



# AQUAFILIPPER

7C

SCHEMA ESPLICATIVA

Istruzioni Originali

CERTIFIED BY: Ponente Communications

**PCOM**



NOTE

## 1. Utilizzo del manuale

Le indicazioni relative all'installazione e manutenzione s'intendono rivolte a personale tecnico specializzato in materia di elettricità ed impiantistica. Per il corretto e sicuro utilizzo dell'apparato è necessario leggere attentamente quanto riportato nel presente manuale, conservandolo in luogo facilmente accessibile per future consultazioni.

Il manuale è composto di N° 32 pagine e strutturato come sotto riportato:

## 2. Avvertenze



### ATTENZIONE!

Prima della messa in funzione leggere attentamente le istruzioni. Aver cura di conservarle in un posto sicuro. Queste istruzioni contengono informazioni importanti per la sicurezza.

La mancata osservanza delle stesse comporta rischi per l'uomo, l'impianto e l'ambiente.

Assicurarsi che l'impianto elettrico sia a norma. E' vietato il collegamento ad impianti non conformi alla normativa vigente in cui è installato un dispositivo RCD con corrente 30mA

Prima di connettere all'alimentazione assicurarsi che i valori di tensione siano concordi alle specifiche del prodotto.

Non pulire con getti d'acqua

Non pulire con detergenti

Pulire solo con panno asciutto

Apparecchio non protetto da agenti esterni. E' vietato l'uso esterno. L'apparecchio può essere usato solo per uso interno

Eventuali attività di riparazione possono essere effettuate solo da personale specializzato ed autorizzato. E' vietata qualunque operazione sull'apparecchio da parte di personale non qualificato ed autorizzato

Se il cavo è danneggiato l'apparecchio deve essere disconnesso immediatamente. Chiamare il servizio tecnico per il cavo in sostituzione

In caso l'involucro risulti danneggiato, è vietato porre in servizio ed in uso l'apparecchio. Contattare immediatamente il costruttore.

Scollegare l'apparecchio prima di procedere alla pulizia

Installare l'apparecchio lontano da fonti di calore

Non utilizzare l'apparecchio per usi diversi da quelli per cui è stato progettato

Non scollegare l'apparecchio tirando il cavo

E' vietato spostare o muovere l'apparecchio durante l'uso

Il costruttore non è responsabile per un uso improprio

Non aprire per nessun motivo l'apparecchio accedendo a parti in tensione

Prima di aprire l'apparecchio per le operazioni consentite disconnettere sempre l'alimentazione

Non utilizzare prese o prolunghe elettriche non compatibili con quanto indicato nei dati tecnici

Assicuratevi che il cavo di alimentazione sia adeguatamente tenuto lontano dall'apparecchio e non venga in contatto con le parti calde dello stesso o pressato su bordi o spigoli taglienti.

Utilizzare per la sostituzione solo componenti originali

Questo apparecchio può essere utilizzato da bambini di età non inferiore a 8 anni e da persone con ridotte capacità fisiche, sensoriali o mentali, o prive di esperienza o della necessaria conoscenza, purché sotto sorveglianza oppure dopo che le stesse abbiano ricevuto istruzioni relative all'uso sicuro dell'apparecchio e alla comprensione dei pericoli ad esso inerenti. I bambini non devono giocare con l'apparecchio

Collegate il vostro apparecchio con una presa di corrente provvista di terra. Il mancato rispetto a questo obbligo può provocare uno shock elettrico con conseguenza di lesioni gravi.

L'apparecchio deve essere posizionato su superfici piane. E' vietato il posizionamento su superfici inclinate

### Legenda simboli



Indica la conformità ai requisiti essenziali di sicurezza previsti dalle Direttive Europee



Indica che l'apparecchio deve essere smaltito come rifiuto speciale nei centri di raccolta specifici



Indica che è previsto esclusivamente l'uso indoor



Simbolo generale di avvertenza



Indica che prima dell'uso è obbligatorio leggere il manuale

### 3. Sommario

1.	Utilizzo del manuale.....	3
3.	Sommario .....	5
4.	Indicazione sulla Normativa .....	7
5.	Scopo del manuale e Garanzia.....	7
6.	Garanzia dell'Apparecchio .....	8
2.	Certificazione .....	9
3.	Installazione.....	10
4.	Messa in Servizio.....	10
5.	Mantenimento Generale .....	10
6.	Norme per la sicurezza .....	10
7.	Caratteristiche Generali .....	11
8.	Descrizione del Gioco .....	12
▶	COSTO DELLA PARTITA.....	12
▶	INIZIO PARTITA.....	12
▶	GIOCO DEL FLIPPER.....	12
▶	ONE BALL SU PARTITA .....	13
▶	ONE BALL CON TIRI VINTI .....	13
▶	GIOCO DEI COCCHI.....	14
▶	EXTRA BALL.....	15
▶	TIMER.....	15
▶	NOME .....	15
9.	Conclusioni tecnico normative .....	16
▶	FUNZIONAMENTO ELETTROMECCANICO: .....	16
▶	INTERAZIONE DEL GIOCATORE .....	17
▶	EROGAZIONE PREMIO .....	18
▶	COSTO PARTITA.....	18
10.	Connessione della macchina .....	18
11.	TEST- SETUP e configurazione della macchina. ....	18
12.	Contabilità.....	18
▶	RESET PARZIALE .....	19
▶	RESET TOTALE .....	19
13.	Parametri.....	19
▶	DATA E ORA .....	19
▶	GETTONIERA .....	19
▶	ONE BALL.....	19
▶	MINIMO PUNTI X NOME .....	20

▶	MINIMO SET SIMBOLI (GIOCO DEL MONITOR) .....	20
14.	Test .....	20
▶	TEST PULSANTI.....	20
▶	TEST LAMPADE .....	20
▶	TEST BOBINA SBLOCCO BIGLIA E MICROSWITCH .....	21
▶	TEST PERIFERICHE .....	21
▶	TEST SUONO .....	21
▶	PASSAGGIO .....	21
15.	User.....	21
▶	HALL OF FAME .....	21
▶	ID MACCHINA.....	21
▶	ID BAR.....	21
16.	Scheda di gioco .....	22
17.	Scheda Connessioni AF30 .....	23
18.	Connessioni AF30 .....	25
19.	Connessione Schedino AUDIO.....	26
20.	Connessione Schedino TILT.....	26
21.	Immodificabilità e manomissione .....	27
22.	Dichiarazione di Conformità CE.....	28
23.	Dichiarazione di Conformità al modello omologato .....	28

#### 4. **Indicazione sulla Normativa**

Apparecchi di cui all'art. 110, comma 7 lett.C del T.U.L.P.S.

Le caratteristiche che definiscono la liceità degli apparecchi in questione, le quali devono essere contestualmente presenti al fine di garantirne la conformità alla previsione normativa, sono:

- a) l'assenza di qualsiasi Premio;
- b) la variabilità della durata della partita, in funzione del livello di abilità espresso dal giocatore durante la partita; abilità da considerare quale frutto, da un lato, delle attitudini personali e, dall'altro, dell'esperienza progressivamente acquisita con la pratica di gioco;
- c) l'interazione con il giocatore al fine di consentirgli di esprimere la sola abilità fisica, mentale o strategica;
- d) il costo della singola partita, che può essere superiore a 50 centesimi di euro. In generale, tale categoria di apparecchi adotta uno schermo elettronico (monitor) quale strumento di visualizzazione interattiva del gioco.

In relazione ai punti b) e c), gli apparecchi in commento devono permettere al giocatore, di esprimere la sola abilità fisica, mentale o strategica in funzione della quale può condizionare la durata del gioco stesso.

In relazione al punto d), il costo della singola partita non è determinato dal legislatore se non nella previsione che la stessa può essere superiore a 50 centesimi di euro.

Conseguentemente, tali apparecchi:

- consentono di superare le difficoltà del gioco, anche attraverso l'inserimento di componenti di casualità, con l'abilità soggettiva del giocatore, acquisita anche attraverso la progressiva esperienza nel gioco;
- non possono consentire vincite finali di nessuna natura;
- deve ritenersi assolutamente vietato l'uso di dispositivi interni od esterni (telecomandi ed altro), capaci di influire sul funzionamento del gioco introducendo elementi aleatori o di vincita.

