che permetterà al giocatore di accedere al livello successivo

Il numero di Tomahawk a disposizione del giocatore è indicato nell'angolo in basso a destra dello schermo e dipende dal numero di simboli scatter che hanno attivato il bonus secondo la seguente equazione:

$$\text{numero di Tomahawk} = \text{numero di Scatter} - 2$$

Se il numero di Tomahawk è pari a zero la fase bonus termina ed il valore contenuto nel contatore VINCITA viene aggiunto al contatore PUNTI.

LIVELLO 2



In questo livello il giocatore ha una sola possibilità di scelta; premendo uno dei tasti STOP verrà sollevata la tenda che copre l'ingresso del relativo Tapee rivelandone il contenuto.
Se all'interno della tenda è presente la donna indiana verrà visualizzato un filmato e il giocatore riceverà una vincita arbitraria che verrà sommata al contatore VINCITA e la fase bonus termina come precedentemente illustrato. Se all'interno della tenda c'è il copricapo indiano viene comunicato al giocatore quanti tiri gratuiti ha vinto e si accede al livello successivo.

LIVELLO FREESPEEN



Durante il livello FREESPEEN la macchina gioca in modo automatico, il giocatore può interagire solamente per accelerare l'animazione d'estrazione dei simboli o le eventuali animazioni di vincita. Il bet rimane impostato al valore che aveva durante la fase di gioco base e non è possibile modificarlo. Tutte le vincite vengono sommate al contatore VINCITA. Se durante questa fase vengono estratti 3, 4 o 5 simboli bonus si accede nuovamente al LIVELLO1 della fase bonus. Nella parte inferiore del monitor viene visualizzato il numero di freespeen effettuati rispetto a quelli totali. Quando questi due numeri si equivalgono il bonus termina come precedentemente illustrato.

BONUS PIUMA MAGICA



In modo casuale il motore di pagamento farà apparire il bonus piuma magica. Al centro dello schermo verrà visualizzata una cifra che varia in continuazione, il giocatore premendo start blocca la cifra che diventerà una vincita e verrà aggiunta al contatore PUNTI. Al termine del bonus il valore del contatore punti verrà trasformato in vincita di denaro e la partita terminerà.

TERMINE DELLA PARTITA

Quando la partita termina, per volere del giocatore o per uno dei motivi precedentemente indicati, se il valore contenuto nel contatore PUNTI non è multiplo di 100 verrà attivato un gioco che permetterà di arrotondare la vincita per eccesso o per difetto.

Nella parte bassa dello schermo verrà visualizzato il valore in euro corrispondente al valore del contatore PUNTI e verranno attivati i pagatori che erogheranno l'importo totale.

DISPOSITIVI DI IMMODIFICABILITA'

L'apparecchio in oggetto è controllato e gestito dalla scheda di gioco, denominata SOC1 , essa è chiusa all'interno di un contenitore opportunamente sigillato e protetta da etichette anti-effrazione. Una prima protezione è proprio di tipo meccanico, dato che la scheda di gioco è chiusa all'interno del contenitore. Una eventuale forzatura del sistema comporterà il danneggiamento delle etichette o del contenitore, e risulterà quindi immediatamente visibile dall'esterno. Inoltre verranno attivati i tamper presenti all'interno del contenitore e la macchina risulterà bloccata ed inutilizzabile. Ad ogni accensione una apposita scritta segnalerà l'avvenuto blocco del sistema. L'unico soggetto abilitato a resettare questo tipo di blocco è il costruttore della scheda, Vitalgames Project Slot S.r.l., utilizzando sia strumenti hardware che la propria password segreta . Nel caso in cui venga attivato il tamper della copertura della scheda e si attivi il relativo blocco , il soggetto abilitato allo sblocco è il costruttore del mobile tramite l'utilizzo della propria password segreta.

I dati fiscali sono salvati nella memoria del microcontrollore, il cui contenuto è inaccessibile.

