

SCHEDA ESPLICATIVA



Nome commerciale Apparecchio	Nome commerciale scheda di gioco
DIAMOND MANIA 22	DIAMOND MANIA 022

codice identificativo PROVVISORIO

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

codice identificativo DEFINITIVO

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



Apparecchio elettronico da intrattenimento conforme all'art. 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 Artt.525-548, e omologato dall'Agenzia delle dogane e dei monopoli (ADM).

BDM s.r.l. - società unipersonale
Via Marcora,3 - 48020 - Sant'Agata sul Santerno (RA)
Tel: +39 0545 916522 - Fax: +39 0545 919189
info@bdmgiochi.it - www.bdmgiochi.it
P.I. 02048560391

BDM
GAMING TECHNOLOGY

INDICE

SCHEDA ESPLICATIVA

1.1 Nome commerciale del modello	5
1.2 Identificazione del produttore	5
1.3 Estremi della certificazione di conformità dell'esemplare sottoposto a verifica tecnica alle prescrizioni di idoneità al gioco lecito	5
1.4 Caratteristiche tecniche dell'apparecchio, modalità di funzionamento e di distribuzione delle vincite	5
1.4.1 Scheda madre	5
1.4.2 Dispositivo di accettazione monete	5
1.4.3 Dispositivi di erogazione delle monete	5
1.4.4 Riempimento hopper	5
1.4.5 Modalità di funzionamento	6
1.5 Descrizione tecnica dei dispositivi e dei meccanismi di immodificabilità e sicurezza	6
1.5.1 Scheda madre	6
1.5.2 Sistema antimanomissione	7
1.5.3 Appareti di inserimento ed erogazione monete	9
1.6 Regole che governano il gioco	10
1.6.1 LUCKY DRAGON	10
1.6.2 MERLIN	13
1.6.3 QUEEN'S CROWN	16
1.6.4 ANUBIS GOLD	19
1.6.5 HALLOWEEN FUN	22
1.7 Descrizione delle soluzioni adottate per la promozione del gioco responsabile	25
1.8 Schemi elettrici dell'apparecchio	25
1.9 Certificati di sicurezza esigibili	27

2 MANUALE D'ISTRUZIONI 28

2.1 Installazione	28
2.2 Accesso all'interno della macchina	28
2.3 Dispositivi di servizio	29
2.4 Connessione al PDA	29
2.5 Utilizzo del Tasto di Test	29

3 APPENDICE 30

3.1 Elementi compatibili	30
3.1.1 Monitor	30
3.1.2 Alimentatori	30
3.1.3 Gettoniere	31
3.1.4 Hopper	31
3.2 Componenti non sensibili	32
3.2.1 Mobili ammessi	32

4 REGISTRO MANUTENZIONI STRAORDINARIE 41

SCHEDA ESPLICATIVA

1.1 Nome commerciale del modello

Nome dell'apparecchio:	DIAMOND MANIA 22
Nome del mobile:	MAYA ECLIPSE
Nome scheda:	DIAMOND MANIA 022
Versione software:	1.0
Costo della partita:	€ 1.00
Durata del ciclo:	30.000 partite

1.2 Identificazione del produttore

B.D.M. S.R.L. Società Unipersonale
Via Giovanni Marcora, 3
48020 - Sant'Agata sul Santerno (RA)
C.F.: e P.IVA: 02048560391
ID PROD: 3080804484950139
Nome commerciale scheda di gioco: DIAMOND MANIA

1.3 Estremi della certificazione di conformità dell'esemplare sottoposto a verifica tecnica alle prescrizioni di idoneità al gioco lecito

Organismo di certificazione SIQ
Certificazione n° VTA6K07238Y del 06/06/2022

1.4 Caratteristiche tecniche dell'apparecchio, modalità di funzionamento e di distribuzione delle vincite

1.4.1 Scheda madre

La scheda madre adottata è il modello HP-ONE v.1725 sulla quale sono presenti il software, le memorie contenenti i dati di funzionamento e le statistiche di gioco ed i contatori come previsto dall'articolo 110, comma 6 a del T.U.L.P.S. Sulla stessa base hardware è inoltre presente una interfaccia per la gestione della SMART CARD fornita da AAMS, la cui assenza, inibisce il funzionamento dell'apparecchio mediante il blocco della scheda di gioco segnalando a video il relativo messaggio di errore.

1.4.2 Dispositivo di accettazione monete

Il dispositivo di accettazione delle monete (gettoniera) deve essere compatibile con il protocollo seriale denominato **cctalk versione 4.2** definito dalla **Money Controls**.
Nel paragrafo 3.1.1 sono elencati i dispositivi, suddivisi per marca e modello, accettati dal software della scheda di gioco.

1.4.3 Dispositivi di erogazione delle monete

Come per i dispositivi di accettazione, anche per quelli di erogazione, è possibile consultare nel paragrafo 3.1 (3.1.2) l'elenco di quelli accettati dalla scheda madre, tutti dotati di controllo di livello minimo.

L'apparecchio funziona con 2 erogatori ad interfaccia seriale cctalk, uno dedicato a monete da 0.50€/1.00€ (cctalk indirizzo 3) e l'altro a monete da 1.00€/2.00€ (cctalk indirizzo 4). Per modificare il taglio di moneta erogato è necessario accedere al test/cctalk/hopper. Nel caso in cui l'erogatore 1 (hopper 1) NON sia configurato a 0.50€, la macchina provvederà automaticamente ad inibire l'introduzione nella gettoniera delle monete di taglio 0.50€. La scheda di gioco effettua durante la fase di avvio il riconoscimento automatico dei dispositivi cctalk collegati.

1.4.4 Riempimento hopper

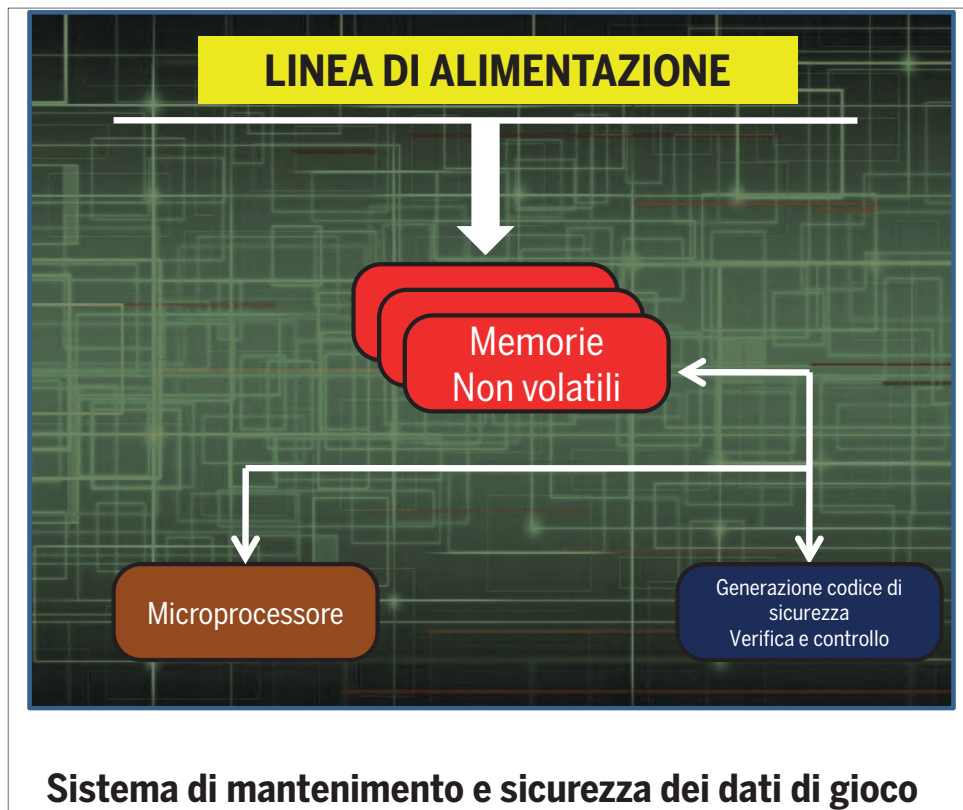
L'apparecchio tiene una contabilità di quello che è il denaro inserito e quello erogato. Nel caso in cui i livelli di monete negli erogatori, non consentano di erogare la massima vincita (€100,00), il software provvederà a visualizzare il messaggio di allarme "**livello hopper non sufficiente**", inibendo il dispositivo di accettazione monete. Per aumentare il livello di monete in uno o in entrambi gli erogatori, è necessario accedere al **menu di refill**, tramite una serratura elettrica posta sullo chassis esterno dell'apparecchio. Introducendo le monete, le stesse verranno riconosciute dal dispositivo di accettazione e automaticamente canalizzate verso i relativi erogatori e contabilizzate. Premendo STOP5 viene visualizzata la cronologia degli ultimi 25 eventi di refill dall'ultimo azzeramento della contabilità parziale. Premendo nuovamente STOP5 è possibile modificare i livelli di volume delle varie fasi di gioco accedendo alla relativa pagina. Per uscire dal menu di refill agire con la chiave sulla serratura elettrica sopracitata o premere il tasto START come da indicazioni a video.

1.4.5 Modalità di funzionamento

L'apparecchio entra in funzione solo con l'introduzione di monete metalliche da 0.50€, 1.00€, 2.00€. Il costo di ogni singola partita è di 1.00€. Viene inibita l'accettazione di ulteriori monete durante il gioco fino al totale esaurimento dell'importo immesso. Esiste la possibilità di richiedere, tramite apposito tasto, la restituzione del resto rispetto al costo della singola partita. Il premio viene erogato dai pagatori al termine di ogni singola partita in monete da 0.50€/1.00€ o 1.00€/2.00€, per un valore massimo di 100.00 €. Per ogni ciclo di 30.000 partite la macchina avrà erogato non meno del 65% delle somme giocate.

1.5 Descrizione tecnica dei dispositivi e dei meccanismi di immodificabilità e sicurezza

1.5.1 Scheda madre



La scheda madre è il nucleo centrale dell'apparecchio per cui risulta determinante anche nei confronti dei sistemi di sicurezza adottati. Il software, le varie statistiche di gioco e la contabilità vengono salvati su particolari dispositivi fisicamente saldati sulla scheda madre ai quali può accedere solo la CPU (microprocessore). Il microprocessore, a sua volta, si interfaccia con le memorie flash dentro le quali si può trovare anche la parte grafica e sonora del gioco.