#### 5. **Scopo del manuale e Garanzia**

Lo scopo di questo manuale è di evidenziare la conformità della macchina in oggetto e di tutte le azioni svolte dal produttore al fine di raggiungere il risultato di adeguamento alle normative così come imposte dallo Stato Italiano, ed infine di evitare situazioni a rischio per gli installatori, gli utilizzatori ed i manutentori dell'apparato, prevenendo comportamenti o situazioni ambientali che possano danneggiare la macchina od i suoi componenti.

Il presente manuale forma parte integrante dell'apparecchiatura e deve essere sempre disponibile sia agli organi di controllo preposti che al personale operante e di servizio.

Questa apparecchiatura deve essere utilizzata solo ed esclusivamente in interni e per gli scopi per cui è stata progettata.

Nessuna parte del presente manuale può essere riprodotta con alcun mezzo, trasmessa o copiata per usi pubblici e/o privati senza la previa autorizzazione dell'importatore. Le informazioni contenute nel presente manuale sono relative ai dati in possesso dell'importatore al momento della pubblicazione; L'importatore si riserva il diritto di apportare cambiamenti al presente documento senza alcun preavviso.

## 6. Garanzia dell'Apparecchio

La garanzia ha una durata di un anno

Il mancato rispetto delle prescrizioni del presente manuale e la non osservanza delle regole base sul mantenimento e l'utilizzo dell'apparecchio, implicano il decadimento della garanzia.

L'importatore non accetta responsabilità nei casi in cui:

- Le procedure operative di trasporto, d'installazione, di manutenzione ordinaria e straordinaria dell'apparecchio, come descritte nel manuale, non siano rispettate.
- Il sistema sia stato usato in condizioni operative che non rientrano nei limiti previsti per le condizioni ambientali.
- I danni si verificano in seguito a riparazioni o modifiche eseguite da personale non autorizzato.
- I danni derivino da normale deterioramento del sistema.

L'apparato è progettato e realizzato in conformità alle Direttive Comunitarie 2014/30/UE, Direttiva 2014/35/UE, Direttiva 2011/65/UE: sono state applicate le norme EN 55014-1, EN 55014-2 e EN 60065 per la verifica dei requisiti per la marcatura CE.

In caso di forti interferenze dall'ambiente esterno all'apparato qui descritto, come scariche elettrostatiche o transitori sulle linee d'alimentazione, si possono verificare dei decadimenti momentanei delle prestazioni: l'apparato riprenderà il normale funzionamento non appena sarà cessata la causa del disturbo. L'apparato deve essere utilizzato in ambienti interni; non può essere utilizzato per scopi diversi da quelli per i quali è stato progettato.

**ATTENZIONE:** a causa di un calo improvviso del valore della tensione d'alimentazione, l'apparato può risultare bloccato spontaneamente a causa di un componente situato sulla scheda MPU che controlla il livello della tensione, bloccando il funzionamento quando oltrepassa i limiti di taratura di controllo dell'integrato stesso. Con il ripristino della tensione ottimale, la partita in corso durante l'arresto, sarà ripetuta da capo e le condizioni di gioco in corso in quel momento saranno perse

**L'importatore non si assume alcuna responsabilità per incidenti o danni causati da un utilizzo improprio o non autorizzato dell'apparato.**

## 1. Identificazione dell'Importatore

IMPORTATORE	<b>Ponente Communications s.n.c.</b>
INDIRIZZO	Via della Repubblica 23, 18100 Imperia, IM email: ponentecom@yahoo.it
PRODUTTORE SCHEDA	SFC
PRODUTTORE APPARECCHIO	Socialone s.l.

## 2. Certificazione

L'importatore certifica che l'apparecchio da trattenimento denominato Aquaflipper e meglio identificato con il codice sotto indicato, è esattamente conforme alle normative vigenti ed espressamente art. 22 comma 4 legge 289 del 27/12/2002 "apparecchi meccanici ed elettromeccanici comma 7C - AM4 come apparecchi similari".

**Modello Apparecchio**

**AQUAFLIPPER**

**Codice Modello – A.A.M.S.**

**CM71704160/1**



### 3. Installazione

In questo paragrafo si espongono le condizioni migliori per una perfetta installazione della macchina, e per un corretto mantenimento di quelle parti soggette ad una revisione o ricambio periodico; segua per quanto possibile queste istruzioni.

### 4. Messa in Servizio

Per una corretta messa in servizio dovranno realizzarsi le seguenti operazioni:

- Installare la macchina nel luogo previsto per il suo lavoro, tenendo conto delle seguenti condizioni ambientali:
  - a) La luce solare non deve incidere direttamente sopra la macchina (per evitare la decolorazione delle serigrafie ed il surriscaldamento).
  - b) Deve esistere una buona ventilazione
  - c) Non installare in luoghi dove possa essere sottoposta a vibrazioni, a forti colpi (onde evitare falsi contatti e per garantire lunga durata alle varie parti).
- Prima di collegare la macchina all'alimentazione di rete, assicurarsi del perfetto fissaggio dei componenti, connettori, parti interne; in quanto il trasporto potrebbe aver causato una cattiva connessione elettrica o il deperimento di qualche componente.
- Provare con uno strumento (voltmetro) che la tensione di rete sia quella giusta, prima di collegare la macchina; accertarsi che il circuito di terra (massa) del locale dove viene posta la macchina, sia efficiente. La macchina esce dalla fabbrica preparata per operare con una tensione di 220 volts.

### 5. Manutenzione Generale

Con l'oggetto di ottimizzare il rendimento e la vita della macchina in tutti i suoi aspetti, si raccomanda di effettuare ogni mese, circa, le seguenti prove di funzionamento:

- Procedere con il verificare in modo visivo lo stato delle parti di elettronica nel suo insieme.
- Pulizia dei canali d'entrata delle monete, della gettoniera elettronica.
- Assicurarsi del buono stato generale del mobile, delle serrature, delle serigrafie.
- Prima di effettuare qualsiasi di queste operazioni, accertarsi che la macchina sia spenta e scollegata dalla rete.

### 6. Norme per la sicurezza

Prima dell'installazione dell'apparato o di qualsiasi operazione sullo stesso è necessario prendere visione del presente manuale. Qualora l'apparato venga installato, o gestito per manutenzione ordinaria e/o straordinaria da personale diverso dall'importatore, il proprietario deve assicurarsi che il personale preposto abbia preso visione delle prescrizioni contenute nel presente manuale.

Al fine di prevenire ogni pericolo di incidente s'impongono le seguenti prescrizioni:

- Attivare l'apparato solo dopo aver verificato l'adeguatezza dell'installazione e la conformità alle indicazioni contenute nel presente manuale.
- Non installare l'apparecchiatura in luoghi soggetti a sbalzi eccessivi di temperatura e umidità
- Verificare che le etichette contenenti informazioni sulla sicurezza siano sempre ben visibili ed in buono stato.

- ❑ Le fessure di ventilazione non devono assolutamente essere ostruite per evitare surriscaldamento dell'apparato. A tal fine, posizionare l'unità ad una distanza minima di 15 centimetri da ogni altro ostacolo e non su coperte o altre superfici morbide. Evitare inoltre di installarlo nei pressi di caloriferi o in ambienti chiusi, privi di un'adeguata ventilazione.
- ❑ Non accendere l'apparato finché non è completamente installato in maniera corretta.
- ❑ Alimentare l'apparato con il tipo d'alimentazione elettrica riportato sull'apposita targhetta. In caso di dubbi sul tipo di alimentazione disponibile, consultare il servizio di assistenza tecnica.
- ❑ Per la protezione da rischio di fuoco, assicurarsi che i fusibili sul sistema di alimentazione elettrica siano sostituiti solamente con fusibili dello stesso tipo e caratteristiche. E' vietato l'utilizzo di altri fusibili o materiali.
- ❑ Per evitare possibili scosse elettriche dovute a malfunzionamento, l'apparecchio deve essere opportunamente connesso alla terra di protezione.
- ❑ In caso di danneggiamenti al cavo d'alimentazione, provvedere immediatamente alla sostituzione con un altro dello stesso tipo; questa operazione deve essere effettuata dopo aver disconnesso l'alimentazione primaria dalla rete generale.
- ❑ Non posizionare oggetti sul cavo d'alimentazione e verificare che questo non si trovi in una zona di passaggio. Il cavo non deve essere arrotolato o annodato.
- ❑ Non usare l'apparato in prossimità d'acqua o altri tipi di liquidi. Se nell'unità dovesse entrare del liquido, scollegare immediatamente il cavo di rete dalla presa a muro evitando di toccare le parti metalliche dell'apparecchiatura e rivolgersi al personale tecnico per un controllo prima del riutilizzo.
- ❑ Non appoggiare recipienti contenenti liquidi di qualsivoglia natura sopra l'apparato. Anche quando questo è spento.
- ❑ Scollegare sempre il cavo d'alimentazione dalla presa durante i temporali.
- ❑ Non eseguire interventi di manutenzione interni all'apparato: per qualsiasi operazione di questo tipo rivolgersi a personale qualificato.
- ❑ Scollegare sempre l'alimentazione prima di effettuare la pulizia esterna dell'apparato: questa operazione deve essere effettuata utilizzando un panno asciutto.
- ❑ Le chiavi non debbono essere lasciate inserite nelle sedi e devono essere conservate in zona inaccessibile all'utente

