



Documento: Identificazione del fabbricante

Redatto	Verificato	Approvato
Cecilia Lozzi	Claudio Lozzi	Cecilia Lozzi
Data: 21/07/2023	Data: 21/07/2023	Data: 21/07/2023

REVISIONI		
Revisione	Motivo della revisione	Data
0	Prima emissione	/

Il fabbricante del prodotto è:

Nome Legale Rappresentante	Cecilia
Cognome Legale Rappresentante	Lozzi
Nome ditta	ARCHEOLIBRI s.r.l.
Sede ditta	Via R. Rodriguez Pereira, 102/A – 00136 – Roma (RM)
P.IVA	09430111006
SDI	G9HZJRW
PEC	archeolibri@pec.it
Telefono	+39-02 94759970
Cellulare	+39-333 3733677
E-mail	Cecilia.lozzi@archeolibri.com
Sito web	www.archeolibri.com



Documento: Descrizione del prodotto, destinazione d'uso e dati tecnici

Sommario

Descrizione generale e destinazione d'uso.....	1
Dati tecnici.....	2

Redatto	Verificato	Approvato
Cecilia Lozzi	Claudio Lozzi	Cecilia Lozzi
Data: 21/07/2022	Data: 21/07/2022	Data: 21/07/2022

REVISIONI		
Revisione	Motivo della revisione	Data
0	Prima emissione	/

Descrizione generale e destinazione d'uso

Tipo prodotto: gioco da tavolo**Nome prodotto:** ArcheoGame Roma**Codice prodotto:** ISBN 9788866681045

Il prodotto oggetto del fascicolo tecnico è un gioco da tavolo educativo denominato ArcheoGame Roma progettato e realizzato per far conoscere la civiltà dell'antica Roma ai ragazzi dagli 8 anni in su: la storia, i personaggi, i giochi, la religione, l'architettura.

Attraversando l'antica città su un percorso numerato lo scopo del gioco è di arrivare al traguardo finale rispondendo alle domande riportate sulle carte.

Il numero di giocatori può variare da 2 a 4.

La scatola di cartone che racchiude il gioco contiene:

- un tabellone di gioco;
- set di 4 pedine;
- 1 dado;
- 40 carte da gioco con domande in cinque lingue;
- un opuscolo con le istruzioni e le soluzioni alle domande in cinque lingue. I testi di riferimento sono riportati in italiano e in inglese sul tabellone e nell'opuscolo nelle seguenti lingue: francese, spagnolo e tedesco.

Il gioco è destinato ad essere utilizzato da bambini a partire dagli 8 anni di età e da adulti come gioco da tavolo.

Dati tecnici

Caratteristiche fisiche:	
Componenti del gioco:	<ul style="list-style-type: none">• tabellone in cartone 800 gr• pedine in cartone 400 gr• dado in plastica• carte in cartoncino 200 gr• opuscolo in carta 90 gr
Dimensioni d'ingombro (mm):	255 x 175 x 25
Peso (gr):	500
Tipo di imballaggio:	scatola in cartoncino patinato opaco da 800 gr
Altro:	/

Maggiori dati tecnici sui materiali che costituiscono il prodotto sono contenuti nei documenti archiviati nella cartella del fascicolo tecnico "allegato 8 documentazione tecnica".



Archeolibri

ARCHEOLIBRI s.r.l.

Sede: Via R.R. Pereira, 102/A – 00136 – Roma (RM)

Documento:

RES - Analisi e riduzione dei rischi

Sommario

<i>Introduzione all'analisi dei rischi.....</i>	<i>2</i>
<i>Calcolo del rischio totale.....</i>	<i>3</i>
<i>Calcolo del rischio residuo.....</i>	<i>4</i>
<i>Sviluppo dell'analisi dei rischi.....</i>	<i>5</i>

Redatto	Verificato	Approvato
Cecilia Lozzi	Claudio Lozzi	Cecilia Lozzi
Data: 21/07/2023	Data: 21/07/2023	Data: 21/07/2023

REVISIONI		
Revisione	Motivo della revisione	Data
0	Prima emissione	/



MarcaturaCE.net

CEC.Group S.r.l. - Via Lauro, 95 – 35010 - Cadoneghe (PD) – Italy

Consulenti e Periti per: Guardia di Finanza, Tributaria, Autorità Doganali, Carabinieri,
Polizia di Stato, Unioncamere, Tribunali.

La consulenza sull'impostazione del modello di fascicolo tecnico è stata fornita dalla ditta CEC.Group S.r.l.

Introduzione all'analisi dei rischi

L'analisi dei rischi ha i seguenti scopi:

- individuare i possibili pericoli derivanti dalla mancanza del rispetto dei requisiti essenziali pertinenti della Direttiva 2009/48/CE riguardante i giocattoli;
- valutare l'entità del rischio al verificarsi dell'evento connesso alla mancanza dello specifico requisito analizzato;
- individuare le azioni di rimozione e/o riduzione del rischio;
- analizzare il rischio residuo e stabilire la sua compatibilità con l'utilizzo del prodotto;
- stabilire quali sono le azioni per il controllo dell'eventuale rischio residuo ammissibile.

I pericoli connessi alla mancanza del rispetto dei requisiti indicati nel file **"lista dei requisiti essenziali applicabili"** sono riportati alla voce:

- **Pericolo da considerare** presente in ogni punto di analisi dei requisiti pertinenti.

Gli interventi messi in atto dal fabbricante a seguito dell'individuazione di un pericolo non accettabile sono riportati alla voce:

- **Intervento** in ogni punto di analisi dei requisiti pertinenti.

Le attività implementate dal fabbricante per garantire il controllo costante dei rischi sono riportate alla voce:

- **Attuazione e verifica delle misure di controllo del rischio** in ogni punto di analisi dei requisiti pertinenti.

Nell'analisi dei rischi sono stati valutati tutti i punti previsti delle Direttive che riguardano il prodotto e di seguito riportati tra i quali sono stati valutati quelli pertinenti al prodotto e contrassegnati con la **x** e **xR**.

I requisiti pertinenti individuati sono stati contrassegnati con:

- **x** (rischio analizzato e risolto in fase di progettazione e realizzazione),
- **xR** (rischio residuo che per sua natura è ineliminabile e perciò segnalato nel manuale d'installazione, uso e manutenzione).

Per ognuno dei requisiti ritenuti pertinenti è stato calcolato il **rischio totale**, come indicato in ogni singola sezione e nel seguente modo: **rischio totale** = (gravità del danno) x (probabilità HAZOP) = (G) x (Pe+Ep+Fe)

Dopo aver calcolato il rischio totale lo si confronta con i valori indicati nella prima tabella.

I rischi con valore maggiore di 8 necessitano di un intervento. Sarà pertanto necessario:

- trovare una soluzione per eliminare il rischio o renderlo ad un livello accettabile.
- implementare un sistema produttivo/gestionale per gestire il rischio garantendo il suo livello nei parametri accettabili.

Il **rischio residuo** è stato calcolato nel seguente modo: **rischio residuo** = (gravità) x (probabilità LOPA) = (G) x (Pe*Ep*Fe)

A questo punto è necessario:

- Verificare che il risultato ottenuto relativo al rischio residuo, dopo aver implementato una procedura, accorgimento, cambiamento, etc., rientri nei valori indicati come accettabili nella prima tabella del paragrafo. In caso affermativo dovrà inoltre essere elaborato un sistema di gestione del rischio continuativo. In caso contrario, è necessario eseguire nuovamente l'analisi per trovare una soluzione accettabile che permetta di rispettare i requisiti di legge.

Tutto il procedimento viene ripetuto per ogni punto segnalato della lista.

Considerazioni generali sul metodo di calcolo.

Il metodo **HAZOP** indicato nella norma internazionale **IEC 61882** sull'analisi dei rischi, questo consente un corretto calcolo del rischio totale.

Per il calcolo del rischio residuo ci ritiene più adeguato il metodo **LOPA** indicato nella norma CEI 61511-1 che considera le componenti di probabilità agenti contemporaneamente.

Mentre nel calcolo del rischio totale si analizzano le componenti della probabilità agenti separatamente, quindi i loro effetti si sommano, nel calcolo del rischio residuo, dopo l'intervento di riduzione o eliminazione, si valutano le componenti della probabilità come agenti contemporaneamente; quindi, i loro valori si moltiplicano e riducendo uno drasticamente o azzerandolo, non potendolo fare per tutti, si arriva alla riduzione o all'eliminazione dell'effetto complessivo.

Va precisato che sia il metodo **HAZOP** che il metodo **LOPA** sono di tipo qualitativo, mentre in questo elaborato abbiamo inserito dei numeri che consentono un'indagine anche quantitativa, ottenendo dei risultati numerici che meglio si adattano ad un'attività di analisi.

Calcolo del rischio totale

La stima del rischio viene calcolata in base al risultato numerico ottenuta dalla formula:

$$\text{RISCHIO} = (\text{gravità del danno}) \times (\text{probabilità HAZOP}) = (G) \times (Pe+Ep+Fe)$$

Range del RISCHIO. Numeri associati al colore		
0-4	7-8	13-14
5-6	11-12	20-23
9-10	15-19	24-27

Livello del RISCHIO	Colore associato
Nulla	0-4
Basso	5-8
Medio	9-14
Alto	15-27

Gravità del danno

Gravità del danno	Classe di gravità
lieve	1
grave	2
catastrofe	3

Probabilità HAZOP (Pe+Ep+Fe)

Probabilità	probabilità di verifica dell'intervento Pe	evitabilità del pericolo quando si manifesta Ep	frequenza di esposizione Fe
	Bassa 1	Possibile 1	Raramente 1
	media 2	Possibile se condizionata 2	Frequente 2
	Alta 3	Difficilmente evitabile 3	Continua 3

Classe di probabilità	Colore associato	Intervallo numerico
Nulla	0	0
Bassa	1	3-4
Media	2	5-6
Alta	3	7-9

Dopo aver calcolato il RISCHIO iniziale bisogna confrontarlo con i valori indicati nella prima tabella. I rischi con valore maggiore di 8 necessitano di uno sviluppo. Sarà pertanto necessario:

- trovare una soluzione per eliminare il rischio o renderlo ad un livello accettabile.
- implementare un sistema produttivo/gestionale per gestire il rischio garantendo il suo livello nei parametri accettabili.

Calcolo del rischio residuo

La stima del rischio viene nuovamente calcolata dopo aver eseguito un intervento correttivo in base al risultato numerico ottenuta dalla formula:

$$\text{RISCHIO} = (\text{gravità}) \times (\text{probabilità LOPA}) = (G) \times (Pe \times Ep \times Fe)$$

Range del RISCHIO. Numeri associati al colore		
0-3	6-7	22-36
4-5	14-21	42-52
8-13	37-41	54-81

Livello del RISCHIO	Colore associato
Nulla	0-3
Basso	4-7
Medio	8-21
Alto	37-81

Gravità del danno

Gravità del danno	Classe di gravità
nulla	0
lieve	1
grave	2
catastrofe	3

Probabilità LOPA (Pe*Ep*Fe)

Probabilità	probabilità di verifica dell'intervento Pe		evitabilità del pericolo quando si manifesta Ep		frequenza di esposizione Fe	
	Nulla o improbabile	0	Completa	0	Nulla	0
	bassa	1	Possibile	1	Raramente	1
	media	2	Possibile se condizionata	2	Frequente	2
	alta	3	Difficilmente evitabile	3	Continua	3

Classe di probabilità	Colore associato	Intervallo numerico
Nulla	0	0
Bassa	1	2-4
Media	2	5-12
Alta	3	13-27

A questo punto è necessario:

Verificare che il risultato ottenuto dopo aver implementato una procedura, accorgimento, cambiamento, etc., rientri nei valori indicati come accettabili nella prima tabella del paragrafo. In caso affermativo dovrà inoltre essere elaborato un sistema di gestione del rischio continuativo. In caso contrario, eseguire nuovamente l'analisi per trovare una soluzione accettabile che permetta di rispettare i requisiti di legge.

Sviluppo dell'analisi dei rischi

REQUISITI GENERALI DI SICUREZZA		
X	2.	I giocattoli, comprese le sostanze chimiche che contengono, non devono compromettere la sicurezza o la salute dell'utilizzatore o dei terzi, quando sono utilizzati conformemente alla loro destinazione o quando ne è fatto un uso prevedibile in considerazione del comportamento abituale dei bambini.
REQUISITI PARTICOLARI DI SICUREZZA		
I. PROPRIETÀ FISICO-MECCANICHE		

XR	1.		I giocattoli e le loro parti e, nel caso dei giochi fissi, i relativi ancoraggi devono avere la resistenza meccanica e, se del caso, la stabilità necessarie per sopportare: <ul style="list-style-type: none"> – senza rompersi o deformarsi con il rischio di provocare lesioni fisiche – le sollecitazioni cui sono sottoposti durante l’uso.
XR	2.		I bordi, le sporgenze, le corde, i cavi e gli elementi di fissaggio dei giocattoli che siano accessibili debbono essere progettati e costruiti in modo da ridurre per quanto possibile i rischi per l’incolumità fisica dovuti al contatto con essi.
XR	3.		I giocattoli devono essere progettati e costruiti in modo da non presentare alcun rischio se non il rischio minimo intrinseco all’uso del giocattolo, che potrebbero essere causati dal movimento delle sue parti.
X	4.	a)	I giocattoli e le loro parti non devono comportare un rischio di strangolamento.
X	4.	b)	I giocattoli e le loro parti non devono presentare alcun rischio di asfissia per blocco del flusso d’aria a causa di un’ostruzione delle vie aeree all’esterno della bocca e del naso.
XR	4.	c)	I giocattoli e le loro parti devono avere dimensioni tali da non comportare alcun rischio di asfissia per interruzione del flusso d’aria a seguito dell’ostruzione interna delle vie aeree causata da corpi incastrati nella bocca o nella faringe o introdotti all’ingresso delle vie respiratorie inferiori.
NO	4.	d)	I giocattoli chiaramente destinati ad essere utilizzati da bambini di età inferiore a 36 mesi, i loro componenti e le eventuali parti staccabili devono avere dimensioni tali da prevenirne l’ingestione o inalazione. Questo requisito si applica anche agli altri giocattoli destinati a essere portati alla bocca, ai loro componenti e alle loro eventuali parti staccabili.
XR	4.	e)	L’imballaggio in cui i giocattoli sono contenuti per la vendita al dettaglio non deve comportare un rischio di strangolamento o di asfissia conseguente all’ostruzione delle vie aeree all’esterno della bocca e del naso.
NO	4.	f)	I giocattoli contenuti in alimenti o incorporati ad essi devono avere un loro imballaggio. L’imballaggio – come fornito – deve essere di dimensioni tali da impedirne l’ingestione e/o inalazione.
NO	4.	g)	L’imballaggio dei giocattoli di cui alle lettere e) ed f) avente forma sferica, ovoidale o ellissoidale e ogni parte staccabile dell’imballaggio stesso o degli imballaggi cilindrici con estremità arrotondate, devono essere di dimensioni tali da non provocare l’ostruzione delle vie aeree causata da corpi incastrati nella bocca o nella faringe o introdotti all’ingresso delle vie respiratorie inferiori.
NO	4.	h)	Sono vietati i giocattoli che sono solidamente attaccati al prodotto alimentare al momento del consumo, tanto da richiedere la consumazione del prodotto alimentare perché si possa accedere direttamente al giocattolo. Le parti dei giocattoli direttamente attaccate a un prodotto alimentare in altro modo soddisfano i requisiti di cui alle lettere c) e d).
NO	5.		I giocattoli nautici devono essere progettati e costruiti in modo da ridurre per quanto possibile, tenuto conto dell’uso raccomandato del giocattolo, ogni rischio che vengano meno la galleggiabilità del giocattolo e il sostegno dato al bambino.
NO	6.		I giocattoli nei quali è possibile entrare e che costituiscono uno spazio chiuso per gli occupanti debbono essere muniti di un’uscita che l’utilizzatore cui il giocattolo è destinato possa aprire facilmente dall’interno.
NO	7.		I giocattoli che permettono all’utilizzatore di muoversi debbono, per quanto possibile, possedere un sistema di frenatura adatto al tipo di giocattolo e adeguato all’energia cinetica da essi generata.

