

	<b>SCHEDA GIOCO</b>	<b>SE. 01</b>
	<b>AIR BABY</b>	<b>Rev. 0</b>

## SCHEDA GIOCO

### AIR BABY

#### 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	24/01/2022	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: **AIR BABY**

## B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Le dimensioni complessive del gioco sono 150 x 100 x 120 h e pesa 80 kg.

È composto da una base in ferro e una scocca di un piccolo aereo 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 scocca di un piccolo aereo 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; l'utilizzatore può interagire con il gioco attraverso il volante.

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