



Esercizio e manutenzione degli apparecchi elettronici di intrattenimento con a bordo la scheda **J0U1xx Versioni valide: v1.2; v1.3;**

1. PREMESSE

Questo documento vuole offrire una base cognitiva per l'esercizio e la manutenzione degli apparecchi di gioco controllati dalla scheda ELSY **J0U1xx**.

Le operazioni appresso descritte sono attivate ponendo l'apparecchio nello stato di prova. A tale scopo occorre premervi il pulsante TEST mentre non sono in corso partite di gioco.

Quando la scheda (con il suo apparecchio) è forzata nella condizione di prova, appare sullo schermo una prima pagina. Operando sui bottoni software e sulle pulsantiere, è possibile "navigare" tra una serie di menù. Nel seguito (§ 6) sono messi a fuoco gli elementi salienti di ciascuna schermata. Ulteriori punti di dettaglio sono illustrati negli aiuti in linea che appaiono sullo schermo.

Le operatività di esercizio e manutenzione sono distribuite su alcuni ruoli qui richiamati in uno specifico paragrafo (§2). Le medesime si basano su alcune caratteristiche funzionali delle schede di gioco, richiamate, per ragioni di chiarezza espositiva, in questo documento (§ 3). Simile cosa si ripete per la logica delle parole chiave di accesso (§ 4) (§ 5).

Impiegando le operatività di esercizio e manutenzione dell'apparecchio di gioco, si provvede all'istallazione nel medesimo della scheda e di altri dispositivi (§ 7).

2. Ruoli addetti

La logica delle operazioni di esercizio e manutenzione fa riferimento ad alcuni ruoli impiegati per discriminare le competenze degli attori coinvolti nella gestione delle schede e degli apparecchi di gioco. Nel seguito si discetta sull'argomento.

● ELSY

Produce e commercializza le schede di gioco.

Deve:

- garantisce che ogni esemplare di scheda sia conforme all'originale omologato e assegnarle il codice identificativo concordato con AAMS;
- provvedere al servizio tecnico necessario per le manutenzioni delle schede.



- custodire le sue parole di accesso ed utilizzare le procedure necessarie per evitare che possano essere divulgate a soggetti non autorizzati.

● **Produttore**

E' il soggetto che commercializza l'apparecchio nella sua completezza. E' suo compito sottoporre l'apparecchio (inclusivo della scheda) all'omologazione AAMS.

Deve:

- certificare che ogni singola unità distribuita sia conforme all'originale omologato e assegnarle il codice identificativo rilasciato da AAMS;
- provvedere al servizio tecnico necessario per le manutenzioni straordinarie degli apparecchi.
- custodire le sue parole di accesso ed utilizzare le procedure necessarie per evitare che possano essere divulgate a soggetti non autorizzati.

● **Gestore**

Gestisce l'apparecchio acquistato dal produttore o dalla relativa rete distributiva. Di regola, colloca l'apparecchio presso un esercizio pubblico amministrato dall'esercente. Deve provvedere al servizio tecnico necessario alle manutenzioni ordinarie degli apparecchi. Deve custodire le chiavi degli sportelli dei vani interni dell'apparecchio per evitarvi intrusioni di soggetti non autorizzati.

● **Esercente**

Amministra il locale pubblico presso il quale è collocato l'apparecchio. Impedisce il gioco ai minori di anni 18. In caso di necessità provvede al ripristino della scorta di monete nei dispositivi di erogazione utilizzando la chiave di "refill". Non accede ai vani interni dell'apparecchio, con l'eccezione di quello della cassa monete. Non effettua alcun tipo di intervento di manutenzione. Cura l'apparecchio e il suo collegamento alla presa della rete telematica AAMS (§ 3).

3. Dettagli funzionali delle schede di gioco

Nei capoversi seguenti sono anticipate alcune specificità funzionali della scheda di gioco, necessarie alla comprensione della logica delle schermate a menù.

● **Blocchi della scheda e dell'apparecchio di gioco**

Il software presente in una scheda di gioco tiene sotto osservazione una serie di parametri circostanziali mirati a evidenziare l'insorgere di potenziali minacce al corretto svolgimento delle partite. Ogni volta che impatta in situazioni anomale, il software della scheda genera una situazione di *blocco* e interrompe lo svolgimento delle partite. I blocchi e gli eventi che li hanno determinati sono registrati in un file della scheda di gioco (§ 6 schermata *[Eventi/Manutenzioni]*).

A valle di una situazione di *blocco*, occorre procedere con interventi di manutenzione. Un intervento, di regola, è rapportato a un *blocco* memorizzato nella scheda. L'operazione di



registrazione della manutenzione, eseguita a valle di un qualsiasi intervento di manutenzione, determina, tra le altre cose, la rimozione del *blocco*. Solo quando tutti i *blocchi* presenti sulla scheda (quelli afferenti la scheda medesima e gli altri, relativi all'apparecchio di gioco) sono stati rimossi, la scheda rientra in una condizione di totale agibilità che consente lo svolgimento delle partite di gioco.

● **Identificatori dei soggetti abilitati AAMS**

Tra le normative AAMS è previsto che ogni soggetto, industriale o commerciale, autorizzato alla fornitura di schede e di apparecchi di gioco deve essere dotato di un suo identificativo univoco, fornitogli da AAMS. Si tratta di una *stringa alfanumerica di 11 caratteri* menzionata nelle norme AAMS come **IDSOGG**. I produttori di schede hanno ciascuno il proprio IDSOGG. Del pari lo ha ciascun produttore/commercializzatore di apparecchi.