			Tale sistema deve essere di facile uso per l'utilizzatore senza il rischio che quest'ultimo venga sbalzato dal veicolo o metta a repentaglio l'incolumità propria o dei terzi.
NO	8.		La velocità massima di progetto dei giocattoli cavalcabili elettrici deve essere limitata in modo da ridurre al minimo il rischio di lesioni.
NO	9.		La forma e la composizione dei proiettili e l'energia cinetica che questi possono generare all'atto del lancio da un giocattolo avente questa finalità devono essere tali da non comportare – tenuto conto della natura del giocattolo – alcun rischio per l'incolumità dell'utilizzatore o dei terzi.
	10.	I giocattoli devono essere costruiti in modo da garantire che:	
NO	10.	a)	la temperatura minima e massima di ogni superficie accessibile non provochi lesioni in caso di contatto;
NO	10.	b)	i liquidi e i gas contenuti nel giocattolo non raggiungano temperature e pressioni tali che la loro fuoriuscita dal giocattolo – salvo che ciò sia indispensabile al buon funzionamento del giocattolo – possa provocare ustioni, scottature o altre lesioni.
NO	11.		I giocattoli destinati a produrre un suono devono essere progettati e costruiti considerando i valori massimi del rumore, sia impulsivo, sia prolungato, in modo che il suono da essi emesso non possa danneggiare l'udito dei bambini.
NO	12.		I giochi di attività devono essere costruiti in modo da ridurre, per quanto possibile, il rischio di schiacciare parti del corpo, intrappolare parti del corpo o indumenti, nonché di cadute, di urti e di annegamento. In particolare, ogni superficie di tale giocattolo accessibile a uno o più bambini che vi giochino sopra, deve essere progettata in modo da sopportarne il peso.
II. INFIAMMABILITÀ			
	1	I giocattoli non debbono costituire un pericoloso elemento infiammabile nell'ambiente del bambino. Devono pertanto essere costituiti da materiali conformi a una o più delle seguenti condizioni:	
XR	1.	a)	non bruciano se direttamente esposti all'azione di una fiamma, a una scintilla o a qualsiasi altra potenziale fonte di incendio;
X	1.	b)	non sono facilmente infiammabili (la fiamma si spegne non appena è rimossa la causa di incendio);
XR	1.	c)	qualora prendano fuoco, bruciano lentamente, con una bassa velocità di propagazione della fiamma;
X	1.	d)	indipendentemente dalla composizione chimica del giocattolo, sono progettati in modo da ritardare meccanicamente il processo di combustione.
	Tali materiali combustibili non debbono comportare rischi di accensione per altri materiali usati nel giocattolo.		
NO	2.		I giocattoli che, per ragioni indispensabili al loro funzionamento, contengono sostanze o miscele rispondenti ai criteri di classificazione di cui alla Sezione 1 dell'Appendice B, in particolare materiali e attrezzature per esperimenti chimici, modellistica, modellamento di plastilina o argilla, smaltatura, fotografia o per altre attività analoghe, non debbono contenere, in quanto tali, sostanze o miscele che possono divenire infiammabili a seguito della perdita di componenti volatili non infiammabili.
NO	3.		I giocattoli diversi dalle capsule a percussione per giocattoli non debbono essere esplosivi né contenere elementi o sostanze che possano esplodere qualora l'utilizzo avvenga conformemente

			a quanto prevede l'articolo 10, para grafo 2, primo comma.
	4.		I giocattoli, in particolare i giochi e i giocattoli chimici, non devono contenere, in quanto tali, sostanze o miscele che:
NO	4.	a)	in caso di miscelazione tra loro possano esplodere per reazione chimica o per riscaldamento;
NO	4.	b)	possano esplodere se miscelate con sostanze ossidanti; oppure
NO	4.	c)	contengano componenti volatili infiammabili a contatto con l'aria e tali da formare miscele di aria/vapore infiammabili o esplosive.
III. PROPRIETÀ CHIMICHE			
X	1		I giocattoli devono essere progettati e costruiti in modo che non ci siano rischi di effetti nocivi sulla salute dell'uomo dovuti all'esposizione alle sostanze o alle miscele chimiche di cui i giocattoli sono costituiti o che sono in essi contenuti, ove i giocattoli vengono utilizzati conformemente a quanto prevede l'articolo 10, paragrafo 2, primo comma. I giocattoli devono essere conformi alla pertinente legislazione comunitaria concernente determinate categorie di prodotti o attenersi alle restrizioni applicabili ad alcune sostanze e miscele.
NO	2.		I giocattoli che siano essi stessi sostanze o miscele devono inoltre essere conformi alla direttiva 67/548/CEE del Consiglio, del 27 giugno 1967, concernente il ravvicinamento delle disposizioni legislative, regolamentari e amministrative relative alla classificazione, all'imballaggio e all'etichettatura delle sostanze pericolose (1), della direttiva 1999/45/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 31 maggio 1999, concernente il ravvicinamento delle disposizioni legislative, regolamentari e amministrative degli Stati membri relative alla classificazione, all'imballaggio e all'etichettatura dei preparati pericolosi (2) e del regolamento (CE) n. 1272/2008, del Parlamento europeo e del Consiglio, ove applicabile, relativo alla classificazione, imballaggio ed etichettatura di certe sostanze e miscele (3).
X	3.		Fatte salve le restrizioni di cui al paragrafo 2 del punto 1, prima frase, è vietato l'impiego nei giocattoli, in loro componenti o in parti degli stessi distinte a livello microstrutturale, di sostanze classificate come cancerogene, mutagene o tossiche per la riproduzione (CMR) delle categorie 1°, 1B o 2 di cui al regolamento (CE) n. 1272/2008.
	4.		In deroga al punto 3, le sostanze o miscele classificate come CMR delle categorie di cui alla Sezione 3 dell'Appendice B possono essere utilizzate nei giocattoli, nei loro componenti o in parti degli stessi distinte a livello microstrutturale, purché sia rispettata una o più delle seguenti condizioni:
NO	4.	a)	tali sostanze e miscele sono contenute in una concentrazione singola pari o inferiore alle pertinenti concentrazioni stabilite negli atti giuridici comunitari menzionati nella sezione 2 dell'Appendice B per la classificazione delle miscele contenenti tali sostanze;
NO	4.	b)	tali sostanze e miscele non sono in alcun modo accessibili ai bambini, anche mediante inalazione, quanto il giocattolo è utilizzato come indicato all'articolo 10, paragrafo 2, primo comma; o
NO	4.	c)	è stata adottata una decisione ex articolo 46, paragrafo 3 per autorizzare la sostanza o miscela e il suo utilizzo, e la sostanza o miscela e il suo uso consentito sono stati elencati nell'Appendice A.
	Tale decisione può essere adottata se si rispettano le seguenti condizioni:		

NO	4.c	i)	l'uso della sostanza o miscela è stato valutato dal comitato scientifico competente ed è risultato sicuro, in particolare riguardo all'esposizione;
NO	4.c	ii)	non sono disponibili sostanze o miscele alternative idonee, come attestato dall'analisi delle alternative; e
NO	4.c	iii)	la sostanza o miscela non è vietata per impieghi in articoli di consumo a norma del regolamento (CE) n. 1907/2006
La Commissione incarica il comitato scientifico competente di eseguire una nuova valutazione di tali sostanze o miscele non appena emergano preoccupazioni in merito alla sicurezza e al più tardi ogni cinque anni dalla data dell'adozione di una decisione a norma dell'articolo 46, paragrafo 3.			
	5.		In deroga al punto 3 le sostanze o miscele classificate come CMR delle categorie di cui alla Sezione 4 dell'Appendice B possono essere utilizzate nei giocattoli, in loro componenti o in parti degli stessi distinte a livello microstrutturale, purché sia rispettata una delle seguenti condizioni:
NO	5.	a)	tali sostanze e miscele siano contenute in una concentrazione singola pari o inferiore alle pertinenti concentrazioni stabilite negli atti giuridici comunitari menzionati nella sezione 2 dell'Appendice B per la classificazione delle miscele contenenti tali sostanze;
NO	5.	b)	tali sostanze e miscele non siano in alcun modo accessibili ai bambini, anche mediante inalazione, quanto il giocattolo è utilizzato come indicato all'articolo 10, paragrafo 2, primo comma; o
NO	5.	c)	sia stata adottata una decisione ex articolo 46, paragrafo 3 per autorizzare la sostanza o miscela e il suo utilizzo, e la sostanza o miscela e il suo uso consentito sono stati elencati nell'Appendice A.
Tale decisione può essere adottata se si rispettano le seguenti condizioni:			
NO	5.c	i)	l'uso della sostanza o miscela è stato valutato dal comitato scientifico competente ed è risultato sicuro, in particolare riguardo all'esposizione, e
NO	5.c	ii)	la sostanza o miscela non è vietata per impieghi in articoli di consumo a norma del regolamento (CE) n. 1907/2006.
La Commissione incarica il comitato scientifico competente di eseguire una nuova valutazione di tali sostanze o miscele non appena emergano preoccupazioni in merito alla sicurezza e comunque ogni cinque anni dalla data dell'adozione di una decisione a norma dell'articolo 46, paragrafo 3.			
NO	6.		I punti 3, 4 e 5 non si applicano al nichel nell'acciaio inossidabile.
NO	7.		I punti 3, 4 e 5 non si applicano ai materiali che rispettano i valori limite specifici di cui all'Appendice C oppure – fin quando non saranno determinate le relative norme e comunque al più tardi il 20 luglio 2017 – ai materiali oggetto delle e conformi alle disposizioni relative ai materiali destinati a venire a contatto con gli alimenti di cui al regolamento (CE) n. 1935/2004 nonché alle relative misure specifiche per materiali particolari.
NO	8.		Fatta salva l'applicazione dei punti 3 e 4, è vietato l'uso di nitrosammine e di sostanze nitrosabili nei giocattoli destinati ai bambini di età inferiore a 36 mesi o in altri giocattoli destinati ad essere portati alla bocca, qualora la migrazione di tali sostanze sia pari o superiore a 0,05 mg/kg. Per le nitrosammine e a 1 mg./kg per le sostanze nitrosabili.
X	9.		La Commissione valuta sistematicamente e periodicamente la presenza di sostanze o materiali pericolosi nei giocattoli. Tali valutazioni tengono conto delle relazioni degli organismi di

		sorveglianza del mercato e delle preoccupazioni espresse dagli Stati membri e dalle parti interessate.
NO	10.	I giocattoli cosmetici, come i cosmetici per le bambole, devono rispettare le prescrizioni in materia di composizione e di etichettatura fissate dalla direttiva 76/768/CEE del Consiglio, del 27 luglio 1976, concernente il ravvicinamento delle legislazioni degli Stati membri relative ai prodotti cosmetici (1).
NO	11.	I giocattoli non devono contenere le seguenti fragranze allergizzanti:

TABELLA 1

N.	Denominazione della fragranza allergizzante	Numero CAS
(1)	Olio di radice di enula (Inula helenium)	97676-35-2
(2)	allil isotiocianato	57-06-7
(3)	cianuro di benzile	140-29-4
(4)	4-terz-butilfenolo	98-54-4
(5)	olio di chenopodio	8006-99-3
(6)	ciclaminalcol	4756-19-8
(7)	maleato di dietile	141-05-9
(8)	diidrocumarina	119-84-6
(9)	2,4-diidrossi-3-metil-benzaldeide	6248-20-0
(10)	3,7-dimetil-2-octen-1-olo (6,7-diidrogeraniolo)	40607-48-5
(11)	4,6-dimetil-8-terz-butil-cumarina	17874-34-9
(12)	citraconato di dimetile	617-54-9
(13)	7,11-dimetil-4,6,10-dodecatrien-3-one	26651-96-7
(14)	6.10-dimetil-3.50.9-undecatrien-2-one	141-10-6
(15)	difenilammina	122-39-4
(16)	acrilato di etile	140-88-5
(17)	foglia di fico, fresca e in preparati;	68916-52-9
(18)	trans-2-eptenale	18829-55-5
(19)	trans-2-esenale-dietilacetale	67746-30-9
(20)	trans-2-esenale-dimetilacetale	18318-83-7
(21)	alcol idroabietilico	13393-93-6
(22)	4-etossifenolo	622-62-8
(23)	6-isopropil-2-decaidronaftalenolo	34131-99-2
(24)	7-metossicumarina	531-59-9
(25)	4-metossifenolo	150-76-5
(26)	4-(p-metossifenil)-3-butene-2-one	943-88-4
(27)	1-(p-metossifenil)-1-penten-3-one	104-27-8
(28)	metil-trans-2-butenoato	623-43-8
(29)	6-metilcumarina	92-48-8
(30)	7-metilcumarina	2445-83-2
(31)	5-metil-2,3-esandione	13706-86-0
(32)	olio di radice di costo (Saussurea lappa Clarke)	8023-88-9

(33)	7-etossi-4-metilcumarina	87-05-8
(34)	esaidrocumarina	700-82-3
(35)	balsamo del Perù grezzo (Essudato di <i>Myroxylon pereirae</i> Royle Klotzsch)	8007-00-9
(36)	2-pentilidencicloesanone	25677-40-1
(37)	3,6,10-trimetil-3,5,9-undecatrien-2-one	1117-41-5
(38)	essenza di verbena (<i>Lippia citriodora</i> Kunth)	8024-12-2
(39)	Muschio di ambretta (4-tert-butil-3-metossi-2,6-dinitrotoluene)	83-66-9
(40)	4-fenil-3-buten-2-one	122-57-6
(41)	amil cinnamal	122-40-7
(42)	alcol amilcinnamico	101-85-9
(43)	alcole benzilico	100-51-6
(44)	salicilato di benzile	118-58-1
(45)	alcol cinnamico	104-54-1
(46)	cinnamal	104-55-2
(47)	citrале	5392-40-5
(48)	cumarina	91-64-5
(49)	eugenolo	97-53-0
(50)	geraniolo	106-24-1
(51)	idrossicitronellale	107-75-5
(52)	idrossimetilpentilcicloesencarbossaldeide	31906-04-4
(53)	isoeugenolo	97-54-1
(54)	estratti di <i>Evernia prunastri</i>	90028-68-5
(55)	estratti di <i>Evernia furfuracea</i> .	90028-67-4

La presenza di tracce di queste fragranze è, tuttavia, consentita purché tecnicamente inevitabile in base alle norme di buona fabbricazione e non superiori i 100 mg/kg.

Sul giocattolo, sull'etichetta, sull'imballaggio e nelle istruzioni allegate al giocattolo devono essere elencate le denominazioni delle seguenti fragranze allergizzanti eventualmente aggiunte in quanto tali nel giocattolo in concentrazioni superiori a 100 mg/kg del giocattolo o delle sue componenti:

TABELLA 2

N.	Denominazione della fragranza allergizzante	Numero CAS
(1)	alcol anisilico	105-13-5
(2)	benzoato di benzile	120-51-4
(3)	cinnamato di benzile	103-41-3
(4)	citronellolo	106-22-9
(5)	farnesolo	4602-84-0
(6)	esilcinnamaldeide	101-86-0
(7)	liliale	80-54-6
(8)	d-limonene	5989-27-5
(9)	linaiololo	78-70-6
(10)	metileptin carbonato	111-12-6

(11)	3-metil-4-(2,6,6-trimetil-2-cicloesen-1-il)-3-buten-2-one.	127-51-5
------	--	----------

NO	12.	L'uso delle fragranze di cui ai punti da 41 a 55 dell'elenco di cui al primo comma del punto 11 e delle fragranze di cui ai punti da 1 a 11 dell'elenco di cui al terzo comma di tale punto è consentito nei giochi olfattivi da tavolo, nei kit cosmetici e nei giochi gustativi, a condizione che:	
NO	12.	i)	tali fragranze siano chiaramente etichettate sulla confezione e l'imballaggio contenga l'avvertenza di cui al punto 10, parte B dell'Allegato V;
NO	12.	ii)	se applicabile, i prodotti che ne risultano realizzati dai bambini in conformità con le istruzioni siano conformi ai requisiti della direttiva 76/768/CEE; e
NO	12.	iii)	se applicabile, tali fragranze siano conformi alla normativa in materia di alimenti.
Tali giochi olfattivi da tavolo, kit cosmetici e giochi gustativi non devono essere usati da parte dei bambini di età inferiore ai 36 mesi e devono rispettare il punto 1 dell'allegato V, parte B.			
X	13.	Fatti salvi i punti 3, 4 e 5, non devono essere superati i seguenti limiti di migrazione degli elementi sotto indicati dai giocattoli o dai loro componenti:	

TABELLA 3

Elemento	mg/kg di materiale per giocattoli secco, fragile, in polvere o flessibile	mg/kg di materiale per giocattoli liquido o coloso	mg/kg di materiale rimovibile dal giocattolo mediante raschiatura
alluminio	5 625	1 406	70 000
antimonio	45	11,3	560
arsenico	3,8	0,9	47
bario	4 500	1 125	56 000
boro	1200	300	15000
cadmio	1,9	0,5	23
cromo (III)	37,5	9,4	460
cromo (VI)	0,02	0,005	0,2
cobalto	10,5	2,6	130
rame	622,5	156	7 700
piombo	13,5	3,4	160
manganese	1 200	300	15 000
mercurio	7,5	1,9	94
nickel	75	18,8	930
selenio	37,5	9,4	460
stronzio	4 500	1 125	56 000
stagno	15 000	3 750	180 000
stagno organico	0,9	0,2	12
zinco	3 750	938	46 000

		<p>Detti valori limite non si applicano ai giocattoli o ai loro componenti per i quali – in ragione della loro accessibilità, funzione, volume o massa – è escluso chiaramente qualsiasi pericolo dovuto alle azioni di succhiare, leccare, ingerire o al contatto prolungato con la cute ove l'uso avvenga conformemente a quanto prevede l'articolo 10, paragrafo 2, primo comma.</p>
IV. PROPRIETÀ ELETTRICHE		
NO	1.	<p>La tensione di alimentazione nominale dei giocattoli non deve essere superiore a 24 o corrente alternata equivalente (c.a.) e nessuna parte accessibile deve superare i 24 volt in c.c. o c.a. equivalente. Volt in corrente continua (c.c.)</p> <p>La tensione interna nominale non deve superare i 24 volt di c.c. o c.a. equivalente salvo sia garantito che il voltaggio e la combinazione di corrente prodotta non determini alcun rischio o shock elettrico dannoso, anche nel caso in cui il giocattolo sia rotto.</p>
NO	2.	Le parti dei giocattoli che sono collegate a una sorgente elettrica in grado di provocare uno shock elettrico o che possono venire a contatto con una tale sorgente elettrica, nonché i cavi o gli altri conduttori attraverso i quali l'elettricità viene trasmessa a dette parti, debbono essere adeguatamente isolati e meccanicamente protetti per prevenire il rischio di shock elettrici.
NO	3.	I giocattoli elettrici debbono essere progettati e costruiti in modo da garantire che le temperature massime raggiunte da tutte le superfici direttamente accessibili non siano tali da provocare ustioni da contatto.
NO	4.	Nei casi di guasto prevedibili, i giocattoli devono garantire protezione contro i pericoli elettrici derivanti da una fonte di alimentazione elettrica.
NO	5.	I giocattoli elettrici devono garantire adeguata protezione contro i pericoli di incendio.
NO	6.	I giocattoli elettrici devono essere progettati e costruiti in modo tale che i campi elettrici, magnetici ed elettromagnetici e le altre radiazioni generate dall'apparecchio siano limitate a quanto necessario per il funzionamento del giocattolo, e devono funzionare a un livello di sicurezza conforme allo stato dell'arte generalmente riconosciuto, tenuto conto delle specifiche misure comunitarie.
NO	7.	I giocattoli dotati di un sistema di controllo elettronico devono essere progettati e fabbricati in modo che il giocattolo funzioni in modo sicuro anche nel caso di malfunzionamento o malfunzionamento del sistema elettronico dovuti a un'avaria del sistema stesso o a un fattore esterno.
NO	8.	I giocattoli devono essere progettati e costruiti in modo da non comportare pericoli per la salute o rischi di lesioni agli occhi o alla cute derivanti da laser, diodi emettitori di luce (LED) o da qualsiasi altro tipo di radiazione.
NO	9.	Il trasformatore elettrico di un giocattolo non deve essere una parte integrante del giocattolo.
V. IGIENE		
XR	1.	I giocattoli devono essere progettati e fabbricati in modo da soddisfare i requisiti di evitare rischi di infezione, malattia e contaminazione. Igiene e di pulizia, così da evitare rischi di infezione, malattia e contaminazione.
NO	2.	I giocattoli destinati a bambini di età inferiore ai 36 mesi devono essere progettati e fabbricati in modo da permetterne la pulizia. I giocattoli di stoffa devono, pertanto, essere lavabili, salvo che contengano meccanismi che subirebbero danni se lavati per immersione. I giocattoli devono

			soddisfare i requisiti di sicurezza anche dopo la pulizia effettuata conformemente al presente paragrafo e alle istruzioni del fabbricante.
VI. RADIOATTIVITÀ			
X	1.		I giocattoli devono essere conformi alle pertinenti disposizioni adottate a norma del capo III del trattato che istituisce la Comunità europea dell'energia atomica.

