

	<b>SCHEDA ESPLICATIVA</b>	
	<b>LUCKY BALL GEAR SFR01</b>	<b>Rev. 1</b>

# **SCHEDA ESPLICATIVA**

## **APPARECCHIO ELETTROMECCANICO DA TRATTENIMENTO**

Conforme all'art. 110, comma 7C-bis, del Testo Unico delle leggi di Pubblica  
Sicurezza



## **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: **LUCKY BALL GEAR SFR01**

Nome del gioco installato: **LUCKY BALL GEAR**

## B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Dimensioni cm:

L100 \* A270 \* P100



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

C1. Il gioco è costituito da un unico mobile dove è presente un timone girevole.

Dopo aver inserito il numero di crediti sufficienti per avviare la partita, il gioco entrerà in modalità partita.

La macchina è dotata di un dispenser che eroga ticket a conclusione di ogni partita e di gettoniera, protetta da serratura, sul frontale dell'apparecchio.

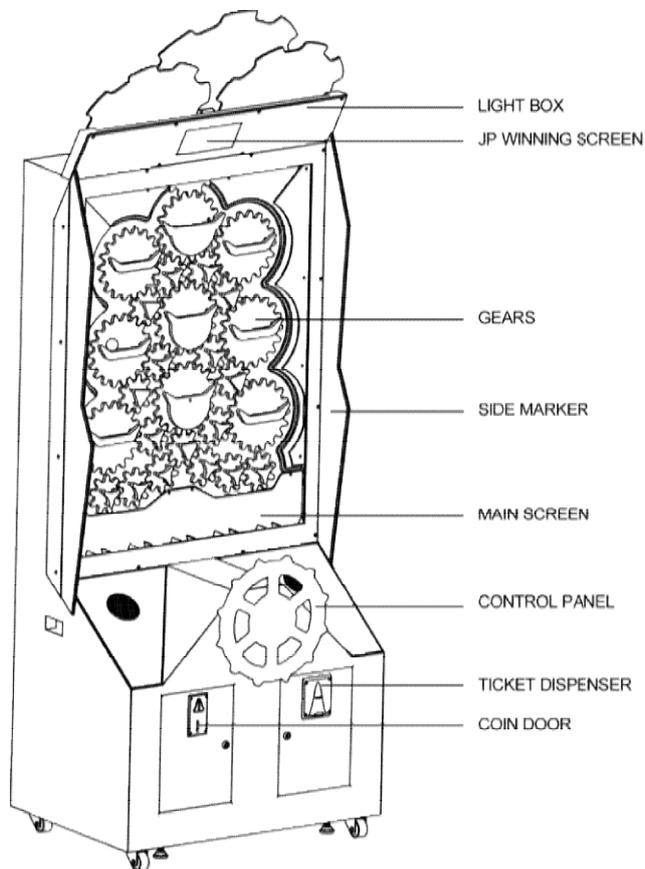
C2. L'obiettivo del gioco è guidare la pallina tra gli ingranaggi luminosi facendola cadere nel foro che indica il punteggio maggiore.

Ogni punteggio equivale ad un numero specifico di tickets che saranno erogati a fine sessione di gioco.

Se la palla cade al centro, al giocatore verrà rilasciato un punteggio jackpot che sarà visibile sul display, che si trova in alto, della macchina da gioco.

La partita termina automaticamente.

C3. Il sistema è dotato di riproduzione di una traccia audio.



In modalità STANDBY è possibile apportare le seguenti modifiche e regolazioni alla macchina:

- a) costo della partita (numero di monete, gettoni)
- b) volume dei segnali audio e della musica
- c) tempo massimo per sessione di gioco
- d) valore dei punti:  
possono essere effettuate accedendo alla scheda elettronica di controllo dove sarà possibile impostare il valore dei punti in base ai quali verrà calcolato il rilascio di un ticket.