Ad ogni avvio il software controlla che tutti i dati siano compatibili con quelli dell'ultimo salvataggio effettuato, utilizzando un algoritmo crittografato di verifica del CRC. Nel caso in cui questa condizione non venga soddisfatta il software inibirà immediatamente l'apparecchio visualizzando un messaggio di errore. Questo sistema è a tutela del fatto che solo il software originario è in grado di leggere e modificare i dati salvati in memoria.

Si può notare dalla figura sopra, che il salvataggio dei dati sensibili avviene su delle unità di memoria non volatili.

L'Hardware (scheda madre) è racchiuso all'interno di un involucro sigillato dal produttore, la cui apertura viene monitorata da una CPU alimentata a batteria che ne rileva evento, registrandolo e contemporaneamente inibendo l'apparecchio visualizzando il relativo messaggio di allarme.

In conformità alla normativa, la perdita o alterazione di dati comporta l'inibizione dell'apparecchio, che può essere ripristinata solamente dal produttore in seguito ad una procedura di manutenzione straordinaria.

Il software è immodificabile, e a tutela di questa condizione, è possibile che la smart card richieda una porzione del software residente su flash per verificarne la conformità. Infatti la smart card ha il potere (tramite i comandi 160) di bloccare l'apparecchio se dovesse rilevare incongruenze nei dati di gioco, eventi, contabilità, etc...

La navigazione all'interno del menù di test è libera in tutte le pagine tranne che in quelle del sottomenu **SERVIZIO** e tutte quelle dove è possibile comandare le erogazioni di monete, dove l'accesso è protetto da password; tre sono i livelli di accesso:

livello 1 PRODUTTORE ed ENTE CERTIFICATORE (accesso completo),

livello 2 ACCOUNT DI SETUP (accesso parziale),

livello 3 ACCOUNT DI MANUTENZIONE (accesso parziale) - **password** di accesso preimpostata dalla casa madre e modificabile: **AAAAAA**.

1.5.2 Sistema antimanomissione

Come accennato in precedenza, il sistema verifica l'apertura dell'involucro della scheda in plastica nera (fig. 1.5.2.1) o trasparente (fig. 1.5.2.3) e quella della copertura in plastica nera (fig. 1.5.2.2) o trasparente (fig. 1.5.2.4), per mezzo di appositi interruttori collegati a un microcontrollore. Se l'apertura dell'involucro o della copertura dovesse avvenire mentre l'apparecchio non è alimentato, il sistema rileverebbe comunque l'infrazione adottando i relativi provvedimenti, accompagnati da un messaggio che apparirà a video alla prima accensione.

E' inoltre importante sottolineare che l'apparecchio non è in grado di funzionare se la copertura antimanomissione non è presente e correttamente posizionata.

Involucro e copertura in plastica nera

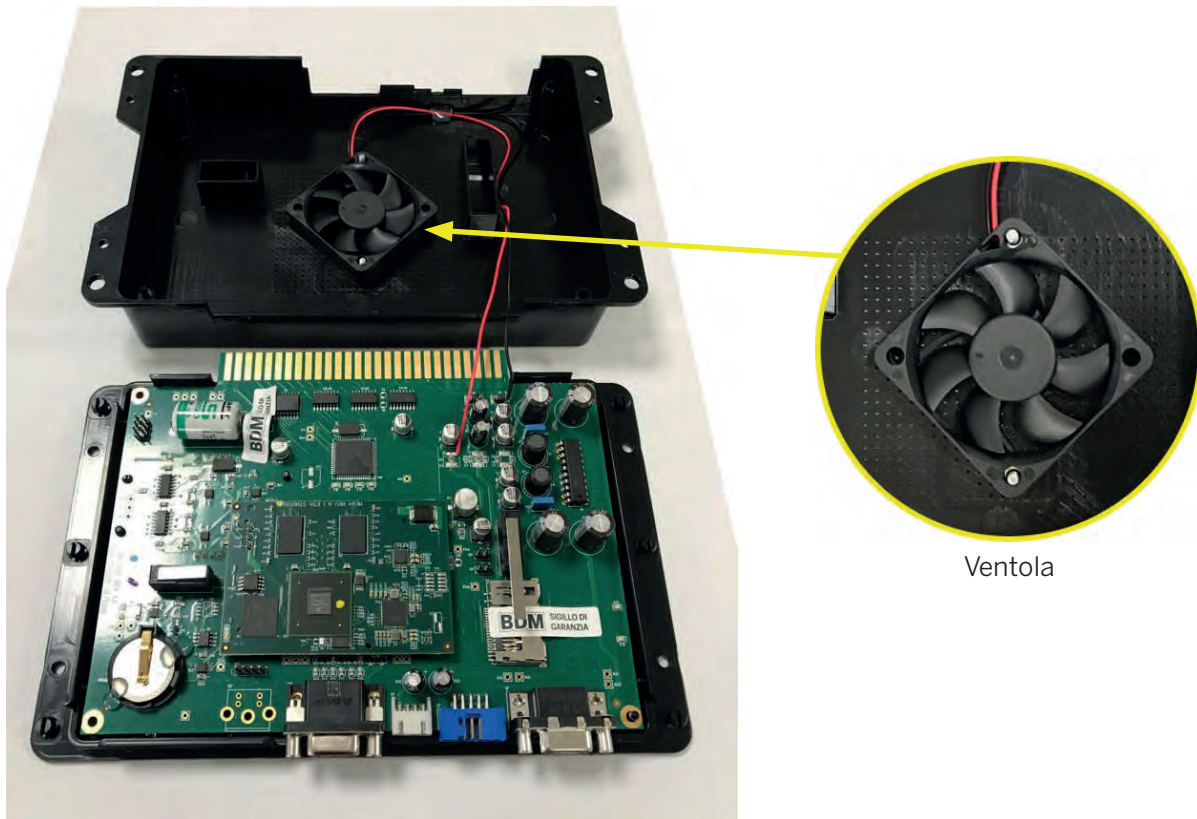
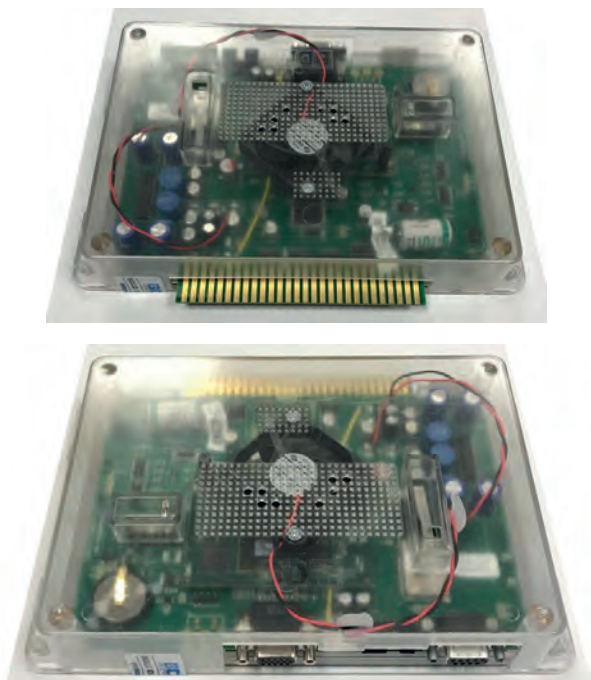