Requisiti essenziali per la sicurezza dei giocattoli

Riferimento alla direttiva

2

Requisiti generali di sicurezza

Caratteristiche da considerare: I giocattoli, comprese le sostanze chimiche che contengono, non devono compromettere la sicurezza o la salute dell'utilizzatore o dei terzi, quando sono utilizzati conformemente alla loro destinazione o quando ne è fatto un uso prevedibile in considerazione del comportamento abituale dei bambini.

Pericolo da considerare:

- I materiali utilizzati per realizzare il gioco siano tossici, cancerogeni e/o comunque inadatti allo scopo per cui è stato progettato e realizzato.
- Danni anche gravi alla salute del bambino e/o di terzi.

Valutazione del rischio

$$\text{RISCHIO} = (\text{gravità}) \times (\text{probabilità}) = (G) \times (Pe + Ep + Fe)$$

dimensione

livello

Indice gravità

dimensione	livello		
G = gravità del danno			
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1	
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2	
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3	x
Pe = probabilità di verifica dell'evento			
	Bassa (può accadere talvolta)	1	
	Media (può accadere diverse volte)	2	x
	Alta (accade di frequente)	3	
Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta			
	Possibile	1	
	Possibile se condizionata	2	
	Difficilmente evitabile	3	x
Fe = frequenza di esposizione			
	Raramente	1	
	Frequente	2	
	Continua	3	x

$$0 \leq \text{RISCHIO} \leq 27$$

$$1 \leq \text{gravità} \leq 3$$

$$1 \leq \text{probabilità} \leq 9$$

R rischio	=	G	x	Pe + Ep + Fe	livello di rischio
24	=	3	x	2 + 3 + 3	rischio alto

Intervento: in fase progettuale e costruttiva del gioco sono stati utilizzati materiali idonei per tipo, dimensioni e caratteristiche, dei quali si è richiesta dichiarazione di provenienza e conformità e questi documenti sono inseriti nel fascicolo tecnico conservato presso la sede di Archeolibri S.r.l.

I controlli di approvvigionamento ed i controlli in entrata sono eseguiti su tutti i materiali e prodotti in base alle procedure previste ed attivate.

Il fabbricante gestisce il rischio:

- Verificando la qualità dei fornitori dei materiali e che questi siano in grado di consegnare tutta la documentazione prevista per legge.
- Cambiando i fornitori dei materiali in caso non siano in grado di fornire la documentazione prevista per legge.
- Implementando e verificando con periodicità un sistema di gestione aziendale, in grado di assicurare che i giochi immessi sul mercato siano conformi alle legislazioni vigenti.
- Monitorando i risultati di utilizzo dei giochi ed utilizzandoli come base di partenza per lo sviluppo di upgrade migliorativi e/o correttivi.
- Nominando una figura professionale in grado di verificare ed aggiornare con periodicità il fascicolo tecnico.

Valutazione del rischio residuo

$$\text{RISCHIO RESIDUO} = (\text{gravità}) \times (\text{probabilità}) = (G) \times (Pe * Ep * Fe)$$

dimensione	livello	Indice gravità	
G = gravità del danno	Nulla (problema senza danni alla salute)	0	
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1	
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2	
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3	x
Pe = probabilità di verifica dell'evento	Nulla o improbabile	0	
	Bassa (può accadere talvolta)	1	x
	Media (può accadere diverse volte)	2	
	Alta (accade di frequente)	3	
Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta	Completa	0	x
	Possibile	1	
	Possibile se condizionata	2	
	Difficilmente evitabile	3	
Fe = frequenza di esposizione	Nulla	0	
	Raramente	1	
	Frequente	2	

Continua	3	x
----------	---	---

$0 \leq \text{RISCHIO} \leq 81$

$0 \leq \text{gravità} \leq 3$

$0 \leq \text{probabilità} \leq 27$

R rischio

=

G

x

Pe

x

Ep

x

Fe

livello di rischio

0

=

3

x

1

x

0

x

3

nullo

Rischio residuo:

0

Requisiti essenziali per la sicurezza dei giocattoli

Riferimento alla direttiva

1

Requisiti particolari di sicurezza: Proprietà fisico-meccaniche

Caratteristiche da considerare:

I giocattoli e le loro parti e, nel caso dei giochi fissi, i relativi ancoraggi devono avere la resistenza meccanica e, se del caso, la stabilità necessarie per sopportare:

- senza rompersi o deformarsi con il rischio di provocare lesioni fisiche
- le sollecitazioni cui sono sottoposti durante l'uso.

Pericolo da considerare: il gioco non sia in grado di sopportare gli sforzi prevedibili e previsti durante il normale utilizzo, rompendosi e nel peggiore dei casi, esponendo il bambino e terzi a pericoli.

Valutazione del rischio

$$\text{RISCHIO} = (\text{gravità}) \times (\text{probabilità}) = (G) \times (Pe + Ep + Fe)$$

dimensione

livello

Indice gravità

dimensione	livello	Indice gravità	
G = gravità del danno			
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1	
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2	x
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3	x
Pe = probabilità di verifica dell'evento			
	Bassa (può accadere talvolta)	1	
	Media (può accadere diverse volte)	2	x
	Alta (accade di frequente)	3	x
Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta			
	Possibile	1	
	Possibile se condizionata	2	x
	Difficilmente evitabile	3	x
Fe = frequenza di esposizione			
	Raramente	1	
	Frequente	2	x
	Continua	3	x

$$0 \leq \text{RISCHIO} \leq 27$$

$$1 \leq \text{gravità} \leq 3$$

$$1 \leq \text{probabilità} \leq 9$$

R rischio

$$= G \times (Pe + Ep + Fe)$$

livello di rischio

21	=	3	x	2 + 2 + 3	rischio alto
----	---	---	---	-----------	---------------------

Intervento: In fase di progettazione del gioco sono stati valutati tutti i possibili sforzi a cui è e può essere sottoposto durante il normale, previsto e prevedibile utilizzo. I risultati sono stati utilizzati come base di partenza nella realizzazione di un prodotto finito resistente e sicuro. Sono stati valutati anche i prevedibili utilizzi scorretti del gioco, utilizzati per lo sviluppo di istruzioni d'uso complete ed esaustive.

Per evitare utilizzi impropri che potrebbero rompere le componenti del gioco ed esporre il bambino a pericoli, è necessaria sempre la supervisione di un adulto durante l'attività ludica. Indicato nel manuale.

Il fabbricante gestisce il rischio:

- Verificando che ogni gioco sia accompagnato alla vendita dalle istruzioni d'uso.
- Verificando la qualità dei materiali utilizzati per realizzare il gioco e sostituendoli con altri migliori in caso non soddisfino le condizioni d'uso previste.
- Cambiando i fornitori dei materiali in caso non siano in grado di fornire la documentazione prevista per legge.
- Implementando e verificando con periodicità un sistema di gestione aziendale, in grado di assicurare che i giochi immessi sul mercato siano conformi alle legislazioni vigenti.
- Monitorando i risultati di utilizzo dei giochi ed utilizzandoli come base di partenza per lo sviluppo di upgrade migliorativi e/o correttivi.
- Nominando una figura professionale in grado di verificare ed aggiornare con periodicità il fascicolo tecnico.

Valutazione del rischio residuo
--

RISCHIO RESIDUO = (gravità)x(probabilità) = (G) x (Pe*Ep*Fe)
--

Dimensione	livello	Indice gravità
G = gravità del danno	Nulla (problema senza danni alla salute)	0
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3 x
Pe = probabilità di verifica dell'evento	Nulla o improbabile	0
	Bassa (può accadere talvolta)	1 x
	Media (può accadere diverse volte)	2
	Alta (accade di frequente)	3
Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta	Completa	0 x
	Possibile	1
	Possibile se condizionata	2
	Difficilmente evitabile	3
Fe = frequenza di esposizione	Nulla	0
	Raramente	1

Frequente	2	
Continua	3	x

$0 \leq \text{RISCHIO} \leq 81$

$0 \leq \text{gravità} \leq 3$

$0 \leq \text{probabilità} \leq 27$

R rischio = **G** x **Pe** x **Ep** x **Fe** **livello di rischio**

0 = 3 x 1 x 0 x 3 **nullo**

Rischio residuo: 0

Requisiti essenziali per la sicurezza dei giocattoli

Riferimento alla direttiva

2

Requisiti particolari di sicurezza: Proprietà fisico-meccaniche

Caratteristiche da considerare:

I bordi, le sporgenze, le corde, i cavi e gli elementi di fissaggio dei giocattoli che siano accessibili debbono essere progettati e costruiti in modo da ridurre per quanto possibile i rischi per l'incolumità fisica dovuti al contatto con essi.

Pericolo da considerare: I bordi, le sporgenze e gli spigoli, qualora fossero presenti sul gioco, provochino lesioni fisiche di lieve e grave entità al bambino.

Valutazione del rischio

$RISCHIO = (gravità) \times (probabilità) = (G) \times (Pe + Ep + Fe)$

dimensione

livello

Indice gravità

G = gravità del danno			
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1	
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2	x
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3	

Pe = probabilità di verifica dell'evento			
	Bassa (può accadere talvolta)	1	
	Media (può accadere diverse volte)	2	x
	Alta (accade di frequente)	3	

Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta			
	Possibile	1	
	Possibile se condizionata	2	x
	Difficilmente evitabile	3	

Fe = frequenza di esposizione			
	Raramente	1	
	Frequente	2	x
	Continua	3	

$0 \leq RISCHIO \leq 27$

$1 \leq gravità \leq 3$

$1 \leq probabilità \leq 9$

R rischio

= **G** x **Pe + Ep + Fe**

livello di rischio

14

= 2 x 2 + 2 + 3

rischio medio

Intervento: La natura del giocattolo, i materiali con cui è composto e le sue finiture, escludono la presenza spigoli vivi pericolosi e bordi taglienti.

Gli angoli arrotondati e i bordi presenti sul gioco, anche se non pericolosi, possono provocare danni di lieve entità al bambino ed a terzi, quando sono utilizzati in modo improprio. Il bambino è un soggetto incapace di discernere a pieno i pericoli e le loro conseguenze. È necessaria, pertanto, la supervisione da parte di un adulto durante tutta l'attività ludica. Indicato nel manuale.

Il fabbricante gestisce il rischio:

- Verificando che ogni gioco sia accompagnato alla vendita dalle istruzioni d'uso.
- Verificando a campione che i giochi rispettino le caratteristiche meccaniche sopra indicate.
- Implementando e verificando con periodicità un sistema di gestione aziendale, in grado di assicurare che i giochi immessi sul mercato siano conformi alle legislazioni vigenti.
- Monitorando i risultati di utilizzo dei giochi ed utilizzandoli come base di partenza per lo sviluppo di upgrade migliorativi e/o correttivi.
- Nominando una figura professionale in grado di verificare ed aggiornare con periodicità il fascicolo tecnico.

Valutazione del rischio residuo

$$\text{RISCHIO RESIDUO} = (\text{gravità}) \times (\text{probabilità}) = (G) \times (Pe * Ep * Fe)$$

Dimensione	livello	Indice gravità	
G = gravità del danno	Nulla (problema senza danni alla salute)	0	
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1	
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2	x
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3	
Pe = probabilità di verifica dell'evento	Nulla o improbabile	0	
	Bassa (può accadere talvolta)	1	x
	Media (può accadere diverse volte)	2	
	Alta (accade di frequente)	3	
Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta	Completa	0	x
	Possibile	1	
	Possibile se condizionata	2	
	Difficilmente evitabile	3	
Fe = frequenza di esposizione	Nulla	0	
	Raramente	1	
	Frequente	2	
	Continua	3	x

$$0 \leq \text{RISCHIO} \leq 81$$

$$0 \leq \text{gravità} \leq 3$$

$$0 \leq \text{probabilità} \leq 27$$

R rischio	=	G	x	Pe x Ep x Fe	livello di rischio
0	=	2	x	1 x 0 x 3	nullo
Rischio residuo:		0			

Requisiti essenziali per la sicurezza dei giocattoli

Riferimento alla direttiva

3

Requisiti particolari di sicurezza: Proprietà fisico-meccaniche

Caratteristiche da considerare:

I giocattoli devono essere progettati e costruiti in modo da non presentare alcun rischio se non il rischio minimo intrinseco all'uso del giocattolo, che potrebbero essere causati dal movimento delle sue parti.

Pericolo da considerare:

Pericoli di diversa entità e gravità per il bambino e terzi che utilizzano il gioco. I pericoli che si possono generare sono molteplici e di diversa entità e sono collegati alla limitata capacità del bambino di considerare l'effettiva potenziale pericolosità che deriva dall'uso improprio di un giocattolo.

Valutazione del rischio

$$\text{RISCHIO} = (\text{gravità}) \times (\text{probabilità}) = (G) \times (Pe + Ep + Fe)$$

dimensione

livello

Indice gravità

dimensione	livello	Indice gravità	
G = gravità del danno			
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1	
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2	
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3	x
Pe = probabilità di verifica dell'evento			
	Bassa (può accadere talvolta)	1	x
	Media (può accadere diverse volte)	2	
	Alta (accade di frequente)	3	
Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta			
	Possibile	1	
	Possibile se condizionata	2	x
	Difficilmente evitabile	3	
Fe = frequenza di esposizione			
	Raramente	1	
	Frequente	2	
	Continua	3	x

$$0 \leq \text{RISCHIO} \leq 27$$

$$1 \leq \text{gravità} \leq 3$$

$$1 \leq \text{probabilità} \leq 9$$

R rischio	=	G	x	Pe + Ep + Fe	livello di rischio
-----------	---	----------	---	---------------------	--------------------

18	=	3	x	1 + 2 + 3	rischio alto
----	---	----------	---	------------------	--------------

Intervento:

Il gioco è stato progettato e realizzato per essere utilizzato da bambini con un'età a partire dagli 8 anni.

Non sono stati individuati rischi per i bambini durante la normale e prevista attività di gioco. Ciononostante, è sempre necessaria la supervisione da parte di un adulto per evitare che un utilizzo improprio del gioco possa esporre il bambino a pericoli anche molto gravi. Ribadito nel manuale d'uso.

Il fabbricante gestisce il rischio:

- Verificando che ogni gioco sia accompagnato alla vendita dalle istruzioni d'uso.
- Implementando e verificando con periodicità un sistema di gestione aziendale, in grado di assicurare che i giochi immessi sul mercato siano conformi alle legislazioni vigenti.
- Monitorando i risultati di utilizzo dei giochi ed utilizzandoli come base di partenza per lo sviluppo di upgrade migliorativi e/o correttivi.
- Nominando una figura professionale in grado di verificare ed aggiornare con periodicità il fascicolo tecnico.

Valutazione del rischio residuo
--

RISCHIO RESIDUO = (gravità)x(probabilità) = (G) x (Pe*Ep*Fe)
--

dimensione	livello	Indice gravità	
G = gravità del danno	Nulla (problema senza danni alla salute)	0	
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1	
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2	
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3	x
Pe = probabilità di verifica dell'evento	Nulla o improbabile	0	
	Bassa (può accadere talvolta)	1	x
	Media (può accadere diverse volte)	2	
	Alta (accade di frequente)	3	
Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta	Completa	0	x
	Possibile	1	
	Possibile se condizionata	2	
	Difficilmente evitabile	3	
Fe = frequenza di esposizione	Nulla	0	
	Raramente	1	
	Frequente	2	
	Continua	3	x

$0 \leq \text{RISCHIO} \leq 81$

$0 \leq \text{gravità} \leq 3$

$0 \leq \text{probabilità} \leq 27$

R rischio

= **G** x **Pe** x **Ep** x **Fe**

livello di rischio

0

= 3 x 1 x 0 x 3

nullo

Rischio residuo:

0

Requisiti essenziali per la sicurezza dei giocattoli

Riferimento alla direttiva

4.a

Requisiti particolari di sicurezza: Proprietà fisico-meccaniche

Caratteristiche da considerare:

I giocattoli e le loro parti non devono comportare un rischio di strangolamento.

Pericolo da considerare: rischio di strangolamento del bambino causato da elementi del gioco di lunghezza tale da potersi avvolgere attorno al collo ed interferire con la regolare respirazione.