## 7. Caratteristiche Generali

ALTEZZA	cm.	160
LARGHEZZA	cm.	46,5
PROFONDITA'	cm.	52
PESO	kg.	41
ALIMENTAZIONE	volts	230
FREQUENZA	Hz	50
CONSUMO	watt	15

Gettoniera installata	Alberici	AL55v cctalk
Monitor LCD mod.	AU Optronics	B101AW06

## Scheda Esplicativa

La Macchina Aquaflipper è stata costruita per rispondere alla nuova normativa che regola la categoria di apparecchi meccanici ed elettromeccanici comma 7C tipo AM4.

### 8. Descrizione del Gioco

#### ► COSTO DELLA PARTITA

Per giocare introdurre il credito di gioco, la macchina permette l'introduzione di monete metalliche dal valore corrente.

La partita ha un costo di € 1,00 con i quali si ottengono le biglie al gioco del flipper.

#### ► INIZIO PARTITA

Con il pulsante di SET si mette in gioco la quantità di credito biglie desiderato, premere START per iniziare.

Iniziando la giocata, la biglia si posiziona nella rampa di lancio pronta per iniziare il gioco; una volta avviata la giocata non è possibile cambiare il numero delle biglie messe in gioco; solo nella seguente giocata sarà possibile cambiarne il valore mettendo in gioco, con il pulsante di SET, una quantità diversa e premere START per avviare la giocata.

#### ► GIOCO DEL FLIPPER

Premendo START la bobina di blocco biglia si ritrae e lascia passare la biglia che entra nella rampa di lancio, nello stesso momento appaiono i numeri del valore del numero di tiri, che si vinceranno, sui display dei passaggi; ad ogni giocata i numeri cambiano di valore da un minimo di 1 ad un max. di 9.

Azionando il lancia biglia la si lancia nel campo di gioco, cercando, con abilità e manualità, di far passare la pallina nel passaggio desiderato, dove scendendo verso il basso passerà in uno degli otto passaggi determinando il valore della vincita in TIRI di quella giocata.

Il valore del punteggio ottenuto in quel singolo passaggio dovrà essere moltiplicato per il credito biglie messo in gioco (SET IN GIOCO) in quella singola giocata.

Una volta terminate le fasi di gioco sopra descritte della singola giocata, sarà possibile proseguire giocando i TIRI VINTI al gioco dei cocchi.



## ► ONE BALL su PARTITA



Il giocatore può scegliere di giocare tutto il credito biglie con il lancio di una sola biglia.

Per effettuare questo tipo di gioco, le biglie NON devono essere messe in gioco.

Premendo il pulsante ONE BALL, si entra in questa funzione di gioco; sul monitor centrale sarà indicato il risultato dell'eventuale riuscita del gioco indicando il valore dell'eventuale vincita in tiri e il passaggio che la biglia deve centrare.

Qualora il punteggio di vincita ottenibile in caso di vincita non fosse ritenuto soddisfacente dal giocatore, premendo nuovamente il pulsante ONE BALL la macchina propone un nuovo punteggio di vincita, sperando che sia maggiore di quello precedente; questa operazione potrà essere effettuata per un massimo di tre volte; non si potrà recuperare il punteggio precedentemente rifiutato.

Premendo START si accettano le condizioni di gioco, si sblocca la bobina e la biglia entra nella rampa di lancio, azionando il lancia biglia con abilità e destrezza il giocatore cerca di centrare il passaggio indicato dal gioco per ottenere il punteggio offerto.

Ne caso non venga centrato il passaggio indicato, termina la giocata al ONE BALL e il credito messo in gioco dal giocatore viene azzerato e si potrà proseguire con il normale gioco.

Il giocatore, prima di decidere di entrare nel gioco, può rinunciare al gioco stesso premendo il pulsante di STOP, ritornando nella condizione di gioco normale.

## ► ONE BALL con TIRI VINTI

Con il credito biglie a zero, volendo prolungare la partita e l'intrattenimento, è possibile giocare tutti i tiri vinti presenti nel contatore TIRI VINTI, al gioco del ONE BALL premendo il pulsante ONE BALL esattamente come sopra;

- In caso di perdita il contatore TIRI VINTI andrà a zero e la partita sarà terminata.
- In caso di vincita si potrà continuare con il ONE BALL, oppure scegliere di giocare con il GIOCO DEI COCCHI nel monitor, oppure terminare la partita inserendo il proprio NOME dei punti per il proprio record.

► **GIOCO DEI COCCHI**



Il gioco dei Cocchi è un gioco secondario, inserito nella struttura della macchina esclusivamente per creare completezza di gioco nel suo insieme, in quanto, non concedendo al giocatore nessun tipo di premio finale se non l'intrattenimento, il solo gioco del flipper resterebbe un po' "misero" e non gratificherebbe il giocatore, mentre con un gioco supplementare di prolungamento si allunga la fase della giocata creando maggiore intrattenimento.

**Regole:** Si utilizza il valore di 8 numeri da sommare e 1 simbolo di bonus (biglia) che, sommati fra di loro, **12345678**  realizzano i livelli di premio indicati nella carta di premio.

Le somme vincenti offrono premi che vanno da minimo di 4 tiri, fino al massimo di 400 punti per ogni tiro vinto messo in gioco.

Utilizzando il pulsante SET IN GIOCO si potranno mettere in gioco al massimo 10 TIRI VINTI alla volta per ogni giocata di prolungamento, e le vincite saranno moltiplicate per lo stesso numero dei set in gioco.

Premendo START inizia la giocata, una scimmietta allunga il braccio a mo' di colpire i cocchi, questi iniziano ad illuminarsi in successione, i primi due cocchi cadono in modo automatico presentando una possibilità che sarà il giocatore con la sua abilità a dover completare, mentre per il terzo cocco si visualizzeranno i punti che sono sotto ad ogni cocco; il giocatore premendo il pulsante di STOP, secondo una sua scelta precisa, arresta la luce sul cocco desiderato e questo cadrà al suolo aprendosi e fuoriuscendo un numero che andrà a sommarsi con quelli usciti in precedenza; la somma di tre cocchi ottenuta, se sarà tra quelle indicate nella carta di premio, darà diritto ad una vincita o in punti o in tiri che si sommerà nel contatore relativo.

Il giocatore potrà proseguire nel gioco finché avrà dei TIRI VINTI oppure potrà decidere in tutta autonomia di terminare la partita inserendo il suo nome nel punteggio TOTALE PUNTI ottenuto, come record personale.

Risultato Somma	WIN x 1
<b>24</b>	<b>400</b>
<b>21</b>	<b>140</b>
<b>18</b>	<b>80</b>
<b>15</b>	<b>50</b>
<b>12</b>	<b>30</b>
<b>10</b>	<b>20 TIRI</b>
<b>8</b>	<b>8 TIRI</b>
<b>6</b>	<b>4 TIRI</b>
<b>4</b>	<b>2 TIRI</b>
<b>3</b>	<b>1 TIRI</b>

► EXTRA BALL



**ACQUISISCI:** Il gioco permette, in determinate fasi di gioco, di utilizzare la funzione di EXTRA BALL. Quando a fine partita nel flipper, si desidera acquistare una EXTRA BALL per cercare di ottenere un punteggio più alto, è sufficiente premere il pulsante EXTRA BALL e verranno sottratti dal contatore TIRI VINTI 10 per il costo della EXTRA BALL, si sbloccherà la bobina di blocco biglia, lasciandola passare e mettendola in posizione di lancio.