Il software di una scheda fa uso sistematico degli IDSOGG.

● **Identificazione dei dispositivi circuitali**

Tra le normative AAMS, è previsto che gli apparecchi di gioco, le schede di gioco, i dispositivi circuitali critici presenti negli uni e nelle altre siano dotati, a cura di chi li realizza (ELSY per le schede, i produttori degli apparecchi fuori delle schede), di un codice identificativo univoco che li distingua in termini puntuali. Ogni soggetto abilitato (ELSY e i produttori degli apparecchi) ha l'onere di gestirsi i codici della sua produzione. I codici di schede e apparecchi sono comunicati ad AAMS. Come regola AAMS, un codice di identificazione di un dispositivo è una *stringa alfanumerica di 16 caratteri*.

● **Attivazione in rete dell'apparecchio di gioco**

Tra le normative AAMS, è previsto che un apparecchio di gioco può dare luogo a partite di gioco solo se è collegato alla rete telematica AAMS e comunica con la medesima conformemente a un protocollo statuito da AAMS e recepito nel software della scheda di gioco. La scheda di gioco da luogo a quanto statuito da AAMS, interagendo con un dispositivo di controllo che le è collegato come dispositivo periferico; e che è fornito da AAMS a ELSY. La rete telematica AAMS, nelle fasi di avvio della sua mimica interattiva con un apparecchio di gioco, vi scrive parametri di configurazione, anche sovrascrivendo valori prima impostati da addetti che ne avevano facoltà.

4. Parole chiave di accesso

In provenienza dalla schermata (§ 6) [*Opzioni generali*], l'addetto, cliccando sul bottone software relativo all'accesso alle funzioni protette, finisce sulla [*Autorizzazione*],.



Sulla schermata [*Autorizzazione*] l'addetto trova le strumentazioni con cui digitare la sua *parola chiave di accesso*. Seguono le peculiarità delle parole chiave ritenute nella scheda di gioco.

- Le parole chiave sono costituite da 8 caratteri alfanumerici.
- Il primo carattere della parola è un prefisso che copre il ruolo di una sorta di codice identificativo utente ridotto all'osso. E' pari al carattere E per i codici EL SY, è un intero compreso tra 0 e 9 (estremi inclusi) nel caso delle parole stabili assegnate ai produttori degli apparecchi di gioco. Assume un qualsiasi altro valore alfabetico (differente da E) per le parole chiave di accesso *usa e getta* (§ 5).
- Una *parola stabile* è mantenuta in vita da una sessione all'altra delle attività di esercizio condotte sulla scheda e sull'apparecchio di gioco. Una temporanea (o: *usa e getta*) viene sostituita dal software della scheda di gioco, in maniera automatica, a valle del suo *unico* impiego in una sessione di esercizio e manutenzione.
- Ogni parola chiave, stabile o temporanea, è specifica di una sola scheda di gioco (quella in cui è registrata), senza commistioni tra parole di schede differenti.
- La parola chiave che inizia per 0 costituisce la parola *capostipite* del ruolo produttore dell'apparecchio di gioco in cui è inserita la scheda.
- Le parole chiave che iniziano con una cifra decimale positiva sono parole di accesso *secondarie* (del produttore). Nella terminologia degli apparecchi di gioco costituiscono *account* amministrati dal produttore degli apparecchi di gioco.

Ogni scheda nasce con:

- la sua parola EL SY, associata all'IDSOGG assegnato a EL SY,
- con la sua *capostipite* (del produttore), associata all'IDSOGG di un produttore di apparati di gioco (quello dell'apparato in cui la scheda deve essere installata),
- con la sua parola temporanea *usa e getta* (§ 5).

Le parole secondarie (*account*) le sono aggiunte con interventi di esercizio eseguiti sulla scheda di gioco, da parte di addetti a conoscenza della parola chiave EL SY o di quella *capostipite* del produttore.

Le parole chiave secondarie possono essere associate ad IDSOGG di produttori di apparati di gioco differenti da quello della parola *capostipite*. Ciò al fine di consentire azioni di rivendita di apparecchi di gioco tra soggetti abilitati da AAMS (tutti dotati di IDSOGG univoco).

Se l'addetto digita la parola chiave EL SY correntemente ammessa nella scheda su cui sta lavorando, gli appare la schermata (§ 6) [*PAGINA EL SY*], su cui può eseguire gli interventi manutentivi riservati a EL SY.

Se l'addetto introduce una parola chiave correntemente abilitata sulla scheda, riservata al produttore dell'apparecchio su cui si sta lavorando, all'addetto appare la schermata [*OPZIONI PRODUTTORE/MANUTENZIONE*] con cui sono eseguite le azioni di esercizio previste per gli apparecchi di gioco.

Nel caso in cui l'addetto introduce una parola chiave non ammessa, l'accesso alle funzioni riservate è rifiutato.



Ogni addetto in possesso di una parola chiave stabile di accesso puo' modificarne i 7 caratteri successivi al primo tramite la funzione di AUTOMODIFICA, presente nella scheda di gioco.

5. Parole chiave usa e getta

Per il ruolo produttore, accanto alle parole chiave di accesso stabili (capostipite e secondarie) è previsto il ricorso a parole chiave di accesso (temporanee) del tipo usa e getta, da usare per gli interventi racchiudibili in una sola sessione di esercizio. La parola temporanea attiva in una scheda viene automaticamente sostituita, subito dopo che un addetto che ne è in possesso ne ha fatto uso, per autenticarsi, una sola volta. Le caratteristiche sintattiche delle parole chiave usa e getta sono identiche a quelle delle altre, salvo il primo carattere che, come segno distintivo, non può essere pari né a una cifra decimale, né al carattere E.

