



TECHNISCHE DATEN

Erforderliche Stellfläche mind.: L: 1,80m / B: 2,20m / H: 2,70m

Transportabmessungen (größtes Teil): B: 0,70m

Strombedarf: 230V/16A

Transport: LKW bis 3,5to.

Regionallager: BRD

Auf - und Abbau erfolgt durch Fachpersonal, Selbstbetrieb möglich, Eventbetreuung optional

Einsatz: Indoor/Outdoor, Eventfläche muss eben sein

BESCHREIBUNG

Heißer Draht im Marktstand / Spielstand. Mieten Sie den heißen Draht mit 3 digitalen Anzeigen für Zeit, Crashes/Kontakte/Berührungen und schnellste Runde. Durch Berühren des Startpunktes mit der Führungsgabel starten Sie das Spiel. Fädeln Sie die Gabel des Führungsstabes am Start auf der Edelstahlrennstrecke ein. Fahren Sie geschickt, möglichst ohne Drahtberührungen die Steckle ab bis zum Ziel. Beenden Sie das Spiel durch Berühren des Zielpunktes mit der Edelstahlgabel. 3 computergesteuerten Digitalanzeigen zur Auswertung dokumentieren Ihren Rennverlauf mit dem Ergebnis:

■ BEST LAP TIME / SCHNELLSTE RUNDE

Digital-Zeit Anzeige + Resetknopf (1stellig für Minuten, 2stellig für Sekunden), auf dem Display wird die schnellste Runde angezeigt und bis zur Löschung per Resetbutton gespeichert.

■ LAP TIME / RUNDENZEIT

Laufende Zeit Anzeige (1stellig für Minuten, 2stellig für Sekunden), akustisches Signal (Motor anlassen) am Start, akustisches Signal (Bremsen) im Ziel.

■ CRASHS / KONTAKTE

Berührungsanzeige (2stellig). Bei der 20. Berührung oder ab 2 Sekunden Dauerberührung wird das Rennen für den Teilnehmer gelöscht, akustisches Signal durch Soundmodul bei jeder Berührung.

Brandingoption:

Sie können das Gerät branden mit einem rückstandsfrei wieder ablösbarem Aufkleber; Breite: 60cm / Höhe 9cm



Weitere Produktinformationen, Bilder, Videos und Ideen finden Sie hier:

Heißer Draht im Marktstand / Spielstand

</eventmodule/heisser-draht-im-marktstand-spielstand-19145.php>

Dieses Produkt gehört zur Kategorie:

</themenwelten/kids-world/>

</themenwelten/nostalgie-jahrmarkt/>

Produktdatenblatt: Stand: 28.02.24

Alle Angebote erfolgen freibleibend. Änderungen vorbehalten.