Fig. 1.5.2.1
involucro plastica nera

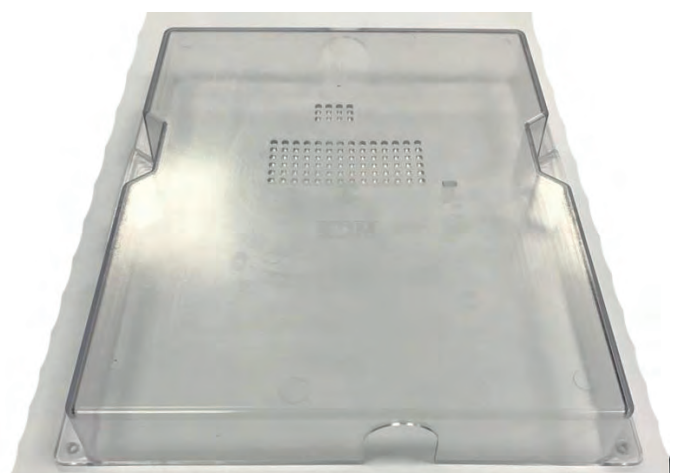


Fig. 1.5.2.2
copertura antimanomissione plastica nera

Involucro e copertura in plastica trasparente

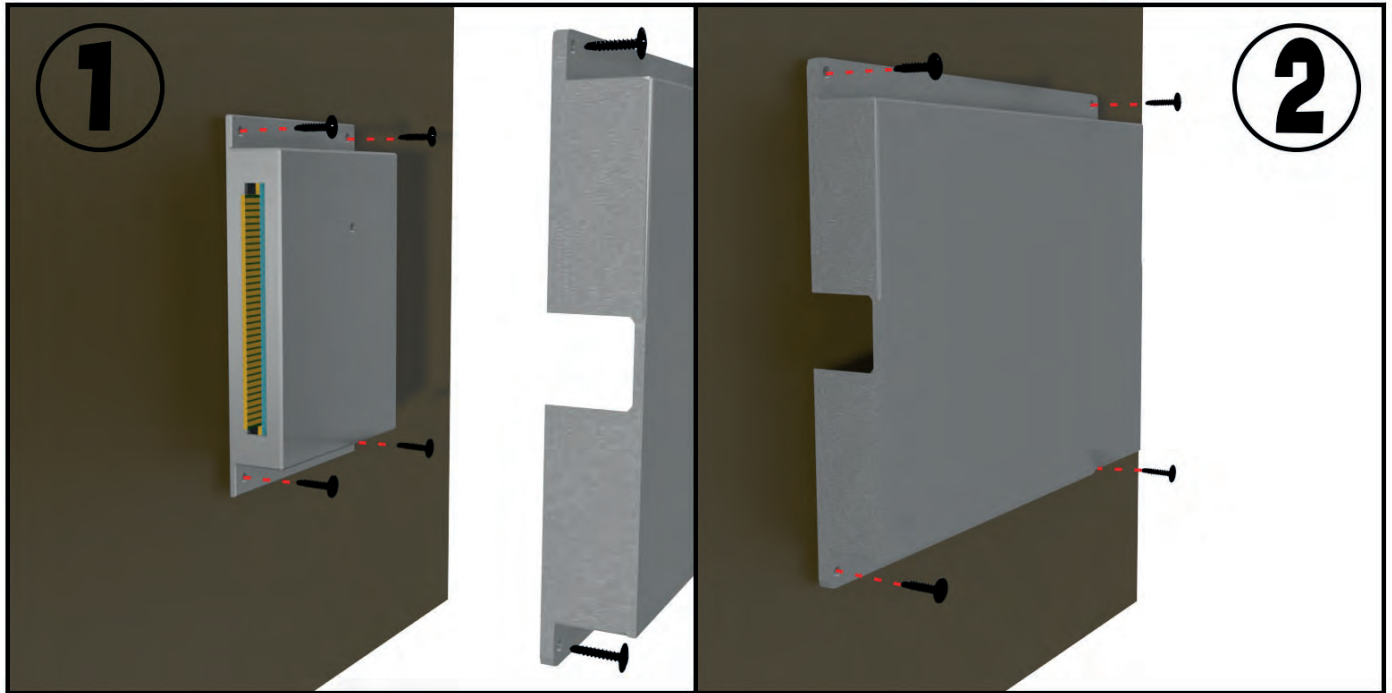


*Fig. 1.5.2.3
involucro plastica trasparente*



*Fig. 1.5.2.4
copertura antimanomissione
plastica trasparente*

Montaggio scheda e copertura scheda



Fissare dapprima la scheda elettronica sulla parete interna del mobile poi, dopo aver effettuato le varie connessioni, fissare la relativa copertura con le 4 viti.

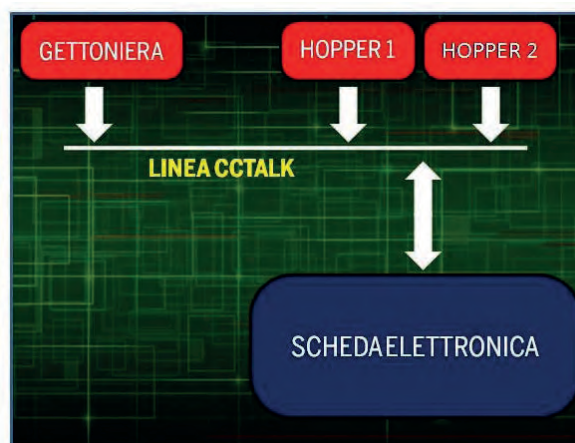
1.5.3 Apparat di inserimento ed erogazione monete

Ad ogni accensione l'apparecchio controlla che i dispositivi cctalk connessi siano compresi tra quelli supportati, e che il loro numero seriale corrisponda a quello registrato in precedenza.

Nel caso in cui i dispositivi collegati non risultino tra quelli supportati, l'apparecchio si blocca e la manomissione viene registrata nei contatori e segnalata a video. Non appena viene scollegato un dispositivo, l'apparecchio si blocca e nessuna operazione è più possibile: la gettoniera non accetta alcun tipo di moneta, il gioco si ferma e a video viene mostrato un codice di errore.

Al ripristino dell'apparecchio a seguito del blocco per manomissione o interruzione dell'alimentazione, vengono ricaricate le informazioni precedenti all'interruzione e i dati presenti nei contatori.

La sostituzione della gettoniera o di uno o più hopper deve essere segnalata nel registro manutenzione da chi esegue l'operazione.



Sicurezza delle periferiche CCTALK



tavolo di gioco



tavolo di gioco - X2



tavolo di gioco - PONDBONUS



tavolo di gioco - REEL BONUS



tavolo di gioco - FREESPINS



tavolo di gioco - EXTRAWILD

Linee di vincita

Di seguito vengono rappresentate le linee di vincita sulle quali si possono verificare le combinazioni di simboli vincenti. Le linee di gioco dalla 1 alla 5 sono attive con BET 25,50 e 100, con BET 200 sono attive 10 linee e con BET 300 saranno attive 15 linee. Per ottenere una combinazione valida su una linea attiva è necessario che i simboli vincenti siano in posizione adiacente ed allineati a sinistra.

Se si verifica una combinazione valida composta da più di una linea vincente la macchina, durante la fase di animazione di vincita, provvederà ad evidenziare passo-passo ognuna delle linee protagoniste.



1.6.2 MERLIN

La slot ha 15 simboli disposti su 5 rulli. Premendo STOP5 è possibile impostare il bet (25/50/100/200/300).

Il simbolo EXTRAWILD ha la caratteristica di espandersi su tutta la colonna nel caso questa azione produca una combinazione vincente. Se in base alle linee puntate, si è verificata una combinazione vincente (3,4 o 5 simboli adiacenti ed allineati a sinistra e a destra) verrà totalizzata la vincita nell'apposito display. Ogni simbolo X2 estratto raddoppia l'eventuale vincita.

Se si dovesse verificare la combinazione di 3, 4 o 5 simboli SCATTER si avrà accesso alle FASI SPECIALI.

Con 3 simboli SCATTER si accede alla fase CASTLE BONUS. con **1 tiro** a disposizione. Attendere che venga raggiunta dal focus la posizione desiderata e premere START. La vincita ottenuta verrà sommata alla casella punti.

Con 4 simboli SCATTER si accede alla fase DOUBLE REEL BONUS. con **2 tiri** a disposizione. Con la pressione del tasto START si avvia una rullata che determinerà l'estrazione di una coppia "Premio / Moltiplicatore". Il giocatore può accettare ed incassare la vincita mediante il tasto STOP 5 o innescare una seconda ed ultima rullata sempre con la pressione del tasto START. In questo caso la vincita viene incassata automaticamente e il bonus si conclude.

Con 5 simboli SCATTER si accede alla fase FREESPINS con **10 giri** gratuiti a disposizione. Durante questa fase i giri potranno incrementarsi tramite il simbolo **+1**, fino ad un massimo di 10. La vincita ottenuta verrà sommata alla casella punti.

Totalizzando almeno 10.000 punti la partita terminerà con l'erogazione automatica di €100.00 (vincita massima).

Se viceversa si sono totalizzati meno punti, il giocatore può interrompere la partita premendo STOP1.

Se il punteggio convertito in denaro non risultasse multiplo di 1 euro, verrà applicato un arrotondamento calcolato in base a delle probabilità prestabilite:

- esempio se il resto dei punti è 25, si avrà il 25% di probabilità di arrotondare per eccesso; se il resto dei punti è 50, il 50% di probabilità di arrotondare per eccesso e se il resto dei punti è 75, il 75% di probabilità di arrotondare per eccesso.

IL GIOCO PUO' ARBITRARIAMENTE TERMINARE LA PARTITA ED EROGARE IL TOTALE DEI PUNTI VINTI IN QUALSIASI MOMENTO DELLA PARTITA, NEL CASO IN CUI IL TEMPO DI GIOCO SI STIA PROLUNGANDO ECCESSIVAMENTE.



TABELLA VINCITE

BET	25	50	100	200	300
5X	2500	5000	10000	20000	30000
4X	1250	2500	5000	10000	15000
3X	625	1250	2500	5000	7500
2X	312	625	1250	2500	3750
1X	156	312	625	1250	1875

tabella dei punteggi relativamente alle combinazioni vincenti

BET	WINTABLE	linee
25	wintable di riferimento	5
50	wintable di riferimento x2	5
100	wintable di riferimento x4	5
200	wintable di riferimento x4	10
300	wintable di riferimento x4	15

RELAZIONE TRA BET E WINTABLE



tavolo di gioco



tavolo di gioco - X2



tavolo di gioco - CASTLE BONUS



tavolo di gioco - DOUBLE REEL BONUS



tavolo di gioco - FREESPINS



tavolo di gioco - EXTRAWILD

Linee di vincita

Di seguito vengono rappresentate le linee di vincita sulle quali si possono verificare le combinazioni di simboli vincenti. Le linee di gioco dalla 1 alla 5 sono attive con BET 25,50 e 100, con BET 200 sono attive 10 linee e con BET 300 saranno attive 15 linee.

Per ottenere una combinazione valida su una linea attiva è necessario che i simboli vincenti siano in posizione adiacente ed allineati a sinistra e a destra.

Se si verifica una combinazione valida composta da più di una linea vincente la macchina, durante la fase di animazione di vincita, provvederà ad evidenziare passo-passo ognuna delle linee protagoniste.



1.6.3 QUEEN'S CROWN

La slot ha 15 simboli disposti su 5 rulli. Premendo STOP5 è possibile impostare il bet (25/50/100/200/300).

Il simbolo EXTRAWILD ha la caratteristica di espandersi su tutta la colonna nel caso questa azione produca una combinazione vincente. Se in base alle linee puntate, si è verificata una combinazione vincente (3,4 o 5 simboli adiacenti ed allineati a sinistra e a destra) verrà totalizzata la vincita nell'apposito display. Ogni simbolo X2 estratto raddoppia l'eventuale vincita.

Se si dovesse verificare la combinazione di 3, 4 o 5 simboli SCATTER si avrà accesso alle FASI SPECIALI.

Con 3 simboli SCATTER si accede alla fase CROWN BONUS. con **1 tiro** a disposizione. Attendere che venga raggiunta dal focus la posizione desiderata e premere START. La vincita ottenuta verrà sommata alla casella punti.

Con 4 simboli SCATTER si accede alla fase REEL BONUS. con **massimo 2 tiri** a disposizione. Premere START per avviare lo spin: verrà presentata una vincita in base al simbolo estratto e il giocatore può premere nuovamente START per migliorarla, solo se non esce la vincita massima possibile; in quel caso, si esce dalla fase di bonus.

Con 5 simboli SCATTER si accede alla fase FREESPINS con **10 giri** gratuiti a disposizione. Durante questa fase i giri potranno incrementarsi tramite il simbolo **+1**, fino ad un massimo di 10. La vincita ottenuta verrà sommata alla casella punti.

Totalizzando almeno 10.000 punti la partita terminerà con l'erogazione automatica di €100.00 (vincita massima).

