
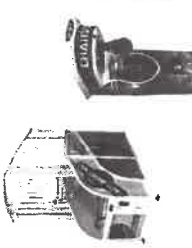

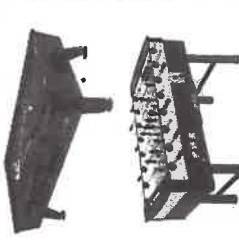







DECRETO ADM	Esempio apparecchi	Descrizione	Note	Foto
<p>apparecchio 7a): l'apparecchio, appartenente alla categoria di cui all'articolo 110, comma 7, lettera a), del TULPS, di tipo elettromeccanico, privo di monitor, attraverso il quale il giocatore esprime la sua abilità fisica, mentale o strategica, attivabile unicamente con l'introduzione di monete metalliche, di valore complessivo non superiore, per ciascuna partita, a un euro, che distribuisce, direttamente e immediatamente dopo la conclusione della partita, il premio, consistente in prodotti di piccola oggettistica, non convertibile in denaro o scambiabile con premi di diversa specie, il cui valore non è superiore a venti volte il costo della partita;</p>	<p>Gru Pesca peluche o apparecchio che consente la vincita di gadget di modico valore</p>	<p>GRU Pesca di abilità a moneta costituita da un sostegno verticale ed un braccio orizzontale che termina con un piccolo artiglio. Manovrato dall'esterno, l'artiglio cade sui piccoli oggetti collocati sul fondo (quali trenini, automobiline, peluches, ecc.) che vengono afferrati e gettati in un'apertura comunicante con l'esterno. Esempio: E-CLAW</p> <p>APPARECCHI A PREMIO "comma 7A" Il giocatore aziona una specie di trapano meccanico (o pemo) che entrando in appositi orifizi può far vincere un gadget. Esempio: WINNERS' CUBE</p>	<p>Questi giochi possono avere al loro interno un monitor al solo scopo di dare informazioni sui premi presenti all'interno del gioco e/o per evidenziare le opzioni del menu.</p>	
<p>apparecchio 7c): l'apparecchio, appartenente alla categoria di cui all'articolo 110, comma 7, lettera c), del TULPS, basato sulla sola abilità fisica, mentale o strategica, che non distribuisce premio, per il quale la durata della partita può variare in relazione all'abilità del giocatore, e il costo della singola partita può essere compreso fra euro 0,50 e 5,00;</p>	<p>Videogiochi</p>	<p>TIRI ELETTRONICI o VIDEOGIOCHI Trattasi di apparecchi elettronici composti da uno schermo sul quale appaiono figure mobili che uno o più giocatori tentano di colpire mediante azionamento di pulsanti o manopole, oppure di simulatori di competizioni sportive, come gare di auto, moto, etc.: più abile è il giocatore, più TEMPO DI GIOCO si ottiene, prolungando così il suo intrattenimento.</p>	<p>Questi sono giochi che hanno come elemento fondamentale la MANCANZA di qualsiasi algoritmo matematico che mette in relazione il COIN-IN con il payout. Quindi, la vincita o la perdita è legata solo alla struttura meccanica del gioco, in qualsiasi forma sia concretizzata, ed all'abilità del giocatore.</p>	
<p>apparecchio 7c-bis): l'apparecchio, appartenente alla categoria di cui all'articolo 110, comma 7, lettera c-bis) del TULPS, meccanico o elettromeccanico di differente dagli apparecchi di cui all'articolo 110, comma 7, lettere a) e c) del TULPS, attivabile con moneta, gettone o con altri strumenti elettronici di pagamento e che può distribuire tagliandi direttamente, durante o immediatamente dopo la conclusione della partita;</p>	<p>Ticket redemption con video o led</p>	<p>Trattasi di giochi elettromeccanici nei quali l'abilità del giocatore consiste nel lanciare determinati oggetti contro dei target specifici o lanciare una pallina lungo un particolare percorso e farla fermare di fronte a determinati traguardi, etc.</p> <p>WATER SHOOTING GAME Spegni fuoco (acqua e pompieri), spara getto d'acqua su un video. Esempio: WILD WEST (spari sul video a soggetti vari)</p>	<p>Sono giochi dotati di uno schermo sul quale sono rappresentati degli oggetti, animali e personaggi che si muovono, seguendo sequenze preordinate. L'abilità del giocatore consiste nel colpire, catturare o evitare queste figure mobili, azionando getti d'acqua, cannoncini spara-palline, armi da pesca, in un tempo di gioco PREFISSATO. Più bersagli colpisce, più tickets guadagna. La caratteristica fondamentale di queste Ticket Redemption è che il tempo di gioco non è il prolungamento di partita, ma un certo numero di tickets acquisiti all'interno di un ben determinato tempo.</p>	

