

	<b>SCHEDA GIOCO</b>	<b>SE. 01</b>
	<b>SUPER RACE 6 PLAYERS</b>	<b>Rev. 0</b>

## SCHEDA GIOCO

### Art. FT128 – SUPER RACE 6 PLAYERS

#### 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	15/02/2022

## **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: SUPER RACE 6 PLAYERS

Nome del gioco installato: SUPER RACE 6 PLAYERS

## B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 L'attrazione è composta da tre parti: bancone di gioco con piste di lancio protette da lastre di policarbonato, blocco frontale con scala corsie figure e top con pannello luci e display.

Dimensioni montato: cm.300x220xh255 / dimensioni smontato: banco cm.300x220xh.175 – piste cm.300x100xh182

### B.2



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

C1. Tutta l'attrazione è supportata da tre telai in ferro componibili a formare un unico blocco. Nello specifico: **BANCONE** con rivestimento laterale da pannelli in legno e frontale in forex serigrafato, su cui sono fissate le 6 gettoniere e 6 tickets dispenser,. La parte superiore contiene le 6 piste di gioco in vetroresina con buche di caduta su cui far scorrere la palla. Ogni buca ha un colore differente a cui è abbinato un microswitch dedicato e collegato al PLC il quale gestirà l'avanzamento del soggetto sulla pista corrispondente al giocatore. Ogni corsia di gioco è protetta da pannello in policarbonato trasparente; **BLOCCO FRONTALE** con scala di corsie su cui avanzeranno i soggetti durante la giocata e rivestito lateralmente da pannelli legno e protezioni in policarbonato trasparente. Alla base sono posti 6 pannelli retroilluminati che indicano quale e quante postazioni sono attive durante la giocata. Sopra è posizionata la scala delle piste formata da 6 corsie per i giocatori più una settima gestita dal PLC. Ai lati sono fissati pali con faretti per illuminare le corsie; **TOP** in vetroresina, posizionato al di sopra delle piste, con pannello frontale in policarbonato serigrafato e retroilluminato su cui è fissato un monitor touch screen, semaforo per il conto alla rovescia e fine partita, e indicazione del vincitore.

Per il trasporto e/o rimessaggio, l'attrazione si scompone in due mobili muniti di ruote per lo spostamento (ricavabili dal mobile bancone e mobile piste)

L'apparecchio è dotato di 6 gettoniere e 6 kit ticket dispenser; l'attrazione è gestita da un PLC per il funzionamento del gioco, controllo luci e suoni alloggiata in un vano tecnico protetto da serratura.

C2. Durante il funzionamento, l'utilizzatore può giocare singolarmente contro il soggetto comandato dal PLC (che avanza autonomamente durante la partita) oppure contro uno o due giocatori (l'attrazione prevede 3 postazioni di gioco). Lo scopo del gioco è lanciare una palla sulla propria pista di gioco e centrare più buche possibili che, a seconda del colore, assegnano un punteggio differente e consentono al soggetto corrispondente al singolo giocatore di avanzare con maggiore o minore distanza rispetto agli altri sulle piste. Sul pannello del top, il display segue costantemente l'evoluzione della partita.

C3. Per far iniziare la partita, l'utente deve inserire una o più monete / gettone nell'apposita gettoniera o tramite card elettronica posta nel pannello frontale del bancone di gioco. L'utente, premendo il pulsante "start", riceve la palla con cui giocare ed inizia il conto alla rovescia per inizio partita. A partita avviata, l'utente inizierà a lanciare la propria palla verso le buche per far avanzare il proprio soggetto sulle piste. La restituzione della palla avviene in automatico ad ogni lancio.

A partita iniziata, le gettoniere non accettano altri crediti e le monete o gettoni eventualmente inseriti, saranno restituite in automatico. Pertanto non è possibile aggiungere altri giocatori a partita iniziata.

La partita termina quando un soggetto arriva al traguardo per primo (sia che si tratti di un soggetto corrispondente al giocatore, sia che si tratti del soggetto gestito in automatico dal PLC)

Alla fine della giocata, tutti i soggetti retrocedono in automatico sulle piste fino alla partenza.

L'erogatore distribuisce tickets cartacei ad ogni giocatore in base alla posizione di arrivo al traguardo.

Il numero dei tickets erogati è a discrezione del Gestore che può impostarne la quantità erogabile direttamente sul touch screen attraverso il PLC.

La funzione di distribuzione dei tickets può essere esclusa dal Gestore, senza modificare il funzionamento o lo scopo del gioco.

La durata del gioco è determinato dalla fine partita ovvero dal raggiungimento del traguardo. E' comunque previsto un tempo massimo di gioco programmabile dal Gestore intervenendo direttamente attraverso il PLC.

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 L'attrazione non eroga nessun tipo di premio ma solo tickets cartacei.