Se viceversa si sono totalizzati meno punti, il giocatore può interrompere la partita premendo STOP1.

Se il punteggio convertito in denaro non risultasse multiplo di 1 euro, verrà applicato un arrotondamento calcolato in base a delle probabilità prestabilite:

- esempio se il resto dei punti è 25, si avrà il 25% di probabilità di arrotondare per eccesso; se il resto dei punti è 50, il 50% di probabilità di arrotondare per eccesso e se il resto dei punti è 75, il 75% di probabilità di arrotondare per eccesso.

IL GIOCO PUO' ARBITRARIAMENTE TERMINARE LA PARTITA ED EROGARE IL TOTALE DEI PUNTI VINTI IN QUALSIASI MOMENTO DELLA PARTITA, NEL CASO IN CUI IL TEMPO DI GIOCO SI STIA PROLUNGANDO ECCESSIVAMENTE.



TABELLA VINCITE

Simbolo	5X	4X	3X	2X	1X
7	2500	5000	10000	2500	500
Ice Cube	2500	5000	10000	2500	500
Key	2500	5000	10000	2500	500
Bell	2500	5000	10000	2500	500
BAR	2500	5000	10000	2500	500
Watermelon	2500	5000	10000	2500	500
Purple Gem	2500	5000	10000	2500	500
Orange	2500	5000	10000	2500	500
Red Gem	2500	5000	10000	2500	500

BET	WINTABLE	linee
25	wintable di riferimento	5
50	wintable di riferimento x2	5
100	wintable di riferimento x4	5
200	wintable di riferimento x4	10
300	wintable di riferimento x4	15

tabella dei punteggi relativamente alle combinazioni vincenti

RELAZIONE TRA BET E WINTABLE



tavolo di gioco



tavolo di gioco - X2



tavolo di gioco - CROWN BONUS



tavolo di gioco - REEL BONUS



tavolo di gioco - FREESPINS



tavolo di gioco - EXTRAWILD

Linee di vincita

Di seguito vengono rappresentate le linee di vincita sulle quali si possono verificare le combinazioni di simboli vincenti. Le linee di gioco dalla 1 alla 5 sono attive con BET 25,50 e 100, con BET 200 sono attive 10 linee e con BET 300 saranno attive 15 linee.

Per ottenere una combinazione valida su una linea attiva è necessario che i simboli vincenti siano in posizione adiacente ed allineati a sinistra e a destra.

Se si verifica una combinazione valida composta da più di una linea vincente la macchina, durante la fase di animazione di vincita, provvederà ad evidenziare passo-passo ognuna delle linee protagoniste.





tavolo di gioco



tavolo di gioco - X2



tavolo di gioco - BONUS ANUBIS



tavolo di gioco - DOUBLE REEL BONUS



tavolo di gioco - FREESPINS



tavolo di gioco - EXTRAWILD

Linee di vincita

Di seguito vengono rappresentate le linee di vincita sulle quali si possono verificare le combinazioni di simboli vincenti. Le linee di gioco dalla 1 alla 5 sono attive con BET 25,50 e 100, con BET 200 sono attive 10 linee e con BET 300 saranno attive 15 linee.

Per ottenere una combinazione valida su una linea attiva è necessario che i simboli vincenti siano in posizione adiacente ed allineati a sinistra.

Se si verifica una combinazione valida composta da più di una linea vincente la macchina, durante la fase di animazione di vincita, provvederà ad evidenziare passo-passo ognuna delle linee protagoniste.



1.6.5 HALLOWEEN FUN

La slot ha 15 simboli disposti su 5 rulli. Premendo STOP5 è possibile impostare il bet (25/50/100/200/300).

Il simbolo EXTRAWILD ha la caratteristica di espandersi su tutta la colonna nel caso questa azione produca una combinazione vincente. Se in base alle linee puntate, si è verificata una combinazione vincente (3,4 o 5 simboli adiacenti ed allineati a sinistra) verrà totalizzata la vincita nell'apposito display. Ogni simbolo X2 estratto raddoppia l'eventuale vincita.

Se si dovesse verificare la combinazione di 3, 4 o 5 simboli SCATTER si avrà accesso alle FASI SPECIALI.

Con 3 simboli SCATTER si accede alla fase PUMPKIN BONUS. con **1 tiro** a disposizione. Attendere che venga raggiunta dal focus la posizione desiderata e premere START. La vincita ottenuta verrà sommata alla casella punti.

Con 4 simboli SCATTER si accede alla fase REEL BONUS. con **2 tiri** a disposizione. Con la pressione del tasto START si avvia una rullata che determinerà l'estrazione di una coppia "Premio / Moltiplicatore". Il giocatore può accettare ed incassare la vincita mediante il tasto STOP 5 o innescare una seconda ed ultima rullata sempre con la pressione del tasto START. In questo caso la vincita viene incassata automaticamente e il bonus si conclude.

Con 5 simboli SCATTER si accede alla fase FREESPINS con **10 giri** gratuiti a disposizione. Durante questa fase i giri potranno incrementarsi tramite il simbolo **+1**, fino ad un massimo di 10. La vincita ottenuta verrà sommata alla casella punti.

Totalizzando almeno 10.000 punti la partita terminerà con l'erogazione automatica di €100.00 (vincita massima).

Se viceversa si sono totalizzati meno punti, il giocatore può interrompere la partita premendo STOP1.

Se il punteggio convertito in denaro non risultasse multiplo di 1 euro, verrà applicato un arrotondamento calcolato in base a delle probabilità prestabilite:

- esempio se il resto dei punti è 25, si avrà il 25% di probabilità di arrotondare per eccesso; se il resto dei punti è 50, il 50% di probabilità di arrotondare per eccesso e se il resto dei punti è 75, il 75% di probabilità di arrotondare per eccesso.

IL GIOCO PUO' ARBITRARIAMENTE TERMINARE LA PARTITA ED EROGARE IL TOTALE DEI PUNTI VINTI IN QUALSIASI MOMENTO DELLA PARTITA, NEL CASO IN CUI IL TEMPO DI GIOCO SI STIA PROLUNGANDO ECCESSIVAMENTE.



TABELLA VINCITE

Simbolo	5X	4X	3X	25	50	100	200
WILD	5000	2500	1000	500	250	100	50
EXTRAWILD	10000	5000	2500	1000	500	250	100
SCATTER	1000	500	250	100	50	25	10
PUMPKIN	1000	500	250	100	50	25	10
REEL	1000	500	250	100	50	25	10
FREESPINS	1000	500	250	100	50	25	10
ALFA	1000	500	250	100	50	25	10
BETA	1000	500	250	100	50	25	10
GAMMA	1000	500	250	100	50	25	10
DELTA	1000	500	250	100	50	25	10
EPSILON	1000	500	250	100	50	25	10
ZETA	1000	500	250	100	50	25	10
ETA	1000	500	250	100	50	25	10
THETA	1000	500	250	100	50	25	10
IOTA	1000	500	250	100	50	25	10
KAPPA	1000	500	250	100	50	25	10
LAMDA	1000	500	250	100	50	25	10
MU	1000	500	250	100	50	25	10
NU	1000	500	250	100	50	25	10
Xi	1000	500	250	100	50	25	10
OMICRON	1000	500	250	100	50	25	10
PHI	1000	500	250	100	50	25	10
CHIO	1000	500	250	100	50	25	10
PSI	1000	500	250	100	50	25	10
OMEGA	1000	500	250	100	50	25	10

BET	WINTABLE	linee
25	wintable di riferimento	5
50	wintable di riferimento x2	5
100	wintable di riferimento x4	5
200	wintable di riferimento x4	10
300	wintable di riferimento x4	15

RELAZIONE TRA BET E WINTABLE

tabella dei punteggi relativamente alle combinazioni vincenti



tavolo di gioco



tavolo di gioco - X2



tavolo di gioco - PUMPKIN BONUS



tavolo di gioco - REEL BONUS



tavolo di gioco - FREESPINS



tavolo di gioco - EXTRAWILD

Linee di vincita

Di seguito vengono rappresentate le linee di vincita sulle quali si possono verificare le combinazioni di simboli vincenti. Le linee di gioco dalla 1 alla 5 sono attive con BET 25,50 e 100, con BET 200 sono attive 10 linee e con BET 300 saranno attive 15 linee.

Per ottenere una combinazione valida su una linea attiva è necessario che i simboli vincenti siano in posizione adiacente ed allineati a sinistra.