Tutto il colloquio fra la scheda di gioco e le periferiche atte a riconoscere le monete o a erogare le vincite, è realizzato utilizzando il protocollo standard CCTALK. Utilizzando il suddetto protocollo la scheda di gioco interroga le periferiche interessate rilevando il codice costruttore, il modello e il numero di serie, nel caso venga rilevata una discrepanza la scheda si blocca e viene generato un evento di manomissione. Per sbloccare la scheda, il produttore del mobile, deve inserire una manutenzione per la riparazione o sostituzione del dispositivo interessato; ove previsto sarà necessario aggiornare il registro delle manutenzioni straordinarie.

MESSA IN SERVIZIO

In fase di prima installazione, per un corretto uso dell'apparecchio, è necessario seguire alcune semplici procedure:

I. PRIMA DI COLLEGARE L'APPARECCHIO ALLA RETE ELETTRICA

- * Aprire la macchina e verificare che tutti i componenti interni siano ben fissati e correttamente installati
- * Depositare all'interno degli hopper un numero adeguato di monete, si consiglia una cifra minima di 200€ per ogni hopper installato. N.B. Se l'hopper contenente il taglio della minima moneta accettata si svuota la macchina si bloccherà in attesa di refill.
- * Collegare la macchina alla rete elettrica.

I. ALLA PRIMA ACCENSIONE

- * Accendere la macchina ed attendere che il software effettui i controlli iniziali.
- * Quando la macchina mostrerà le schermate di presentazione premere il pulsante di TEST.
- * Nella **PAGINA CONTABILITA' PERIODICA E HOPPER** verificare che i valori riportati siano corretti e nell'eventualità modificarli.
- * Accedere alla **PAGINA PRODUTTORE** inserendo la password riservata e scegliere il tipo di configurazione adatta alle monete accettate/erogate dalla macchina.
- * Verificare gli shorter path della gettoniera
- * Verificare data e ora del sistema. **ATTENZIONE! La macchina usa l'annotazione in orario UTC quindi nel periodo dell'anno in cui vige l'ora legale bisogna sottrarre 2 ore all'orario attuale, un'ora altrimenti.**
- * Verificare che la copertura scheda sia correttamente posizionata e premere il pulsante **FINE PROVE PRODUTTORE**, chiudere lo sportello ed uscire dal test, a questo punto la macchina è pronta per essere attivata tramite la rete AAMS.

Una volta che il sistema sarà attivato, inizierà ad accettare monete e a contabilizzarle, cercando di mantenere gli hopper ad un livello tale da permettere il corretto funzionamento. Se per un qualsiasi motivo il livello delle monete dovesse scendere al di sotto della riserva minima sarà necessario ripristinare le monete mancanti usando la seguente procedura:

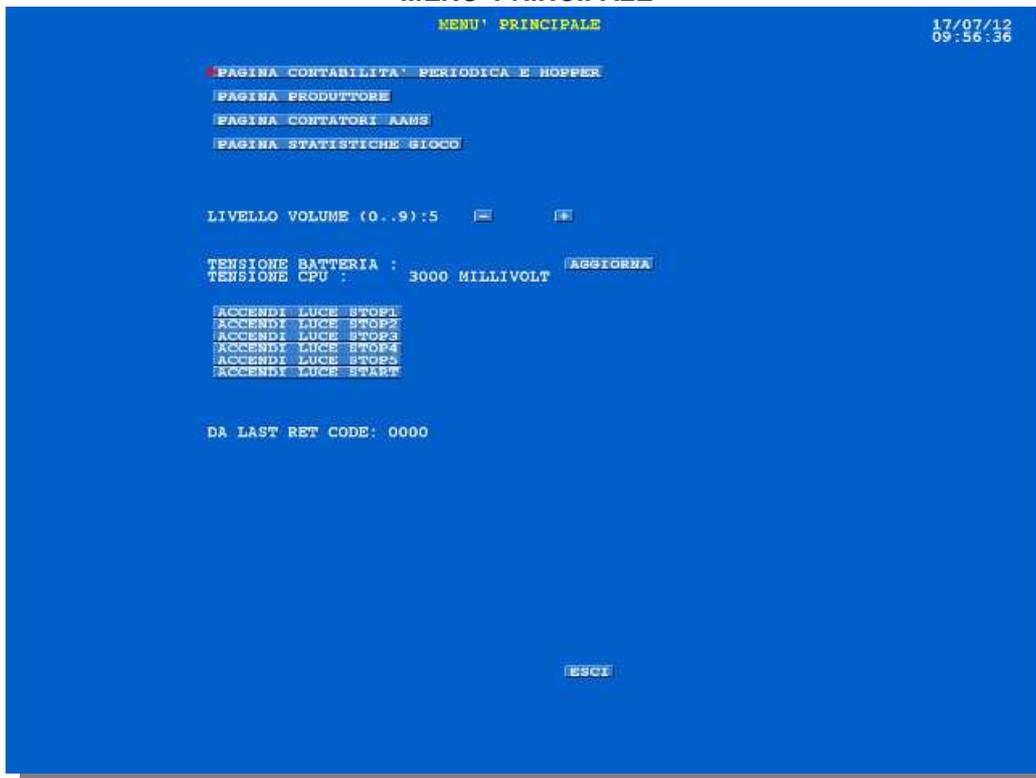
- * A macchina accesa entrare nella **PAGINA DI REFILL** utilizzando l'apposita chiave.
- * Inserire tramite la gettoniera le monete mancanti.
- * Togliere la chiave di refill.

