

	<b>SCHEDA GIOCO</b>	<b>SE. 01</b>
	<b>MARK</b>	<b>Rev. 0</b>

# SCHEDA GIOCO

## MARK

### 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	21/01/2022	Prima emissione	GRETA ROSTI	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: **MARK**

## B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Le dimensioni complessive del gioco sono 117 x 88 x 155 h e pesa 85 kg.

È composto da una base in ferro, una colonnina e uno struzzo in vetroresina dove potersi sedere.

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 una colonnina e uno struzzo in 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 dondolare in avanti e in dietro.

La durata della 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 dondolare.

C.4 Il costo della partita può variare da € 0,50 a € 2,00 ma è a discrezione del gestore dell'apparecchio.

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