# SCHEDA GIOCO

# SUPER BUGGY

## APPARECCHIO ELETTROMECCANICO DA TRATTENIMENTO

**Conforme all'art. 110, comma 7 C-bis, del Testo Unico delle leggi di Pubblica Sicurezza**

| Rev. | Data redazione | Causale | Redazione/Verifica | Approvazione | Data approvazione |
|---|---|---|---|---|---|
| 00 | 24/01/2022 | Prima emissione | GRETA ROSTI | LUCA DELLA ROSA | 26/01/2022 |

# INDICE

**A.NOME COMMERCIALE DEL MODELLO**

**B.DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE**

**C.DESCRIZIONE CARATTERISTICHE TECNICHE, REGOLE DI GIOCO E SINGOLE FASI**

## A. NOME COMMERCIALE DEL MODELLO

Nome del gioco: **SUPER BUGGY**

## B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Le dimensioni complessive del gioco sono 166 x 135 x 95 h e pesa 130 kg.
È composto da una base in ferro e una macchina sportiva in vetroresina con quattro sedute su cui potersi sedere.

B.2

## C. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE TECNICHE, REGOLE DI GIOCO E SINGOLE FASI

C.1 Internamente il kiddie è costituito da un telaio di ferro, un motoriduttore, delle parti meccaniche e da schede elettroniche, esternamente invece presenta una macchina sportiva in vetroresina.

C.2 Il kiddie deve essere posizionato nell'ubicazione designata e collegato alla presa di corrente tramite il cavo di linea.
Per far iniziare la partita gli utilizzatori devono inserire la moneta o il gettone.

C.3 Per far iniziare la partita gli utilizzatori devono inserire la moneta o il gettone.
A quel punto il kiddie inizia a dondolare in avanti e in dietro; gli utilizzatori possono interagire con il kiddie attraverso i 4 joystick.
La durata della gioco varia da un minimo di 60 secondi fino ad un massimo di 180 secondi.
Terminato il tempo disponibile, il kiddie torna nella posizione iniziale e smette di dondolare.

C.4 Il costo della partita può variare da € 0,50 a € 2,00 ma è a discrezione del gestore dell'apparecchio.

C.5 Non è prevista l'assegnazione di un premio