Valutazione del rischio

RISCHIO = (gravità)x(probabilità) = (G) x (Pe+Ep+Fe)

dimensione

livello

Indice gravità

G = gravità del danno			
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1	
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2	x
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3	x

Pe = probabilità di verifica dell'evento			
	Bassa (può accadere talvolta)	1	
	Media (può accadere diverse volte)	2	x
	Alta (accade di frequente)	3	x

Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta			
	Possibile	1	
	Possibile se condizionata	2	x
	Difficilmente evitabile	3	x

Fe = frequenza di esposizione			
	Raramente	1	
	Frequente	2	x
	Continua	3	x

$0 \leq \text{RISCHIO} \leq 27$

$1 \leq \text{gravità} \leq 3$

$1 \leq \text{probabilità} \leq 9$

R rischio

= **G** x **Pe + Ep + Fe**

livello di rischio

21

= 3 x 2 + 2 + 3

rischio alto

Intervento:

La natura delle componenti del gioco non espone mai il bambino al pericolo di strangolamento in quanto non sono presenti lacci o corde. Ciononostante, è sempre necessaria e ribadita nel manuale, la presenza di un supervisore adulto durante tutta l'attività ludica.

Il fabbricante gestisce il rischio:

- Verificando che ogni gioco sia accompagnato alla vendita dalle istruzioni d'uso.
- Implementando e verificando con periodicità un sistema di gestione aziendale, in grado di assicurare che i giochi immessi sul mercato siano conformi alle legislazioni vigenti.
- Monitorando i risultati di utilizzo dei giochi ed utilizzandoli come base di partenza per lo sviluppo di upgrade migliorativi e/o correttivi.
- Nominando una figura professionale in grado di verificare ed aggiornare con periodicità il fascicolo tecnico.

Valutazione del rischio residuo

RISCHIO RESIDUO = (gravità)x(probabilità) = (G) x (Pe*Ep*Fe)

dimensione	livello	Indice gravità	
G = gravità del danno	Nulla (problema senza danni alla salute)	0	
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1	
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2	
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3	x
Pe = probabilità di verifica dell'evento	Nulla o improbabile	0	
	Bassa (può accadere talvolta)	1	x
	Media (può accadere diverse volte)	2	
	Alta (accade di frequente)	3	
Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta	Completa	0	x
	Possibile	1	
	Possibile se condizionata	2	
	Difficilmente evitabile	3	
Fe = frequenza di esposizione	Nulla	0	
	Raramente	1	
	Frequente	2	
	Continua	3	x

$0 \leq \text{RISCHIO} \leq 81$	$0 \leq \text{gravità} \leq 3$	$0 \leq \text{probabilità} \leq 27$
R rischio	= G x Pe x Ep x Fe	livello di rischio
0	= 3 x 1 x 0 x 3	nullo

Rischio residuo:	0
------------------	---

Requisiti essenziali per la sicurezza dei giocattoli

Riferimento alla direttiva

4.b

Requisiti particolari di sicurezza: Proprietà fisico-meccaniche

Caratteristiche da considerare:

I giocattoli e le loro parti non devono presentare alcun rischio di asfissia per blocco del flusso d'aria a causa di un'ostruzione delle vie aeree all'esterno della bocca e del naso.

Pericolo da considerare: asfissia o soffocamento del bambino causati da ostruzione esterna del naso o della bocca.

Valutazione del rischio

RISCHIO = (gravità)x(probabilità) = (G) x (Pe+Ep+Fe)

dimensione	livello	Indice gravità	
G = gravità del danno			
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1	
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2	x
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3	x
Pe = probabilità di verifica dell'evento			
	Bassa (può accadere talvolta)	1	
	Media (può accadere diverse volte)	2	x
	Alta (accade di frequente)	3	x
Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta			
	Possibile	1	
	Possibile se condizionata	2	x
	Difficilmente evitabile	3	x
Fe = frequenza di esposizione			
	Raramente	1	
	Frequente	2	x
	Continua	3	x

$0 \leq \text{RISCHIO} \leq 27$

$1 \leq \text{gravità} \leq 3$

$1 \leq \text{probabilità} \leq 9$

R rischio = G x Pe + Ep + Fe livello di rischio

21 = 3 x 2 + 2 + 3 rischio alto

Intervento:

Nessuna delle regole del gioco prevede che una delle sue componenti debba essere portata al naso o alla bocca, inoltre la natura delle componenti del gioco non espone mai il bambino a tale pericolo in quanto non sono presenti elementi che possano ostruire dall'esterno il naso e la bocca. Ciononostante, è sempre necessaria e ribadita nel manuale, la presenza di un supervisore adulto durante tutta l'attività ludica.

Il fabbricante gestisce il rischio:

- Verificando che ogni gioco sia accompagnato alla vendita dalle istruzioni d'uso.
- Implementando e verificando con periodicità un sistema di gestione aziendale, in grado di assicurare che i giochi immessi sul mercato siano conformi alle legislazioni vigenti.
- Monitorando i risultati di utilizzo dei giochi ed utilizzandoli come base di partenza per lo sviluppo di upgrade migliorativi e/o correttivi.
- Nominando una figura professionale in grado di verificare ed aggiornare con periodicità il fascicolo tecnico.

Valutazione del rischio residuo

RISCHIO RESIDUO = (gravità)x(probabilità) = (G) x (Pe*Ep*Fe)

dimensione	livello	Indice gravità	
G = gravità del danno	Nulla (problema senza danni alla salute)	0	
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1	
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2	
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3	x
Pe = probabilità di verifica dell'evento	Nulla o improbabile	0	
	Bassa (può accadere talvolta)	1	x
	Media (può accadere diverse volte)	2	
	Alta (accade di frequente)	3	
Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta	Completa	0	x
	Possibile	1	
	Possibile se condizionata	2	
	Difficilmente evitabile	3	
Fe = frequenza di esposizione	Nulla	0	
	Raramente	1	
	Frequente	2	
	Continua	3	x

$0 \leq \text{RISCHIO} \leq 81$ $0 \leq \text{gravità} \leq 3$ $0 \leq \text{probabilità} \leq 27$

R rischio = **G** x **Pe** x **Ep** x **Fe** **livello di rischio**

0 = **3** x **1** x **0** x **3** **nullo**

Rischio residuo:	0
------------------	---

Requisiti essenziali per la sicurezza dei giocattoli

Riferimento alla direttiva

4.c

Requisiti particolari di sicurezza: Proprietà fisico-meccaniche

Caratteristiche da considerare:

I giocattoli e le loro parti devono avere dimensioni tali da non comportare alcun rischio di asfissia per interruzione del flusso d'aria a seguito dell'ostruzione interna delle vie aeree causata da corpi incastrati nella bocca o nella faringe o introdotti all'ingresso delle vie respiratorie inferiori.

Pericolo da considerare: asfissia o soffocamento generati da ingerimento di una componente del gioco mobile.

Valutazione del rischio

RISCHIO = (gravità)x(probabilità) = (G) x (Pe+Ep+Fe)

dimensione	livello	Indice gravità	
G = gravità del danno	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1	
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2	x
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3	x
Pe = probabilità di verifica dell'evento	Bassa (può accadere talvolta)	1	
	Media (può accadere diverse volte)	2	x
	Alta (accade di frequente)	3	x
Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta	Possibile	1	
	Possibile se condizionata	2	x
	Difficilmente evitabile	3	x
Fe = frequenza di esposizione	Raramente	1	
	Frequente	2	x
	Continua	3	x

$0 \leq \text{RISCHIO} \leq 27$

$1 \leq \text{gravità} \leq 3$

$1 \leq \text{probabilità} \leq 9$

R rischio = **G** x **Pe + Ep + Fe** **livello di rischio**

21 = 3 x 2 + 2 + 3 **rischio alto**

Intervento:

Il pericolo in analisi non è mai eliminabile vista la natura delle componenti cui è realizzato il gioco che sono mobili e di ridotte dimensioni. Il bambino può essere esposto al rischio in esame quando utilizza in modo improprio il gioco.

Il gioco vista la sua pericolosità indiretta, non può mai essere utilizzato da bambini con un'età inferiore a 36 mesi ed inoltre è necessaria la presenza di un supervisore adulto durante tutta l'attività ludica. Indicato nel manuale. La presenza dell'adulto durante l'attività ludica permette di ridurre ad un livello accettabile il pericolo in esame.

Il gioco per essere conforme alle leggi Europee, nonostante la pericolosità indiretta è stato progettato e realizzato in conformità ai requisiti meccanici richiesti dalla norma armonizzata EN 71-1, cui documentazione è conservata in allegato nel fascicolo tecnico.

Il fabbricante gestisce il rischio:

- Verificando che ogni gioco sia accompagnato alla vendita dalle istruzioni d'uso.
- Implementando e verificando con periodicità un sistema di gestione aziendale, in grado di assicurare che i giochi immessi sul mercato siano conformi alle legislazioni vigenti.
- Monitorando i risultati di utilizzo dei giochi ed utilizzandoli come base di partenza per lo sviluppo di upgrade migliorativi e/o correttivi.
- Nominando una figura professionale in grado di verificare ed aggiornare con periodicità il fascicolo tecnico.

Valutazione del rischio residuo
--

$RISCHIO\ RESIDUO = (gravità) \times (probabilità) = (G) \times (Pe * Ep * Fe)$

dimensione	livello	Indice gravità	
G = gravità del danno	Nulla (problema senza danni alla salute)	0	
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1	
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2	
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3	x
Pe = probabilità di verifica dell'evento	Nulla o improbabile	0	
	Bassa (può accadere talvolta)	1	
	Media (può accadere diverse volte)	2	x
	Alta (accade di frequente)	3	
Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta	Completa	0	x
	Possibile	1	
	Possibile se condizionata	2	
	Difficilmente evitabile	3	
Fe = frequenza di esposizione	Nulla	0	
	Raramente	1	
	Frequente	2	

Continua	3	x
----------	---	---

$0 \leq \text{RISCHIO} \leq 81$

$0 \leq \text{gravità} \leq 3$

$0 \leq \text{probabilità} \leq 27$

R rischio	=	G	x	Pe	x	Ep	x	Fe	livello di rischio
-----------	---	---	---	----	---	----	---	----	--------------------

0	=	3	x	2	x	0	x	3	nullo
---	---	---	---	---	---	---	---	---	-------

Rischio residuo:	0
------------------	---

Requisiti essenziali per la sicurezza dei giocattoli

Riferimento alla direttiva

4.e

Requisiti particolari di sicurezza: Proprietà fisico-meccaniche

Caratteristiche da considerare:

L'imballaggio in cui i giocattoli sono contenuti per la vendita al dettaglio non deve comportare un rischio di strangolamento o di asfissia conseguente all'ostruzione delle vie aeree all'esterno della bocca e del naso.

Pericolo da considerare: Ostruzione delle vie aeree all'esterno della bocca e del naso con conseguente strangolamento o asfissia del bambino derivanti dall'imballaggio o da parti di esso.

Valutazione del rischio

$RISCHIO = (gravità) \times (probabilità) = (G) \times (Pe + Ep + Fe)$

dimensione

livello

Indice gravità

G = gravità del danno			
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1	
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2	x
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3	x

Pe = probabilità di verifica dell'evento			
	Bassa (può accadere talvolta)	1	
	Media (può accadere diverse volte)	2	x
	Alta (accade di frequente)	3	x

Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta			
	Possibile	1	
	Possibile se condizionata	2	x
	Difficilmente evitabile	3	x

Fe = frequenza di esposizione			
	Raramente	1	
	Frequente	2	x
	Continua	3	x

$0 \leq RISCHIO \leq 27$

$1 \leq gravità \leq 3$

$1 \leq probabilità \leq 9$

R rischio

= **G** x **Pe + Ep + Fe**

livello di rischio

18

= 3 x 2 + 2 + 2

rischio alto

Intervento:

Il gioco e le sue componenti sono contenuti in una scatola in cartone di dimensioni non ingeribili che viene conservata per riporre il gioco dopo ogni utilizzo.

Indicata nel manuale la necessità di staccare e smaltire nei rifiuti ed in conformità con la legislazione vigente nel territorio l'involucro plastico che tiene chiusa la scatola del gioco prima della sua prima apertura. Non mettere mai a disposizione gli involucri di confezionamento al bambino.

Indicata nel manuale la necessità di smaltire gli imballaggi e non lasciarli a disposizione del bambino in alcuna forma.

Il fabbricante gestisce il rischio:

- Verificando che ogni gioco sia accompagnato alla vendita dalle istruzioni d'uso.
- Implementando e verificando con periodicità un sistema di gestione aziendale, in grado di assicurare che i giochi immessi sul mercato siano conformi alle legislazioni vigenti.
- Monitorando i risultati di utilizzo dei giochi ed utilizzandoli come base di partenza per lo sviluppo di upgrade migliorativi e/o correttivi.
- Nominando una figura professionale in grado di verificare ed aggiornare con periodicità il fascicolo tecnico.

Valutazione del rischio residuo
--

RISCHIO RESIDUO = (gravità)x(probabilità) = (G) x (Pe*Ep*Fe)
--

dimensione	livello	Indice gravità	
G = gravità del danno	Nulla (problema senza danni alla salute)	0	
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1	
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2	
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3	x
Pe = probabilità di verifica dell'evento	Nulla o improbabile	0	
	Bassa (può accadere talvolta)	1	
	Media (può accadere diverse volte)	2	x
	Alta (accade di frequente)	3	
Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta	Completa	0	x
	Possibile	1	
	Possibile se condizionata	2	
	Difficilmente evitabile	3	
Fe = frequenza di esposizione	Nulla	0	
	Raramente	1	
	Frequente	2	x
	Continua	3	

$0 \leq \text{RISCHIO} \leq 81$

$0 \leq \text{gravità} \leq 3$

$0 \leq \text{probabilità} \leq 27$

R rischio

=

G

x

Pe

x

Ep

x

Fe

livello di rischio

0

=

3

x

2

x

0

x

2

nullo

Rischio residuo:

0

Requisiti essenziali per la sicurezza dei giocattoli

Riferimento alla direttiva

1.a

Requisiti particolari di sicurezza: Infiammabilità

Caratteristiche da considerare:

I giocattoli non debbono costituire un pericoloso elemento infiammabile nell'ambiente del bambino. Devono pertanto essere costituiti da materiali conformi a una o più delle seguenti condizioni: non bruciano se direttamente esposti all'azione di una fiamma, a una scintilla o a qualsiasi altra potenziale fonte di incendio;

Pericolo da considerare: Incendio del gioco ed ustioni anche mortali per il bambino e terzi.

Valutazione del rischio

$RISCHIO = (gravità) \times (probabilità) = (G) \times (Pe + Ep + Fe)$

dimensione

livello

Indice gravità

G = gravità del danno			
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1	
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2	
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3	x

Pe = probabilità di verifica dell'evento			
	Bassa (può accadere talvolta)	1	x
	Media (può accadere diverse volte)	2	
	Alta (accade di frequente)	3	

Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta			
	Possibile	1	x
	Possibile se condizionata	2	
	Difficilmente evitabile	3	

Fe = frequenza di esposizione			
	Raramente	1	
	Frequente	2	x
	Continua	3	

$0 \leq RISCHIO \leq 27$

$1 \leq gravità \leq 3$

$1 \leq probabilità \leq 9$

R rischio = **G** x **Pe + Ep + Fe** **livello di rischio**

12 = 3 x 1 + 1 + 2 **rischio alto**

Intervento:

Il gioco in esame è progettato e costituito con materiali che se direttamente esposti ad una scintilla o ad una fonte di calore non bruciano immediatamente.

Il materiale con cui sono realizzate le componenti del gioco è di difficile combustione se esposto per brevissimo tempo a fiamme libere.

La natura delle componenti del gioco non ne elimina completamente il rischio di incendio se esposto ad una fiamma libera in modo prolungato, è perciò necessaria la supervisione di un adulto durante il gioco (indicato nel manuale).

Viene indicato nel manuale il divieto di esporre a fiamme libere il gioco.

Tutte le componenti del gioco sono accompagnate da dichiarazione di conformità nel rispetto nella norma EN 71-2.

Il fabbricante gestisce il rischio:

- Verificando che ogni gioco sia accompagnato alla vendita dalle istruzioni d'uso.
- Verificando la qualità dei fornitori dei materiali e che questi siano in grado di consegnare tutta la documentazione prevista per legge.
- Cambiando i fornitori dei materiali in caso non siano in grado di fornire la documentazione prevista per legge.
- Implementando e verificando con periodicità un sistema di gestione aziendale, in grado di assicurare che i giochi immessi sul mercato siano conformi alle legislazioni vigenti.
- Monitorando i risultati di utilizzo dei giochi ed utilizzandoli come base di partenza per lo sviluppo di upgrade migliorativi e/o correttivi.
- Nominando una figura professionale in grado di verificare ed aggiornare con periodicità il fascicolo tecnico.

Valutazione del rischio residuo
--

$RISCHIO\ RESIDUO = (gravità) \times (probabilità) = (G) \times (Pe * Ep * Fe)$

dimensione	livello	Indice gravità
G = gravità del danno	Nulla (problema senza danni alla salute)	0
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3 x
Pe = probabilità di verifica dell'evento	Nulla o improbabile	0
	Bassa (può accadere talvolta)	1 x
	Media (può accadere diverse volte)	2
	Alta (accade di frequente)	3
Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta	Completa	0 x
	Possibile	1
	Possibile se condizionata	2
	Difficilmente evitabile	3
Fe = frequenza di esposizione	Nulla	0
	Raramente	1
	Frequente	2 x

$0 \leq \text{RISCHIO} \leq 81$

$0 \leq \text{gravità} \leq 3$

$0 \leq \text{probabilità} \leq 27$

R rischio = **G** x **Pe** x **Ep** x **Fe** **livello di rischio**

0 = 3 x 1 x 0 x 2 **bassa**

Rischio residuo: 0

Requisiti essenziali per la sicurezza dei giocattoli

Riferimento alla direttiva

1.b

Requisiti particolari di sicurezza: Infiammabilità

Caratteristiche da considerare:

I giocattoli non debbono costituire un pericoloso elemento infiammabile nell'ambiente del bambino. Devono pertanto essere costituiti da materiali conformi a una o più delle seguenti condizioni: non sono facilmente infiammabili (la fiamma si spegne non appena è rimossa la causa di incendio);

Pericolo da considerare: Pericolo di incendio ed ustioni anche mortali per il bambino e terzi.

