

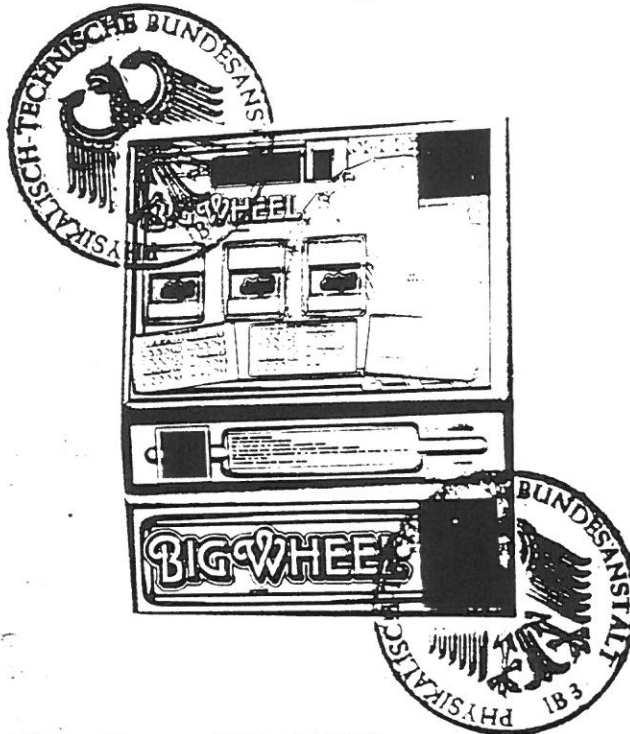
Physikalisch-Technische Bundesanstalt



Zur Beachtung!

Gem. BImSchG 1186-120315 d. BMWi v. 18.1.1977
kann die Aufstelldauer dieses Gerätes nicht ver-
längert werden. Nach Ablauf der festgesetzten Auf-
stelldauer ist das Gerät aus dem Verkehr zu ziehen.

Zulassungsschein



für das Warenspielgerät: BIG-WHEEL

Inhaber der Zulassung: Valco Automaten
Dr. Ir. van Veenweg 10
NL 4612 PE Bergen op Zoom

Das Warenspielgerät kann

vom 1. März 1991 bis zum 28. Februar 1999

unter Beachtung der umseitig auszugsweise abgedruckten Spielver-
ordnung auf Volksfesten, Schützenfesten oder ähnlichen Veranstal-
tungen, Jahrmärkten oder Spezialmärkten aufgestellt werden.

Der Abdruck des Zulassungsscheines und das blaue Zulassungszeichen
tragen die Nummer:

18 199

Die Nummer ist am Gehäuse neben dem Zulassungszeichen anzubringen.

Die Bauart erfüllt die Anforderungen des § 14 der Spielverordnung
vom 11.12.1985 (BGBl. I S. 2245), in der Fassung vom 25.10.1990
(BGBl. I S. 2392).

Zulassungsscheine ohne Unterschrift und ohne Dienstsiegel sind nicht gültig.
Die Zulassungsscheine dürfen nur unverändert weitergegeben werden.

Physikalisch-Technische Bundesanstalt
Abt. 2.12, D-1000 Berlin

Auszug aus der Spielverordnung

vom 11. Dezember 1985 (BGBl. I S. 2245), in der Fassung vom 25. Oktober 1990 (BGBl. I S. 2392).

§ 2 Nr. 4 Ein Spielgerät, bei dem der Gewinn in Waren besteht (Warenspielgerät), darf nur aufgestellt werden auf Volksfesten, Schützenfesten oder ähnlichen Veranstaltungen, Jahrmärkten oder Spezialmärkten.

§ 6(1) Der Aufsteller darf nur Spielgeräte aufstellen, an denen das Zulassungszeichen, die Spielregeln und den Gewinnplan ... deutlich sichtbar angebracht sind. Bei Warenspielgeräten können die Spielregeln und der Gewinnplan unmittelbar neben dem Spielgerät angebracht werden. ... In den Fällen des § 2 Nr. 4 hat der Aufsteller den zum Spielgerät gehörenden Abdruck des Zulassungsscheines und gegebenenfalls den Nachtrag zum Abdruck des Zulassungsscheines am Aufstellungsort zur Einsichtnahme bereitzuhalten.

