1. Cumulativo 60[s], **senior**

Descrizione 🡪

I pulsanti si accendono sequenzialmente e rimangono accesi fino a quando non vengono premuti. Devi cercare di premere il maggior numero di pulsanti possibili nel tempo stabilito.

Tempo 🡪 60[s]

Punteggio 🡪 Sale se premuto corretto

Display 1 🡪 Tempo

Display 2 🡪 Punteggio

Classifica 🡪 Punteggio

1. Maratona 300[s], **senior**

Descrizione 🡪 I pulsanti si accendono sequenzialmente e rimangono accesi fino a quando non vengono premuti. L’utente deve cercare di premere il maggior numero di pulsanti possibili nel tempo stabilito.

Tempo 🡪 300[s]

Punteggio 🡪 Sale se premuto corretto

Display 1 🡪 Tempo

Display 2 🡪 Punteggio

Classifica 🡪 Punteggio

1. Cumulativo 30[s], **junior**

Descrizione 🡪 I pulsanti si accendono sequenzialmente e rimangono accesi fino a quando non vengono premuti. L’utente deve cercare di premere il maggior numero di pulsanti possibili nel tempo stabilito.

Pulsanti utilizzati 🡪 0 - 5

Tempo 🡪 60[s]

Punteggio 🡪 Sale se premuto corretto

Display 1 🡪 Tempo

Display 2 🡪 Punteggio

Classifica 🡪 Punteggio

1. Cumulativo 60[s], **junior**

Descrizione 🡪 I pulsanti si accendono sequenzialmente e rimangono accesi fino a quando non vengono premuti. L’utente deve cercare di premere il maggior numero di pulsanti possibili nel tempo stabilito.

Pulsanti utilizzati 🡪 0 - 5

Tempo 🡪 60[s]

Punteggio 🡪 Sale se premuto corretto

Display 1 🡪 Tempo

Display 2 🡪 Punteggio

Classifica 🡪 Punteggio

1. Maratona 180[s], **junior**

Descrizione 🡪 I pulsanti si accendono sequenzialmente e rimangono accesi fino a quando non vengono premuti. L’utente deve cercare di premere il maggior numero di pulsanti possibili nel tempo stabilito.

Tempo 🡪 180[s]

Punteggio 🡪 Sale se premuto corretto

Display 1 🡪 Tempo

Display 2 🡪 Punteggio

1. Staffetta 4 giocatori, **senior**

Descrizione 🡪 I pulsanti si accendono sequenzialmente e rimangono accesi fino a quando non vengono premuti. L’utente deve cercare di premere il maggior numero di pulsanti possibili nel tempo stabilito. Questa modalità è prevista per essere giocata in 4, che si intercambiano tra loro ogni 30 secondi, quando viene eseguito un suono per avvisare del cambio.

Tempo 🡪 120[s] (30[s] per giocatore)

Punteggio 🡪 Sale se premuto corretto

Display 1 🡪 Tempo

Display 2 🡪 Punteggio

Classifica 🡪 Punteggio

1. Corsa 50 pulsanti, **senior**

Descrizione 🡪 L’utente deve premere 50 pulsanti in sequenza nel minor tempo possibile.

Tempo 🡪 Crescente, fino ad un max di 100 [s] (fino al decimo di secondo)

Tempo di attesa tra un pulsante e il successivo 🡪 1[s]

Fine 🡪 50 pulsanti premuti o superati i 100 [s]

Display 1 🡪Pulsanti premuti correttamente

Display 2 🡪 Tempo

Classifica 🡪 Tempo

1. Corsa 25 pulsanti, **junior**

Descrizione 🡪 L’utente deve premere 25 pulsanti in sequenza nel minor tempo possibile (Junior).

Tempo 🡪 Crescente, fino ad un max di 100[s] (fino al decimo di secondo).

Fine 🡪 25 pulsanti premuti o raggiunti i 100[s].

Display 1 🡪 Tempo

Display 2 🡪 Pulsanti premuti correttamente

Classifica 🡪 Tempo

1. Corsa 50 pulsanti, **junior**

Descrizione 🡪 L’utente deve premere 25 pulsanti in sequenza nel minor tempo possibile (Junior).

Tempo 🡪 Crescente, fino ad un max di 100[s] (fino al decimo di secondo).

Fine 🡪 25 pulsanti premuti o raggiunti i 100[s].

Display 1 🡪 Tempo

Display 2 🡪 Pulsanti premuti correttamente

Classifica 🡪 Tempo

1. Stretching angolare (100 pulsanti), **senior**

Descrizione 🡪 I pulsanti angolari si accendono per un tempo limitato per poi spegnersi.