E' possibile acquisire al massimo due EXTRA BALL per partita.

**VINCI:** Durante le fasi di gioco dei numeri, ogni volta che al gioco dei COCCHI appare un simbolo di una BIGLIA, in una combinazione senza premio, si posiziona una BIGLIA sul lato dx in alto dell'LCD. Una volta uscite quattro BIGLIE si ottiene una EXTRA BALL in omaggio da giocare in qualsiasi momento lo si desidera premendo il pulsante EXTRA BALL. Finché non viene utilizzata la EXTRA BALL vinta rimarrà illuminato il segnale relativo (pulsante EXTRA BALL).

► TIMER

Ogni qualvolta nella partita in corso siano terminati i crediti (Biglie) e i tiri vinti, sul monitor appare un timer che indica la possibilità per il giocatore di prolungare la partita entro il tempo indicato; introducendo il credito di prolungamento, automaticamente si interromperà il timer per entrare nel gioco e prolungare la partita in corso.

Oppure, durante il timer, in caso di punteggio non sufficiente per inserire il record, premendo il pulsante di STOP, si interromperà immediatamente il timer per terminare in modo definitivo la partita, GAME OVER.

► NOME

Con questa procedura il giocatore decide di terminare e uscire dal gioco completamente azzerando il contatore PUNTI TOTALI.

Il contatore CREDITO BIGLIE deve essere a zero, premendo il pulsante NOME, appare la videata che permette di inserire il proprio nome affiancandolo al punteggio presente in PUNTI TOTALI, che risulta essere il proprio record personale di quella partita;

Per introdurre il proprio nome utilizzare i seguenti pulsanti:

- Con SET si sposta la casella che evidenzia la lettera verso DX,
- ONE BALL si sposta la casella che evidenzia la lettera verso SX,
- START si conferma la lettera scelta,

Per terminare l'inserimento premere nuovamente NOME; con almeno una/due lettere o numeri inseriti, si conferma il nome del proprio record, si azzerano tutti i contatori e si esce dal gioco totalmente.

A macchina in Stand By, nella prima videata, si visualizzano tutti gli ultimi record inseriti.

Per evitare affollamenti di record di piccole dimensioni, che record di gioco non sono, si è stabilito che è possibile inserire il proprio nome nel proprio record a partire dal punteggio di 10 punti.



## 9. Conclusioni tecnico normative

In seguito alle descrizioni fin qui fatte possiamo stabilire che l'apparecchio Aquaflipper si possa iscrivere senza dubbio nella categoria degli apparecchi appartenenti alla categoria 7C - AM4 Meccanici ed Elettromeccanici, sulla base delle analisi che ora descriveremo.

### ► Funzionamento Elettromeccanico:

Come indicato dalla normativa per gli apparecchi facenti parte di questa categoria è ammesso l'utilizzo di un monitor ma non solo, possono essere coadiuvati con altre tipologie di sistemi elettromeccanici al fine di rendere il gioco più accattivante rispettando sempre le strategie normative.

Per questo, possiamo dire che il gioco della Aquaflipper è identico alla tipologia dei Flipper classici, anche se con dimensioni diverse; viene articolato su di un campo di gioco meccanico tipo FLIPPER con dei passaggi dove, se centrati, si ottengono dei tiri di gioco, il giocatore lancia manualmente e meccanicamente una biglia senza nessuna interazione di elettronica o altri congegni.

La biglia, una volta lanciata mediante la forza impressa dal giocatore e secondo la sua dimestichezza o volontà, si colloca meccanicamente nei passaggi utilizzando unicamente la spinta inferta inizialmente con il lancia biglia, creando dei punteggi del tutto non predeterminati.



Questo gioco delle biglie è coadiuvato, da un secondo GIOCO DEI COCCHI a solo scopo di rendere l'apparecchio interessante dal punto di vista dello svolgimento del gioco e della durata, utilizzando un monitor lcd sul quale viene visualizzato una raffigurazione molto semplice del gioco della somma dei numeri che esclude anch'esso ogni tipologia di premio finale in denaro o in qualsiasi natura.

Dal momento che non viene elargito nessun tipo di premio finale, il solo scopo di questo ultimo gioco è di prolungare la giocata al flipper e stimolare il gioco con la possibilità di totalizzare un punteggio più alto da inserire nei record, ne consegue che il giocatore, dopo aver vinto dei TIRI con il gioco principale del Flipper, li gioca in questo gioco, prolungando la partita cercando di avanzare nelle fasi successive di gioco.

Durante il gioco dei cocchi il giocatore premendo il pulsante di STOP può scegliere il tipo di svolgimento del gioco in atto, scegliendo un cocco oppure un altro, cambiando di fatto le condizioni di gioco ed il suo risultato e determinando così di fatto una propria strategia di gioco.

Il giocatore può anche decidere di NON utilizzare il gioco dei cocchi e decidere diversamente di giocare al gioco del ONE BALL nel flipper i tiri vinti, oppure scegliere di terminare la partita inserendo il suo nome nel record creando il suo record personale con qualunque punteggio ottenuto.

Per queste semplici e concrete possibilità possiamo sostenere che il giocatore ha il massimo della libertà nel decidere il suo gioco, secondo una sua scelta personale, creando differenza tra giocatori, ognuno avrà un risultato differente in base alla strategia applicata al singolo gioco.

Per queste semplici ragioni, che lasciano al giocatore la possibilità di scegliere la propria strategia secondo le proprie convinzioni, possiamo dire che la Aquaflipper compie e rispetta la legge rispetto alla imposizione sul metodo di gioco, e la rispetta ulteriormente in quanto ha un funzionamento elettromeccanico non concedendo nessun tipo di premio finale se non il solo intrattenimento.

#### ► Interazione del Giocatore

Il gioco della Aquaflipper, è strategicamente dominato dalla volontà del giocatore,

- E' il giocatore che in base alla sua capacità fisica lancia la biglia centrando i vari passaggi ed ottenendo i vari punteggi, esattamente come i flipper classici; in funzione della forza applicata al lancio si determina l'arrivo della biglia in una determinata zona del campo di gioco, escludendo di fatto i passaggi presenti nelle altre zone,
- E' il giocatore che con la sua strategia o metodo sceglie la caduta di un dato cocco con il pulsante di STOP, in base al suo coinvolgimento nel gioco che risulta essere diverso per ogni giocatore, per cercare di ottenere un punteggio più alto.
- È il giocatore che stabilisce di acquistare una EXTRA BALL per ottenere una possibilità di gioco superiore o di non acquistarla e di risparmiare 10 punti oltre a limitare la sua possibilità di vincita di punti gioco, quindi applica la sua strategia al gioco.
- E' il giocatore che decide se prolungare il gioco con il gioco dei cocchi oppure giocare al ONE BALL oppure terminare la partita inserendo il proprio nome nel record personale come in tutti i flipper del mondo.

Possiamo affermare che se provassimo a lasciare giocare la Aquaflipper da sola, come la stragrande quantità di apparecchi, questa non giocherebbe perché necessita l'uso incondizionato della capacità del giocatore: ESEMPIO: ognuno di noi, grande o piccolo, è in grado di lanciare le biglie del flipper e di premere i pulsanti dei flipper, ma secondo la strategia di gioco, l'abilità messa nel gioco stesso e la conoscenza del gioco porta ogni giocatore ad ottenere un risultato diverso.

Il gioco della Aquaflipper si sviluppa su fasi differenti che vanno dalla semplice fase iniziale del lancio delle biglie, al gioco dei numeri, alla fase di totalizzazione dei punti o alla semplice fase di intrattenimento e prolungamento della partita utilizzando i tiri vinti fino a quel momento; bene in tutte queste fasi la macchina si comporta in modo esattamente neutro lasciando al giocatore la possibilità sulla scelta di strategia da applicare al gioco.