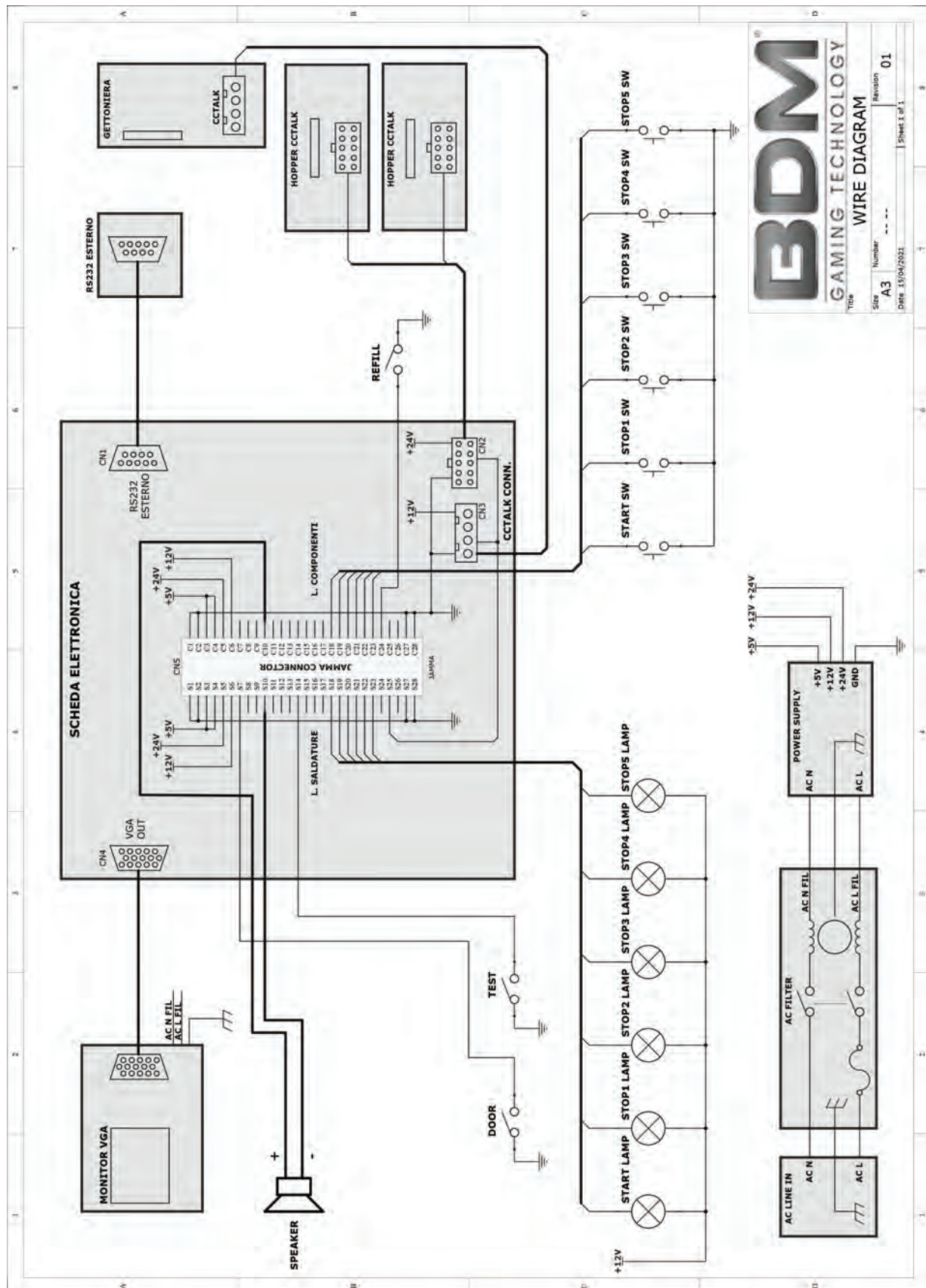
Se si verifica una combinazione valida composta da più di una linea vincente la macchina, durante la fase di animazione di vincita, provvederà ad evidenziare passo-passo ognuna delle linee protagoniste.



1.7 Descrizione delle soluzioni adottate per la promozione del gioco responsabile

Durante la navigazione di una qualsiasi delle tre pagine di help (pulsante STOP 4) è possibile, premendo il tasto STOP3, impostare un tempo massimo di gioco o un importo massimo (in €uro) di denaro che si desidera investire. Raggiunti questi limiti un apposito messaggio video avviserà il giocatore.

1.8 Schemi elettrici dell'apparecchio



SCHEMA CONNESSIONI JAMMA - CN5

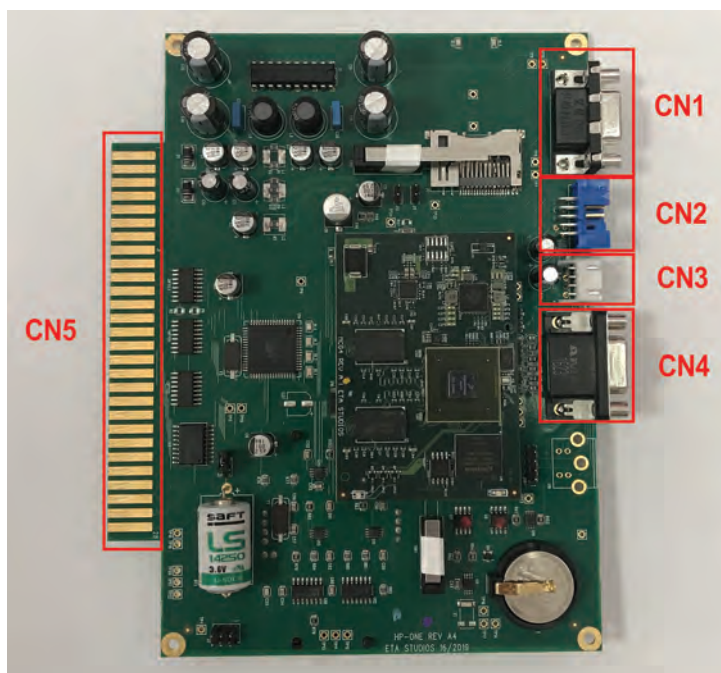
Lato COMPONENTI		Lato SALDATURE
GND	1	GND
GND	2	GND
+5Vdc	3	+5Vdc
+5Vdc	4	+5Vdc
V cctalk (12/24 Vdc)	5	V cctalk (12/24 Vdc)
+12Vdc	6	+12Vdc
	7	JAMMA_INPUT_10 (DOOR)
	8	
	9	
(LEFT) SPEAKER +	10	SPEAKER - (LEFT)
(RIGHT) SPEAKER +	11	SPEAKER - (RIGHT)
	12	
	13	
	14	TEST MENU
JAMMA_INPUT_8	15	
	16	
	17	
STOP 3	18	STOP 3 LAMP
STOP 4	19	STOP 4 LAMP
STOP 2	20	STOP 2 LAMP
RESTO + STOP 1	21	STOP 1 + RESTO LAMP
STOP 5	22	STOP 5 LAMP
START	23	START LAMP
REFILL	24	
JAMMA_TAMPER	25	CCTALK_DATA
	26	
GND	27	GND
GND	28	GND

D-SUB 9 poli FEMMINA	CN1- DATI
1	n.c.
2	TX
3	RX
4	n.c.
5	GND
6	n.c.
7	n.c.
8	n.c.
9	n.c.

DIN 41651 5x2 poli maschio	CN2- CCTALK
1	CCTALK DATA
2	n.c.
3	n.c.
4	GND
5	n.c.
6	n.c.
7	+12 Vdc / +24 Vdc
8	GND
9	n.c.
10	+12 Vdc / +24 Vdc

JST S4B XH 4 poli maschio	CN3- CCTALK
1	+12 Vdc / + 24 Vdc
2	n.c.
3	GND
4	CCTALK DATA

D-SUB 15 poli FEMMINA	CN4- VGA
1	VIDEO RED
2	VIDEO GREEN
3	VIDEO BLUE
4	n.c.
5	GND
6	R GND
7	G GND
8	B GND
9	n.c.
10	SYNC GND
11	n.c.
12	n.c.
13	H SYNC / SYNC comp.
14	V SYNC
15	n.c.



1.9 Certificati di sicurezza esigibili



DICHIARAZIONE DI CONFORMITÀ UE

DIRETTIVA 2014/30/UE (EMC)

DIRETTIVA 2014/35/UE (LVD)

La ditta **B.D.M. S.r.l.** società unipersonale, con sede in via **Marcora, 3 - 48020 -**

S. Agata Sul Santerno (RA) – Italia,

DICHIARA

Che l'apparecchio da intrattenimento denominato *DIAMOND MANIA 22*, classificato nella famiglia di prodotto **apparecchio elettrico d'uso domestico e similare – macchine per il divertimento a premio (videogioco)**, identificato univocamente da:

Modello	Tipo
MAYA ECLIPSE	☒ Da pavimento ☐ Da tavolo

Essendo stato testato ai fini EMC e LVD (rapporto di prova n° T211+0161/16 e n° T251-0295/17) dall'ente certificatore SIQ ITALIA SRL, con sede in Via G.A. Cordon, 6-8 – 34170 GORIZIA(GO), risulta essere conforme a quanto previsto dalle seguenti direttive comunitarie:

- a) le norme armonizzate (per i punti applicabili):
- CEI EN 55014-1 (CEI 110-1);
 - CEI EN 55014-2 (CEI 210-47);
 - CEI EN 55022 (CEI 110-5);
 - CEI EN 55024 (CEI 210-49);
 - CEI EN 60065 (CEI 92-1);
 - CEI EN 60335-1 (CEI 61-150);
 - CEI EN 60335-2-82 (CEI 61-226);
 - CEI EN 60950-1 (CEI 74-2);
 - CEI EN 61000-3-2 (CEI 110-31);
 - CEI EN 61000-3-3 (CEI 110-28);
 - CEI EN 61000-4-2 (CEI 210-34);
 - CEI EN 61000-4-3 (CEI 210-39);
 - CEI EN 61000-4-4 (CEI 210-35);
 - CEI EN 61000-4-5 (CEI 110-30);
 - CEI EN 61000-4-11 (CEI 110-29);
 - CEI EN 61000-6-1 (CEI 210-64);
 - CEI EN 62233 (CEI 61-251).
- b) In conformità ai requisiti essenziali di sicurezza della Direttiva Bassa Tensione:
- 2014/35/UE (LVD);
 - L. 791 del 18 Ottobre 1977 e s.m.
- c) in conformità ai requisiti essenziali di sicurezza della Direttiva Compatibilità Elettromagnetica:
- 2014/30/UE (EMC);
 - D.Lgs. 194 del 06 Novembre 2007.

Che conferiscono la presunzione di conformità alla Direttiva 2014/35/UE (LVD)

Sant'Agata Sul Santerno (RA), Italia li, 10/03/2022

Il Presidente

B.D.M. SRL
Società unipersonale
Via Marcora, 3
48020 S. AGATA SUL SANTERNO (RA)
Iscr. Reg. Imp. RA, P.IVA e C.F. 02048560391

B.D.M. S.R.L. - SOCIETÀ UNIPERSONALE -

Via Marcora, 3, 48020 Sant'Agata Sul Santerno (RA), Italia - Telefono: +39-0545-916522 – Fax: +39-0545-919189

Partita I.V.A. e Cod. Fisc: 02048560391 – E-mail: info@bdmgiocchi.it

2 MANUALE D'ISTRUZIONI

2.1 Installazione

L'apparecchio deve essere installato in un ambiente chiuso, lontano da spruzzi d'acqua e da fonti di calore. Ad ogni modo il locale dentro il quale viene installato l'apparecchio deve avere le seguenti caratteristiche:

- Umidità relativa: 20% - 75%
- Temperatura: +10°C - +35°C
- Altitudine: <2.000m

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

Prima di effettuare ogni intervento di manutenzione, sostituzione di componenti, pulizia dell'apparato, è obbligatorio disconnettere dalla rete elettrica staccando la spina della rete elettrica.

E' proibito effettuare modifiche dell'apparato che possano comportare l'insorgenza di rischi per la sicurezza degli utilizzatori e del personale tecnico addetto alla manutenzione.



