

	SCHEDA GIOCO	SE. 01
	BABY BIKE	Rev. 0

SCHEDA GIOCO

Art. OKF02 – BABY BIKE

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: BABY BIKE

Nome del gioco installato: BABY BIKE

B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Il soggetto presenta un basamento in vetroresina verniciata con due ruote, gancio per il posizionamento e piedi regolatori su cui è fissata una bicicletta ed una figura in vetroresina verniciata (tipo emisferica) chiusa da una cupola con all'interno una ambientazione e due figure di mini-biciclette. Le dimensioni sono cm 195x77xh.110

B.2



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

C1. La macchina è composta da un basamento in vetroresina verniciata con due ruote, gancio per il posizionamento e piedi regolatori a cui sotto è fissato un telaio in ferro e parti meccaniche di trasmissione. Sopra è presente una bicicletta fissata su tre punti a cui può accedere un solo utente. Di fronte alla bicicletta è posizionata una scocca a forma di emisferica al cui interno si trova la meccanica di movimento chiusa da una cupola in policarbonato con all'interno posizionate due mini biciclette che girano in rotondo di cui una gestita dalla scheda elettronica e l'altra gestita dalla pedalata dell'utilizzatore.

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 bicicletta si muove dondolando (continuo durante la partita), mentre l'utilizzatore pedalando, comanda la bicicletta a lui assegnata. Più forte pedala l'utente e più veloce gira la bicicletta da lui comandata e che si trova all'interno della cupola entrando in competizione con la bicicletta gestita dalla scheda elettronica. Se l'utente, durante la partita smette di pedalare, la sua bicicletta all'interno della cupola si ferma mentre la bici su cui è seduto dondola lentamente.

Durante il tempo di utilizzo, la pedalata è accompagnata da suoni e giochi di luci.

C3. Per far iniziare la partita, l'utente deve inserire una o più monete / gettone nell'apposita gettoniera o tramite card elettronica, dopodiché il kiddy inizia a dondolare accompagnato da suoni e giochi di luci e l'utente, premendo i pulsanti, fa muovere i soggetti posti all'interno della cupola/teca in plexiglass,.

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 un premio a fine partita.