Valutazione del rischio

$RISCHIO = (gravità) \times (probabilità) = (G) \times (Pe + Ep + Fe)$

dimensione

livello

Indice gravità

G = gravità del danno			
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1	
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2	
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3	x

Pe = probabilità di verifica dell'evento			
	Bassa (può accadere talvolta)	1	x
	Media (può accadere diverse volte)	2	
	Alta (accade di frequente)	3	

Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta			
	Possibile	1	
	Possibile se condizionata	2	x
	Difficilmente evitabile	3	

Fe = frequenza di esposizione			
	Raramente	1	
	Frequente	2	x
	Continua	3	

$0 \leq RISCHIO \leq 27$

$1 \leq gravità \leq 3$

$1 \leq probabilità \leq 9$

R rischio = **G** x **Pe + Ep + Fe** **livello di rischio**

15 = 3 x 1 + 2 + 2 **rischio alto**

Intervento: i materiali con cui il gioco è stato realizzato sono conformi a quanto richiesto nel punto in esame. Una fiamma, se applicata per tempi brevi sul gioco od una delle sue componenti, si spegne non appena viene rimossa la sua fonte di alimentazione. Tutte le componenti del gioco sono accompagnate da dichiarazione di conformità nel rispetto nella norma EN 71-2.

Il fabbricante gestisce il rischio:

- Verificando la qualità dei fornitori dei materiali e che questi siano in grado di consegnare tutta la documentazione prevista per legge.
- Cambiando i fornitori dei materiali in caso non siano in grado di fornire la documentazione prevista per legge.
- Implementando e verificando con periodicità un sistema di gestione aziendale, in grado di assicurare che i giochi immessi sul mercato siano conformi alle legislazioni vigenti.
- Monitorando i risultati di utilizzo dei giochi ed utilizzandoli come base di partenza per lo sviluppo di upgrade migliorativi e/o correttivi.
- Nominando una figura professionale in grado di verificare ed aggiornare con periodicità il fascicolo tecnico.

Valutazione del rischio residuo

$$\text{RISCHIO RESIDUO} = (\text{gravità}) \times (\text{probabilità}) = (G) \times (Pe \times Ep \times Fe)$$

Dimensione	livello	Indice gravità	
G = gravità del danno	Nulla (problema senza danni alla salute)	0	
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1	
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2	
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3	x
Pe = probabilità di verifica dell'evento	Nulla o improbabile	0	
	Bassa (può accadere talvolta)	1	x
	Media (può accadere diverse volte)	2	
	Alta (accade di frequente)	3	
Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta	Completa	0	x
	Possibile	1	
	Possibile se condizionata	2	
	Difficilmente evitabile	3	
Fe = frequenza di esposizione	Nulla	0	
	Raramente	1	
	Frequente	2	x
	Continua	3	

$$0 \leq \text{RISCHIO} \leq 81$$

$$0 \leq \text{gravità} \leq 3$$

$$0 \leq \text{probabilità} \leq 27$$

$$\text{R rischio} = G \times Pe \times Ep \times Fe \quad \text{livello di rischio}$$

0	=	3	x	1	x	0	x	2	Nulla
---	---	---	---	---	---	---	---	---	-------

Rischio residuo:	0
------------------	---

Requisiti essenziali per la sicurezza dei giocattoli

Riferimento alla direttiva

1.c

Requisiti particolari di sicurezza: Infiammabilità

Caratteristiche da considerare:

I giocattoli non debbono costituire un pericoloso elemento infiammabile nell'ambiente del bambino. Devono pertanto essere costituiti da materiali conformi a una o più delle seguenti condizioni: qualora prendano fuoco, bruciano lentamente, con una bassa velocità di propagazione della fiamma;

Pericolo da considerare: pericolo di incendio del gioco ed ustioni anche mortali per il bambino e terzi.

Valutazione del rischio

RISCHIO = (gravità)x(probabilità) = (G) x (Pe+Ep+Fe)

dimensione	livello	Indice gravità	
G = gravità del danno			
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1	Yellow
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2	Orange
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3	Red X
Pe = probabilità di verifica dell'evento			
	Bassa (può accadere talvolta)	1	Yellow X
	Media (può accadere diverse volte)	2	Orange
	Alta (accade di frequente)	3	Red
Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta			
	Possibile	1	Yellow
	Possibile se condizionata	2	Orange X
	Difficilmente evitabile	3	Red
Fe = frequenza di esposizione			
	Raramente	1	Yellow X
	Frequente	2	Orange
	Continua	3	Red

$0 \leq \text{RISCHIO} \leq 27$

$1 \leq \text{gravità} \leq 3$

$1 \leq \text{probabilità} \leq 9$

R rischio = **G** x **Pe + Ep + Fe** **livello di rischio**

12 = 3 x 1 + 2 + 1 **rischio alto**

Intervento: il materiale con cui il gioco è realizzato brucia se esposto per un tempo prolungato ad una fiamma libera. In fase di progettazione e nella successiva realizzazione si è usato un materiale che, in caso di incendio, brucia lentamente e con una bassa propagazione di fiamma. Tutte le componenti del gioco sono accompagnate da dichiarazione di conformità nel rispetto nella norma EN 71-2.

Il fabbricante gestisce il rischio:

- Verificando che ogni gioco sia accompagnato alla vendita dalle istruzioni d'uso.
- Verificando la qualità dei fornitori dei materiali e che questi siano in grado di consegnare tutta la documentazione prevista per legge.
- Cambiando i fornitori dei materiali in caso non siano in grado di fornire la documentazione prevista per legge.
- Implementando e verificando con periodicità un sistema di gestione aziendale, in grado di assicurare che i giochi immessi sul mercato siano conformi alle legislazioni vigenti.
- Monitorando i risultati di utilizzo dei giochi ed utilizzandoli come base di partenza per lo sviluppo di upgrade migliorativi e/o correttivi.
- Nominando una figura professionale in grado di verificare ed aggiornare con periodicità il fascicolo tecnico.

Valutazione del rischio residuo

RISCHIO RESIDUO = (gravità)x(probabilità) = (G) x (Pe*Ep*Fe)

dimensione	livello		Indice gravità
G = gravità del danno	Nulla (problema senza danni alla salute)	0	
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1	
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2	
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3	x
Pe = probabilità di verifica dell'evento	Nulla o improbabile	0	
	Bassa (può accadere talvolta)	1	x
	Media (può accadere diverse volte)	2	
	Alta (accade di frequente)	3	
Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta	Completa	0	x
	Possibile	1	
	Possibile se condizionata	2	
	Difficilmente evitabile	3	
Fe = frequenza di esposizione	Nulla	0	
	Raramente	1	x
	Frequente	2	
	Continua	3	

$0 \leq \text{RISCHIO} \leq 81$

$0 \leq \text{gravità} \leq 3$

$0 \leq \text{probabilità} \leq 27$

R rischio	=	G	x	Pe x Ep x Fe	livello di rischio
0	=	3	x	1 x 0 x 1	Nulla
Rischio residuo:	0				

Requisiti essenziali per la sicurezza dei giocattoli

Riferimento alla direttiva

1.d

Requisiti particolari di sicurezza: Infiammabilità

Caratteristiche da considerare:

indipendentemente dalla composizione chimica del giocattolo, sono progettati in modo da ritardare meccanicamente il processo di combustione.

Pericolo da considerare: pericolo di incendio del gioco ed ustioni anche mortali per il bambino e terzi.

Valutazione del rischio

$RISCHIO = (gravità) \times (probabilità) = (G) \times (Pe + Ep + Fe)$

dimensione	livello	Indice gravità	
G = gravità del danno			
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1	■
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2	■
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3	■ x
Pe = probabilità di verifica dell'evento			
	Bassa (può accadere talvolta)	1	■ x
	Media (può accadere diverse volte)	2	■
	Alta (accade di frequente)	3	■
Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta			
	Possibile	1	■
	Possibile se condizionata	2	■ x
	Difficilmente evitabile	3	■
Fe = frequenza di esposizione			
	Raramente	1	■ x
	Frequente	2	■
	Continua	3	■

$0 \leq RISCHIO \leq 27$

$1 \leq gravità \leq 3$

$1 \leq probabilità \leq 9$

R rischio = **G** x **Pe + Ep + Fe** **livello di rischio**

12 = 3 x 1 + 2 + 1 **rischio alto**

















Intervento: i materiali con cui il gioco è realizzato bruciano se esposti per un tempo prolungato ad una fiamma libera. In fase di progettazione e nella successiva realizzazione si è usato un materiale che, ritarda meccanicamente il processo di combustione in caso di incendio del gioco o di una sua componente. **Tutte le componenti del gioco sono accompagnate da dichiarazione di conformità nel rispetto nella norma EN 71-2.**

Il fabbricante gestisce il rischio:

- Verificando che ogni gioco sia accompagnato alla vendita dalle istruzioni d'uso.
- Verificando la qualità dei fornitori dei materiali e che questi siano in grado di consegnare tutta la documentazione prevista per legge.
- Cambiando i fornitori dei materiali in caso non siano in grado di fornire la documentazione prevista per legge.
- Implementando e verificando con periodicità un sistema di gestione aziendale, in grado di assicurare che i giochi immessi sul mercato siano conformi alle legislazioni vigenti.
- Monitorando i risultati di utilizzo dei giochi ed utilizzandoli come base di partenza per lo sviluppo di upgrade migliorativi e/o correttivi.
- Nominando una figura professionale in grado di verificare ed aggiornare con periodicità il fascicolo tecnico.

Valutazione del rischio residuo

$$\text{RISCHIO RESIDUO} = (\text{gravità}) \times (\text{probabilità}) = (G) \times (Pe * Ep * Fe)$$

dimensione	livello	Indice gravità	
G = gravità del danno	Nulla (problema senza danni alla salute)	0	
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1	
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2	
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3	
Pe = probabilità di verifica dell'evento	Nulla o improbabile	0	
	Bassa (può accadere talvolta)	1	
	Media (può accadere diverse volte)	2	
	Alta (accade di frequente)	3	
Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta	Completa	0	
	Possibile	1	
	Possibile se condizionata	2	
	Difficilmente evitabile	3	
Fe = frequenza di esposizione	Nulla	0	
	Raramente	1	
	Frequente	2	
	Continua	3	

$$0 \leq \text{RISCHIO} \leq 81$$

$$0 \leq \text{gravità} \leq 3$$

$$0 \leq \text{probabilità} \leq 27$$

R rischio

$$= G \times Pe \times Ep \times Fe$$

livello di rischio

0	=	3	x	1	x	0	x	1	Nulla
---	---	---	---	---	---	---	---	---	--------------

Rischio residuo:	0
-------------------------	---

Requisiti essenziali per la sicurezza dei giocattoli

Riferimento alla direttiva

1

Proprietà chimiche

Caratteristiche da considerare: I giocattoli devono essere progettati e costruiti in modo che non ci siano rischi di effetti nocivi sulla salute dell'uomo dovuti all'esposizione alle sostanze o alle miscele chimiche di cui i giocattoli sono costituiti o che sono in essi contenuti, ove i giocattoli vengono utilizzati conformemente a quanto prevede l'articolo 10, paragrafo 2, primo comma.

I giocattoli devono essere conformi alla pertinente legislazione comunitaria concernente determinate categorie di prodotti o attenersi alle restrizioni applicabili ad alcune sostanze e miscele.

Pericolo da considerare:

- Non siano rispettati i requisiti minimi di sicurezza sulla composizione chimica dei materiali con cui è realizzato il gioco.
- Il gioco sia nocivo per la salute del bambino e degli adulti che lo utilizzeranno.

Valutazione del rischio

$$\text{RISCHIO} = (\text{gravità}) \times (\text{probabilità}) = (G) \times (Pe + Ep + Fe)$$

dimensione

livello

Indice gravità

G = gravità del danno			
Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1		
Grave (danni seri a salute o sistema)	2		
Catastrofe (morte o perdita sistema)	3		x

Pe = probabilità di verifica dell'evento			
Bassa (può accadere talvolta)	1		
Media (può accadere diverse volte)	2		x
Alta (accade di frequente)	3		

Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta			
Possibile	1		
Possibile se condizionata	2		
Difficilmente evitabile	3		x

Fe = frequenza di esposizione			
Raramente	1		
Frequente	2		
Continua	3		x

$0 \leq \text{RISCHIO} \leq 27$	$1 \leq \text{gravità} \leq 3$	$1 \leq \text{probabilità} \leq 9$
R rischio	= G x Pe + Ep + Fe	livello di rischio
24	= 3 x 2 + 3 + 3	rischio alto

Intervento: in fase progettuale e costruttiva del gioco si sono utilizzati materiali idonei per tipo, composizione e dimensione, dei quali si è richiesta dichiarazione di provenienza e conformità e questi documenti sono inseriti nel fascicolo tecnico. I controlli di approvvigionamento ed i controlli in entrata sono eseguiti su tutti i materiali e prodotti in base alle procedure previste ed attivate. Tutte le componenti cui è realizzato il gioco sono accompagnate da relativa dichiarazione di conformità che viene conservata in allegato al fascicolo tecnico.

Il fabbricante gestisce il rischio:

- Verificando la qualità dei fornitori dei materiali e che questi siano in grado di consegnare tutta la documentazione prevista per legge.
- Cambiando i fornitori dei materiali in caso non siano in grado di fornire la documentazione prevista per legge.
- Implementando e verificando con periodicità un sistema di gestione aziendale, in grado di assicurare che i giochi immessi sul mercato siano conformi alle legislazioni vigenti.
- Monitorando i risultati di utilizzo dei giochi ed utilizzandoli come base di partenza per lo sviluppo di upgrade migliorativi e/o correttivi.
- Nominando una figura professionale in grado di verificare ed aggiornare con periodicità il fascicolo tecnico.

Valutazione del rischio residuo

$$\text{RISCHIO RESIDUO} = (\text{gravità}) \times (\text{probabilità}) = (G) \times (Pe * Ep * Fe)$$

dimensione	livello	Indice gravità
G = gravità del danno	Nulla (problema senza danni alla salute)	0
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3 x
Pe = probabilità di verifica dell'evento	Nulla o improbabile	0
	Bassa (può accadere talvolta)	1 x
	Media (può accadere diverse volte)	2
	Alta (accade di frequente)	3
Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta	Completa	0 x
	Possibile	1
	Possibile se condizionata	2
	Difficilmente evitabile	3
Fe = frequenza di esposizione	Nulla	0

Raramente	1	
Frequente	2	
Continua	3	x

$0 \leq \text{RISCHIO} \leq 81$

$0 \leq \text{gravità} \leq 3$

$0 \leq \text{probabilità} \leq 27$

R rischio

= **G** x **Pe** x **Ep** x **Fe**

livello di rischio

0

= 3 x 1 x 0 x 3

nullo

Rischio residuo:

0

Requisiti essenziali per la sicurezza dei giocattoli

Riferimento alla direttiva

3

Requisiti particolari di sicurezza: Proprietà chimiche

Caratteristiche da considerare:

Fatte salve le restrizioni di cui al paragrafo 2 del punto 1, prima frase, è vietato l'impiego nei giocattoli, in loro componenti o in parti degli stessi distinte a livello microstrutturale, di sostanze classificate come cancerogene, mutagene o tossiche per la riproduzione (CMR) delle categorie 1°, 1B o 2 di cui al regolamento (CE) n. 1272/2008.

Pericolo da considerare: pericoli gravi per la salute del bambino e di terzi che in una qualsiasi forma vengono in contatto con il gioco.

Valutazione del rischio

$$\text{RISCHIO} = (\text{gravità}) \times (\text{probabilità}) = (G) \times (Pe + Ep + Fe)$$

dimensione

livello

Indice gravità

G = gravità del danno			
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1	
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2	
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3	x

Pe = probabilità di verifica dell'evento			
	Bassa (può accadere talvolta)	1	x
	Media (può accadere diverse volte)	2	
	Alta (accade di frequente)	3	

Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta			
	Possibile	1	
	Possibile se condizionata	2	
	Difficilmente evitabile	3	x

Fe = frequenza di esposizione			
	Raramente	1	
	Frequente	2	
	Continua	3	x

$$0 \leq \text{RISCHIO} \leq 27$$

$$1 \leq \text{gravità} \leq 3$$

$$1 \leq \text{probabilità} \leq 9$$

R rischio

$$= G \times (Pe + Ep + Fe)$$

livello di rischio

21	=	3	x	1 + 3 + 3	rischio alto
----	---	---	---	-----------	---------------------

Intervento:

Si conosce la composizione chimica dei materiali utilizzati per la realizzazione del gioco ed è stato verificato dalla ditta Archeolibri S.r.l. che non sia cancerogena, mutagena o tossica.

I controlli di approvvigionamento ed i controlli in entrata sono eseguiti su tutti i materiali e prodotti in base alle procedure previste ed attivate da Archeolibri S.r.l., che richiede a tutti i fornitori la dichiarazione di conformità.

Le schede tecniche relative alla composizione dei materiali con cui sono realizzate le diverse componenti del gioco e le relative dichiarazioni di conformità sono conservate nel fascicolo tecnico.

Il fabbricante gestisce il rischio:

- Verificando la qualità dei fornitori dei materiali e che questi siano in grado di consegnare tutta la documentazione prevista per legge.
- Cambiando i fornitori dei materiali in caso non siano in grado di fornire la documentazione prevista per legge.
- Implementando e verificando con periodicità un sistema di gestione aziendale, in grado di assicurare che i giochi immessi sul mercato siano conformi alle legislazioni vigenti.
- Monitorando i risultati di utilizzo dei giochi ed utilizzandoli come base di partenza per lo sviluppo di upgrade migliorativi e/o correttivi.
- Nominando una figura professionale in grado di verificare ed aggiornare con periodicità il fascicolo tecnico.