A parte la sostituzione subito a valle del suo impiego, una parola chiave usa e getta ha significati di impiego identici a quelle delle parole chiave secondarie del ruolo produttore. Però il suo contenuto non può essere oggetto di AUTOMODIFICA.

Per acquisire una parola chiave usa e getta, l'addetto deve leggere un'apposita *radice*, fornita dalla scheda sulla schermata [*Autorizzazione*]. Tale radice deve essere comunicata (a voce) a un responsabile del produttore dell'apparecchio su cui si sta operando, assieme al codice dispositivo dell'apparecchio. Il responsabile del produttore, impiegando una specifica applicazione informatica esterna alla scheda di gioco, sulla base delle informazioni ricevute a viva voce, procede al calcolo della parola chiave usa e getta, che comunica al richiedente.

A valle della ricezione sulla schermata [*Autorizzazione*] della parola chiave usa e getta, la scheda di gioco:

- Provvede a calcolare la radice della successiva parola temporanea e renderla visibile in termini stabili sulla schermata [*Autorizzazione*].
- Aggiorna di conseguenza la variabile software in cui è memorizzata la parola chiave usa e getta conseguente alla radice appena calcolata.



6. SCHERMATE DI ESERCIZIO E MANUTENZIONE

Segue una disamina dei menù che appaiono sullo schermo dell'apparecchio di gioco.

PROVA INGRESSI - USCITE

E' un menù che permette di controllare la funzionalità degli ingressi e delle uscite. Un quadratino giallo segnala ogni ingresso azionato. Posizionando il cursore su un'uscita è possibile attivarla.

CONTABILITA' PERIODICA

E' un menù che permette di controllare la situazione dell'apparecchio relativamente alla contabilità tra il gestore e l'esercente.

Vengono visualizzati, espressi in Euro:

- valori dell'incasso,
- vincite erogate,
- utile lordo,
- imposta erariale,
- spese di gestione rete a percentuale,
- spese di gestione di rete a quota annuale,
- utile netto,
- refill (riempimento erogatori monete) effettuati dall' esercente,
- scarico della propria parte di utile, effettuato dall'esercente,
- contenuto della cassa,
- consuntivo di chiusura conti tra gestore ed esercente,
- tipologia di conti tra gestore ed esercente,
- percentuale di utile prestabilita a favore dell'esercente,
- situazione della scorta di monete presenti nei dispositivi di erogazione.

I valori esposti sono conteggiati a partire dalla data di azzeramento precedente.

Segue la puntualizzazione delle voci principali presenti sulla schermata.

● Azzeramento

Permette di reinizializzare i conteggi periodici tra gestore ed esercente, dopo aver provveduto al saldo a consuntivo dei conti. Rimane visibile sullo schermo la data dell'operazione.



● **Gest. quota perc.**

Permette la regolazione della percentuale relativa alle spese di gestione di rete. Questo importo, destinato al gestore di rete, deve essere calcolato poiché rientra nelle voci passive nel calcolo dell'utile netto. Il valore è regolabile tra dallo 0 al 3% dell'incasso.

● **Gest. quota annua**

Permette la regolazione del valore in Euro della quota annua relativa alle spese di gestione di rete. Questo importo, destinato al gestore di rete, deve essere fissato, poiché rientra nelle voci passive nel calcolo dell'utile netto. Il valore annuo è regolabile tra 0€ e 5.000€. Ne viene calcolato il rateo sul periodo di utilizzo.

● **Tipo conti**

E' una regolazione che stabilisce di precisare chi è il soggetto abilitato a prelevare il danaro dalla cassa e/o a scaricare i dispositivi di erogazione monete. (Può essere il gestore o l'esercente.) La scelta determina il metodo di conteggio in essere tra gestore ed esercente.

● **Percentuale per esercente**

Definisce la percentuale degli introiti, realizzati dall'apparecchio, che deve andare a favore dell'esercente.

Normalmente il calcolo viene effettuato in base all'utile netto, e la percentuale è regolabile tra lo 0% e il 100%.

Ma è anche possibile effettuare il calcolo sull'incasso, in questo caso la percentuale risulterà regolabile tra lo 0,0% e il 13,0%.

● **Gestione hopper0 /1 /2**

Tramite questa funzione è possibile accedere al menù "GESTIONE HOPPER". Come di seguito specificato, si accede alla gestione del distributore di monete corrispondente al bottone software (0/1/2) cliccato.

GESTIONE HOPPER 0 /1 /2

Si tratta di tre menù, funzionalmente identici, che permettono di controllare e variare la situazione in essere delle monete presenti nei dispositivi di erogazione dell'apparecchio. Una volta arrivati alla schermata, si interviene sul distributore preventivamente scelto, il cui indicativo (0, 1 o 2) appare nel titolo.

Vengono indicati, espressi in Euro e in pezzi, i quantitativi di moneta relativi al livello attuale, a quello (precedente) che sussisteva alla data indicata sullo schermo, il livello di scorta adottato per il dispositivo.

Vengono visualizzate la marca del costruttore, la sigla, e la tipologia di monete del distributore di monete (hopper).

Segue la puntualizzazione delle voci principali presenti sulla schermata.



● **Livello attuale**

Indica le monete presenti nel distributore. Al momento dell'installazione, è necessario fissarlo ad un **livello iniziale**, in maniera da fare apparire sullo schermo un importo identico a quello delle monete presenti, al momento, nel dispositivo.

