

	<i>SCHEDA GIOCO</i>	<i>SE. 01</i>
	<i>PANCA CON POMPIERE UP & DOWN</i>	<i>Rev. 0</i>

SCHEDA GIOCO

Art. FT130 – PANCA CON POMPIERE UP & DOWN

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: PANCA CON POMPIERE UP & DOWN

Nome del gioco installato: PANCA CON POMPIERE UP & DOWN

B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Soggetto con panca in vetroresina predisposta per l'utilizzo di un solo utente. A completare, figura pompiere in vetroresina occupante la seduta opposta, base in lamiera verniciata. Dimensioni: cm 120x55xh.140 – Peso kg.70

B.2



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

C1. La macchina è composta da: una base a forma di parallelepipedo in lamiera verniciata all'interno del quale è posizionata la meccanica di movimento costituita principalmente da un motoriduttore ed altre parti meccaniche, due ruote ed una maniglia per lo spostamento, due supporti verticali rivestiti con soffiotti in gomma di protezione; nella parte superiore vi è una figura in vetroresina verniciata a forma di panca con seduta per un solo utilizzatore che riveste il telaio in ferro di sostegno, di fronte alla seduta dell'utilizzatore è presente la gettoniera e pulsanti; sulla seduta opposta è installata una figura in vetroresina rappresentante un pompiere;

L'apparecchio è dotato di gettoniera e di scheda elettronica per il funzionamento del gioco, controllo luci, suoni e musica alloggiata in un vano tecnico protetto da serratura.

C2. Durante il funzionamento, la macchina ha un movimento up & down (continuo durante il ciclo) e l'utilizzatore può interagire con i pulsante posto di fronte alla seduta.

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 muoversiaccompagnato da suoni e giochi di luci e l'utente, premendo i pulsanti, aumenta la velocità di dondolamento.

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 nessun premio a fine partita.