

	<b>SCHEMA GIOCO</b>	<b>SE. 01</b>
	<b>TRENINO</b>	<b>Rev. 0</b>

## SCHEMA GIOCO

### Art. FT123 – TRENINO

#### 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: TRENINO

Nome del gioco installato: TRENINO

## B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 L'attrazione si presenta come una trenino che gira su di una rotaia posizionata all'interno di un basamento e misura cm.170x140xh.130

### B.2



### B.3



### Trenino natalizio

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

C1. Il kiddy è composto da una base in vetroresina verniciata di forma ovale fissata ad un telaio in ferro con due ruote e gancio per il posizionamento, binario in acciaio inox su cui scorre il trenino (figura in vetroresina verniciata) con seduta per un solo utilizzatore, gettoniera e tre pulsanti per comandare la marcia veloce in avanti, retromarcia ed effetti sonori.

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 macchina ha un movimento di scorrimento avanti e indietro a seconda del pulsante premuto dall'utente ovvero marcia veloce avanti e marcia indietro.

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 muoversi in avanti sulla rotaia accompagnato da suoni e giochi di luci e l'utente, premendo i pulsanti, comanda la direzione del trenino e gli effetti sonori.

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 muoversi 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.