N.B. La movimentazione manuale delle monete all'interno degli hopper dopo che una macchina è stata messa in esercizio può causare errori nei risultati mostrati nella **PAGINA CONTABILITA' PERIODICA E HOPPER ed in alcuni casi provocare il blocco dell'apparecchio.**

MENU' DI TEST

All'interno dell'apparecchio, chiuso da sportelli con serratura, è posizionato il pulsante di TEST, esso è accessibile soltanto al personale specializzato munito di apposita chiave. La pressione di questo pulsante, mentre la macchina è in presentazione, permette di accedere al menù di test. Di seguito verranno elencate tutte le parti che compongono il TEST e lo loro funzioni.

MENU' PRINCIPALE



PAGINA CONTABILITA' PERIODICA E HOPPER (PULSANTE)

Pulsante per accedere alla pagina della contabilità periodica.

PAGINA PRODUTTORE (PULSANTE)

Pulsante per accedere alla pagina produttore previo inserimento della password.

PAGINA CONTATORI AAMS (PULSANTE)

Pulsante per accedere alla pagina dei contatori AAMS

PAGINA STATISTICHE DI GIOCO (PULSANTE)

Pulsante per accedere alla pagina delle statistiche di gioco

LIVELLO VOLUME (PULSANTE)

Pulsanti per regolare il livello del volume

TENSIONE BATTERIA

Tensione di carica sulla batteria (premendo AGGIORNA viene aggiornato il valore)

TENSIONE CPU

Tensione di alimentazione ai capi del microcontrollore (premendo **AGGIORNA** viene aggiornato il valore)

ACCENDE LUCE XXX

Viene accesa la luce del tasto corrispondente

DA LAST RET CODE

Ultimo codice ritornato dalla smart card

ESCI

Pulsante per uscire dal Test. La macchina verrà riavviata.

PAGINA CONTABILITA' PERIODICA E HOPPER

PAGINA CONTABILITA' PERIODICA E HOPPER				17/07/12
				15:00:40
IN:	3,00€	DATA ULTIMO AZZERAMENTO:	09-07-12	
OUT:	0,00€	AZZERA CONTABILITA'		
UTILE LORDO:	3,00€	PERCENTUALE :	0.00%	
CASSA:	0,00€			
REFILL:	0,00€	AZZERA REFILL		
IMP. ERARIALE:	0,39€	(13.00%)	MODIFICA	
GEST. PERC. :	0,09€	(3.00%)	MODIFICA	
COSTO GIORN.:	16,00€	(2,00€)	MODIFICA	
UTILE NETTO:	-13,48€			
ESERCENTE:	-6,74€	(50.00%)	MODIFICA	
SALDO ESERC:	-6,74€	(COMPRESO DI REFILL)		
HOPPER 0 RICHIESTO-HOPPER SINGOLO 50C - TROVATO:				
LIV. SCORTA:	0,00€	MODIFICA		
LIV. INIZIALE:	300,00€	MODIFICA		
LIV. ATTUALE:	200,00€	MODIFICA		

