

	<i>SCHEMA GIOCO</i>	<i>SE. 01</i>
	<i>MARGHERITA</i>	<i>Rev. 0</i>

SCHEMA GIOCO

Art. FT105 - MARGHERITA

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	21/02/2022

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: MARGHERITA

Nome del gioco installato: MARGHERITA

B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 L'attrazione rappresenta una grande margherita poggiata su una pedana. Sotto il fiore pende un seggiolino consentito per l'utilizzo di un solo utente. Sopra il fiore è fissata una figura grillo che suona una piccola chitarra. Al palo centrale (stelo) vi è una cassa con gettoniera. Dimensioni: diametro cm.210x h. max 320 – peso Kg.300

B.2



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

C1. La base è composta da un telaio in ferro a cui è fissato un basamento in vetroresina verniciata comprensiva di pedana antiscivolo e che poggia su piedi regolabili. Non sono presenti ruote per la movimentazione. Centralmente vi è una cassa in metallo pesante dentro cui sono alloggiati impianto elettrico ed elettronico, gettoniera e cassa moneta. Detta cassa è rivestita posteriormente da figura in vetroresina verniciata a forma di foglia. Sulla cassa è fissato un palo centrale in ferro pesante che supporta tutta la telaistica e gruppo rotazione all'interno del fiore posto nella parte superiore. Il fiore margherita è composto da due parti separate, sempre in vetroresina verniciata: parte inferiore (calice) e parte superiore (corolla). La meccanica di rotazione è alloggiata nella parte inferiore del fiore (calice). È composta da un telaio in ferro con piano inclinato che permette il passaggio da un punto basso ad un punto più alto, motoriduttore, pignoni, corone e catene ed altri particolari meccanici ed elettrici. Il sistema di trasmissione i permette ad un palo centrale di ruotare su sé stesso (a 360°). A questo palo centrale sono collegati due bracci in ferro pesante che sporgono verso l'esterno. All'estremità dei bracci è fissato un seggiolino pendente in acciaio inox con singola seduta. Il seggiolino è provvisto di cintura di sicurezza ed un sensore che segnala la presenza a bordo. Sul calice, facilmente raggiungibile, è alloggiato il pulsante di emergenza con blocco e sblocco manuale che permette di intervenire e fermare la rotazione in qualsiasi momento.

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 dell'attrazione, il seggiolino compie una rotazione completa sul telaio di rotazione ed un'altra rotazione su stesso nel punto più alto della rotazione.

C3. Per far iniziare la partita, l'utente deve inserire una o più monete / gettone nell'apposita gettoniera o tramite card elettronica posta nella cassa centrale. L'utente, seduto sul seggiolino, deve allacciare la cintura di sicurezza, dopodiché inizia la rotazione del seggiolino sul telaio principale. Arrivato nel punto più alto, il seggiolino compie una ulteriore rotazione su sé stesso. Questo ciclo si ripete per tutta la durata della corsa. Se la cintura viene disinserita durante il funzionamento, il seggiolino torna nel punto più basso e interrompe la rotazione. Può riprendere il suo giro solo a cintura reinserita e se contestualmente il tempo di gioco non è ancora ultimato.

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 emettere suoni/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 un premio a fine partita.