

<b>Benchmark Games USA</b>	<b>SCHEDA GIOCO</b>	<b>SE. 01</b>
	<b>RED HOT</b>	<b>Rev. 0</b>

## **SCHEDA GIOCO**

### **RED HOT**

#### **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: **RED HOT**

## B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

**B.1** L'apparecchio misura 234 x 143 x 61 cm, è composto da un mobile in MDF serigrafato e plexiglass, all'interno si trovano due ruote con i corrispettivi display e delle palle. All'esterno troviamo due pulsanti.

**B. 2**



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

**C.1** L'apparecchio è a due postazioni con i corrispettivi pulsanti e ruote, nei quali è presente un sensore che rileva la posizione e il movimento della palla. È dotato di massimo 4 gettoniere. All'interno del mobile è presente un meccanismo per il rilascio/risalita e di 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. La durata ed il costo della partita sono regolabili attraverso apposito menu operatore, situato in vano protetto da serrature.

**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. La palla cadrà in uno dei fori presenti sulla 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 palla è possibile ottenere il bonus.

**C.4** La partita può costare da 0,5 a 5 euro in moneta, la stessa somma può essere ricavata 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 in partita.