IN

Totale incasso conteggiato dall'ultimo azzeramento

DATA ULTIMO AZZERAMENTO

Data dell'ultimo azzeramento della contabilità periodica

OUT

Totale vincite erogate conteggiato dall'ultimo azzeramento

AZZERA CONTABILITA'

Pulsante per azzerare la contabilità

UTILE LORDO

Totale incassi - Totale vincite erogate

PERCENTUALE

Percentuale di pagamento dall'ultimo azzeramento

CASSA

Totale degli euro stoccati nella cassa dell'apparecchio di gioco

REFILL

Totale degli euro inseriti tramite chiave di Refill

AZZERA REFILL

Pulsante per azzerare il contatore REFILL

IMPOSTA ERARIALE

La prima cifra indica il valore in euro da versare all'erario calcolato sul UTILE LORDO mentre la cifra tra parentesi è la percentuale impostata e può essere modificata col tasto MODIFICA.

GEST.PERC.

La prima cifra indica il valore in euro da versare al gestore di rete calcolato sul UTILE LORDO mentre la cifra tra parentesi è la percentuale impostata e può essere modificata col tasto MODIFICA.

COSTO GIORN.

La prima cifra indica il valore in euro da versare al gestore di rete calcolato sul numero di giorni d'esercizio dell'apparecchio mentre la cifra tra parentesi è il costo giornaliero espresso in euro e può essere modificato

col tasto **MODIFICA**.

UTILE NETTO

Utile Lordo – Imposta erariale – Percentuale Gestore – Costo Rete Giornaliero

ESERCENTE

La prima cifra indica il valore in euro da versare all'esercente calcolato sul **UTILE NETTO** mentre la cifra tra parentesi è la percentuale impostata e può essere modificata col tasto **MODIFICA**.

SALDO ESERCENTE

Indica il totale in euro da versare all'esercente comprensivo degli eventuali REFILL fatti dall'esercente

HOPPER ...

Indica il tipo di hopper configurato nella pagina di test e, se connesso, i dati dell'hopper collegato in quel momento

LIVELLO SCORTA

Indica il valore in euro che può accumulare l'hopper dopo di che le monete verranno dirette nella cassa della macchina. Questo valore può essere modificato con il tasto **MODIFICA**.

LIVELLO INIZIALE

Indica il valore in euro delle monete contenute nell'hopper alla messa in esercizio. Questo valore può essere modificato con il tasto **MODIFICA**.

LIVELLO ATTUALE

Indica il valore in euro delle monete contenute attualmente nell'hopper. Questo valore può essere modificato con il tasto **MODIFICA**.

SCARICO

Premendo questo pulsante è possibile far erogare un valore arbitrario di monete all'hopper. Il valore proposto di default e quello che riporta l'hopper al **LIVELLO INIZIALE**.

SCARICO TOTALE

Premendo questo pulsante è possibile far erogare all'hopper tutte le monete in esso contenute.

ESC

Pulsante per uscire dalla *PAGINA CONTABILITA' PERIODICA E HOPPER* e tornare nel *MENU' PRINCIPALE*.

PAGINA CONTATORI AAMS



Nella parte alla della pagina sono visualizzati parte dei contatori AAMS. Essi sono esclusivamente mostrati a video e non possono essere modificati. Premendo il pulsante a centro pagina è possibile visualizzare il log delle partite, degli eventi e delle manutenzioni.

Nel caso Il numero di elementi da visualizzare sia troppo elevato, saranno visualizzati due tasti per scorrere i dati.

ESCI

Pulsante per uscire dalla *PAGINA CONTABILITA' PERIODICA E HOPPER* e tornare nel *MENU' PRINCIPALE*.

PAGINA PRODUTTORE



MODIFICA CODEID

Se la macchina è nello stato prove produttore è possibile inserire o modificare il CODEID della scheda premendo questo tasto.

MODIFICA DATA

Se la macchina è nello stato prove produttore è possibile inserire o modificare la DATA (in formato UTC) della scheda premendo questo tasto.

MODIFICA ORA

Se la macchina è nello stato prove produttore è possibile inserire o modificare l'ORARIO (in formato UTC) della scheda premendo questo tasto.

PAGINA MANUTENZIONI

Premendo questo pulsante si accede alla pagina manutenzioni in cui è possibile inserire manutenzioni generiche o legate a blocchi.

