



SCHEDA GIOCO

SE. 01

BABY TRAIN

Rev. 0

SCHEDA GIOCO

BABY TRAIN

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	20/01/2022	Prima emissione	ROSTI GRETA	LUCA DELLA ROSA	26/01/2022

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 del gioco: **BABY TRAIN**

B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Il gioco è composto da delle rotaie che possono a forma di O oppure a forma di B, un vagone, una locomotiva e una colonnina con un indiano.

La rotaia a forma di O misura 5 x 3 mt.

La rotaia a forma di B misura 8 x 3 mt.

La locomotiva misura 115 x 50 x 86 h e pesa 70 kg.

Il vagone misura 55 x 41 x 45 h e pesa 23 kg.

B.2



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

C.1 Internamente il kiddie è costituito da un telaio di ferro, un motoriduttore, delle parti meccaniche e da schede elettroniche, esternamente invece presenta delle rotaie una colonna a forma d'indiano, un treno e un vagone di vetroresina.

C.2 Il kiddie deve essere posizionato nell'ubicazione designata e collegato alla presa di corrente tramite il cavo di linea.

Per far iniziare la partita gli utilizzatori devono inserire la moneta o il gettone.

C.3 Per far iniziare la partita gli utilizzatori devono inserire la moneta o il gettone.

A quel punto il kiddie inizia a girare sulle rotaie in senso antiorario.

La durata del gioco varia da un minimo di 60 secondi fino ad un massimo di 180 secondi.

Terminato il tempo disponibile, il kiddie torna nella posizione iniziale e smette di girare.

C.4 Il costo della partita può variare da € 1,00 a € 2,00 ma è a discrezione del gestore dell'apparecchio.

C.5 Non è prevista l'assegnazione di un premio