

	SCHEDA GIOCO	SE. 01
	VELOFLY	Rev. 0

SCHEDA GIOCO

Art. FT106 - VELOFLY

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: VELOFLY

Nome del gioco installato: VELOFLY

B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Soggetto con figura a forma di velivolo di fantasia composto da telaio in ferro e vetroresina verniciati con colonna portante e sali/scendi in lamiera. Dimensioni: cm.135x90x h.minima cm.237 / h.max cm.277 – Peso Kg.170

B.2



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

C1. L'attrazione si presenta come un velivolo di fantasia composto da telaio in ferro e vetroresina verniciati con seduta per un solo utilizzatore di fronte al quale è posto un sistema a manovella che, facendolo ruotare, permette la salita e la discesa del velivolo stesso lungo la colonna portante. Tutto il soggetto è ancorato con una slitta alla colonna portante che gli permette lo slittamento verso l'alto e verso in basso. La colonna portante contiene al suo all'interno un telaio in ferro alla quale sono collegati gli organi di trasmissione composti da motoriduttore, catene per la salita e/o discesa del soggetto, oltre ad altre parti meccaniche ed è rivestita in lamiera verniciata. La colonna è fissata ad un basamento in ferro con padana di sicurezza antischiacciamento. Il kiddy è dotato di ruote e gancio per il posizionamento e piedi regolabili.

L'apparecchio è dotato di gettoniera fissata al lato della colonna portante 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 una minima escursione di Sali/scendi in automatico e, se azionati i comandi dall'utilizzatore, il soggetto raggiunge la massima altezza consentita,

C3. Per far iniziare la partita, l'utente deve inserire una o più monete / gettone nell'apposita gettoniera o tramite card elettronica, dopodichè il kiddy inizia a salire e scendere in modo automatico accompagnato da suoni e giochi di luci e l'utente, facendo girare la manovella, passa dalla funzione automatica a quella manuale consentendo al soggetto di alzarsi ulteriormente.

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 ed emettere suoni.

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.