● **Livello scorta**

Consente di fissare la scorta monete che ci si prefigge per il dispositivo. Lo sviluppo delle partite tenderà a stabilizzare il livello delle monete presenti attorno all'importo impostato.

● **Scarico a livello precedente**

Permette di prelevare le monete eccedenti rispetto al *livello iniziale*. Solitamente, questa operazione viene effettuata quando si provvede al saldo a consuntivo dei conti tra gestore ed esercente.

● **Scarico totale**

Permette di prelevare tutte le monete. Solitamente, questa operazione viene effettuata per verificare l'effettiva quantità di monete presenti nel dispositivo; per poi ripristinare il *livello iniziale* subito dopo.

CONTATORI DATI AAMS

Questo menù consente la sola visualizzazione dei più importanti contatori normati da AAMS.

Vengono mostrati:

- i valori correnti di CODEID, CNTOTIN, CNTOTOT, CNTCL, CNTIN, CNTOT, CNTNP,
- quelli di CNTOTIN e CNTOTOT alla data dell'ultimo 31 dicembre,
- il CNTOT dell'ultimo ciclo concluso,
- l' ELPTM totale dell'ultimo ciclo concluso,
- il CNTOT del penultimo ciclo concluso,
- l'ELPTM totale del penultimo ciclo concluso,
- la data di inizio del ciclo in corso,
- i dati di ciascuna partita (numero di ciclo e di partita, durata, data, vincita) inclusa nelle ultime 15.000 partite giocate.

● **Partite**

Questo bottone consente di selezionare, a gruppi di 10, le partite del ciclo in corso (di 15000 partite). Le partite sono elencate secondo l'ordine cronologico.

EVENTI / MANUTENZIONI

Questo menù permette la visualizzazione degli eventi significativi e le manutenzioni dell'apparecchio.



● Cronologia eventi

Vengono mostrati la data, l'ora, il codice AAMS, e la descrizione degli eventi, visualizzandone dieci alla volta in ordine cronologico.

Segue la lista dei codici eventi elencati nella cronologia.

01, ACCENSIONE
02, SPEGNIMENTO
03, PROCEDURA DI ATTIVAZIONE OK
04, AGGIORNAMENTO DATA/ORA
05, AGGIORNAMENTO CODE ID
06, NUOVO MESS GIOCO RESPONSABILE
07, CANC MESS GIOCO RESPONSABILE
41, ACCESSO PRODUTTORE SG
42, ACCESSO 0 PROD/IMPORT
44, TENTATIVO ACCESSO SOGG.NON RIC
4F, ALTRO TIPO DI ACCESSO
F1, BLOCCO FUNZIONAMENTO SG
0F, RIPRISTINO FUNZIONAMENTO SG
20, MANOMISSIONE SG
21, MANOMISSIONE CONTENITORE SG
22, MANOMISSIONE COPERTURA SG
23, MANOMISSIONE GETT/HOPPER
2F, MANOMISSIONE ALTRO TIPO
30, ERRORE GETTONIERA
31, ERRORE HOPPER
32, ERRORE SMART CARD
33, BATTERIA NON COLLEGATA
3F, ERRORE ALTRI DISPOSITIVI
51, INTERVENTO DI MANUTENZIONE
D1, ERRORE COMUNICAZIONE CON DA
D2, ERRORE LETTURA MESS DA DA
D3, ERRORE LETTURA MESS DA SG
D4, ERRORE ATTIVAZIONE GIOCO
D5, ERRORE AGGIORNAMENTO DATA/ORA
D6, ERRORE SINCRONIZZAZIONE DATI
D7, ERR. SINCR. DATI FINE PARTITA
D8, ERR. CIFRATURA/AUTENTIC. SG
DF, ALTRO TIPO ERRORE COMUNICAZIONE
4F, APERTURA SPORTELLLO ESTERNO
4F, TEST
4F, SCARICO HOPPER
4F, IMPOSTAZIONE HOPPER
4F, AZZERAMENTO CONTAB. PERIODICA
4F, SCARICO ESERCENTE
4F, CHIAVE ESERCENTE
20, BUFFER GEM EVENTI PIENO
20, BUFFER GEM MANUTENZIONI PIENO
30, GETTONIERA INCOMPATIBILE
31, HOPPER 0 INCOMPATIBILE
31, HOPPER 1 INCOMPATIBILE
31, HOPPER 2 INCOMPATIBILE
23, MANOMISS. (SERIAL NUM. GETT.)
23, MANOMISS. (SERIAL NUM. HOP. 0)
23, MANOMISS. (SERIAL NUM. HOP. 1)
23, MANOMISS. (SERIAL NUM. HOP. 2)
20, MANOMISSIONE DATI CONTABILI
20, ERRORE CHECKSUM MICRO
20, BUFFER M16EV PIENO
42, ACCESSO 1 PROD/IMPORT
42, ACCESSO 2 PROD/IMPORT
42, ACCESSO 3 PROD/IMPORT
42, ACCESSO 4 PROD/IMPORT
42, ACCESSO 5 PROD/IMPORT
42, ACCESSO 6 PROD/IMPORT
42, ACCESSO 7 PROD/IMPORT
42, ACCESSO 8 PROD/IMPORT
42, ACCESSO 9 PROD/IMPORT



● **Cronologia manutenzioni**

Per ogni intervento di manutenzione preventivamente registrato, vengono mostrati data, ora, codice AAMS, IDSOGG del manutentore, codice di identificazione del dispositivo, *descrittore manutenzione*. Sono visualizzati dieci interventi alla volta, in ordine cronologico.

Segue la lista dei *descrittori manutenzione* impiegati nella cronologia.

