

|                                                                                  |                     |               |
|----------------------------------------------------------------------------------|---------------------|---------------|
|  | <b>SCHEDA GIOCO</b> | <b>SE. 01</b> |
|                                                                                  | <b>SUPERBIKE</b>    | <b>Rev. 0</b> |

## SCHEDA GIOCO

### SUPERBIKE

#### 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   | 31/01/2022     | Prima emissione | GRETA ROSTI        | LUCA DELLA ROSA | 31/01/2022        |

## **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: **SUPERBIKE**

## **B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE**

B.1 Le dimensioni complessive del gioco sono 145 x 95 x 105 h e pesa 100 kg.

È composto da una base in ferro e una moto sportiva 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 moto sportiva 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