§ 6(3) Der Aufsteller eines Spielgerätes ... darf Gegenstände, die nicht als Gewinne ausgesetzt sind, nicht so aufstellen, daß sie dem Spieler als Gewinne erscheinen können. Lebende Tiere dürfen nicht als Gewinn ausgesetzt werden.

§ 7 Der Aufsteller hat ein Spielgerät, das in seiner ordnungsgemäßen Funktion gestört ist oder bei dem der am Gerät angebrachte Spiel- und Gewinnplan nicht eingehalten wird oder dessen im Zulassungszeichen angegebene Aufstelldauer abgelaufen ist, unverzüglich aus dem Verkehr zu ziehen.

§ 8(1) Der Aufsteller eines Spielgerätes ... darf am Spiel nicht teilnehmen, andere Personen nicht beauftragen, an dem Spiel teilzunehmen, und nicht gestatten oder dulden, daß in seinem Unternehmen Beschäftigte an dem Spiel teilnehmen, soweit nicht im Zulassungsschein ... Ausnahmen zugelassen sind.

§ 9 Der Aufsteller eines Spielgerätes ... darf dem Spieler für weitere Spiele hinsichtlich der Höhe der Einsätze keine Vergünstigungen gewähren. Er darf gewonnene Gegenstände nicht zurückkaufen. Er darf gewonnene Gegenstände in einen Gewinn umtauschen, dessen Gestehungskosten den zulässigen Höchstgewinn nicht überschreiten.

Gemäß § 19 handelt ordnungswidrig im Sinne des § 145 Abs. 2 Nr. Buchstabe b der Gewerbeordnung, wer vorsätzlich oder fahrlässig in Ausübung eines Reisegewerbes gegen die obigen Bestimmungen verstößt.

Beschreibung:

Hinter der Frontscheibe des Spielgerätes sind drei Spielwalzen angeordnet. Jede Spielwalze kann 24 durch bestimmte Symbole gekennzeichnete Stellungen einnehmen. In drei Fenstern der Frontscheibe wird von jeder Spielwalze ein Symbol angezeigt. Unterhalb der Fenster sind 3 Gewinn Tabellen angeordnet. Rechts oben befindet sich ein Einwurfschlitz für Zehnpfennig-, Einmark-, Zweimark- und Fünfmärkstücke sowie eine Rückgabetaste für Münzen, die vom Spielgerät nicht angenommen werden. Unterhalb der Frontscheibe befinden sich der Spiel- und Gewinnplan und eine Starttaste. Durch Betätigen der aufleuchtenden Starttaste läuft die linke Spielwalze nach ihrem automatischen Stillstand ein zweites Mal an.

Das Gerät kann wahlweise auf einen Spieleinsatz von 0,10 DM, 0,20 DM, 0,30 DM, 0,40 DM oder 0,50 DM eingestellt werden. Der eingestellte Einsatz wird angezeigt. Eingeworfene Münzen werden betragsmäßig von einem Guthabenspeicher registriert. Zeigt der Guthabenspeicher einen Betrag an, der dem eingestellten Einsatz entspricht oder ihn übersteigt, so kann durch Betätigen eines aus der Vorderseite des Gehäuses herausragenden Hebels ein Spiel ausgelöst werden, wobei der Spielausgang durch eine Programmsteuerung selbstwirkend bestimmt wird. Restbeträge bleiben für weitere Spiele gespeichert.

Nach Auslösung eines Spieles beginnen sich die Spielwalzen zu drehen und die Gewinn Tabellen blinken auf. Nach Stillstand bleibt eine der drei Gewinn Tabellen erleuchtet und im Falle einer Gewinnkombination wird die im leuchtenden Gewinnplan angegebene Anzahl Warenbezugsmarken (Gewinn-Chips) ausgegeben.

