

Coastal Amusement USA	SCHEDA GIOCO	SE. 01
	CRAZY CLOCK	Rev. 0

SCHEDA GIOCO

CRAZY CLOCK

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: **CRAZY CLOCK**

B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 L'apparecchio misura 297 x 149 x 99 cm, è composto da un mobile in plexiglas serigrafato, con un orologio e un display e una insegna luminosa.

B.2



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

C.1 L'apparecchio è composto da un orologio con due lancette che si muovono automaticamente previa pressione pulsante. L'apparecchio è dotato di una gettoniera installata nella parte frontale e scheda elettronica di gestione situata in un vano protetto da serrature e di un erogatore di ticket. La macchina accetta tensione in ingresso da 100 a 240V, previa regolazione tramite switch.

C.2 L'apparecchio funziona facendo muovere le lancette previa pressione del pulsante e facendone fermare una sempre premendo il pulsante, mentre l'altra lancetta si ferma automaticamente. A seconda di dove si fermano le lancette è possibile guadagnare più punti.

C.3 L'utente, dopo avere inserito i crediti necessari, avvia la partita nella quale dovrà riuscire a fare fermare una delle due lancette sui numeri illuminati sull'orologio. Al termine della partita vengono visualizzati i punti accumulati sul display.

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 durante la partita.