90, Manutenzione ordinaria della scheda di gioco
91, Sostituzione della scheda di gioco
92, Riparazione sensore di apertura della scheda di gioco
94, Sostituzione sensore di apertura della scheda di gioco
9A, Sostituzione batteria
9B, Riparazione del lettore del dispositivo di contr. di AAMS
9C, Sostituzione del lettore del dispositivo di contr. di AAMS
9D, Riparazione di altro dispositivo
9E, Sostituzione di altro dispositivo
93, Riparazione sensore della copertura del cont. della scheda di gioco
95, Sostituzione sensore della copertura del cont. 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

OPZIONI GENERALI

Questo menù permette:

- l'impostazione di alcune opzioni generali dell'apparecchio;
- l'accesso alle operazioni di esercizio e manutenzione per cui è necessaria l'introduzione della parola chiave di accesso.

Segue la descrizione funzionale dei principali bottoni presenti nella schermata.

● **Musica presentazione**

Con questa funzione abilitata, l'apparecchio esegue, saltuariamente, una musica di attrazione durante i periodi di inattività.

● **Volume**

Viene regolato il volume audio delle musiche e degli effetti sonori dell'apparecchio. Il livello è regolabile tra zero, basso, medio e alto.

● **Opzioni produttori / manutentori**

Tramite questa funzione è possibile accedere a un menù, impiegato per fornire al sistema di controllo dell'apparecchio di gioco una parola chiave di accesso.



USER- NUMBER E PASSWORD DI AUTORIZZAZIONE

Su questa schermata occorre fornire una parola chiave di accesso (§ 4) (§ 5) correntemente registrata nella scheda di gioco. Se si introduce una parola corretta, in funzione della parola introdotta, si va alla schermata OPZIONE PRODUTTORI/MANUTENTORI, ovvero alla PAGINA ELSY.

Il primo accesso del produttore potrà avvenire utilizzando la parola chiave iniziale che corrisponde a "OAAAAAAAA", poi il produttore sarà tenuto a modificare e a conservare la nuova parola chiave, senza rivelarla a personale non autorizzato.

La medesima schermata appare in altri contesti accomunati dalla necessità di impiegare la medesima come tastierino software in cui sono impostati i codici alfanumerici previsti nelle procedure di esercizio e manutenzione.

PAGINA ELSY

L'accesso a questo menù, consentito solo ai tecnici Electro System, permette di ripristinare il funzionamento della scheda dopo un eventuale blocco o tentativo di manomissione. Si accede a questa pagina dopo avere inserito la parola chiave di accesso ELSY presente al momento nella scheda (§4) di gioco.

La pagina presenta i due bottoni a seguire.

● OPZIONI MANUTENTORI/PRODUTTORI

Cliccando questo bottone, l'addetto passa a eseguire attività di competenza dei produttori e dei manutentori degli apparecchi di gioco, quasi avesse introdotta una loro parola chiave di accesso.

● GESTIONI MANUTENZIONI ELSY

Cliccando questo bottone, l'addetto passa a eseguire attività di competenza esclusiva di ELSY.

GESTIONE MANUTENZIONI ELSY

Questo menu permette di registrare una manutenzione ELSY.

● Inserisci manutenzione generica

Questa funzione permette la registrazione di una manutenzione generica, non legata a eventi precedentemente registrati sulla scheda. Le è associato il seguente ELENCO (massimo di) MANUTENZIONI ammesse.



90, Manutenzione ordinaria della scheda di gioco
91, Sostituzione della scheda di gioco
92, Riparazione sensore di apertura della scheda di gioco
94, Sostituzione sensore di apertura della scheda di gioco
9A, Sostituzione batteria
9B, Riparazione del lettore del dispositivo di contr. di AAMS
9C, Sostituzione del lettore del dispositivo di contr. di AAMS
9D, Riparazione di altro dispositivo
9E, Sostituzione di altro dispositivo

Il manutentore deve scegliere la manutenzione appena completata sulla base dell'elenco che gli appare sullo schermo. Dopo di che, inserisce, ove richiesto, il codice di identificazione del dispositivo in manutenzione. (I codici sono espressi con cifre esadecimali.)

● **Associa la manutenzione all'ultimo evento /gruppo ultimi eventi**

Questa funzione permette la registrazione di una manutenzione legata a eventi precedentemente rilevati. Le è associato un ELENCO MANUTENZIONI disponibili. Tra queste il manutentore sceglie la manutenzione appena eseguita.

Il codice di identificazione del dispositivo in manutenzione, se possibile, viene automaticamente rilevato dal software. In alcuni casi deve essere inserito dal manutentore. I codici di identificazione sono espressi con cifre esadecimali.

● **Modalità di gestione manutenzioni**

Questa funzione permette di associare la manutenzione appena completata all'ultimo evento latente. Ovvero all'ultimo gruppo dei medesimi.

OPZIONI PRODUTTORI / MANUTENTORI

L'accesso a questo menù permette di ripristinare il funzionamento dell'apparecchio dopo un eventuale blocco o tentativo di manomissione. Permette, inoltre, l'impostazione di alcuni parametri necessari al funzionamento dell'apparecchio.

Segue la descrizione delle funzioni incluse in questa schermata.

● **Inserimento Codeid**

Permette l'impostazione del codice identificativo assegnato all'apparecchio.

● **Termina fase di collaudo apparecchio**

Tramite questa funzione si termina la fase in cui l'apparecchio è meno restrittivo riguardo ai controlli sulle periferiche. Questa opzione deve essere attivata al termine delle operazioni iniziali di collaudo dell'apparecchio.