MODIFICA IDSOGG

E' possibile modificare il proprio IDSOGG premendo questo pulsante.

MODIFICA PASSWORD

E' possibile modificare la propria password d'accesso alla pagina produttore premendo questo pulsante.

HOPPER E MONETE ACCETTATE

E' possibile scorrere un'elenco di configurazioni preimpostate e selezionare quella corrispondente alla configurazione hardware del mobile.

IMPOSTAZIONE DEI CANALI DEL SEPARATORE

E' possibile impostare il valore del canale per ogni hopper e per la cassa.

RILEVA DISPOSITIVI CCTALK

Funzione per rilevare i dispositivi CCTALK collegati.

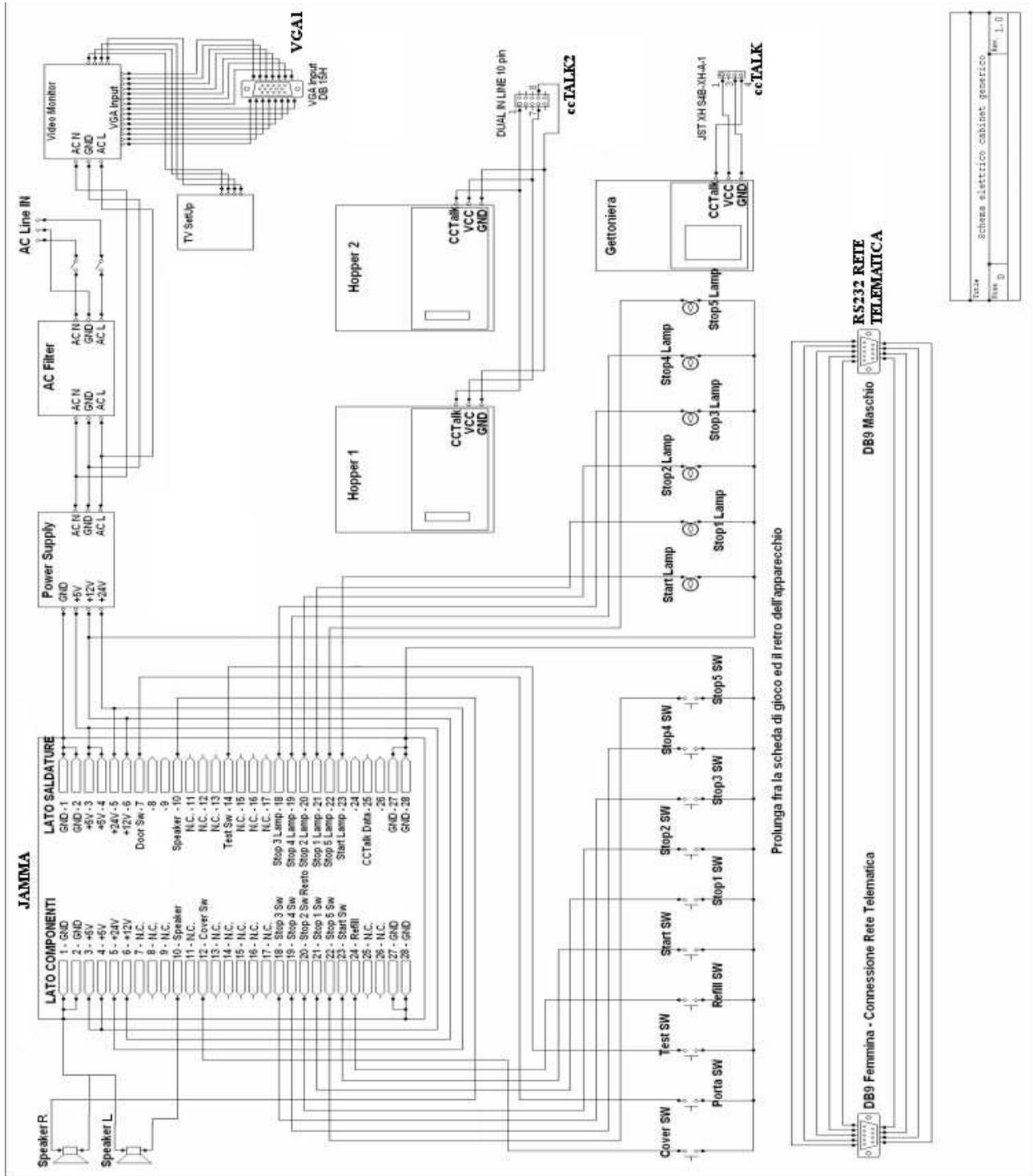
ESCI

Premendo questo pulsante si esce dalla pagina produttore e si torna al menù principale.