Valutazione del rischio residuo
--

RISCHIO RESIDUO = (gravità)x(probabilità) = (G) x (Pe*Ep*Fe)
--

dimensione	livello	Indice	gravità
G = gravità del danno	Nulla (problema senza danni alla salute)	0	
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1	
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2	
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3	x
Pe = probabilità di verifica dell'evento	Nulla o improbabile	0	
	Bassa (può accadere talvolta)	1	x
	Media (può accadere diverse volte)	2	
	Alta (accade di frequente)	3	
Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta	Completa	0	x
	Possibile	1	
	Possibile se condizionata	2	
	Difficilmente evitabile	3	
Fe = frequenza di esposizione	Nulla	0	
	Raramente	1	
	Frequente	2	

Continua 3 x

$0 \leq \text{RISCHIO} \leq 81$

$0 \leq \text{gravità} \leq 3$

$0 \leq \text{probabilità} \leq 27$

R rischio

= **G** x **Pe** x **Ep** x **Fe**

livello di rischio

0

= 3 x 1 x 0 x 3

nullo

Rischio residuo:

0

Requisiti essenziali per la sicurezza dei giocattoli

Riferimento alla direttiva

9

Requisiti particolari di sicurezza: Proprietà chimiche

Caratteristiche da considerare:

La Commissione valuta sistematicamente e periodicamente la presenza di sostanze o materiali pericolosi nei giocattoli. Tali valutazioni tengono conto delle relazioni degli organismi di sorveglianza del mercato e delle preoccupazioni espresse dagli Stati membri e dalle parti interessate.

Pericolo da considerare: dall'analisi dei prodotti sul mercato possano emergere nuove sostanze e materiali tossici e cancerogeni e si debba rivalutare la composizione chimica ammissibile per i prodotti già in commercio. Immissione sul mercato di prodotti non conformi alle legislazioni vigenti.

Valutazione del rischio

$$\text{RISCHIO} = (\text{gravità}) \times (\text{probabilità}) = (G) \times (Pe + Ep + Fe)$$

dimensione

livello

Indice gravità

G = gravità del danno			
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1	■
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2	■
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3	■ x

Pe = probabilità di verifica dell'evento			
	Bassa (può accadere talvolta)	1	■ x
	Media (può accadere diverse volte)	2	■
	Alta (accade di frequente)	3	■

Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta			
	Possibile	1	■
	Possibile se condizionata	2	■ x
	Difficilmente evitabile	3	■

Fe = frequenza di esposizione			
	Raramente	1	■
	Frequente	2	■ x
	Continua	3	■

$$0 \leq \text{RISCHIO} \leq 27$$

$$1 \leq \text{gravità} \leq 3$$

$$1 \leq \text{probabilità} \leq 9$$

R rischio

$$= G \times (Pe + Ep + Fe)$$

livello di rischio

15	=	3	x	1 + 2 + 2	rischio alto
----	---	---	---	-----------	---------------------

Intervento: controlli sull’approvvigionamento dei materiali utilizzati per realizzare le componenti del gioco finalizzati a verificare e dimostrare che il prodotto rispetti sempre i requisiti di legge e sia non pericoloso per la salute del bambino e di terzi.

Il fabbricante gestisce il rischio:

- Verificando la qualità dei fornitori dei materiali e che questi siano in grado di consegnare tutta la documentazione prevista per legge.
- Cambiando i fornitori dei materiali in caso non siano in grado di fornire la documentazione prevista per legge.
- Implementando e verificando con periodicità un sistema di gestione aziendale, in grado di assicurare che i giochi immessi sul mercato siano conformi alle legislazioni vigenti.
- Monitorando i risultati di utilizzo dei giochi ed utilizzandoli come base di partenza per lo sviluppo di upgrade migliorativi e/o correttivi.
- Nominando una figura professionale in grado di verificare ed aggiornare con periodicità il fascicolo tecnico.

Valutazione del rischio residuo
--

RISCHIO RESIDUO = (gravità)x(probabilità) = (G) x (Pe*Ep*Fe)
--

dimensione	livello	Indice	gravità
G = gravità del danno	Nulla (problema senza danni alla salute)	0	
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1	
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2	
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3	x
Pe = probabilità di verifica dell’evento	Nulla o improbabile	0	
	Bassa (può accadere talvolta)	1	x
	Media (può accadere diverse volte)	2	
	Alta (accade di frequente)	3	
Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta	Completa	0	x
	Possibile	1	
	Possibile se condizionata	2	
	Difficilmente evitabile	3	
Fe = frequenza di esposizione	Nulla	0	
	Raramente	1	
	Frequente	2	x
	Continua	3	

$0 \leq \text{RISCHIO} \leq 81$

$0 \leq \text{gravità} \leq 3$

$0 \leq \text{probabilità} \leq 27$

R rischio

=

G

x

Pe

x

Ep

x

Fe

livello di rischio

0

=

3

x

1

x

0

x

2

nullo

Rischio residuo:

0

Requisiti essenziali per la sicurezza dei giocattoli

Riferimento alla direttiva

13

Requisiti particolari di sicurezza: Proprietà chimiche

Caratteristiche da considerare:

Fatti salvi i punti 3, 4 e 5, non devono essere superati i seguenti limiti di migrazione degli elementi sotto indicati dai giocattoli o dai loro componenti: VEDI TABELLA 3.

Detti valori limite non si applicano ai giocattoli o ai loro componenti per i quali – in ragione della loro accessibilità, funzione, volume o massa – è escluso chiaramente qualsiasi pericolo dovuto alle azioni di succhiare, leccare, ingerire o al contatto prolungato con la cute ove l'uso avvenga conformemente a quanto prevede l'articolo 10, paragrafo 2, primo comma.

Pericolo da considerare:

Percentuali superiori dei mg/kg indicate in tabella sono nocive per l'organismo e come conseguenza possono creare problemi anche molto gravi ed irreparabili al bambino e terzi che utilizzano il gioco.

Valutazione del rischio

$$\text{RISCHIO} = (\text{gravità}) \times (\text{probabilità}) = (G) \times (Pe + Ep + Fe)$$

dimensione

livello

Indice gravità

dimensione	livello		Indice gravità
G = gravità del danno	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1	
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2	
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3	x
Pe = probabilità di verifica dell'evento	Bassa (può accadere talvolta)	1	x
	Media (può accadere diverse volte)	2	
	Alta (accade di frequente)	3	
Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta	Possibile	1	
	Possibile se condizionata	2	x
	Difficilmente evitabile	3	
Fe = frequenza di esposizione	Raramente	1	
	Frequente	2	
	Continua	3	x

$0 \leq \text{RISCHIO} \leq 27$	$1 \leq \text{gravità} \leq 3$	$1 \leq \text{probabilità} \leq 9$
R rischio	= G x Pe + Ep + Fe	livello di rischio
18	= 3 x 1 + 2 + 3	rischio alto

Intervento:

In fase di progettazione e di produzione del gioco le percentuali mg/kg delle sostanze indicate nella TABELLA 3 sono state considerate e rispettate.

Controlli documentati e verificati sulla provenienza delle materie prime e la loro composizione, utilizzate per la realizzazione del gioco, sono effettuati da Archeolibri S.r.l..













Tutte le componenti che costituiscono il gioco sono accompagnate da Dichiarazione di Conformità che indica il rispetto della Norma Armonizzata EN 71-3 relativamente alla migrazione degli elementi. Le dichiarazioni di conformità sono conservate in allegato al fascicolo tecnico.

Il fabbricante gestisce il rischio:

- Verificando la qualità dei fornitori del gioco e che questi siano in grado di consegnare tutta la documentazione prevista per legge.
- Cambiando i fornitori del gioco in caso non siano in grado di fornire la documentazione prevista per legge.
- Implementando e verificando con periodicità un sistema di gestione aziendale, in grado di assicurare che i giochi immessi sul mercato siano conformi alle legislazioni vigenti.
- Monitorando i risultati di utilizzo dei giochi ed utilizzandoli come base di partenza per lo sviluppo di upgrade migliorativi e/o correttivi.
- Nominando una figura professionale in grado di verificare ed aggiornare con periodicità il fascicolo tecnico.

Valutazione del rischio residuo

$\text{RISCHIO RESIDUO} = (\text{gravità}) \times (\text{probabilità}) = (G) \times (Pe * Ep * Fe)$

dimensione	livello	Indice gravità
G = gravità del danno	Nulla (problema senza danni alla salute)	0 
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1 
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2 
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3 
Pe = probabilità di verifica dell'evento	Nulla o improbabile	0 
	Bassa (può accadere talvolta)	1 
	Media (può accadere diverse volte)	2 
	Alta (accade di frequente)	3 
Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta	Completa	0 
	Possibile	1 
	Possibile se condizionata	2 
	Difficilmente evitabile	3 

Fe = frequenza di esposizione	Nulla	0	
	Raramente	1	
	Frequente	2	
	Continua	3	x

$0 \leq \text{RISCHIO} \leq 81$

$0 \leq \text{gravità} \leq 3$

$0 \leq \text{probabilità} \leq 27$

R rischio = **G** x **Pe** x **Ep** x **Fe** **livello di rischio**

0 = 3 x 1 x 0 x 3 **nullo**

Rischio residuo: 0

Requisiti essenziali per la sicurezza dei giocattoli

Riferimento alla direttiva

1

Requisiti particolari di sicurezza: Igiene

Caratteristiche da considerare:

I giocattoli devono essere progettati e fabbricati in modo da soddisfare i requisiti di evitare rischi di infezione, malattia e contaminazione. Igiene e di pulizia, così da evitare rischi di infezione, malattia e contaminazione.

Pericolo da considerare:

Infezioni e malattie del bambino e di terzi causati dalla mancanza di igiene e dall'impossibilità di mantenere pulito ed incontaminato il gioco durante le sue fasi di vita.

Valutazione del rischio

$RISCHIO = (gravità) \times (probabilità) = (G) \times (Pe + Ep + Fe)$

dimensione

livello

Indice gravità

G = gravità del danno			
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1	
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2	
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3	x

Pe = probabilità di verifica dell'evento			
	Bassa (può accadere talvolta)	1	x
	Media (può accadere diverse volte)	2	
	Alta (accade di frequente)	3	

Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta			
	Possibile	1	
	Possibile se condizionata	2	x
	Difficilmente evitabile	3	

Fe = frequenza di esposizione			
	Raramente	1	
	Frequente	2	x
	Continua	3	

$0 \leq RISCHIO \leq 27$

$1 \leq gravità \leq 3$

$1 \leq probabilità \leq 9$

R rischio

= **G** x **Pe + Ep + Fe**

livello di rischio

15	=	3	x	1 + 2 + 2	rischio alto
----	---	---	---	-----------	---------------------

Intervento:

In fase di progettazione e produzione sono state prese le precauzioni per evitare che il gioco possa essere contaminato ed esporre il bambino e terzi a pericoli per la salute. In ogni caso il rischio permane a causa di deterioramenti non previsti durante il trasporto e la vendita. Vengono riportate nel manuale le indicazioni per evitare tale rischio. Le componenti del gioco durante il normale utilizzo si sporcano ed è necessario periodicamente pulirle. Indicate nel manuale le procedure di pulizia del gioco.

Il fabbricante gestisce il rischio:

- Verificando che ogni gioco sia accompagnato alla vendita dalle istruzioni d'uso.
- Implementando e verificando con periodicità un sistema di gestione aziendale, in grado di assicurare che i giochi immessi sul mercato siano conformi alle legislazioni vigenti.
- Monitorando i risultati di utilizzo dei giochi ed utilizzandoli come base di partenza per lo sviluppo di upgrade migliorativi e/o correttivi.
- Nominando una figura professionale in grado di verificare ed aggiornare con periodicità il fascicolo tecnico.

Valutazione del rischio residuo

RISCHIO RESIDUO = (gravità)x(probabilità) = (G) x (Pe*Ep*Fe)

dimensione	livello		Indice gravità
G = gravità del danno	Nulla (problema senza danni alla salute)	0	
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1	
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2	
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3	x
Pe = probabilità di verifica dell'evento	Nulla o improbabile	0	
	Bassa (può accadere talvolta)	1	x
	Media (può accadere diverse volte)	2	
	Alta (accade di frequente)	3	
Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta	Completa	0	x
	Possibile	1	
	Possibile se condizionata	2	
	Difficilmente evitabile	3	
Fe = frequenza di esposizione	Nulla	0	
	Raramente	1	
	Frequente	2	x
	Continua	3	

$0 \leq \text{RISCHIO} \leq 81$

$0 \leq \text{gravità} \leq 3$

$0 \leq \text{probabilità} \leq 27$

R rischio	=	G	x	Pe	x	Ep	x	Fe	livello di rischio
------------------	---	----------	---	-----------	---	-----------	---	-----------	---------------------------

0	=	3	x	1	x	0	x	2	nullo
----------	---	----------	---	----------	---	----------	---	----------	--------------

Rischio residuo:	0
-------------------------	----------

Requisiti essenziali per la sicurezza dei giocattoli

Riferimento alla direttiva

1

Requisiti particolari di sicurezza: Radioattività

Caratteristiche da considerare:

I giocattoli devono essere conformi alle pertinenti disposizioni adottate a norma del capo III del trattato che istituisce la Comunità europea dell'energia atomica.

Pericolo da considerare:

Contaminazione radioattiva del gioco con gravi conseguenze per il bambino e terzi.

Valutazione del rischio

$RISCHIO = (gravità) \times (probabilità) = (G) \times (Pe + Ep + Fe)$

dimensione

livello

Indice gravità

G = gravità del danno			
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1	
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2	
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3	x

Pe = probabilità di verifica dell'evento			
	Bassa (può accadere talvolta)	1	x
	Media (può accadere diverse volte)	2	
	Alta (accade di frequente)	3	

Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta			
	Possibile	1	x
	Possibile se condizionata	2	
	Difficilmente evitabile	3	

Fe = frequenza di esposizione			
	Raramente	1	
	Frequente	2	
	Continua	3	x

$0 \leq RISCHIO \leq 27$

$1 \leq gravità \leq 3$

$1 \leq probabilità \leq 9$

R rischio = **G** x **Pe + Ep + Fe** **livello di rischio**

15 = 3 x 1 + 1 + 3 **rischio alto**

Intervento:

in fase progettuale e costruttiva del gioco sono stati utilizzati materiali idonei per tipo e dimensione, dei quali si è richiesta al fornitore, la dichiarazione di provenienza e/o di conformità e questi documenti sono inseriti nel fascicolo tecnico.

I controlli di approvvigionamento ed i controlli in entrata sono stati eseguiti su tutti i materiali e prodotti utilizzati per la realizzazione del gioco, in base alle procedure previste ed attivate da Archeolibri S.r.l..

Il fabbricante gestisce il rischio:

- Verificando la qualità dei fornitori dei materiali e che questi siano in grado di consegnare tutta la documentazione prevista per legge.
- Cambiando i fornitori dei materiali in caso non siano in grado di fornire la documentazione prevista per legge.
- Implementando e verificando con periodicità un sistema di gestione aziendale, in grado di assicurare che i giochi immessi sul mercato siano conformi alle legislazioni vigenti.
- Monitorando i risultati di utilizzo dei giochi ed utilizzandoli come base di partenza per lo sviluppo di upgrade migliorativi e/o correttivi.
- Nominando una figura professionale in grado di verificare ed aggiornare con periodicità il fascicolo tecnico.

Valutazione del rischio residuo
--

RISCHIO RESIDUO = (gravità)x(probabilità) = (G) x (Pe*Ep*Fe)
--

dimensione

livello

Indice gravità

G = gravità del danno	Nulla (problema senza danni alla salute)	0	
	Lieve (danni lievi a salute o sistema)	1	
	Grave (danni seri a salute o sistema)	2	
	Catastrofe (morte o perdita sistema)	3	x
Pe = probabilità di verifica dell'evento	Nulla o improbabile	0	
	Bassa (può accadere talvolta)	1	x
	Media (può accadere diverse volte)	2	
	Alta (accade di frequente)	3	
Ep = evitabilità del pericolo quando si manifesta	Completa	0	x
	Possibile	1	
	Possibile se condizionata	2	
	Difficilmente evitabile	3	
Fe = frequenza di esposizione	Nulla	0	
	Raramente	1	
	Frequente	2	
	Continua	3	x

$0 \leq \text{RISCHIO} \leq 81$

$0 \leq \text{gravità} \leq 3$

$0 \leq \text{probabilità} \leq 27$

R rischio

=

G

x

Pe

x

Ep

x

Fe

livello di rischio

0

=

3

x

1

x

0

x

3

nullo

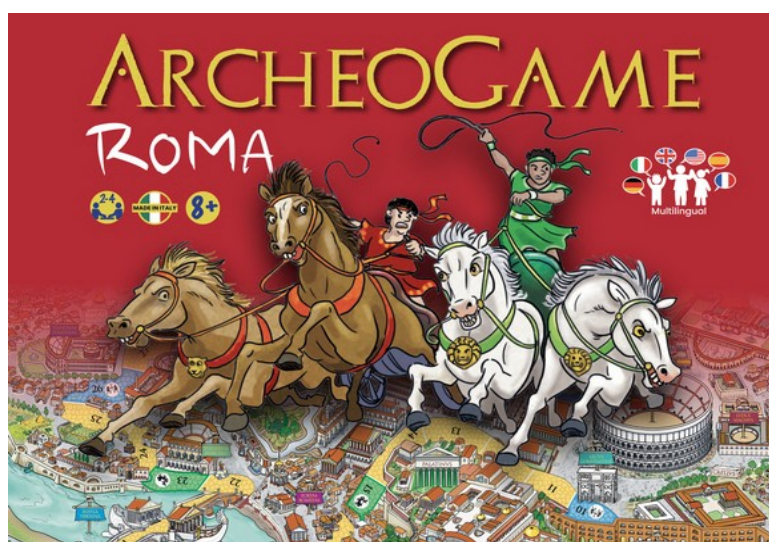
Rischio residuo:

0

MANUALE D'USO E DI MANUTENZIONE

ARCHEOGAME ROMA

Gioco da tavolo

**ARCHEOLIBRI s.r.l.****Sede:** Via R.R. Pereira, 102/A – 00136 – Roma (RM)

Tel. +39-02 94759970

E-mail: info@archeolibri.com - Sito web: archeolibri.com

Sommario

Presentazione del manuale.....	2
Avvertenze.....	2
Dichiarazione di conformità.....	3
Descrizione del gioco e confezione.....	4
Dati tecnici.....	4
Uso.....	4
Conservazione.....	5
Pulizia e manutenzione.....	5
Rischi Residui.....	5
Smaltimento.....	6
Garanzia.....	6

In caso abbiate bisogno di ricevere assistenza sul prodotto, contattare la ditta Archeolibri S.r.l. ai recapiti sopra indicati.



