

	SCHEDA GIOCO	SE. 01
	ATV	Rev. 0

SCHEDA GIOCO

Art. FT101 - ATV

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	01/02/2022	Prima emissione	MARIATERESA VENTRIGLIA	TIZIANO FRANCHINI	01/02/2022

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: ATV

Nome del gioco installato: ATV

B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Soggetto con figura a quadriciclo in vetroresina verniciata con ruote vere poggiata su un basamento. Dimensioni: cm.160x96h.112 – Peso Kg.170

B.2



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

C1. Il soggetto è una figura quadriciclo in vetroresina verniciata con ruote vere. La seduta è predisposta per la presenza di un solo utilizzatore. Di fronte alla seduta è presente il manubrio con manopola acceleratore e leva freno con cui l'utente può interagire con il kiddy, ovvero può far aumentare la velocità e di conseguenza far impennare anteriormente il soggetto, oppure frenare. La meccanica di movimento composta principalmente da motoriduttore ad altre parti meccaniche, è posizionata all'interno della scocca in vetroresina, mentre la meccanica per l'impennata è collocata sotto il basamento in vetroresina posto alla base del soggetto. Il kiddy è dotato di sistemi di sicurezza e antischiacciamento (sensori e pedana di sicurezza).

L'apparecchio è dotato di gettoniera posta all'interno della cassetta fissata posteriormente sul quadriciclo e di scheda elettronica per il funzionamento del gioco, controllo luci e suoni alloggiata in un vano tecnico protetto da serratura.

C2. Durante il funzionamento, la kiddy ha un movimento ondulatorio (continuo durante il ciclo) e di sollevamento anteriore o frenata solo se azionati manualmente dall'utilizzatore con i comandi presenti sul manubrio posti di fronte alla seduta.

C3. Per far iniziare la partita, l'utente deve inserire una o più monete / gettone nell'apposita gettoniera o tramite card elettronica, dopodiché il kiddy inizia a dondolare accompagnato da suoni e giochi di luci.

La durata del gioco (regolabile dal Gestore direttamente sulla scheda elettronica) varia da un minimo di 15 secondi fino ad un massimo di 180 secondi.

Terminato il tempo disponibile, il kiddy si arresta smettendo di dondolare, emettere suoni e tornando alla posizione di partenza.

C.4 Il costo della partita è a discrezione del Gestore che può impostarne il valore attraverso il tipo di gettoniera installata (0,50 cent o 1 Euro o 2 Euro).

C.5 Non è prevista l'assegnazione di nessun premio a fine partita.