

	<b>SCHEDA GIOCO</b>	<b>SE. 01</b>
	<b>PEDALOTTORO</b>	<b>Rev. 0</b>

## SCHEDA GIOCO

### Art. FT110 - PEDALOTTORO

#### 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: PEDALOTTERO

Nome del gioco installato: PEDALOTTERO

## B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Soggetto interattivo con figura a forma di velivolo di fantasia composto da telaio in ferro e vetroresina verniciati con colonna portante e sali/scendi in lamiera fissato su base in vetroresina circolare. Dimensioni: diametro cm.125x h.minima cm.205 / h.max cm.300 – Peso Kg.270

### 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 alla seduta è posto un cupolino con i comandi manuali e dei pedali con la quale l'utilizzatore, pedalando, aumenta la rotazione del gioco verso destra o verso sinistra e la salita e/o discesa della figura sulla 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, cilindro idraulico ed altri organi meccanici di trasmissione 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 circolare ricoperto da basamento in vetroresina verniciata al cui interno è alloggiata la meccanica di rotazione con motoriduttore, centrale elettroidraulica oltre ad altre parti meccaniche ed elettriche. Sono presenti sistemi di sicurezza e 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 figura velivolo 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 rotazione lenta verso destra o sinistra in automatico e, se azionati i comandi dall'utilizzatore, il soggetto ruota più velocemente ad azione la salita e/o discesa del velivolo raggiungendo 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, dopodiché il kiddy inizia a ruotare in modo automatico accompagnato da suoni e giochi di luci e l'utente, pedalando, passa dalla funzione automatica a quella manuale consentendo al soggetto di salire e scendere lungo la colonna portante.

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 un premio a fine partita.