#### ► **Erogazione Premio**

La Aquaflipper, come tutti gli apparecchi della categoria 7c AM4, non concede nessuna possibilità di ottenere premi finale di nessuna natura, il solo scopo del gioco è il puro intrattenimento ed in nessun caso è possibile ottenere una condizione diversa a quella descritta e per la quale la macchina è stata progettata. La Aquaflipper offre la sola possibilità di prolungare la partita aumentando di fatto l'intrattenimento.

#### ► **Costo Partita**

La Aquaflipper concede per ogni valore di € 1,00 quattro biglie da mettere in gioco.

### **10. Connessione della macchina**

Collegando la macchina alla tensione d'alimentazione, ad ogni accensione si producono le suddette sequenze d'inizializzazione:

- Sul display superiore dei contatori viene indicato la scritta scorrevole Aquaflipper e sul display del campo flipper appaiono delle stelline intermitteni.
- La gettoniera resta inibita e non accetta l'introduzione di monete
- S'illumineranno le lampade modo fisso, sul display di servizio i contatori di gioco saranno tutti a zero,
- Raggiunta questa condizione sulla macchina inizieranno ad accendersi in successione le varie lampade producendo un gradevole effetto visivo; sul display di servizio appariranno varie scritte di indicazione, a quel punto la macchina sarà pronta per il gioco ed a ricevere l'introduzione della prima moneta.

### **11. TEST- SETUP e configurazione della macchina.**

Con questa parte del software si può analizzare lo stato delle parti essenziali della macchina, quelle che vengono utilizzate per il gioco in forma attiva (lampade, microswitch, bobine, ecc.) e visualizzare tutti i parametri di contabilità e funzionalità in essa contenute.

1. Per entrare in questa configurazione, agire sul pulsante di TEST posto all'interno della macchina sulla scheda luci vicino al connettore della gettoniera; una volta premuto si visualizzeranno sul display centrale i vari parametri.
2. Utilizzando i pulsanti di SET e ONEBALL per scorrere verso l'alto e il basso nelle opzioni principali; premere il pulsante di START per entrare nella opzione desiderata
3. Per uscire e ritornare al primo livello dell'opzione premere nuovamente il pulsante di START
4. Per uscire dalla fase di Test premere nuovamente il pulsante di TEST all'interno della macchina

La stessa procedura viene applicata per entrare e scorrere all'interno della singola categoria.

### **12. Contabilità.**

Viene Indicato il solo valore del credito in entrata espresso in euro.

#### ► **Reset Parziale**

In questa parametro è possibile azzerare i dati di Contabilità Parziale i quali fanno capo ad un periodo limitato di tempo; azzerandoli è più facile controllare lo svolgimento delle movimentazioni contabili. Questo azzeramento non altera la Contabilità Generale indicata al punto19.

Premere START per entrare nel parametro e poi con il pulsante ONE BALL o SET posizionarsi su il comando RESET PARZIALE

Per azzerare, tenere premuto il pulsante di START per 10 secondi fino allo scadere del tempo che decrescerà a poco a poco, rilasciando prima del termine il conteggio ritornerà su 10. Una volta completato il deconto dei 10 secondi si udirà un suono di segnalazione di avvenuto reset. A lato viene indicata la data dell'ultimo reset

Premere START per uscire dalla funzione, premere STOP per ritornare nel menu principale.

#### ► **Reset Totale**

In questo parametro è possibile azzerare i dati di Contabilità Totale i quali fanno capo a tutta la vita dell'apparecchio dall'ultimo reset totale fino a quel momento, compresi anche i dati della Contabilità Parziale.

Premere START per entrare nel parametro e poi con il pulsante ONE BALL o SET posizionarsi su il comando RESET TOTALE

Per azzerare, tenere premuto i pulsanti di START per 10 secondi fino allo scadere del tempo che decrescerà a poco a poco, rilasciando prima del termine il conteggio ritornerà su 10. Una volta completato il deconto dei 10 secondi si udirà un suono di segnalazione di avvenuto reset e tutti i dati, sia parziali che totali saranno rimessi a zero. A lato viene indicata la data dell'ultimo reset

Premere START per uscire dalla funzione, premere STOP per ritornare nel menu principale.

### **13. Parametri**

Con i pulsanti ONE BALL E SET posizionarsi sul parametro "Parametri" e premere START per entrare.

#### ► **Data e Ora**

Con questo parametro è possibile regolare la data e l'ora dell'apparecchio.

Con i pulsanti ONE BALL e SET spostarsi all'interno del parametro, per modificare un parametro, premere START per entrare; con SET e ONE BALL modificare il parametro, per confermare la modifica premere START.

Premere nuovamente START per uscire dalla funzione

Utilizzare ONE BALL E SET per spostarsi nelle altre funzioni del Parametro e seguire la stessa procedura, oppure premere STOP per ritornare nel menu principale.

#### ► **Gettoniera**

Questo parametro serve per abilitare l'accettazione dei vari tagli di monete

#### ► **One Ball**

Con questo parametro si può stabilire l'utilizzo della funzione di gioco ONE BALL.

OPZIONI: **SI** - NO

Con il pulsante ONE BALL o SET posizionarsi sul comando ONE BALL, premere START per entrare in modifica; con ONEBALL o SET modificare il parametro a piacere; per confermare la modifica premere START

Premere nuovamente START per uscire dalla funzione

Utilizzare ONE BALL E SET per spostarsi nelle altre funzioni del Parametro e seguire la stessa procedura, oppure premere STOP per ritornare nel menu principale

#### ► **Minimo Punti x Nome**

Con questo parametro si può stabilire il livello minimo dei punti necessari per poter attivare la funzione NOME inserendo il proprio nome nel punteggio dei record.

OPZIONI: minimo 10 in poi, con scatti di punteggio di 10 per volta.

Con il pulsante ONE BALL o SET posizionarsi sul comando Minimo Punti Nome, premere START per entrare nella modifica; con ONEBALL o SET modificare il parametro a piacere, per confermare la modifica premere START.

Premere nuovamente START per uscire dalla funzione

Utilizzare ONE BALL E SET per spostarsi nelle altre funzioni del Parametro e seguire la stessa procedura, oppure premere STOP per ritornare nel menu principale.

#### ► **Minimo Set Simboli (gioco del monitor)**

Con questo parametro è possibile stabilire il livello minimo di SET da utilizzare nel gioco dei numeri

OPZIONI: da **1** a **20**

Premere START per entrare nel parametro e poi con il pulsante ONE BALL o SET posizionarsi sul comando Minimo Set Simboli, con START si attiva la modifica del parametro; con ONEBALL o SET modificare il parametro a piacere, per confermare la modifica premere START.

Premere nuovamente START per uscire dalla funzione

Utilizzare ONE BALL E SET per spostarsi nelle altre funzioni del Parametro e seguire la stessa procedura, oppure premere STOP per ritornare nel menu principale.

## **14. Test**

#### ► **Test Pulsanti**

Con questo parametro è possibile provare le funzionalità di tutti i pulsanti presenti sull'apparecchio.

OPZIONI: START – STOP – SET – ONE BALL – EXTRA BALL – NOME – TILT – TEST.

Premere START per entrare nel parametro e poi premendo ogni pulsante, se il funzionamento è corretto, il cursore giallo si posizionerà a lato del nome del pulsante premuto.

Premere START per 5 secondi per uscire dalla funzione, premere STOP per ritornare nel menu principale.

#### ► **Test Lampade**

Con questo parametro è possibile testare il funzionamento di tutte le lampade sia tutte in sieme che una alla volta.

OPZIONI: PROVA 1 - PROVA 2

Premere START per entrare nel parametro e poi con il pulsante ONE BALL o SET posizionarsi sulla funzione desiderata;

su PROVA 1, si illumineranno tutte le lampade insieme lampeggiando ad intermittenza, in modo da avere una visione generale del funzionamento del suo insieme.

su PROVA 2 si potranno provare le lampade singolarmente; ad ogni pressione del pulsante ONEBALL E SET si illumineranno le lampade in successione, l'accensione di ogni lampada sarà accompagnata da un suono di segnale.

Premere nuovamente START per uscire dalla funzione

Utilizzare ONE BALL E SET per spostarsi nelle altre funzioni del Parametro e seguire la stessa procedura, oppure premere STOP per ritornare nel menu principale.