L'installazione può essere eseguita solo da personale qualificato. Installare l'apparecchio in locali chiusi, lontano dalle uscite di emergenza, al riparo da agenti atmosferici e lontano da fonti di calore e da spruzzi d'acqua, e 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 rovinate 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 cavo 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).

2.2 Accesso all'interno della macchina

L'apparecchio è dotato di serrature che regolano l'accesso alle varie parti del mobile.

Per cui gli interventi di riparazione, gestione e manutenzione della macchina devono essere effettuate esclusivamente da personale qualificato.

Di seguito vengono riportati i livelli di accessibilità alla macchina riservati alle tre figure interessate:

1. **Gestore/Esercente:** chiave di refill. Possibilità di effettuare il riempimento degli hopper e di regolare il volume di gioco.
2. **Manutentore:** accesso all'interno dell'apparecchio, in particolare cassa e hopper. Possibilità di interventi di manutenzione ordinari e sostituzione degli apparati di inserimento ed erogazione monete con altri, purché certificati dal costruttore.
3. **Titolare dell'omologa:** stessi diritti del livello 2 con in più la possibilità di creare o eliminare utenti di livello manutentore.
4. **Costruttore:** oltre ai diritti previsti per il livello 3, il costruttore ha accesso alla scheda di gioco per poter operare gli interventi di manutenzione straordinaria e le operazioni di inizializzazione

L'apparecchio è predisposto per rilevare l'apertura porta; ciò significa che se il relativo circuito è correttamente cablato, ad ogni aper-

tura dello sportello l'apparecchio visualizzerà un'allarme a video che potrà essere ripristinato, dopo aver richiuso lo sportello stesso, o tramite una commutazione della chiave di refill o senza alcun intervento dopo un timeout prestabilito.

2.3 Dispositivi di servizio

Per accedere al menù di TEST è innanzitutto necessario che la porta risulti aperta o che sia abilitata la protezione da PIN all'accesso (vedi paragrafo 2.5). Premere quindi il pulsante posto all'interno dell'apparecchio nella parte frontale. La navigazione in questo menù è libera in quasi tutte le sue parti, ad eccezione appunto della sezione denominata SERVIZIO per la quale si hanno due livelli di accesso protetti da password:

Le suddette parti sono prodotte da password, l'**ACCOUNT DI SETUP** e **ACCOUNT DI MANUTENZIONE** hanno gli stessi diritti d'accesso.

2.4 Connessione al PDA

Per effettuare la connessione tra il PDA fornito dal gestore di rete e l'apparecchio di gioco, collegarsi con un cavo RS232 sull'apposito connettore presente sul retro dell'apparecchio.

Il cavo di connessione per la lettura dei dati deve essere del tipo "Null Modem" senza handshaking.

2.5 Utilizzo del Tasto di Test

Come accennato nel paragrafo 2.3, all'interno del mobile è presente il pulsante di test che dà accesso al relativo menù.

In questo menù è possibile effettuare operazioni di manutenzione, di settaggio di parametri nonché di consultazione delle varie contabilità. Premendo il pulsante quindi, si presenterà una schermata principale raffigurante le 5 possibili direzioni che si possono scegliere per la navigazione.

Premendo STOP1 si accede al sottomenù dedicato alla CONTABILITA'; di seguito vengono descritte le varie scelte possibili:

1. premendo nuovamente STOP1 si accede alla pagina CONTABILITA' PARZIALE. In questa pagina sono appunto visualizzati i dati di gioco che si sono generati dopo l'ultimo azzeramento, nonché lo stato degli hopper relativamente ai tagli di moneta impostati, i livelli iniziali ed i livelli attuali. In questa pagina è possibile specificare se le chiavi del cassetto sono in possesso del gestore o dell'esercente adattando di conseguenza la visualizzazione dei contatori utili. In questa pagina è anche possibile ripristinare entrambi gli hopper al livello iniziale impostato sempre che questi però presentino un eccesso di monete.
2. premendo STOP2 invece, si accede alla CONTABILITA' GLOBALE, ovvero quella che viene anche definita in gergo "AAMS". All'interno di questa pagina, oltre ai dati di gioco storici dell'apparecchio, è possibile settare i vari parametri dedicati alla QUOTA ERARIO, QUOTA AAMS, nonché il CANONE APPARECCHIO e la QUOTA ESERCENTE secondo tipologia e importo. Per la navigazione seguire le indicazioni presenti nella parte bassa della pagina.
3. Premendo STOP 3 si accede alla pagina relativa alle statistiche dell'utilizzo dei 5 giochi. Sono presenti 2 sezioni, la prima riporta la statistica globale dell'utilizzo, quindi lo storico dall'attivazione dell'apparecchio in poi, la seconda invece è allineata alla statistica parziale dell'utilizzo dei giochi,
4. premendo STOP4 si visualizza la LISTA degli EVENTI, più precisamente gli ultimi 20 eventi che sono stati registrati.
5. premendo STOP5 infine, si visualizzano le statistiche relative alle ultime 60 partite giocate relativamente a DATA, eventuale VINCITA e DURATA.

Se invece dal menù principale viene selezionata la sezione CCTALK (STOP 2) si ha accesso a 2 sottomenù, il primo (STOP 1) dedicato agli erogatori di monete ed alla loro configurazione, il secondo (STOP 2) viceversa, inerente la gettoniera elettronica e i dispositivi ad essa collegati come il separatore di monete.

Sempre dal menù principale selezionando STOP 3 si accede alla pagina di SETUP, dove l'operatore ha la possibilità di settare particolari relativi ai vari volumi di audio e presenza o meno di eventuali musiche ausiliarie.

Dal menù principale premendo STOP 4 si apre una pagina di login necessaria per l'accesso alla sezione di SERVIZIO di cui si è accennato precedentemente (paragrafo 2.3). Infatti, a seconda delle credenziali (password) che sono state inserite si accede alle varie pagine della sezione in base ai diritti di cui si dispone; quindi se ci si è "loggati" come utente MANUTENTORE si ha accesso alla sezione MANUTENZIONI e alla sezione UTENTE /ACCESSO dove poter gestire il proprio account, relativamente alla password (necessaria per eventuali registrazioni di manutenzioni e sblocchi di allarmi) e al PIN da plancia (se abilitato) per accedere al menù di test. Se invece si è effettuato l'accesso come utente TITOLARE DI OMologa, oltre ai diritti sopracitati del manutentore si avrà accesso anche alla sezione IMPOSTAZIONI dove è possibile effettuare settaggi particolari, inerenti soprattutto la messa in esercizio e la relativa prima attivazione dell'apparecchio. Infine, accedendo come utente PRODUTTORE o ENTE CERTIFICATORE si ha accesso a ulteriori sezioni riservate.

Infine, se dal menù principale, viene premuto STOP 5 si accede alla sezione dedicata al COLLAUDO dell'apparecchio ed alla verifica del corretto funzionamento delle varie parti, come la gettoniera, la pulsantiera, le chiavi elettriche, etc....

3 APPENDICE

Questa appendice riassume tutti gli elementi compatibili e tutti gli elementi non sensibili dell'apparecchio

3.1 Elementi compatibili

Per elementi compatibili si intendono tutti i componenti come gettoniere, hopper ed eventuali Hard Disk ssd c, che possono modificare il funzionamento interno dell'apparecchio, ma non lo qualificano come un diverso esemplare.

3.1.1 Monitor

Produttore		Modello/descrizione
RAYKO	ORIGINARIO	22" LED 16:10 open frame
CRISTALTEC	COMPATIBILE	22" LCD open frame
AOC	COMPATIBILE	22" LCD Wide open frame
ACER	COMPATIBILE	22" LCD Wide open frame
HYUNDAI	COMPATIBILE	22" LCD Wide open frame
HYUNDAI	COMPATIBILE	22" LED Blue H
GENERAL TOUCH	COMPATIBILE	22" LCD Wide
ELO TOUCH	COMPATIBILE	22" LCD Wide
LG	COMPATIBILE	22" LCD Wide open frame
NOVOMATIC	COMPATIBILE	22" LCD/TFT
MTREE	COMPATIBILE	22" LCD/TFT

3.1.2 Alimentatori

Produttore		Modello/descrizione
WEI-YA	ORIGINARIO	WY-15CG2
MEAN WELL	COMPATIBILE	MWP-608
MEAN WELL	COMPATIBILE	MWP-610P
WEI-YA	COMPATIBILE	SWITCHING P2050C
GENNA G.	COMPATIBILE	PS-8250X
YTE	COMPATIBILE	SWITCHING RSPS-1804-2(N2)

3.1.3 Gettoniere

Produttore		Modello/descrizione
Alberici	ORIGINARIO	AL66V CCTALK
Alberici	COMPATIBILE	AL06V CCTALK
Alberici	COMPATIBILE	AL55V CCTALK
Comestero group	COMPATIBILE	RM5
NRI	COMPATIBILE	G-13 mft
AZKOYEN	COMPATIBILE	L66S-I
AZKOYEN	COMPATIBILE	X66S-I
Comestero group	COMPATIBILE	RM5 HD Cctalk
AZKOYEN	COMPATIBILE	X6-D2S-I Cctalk
NRI	COMPATIBILE	V ² COLIBRI
ALBERICI	COMPATIBILE	AL66 FG
NRI	COMPATIBILE	Eagle V2
MICROHARD	COMPATIBILE	H10 CCTALK

3.1.4 Hopper

Produttore		Modello/descrizione
Alberici	ORIGINARIO	HOPPER ONE S11
Alberici	COMPATIBILE	HOPPER ONE
Alberici	COMPATIBILE	HOPPER KID
MONEY CONTROLS	COMPATIBILE	HOPPER MK4 CCTALK
Alberici	COMPATIBILE	CD MIDI
AZKOYEN	COMPATIBILE	RODE U-II
NRI	COMPATIBILE	H2 CURRENZA
MONEY CONTROLS	COMPATIBILE	COMPACT HOPPER MKII
MONEY CONTROLS	COMPATIBILE	SERIAL COMPACT HOPPER SBB
SUZO	COMPATIBILE	CUBE HOPPER MKII
Alberici	COMPATIBILE	Hopper CD Triple Black
Asahi Seico	COMPATIBILE	SA-595 - cctalk
MICROHARD	COMPATIBILE	X5 CCTALK
MICROHARD	COMPATIBILE	X3 CCTALK

3.2 Componenti non sensibili

Per componenti **non sensibili** si intendono tutti quegli elementi come lo chassis di legno o di metallo, che pur rendendo l'apparecchio da gioco esteticamente diverso dall'esemplare originario non ne modificano le caratteristiche intrinseche di funzionamento.