● **Gestione account**

Tramite questa funzione è possibile accedere a un menù, intitolato "GESTIONE ACCOUNT", che permette di inserire, modificare, o cancellare gli account (§4) per l'autorizzazione alla manutenzione.



● **Setup dispositivi CCTALK**

Tramite questa funzione è possibile accedere ad un menù, intitolato "SETUP DISPOSITIVI CCTALK", che permette di provare e modificare le impostazioni dei dispositivi cctalk (distributori di monete e gettoniera).

● **Gestione manutenzioni**

Tramite questa funzione è possibile accedere ad un menù, intitolato "GESTIONE MANUTENZIONI", che permette di registrare l'effettuazione di una manutenzione.

● **Calendario, giorno**

Permette, prima dell'attivazione in rete dell'apparecchio, l'impostazione del giorno corrente dell'orologio/calendario.

● **Calendario, mese**

Permette, prima dell'attivazione in rete dell'apparecchio, l'impostazione del mese corrente dell'orologio/calendario.

● **Calendario, anno**

Permette, prima dell'attivazione in rete dell'apparecchio, l'impostazione dell'anno corrente dell'orologio/calendario.

● **Calendario, ora**

Permette, prima dell'attivazione in rete dell'apparecchio, l'impostazione dell'ora corrente dell'orologio/calendario.

● **Calendario, minuti**

Permette, prima dell'attivazione in rete dell'apparecchio, l'impostazione dei minuti correnti dell'orologio/calendario.

GESTIONE ACCOUNT

L'accesso a questo menu permette di inserire, modificare, o cancellare gli account dei soggetti autorizzati alla manutenzione.

● **Aggiungi/cancella account**

Permette la creazione o la cancellazione di un account. In caso di creazione viene richiesto il codice IDSOGG rilasciato da AAMS al soggetto manutentore.

● **Modifica password proprio account**

Tramite questa funzione il manutentore autorizzato può modificare la parola chiave di accesso relativa al proprio account.

● **Modifica IDSOGG proprio account**

Tramite questa funzione il manutentore autorizzato può modificare il codice IDSOGG relativa al proprio account.



SETUP DISPOSITIVI CCTALK

L'accesso a questo menu permette di testare o modificare le impostazioni dei dispositivi cctalk (distributori di monete e gettoniera).

● **Monete da accettare**

Sono configurabili le tipologie di monete accettate dal dispositivo di inserimento delle monete. Si può scegliere una o più monete tra 0,50€, 1€ e 2€.

● **Monete hopper 0 /1 /2**

Sono configurabili le caratteristiche dell'hopper e le tipologie di monete da erogare. Si può scegliere una o più monete tra 0,50€, 1€, e 2€.

● **Sorter hopper 0 /1 /2**

E' una impostazione che permette di definire quale deve essere il canale di uscita del dispositivo di separazione della moneta accettata affinché la moneta stessa giunga al relativo serbatoio hopper.

● **Sorter cassa 0,50€ /1€ /2€**

E' una impostazione che permette di definire quale deve essere il canale di uscita del dispositivo di separazione della moneta accettata affinché la moneta stessa giunga alla relativa cassa monete.

● **Test sorter**

Tramite questa funzione è possibile verificare i dispositivi di accettazione e separazione della moneta, selezionando un unico canale di separazione e convogliandovi la moneta inserita.

● **Test cctalk gettoniera /hopper0 /1 /2**

Tramite questa funzione è possibile eseguire il test della connessione dei dispositivi cctalk. Vengono date le istruzioni per il corretto indirizzamento del dispositivo. Possono essere visualizzati, il "MAN ID" (identificativo costruttore del dispositivo), il "CAT ID" (categoria del dispositivo), e il "PRD ID" (identificativo prodotto del dispositivo).

GESTIONE MANUTENZIONI

L'accesso a questo menu permette di registrare l'effettuazione di una manutenzione. Viene, ove il caso, mostrato l'elenco degli eventi latenti che necessitano di una manutenzione.

● **Inserisci manutenzione generica**

Questa funzione permette la registrazione di una manutenzione generica esterna alla scheda di gioco, senza fare riferimento a eventi precedentemente registrati



dall'apparecchio. Viene mostrato il seguente ELENCO MANUTENZIONI disponibili, tra le quali il manutentore deve scegliere la manutenzione eseguita.

9D, Riparazione di altro dispositivo
9E, Sostituzione di altro dispositivo
93, Riparazione sensore della copertura del cont. della scheda di gioco
95, Sostituzione sensore della copertura del cont. 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

Per completare l'operazione, in alcuni casi, si deve inserire il codice di identificazione del dispositivo in manutenzione. I codici in questione sono espressi in codifica esadecimale.

● **Associa a manutenzione all' ultimo evento /gruppo ultimi eventi**

Questa funzione permette la registrazione di una manutenzione legata agli eventi precedentemente rilevati dall'apparecchio, ovvero a un loro gruppo.

STATISTICHE TIPO

Questo menù permette la sola visualizzazione delle statistiche relative al ciclo di gioco in corso sull'apparecchio. Vengono mostrate le quantità relative alle varie combinazioni vincenti, i bonus, i tempi di gioco e l'energia utilizzata. (Per ulteriori spiegazioni si veda il regolamento di gioco).