Pulsanti utilizzati 🡪 0, 1, 8, 9

Tempo a disposizione per premere 🡪 1 [s]

Tempo di attesa tra un pulsante e il successivo 🡪 1 [s]

Pulsante premuto sbagliato 🡪 Tempo a disposizione per premere diminuisce di 0,05 [s](cumulativo)

Display 1 🡪 Numero pulsanti alla rovescia da 100 a 0

Display 2 🡪 Punteggio pulsanti premuti corretti

Classifica 🡪 Punteggio

1. Stretching angolare (25 pulsanti)

Descrizione 🡪 I pulsanti angolari si accendono per un tempo limitato per poi spegnersi.

Pulsanti utilizzati 🡪 0, 1, 8, 9

Tempo a disposizione per premere 🡪 1 [s]

Tempo di attesa tra un pulsante e il successivo 🡪 1[s]

Pulsante premuto sbagliato 🡪 Tempo a disposizione per premere diminuisce di 0,05 [s](cumulativo)

Display 1 🡪 Numero pulsanti alla rovescia da 25 a 0

Display 2 🡪 Punteggio pulsanti premuti corretti

Classifica 🡪 Punteggio

1. Stretching angolare (50 pulsanti)

Descrizione 🡪 I pulsanti angolari si accendono per un tempo limitato per poi spegnersi.

Pulsanti utilizzati 🡪 0, 1, 8, 9

Tempo a disposizione per premere 🡪 1 [s]

Tempo di attesa tra un pulsante e il successivo 🡪 1[s]

Pulsante premuto sbagliato 🡪 Tempo a disposizione per premere diminuisce di 0,05 [s](cumulativo)

Display 1 🡪 Numero pulsanti alla rovescia da 50 a 0

Display 2 🡪 Punteggio pulsanti premuti corretti

Classifica 🡪 Punteggio

1. 25 pulsanti temporizzati, **junior**

Descrizione 🡪 25 pulsanti si accendono successivamente. L’utente deve premere il pulsante acceso entro il tempo limite (1 secondo). Se l’utente sbaglia un colpo o lo preme fuori dal tempo limite, la sequenza accelera di 0.05 [s].

Pulsanti utilizzati 🡪 0 - 5

Bottone non premuto in tempo o premuto bottone sbagliato 🡪 tempo a disposizione per premere diminuisce di 0.05[s](cumulativo)

Tempo a disposizione per premere 🡪 1 [s]

Tempo di attesa tra un pulsante e il successivo 🡪 1[s]

Display 1 🡪 Numero pulsanti alla rovescia da 25 a 0

Display 2 🡪 Punteggio pulsanti premuti correttamente

Classifica 🡪 Punteggio pulsanti premuti correttamente

1. 50 pulsanti temporizzati, **junior**

Descrizione 🡪 50 pulsanti si accendono successivamente. L’utente deve premere il pulsante acceso entro il tempo limite (1 secondo). Se l’utente sbaglia un colpo o lo preme fuori dal tempo limite, la sequenza accelera di 0.05 [s].

Pulsanti utilizzati 🡪 0 - 5

Bottone non premuto in tempo o premuto bottone sbagliato 🡪 tempo a disposizione per premere diminuisce di 0.05[s](cumulativo)

Tempo a disposizione per premere 🡪 1 [s]

Tempo di attesa tra un pulsante e il successivo 🡪 1[s]

Display 1 🡪 Numero pulsanti alla rovescia da 50 a 0

Display 2 🡪 Punteggio pulsanti premuti correttamente

Classifica 🡪 Punteggio pulsanti premuti correttamente

1. 50 pulsanti temporizzati, **senior**

Descrizione 🡪 50 pulsanti si accendono successivamente. L’utente deve premere il pulsante acceso entro il tempo limite (1 secondo). Se l’utente sbaglia un colpo o lo preme fuori dal tempo limite, la sequenza accelera di 0.05 [s].

Bottone non premuto in tempo o premuto bottone sbagliato 🡪 tempo a disposizione per premere diminuisce di 0.05[s](cumulativo)

Tempo a disposizione per premere 🡪 1 [s]

Tempo di attesa tra un pulsante e il successivo 🡪 1[s]

Display 1 🡪 Numero pulsanti alla rovescia da 50 a 0

Display 2 🡪 Punteggio pulsanti premuti correttamente

Classifica 🡪 Punteggio pulsanti premuti correttamente