3.2.1 Mobili ammessi

SERIGRAFIA SUPERIORE



SERIGRAFIA INFERIORE



mobile modello MAYA ECLIPSE		ORIGINARIO
Produttore: B.D.M. s.r.l. - società unipersonale -		
larghezza 590 mm	altezza 1930 mm	profondità 490 mm

VARIANTI "MAYA ECLIPSE"

	<u>Logo Alzata:</u> può avere in alternativa la personalizzazione del logo richiesto dal cliente
	<u>Logo Plancia:</u> può avere in alternativa la personalizzazione del logo richiesto dal cliente

Tutte queste varianti elencate hanno una funzione esclusivamente estetica:

- pacche laterali in MDF verniciato
- fasce in acciaio frontali
- fasce frontali superiori laterali in acciaio
- fascia centrale in acciaio
- decoro della testata piatto
- decoro tra la plancia e il monitor
- decoro posto alla base del mobile



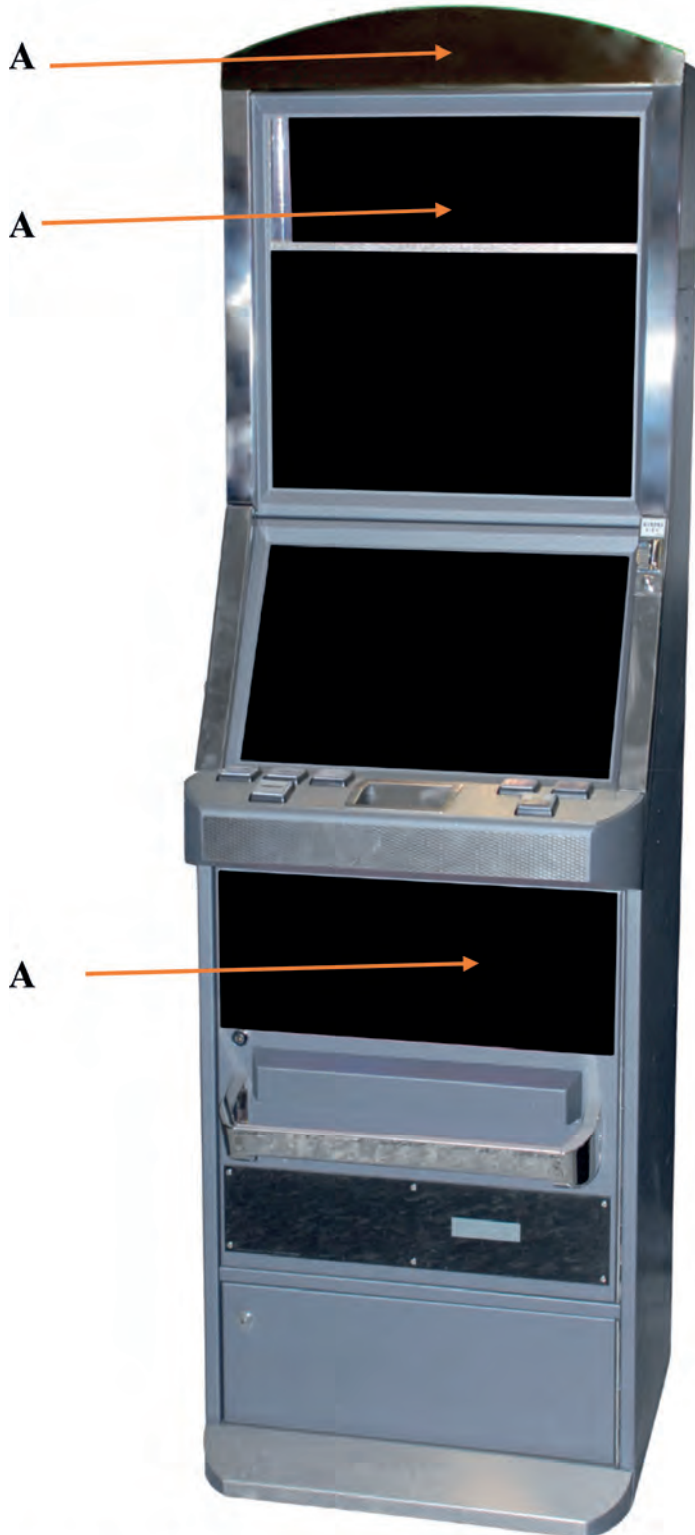


mobile modello LOTUS 3D		COMPATIBILE
Produttore: NOVOMATIC ITALIA		
larghezza 600 mm	altezza 2100 mm	profondità 550 mm

Elementi opzionali variabili <i>(Trattasi di variazioni di carattere puramente estetico, che non alterano in alcun modo il corretto funzionamento dell'apparecchio)</i>	
Ufotower opzionale	
Il logo e il display sulla rialzina possono subire variazioni estetiche (personalizzazioni su richiesta cliente)	
La posizione delle serrature può variare a seconda dell'utilizzo	
Le serigrafie del secondo e terzo monitor possono subire variazioni estetiche (personalizzazioni su richiesta cliente)	
Il pannello sottopancia può alloggiare un pulsante aggiuntivo che funziona in parallelo al pulsante start sito sulla plancia	
Il logo sottopancia può essere subire variazioni estetiche (personalizzazioni su richiesta cliente)	
Lo sportello ed il piedistallo possono subire variazioni estetiche	



mobile modello SUPER PUB		COMPATIBILE
Produttore: NOVOMATIC ITALIA		
larghezza 570 mm	altezza 1857 mm	profondità 538 mm



Ufotower opzionale



Plancia opzionale con possibilità
inserimento logo del cliente



A Queste parti possono essere personalizzate su richiesta del cliente.

mobile modello MARIM MAW 22"		COMPATIBILE
Produttore: MARIM		
larghezza 600 mm	altezza 1980 mm	profondità 530 mm

Elementi opzionali variabili

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

Ufotower opzionale



La posizione delle serrature può variare a seconda dell'utilizzo.

Il pannello sottopancia può alloggiare un pulsante aggiuntivo che funziona in parallelo al pulsante start sito sulla plancia.



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



mobile modello I-LEO		COMPATIBILE
Produttore: MAG ELETTRONICA		
larghezza 80 mm	altezza 1976 mm	profondità 80 mm



Plancia Pulsanti Opzionale



mobile modello MAGNUM 22"		COMPATIBILE
Produttore: BALDAZZI STYLART		
larghezza 570 mm	altezza 1925 mm	profondità 500 mm

*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.

mobile modello EARTH 22"		COMPATIBILE
Produttore: POWER GROUP		
larghezza 565 mm	altezza 2080 mm	profondità 520 mm

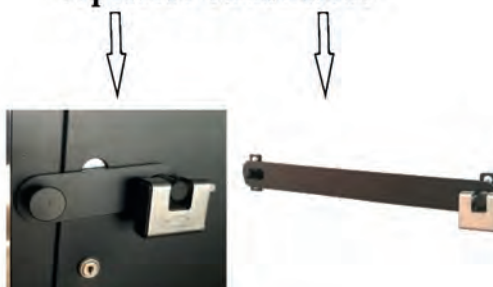
**Ulteriori chiarimenti sono disponibili
all'appendice B
«Note di elementi non sensibili»
PARTICOLARI ALTERNATIVI**

EARTH 22"



**Cupolino in plex luminoso con scritta Earth
Personalizzabile con logo/scritta del cliente.**

**Sistema di blindaggio
superiore ed inferiore**



**← Sportello cassa con logo e scritta Earth,
personalizzabile con logo/scritta del cliente**

Il cabinet Earth può essere realizzato di diversi colori.

mobile modello PRESTIGE 22"		COMPATIBILE
Produttore: CRISTALTEC		
larghezza 594 mm	altezza 1930 mm	profondità 468 mm

TIPOLOGIA:	MOBILE
PRODUTTORE:	Cristaltec S.p.A.
MODELLO:	PRESTIGE 22
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.: 



4 REGISTRO MANUTENZIONI STRAORDINARIE

CODICE	DESCRIZIONE INTERVENTO
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 AAMS
9D	Riparazione di altro tipo di dispositivo, diverso da quelli corrispondenti ai codici precedenti
9E	Sostituzione di altro tipo di dispositivo, diverso da quelli corrispondenti ai codici precedenti

MANUTENZIONE STRAORDINARIA

Data _____

CONTATORI:			☐ RILEVATI	☐ RECUPERATI	☐ NON RECUPERATI
CNTTOTIN _____			CNTTOTOUT _____		

CODE ID (Codice identificativo rilasciato da "ADM")[illegible]**Codice identificativo soggetto**[illegible]

Numero seriale dispositivo

[illegible]**Codice dell'intervento**

--	--

Identificativo del produttore della scheda di gioco rilasciato da "AAMS": 3080804484950139

Oggetto dell'intervento, parti o apparati interessati, note:

Azienda che ha effettuato l'intervento:

Timbro e firma

MANUTENZIONE STRAORDINARIA

Data _____

CONTATORI:			☐ RILEVATI	☐ RECUPERATI	☐ NON RECUPERATI
CNTTOTIN _____			CNTTOTOUT _____		

CODE ID (Codice identificativo rilasciato da "ADM")[illegible]**Codice identificativo soggetto**[illegible]

Numero seriale dispositivo

[illegible]**Codice dell'intervento**

--	--

Identificativo del produttore della scheda di gioco rilasciato da "AAMS": 3080804484950139

Oggetto dell'intervento, parti o apparati interessati, note:

Azienda che ha effettuato l'intervento:

Timbro e firma

MANUTENZIONE STRAORDINARIA

Data _____

CONTATORI:			☐ RILEVATI	☐ RECUPERATI	☐ NON RECUPERATI
CNTTOTIN _____			CNTTOTOUT _____		

CODE ID (Codice identificativo rilasciato da "ADM")[illegible]**Codice identificativo soggetto**[illegible]