Prima di utilizzare in una qualsiasi forma il gioco ArcheoGame Roma è necessario che l'adulto incaricato alla supervisione del/i bambino/i a cui è destinato, abbia letto l'intero manuale e ne abbia compreso le indicazioni.

L'adulto che supervisiona i bambini deve insegnare loro il corretto utilizzo del gioco. I bambini sono soggetti incapaci di comprendere appieno i rischi derivanti da un errato utilizzo di un prodotto.

Il gioco è consigliato a bambini di età superiore agli 8 anni.

È vietato l'utilizzo del gioco a bambini di età inferiore ai 36 mesi.

Presentazione del manuale

Questo manuale contiene informazioni di proprietà riservata e non può essere anche parzialmente fornito a terzi per alcun uso ed in qualsiasi forma, senza il preventivo consenso scritto di Archeolibri S.r.l.

Archeolibri S.r.l. dichiara che le informazioni contenute in questo documento sono congruenti con le specifiche tecniche del gioco da tavolo cui il manuale si riferisce.

Copia conforme di questo documento è depositata nel fascicolo tecnico del prodotto, conservato presso la sede di Archeolibri S.r.l.

Archeolibri S.r.l. non riconosce alcuna documentazione che non sia stata prodotta, rilasciata o distribuita da sé stessa o da un suo mandatario autorizzato.

Il presente manuale come tutto il fascicolo tecnico, sarà conservato a cura del fabbricante per il periodo previsto dalla legge.

Durante tale periodo potrà essere richiesta copia della documentazione che accompagna il prodotto, al momento della vendita.

L'intero fascicolo tecnico rimane disponibile per tale periodo esclusivamente per le autorità di controllo, che ne potranno richiedere copia.

Trascorso tale periodo, sarà obbligo e cura di chi gestisce il prodotto, accertarsi che sia il prodotto che la documentazione, rispettino le leggi in vigore, al momento del controllo.

Avvertenze

In questo manuale sono descritte le norme generali di sicurezza da osservarsi durante qualsiasi operazione eseguita con il gioco da tavolo La Tombola di Fano. Le procedure di utilizzo e pulizia del gioco, descritte nei capitoli successivi, devono essere eseguite

rispettando sia le modalità di esecuzione indicate, sia le norme di sicurezza generali. Nazioni diverse possono avere diverse normative relative alla sicurezza. Si precisa pertanto che in tutti i casi in cui le norme dei manuali fossero in conflitto oppure riduttive rispetto alle norme della nazione in cui il gioco viene venduto ed utilizzato, le norme della nazione avranno comunque valore prioritario su quelle dei manuali.

- **ATTENZIONE:** il gioco può essere utilizzato da bambini solo se affiancati da un adulto. È sempre necessaria la supervisione di un adulto durante un'attività ludica.
- **ATTENZIONE:** esiste il pericolo di ingestione dell'involucro plastico della scatola quando portato alla bocca dal bambino, con conseguente pericolo di soffocamento. È necessario tenere gli involucri di plastica per l'imballaggio del gioco da tavolo lontano dalla portata dei bambini. Smaltirli nel rispetto delle vigenti normative in materia di riciclaggio.
- **ATTENZIONE:** esiste il pericolo di ingestione della scatola e del tabellone quando piegati o tagliati impropriamente dal bambino e portati alla bocca, con conseguente pericolo di soffocamento. Necessaria la supervisione di un adulto durante l'attività ludica del bambino.
- **ATTENZIONE:** esiste il pericolo di ingestione delle pedine e del dado, quando utilizzati impropriamente dal bambino e portati alla bocca, con conseguente pericolo di soffocamento. Le pedine ed il dado possono essere scambiati dai bambini per delle caramelle. Necessaria la supervisione di un adulto durante l'attività ludica del bambino.
- Controllate al ricevimento l'integrità del gioco. Se riscontrate qualsiasi danno, mancanza, deformazione o traccia di urti dovuti al trasporto, datene comunicazione al fabbricante prima di procedere alle operazioni successive.
- ArcheoGame Roma è un giocattolo destinato a bambini con un'età compresa tra 3 e 14 anni. L'utilizzo è consigliato comunque a bambini dagli 8 anni in su. L'uso del gioco non è consentito a bambini di età inferiore a 3 anni neppure con supervisione da parte di un adulto.



- Non lasciare il gioco e le sue componenti vicino a fonti di calore.
- Non sottoporre il gioco e le sue componenti a fiamme libere.
- Conservare le componenti del gioco prima ed al termine del loro utilizzo, all'interno della loro scatola di cartone, in un luogo asciutto e pulito, lontano da fonti di calore ed agenti atmosferici.
- Evitare che la confezione e le componenti del gioco entrino in contatto con spigoli appuntiti e superfici abrasive.
- **SMALTIMENTO:** il prodotto è soggetto a raccolta speciale al fine del ciclo di vita. Non smaltire per alcuna ragione il prodotto nei rifiuti indifferenziati. Fare riferimento alle vigenti norme locali in materia di smaltimento dei rifiuti differenziati.

Dichiarazione di conformità

Il gioco da tavolo è accompagnato alla vendita dalla dichiarazione di conformità, redatta conformemente alle legislazioni vigenti sul territorio Europeo.



NOTA

PRIMA DI UTILIZZARE IN UNA QUALSIASI FORMA IL GIOCO, VERIFICATE LA PRESENZA DELLA DICHIARAZIONE DI CONFORMITÀ.



NOTA

QUALORA IL GIOCO VENGA CEDUTO A TERZI, TUTTA LA DOCUMENTAZIONE DEVE ESSERE CONSEGNATA ASSIEME AD ESSO.

Descrizione del gioco e confezione

ArcheoGame Roma è un gioco in scatola educativo, pensato per far conoscere la civiltà dell'antica Roma ai ragazzi dagli 8 anni in su: la storia, i personaggi, i giochi, la religione, l'architettura.

Attraversando l'antica città su un percorso numerato arriverai al traguardo finale rispondendo alle domande riportate sulle carte. Puoi decidere la difficoltà del gioco: facile o difficile. Prima di partire, però, ricordati di leggere attentamente ciò che è scritto sul retro del tabellone. Solo così sarai in grado di giungere per primo al traguardo posto proprio nel Colosseo!

Buon divertimento a tutti nella Roma antica, dagli 8 agli 80 anni!

Giocatori: da 2 a 4

La scatola di cartone contiene:

- un tabellone di gioco;
- set di 4 pedine;
- 1 dado;
- 40 carte da gioco con domande in cinque lingue;
- un opuscolo con le istruzioni e le soluzioni alle domande in cinque lingue. I testi di riferimento sono riportati in italiano e in inglese sul tabellone e nell'opuscolo nelle seguenti lingue: francese, spagnolo e tedesco.

Dati tecnici

Caratteristiche fisiche:	
Componenti del gioco:	1 tabellone in cartone 800 gr 2 pedine in cartone 400 gr 3 dado in plastica 4 carte in cartoncino 200 gr 5 opuscolo in carta 90 gr
Dimensioni d'ingombro (mm):	255 x 175 x 25
Peso (gr):	500

Uso



NOTA

IL FABBRICANTE NON PUÒ ESSERE RITENUTO IN ALCUN CASO RESPONSABILE DI INCIDENTI O DANNI CONSEGUENTI ALL'USO INAPPROPRIATO DEL GIOCO, NONCHÈ DALL'INOSSERVANZA ANCHE PARZIALE DELLE NORME DI SICUREZZA E PROCEDURE DI INTERVENTO DESCRITTE NEL DOCUMENTO.

ATTENZIONE: durante una qualsiasi attività ludica con il gioco da tavolo, è sempre necessaria la supervisione da parte di un adulto.

ATTENZIONE: il bambino non deve mai portare alla bocca le componenti del gioco in scatola o lanciarle contro altri bambini e terzi.

Livelli: 1 facile (carte verdi) / 2 difficile (carte blu)

Scopo del gioco: attraversare l'antica Roma e arrivare per primi alla casella finale (Il Colosseo).

Svolgimento della partita: I giocatori decidono su quale livello giocare e posizionano il mazzo di carte con il dorso rivolto verso il basso. Comincia il giocatore più giovane. Ad ogni turno di gioco, il giocatore lancia il dado e sposta la pedina di un numero di caselle pari al numero uscito sul dado. A ogni casella corrisponde una domanda su una carta che il giocatore di turno pesca dal mazzo. Se la risposta alla domanda è corretta, il giocatore può giocare un unico nuovo turno altrimenti rimane fermo. La casella? salta il turno? obbliga il giocatore a saltare il turno; la casella? torna indietro? obbliga il giocatore a tornare indietro di una casella mentre la casella? avanza? consente al giocatore di avanzare di una casella. Queste caselle speciali fermano in ogni caso il turno, che passerà quindi al giocatore successivo.

Il primo giocatore ad arrivare alla casella finale vince la partita. Ma bisogna arrivarci esattamente: se un giocatore realizza un punteggio con i dadi superiore al numero di caselle che lo separano dalla casella vincente, deve indietreggiare del numero di caselle supplementari.

Conservazione

Quando non utilizzate, riporre le componenti del gioco all'interno della loro scatola o in una analoga e adatta a contenerle, al riparo dalla luce solare diretta, da agenti atmosferici, fonti di calore, dalla polvere, liquidi ed umidità. Prima di conservare il prodotto verificare che sia pulito.

Pulizia e manutenzione

I componenti del gioco possono essere puliti con i normali detergenti domestici, purché non siano aggressivi e non ci sia presenza di liquidi, in particolare acqua, che possano deteriorare le parti in cartone. Uno straccio umido ed un po' di detergente sono sufficienti allo scopo.

ATTENZIONE:

- Non utilizzare solventi o detergenti abrasivi o corrosivi.
- Non immergere i componenti del gioco in acqua o liquidi.
- Non bagnare in nessun caso, con alcun liquido.

Manutenzioni straordinarie

Le manutenzioni straordinarie sono richieste in caso di rottura, incidenti non prevedibili o ad un uso inappropriato del prodotto. Le situazioni che di volta in volta si possono creare sono del tutto imprevedibili e pertanto non è possibile descrivere appropriate procedure di intervento.

In caso di necessità consultate il servizio tecnico di Archeolibri S.r.l. per ricevere le istruzioni adeguate alla situazione.

Rischi Residui

In fase di progettazione e produzione del gioco, il fabbricante ha eseguito un'analisi dei rischi approfondita. Dall'analisi sono emersi dei rischi ineliminabili per la loro natura. Tali rischi sono stati quindi esaminati singolarmente e nel seguente manuale sono state enfatizzate le indicazioni su come evitarli. È importante perciò che qualsiasi utente debba utilizzare e pulire il gioco, abbia preventivamente letto il manuale.



NOTA

LA DITTA FABBRICANTE NON PUÒ ESSERE RITENUTA IN ALCUN CASO RESPONSABILE DI INCIDENTI O DANNI CONSEGUENTI AD USI NON PREVISTI DEL GIOCO.

- Al momento della consegna controllate lo stato dell'imballaggio e verificate che non vi sia traccia di urti, abrasioni e/o traccia di sporco, muffe, etc. che potrebbero essere state causate da trasporto e/o conservazione mal effettuata. In caso, datene comunicazione alla ditta fabbricante.

- Prima di metter a disposizione del bambino il gioco, è necessario che una persona adulta ne controlli lo stato per verificarne l'integrità. Nel caso si constatino danni, rotture, superfici e spigoli pericolosi è severamente vietato consegnare il gioco al bambino.
- Il gioco non è adatto e non può essere utilizzato da bambini con un'età inferiore ai 36 mesi. Questo viene indicato anche nell'etichetta del prodotto. Il prodotto è destinato a bambini con un'età maggiore di 8 anni.






- Se si permette al bambino di rimuovere l'involucro plastico di confezionamento del gioco, è necessaria sempre la supervisione da parte di un adulto. Quest'ultimo dopo l'operazione deve smaltire immediatamente l'imballaggio e non permettere mai al bambino di poterci giocare.
- Smaltire gli imballaggi di plastica nel rispetto delle norme locali e vigenti.
- Affinché il gioco da tavolo non si trasformi in un accumulo di sporcizia e batteri, è necessario pulirlo periodicamente. Nel presente manuale è stato creato un paragrafo ad hoc (vedi **Pulizia e manutenzione**).
- Prima di metter a disposizione del bambino il gioco verificare sia pulito.

Smaltimento

Il materiale con cui è realizzato il gioco non richiede particolari procedure di smaltimento. In caso, fate riferimento alle norme locali per lo smaltimento della carta, cartone per il tabellone, le carte e le pedine. Il dado deve essere eliminato nei rifiuti differenziati facendo riferimento alla plastica.

Per quanto riguarda l'imballaggio, fare riferimento all'etichetta ambientale posta sulla confezione:

INVOLUCRO TRASPARENTE	SCATOLA, TABELLONE, CARTE, MANUALE E PEDINE	DADI
		
RACCOLTA PLASTICA	RACCOLTA CARTA	RACCOLTA LEGNO
RACCOLTA DIFFERENZIATA. Verifica le disposizioni del tuo comune. Riduci il volume della scatola.		

Non disperdere, né gli involucri, né le componenti del gioco nell'ambiente.

La possibilità di riutilizzare alcune parti del gioco è subordinata alla totale responsabilità dell'utilizzatore.

NOTA



IL FABBRICANTE NON È IN ALCUN MODO RESPONSABILE DI DANNI CAUSATI DAL GIOCO SE NON UTILIZZATO NELLA VERSIONE INTEGRALE E PER GLI USI E LE MODALITÀ D'USO SPECIFICATE NEL PRESENTE MANUALE. LA DITTA FABBRICANTE NON È IN ALCUN MODO RESPONSABILE DI ALCUN DANNO A PERSONE O COSE DERIVANTE DAL RECUPERO DI PARTI DEL GIOCO UTILIZZATE DOPO IL SUO UTILIZZO.

Garanzia

Le norme di garanzia, elencate integralmente nel contratto d'acquisto, hanno valore soltanto se il gioco è impiegato nelle condizioni di uso previsto. Fatta esclusione per gli interventi di pulizia descritti alla **sez. Pulizia e manutenzione** ed eseguiti con le procedure indicate, qualsiasi riparazione o modifica apportata al gioco da ditte diverse da quella produttrice determina il

decadimento della garanzia. La garanzia non si estende ai danni causati da imperizia o negligenza nell'uso del gioco o da cattiva od omessa pulizia e conservazione.

I prodotti da noi venduti sono coperti da garanzia per quanto riguarda le seguenti condizioni:	
1	<i>La garanzia è valida per un periodo di 24 mesi.</i>
2	<i>La Ditta fabbricante si assume l'impegno di sostituire a propria discrezione le parti di errata fabbricazione, solo dopo un accurato controllo e riscontro di cattiva costruzione.</i>
3	<i>Sono sempre a carico del compratore le spese di trasporto e/o spedizione in caso di errato utilizzo della garanzia.</i>
4	<i>Durante il periodo di garanzia i prodotti sostituiti diventano di proprietà del fabbricante.</i>
5	<i>Di questa garanzia può beneficiare solamente l'acquirente originale che abbia rispettato le indicazioni di normale utilizzo, pulizia e conservazione contenute nel manuale. La nostra responsabilità sulla garanzia scade nel momento in cui: il proprietario originale ceda la proprietà del prodotto, oppure siano state apportate modifiche allo stesso.</i>
6	<i>La garanzia non comprende danni derivati da un'eccessiva sollecitazione come ad esempio l'utilizzo del prodotto dopo la constatazione di un'anomalia, dall'utilizzo di metodi d'esercizio non adeguati nonché dalla mancata osservazione delle istruzioni d'uso.</i>
7	<i>Il fabbricante non si assume alcuna responsabilità per eventuali difficoltà che dovessero sorgere nella rivendita o nell'utilizzo all'estero dovuto alle disposizioni in vigore nel Paese in cui il prodotto è stato venduto.</i>
8	<i>Il prodotto o parte di quello difettoso deve essere consegnato alla Ditta fabbricante per la sostituzione; in caso contrario la parte sostituita sarà addebitata all'acquirente.</i>
9	<i>La garanzia non copre danni al prodotto derivanti dall'usura e dipendenti dalla tipologia del materiale e dall'uso specifico.</i>

AVVISO. Qualora si ritenesse necessario l'utilizzo della garanzia, Vi preghiamo di indicare i seguenti dati:

1	<i>Tipologia</i>
2	<i>Data di acquisto (presentazione del documento d'acquisto)</i>
3	<i>Descrizione dettagliata del problema</i>



NOTA

IL MANCATO RISPETTO DELLE MODALITÀ D'USO DEL PRODOTTO DESCRITTI NELLA PRESENTE DOCUMENTAZIONE COMPORTA IL DECADIMENTO DEI TERMINI DI GARANZIA.

