

	<b>SCHEDA GIOCO</b>	<b>SE. 01</b>
	<b>SWINGING SMURF</b>	<b>Rev. 0</b>

# SCHEDA GIOCO

## SWINGING SMURF

### 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	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: **SWINGING SMURF**

## B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Le dimensioni complessive del gioco sono 165 x 165 x 214 h e pesa 140 kg.  
È composto da una base meccanica e una scocca a forma di fungo con due seggiolini in vetroresina.

B.2



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

C.1 Internamente l'apparecchio è costituito da una meccanica con telaio di ferro, un motoriduttore, parti meccaniche e schede elettroniche; esternamente l'apparecchio è costituito da una scocca a forma di fungo e due seggiolini in vetroresina.

C.2 Il kiddie va posizionato nell'ubicazione designata e collegato alla presa di corrente tramite il caso 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 la partita inizia con il movimento dei seggiolino che girano in senso orario e poi antiorario.

La durata della partita varia da un minimo di 60 secondi fino ad un massimo di 180 secondi.  
Terminato il tempo disponibile, il seggiolino torna nella posizione iniziale.

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