

|                              |                           |               |
|------------------------------|---------------------------|---------------|
| Unis Technology Ltd.<br>CINA | <b>SCHEDA GIOCO</b>       | <b>SE. 01</b> |
|                              | <i>JETBALL ALLEY TWIN</i> | <b>Rev. 0</b> |

## **SCHEDA GIOCO**

### ***JETBALL ALLEY TWIN***

#### **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:

**JETBALL ALLEY TWIN**

## B.DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

**B.1** L'apparecchio misura 146x310x282 cm, è composto da due mobili in MDF serigrafati affiancabili a formare due postazioni di gioco, unite da un insegna con monitor LCD integrato.

**B.2**



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

**C.1** L'apparecchio si compone di due mobili su ruote affiancabili, con piani inclinati in plexiglass sul quale lanciare e fare scorrere palle in plastica che vengono rilasciate da apposito sistema di sgancio. L'apparecchio è dotato di massimo due gettoniere installate nella parte frontale sinistra e scheda elettronica di gestione situata in un vano protetto da serratura e due erogatori di ticket. La macchina accetta tensione in ingresso da 100 a 240V, previa regolazione tramite switch.

**C.2** L'apparecchio, tramite sistema di sblocco, rilascia 9 palle verso la parte frontale della macchina, le quali andranno lanciate lungo la pista in plexiglass verso il fondo della stessa, dove sono presenti 9 fori. Sensori posti sotto ai fori rilevano il passaggio della palla ed aggiornano il punteggio tramite display. La durata ed il costo della partita sono regolabili attraverso apposito menù operatore, situato in vano protetto da serrature.

**C.3** L'utente, dopo avere inserito i crediti necessari, avvia la partita nella quale dovrà lanciare le palle verso i fori posti sul fondo della macchina. L'utente accumula punti in base ai risultati dei lanci. Al termine della partita l'utente ritira i ticket così vinti.

**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 nei lanci durante la partita.