7. Note applicative

● **Come procedere per l'installazione della scheda sull'apparecchio, ad opera del produttore**

- ❖ Alloggiare la scheda nell'apparecchio, collegare i connettori, chiudere la copertura della scheda, completare ogni operazione di montaggio.
- ❖ Accendere l'apparecchio e porlo nella condizione di PROVA premendo il pulsante TEST.
- ❖ Accedere sul menu di esercizio e manutenzione alla pagina di PROVA INGRESSI – USCITE. Verificare il funzionamento corretto di tutti i tasti, i tamper (contatti) di chiusura, le chiavi, le lampadine, i contatori meccanici (se presenti), e gli altri ingressi/uscite utilizzati.
- ❖ Accedere alla pagina OPZIONI GENERALI / OPZIONI PRODUTTORI MANUTENTORI del menu, inserire la parola chiave di accesso dell'account0, ossia la capostipite del produttore, confermare l'IDSOGG dell'apparecchio di gioco.
 - Verificare che l'orologio calendario sia correttamente impostato sulla data e ora UTC, Tempo Coordinato Universale: un'ora in meno dell'ora solare italiana (periodo



invernale) oppure due ore in meno dell'ora legale italiana (periodo estivo). Si consiglia di spostare ulteriormente indietro l'ora di alcuni altri minuti, per poter garantire che, all'attivazione dell'apparecchio da parte di AAMS, l'orologio non si trovi avanti, poiché ciò potrebbe provocare problemi tecnici.

- Entrare nel menù di SETUP DISPOSITIVI CCTALK. Dopo di che:
 - Configurare i parametri dei dispositivi in questione in funzione di quanto correntemente installato sull'apparecchio.
 - Eseguire MONETE DA ACCETTARE.
 - Abilitare e configurare i distributori di monete utilizzati (fino ad un massimo di tre).
 - Impostare correttamente i canali di separazione (SORTER) degli hopper (erogatori di monete) e della/e cassa/e. (Il corretto numero di ciascun separatore deve essere ricavato confrontando le informazioni sul manuale tecnico della gettoniera e la disposizione degli scivoli convogliatori di monete predisposti nell'apparecchio).
 - Verificare il corretto funzionamento della gettoniera e dei canali di separazione, utilizzando la funzione TEST SORTER.
 - Uscire dal menù usando la funzione SALVA.
 - Verificare che tutti i dispositivi CCTALK vengano correttamente rilevati.
- ❖ Andare alla pagina CONTABILITA' PERIODICA / GESTIONE HOPPER 0/1/2 ed effettuare una prova di erogazione moneta per ciascun hopper utilizzando una delle due funzioni di scarico.
- ❖ Tornare alla pagina OPZIONI GENERALI / OPZIONI PRODUTTORI MANUTENTORI, inserire la parola chiave di accesso capostipite del produttore.
 - Eseguire l'opzione TERMINATA FASE DI COLLAUDO APPARECCHIO. (Se immediatamente dopo questo settaggio si intende inserire il CODEID dell'apparecchio, allora tale settaggio può essere omesso poiché il settaggio avverrà in modo automatico.).
 - Entrare nel menù GESTIONE ACCOUNT. Dopo di che:
 - Modificare la parola chiave di accesso dell' account0, inserendone una conosciuta solo dal produttore stesso.
 - modificare l'IDSOGG inserendo quello rilasciato da AAMS al produttore.
 - Inserire uno o più nuovi account (dall'1 al 9) in base al numero di manutentori che dovranno operare su questo apparecchio. Per ciascun nuovo account inserire parola chiave di accesso e IDSOGG, che verranno poi comunicati, in modo riservato, a ciascun manutentore autorizzato.
 - Eseguire INSERIMENTO CODEID utilizzando il codice indicato sul nullaosta di distribuzione.

A questo punto l'installazione è completata. Si consiglia di mantenere acceso l'apparecchio per almeno 24 ore prima della commercializzazione o stoccaggio.

● **Come procedere l'attivazione dell'apparecchio, ad opera del gestore**

- ❖ La procedura di installazione deve essere eseguita solo da personale tecnico autorizzato dal gestore o dal produttore.



