

	SCHEDA GIOCO	SE. 01
	RODEO BUFFALO	Rev. 0

SCHEDA GIOCO

Art. FT121 – RODEO BUFFALO

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: RODEO BUFFALO

Nome del gioco installato: RODEO BUFFALO

B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Il gioco simula la cavalcata come in un piccolo rodeo. La figura centrale è una bufalo in vetroresina verniciata con seduta per un singolo utilizzatore. Nella parte inferiore si trovano i cuscini/materassi rivestiti in pvc di forma circolare con funzione di protezione anticaduta. A lato è installata la cassetta gettoniera ed un palo di illuminazione. Dimensioni: diametro cm.250x h. 110 + palo h. cm.270 - Peso Kg.155

B.2



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

C1. La parte superiore dell'attrazione consiste in una figura in vetroresina verniciata contenente la meccanica per il movimento composta da moto riduttore ed altre parti meccaniche che è collegata con un supporto/albero alla parte inferiore, composta da un telaio in ferro a cui sono fissate la motorizzazione e parti meccaniche per il movimento di rotazione. Il telaio inferiore è avvolto da tre cuscini/materassi rivestiti in pvc di protezione e anticaduta. Il kiddy è dotato di ruote e gancio per il posizionamento e piedi regolabili.

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 nella cassetta a lato, scegliendo tra funzionamento lento (low game) e funzionamento veloce (hight game), dopodichè la figura inizia a dondolare e a ruotare in senso orario e antiorario accompagnato da musiche e suoni. Il lampeggiante posto sulla cassetta gettoniera lampeggia indicando che il gioco è in funzione. E' presente un pulsante di emergenza posto sulla cassetta gettoniera per arrestare la corsa in caso di necessità. Sotto la seduta dell'utente sono presenti fotocellule che segnalano la presenza a bordo. In caso di caduta dell'utilizzatore, il gioco si arresta immediatamente e riprende solo quando l'utilizzatore è risalito sulla figura. Sotto la figura sono presenti dei cuscini/materassi rivestiti in pvc sufficientemente capienti per attutire eventuali cadute.

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 un premio a fine partita.