#### ▶ Test Bobina sblocco biglia e microswitch

Con questo parametro è possibile testare il funzionamento della bobina di sblocco biglia e dei microswitch di passaggio.

Premere START per entrare nel parametro; la bobina si attiverà lasciando passare la biglia che si posiziona sulla pampa di lancio.

Sul Monitor appare la scritta LANCIARE LA BIGLIA, accompagnata da un messaggio sonoro; la biglia passerà dentro un passaggio e accenderà il display indicandone il numero.

Nel caso in cui il display non indichi il numero del canale, sarà perché il microswitch non avrà rilevato il passaggio della biglia; a passaggio rilevato la bobina bloccherà nuovamente il passaggio.

Volendo liberarla nuovamente si preme nuovamente STOP e si ripete l'operazione.

Premere START per uscire dalla funzione, premere STOP per ritornare nel menu principale.

#### ▶ Test Periferiche

Con questo parametro è possibile vedere le periferiche rilevate dal sistema e ne indica il modello.

#### ▶ Test SUONO

Con questo parametro è possibile testare i vari suoni o messaggi presenti nell'apparecchio.

Premere START per entrare nel parametro, poi premendo i pulsanti ONE BALL o SET si potranno ascoltare tutti i suoni e messaggi, uno alla volta, presenti nel gioco.

Premere START per uscire dalla funzione, premere STOP per ritornare nel menu principale.

#### ▶ Passaggio

NON ABILITATO

### 15. User

#### ▶ Hall of Fame

Comando utilizzato per cancellare l'elenco dei record nel caso si voglia cambiare location dell'apparecchio.

#### ▶ ID Macchina

Viene indicato il numero di serie dell'apparecchio

#### ▶ ID Bar

Comando necessario per inserire eventualmente il nome o codice del locale in cui viene collocato l'apparecchio.

Premere START per entrare nella funzione, apparirà un modulo con le lettere dell'alfabeto e dei numeri,

Utilizzare SET e ONE BALL per spostarsi all'interno dell'alfabeto, premere STOP per confermare la singola lettera che si vuole inserire, posizionarsi su CONFERMA per confermare il nome inserito o il codice.

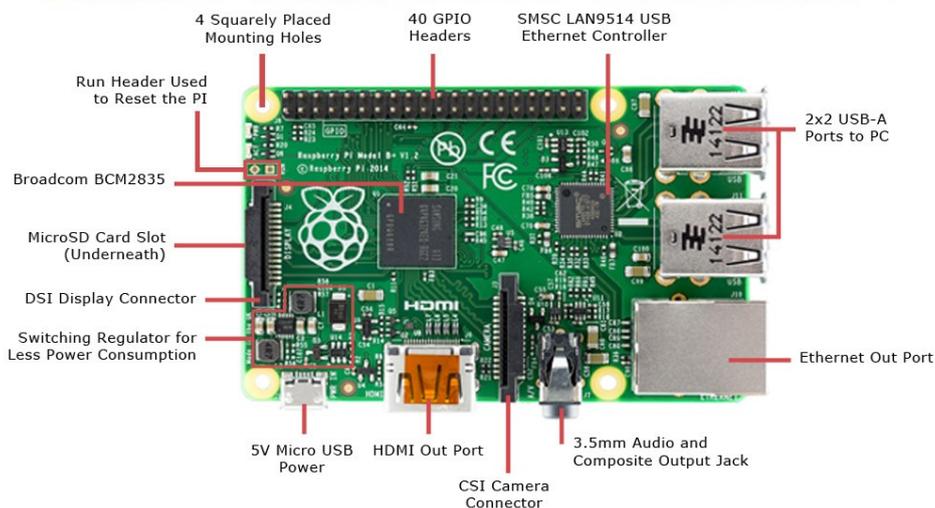
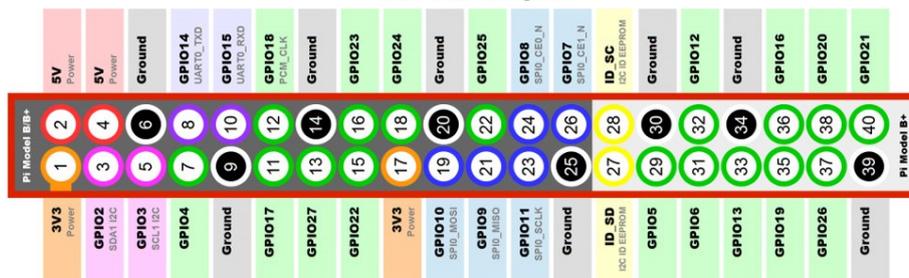
Premere STRAT per uscire dalla funzione.

## 16. Scheda di gioco

La scheda di gioco è una scheda di ultima generazione con tecnologia avanzata con sistema di protezione dei dati crittografati. I componenti della scheda e il microcontrollore non permettono la sovrascrittura dei dati.

