

Benchmark Games USA	SCHEDA GIOCO	SE. 01
	CHAOS	Rev. 0

SCHEDA GIOCO

CHAOS

APPARECCHIO ELETTROMECCANICO DA INTRATTENIMENTO

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



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: **CHAOS**

B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 L'apparecchio misura 259 x 132 x 162 cm, si compone di due mobili affiancabili aventi ognuno una ruota in legno e meccanismo di caduta/risalita palle composto da cinghia e motore elettrico.

B.2



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

C.1 È composto da due mobili in legno e plexiglass affiancabili. All'interno di ogni mobile è presente una ruota avente fori di diverso diametro, un meccanismo per il rilascio/risalita delle palle, gettoniera posta frontalmente e scheda elettronica di gestione situata in vano protetto da serratura. La macchina accetta tensione in ingresso da 100 a 240V, previa regolazione tramite switch.

C.2 Le palle cadono dall'alto previa pressione del pulsante di attivazione, le quali cadono sulla ruota e risalgono lungo il meccanismo di risalita composto da cinghia e motore elettrico. Un display posto all'interno dell'apparecchio mostra i punti accumulati durante il corso della partita.

C.3 Inserendo i crediti necessari l'utente avvia la partita durante la quale dovrà rilasciare le palle poste in alto attraverso la pressione del pulsante frontale. ruota e i punti ottenuti verranno mostrati sul display posto internamente. Per ogni credito sarà possibile far cadere una palla. A seconda di dove cade la pallina è possibile far cadere altre palline.

C.4 La partita può costare da 0,5 a 5 euro in moneta, la stessa somma può essere introdotta attraverso l'utilizzo di gettone specifico o card elettronica precedentemente configurata.

C.5 Il premio viene erogato sotto forma di ticket cartacei, in quantità direttamente proporzionale ai punti accumulati facendo cadere le palle nelle buche della ruota.