



SCHEMA GIOCO

SE. 01

GINGERBREAD HOUSE

Rev. 0

SCHEMA GIOCO

GINGERBREAD HOUSE

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	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: **GINGERBREAD HOUSE**

B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Le dimensioni complessive del gioco sono 150 x 100 x 215 h e pesa 180 kg.

È composto da una meccanica con telaio in ferro e una scocca a forma di casa di pan di zenzero un seggiolino con un posto per potersi sedere.

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, motoriduttori, parti meccaniche e schede elettroniche; esternamente l'apparecchio è costituito da una scocca a forma di casa di pan di zenzero e un seggiolino in vetroresina.

C.2 Il kiddie va 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 la partita comincia con il movimento del seggiolino che sale e poi scende.

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