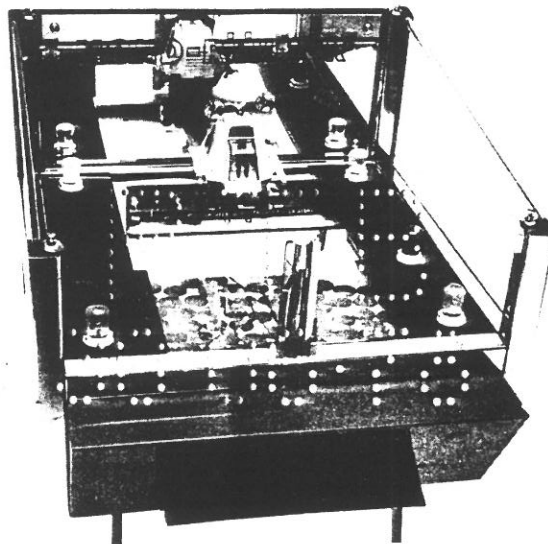


... mit fest anbrin-
... ist die Nr.
... Zahlengröße mm-

Bundesanstalt



Zulassungsschein



für das Warenspielgerät: "Mond-Räumer"

Inhaber der Zulassung: Gerd Brechelt
Kirchenredder 6
2000 Hamburg 63

Das Warenspielgerät kann

vom 1. Juli 1976 bis zum 30. Juni 1978

in der Bundesrepublik Deutschland einschließlich Berlin auf Jahrmärkten, Schützenfesten oder ähnlichen Veranstaltungen aufgestellt werden, wenn der schriftliche Erlaubnisbescheid der zuständigen Ortspolizeibehörde vorliegt.

Die Zulassung der Bauart erfolgt gemäß den §§ 33 d, e und f der Gewerbeordnung vom 5. Februar 1960 (BGBl. I S. 61/GVBl. S. 113) sowie gemäß § 12 der Verordnung über Spielgeräte und andere Spiele mit Gewinnmöglichkeit (SpielV) in der Fassung der Bekanntmachung vom 27. August 1971 (BGBl. I S. 1441/GVBl. S. 1813, zuletzt geändert durch die Änderungsverordnung vom 23. Februar 1976 (BGBl. I S. 389 / GVBl. S. 455).

Der Abdruck des Zulassungsscheines und das **blaue** Zulassungszeichen tragen die

Nr. 60 463

Bei der Aufstellung des Spielgerätes muß beachtet werden:

1. Es sind deutlich sichtbar anzubringen:
 - a) das Zulassungszeichen am Spielgerät,
 - b) die Nummer des Zulassungszeichens am Gehäuse neben dem Zulassungszeichen,
 - c) die Bedienungsanweisung (Spielregel und Gewinnplan) am oder unmittelbar neben dem Spielgerät.
2. Der Aufsteller hat den zum Spielgerät gehörenden Erlaubnisbescheid oder dessen beglaubigte Abschrift oder beglaubigte Ablichtung am Aufstellungsort bereitzuhalten; den Abdruck des Zulassungsscheines hat er auf Verlangen vorzulegen.
3. Der Aufsteller ist verpflichtet, ein Spielgerät, das den im Zulassungsschein bezeichneten Merkmalen nicht mehr entspricht, unverzüglich aus dem Verkehr zu ziehen.
4. Nach § 14 der Spielverordnung handelt ordnungswidrig, wer gegen die Bestimmungen der Absätze 1 bis 3 verstößt.
5. Die Physikalisch-Technische Bundesanstalt behält sich vor, nachzuprüfen, ob die Nachbaugeräte mit der zugelassenen Bauart übereinstimmen.

Beschreibung:

In einem pultförmigen Gehäuse befindet sich auf einer Grundplatte das Modell eines Raumfahrzeuges (Delta 55), das an einem 295 mm breiten Spielmarkenschieber angebracht ist. Vor dem Spielmarkenschieber liegt das Spielfeld von etwa 300 mm Breite und 300 mm Länge, auf dem sich etwa 60 Spielmarken befinden. Unter der Grundplatte befindet sich ein Elektromotor, der den Schieber ständig um 100 mm vor- und zurückbewegt. Aus der Vorderseite des Gehäuses ragt ein beweglicher Führungskanal heraus, über den Spielmarken eingeworfen und dabei in die gewünschte Richtung gelenkt werden können. Die vor den Schieber gefallene Spielmarke wird von ihm weitergeschoben und gegebenenfalls gegen die bereits auf dem Spielfeld liegenden Spielmarken gedrückt, die nun ihrerseits sich gegenseitig weiterschieben und je nach Lage über eine der drei Außenkanten des Spielfeldes fallen können. In der Mitte der vorderen Kante des Spielfeldes ist ein 43 mm x 31 mm großer Auffangschacht angebracht. In den Schacht ragt der Betätigungshebel eines

Mikroschalters hinein. Wenn Spielmarken in diesen Schacht fallen, leuchtet eine rote Glühlampe auf und ein Summer ertönt. Fallen mehrere Spielmarken gleichzeitig in den Gewinnschacht, so zählt dies nur als ein Gewinn. Spielmarken, die über die vordere Spielfeldkante fallen, kann der Spieler aus einer Rückgabeschale entnehmen und wieder in das Spielfeld einwerfen. Spielmarken, die über die beiden seitlichen Kanten fallen, sind verloren. Sie fallen in Auffangschalen, die sich im unteren Teil des Gerätes befinden. Der obere Teil des Gerätes ist mit Glasplatten abgedeckt. An der Rückseite des Gerätes ist ein Drucktaster angebracht, mit dem der Spielveranstalter die Gewinnanzeige löschen kann.

Die Betriebsspannung für das Gerät beträgt 42 Volt; sie wird durch einen außerhalb des Gerätes aufgestellten Schutztransformator erzeugt.

Besondere Vorschriften:

1. Das Spielfeld muß waagrecht aufgebaut sein.
2. Jedesmal bei Öffnung des Spielbetriebes müssen mindestens 60 Spielmarken auf dem Spielfeld gleichmäßig in einer Lage verteilt sein.
3. Die Spielmarken müssen einen Durchmesser von 30,1 mm und eine Dicke von 1,6 mm haben.
4. Die elektrische Einrichtung des Gerätes muß den VDE-Bestimmungen entsprechen. Insbesondere sind die VDE-Bestimmungen 0730 zu beachten.

Spielplan:

Für den Einsatz erhält der Spieler vom Spielveranstalter eine Spielmarke, die er über den Führungskanal in das Spielfeld einfallen läßt. Spielmarken, die vom Schieber über die vordere Kante geschoben werden und nicht in den Gewinnschacht fallen, können der Rückgabeschale entnommen und nochmals eingeworfen werden; sie dürfen nicht gegen Geld oder Ware eingelöst werden. Fällt eine Spielmarke in den Gewinnschacht, so zeigen eine Lampe und ein Summer den Gewinn an.

Gewinnplan:

Im Gewinnfall erhält der Spieler einen Warengewinn, dessen Gestehungskosten mindestens das 2fache des Einsatzes für ein Spiel betragen.

Die Gestehungskosten des Warengewinnes dürfen 30,- DM nicht übersteigen. Der ungekürzte Gewinnplan mit dem von der Ortspolizeibehörde genehmigten Einsatz ist am Spielgerät anzubringen.

Berlin 10, den 17. Mai 1976

Physikalisch-Technische Bundesanstalt

Institut Berlin

Im Auftrag



Marquardt
(Marquardt)

Techn. Regierungsamtsrat