- ❖ Posizionare l'apparecchio su superficie piana, in un luogo non sottoposto a vibrazioni, riparato dalle intemperie esterne e dal calore. Evitare i luoghi eccessivamente umidi o polverosi, lontano da uscite di sicurezza o estintori.
 - ❖ Accertarsi della stabilità dell'apparecchio, altrimenti è necessario un fissaggio a parete.
 - ❖ Verificare la posizione dell'interruttore di alimentazione che deve essere "off".
 - ❖ Verificare che l'impianto elettrico sia conforme alle normative di sicurezza.
 - ❖ Inserire la spina del cavo di alimentazione nella presa di rete elettrica. Accertarsi, con l'ausilio di un misuratore di terra della validità della presa di terra misurandone il valore sulla plancia e sugli sportelli metallici dell'apparecchio.
 - ❖ Accendere l'apparecchio, ed accedere alla pagina di CONTABILITA' PERIODICA.
 - Entrare nelle pagine di GESTIONE HOPPER 0/1/2, e per ciascun hopper effettuare lo SCARICO TOTALE per assicurarsi dell'effettiva assenza di monete all'interno.
 - Configurare il LIVELLO SCORTA e il LIVELLO ATTUALE, di ciascun hopper, al valore desiderato, e introdurre negli hoppers una quantità di moneta pari ai LIVELLO ATTUALE impostati. In alternativa, per ripristinare il livello degli hoppers, è possibile, uscire dal test, ed utilizzare la chiave di refill per inserire moneta nella gettoniera, in questo caso le monete verranno contate automaticamente, ma la procedura è molto più lenta.
 - Verificare che l'IMPOSTA ERARIALE sia corretta.
 - Configurare la GEST.QUOTA PERC. alla quota percentuale concordata col gestore di rete .
 - Configurare la GEST.QUOTA ANNUA alla quota annua concordata col gestore di rete.
 - Configurare il TIPO CONTI, in base all'accordo preso con l'esercente, relativamente a chi e come preleva i proventi dell'apparecchio.
 - Configurare la PERCENTUALE PER ESERCENTE, in base all'accordo preso con l'esercente, relativamente alla percentuale di spartizione dei proventi dell'apparecchio.
 - Infine effettuale l'AZZERAMENTO della contabilità periodica.
 - ❖ Collegare correttamente l'apparecchio alla rete telematica, e lasciarlo acceso in attesa che il gestore di rete provveda all'attivazione dell'apparecchio. Prima dell'attivazione non è possibile l'esercizio dell'apparecchio, a video sarà presente l'avviso SCHEDA NON ATTIVATA.
- **Cosa fare se il gioco è bloccato con scritta "NECESSARIA MANUTENZIONE PRODUTTORE PER SBLOCCARE LA MACCHINA"**
- ❖ Spegner l'apparecchio e risolvere il problema che ha generato il blocco (es. richiudere la copertura della scheda di gioco).
 - ❖ Riaccendere l'apparecchio e accedere alla pagina OPZIONI GENERALI / OPZIONI PRODUTTORI MANUTENTORI / GESTIONE MANUTENZIONI (verranno richieste la parola chiave di accesso, e l'IDSOGG, del manutentore/produttore).
 - ❖ Entrare nel menù GESTIONE MANUTENZIONI (al centro verranno visualizzati gli eventi che hanno causato il blocco).
 - Scegliere l'opzione ASSOCIA MANUTENZIONE A GRUPPO ULTIMI EVENTI; selezionare la manutenzione più appropriata (es. riparazione sensore copertura SG).



- Se richiesto, inserire il numero seriale del dispositivo oggetto dell'intervento, si precisa che tali numeri seriali sono espressi in codifica esadecimale, e sono reperibili sulle etichette applicate sul contenitore della scheda di gioco o sul dispositivo stesso.
- Infine dare la conferma richiesta per completare l'operazione.

● **Cosa fare per sostituire un dispositivo guasto di accettazione o erogazione moneta (gettoniera o hopper)**

- ❖ Spegnerne l'apparecchio, sostituire il dispositivo guasto.
- ❖ Riaccendere l'apparecchio e accedere alla pagina OPZIONI GENERALI / OPZIONI PRODUTTORI MANUTENTORI / GESTIONE MANUTENZIONI (verranno richieste la parola chiave di accesso e l'IDSOGG, del manutentore/produttore).
 - Entrare nel menù GESTIONE MANUTENZIONI. Scegliere l'opzione ASSOCIA MANUTENZIONE A GRUPPO ULTIMI EVENTI; selezionare SOSTITUZIONE DISPOSITIVO ACCETTAZIONE/EROGAZIONE MONETE. Confermare il completamento dell'operazione.

● **Cosa fare se il gioco è bloccato con scritta "SCHEDA MALFUNZIONANTE: NECESSARIA RIPARAZIONE" oppure "NECESSARIA MANUTENZIONE PRODUTTORE APPARECCHIO O SCHEDA DI GIOCO"**

- ❖ Purtroppo in questo caso è necessario l'intervento del produttore dell'apparecchio o della scheda di gioco. Si consiglia di non tentare alcun tipo di intervento improprio.

● **Cosa fare se il gioco è bloccato con scritta "SCHEDA NON ATTIVATA"**

- ❖ L'apparecchio è in attesa del primo collegamento in rete per potersi attivare.
- ❖ Verificare che il cavo di collegamento con la rete sia correttamente inserito.
- ❖ Lasciare l'apparecchio acceso in attesa del collegamento in rete.
- ❖ Eventualmente contattare il gestore di rete per sollecitare l'attivazione.

● **Cosa fare se il gioco è bloccato con scritta "APPARECCHIO DI GIOCO NON UTILIZZABILE"**

- ❖ L'apparecchio è stato bloccato dal collegamento in rete o dalla smart card di controllo AAMS. Le quattro cifre, leggibili dopo la suddetta scritta, rappresentano il codice di blocco. FF31 significa che la smart card è guasta e bisogna quindi farla sostituire dal produttore. Il significato di altri codici è da richiedersi al gestore di rete.
- ❖ In ogni caso, a seguito di un blocco di questo tipo, si consiglia di controllare che non vi siano state manomissioni irrisolte da apposita manutenzione, verificare l'autenticità e la validità delle autorizzazioni dell'apparecchio, accertarsi che non vi siano pendenze fiscali del gestore.

● **Cosa fare se il gioco è bloccato con scritta "ERRORE DELLA SMART CARD"**

- ❖ L'apparecchio è stato bloccato da un malfunzionamento, probabilmente temporaneo, della smart card di controllo AAMS.
- ❖ Si consiglia di attendere, o eventualmente spegnere e riaccendere l'apparecchio.



● **Cosa fare se un manutentore smarrisce la parola chiave di accesso d'accesso al suo account di manutenzione**

- ❖ Se il manutentore non ha mai modificato la parola chiave di accesso inizialmente assegnata dal produttore, può nuovamente richiederla al produttore stesso.
- ❖ Se la parola chiave di accesso non è in alcun modo recuperabile poiché è stata modificata e poi dimenticata dal manutentore, è necessario l'intervento del produttore, che tramite il suo account, può eliminare e poi ricreare l'account del manutentore, attribuendo ad esso una nuova parola chiave di accesso.