

	<i>SCHEDA GIOCO</i>	<i>SE. 01</i>
	<i>LEM</i>	<i>Rev. 0</i>

SCHEDA GIOCO

Art. FT112 – LEM

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: LEM

Nome del gioco installato: LEM

B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 L'attrazione rappresenta un mezzo lunare di fantasia costituito da un veicolo in ferro e figura in vetroresina verniciata con ruote vere ed un basamento in vetroresina verniciata di forma circolare.. Dimensioni: diametro cm.115x h. 154 – Peso Kg.160

B.2



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

C1. La parte superiore dell'attrazione consiste in una figura che rappresenta un mezzo lunare di fantasia costituito da un veicolo in ferro e vetroresina verniciata con ruote vere al cui interno è posta la meccanica di movimento della figura composta da motoriduttore ed altre parti meccaniche. Il kiddy è predisposto per un solo utilizzatore. Di fronte alla seduta è presente un cruscotto con volante che l'utilizzatore può usare per la rotazione manuale del soggetto verso destra e/o verso sinistra; sul bracciolo al lato della seduta sono collocati altri comandi per effetti sonori, aumento o frenata del soggetto. La figura superiore è collegata alla base con un supporto/albero. Il telaio base, che si trova sotto un basamento in vetroresina verniciato di forma circolare, è in ferro e ad esso sono fissate la motorizzazione ed altre parti meccaniche per il movimento di rotazione. Il kiddy è dotato di ruote e gancio per il posizionamento e piedi regolabili. Sono presenti sistemi di sicurezza e antischiacciamento.

L'apparecchio è dotato di gettoniera 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 figura ha un movimento di dondolamento (continuo durante il ciclo) e di rotazione casuale sia in senso orario che antiorario.

C3. Per far iniziare la partita, l'utente deve inserire una o più monete / gettone nell'apposita gettoniera o tramite card elettronica posta all'interno del carter posteriore del veicolo, dopodiché la figura inizia a dondolare e a ruotare in senso orario e antiorario in modalità automatica accompagnato da musiche e suoni. Nel caso l'utilizzatore si alza in piedi durante la corsa, il kiddy si arresta immediatamente e riprende solo quando l'utilizzatore si risiede sulla figura.

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 ruotare, dondolare ed emettere suoni/musica.

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.