

| | | |
|---|---------------------|---------------|
|  | SCHEMA GIOCO | SE. 01 |
| | JEEP WILLY | Rev. 0 |

SCHEMA GIOCO

Art. FT104 – JEEP WILLY

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: JEEP WILLY

Nome del gioco installato: JEEP WILLY

B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Soggetto con figura a forma jeep in vetroresina verniciata con ruote vere poggiata su un basamento. Dimensioni: cm.190x160xh.165 – Peso Kg.350

B.2



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

C1. Il soggetto è una figura jeep in vetroresina verniciata con ruote vere. Il suo abitacolo è predisposto per la presenza di massimo due utilizzatori. Di fronte alla seduta sono presenti leve e pulsanti che, se azionati, permettono al soggetto di impennare anteriormente e/o aumentare la velocità di dondolamento. La salita e discesa della vettura sono comandate da un sistema elettro-idraulico con cilindro, mentre il movimento ondulatorio è elettro-meccanico con motoriduttore ed altre parti meccaniche. La figura è poggiata a terra su un telaio in ferro con basamento in vetroresina verniciata. Il kiddy è dotato di sistemi di sicurezza e antischiacciamento (sensori e pedana di sicurezza). Il kiddy è dotato di ruote e gancio per il posizionamento e piedi regolabili.

L'apparecchio è dotato di gettoniera posta all'interno dell'abitacolo 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 macchina ha un movimento ondulatorio (continuo durante il ciclo) e di sollevamento anteriore solo se azionato manualmente dall'utilizzatore con i pulsanti e leve 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 un premio a fine partita.