

|                                      |                             |                      |
|--------------------------------------|-----------------------------|----------------------|
| <b>UNIS Technology Ltd.<br/>Cina</b> | <b><i>SCHEDA GIOCO</i></b>  | <b><i>SE. 01</i></b> |
|                                      | <b><i>EXTREME HOOPS</i></b> | <b><i>Rev. 0</i></b> |

# **SCHEDA GIOCO**

## ***EXTREME HOOPS***

### **APPARECCHIO ELETTROMECCANICO DA INTRATTENIMENTO**

Conforme all'art. 110, comma 7 C-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 del gioco: **EXTREME HOOPS**

## B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

**B.1** L'apparecchio misura 278 x 103 x 250 cm, è costituito da mobile in legno con componenti in ferro. Lateralmente ci sono delle reti antintrusione, mentre al centro troviamo il canestro.

**B.2**



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

**C.1.** L'apparecchio è composto da due scomparti con appositi display, nei quali saranno presenti le palle durante la partita. Frontalmente sono dotate di gettoniere. All'interno del vano protetto dalle serrature troviamo una scheda elettronica di gestione e di un erogatore di ticket. La macchina accetta in tensione di ingresso da 100 a 240V, previa regolazione tramite switch.

**C.2** Il gioco simula il tiro libero nel basket, bisogna tirare i palloni e cercare di centrare il canestro. Una volta terminata la partita i palloni verranno trattenuti dal meccanismo di rilascio e i punti verranno mostrati sull'apposito display. La durata ed il costo della partita sono regolabili attraverso apposito menu operatore, situato in vano protetto da serrature.

**C.3** Il gioco partirà automaticamente una volta introdotti i crediti necessari. Prima di iniziare verrà chiesto di scegliere la difficoltà di gioco, durante il corso della partita l'utente dovrà prendere i palloni che verranno rilasciati dall'apposito meccanismo e tirarli a canestro cercando di realizzare

più punti possibili. A seconda di quanti canestri e punti si realizza è possibile accedere alle varie fasi di gioco.

**C.4** La partita può costare da 0,5 a 5 euro in moneta, la stessa somma può essere ricavata attraverso l'utilizzo di gettone specifico o card elettronica precedentemente configurata.

**C.5** Il premio viene erogato sotto forma di ticket cartacei, in quantità direttamente proporzionale ai punti guadagnati realizzando canestri.