

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

SCHEDA GIOCO

Art. FT132 - GOMMONE

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: GOMMONE

Nome del gioco installato: GOMMONE

B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Soggetto a forma di gommone e figura pompiere. Seduta per un singolo utilizzatore. 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 soffietti in gomma di protezione; una monoscocca in vetroresina verniciata a forma di gommone con seduta per un solo utilizzatore, un volante e pulsanti.

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 dondolamento (continuo durante il ciclo) e l'utilizzatore può interagire con i pulsanti posti 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 dondolare accompagnato 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.