

	SCHEDA GIOCO	SE.01
	AIR PLANE	Rev. 0

SCHEDA GIOCO

AIR PLANE

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	10/12/2021	Prima emissione	GIORGIO MORINI	LUCA FAVERO	10/12/2021

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: **AIR PLANE**

Nome del gioco installato: **Little Icarus plane**

B.DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Soggetto con scocca a forma di aeroplano con seduta per l'utilizzatore installato sopra una base con ruote contenente le parti meccaniche, misura cm 130x140xH115

B.2



B.3



Twitty plane



Duffy plane



Scooby Doo plane



Bubble plane



Pimpa plane



Silvester plane

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

C1. L'Air Plane rappresenta in dimensioni ridotte un aereo. Esso è dotato di un abitacolo dentro il quale si siede il bambino per effettuare la partita.

La macchina è supportata da un basamento dentro il quale è alloggiata la parte meccanica (telaio, motorizzazione, trasmissione movimento). Il basamento è dotato di ruote per lo spostamento in brevi spazi e di piedi per l'appoggio al suolo.

All'interno dell'abitacolo sono alloggiati:

- a) gettoniera
- b) cassetta raccolta monete.

L'apparecchio è dotato di gettoniera installata nella monoscocca e di scheda elettronica di gestione del tipo A009917052 alloggiata in un vano tecnico protetto da serratura.

C2. Il sistema funziona attraverso due specifiche attività, dondolamento (continuo durante il ciclo) e il funzionamento di pulsanti frontalmente posizionati rispetto all'alloggiamento dell'utente.

C3. Attraverso l'inserimento di una moneta o di un gettone o tramite card elettronica l'utente attiva il sistema che inizia a dondolare lievemente. Durante la corsa della durata regolabile da 1 a 3 minuti l'utente muove il volantino e può premere i 2 tasti luminosi sulla parte frontale.

C4. La partita può costare da 0,50 a 1 euro in moneta, la stessa somma può essere ricavata attraverso l'uso di un gettone specifico. L'apparecchio può anche essere attivato tramite una card elettronica opportunamente configurata o con una app.

Le regolazioni relative alla

- a) durata della singola partita/corsa
- b) costo delle corsa (numero di monete, gettoni)
- c) volume dei segnali audio e della musica

possono essere effettuate accedendo alla scheda elettronica di controllo ed agendo sui DIP switch seguendo le istruzioni riportate sul manuale di uso e manutenzione.