Besondere Vorschriften:

1. Während des Spielbetriebes muß das Gerät verschlossen sein.
2. Die Warenbezugsmarken müssen den Aufdruck "1 PUNKT" tragen.
3. Die Vorrichtung für die Ausgabe der Warenbezugsmarken muß immer ausreichend gefüllt sein.
4. Die elektrische Einrichtung des Gerätes muß den VDE-Bestimmungen entsprechen.

Spiel- und Gewinnplan:

Nach Einwurf eines dem Einsatz entsprechenden Geldbetrages kann durch Betätigen des Auslösehebels ein Spiel ausgelöst werden, dabei rotieren für eine bestimmte Zeit die drei Spielwalzen und die drei Gewinn Tabellen blinken auf. Die linke Spielwalze kann durch Betätigen einer Starttaste ein zweites Mal gestartet werden. Ein Gewinn ist erzielt, wenn die Spielwalzen eine der in der leuchtenden Gewinn-Tabelle dargestellten Symbolkombinationen zeigen.

Symbol-Kombination			Anzahl der Gewinn-Chips gemäß Gewinn-tabelle		
			1	2	3
Jackpot	Jackpot	Jackpot	100	100	100
Traube	Traube	Traube	10	20	30
Birne	Birne	Birne	10	20	30
Glocke	Glocke	Glocke	10	20	30
Pflaume	Pflaume	Pflaume	5	7	10
Orange	Orange	Orange	5	7	10
Kirschen	Kirschen	Kirschen	5	7	10
-	Orange	Orange	2	2	2
-	Kirschen	Kirschen	2	2	2
-	-	Kirschen	1	1	1

Die Gestehungskosten der für einen Gewinn-Chip auszugebenden Ware betragen mindestens das 1fache des Einsatzes für ein Spiel.

Die Gestehungskosten des Höchstgewinnes dürfen 50,- DM nicht übersteigen. Der Spiel- und Gewinnplan muß am Spielgerät angebracht sein.

Technische Daten:

1. Abmessung des Gehäuses
Breite x Höhe x Tiefe: etwa 470 mm x 680 mm x 480 mm
2. Anzahl der Spielwalzen: 3
3. Anzahl der Symbole
auf jeder Spielwalze: 24

4. Laufzeiten der Spielwalzen:

linke Walze	etwa 2 Sekunden
mittlere Walze	etwa 3 Sekunden
rechte Walze	etwa 4 Sekunden

5. Anordnung der Symbole auf den Spielwalzen:

<u>linke Walze</u>	<u>mittlere Walze</u>	<u>rechte Walze</u>
Jackpot	Jackpot	Jackpot
Traube	Kirschen	Orange
Pflaume	Orange	Kirschen
Kirschen	Pflaume	Glocke
Glocke	Traube	Pflaume
Birne	Glocke	Birne
Orange	Kirschen	Kirschen
Kirschen	Pflaume	Orange
Pflaume	Orange	Traube
Birne	Kirschen	Kirschen
Orange	Traube	Pflaume
Pflaume	Jackpot	Glocke
Traube	Birne	Birne
Kirschen	Orange	Traube
Birne	Pflaume	Orange
Orange	Glocke	Kirschen
Glocke	Kirschen	Pflaume
Kirschen	Pflaume	Orange
Pflaume	Birne	Pflaume
Orange	Traube	Glocke
Glocke	Glocke	Kirschen
Kirschen	Pflaume	Traube
Orange	Orange	Orange
Pflaume	Birne	Pflaume

6. Warenbezugsmarken

Außendurchmesser:

27 mm

Dicke:

3 mm

Werkstoff:

Kunststoff

7. Fassungsvermögen

der Ausgabevorrichtung für
Warenbezugsmarken:

etwa 500

Institut Berlin

Berlin 10, den 15. März 1989

Im Auftrag

gez. Sch.

Dr. Sch.