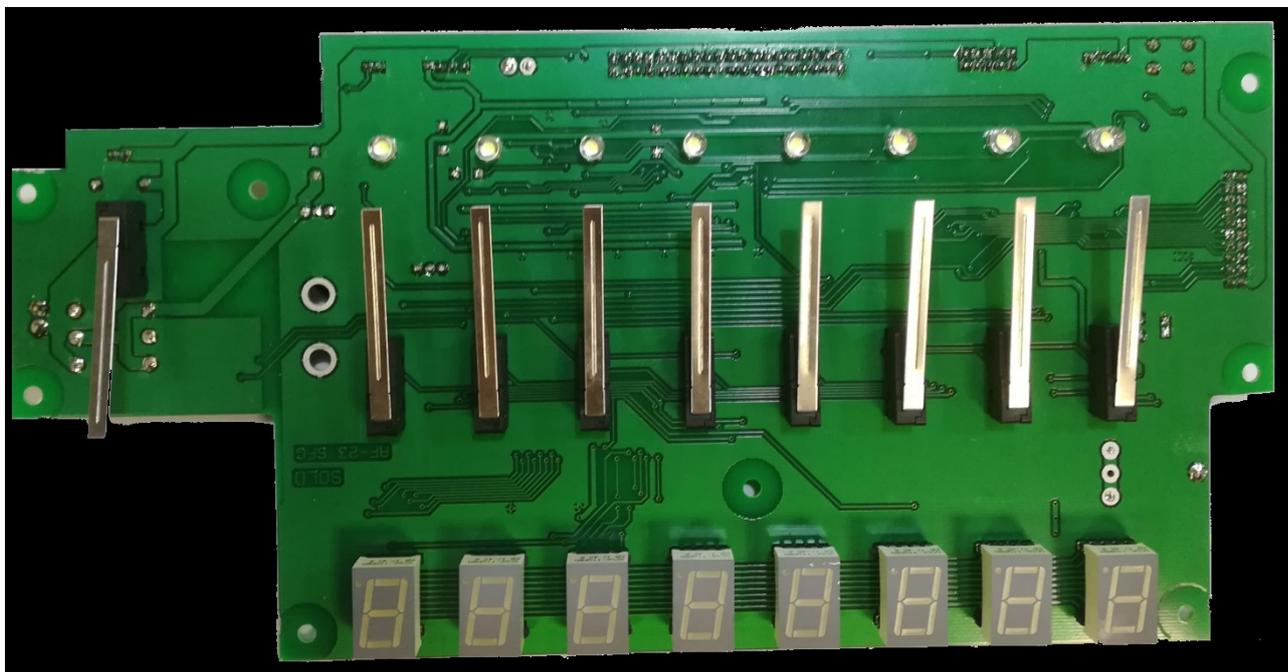


GPIO Pinout Diagram

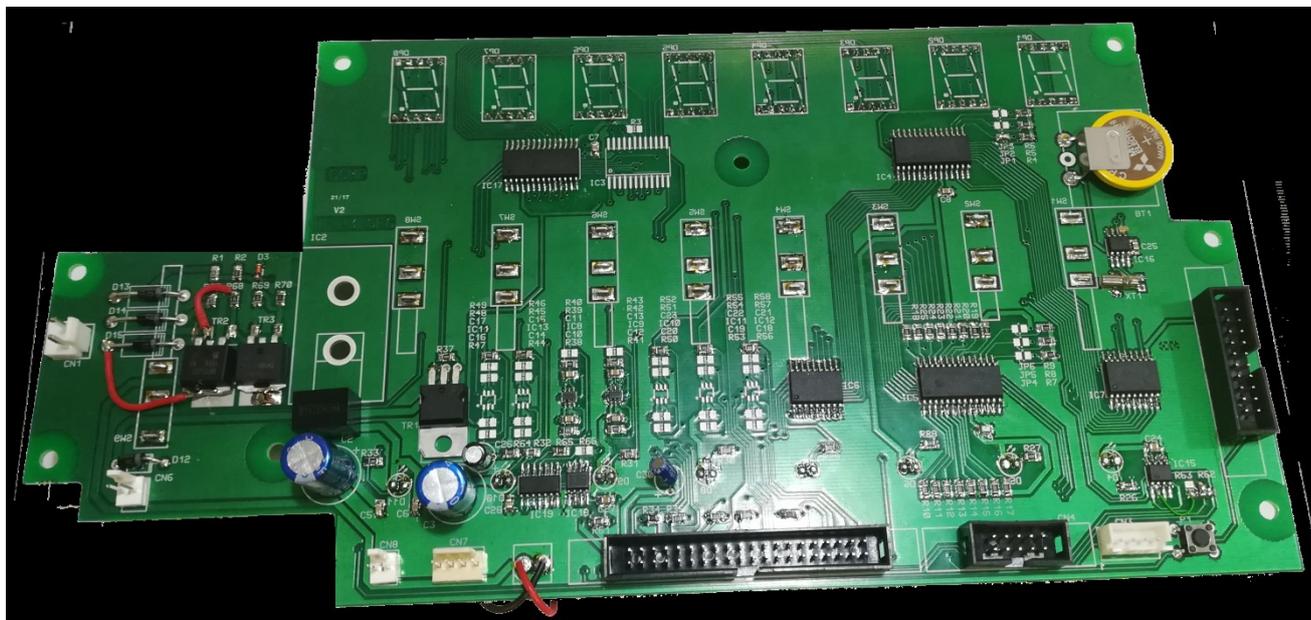


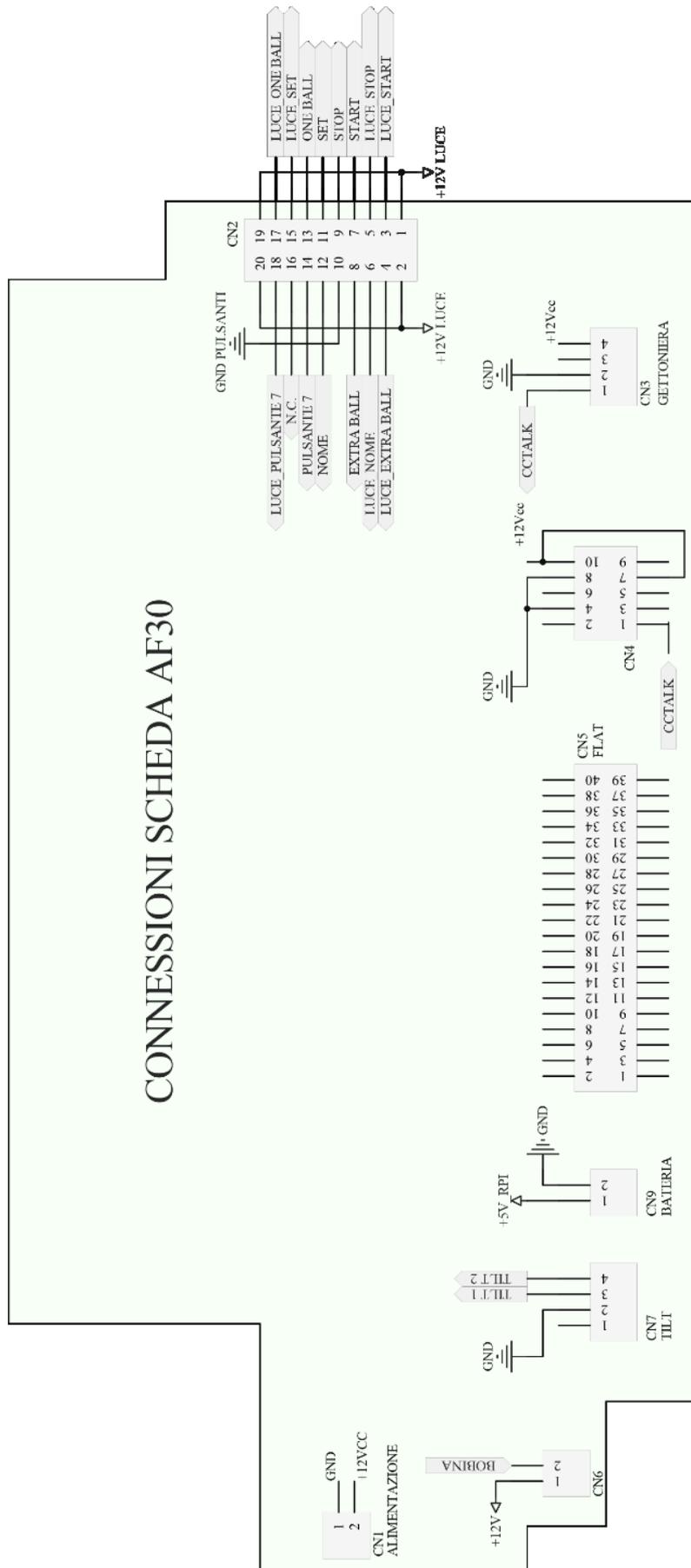
**17. Scheda Connessioni AF30**

Lato saldatura

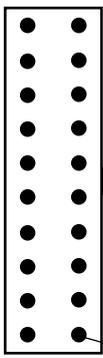


Lato componenti





## 18. Connessioni AF30

Connettore CN2				PULSANTI			
Omron XG4C- RF 254 – 10+10 vie				Pin a crimpare SVH-21T-P1.1			
Colore							Colore
Rosso	COMUNE LUCE +12V	20		19	+12V COMUNE LUCE		Rosso
	LUCE PULSANTE 7	18		17	LUCE ONE BALL		Viola
	N.C.	16		15	LUCE SET		Blu
	PULSANTE 7	14		13	ONE BALL		Grigio
Grigio	NOME	12		11	SET		Rosa
Nero	GND PULSANTI	10		9	STOP		Marrone
Arancio	EXTRA BALL	8		7	START		Bianco
Verde	LUCE NOME	6		5	LUCE STOP		Blu-Rosso
Giallo	LUCE EXTRA BALL	4		3	LUCE START		Rosa-Grigio
Rosso	COMUNE LUCE +12	2		1	+12 COMUNE LUCE		Rosso
Femmina ad inserire XG4H - 2031							

Connettore CN1		ALIMENTAZIONE
JST VHR-2N		2 vie passo 3,96
Pin crimpare		BVH-21T-P1.1
Pin		Colore
1	+12Vcc	Rosso
2	GND	Nero

Connettore CN3		GETTONIERA CCTALK
JST XHP		4 vie passo 2,5 mm.
Pin crimpare		SXH-001T-P0.6N
Pin		Colore
1	CCTALK	Bianco
2	GND	Nero
3	N.C.	
4	+12Vcc	Rosso

Connettore CN4		CCTALK FLAT
IDC 10 vie		
1	GND	FLAT
2	+8/28 Vdc	
3	Out 5	
4	Out 6	
5	Out 7	
6	inibith	
7	Out 1	
8	Out 2	
9	Out 3	
10	Out 4	

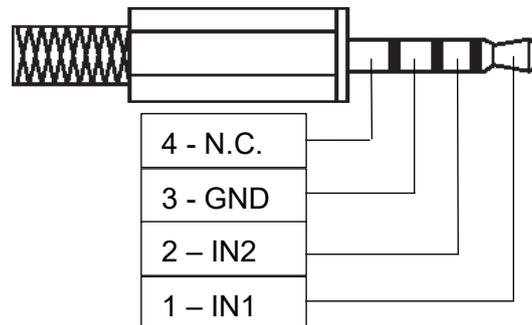
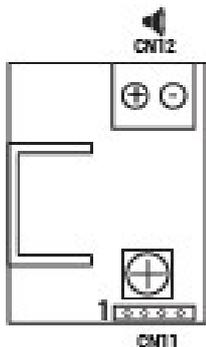
Connettore CN5		MATHERBOARD
IDC 40 vie		
FLAT		

