

Benchmark Games USA	SCHEDA GIOCO	SE. 01
	SLAM A WINNER EXTREME	Rev. 0

SCHEDA GIOCO

SLAM A WINNER EXTREME

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: **SLAM A WINNER EXTREME**

B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 L'apparecchio misura 335 x 137 x 137 cm, è composto da un mobile avente una ruota in legno e un 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 un mobile in legno e plexiglass. All'interno del 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.

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 erogati dall'erogatore di ticket.

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 durante la partita.