SCHEMA TASTI

TASTO	SERIGRAFIA	DESCRIZIONE
HOLD1	HELP	Permette di accedere di accedere al regolamento del gioco e alle tabelle di vincita
HOLD2	INCASSA LIMITI	Ad inizio partita permette di impostare i limiti di tempo e denaro come da legge; a partita iniziata permette di ritirare la somma vinta
HOLD3	AUTOPLAY	A partita iniziata permette di abilitare o disabilitare la modalità <i>AUTOPLAY</i>
HOLD4	MAX BET RESTO	Ad inizio partita permette di chiedere il resto; a partita iniziata permette di impostare il BET al massimo valore consentito
HOLD5	BET	Permette di cambiare il valore della puntata
START	START	Permette di iniziare il gioco e continuare all'interno della partita

SCHEMA ELETTRICO DI CABLAGGIO



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 e degli altoparlanti.

LATO SALDATURE	TIPO	PIN	TIPO	LATO COMPONENTI
GND	POWER	28	POWER	GND
GND	POWER	27	POWER	GND
		26	IN	TAMPER COP. EXT.
CCTALK DATA	I/O	25		
		24	IN	REFILL KEY
START LAMP	OUT	23	IN	START SWITCH
STOP5 LAMP	OUT	22	IN	STOP5 SWITCH
STOP1 LAMP	OUT	21	IN	STOP1 SWITCH
STOP2 LAMP	OUT	20	IN	STOP2 SWITCH
STOP4 LAMP	OUT	19	IN	STOP4 SWITCH
STOP3 LAMP	OUT	18	IN	STOP3 SWITCH
		17		
		16		
		15		
TEST SWITCH	IN	14	POWER	GND
		13		
		12		
		11		
SPEAKER RIGHT	OUT	10	OUT	SPEAKER LEFT
		9		
		8		
DOOR SWITCH	IN	7		
+12V dc	POWER	6	POWER	+12V dc
+12V/+24V dc CCTALK	POWER	5	POWER	+12V / +24V dc CCTALK
+5V dc		4		+5V dc
+5V dc		3		+5V dc
GND	POWER	2	POWER	GND
GND	POWER	1	POWER	GND

CONNETTORE RS232 Rete Telematica

E' un connettore standard RS232 per la connessione alla rete telematica AAMS.

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 ccTalk

E' un connettore per i dispositivi periferici a protocollo ccTalk a 4 poli.

Pin 1 - +12V
Pin 2 - nc
Pin 3 - GND
Pin 4 – CCTALK_DATA

Connettore ccTalk2

E' un connettore per i dispositivi periferici a protocollo ccTalk a 10 poli.

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

Connettore Monitor VGA 1 e 2

Pin 1 - RED
Pin 2 - GREEN
Pin 3 - BLU
Pin 4 - NC
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

IMMAGINI DELLA SCHEDA DI GIOCO



Immagine dell'involucro contenente la scheda di gioco



Immagine della copertura dei connettori della scheda di gioco

DICHIARAZIONE DI CONFORMITA' CE

Il sottoscritto ZAPPA ROBERTO Legale Rappresentante della "WINTEK SRL" con sede a MONCALIERI, operante nella costruzione e commercio di videogiochi

DICHIARA

Sotto la propria personale responsabilità che il prodotto qui di seguito definito

PRODOTTO	<i>Apparecchio da intrattenimento : MOBILI: JACK , QUEEN , QUEEN QBL</i>	
TIPO	<i>Video gioco mod. WINTEK APACHE 2</i>	
DATI TECNICI	<i>Come da manuale tecnico</i>	
ANNO PRIMA IMMISSIONE SUL MERCATO	2012	
NUMERO DI SERIE	<i>Come da targhetta identificativa</i>	

risulta in conformità a quanto previsto dalle seguenti direttive comunitarie (comprese tutte le modifiche applicabili)

