

	SCHEDA GIOCO	SE. 01
	OLD STYLE AIRPLANE	Rev. 0

SCHEDA GIOCO

OLD SYLE AIRPLANE

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	21/02/2022	Prima emissione	MARIATERESA VENTRIGLIA	TIZIANO FRANCHINI	21/2/2022

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: OLD STYLE AIRPLANE

Nome del gioco installato: OD STYLE AIRPLANE

B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Kiddy ride completamente in lamiera stile retrò, con basamento, figura aeroplano retrò e pompa rifornimento laterale. Seduta per un singolo utilizzatore. Dimensioni: cm 120x85xh.110 – Peso kg.65

B.2



B.3



Art. OS007 – Sportracer Plane Art.OS008 – Corsair Plane Art.OS009 – Red Baron Art010 – Shark Attack Plane

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

C1. Kiddy ride composto da: base a forma di parallelepipedo in lamiera verniciata all'interno del quale è posizionato il telaio principale e 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 soffiotti in gomma di protezione; nella parte superiore, una monoscocca in lamiera verniciata a forma di aeroplano e con seduta per un solo utilizzatore di fronte al quale è posto un pulsante; a lato del basamento fissata un telaio a penisola con pompa di rifornimento nella quale è alloggiata la gettoniera.

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).

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'utilizzatore può interagire con il pulsante posto di fronte alla seduta facendo aumentare la velocità di movimento.

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.