<p>apparecchio 7c-ter): l'apparecchio, appartenente alla categoria di cui all'articolo 110, comma 7, lettera c-ter) del TULFS, meccanico o elettromeccanico, per il quale l'accesso al gioco è regolato senza introduzione di denaro ma con utilizzo a tempo o a scopo;</p> <p>apparecchio ibrido:</p>	<p>freccette, biliardi senza gettoniera</p>			
<p>2. apparecchio meccanico: l'apparecchio 7c-bis) o apparecchio 7c-ter), che, pur in presenza di componenti elettriche, non presenta alcun tipo di componente elettronica e che consente giochi basati esclusivamente sull'abilità del giocatore;</p>	<p>basket, pugnometro</p>	<p>BASKET Apparecchio circondato da pannelli di contenimento in rete metallica o altro materiale, dotato all'interno di un cesto nel quale il giocatore deve lanciare delle palle.</p> <p>PUGNOMETRO Prova di forza muscolare consistente nel colpire un pallone con un pugno, per determinarne, su di una scala, la potenza.</p>		
<p>3. apparecchio mobile: l'apparecchio 7c-bis), anche dotato di componenti elettroniche, che produce movimenti dell'apparecchio stesso ed il cui utilizzo può essere destinato anche solo a persone minori di età e di peso corporeo non superiore a limiti prestabiliti dal produttore;</p>	<p>kiddie rides</p>	<p>SOGGETTIA DONDOLA Meccanismi di varie forme e dimensioni a gettone o a moneta che consentono il dondolio o il movimento del soggetto.</p>		
<p>4. biliardo: l'apparecchio 7c-bis) o apparecchio 7c-ter), composto da un tavolo rettangolare, montato su gambe ovvero su analoghi supporti, circondato da sponde, con o senza buche, che consente giochi, basati esclusivamente sull'abilità del giocatore, tramite il movimento di sfere impresso attraverso l'utilizzo di apposite stecche ovvero della mano;</p>	<p>Biliardo</p>	<p>BIGLIARDINI CALCIO BALILLA Piano orizzontale fisso rappresentante un campo di football in cui una pallina viene colpita da calciatori infissi su aste poste in senso ortogonale al piano e manovrati allo scopo di far entrare la pallina in due buchi posti all'estremità del piano.</p> <p>BIGLIARDINI VARI Bigliardi in miniatura di foggia diversa con i quali si effettuano trattamenti vari (carambole, carambola funghetto, carambola all'italiana o all'americana, ecc.).</p> <p>BIGLIARDINI CON STECCA O A MANO Tiro con stecca o a mano di palle su piano orizzontale, in marmo con buche.</p>		
<p>5. grande simulatore: l'apparecchio 7c) o apparecchio 7c-ter), con ambienti fisici di gioco e attrezzature che risultano, sulla base di apposita attestazione rilasciata dall'organismo di certificazione, destinati alternativamente a:</p>	<p>Simulatori di Sparo e di Guida</p>			
<p>i. simulare plurime, oltre audio e video, manifestazioni sensoriali di un'esperienza reale, quali sarebbero percepite dal giocatore ove lo stesso fosse fisicamente presente nella esperienza reale che viene simulata;</p>	<p>Simulatore non interattivo + VR</p>	<p>E' costituito da più sedili, con base semovente. Può simulare qualsiasi escursione o viaggio virtuale. La base semovente effettua un movimento rotatorio e lineare per mezzo di pistoni elettrici.</p>		 <p>VR</p>

<p>ii. <i>compiere attività fisiche tramite i dispositivi necessari per consentire al giocatore di azionare, pilotare e/o interagire con l'apparecchio o il gioco;</i></p>	<p>Simulatore interattivo + VR</p>	<p>Simulatore di Guida di una moto su percorsi vari e tutto l'apparecchio viene mosso da pistoni elettrici, onde simulare realisticamente la guida su una moto vera.</p>	
<p>6. <i>riproduttore audio e/o video: l'apparecchio 7c-bis) o apparecchio 7c-ter), idoneo, ovvero dedicato esclusivamente alla riproduzione di una qualsiasi traccia audio e/o video a scopo di intrattenimento;</i></p>	<p>Juke box</p>		
<p>7. <i>ruspa: l'apparecchio 7c-bis), dotato di elementi meccanici in movimento che si attivano automaticamente, finalizzati, quale obiettivo del gioco, a consentire la caduta in appositi raccoglitori di oggetti diversi dal denaro;</i></p>	<p>Ruspa (tipo Mistral)</p>	<p>GIOCO AL GETTONE AZIONATO DA RUSPE Trattenimento consistente in piccole ruspe che si muovono avanti e indietro alternativamente su un piano cosparso di scontrini, buoni-premio. Il giocatore introduce dei gettoni in apposita feritoia, movibile ed orientabile sul piano. Detti gettoni, se abilmente introdotti ed orientati, permettono alla ruspa l'avvicinamento alla buca di recupero con l'espulsione degli scontrini e dei tickets.</p>	
<p>g) <i>apparecchio multipostazione: un qualunque apparecchio che consente il gioco contemporaneamente a più giocatori, anche in interazione fra loro, costituito da un insieme di apparecchi, ciascuno dei quali dotato dei requisiti previsti dalle regole tecniche di cui al presente provvedimento, fisicamente e strettamente interconnessi fra loro;</i></p>	<p>Videogiochi multipostazione</p>		