1. 2004/108/CE – Compatibilità Elettromagnetica
2. 2006/95/CE – Direttiva bassa tensione

e che sono state applicate le seguenti norme

NR.	ANNO	TITOLO
CEI EN 55014-1	2007-8	<i>Compatibilità elettromagnetica Prescrizione per gli elettrodomestici, gli utensili elettrici e gli apparecchi similari. Parte 1: Emissione</i>
CEI EN 55014-2	1998-10+A1 2002-08+A2 2009-08	<i>Compatibilità elettromagnetica Requisiti di immunità per gli elettrodomestici, gli utensili elettrici e gli apparecchi similari. Parte 2-Immunità</i>
CEI EN 61000-3-3	06/1997+A1 (05/2002)+A2 /IS1(03/2006)	<i>Compatibilità elettromagnetica. Parte 3 : Limiti Sezione 3: Limitazione delle fluttuazioni di tensione dei flicker in sistemi di alimentazione in bassa tensione per apparecchiature con correnti nominali inferiori a 16 A e non soggette ad allacciamento su condizione</i>
CEI EN 61000-3-2	12/2005	<i>Compatibilità elettromagnetica. Parte 3 : Limiti Sezione 2: Limiti per le emissioni di correnti armoniche (apparecchi con correnti d'ingresso minori di 16 A per fase)</i>
CEI EN 60335-1	2008	<i>Sicurezza degli apparecchi elettrici d'uso domestico e similari Parte 2: Norme generali</i>
CEI EN 60335-2-82	2005	<i>Sicurezza degli apparecchi elettrici d'uso domestico e similari Parte 2: Norme particolari per le macchine che forniscono un servizio e per le macchine per il divertimento</i>

ANNO IN CUI È STATA AFFISSA LA MARCATURA CE: 2012

AMMINISTRATORE:ZAPPA ROBERTO

FIRMA



Conformità dell'esemplare sottoposto a verifica tecnica alle prescrizioni di idoneità al gioco lecito

AUTOCERTIFICAZIONE

Il sottoscritto, ZAPPA ROBERTO, legale rappresentante della WINTEK SRL, attesta che l'Apparecchio Elettronico da intrattenimento denominato **WINTEK APACHE 2**, modello mobile QUEEN QBL , QUEEN , JACK , sono conformi all'esemplare che è stato sottoposto alla verifica tecnica per il conseguimento della certificazione di conformità alle prescrizioni di idoneità al gioco lecito.

Codice identificativo rilasciato da "AAMS": VEDI COPIA ALLEGATA

MONCALIERI, lì 15/11/2012

Legale rappresentante



SCHEDA DI GIOCO SOC1 , denominata APACHE 2 V1.0

Produttore: VITALGAMES PROJECT SLOT srl

Codice identificativo produttore assegnato da aams

0240811484950116

Codici di intervento definiti da AAMS

Codice Intervento	Descrizione
90	Manutenzione ordinaria della scheda di gioco
91	Sostituzione della scheda di gioco
92	Riparazione sensore di apertura del contenitore della scheda di gioco
93	Riparazione sensore della copertura del contenitore della scheda di gioco
94	Sostituzione sensore di apertura del contenitore della scheda di gioco
95	Sostituzione sensore della copertura del contenitore della scheda di gioco
96	Riparazione del dispositivo di inserimento delle monete
97	Sostituzione del dispositivo di inserimento delle monete
98	Riparazione del dispositivo di erogazione delle monete
99	Sostituzione del dispositivo di erogazione delle 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 altro tipo di dispositivo, diversa da quelle corrispondenti ai codici precedenti
9E	Sostituzione di altro tipo di dispositivo, diversa da quelle corrispondenti ai codici precedenti



WIN - TEK S.R.L.
Sede Operativa: Via Vittime di Piazza Fontana n. 29 - 10024 Moncalieri (TO)
Tel: 011.6402770 - Fax: 011.6811768 - e-mail: info@win-tek.it
Partita Iva 0872018 001 0