

	<b>SCHEMA GIOCO</b>	<b>SE. 01</b>
	<b>LAGUNARE CON GONDOLA E BALENA</b>	<b>Rev. 0</b>

## **SCHEMA GIOCO**

### **Art. FT135 – LAGUNARE CON GONDOLA E BALENA**

#### **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: LAGUNARE CON GONDOLA E BALENA

Nome del gioco installato: LAGUNARE CON GONDOLA E BALENA

## B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Attrazione composta da una vasca al cui interno può essere immessa acqua, con una figura in vetroresina a forma di gondola veneziana ed una figura balena che spruzza acqua durante il funzionamento.. Seduta per un singolo utilizzatore. Dimensioni: diametro cm.210 – Peso Kg.250 (vuota)

### B.2



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

C1. Il Kiddy è composto da: un telaio in ferro di base a cui è fissata la meccanica di movimento di rotazione con motoriduttore, altri organi di trasmissione e parti meccaniche, la pompa, lo scarico, bocchette e raccorderia idraulica varia per il ricircolo dell'acqua, ruote per la movimentazione e piedi regolabili. Detto telaio è rivestito da una vasca circolare in vetroresina verniciata al cui interno può essere immessa acqua fino ad una capienza max di circa 600Lt. All'interno della vasca sono presenti luci RGB, mentre al lato è fissata una scala a due gradini (telaio interno e rivestimento esterno in vetroresina) per agevolare l'accesso alla gondola, un palo con lampione che oltre ad illuminare consente un ulteriore appiglio per la sicurezza durante l'accesso. Centralmente alla vasca è installato un palo che gira su se stesso a cui sono fissate, da una parte la gondola con seduta per un solo utilizzatore con di fronte un pulsante che, se premuto, accelera la velocità di rotazione e la gettoniera; dall'altra parte è ancorata una figura balena che, a gioco in funzione, spruzza acqua dalla sommità. All'interno della figura è posto un piccolo telaio con fissata una piccola pompa ad immersione. E' presente un pulsante di emergenza su bordo vasca che, all'occorrenza o se premuto, arresta la rotazione; per far ripartire la rotazione della gondola, si deve disinserirlo manualmente. Sulla seduta della gondola è presente un sensore per la segnalazione dell'utente a bordo. A fine partita, la gondola torna al punto di partenza in corrispondenza dei gradini.

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

C2. Durante il funzionamento, la macchina ha un movimento di rotazione (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 ruotare accompagnato da suoni e giochi di luci e l'utente, premendo i pulsanti, aumenta la velocità di rotazione.

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 ed emettere suoni e 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 nessun premio a fine partita.