

HARDING TRADING SRL	SCHEDA GIOCO	SE. 01
	DRAGON PUNCH	Rev. 0

SCHEDA GIOCO

DRAGON PUNCH

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	18/01/2022	Prima emissione	FRANCO SORTE	FRANCO SORTE	18/01/2022

INDICE

A.NOME COMMERCIALE DEL MODELLO

B.DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

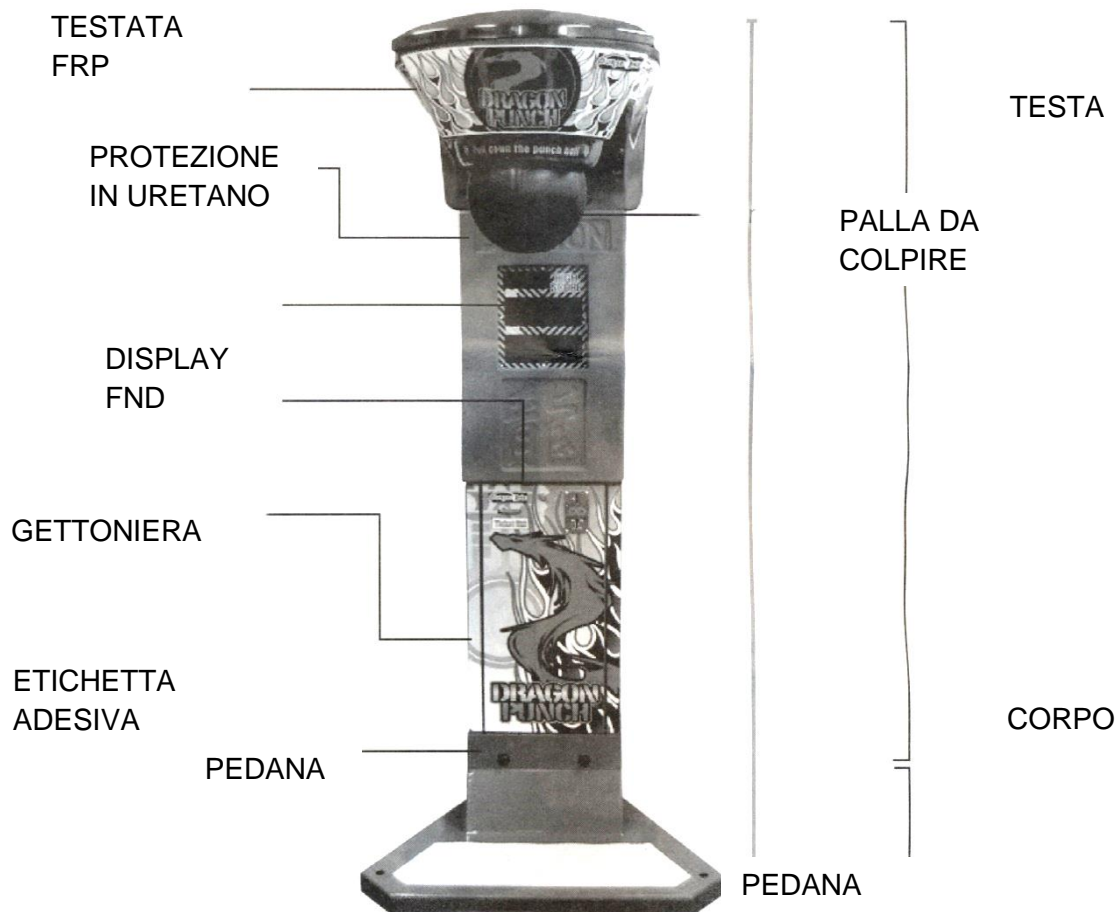
C.DESCRIZIONE CARATTERISTICHE TECNICHE, REGOLE DI GIOCO E SINGOLE FASI

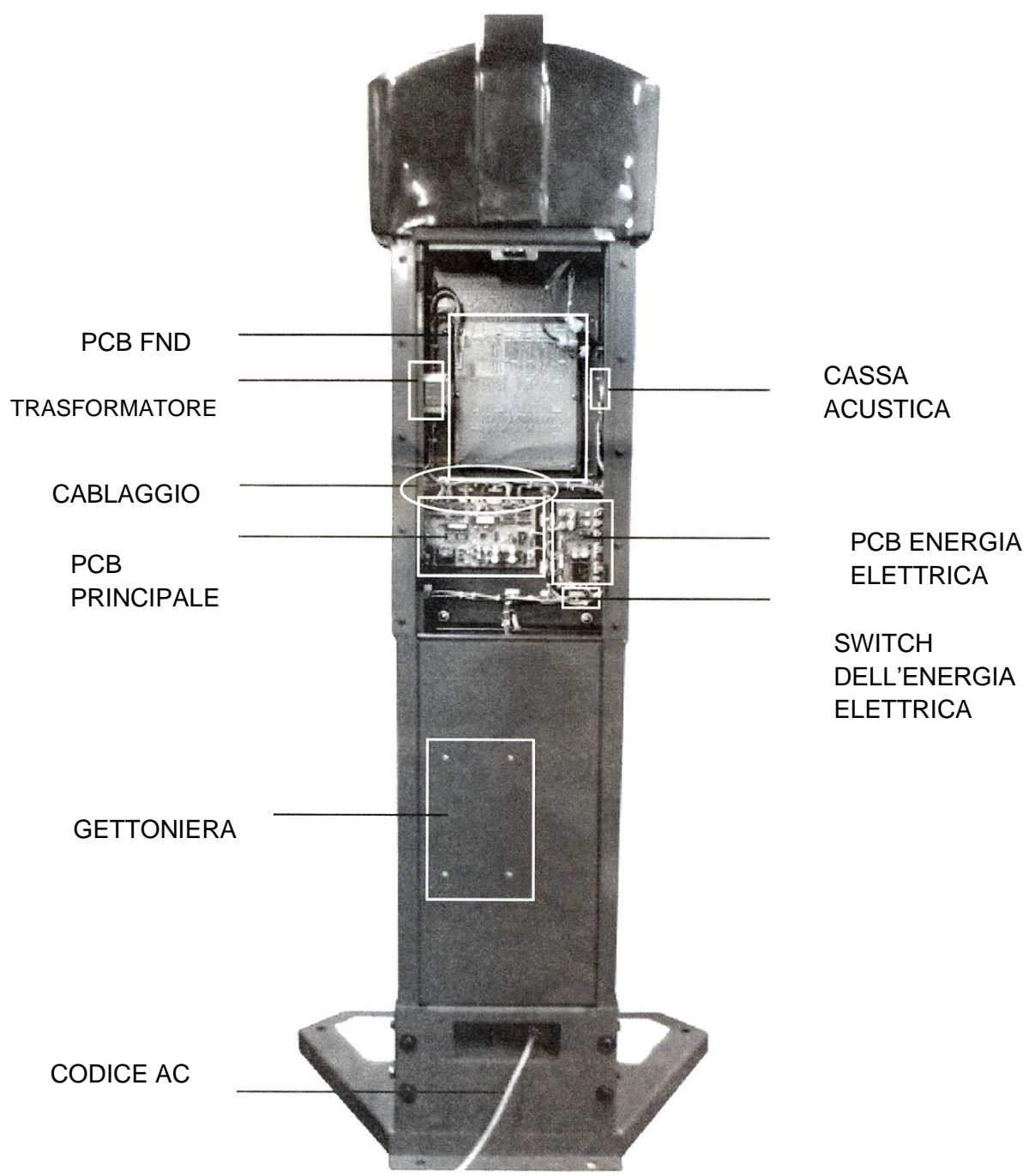
A. NOME COMMERCIALE DEL MODELLO

Nome commerciale dell'apparecchio:
Nome del gioco installato:

DRAGON PUNCH
DRAGON PUNCH

B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE





PCB FND

TRASFORMATORE

CABLAGGIO

PCB
PRINCIPALE

GETTONIERA

CODICE AC

CASSA
ACUSTICA

PCB ENERGIA
ELETTRICA

SWITCH
DELL'ENERGIA
ELETTRICA

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

Apparecchio preassemblato in metallo verniciato, detto anche pugnometro.

L'apparecchio è dotato di gettoniera e scheda elettronica posta in vano tecnico protetto da serratura/lucchetto apribile solo da personale addetto.

La partita può essere attivata con monete da 0,50 a 2 euro, la stessa somma può essere ricavata attraverso l'uso di un gettone specifico.

Inserendo la moneta o gettone viene liberato il pallone vincolato ad una corda che tirato verso il basso rimane libero di essere colpito con forza. Il sensore rileva la forza con cui è stato colpito il pallone e viene visualizzato il relativo punteggio su apposito display.

Le regolazioni relative alla

a) durata della singola partita

b) costo della partita (numero di monete, gettoni)

c) volume del suono, possono essere effettuate accedendo alla scheda elettronica di controllo e seguendo le istruzioni riportate sul manuale di uso e manutenzione.

L'apparecchio può erogare tagliandi (tickets).