

	<b>SCHEDA ESPLICATIVA</b>	
	<b>CHILDREN BASKETBALL DPC03 VERSIONE STANDARD</b>	<b>Rev. 2</b>

# **SCHEDA ESPLICATIVA**

## **APPARECCHIO ELETTROMECCANICO DA TRATTENIMENTO**

**Conforme all'art. 110, comma 7C-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 commerciale dell'apparecchio: **CHILDREN BASKETBALL DPC03**

Nome del gioco installato: **CHILDREN BASKETBALL**

## B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Dimensioni cm:

P150\*L77\*A190



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

- C1. Il gioco è per un giocatore ed è costituito da un unico mobile che mostra un piano di gioco inclinato, un pannello che supporta un canestro, due display punteggi, un display per il tempo. Il gioco viene attivato automaticamente inserendo il numero di crediti sufficienti,

tramite la gettoniera frontale.

C2. Il gioco simula una partita di basket. Una volta attivato il gioco, delle palle scenderanno nello scomparto apposito. Il giocatore dovrà lanciare le palle cercando di fare canestro nell'apposito cestello, dove ogni canestro darà un punteggio. Una volta lanciata la palla, questa tornerà al giocatore finché non scadrà il tempo che è mostrato sul display.

C3. Il sistema è dotato di riproduzione di una traccia audio.

In modalità STANDBY è possibile apportare le seguenti modifiche e regolazioni alla macchina:

1. Numero di monete o gettoni per partita
2. Tempo di gioco relativo ad ogni sessione
3. Volume dei segnali audio e della musica
4. Impostare il valore dei punti in base