**Documento:**

Dichiarazione di conformità

Sommario

Note.....	1
<i>Dichiarazione di conformità</i>	2

Redatto	Verificato	Approvato
Cecilia Lozzi	Claudio Lozzi	Cecilia Lozzi
Data: 21/07/2023	Data: 21/07/2023	Data: 21/07/2023

REVISIONI		
Revisione	Motivo della revisione	Data
0	Prima emissione	/

Note

- La dichiarazione di conformità, riportata a pagina 2 del presente documento, deve SEMPRE accompagnare il prodotto nel momento in cui viene messo a disposizione di un terzo in una qualsiasi forma (vendita, comodato d'uso, prestito, etc.)
- La dichiarazione di conformità di un gioco deve avere obbligatoriamente la foto.
- Solo la pagina 2 deve accompagnare il prodotto. Non consegnare mai la prima pagina.
- **Le norme che disciplinano il prodotto devono essere rispettate ed indicate, se si vuole confermare la presunzione di rispetto delle direttive. La mancanza del riferimento alle norme può indurre le autorità, durante un eventuale controllo a richiedere i test di prova.**
- L'analisi dei rischi, di cui forniamo un modello completo relativo al prodotto preso in esame, è stata condotta sulla base della/delle norme da noi indicate nel documento e scritte in nero (p.e. Norma IEC 61882:2016 metodo di analisi dei rischi secondo il metodo HAZOP).



Dichiarazione di conformità

La sottoscritta Cecilia Lozzi

In qualità di legale rappresentante della ditta Archeolibri S.r.l.

con sede in: Via R.R. Pereira, 102/A – 00136 – Roma (RM)

P.IVA: 09430111006

Dichiara

che il prodotto: gioco da tavolo

Modello e codice: ArcheoGame Roma - 9788866681045



Data di fabbricazione: 21/2023

ISBN numero: 9788866681045

È stato costruito rispettando le seguenti direttive e norme:

- Direttiva 2009/48/CE - Direttiva sicurezza giocattoli
- Direttiva 2001/95/CE nota come "Sicurezza generale dei prodotti"
- EN 71 – 1 Sicurezza dei giocattoli – Parte 1: Proprietà meccaniche e fisiche
- EN 71 – 2 Sicurezza dei giocattoli – Parte 2: Infiammabilità
- EN 71 – 3 Sicurezza dei giocattoli – Parte 3: Migrazione di alcuni elementi
- Norma IEC 61882:2016 metodo di analisi dei rischi secondo il metodo HAZOP
- Norma IEC 61511-1:2016 Functional safety - Safety instrumented systems for the process industry sector - Part 1: Framework, definitions, system, hardware and application programming requirements

Ed è quindi conforme alle direttive e normative vigenti.

La presente dichiarazione di conformità è rilasciata sotto la responsabilità esclusiva del fabbricante.

Luogo: _____ Roma _____

Firma: _____

Data: _____/08/2023 _____



Marcatu**ra**CE.net

CEC.Group S.r.l. - Via Lauro, 95 – 35010 - Cadoneghe (PD) – Italy

Consulenti e Periti per: Guardia di Finanza, Tributaria, Autorità Doganali, Carabinieri,
Polizia di Stato, Unioncamere, Tribunali.

La consulenza sull'impostazione del modello di fascicolo tecnico è stata fornita dalla ditta CEC.Group S.r.l.



Documento:

Esemplare di etichetta CE

Sommario

Etichetta.....	2
Istruzioni e specifiche etichetta.....	3



MarcataturaCE.net

CEC.Group S.r.l. - Via Lauro, 95 – 35010 - Cadoneghe (PD) – Italy

Consulenti e Periti per: Guardia di Finanza, Tributaria, Autorità Doganali, Carabinieri,
Polizia di Stato, Unioncamere, Tribunali.

La consulenza sull'impostazione del modello di fascicolo tecnico è stata fornita dalla ditta CEC.group S.r.l.



ARCHEOLIBRI s.r.l.

Sede: Via R.R. Pereira, 102/A – 00136 – Roma (RM)

Art: gioco da tavolo

Mod: ArcheoGame Roma **Cod.:** 9788866681045

Peso: 500 gr

Made in Italy



Avvertenze:

Il gioco può essere utilizzato da bambini a partire dagli 8 anni di età e da soggetti adulti.

È vietato l'utilizzo del gioco a bambini con un'età inferiore ai 3 anni.



Il gioco va utilizzato dal bambino sempre sotto la sorveglianza diretta di un adulto. L'adulto non dovrà mai allontanarsi dal bambino durante l'attività ludica. Dovrà rimanere ad una distanza tale per cui possa intervenire immediatamente in caso di necessità

Conservare il gioco al riparo dalla luce solare diretta, da agenti atmosferici, fonti di calore, dalla polvere, liquidi ed umidità.
Prima di conservare il gioco verificare che sia pulito.

Per i dettagli sullo smaltimento del gioco, fare riferimento alle indicazioni riportate sul manuale d'uso. Per lo smaltimento dell'imballaggio seguire le istruzioni sulla presente etichetta:

INVOLUCRO TRASPARENTE	SCATOLA, TABELLONE, CARTE, MANUALE E PEDINE	DADI
RACCOLTA PLASTICA	RACCOLTA CARTA	RACCOLTA LEGNO
RACCOLTA DIFFERENZIATA. Verifica le disposizioni del tuo comune. Riduci il volume della scatola.		

ISBN numero: 9788866681045

Anno fabbricazione: 07/2023



MarchaturaCE.net



Spett..

ARCHEOLIBRI SRL
Via Aurelia 424
00165 – ROMA

data 29/06/2023

Oggetto: Dichiarazione di conformità relativa ai prodotti utilizzati nel rispetto della norma armonizzata EN 71, nelle varie estensioni pertinenti EN 71/I – EN 71/II – EN 71/III

Spettabile Casa Editrice Archeolibri,

Con la presente confermiamo che nella realizzazione della stampa "ArcheoGame Roma" (gioco da tavolo per età 8+) sono stati rispettati i requisiti della normativa EN 71 e le sue varie estensioni come in oggetto, potendo affermare che Alluminio, Antimonio, Arsenico, Bario, Boro, Cadmio, Cromo III, Cromo IV, Cobalto, Rame, Piombo, Manganese, Mercurio, Nichel, Selenio, Stronzio, Stagno e composti organo stannici non sono intenzionalmente aggiunti e, al meglio delle nostre conoscenze, non sono presenti nelle materie prime impiegate nella formulazione del prodotto.

La presente dichiarazione è rilasciata in buona fede.

LEGATORIA
GPS
LEGATORIA GPS S.r.l. UNIDIVINALE
LEGATORIA
GPS
Gabriele Persona



LEGATORIA GPS SRL
UNIDIVINALE
T 0425 475306
F 0425 934427
info@legatoriagps.it
legatoria.gps@legalmail.it

Sede Legale e Operativa
Viale Porta Po 92/A
45100 ROVIGO (RO) Italy
P. IVA /Cod. Fisc. 01477260291
REA: RO-160410
Cod. SDI: KRRH6B9



LPG di Mordazzi Luca & C. s.a.s

Strada del Portone, 131 C/3 - 10095 Grugliasco TO

C.F. Registro delle Imprese e P. IVA: 04913180016

SDI: M5UXCR1

info@lpg.it

- **DICHIARAZIONE DI CONFORMITA' CE / EC DECLARATION OF CONFORMITY**

1. **Codice articolo:** dado in legno 16mm
Art. No: wooden dice 16mm
2. **Nome ed indirizzo del fabbricante o del suo rappresentante autorizzato:**
Name and address of the manufacturer or his authorised representative:

LPG di Mordazzi Luca & C. s.a.s.
3. **La presente dichiarazione di conformità e rilasciata sotto l'esclusiva responsabilità del fabbricante**
This declaration of conformity is issued under the sole responsibility of the manufacturer.
4. **Oggetto della dichiarazione:**
Object of the declaration:

Accessori in legno - wooden game accessories



5. **L'oggetto della dichiarazione di cui al punto 4 e conforme alla pertinente normativa comunitaria di armonizzazione:**
The object of the declaration described in point 4 is in conformity with the relevant Community harmonisation legislation:

2009/48/EC
EC No. 1907/2006
EU No. 850/2004
6. **Riferimento alle pertinenti norme armonizzate utilizzate o riferimento alle specifiche in relazione alle quali viene dichiarata la conformità:**
References to the relevant harmonised standards used, or references to the specifications in relation to which conformity is declared:

EN71-1:2014+A1:2018
EN 71-2:2011+A1:2014
EN 71-3:2019
7. **Firmato a nome e per conto di:**
Signed for and on behalf of:
LPG di Mordazzi Luca & C. S.a.s.
Strada del Portone, 131 C/3
10095 Grugliasco (To)
Tel. 011/7804727 - Fax 011/7804525
Cod. Fisc. e P.Iva 04913180016
8. **Nome, funzione, luogo di rilascio:**
Name, function, place of issue:

Luca Mordazzi

Legale rappresentante di LPG S.a.s. Grugliasco TO Italia, 23/09/2021

Legal representative of LPG s.a.s. Grugliasco Turin, Italy 23/09/2021

STATEMENT OF COMPLIANCE

We hereby confirm that our dice can meet the EU standards.

Company Name: Hangzhou Kylin Import and Export Co., Ltd.

Contact: Ling

Email address: sale2@kylingm.com

Date: 19th Jun., 2023



Documento: commerciale

Redatto	Verificato	Approvato
Cecilia Lozzi	Claudio Lozzi	Cecilia Lozzi
Data: 21/07/2023	Data: 21/07/2023	Data: 21/07/2023

REVISIONI		
Revisione	Motivo della revisione	Data
0	Prima emissione	21/07/2023

Il sistema di gestione del rapporto con il cliente attuato dalla Archeolibri s.r.l. prevede un processo semplice e lineare. L'obiettivo della presente sintetica descrizione è di dimostrare la costanza della qualità dei prodotti immessi sul mercato e quindi del loro rispetto dei requisiti generali di sicurezza. Il primo passo del sistema di gestione è la presentazione prodotto alla clientela (librerie, bookshops museali e negozi di articoli per il turismo) tramite comunicazioni sui principali canali digitali (post elettronica, social media) e presentazioni dal vivo in occasioni appositamente create presso sedi pertinenti, come le librerie. Quando in un secondo momento vengono ricevuti gli ordinativi, essi sono preparati presso il nostro magazzino con sede in via R. Rodriguez Pereira 102/a e dunque consegnati alla distribuzione della Lozzi editori, incaricata di fornire il prodotto al cliente. Come ultimo passaggio quindi l'utente finale acquista presso punto vendita il prodotto finito e imballato.



Documento: progettazione

Redatto	Verificato	Approvato
Cecilia Lozzi	Claudio Lozzi	Cecilia Lozzi
Data: 21/07/2023	Data: 21/07/2023	Data: 21/07/2023

REVISIONI		
Revisione	Motivo della revisione	Data
0	Prima emissione	21/07/2023

Gli aspetti progettuali dei prodotti della Archeolibri s.r.l. rispettano un iter sistematico e collaudato nel meccanismo di collaborazione interna alla redazione dell'azienda, che vanta anni di esperienza nel settore. L'obiettivo della presente sintetica descrizione è di dimostrare la costanza della qualità dei prodotti immessi sul mercato e quindi del loro rispetto dei requisiti generali di sicurezza. L'idea del prodotto Archeogame descritto nel fascicolo tecnico nasce nel 2018; la presente edizione rappresenta una versione aggiornata, rivista e corretta del prodotto già certificato il 13/3/2018. L'obiettivo era quello di creare un gioco educativo focalizzato sul mondo dell'antica Roma che sapesse allo stesso tempo suscitare l'interesse e la curiosità dei bambini in età scolare, principalmente del ciclo della scuola primaria. Per una esigenza di maneggevolezza, semplicità di utilizzo e facilità di smaltimento si è optato per la produzione di un tabellone in cartone, nella nuova edizione più spesso e resistente rispetto alla prima edizione del gioco, di un nuovo formato di scatola più compatta e maneggevole, facilmente richiudibile con coperchio e di carte, segnaposto in cartone tridimensionali (che vanno a sostituire quelli bidimensionali meno leggibili della precedente versione) e dadi che rispettassero le norme di sicurezza nei formati e nei materiali. I colori e il progetto grafico sono stati totalmente rinnovati per una maggiore resa estetica e funzionale, mettendo bene in evidenza i simboli relativi alle caratteristiche del gioco (multilingua), della sicurezza (non adatto ai bambini inferiori all'età di tre anni) e di smaltimento dei vari materiali, oltre ai loghi dell'azienda e quelli previsti per legge (CE). Nell'allegato contenente l'analisi dei rischi sono presi in considerazione gli aspetti specifici della progettazione tecnica.



Documento: approvvigionamento

Redatto	Verificato	Approvato
Cecilia Lozzi	Claudio Lozzi	Cecilia Lozzi
Data: 21/07/2023	Data: 21/07/2023	Data: 21/07/2023

REVISIONI		
Revisione	Motivo della revisione	Data
0	Prima emissione	21/07/2023

L'approvvigionamento delle materie prime e componenti dei prodotti attuato dalla Archeolibri s.r.l. prevede un processo lineare. L'obiettivo della presente sintetica descrizione è di dimostrare la costanza della qualità dei prodotti immessi sul mercato e quindi del loro rispetto dei requisiti generali di sicurezza. Il sistema di approvvigionamento delle materie prime e componenti che riguardano il prodotto Archeogame descritto nel fascicolo tecnico è basato sul rapporto diretto con il fornitore, che si occupa della fornitura, lavorazione e certificazione di tutti i materiali impiegati; in questo caso per le componenti di carta e cartoncino del prodotto (tabellone, scatola, carte, segnaposto e manuale di istruzioni) il soggetto interessato è la legatoria GPS con sede legale e operativa in viale Porta Po 92^a a Rovigo (RO). I dadi sono stati acquistati da un fornitore certificato. Il cellophane che riveste come imballaggio la scatola del gioco viene fornito dalla Lozzi Roma s.a.s. con sede in via R. Rodriguez Pereira 102^a – 00136 Roma. Al loro arrivo le merci vengono controllate dal personale interno al magazzino e avallate dalla direzione nella loro integrità fisica e nella conformità delle loro caratteristiche alle richieste di produzione, prima del loro stoccaggio in magazzino.



Archeolibri

ARCHEOLIBRI s.r.l.

Sede: Via R.R. Pereira, 102/A – 00136 – Roma (RM)

Documento: produzione

Redatto	Verificato	Approvato
Cecilia Lozzi	Claudio Lozzi	Cecilia Lozzi
Data: 21/07/2023	Data: 21/07/2023	Data: 21/07/2023

REVISIONI		
Revisione	Motivo della revisione	Data
0	Prima emissione	21/07/2023

Il sistema produzione attuato dalla Archeolibri s.r.l. prevede un processo semplice e lineare. L'obiettivo della presente sintetica descrizione è di dimostrare la costanza della qualità dei prodotti immessi sul mercato e quindi del loro rispetto dei requisiti generali di sicurezza. Il ciclo di produzione che riguarda il prodotto Archeogame descritto nel fascicolo tecnico inizia con l'arrivo delle componenti dai fornitori, che confluiscono tutte presso il magazzino sito in via R. Rodriguez Pereira 10^a, dove vengono inscatolate manualmente. Le scatole sono già assemblate al loro arrivo e si procede con l'inserimento al loro interno del tabellone piegato, del dado, dei segnaposto, del libricino periodico contenente le istruzioni e delle carte, che sono state avvolte da cellophane presso la stessa sede dalla Lozzi Roma s.a.s.. Il prodotto assemblato e pronto viene infine incellophanato presso la stessa sede sempre dalla Lozzi s.a.s. e messo su bancali euro pallets chiusi a loro volta da cellophane, pronti per la distribuzione. Il materiale è conservato in ambiente arieggiato ed asciutto che rispetta tutte le normative di sicurezza vigenti.



Documento: Controllo post-produzione

Redatto	Verificato	Approvato
Cecilia Lozzi	Claudio Lozzi	Cecilia Lozzi
Data: 21/07/2023	Data: 21/07/2023	Data: 21/07/2023

REVISIONI		
Revisione	Motivo della revisione	Data
0	Prima emissione	21/07/2023

Il metodo con cui vengono svolte le prove e verifiche di fine produzione, prima della commercializzazione del prodotto descritto nel fascicolo tecnico, attuato dalla Archeolibri s.r.l., prevede un processo semplice e lineare. L'obiettivo della presente sintetica descrizione è di dimostrare la costanza della qualità dei prodotti immessi sul mercato e quindi del loro rispetto dei requisiti generali di sicurezza. All'arrivo del prodotto dai fornitori viene effettuata una prima verifica di conformità dei requisiti finali del prodotto, che devono rispondere alle richieste fatte al fornitore. Il controllo viene effettuato su tutti i prodotti, manualmente tramite controllo visivo e tattile. Successivamente viene effettuata una prova di confezionamento su un campione presso il magazzino con sede in via R. Rodriguez Pereira 102^a con l'obiettivo di definire una procedura più rapida e funzionale.



Documento: Gestione non conformità

Redatto	Verificato	Approvato
Cecilia Lozzi	Claudio Lozzi	Cecilia Lozzi
Data: 21/07/2023	Data: GG/MM/AAAA	Data: GG/MM/AAAA

REVISIONI		
Revisione	Motivo della revisione	Data
0	Prima emissione	21/07/2023

All'interno del presente documento viene descritto come è trattato il prodotto non conforme, sia durante sia alla fine della produzione o in base al reclamo di un cliente. L'obiettivo è di dimostrare la costanza della qualità dei prodotti immessi sul mercato e quindi del loro rispetto dei requisiti generali di sicurezza. In caso di segnalazione di prodotto non conforme si provvede innanzitutto alla verifica della segnalazione e in caso essa venga confermata si procede immediatamente alla sostituzione del prodotto e allo smaltimento del prodotto non conforme secondo le normative vigenti. Viene effettuata la ricerca della causa di non conformità in base alla natura del difetto, relazionandosi direttamente con il fornitore nel caso riguardi fabbricazione e materiali o provvedendo a correggere gli errori che riguardassero aspetti grafici, progettuali o assemblativi riguardanti direttamente la casa editrice Archeolibri.