Numero seriale dispositivo

[illegible]**Codice dell'intervento**

--	--

Identificativo del produttore della scheda di gioco rilasciato da "AAMS": 3080804484950139

Oggetto dell'intervento, parti o apparati interessati, note:

Azienda che ha effettuato l'intervento:

Timbro e firma

MANUTENZIONE STRAORDINARIA

Data _____

CONTATORI:			☐ RILEVATI	☐ RECUPERATI	☐ NON RECUPERATI
CNTTOTIN _____			CNTTOTOUT _____		

CODE ID (Codice identificativo rilasciato da "ADM")[illegible]**Codice identificativo soggetto**[illegible]

Numero seriale dispositivo

[illegible]**Codice dell'intervento**

--	--

Identificativo del produttore della scheda di gioco rilasciato da "AAMS": 3080804484950139

Oggetto dell'intervento, parti o apparati interessati, note:

Azienda che ha effettuato l'intervento:

Timbro e firma

MANUTENZIONE STRAORDINARIA

Data _____

CONTATORI:			☐ RILEVATI	☐ RECUPERATI	☐ NON RECUPERATI
CNTTOTIN _____			CNTTOTOUT _____		

CODE ID (Codice identificativo rilasciato da "ADM")[illegible]**Codice identificativo soggetto**[illegible]

Numero seriale dispositivo

[illegible]**Codice dell'intervento**

--	--

Identificativo del produttore della scheda di gioco rilasciato da "AAMS": 3080804484950139

Oggetto dell'intervento, parti o apparati interessati, note:

Azienda che ha effettuato l'intervento:

Timbro e firma

MANUTENZIONE STRAORDINARIA

Data _____

CONTATORI:			☐ RILEVATI	☐ RECUPERATI	☐ NON RECUPERATI
CNTTOTIN _____			CNTTOTOUT _____		

CODE ID (Codice identificativo rilasciato da "ADM")[illegible]**Codice identificativo soggetto**[illegible]

Numero seriale dispositivo

[illegible]**Codice dell'intervento**

--	--

Identificativo del produttore della scheda di gioco rilasciato da "AAMS": 3080804484950139

Oggetto dell'intervento, parti o apparati interessati, note:

Azienda che ha effettuato l'intervento:

Timbro e firma

MANUTENZIONE STRAORDINARIA

Data _____

CONTATORI:			☐ RILEVATI	☐ RECUPERATI	☐ NON RECUPERATI
CNTTOTIN _____			CNTTOTOUT _____		

CODE ID (Codice identificativo rilasciato da "ADM")[illegible]**Codice identificativo soggetto**[illegible]

Numero seriale dispositivo

[illegible]**Codice dell'intervento**

--	--

Identificativo del produttore della scheda di gioco rilasciato da "AAMS": 3080804484950139

Oggetto dell'intervento, parti o apparati interessati, note:

Azienda che ha effettuato l'intervento:

Timbro e firma

MANUTENZIONE STRAORDINARIA

Data _____

CONTATORI:			☐ RILEVATI	☐ RECUPERATI	☐ NON RECUPERATI
CNTTOTIN _____			CNTTOTOUT _____		

CODE ID (Codice identificativo rilasciato da "ADM")[illegible]**Codice identificativo soggetto**[illegible]

Numero seriale dispositivo

[illegible]**Codice dell'intervento**

--	--

Identificativo del produttore della scheda di gioco rilasciato da "AAMS": 3080804484950139

Oggetto dell'intervento, parti o apparati interessati, note:

Azienda che ha effettuato l'intervento:

Timbro e firma

MANUTENZIONE STRAORDINARIA

Data _____

CONTATORI:			☐ RILEVATI	☐ RECUPERATI	☐ NON RECUPERATI
CNTTOTIN _____			CNTTOTOUT _____		

CODE ID (Codice identificativo rilasciato da "ADM")[illegible]**Codice identificativo soggetto**[illegible]

Numero seriale dispositivo

[illegible]**Codice dell'intervento**

--	--

Identificativo del produttore della scheda di gioco rilasciato da "AAMS": 3080804484950139

Oggetto dell'intervento, parti o apparati interessati, note:

Azienda che ha effettuato l'intervento:

Timbro e firma

MANUTENZIONE STRAORDINARIA

Data _____

CONTATORI:			☐ RILEVATI	☐ RECUPERATI	☐ NON RECUPERATI
CNTTOTIN _____			CNTTOTOUT _____		

CODE ID (Codice identificativo rilasciato da "ADM")[illegible]**Codice identificativo soggetto**[illegible]

Numero seriale dispositivo

[illegible]**Codice dell'intervento**

--	--

Identificativo del produttore della scheda di gioco rilasciato da "AAMS": 3080804484950139

Oggetto dell'intervento, parti o apparati interessati, note:

Azienda che ha effettuato l'intervento:

Timbro e firma

MANUTENZIONE STRAORDINARIA

Data _____

CONTATORI:			☐ RILEVATI	☐ RECUPERATI	☐ NON RECUPERATI
CNTTOTIN _____			CNTTOTOUT _____		

CODE ID (Codice identificativo rilasciato da "ADM")[illegible]**Codice identificativo soggetto**[illegible]

Numero seriale dispositivo

[illegible]**Codice dell'intervento**

--	--

Identificativo del produttore della scheda di gioco rilasciato da "AAMS": 3080804484950139

Oggetto dell'intervento, parti o apparati interessati, note:

Azienda che ha effettuato l'intervento:

Timbro e firma

MANUTENZIONE STRAORDINARIA

Data _____

CONTATORI:		
☐ RILEVATI	☐ RECUPERATI	☐ NON RECUPERATI
CNTTOTIN _____	CNTTOTOUT _____	

CODE ID (Codice identificativo rilasciato da "ADM")[illegible]**Codice identificativo soggetto**[illegible]

Numero seriale dispositivo

[illegible]**Codice dell'intervento**

--	--

Identificativo del produttore della scheda di gioco rilasciato da "AAMS": 3080804484950139

Oggetto dell'intervento, parti o apparati interessati, note:

--

Azienda che ha effettuato l'intervento:

Timbro e firma

MANUTENZIONE STRAORDINARIA

Data _____

CONTATORI:			☐ RILEVATI	☐ RECUPERATI	☐ NON RECUPERATI
CNTTOTIN _____			CNTTOTOUT _____		

CODE ID (Codice identificativo rilasciato da "ADM")[illegible]**Codice identificativo soggetto**[illegible]

Numero seriale dispositivo

[illegible]**Codice dell'intervento**

--	--

Identificativo del produttore della scheda di gioco rilasciato da "AAMS": 3080804484950139

Oggetto dell'intervento, parti o apparati interessati, note:

Azienda che ha effettuato l'intervento:

Timbro e firma

MANUTENZIONE STRAORDINARIA

Data _____

CONTATORI:			☐ RILEVATI	☐ RECUPERATI	☐ NON RECUPERATI
CNTTOTIN _____			CNTTOTOUT _____		

CODE ID (Codice identificativo rilasciato da "ADM")[illegible]**Codice identificativo soggetto**[illegible]

Numero seriale dispositivo

[illegible]**Codice dell'intervento**

--	--

Identificativo del produttore della scheda di gioco rilasciato da "AAMS": 3080804484950139

Oggetto dell'intervento, parti o apparati interessati, note:

Azienda che ha effettuato l'intervento:

Timbro e firma

MANUTENZIONE STRAORDINARIA

Data _____

CONTATORI:			☐ RILEVATI	☐ RECUPERATI	☐ NON RECUPERATI
CNTTOTIN _____			CNTTOTOUT _____		

CODE ID (Codice identificativo rilasciato da "ADM")[illegible]**Codice identificativo soggetto**[illegible]

Numero seriale dispositivo

[illegible]**Codice dell'intervento**

--	--

Identificativo del produttore della scheda di gioco rilasciato da "AAMS": 3080804484950139

Oggetto dell'intervento, parti o apparati interessati, note:

Azienda che ha effettuato l'intervento:

Timbro e firma

MANUTENZIONE STRAORDINARIA

Data _____

CONTATORI:			☐ RILEVATI	☐ RECUPERATI	☐ NON RECUPERATI
CNTTOTIN _____			CNTTOTOUT _____		

CODE ID (Codice identificativo rilasciato da "ADM")[illegible]**Codice identificativo soggetto**[illegible]

Numero seriale dispositivo

[illegible]**Codice dell'intervento**

--	--

Identificativo del produttore della scheda di gioco rilasciato da "AAMS": 3080804484950139

Oggetto dell'intervento, parti o apparati interessati, note:

Azienda che ha effettuato l'intervento:

Timbro e firma

MANUTENZIONE STRAORDINARIA

Data _____

CONTATORI:			☐ RILEVATI	☐ RECUPERATI	☐ NON RECUPERATI
CNTTOTIN _____			CNTTOTOUT _____		

CODE ID (Codice identificativo rilasciato da "ADM")[illegible]**Codice identificativo soggetto**[illegible]

Numero seriale dispositivo

[illegible]**Codice dell'intervento**

--	--

Identificativo del produttore della scheda di gioco rilasciato da "AAMS": 3080804484950139

Oggetto dell'intervento, parti o apparati interessati, note:

Azienda che ha effettuato l'intervento:

Timbro e firma

MANUTENZIONE STRAORDINARIA

Data _____

CONTATORI:			☐ RILEVATI	☐ RECUPERATI	☐ NON RECUPERATI
CNTTOTIN _____			CNTTOTOUT _____		

CODE ID (Codice identificativo rilasciato da "ADM")[illegible]**Codice identificativo soggetto**[illegible]

Numero seriale dispositivo

[illegible]**Codice dell'intervento**

--	--

Identificativo del produttore della scheda di gioco rilasciato da "AAMS": 3080804484950139

Oggetto dell'intervento, parti o apparati interessati, note:

Azienda che ha effettuato l'intervento:

Timbro e firma

BDM s.r.l. - società unipersonale

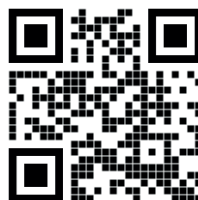
Via Marcora, 3 - 48020 - Sant'Agata sul Santerno (RA)

Tel: +39 0545 916522

Fax: +39 0545 919189

info@bdmgiochi.it - www.bdmgiochi.it

P.I. 02048560391



AGENZIA

ADM