Connettore CN7		TILT
JST VHR-4N 4 poli		4 vie passo 2,54
Pin crimpare		BVH-21T-P1.1
Pin		Colore
1	+12Vcc	Rosso
2	GND	Nero
3	TILT 1	
4	TILT 2	

Connettore CN9		BATTERIA
JST		2 vie passo 2,54
Pin crimpare		
Pin		Colore
1	+ 5 RPI	
2	GND	

Connettore CN6		BOBINA
JST		2 vie passo 2,54
Pin crimpare		
Pin		Colore
1	GND	
2	+12	

**19. Connessione Schedino AUDIO**

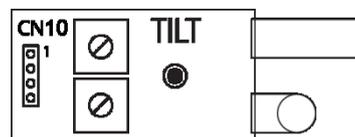


Connettore CN11		SCHEDINO AUDIO
		4 poli passo 2,54
Pin crimpare		
Pin		Colore
1	VCC +12	Rosso
2	IN 1	Arancio
3	GND	N.C.
4	GND	Nero

Connettore a Banana Multicomp  
3,5 mm. 4 poli Jack Plug  
Code: MC001292

**20. Connessione Schedino TILT**

Connettore CN10		SCHEDINO TILT
JST		4 poli passo 2,54
Pin crimpare		
Pin		Colore
1	TILT 2	
2	TILT 1	
3	GND	Nero
4	+12Vcc	Rosso



## 21. Immodificabilità e manomissione

L'eseguibile del gioco è contenuto nella memoria di tipo SD. Tale memoria nel momento di installazione viene protetta eseguendo il software **Seguridad 8**, che genera una licenza anticopia dell'eseguibile.

Ciò assicura, oltre alla tutela della proprietà del Software, che non sia possibile modificare le funzionalità della macchina operando dei cambiamenti al software stesso.

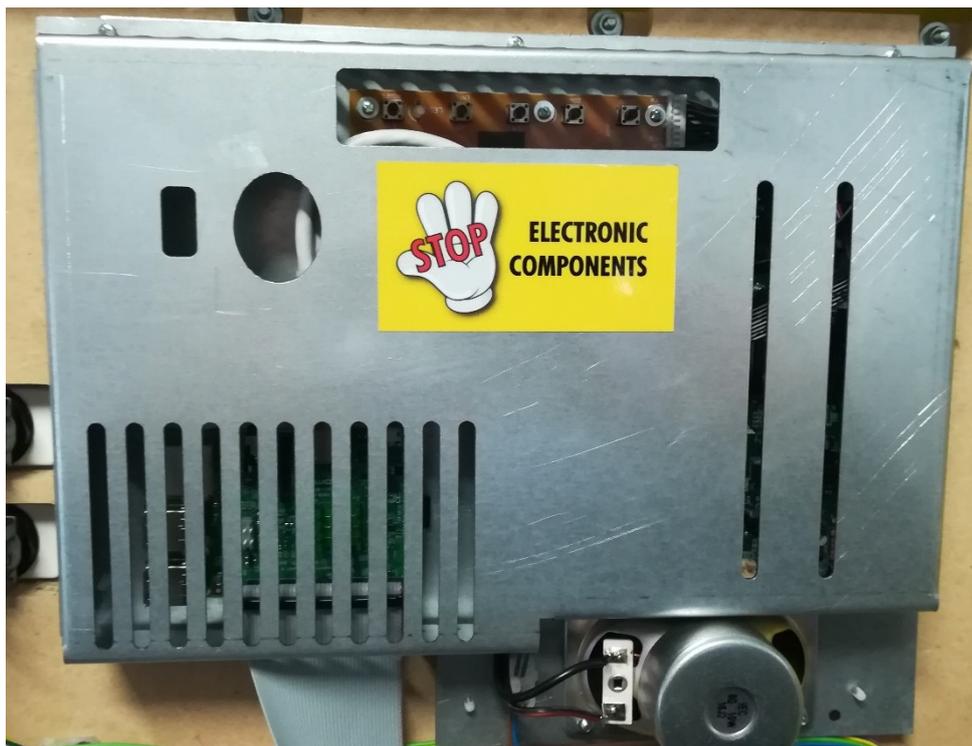
Qualsiasi anomalia riscontrata sui dati contenuti in questa memoria porteranno al blocco della scheda e la segnalazione dell'evento.

Una volta generata la licenza anticopia dell'eseguibile, il software **Seguridad 8**, viene rimosso dalla memoria SD

### Protezione Dati

I dati di riferimento della scheda, vengono protetti e non sono accessibili dall'esterno.

L'elettronica della scheda di gioco a garanzia della inviolabilità è protetta da una copertura in acciaio zincato avvitata all'apparecchio e la sua apertura è protetta da una etichetta antieffrazione.



La loro modifica può essere fatta solo dal software di sistema in conformità con le specifiche stabilite dalla normativa.

Tutte le immagini e suoni relativi al gioco, sono protetti per la lettura e scrittura.

### Password

A protezione della entrata nei parametri interni del software è presente una password stabilita al momento della produzione

## 22. Dichiarazione di Conformità CE

**Azienda importatrice/distributrice:** Ponente Communications s.n.c., via della Repubblica 23, Imperia, IM

**Apparato:** Apparecchio **Aquaflipper**

**Destinazione:** intrattenimento

**Dichiara che il prodotto sopra indicato è conforme alla pertinente normativa di armonizzazione dell'Unione di seguito indicata**

**Direttiva 2014/30/UE, Direttiva 2014/35/UE, Direttiva 2011/65/UE**

**Norme armonizzate applicate:**

**Sicurezza Elettrica:** EN 60335-2-82, EN 60335-1

**Compatibilità Elettro Magnetica:** EN 55014-1, EN 55014-2

La presente dichiarazione di conformità è rilasciata sotto la responsabilità esclusiva di Ponente Communications snc

Luogo e data: Imperia il 30 gennaio 2018

X   
Ponente Communications s.n.c.



## 23. Dichiarazione di Conformità al modello omologato

Il sottoscritto, Dott. Gianni Bribò, legale rappresentante della ditta Ponente Communications s.n.c., attesta che l'apparecchio elettronico da intrattenimento denominato: AQUAFLIPPER è conforme all'esemplare che è stato sottoposto alla verifica tecnica per il conseguimento della certificazione di conformità.

S/N (matricola dell'apparecchio):

Codice modello rilasciato da "AAMS":

Luogo e data: Imperia il 30 gennaio 2018

X   
Ponente Communications s.n.c.

1	Manutenzione Straordinaria	
Identificativo Apparecchio	AquaFlipper	
Data della manutenzione		
Parte o Dispositivo		
Soggetto operante		

2	Manutenzione Straordinaria	
Identificativo Apparecchio	AquaFlipper	
Data della manutenzione		
Parte o Dispositivo		
Soggetto operante		

3	Manutenzione Straordinaria	
Identificativo Apparecchio	AquaFlipper	
Data della manutenzione		
Parte o Dispositivo		
Soggetto operante		

4	Manutenzione Straordinaria	
Identificativo Apparecchio	AquaFlipper	
Data della manutenzione		
Parte o Dispositivo		
Soggetto operante		

5	Manutenzione Straordinaria	
Identificativo Apparecchio	AquaFlipper	
Data della manutenzione		
Parte o Dispositivo		
Soggetto operante		

6	Manutenzione Straordinaria	
Identificativo Apparecchio	AquaFlipper	
Data della manutenzione		
Parte o Dispositivo		
Soggetto operante		

Manutenzione Straordinaria	
Identificativo Apparecchio	AquaFlipper
Data della manutenzione	
Parte o Dispositivo	
Soggetto operante	

8	Manutenzione Straordinaria
Identificativo Apparecchio	AquaFlipper
Data della manutenzione	
Parte o Dispositivo	
Soggetto operante	

9	Manutenzione Straordinaria
Identificativo Apparecchio	AquaFlipper
Data della manutenzione	
Parte o Dispositivo	
Soggetto operante	



# MANUALE TECNICO



**PCOM**

Ponente Communications s.n.c.  
[ponentecom@yahoo.it](mailto:ponentecom@yahoo.it)