



## IL QUESTORE DELLA PROVINCIA DI ORISTANO

In ottemperanza alle disposizioni di cui all'art. 110 del Testo unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza (R.D. 18.06.1931 n. 773) e successive modificazioni, dell'art. 22 della Legge 31 dicembre 2002, n° 289 e dell'art. 723 del C.P., nel pubblico interesse, dispone ed emana in tutta la provincia di Oristano la seguente

### TABELLA DEI GIOCHI PROIBITI

#### CARTE

Asso	Baccarat	Banco	Bassetta	Bazzica
Berlina	Bel Tre	Bestia	Birbisso	Biribizzo
Bulina	Burraco	Burro	Camuffe	Cane verde
Caratella	Chemin de fer	Cinquantotto	Cocco	Conchino
Concencina	Cucù	Del punto quaranta	Diavolo	Dieci
Dodici punti	Domino	Escarè	Fallito	Fante di picche
Faraone	Flussata	Football	Gioco del nove	Goffetto
Goffo	Lanzicheneco	Lasqueneet	Macao	Manca
Maus	Mauss	Marinaio	Mazzetto	Mercante in fiera
Mignon	Naso	Pariglia	Passa	Piattello
Pidocchietto	Poker	Primiera	Pozzetto	Punto
Quaranta	Quindici	Ramino	Ruletta	Sbarazzino
Settemmezzo	Spilli	Stoppa	Tayè	Trenta
Trentacinque	Trentaquaranta	Trentasei	Trentuno	Turchinetto
Undici e mezzo	Ventuno	Zecchinetta		

#### BILIARDO E BILIARDINI

All'angolo delle buche	Battifondo o banco	Baccarat con birilli	Bacchetta	Bazzica
Biliardino francese	Biliardino inglese	Biliardino russo	Biliardino turco	Bill bell
Bismarck	Briglia	Buchette	Campanello	Caratella
E pass de mamaloch	Giardinetto	Gioco del nove	Gioco del tre	Lumaca
Macao con birilli	Nove	Parigina	Pariglia	Ponte
Pulla	Rosso e bianco	Rosso e nero	Turco inglese	

#### ALTRI GIOCHI

Bella	Bella bianca	Bianca	Bella birinca	Cavallini
Carosello	Dadi	Dei tre dadi scantonati	Del dado con sedici poste	Fiera
Lotteria	Morra	Passatella	Riffa	Roulette
Scassaquindici	Sibillino	Testa o croce	Tocca	Tombola
Tornello	Tre carte	Virotto		

### APPARECCHI AUTOMATICI, SEMIAUTOMATICI ED ELETTRONICI DA TRATTENIMENTO E DA GIOCO

SONO VIETATI l'installazione e l'uso di apparecchi e congegni automatici, semiautomatici ed elettronici per il gioco d'azzardo, che consistono in quelli che hanno insita la scommessa o che consentono vincite puramente aleatorie di un qualsiasi premio in denaro o in natura, o vincite di valore superiore ai limiti fissati al comma 6 dell'art. 110 del T.U.L.P.S., in tutti i luoghi pubblici o aperti al pubblico e nei circoli ed associazioni di qualsiasi specie.

Gli apparecchi e congegni automatici, semiautomatici ed elettronici non possono riprodurre, nemmeno in parte, il gioco del poker o le sue regole fondamentali.

SONO IDONEI per il gioco lecito ai sensi dell'art. 110 comma 6° del T.U.L.P.S., gli apparecchi che hanno i seguenti requisiti:

- funzionano con modalità automatiche, semiautomatiche od elettroniche;
- sono attivabili unicamente con l'introduzione di monete metalliche nella divisa corrente (Euro), rendano il resto, a richiesta dell'utente, nel caso di introduzione di monete fino ad un valore massimo di due Euro e, allo stesso tempo, impediscono l'introduzione di ulteriori monete fino all'esaurimento dell'importo precedentemente immesso; impediscono l'introduzione delle monete, qualora i depositi di riserva per l'erogazione delle vincite o per la restituzione delle monete non dispongano di monete sufficienti;
- il costo della partita non supera i 50 centesimi di Euro;

Esercizio pubblico denominato:  
Titolare della licenza:

- si basano su modalità di gioco nelle quali gli elementi di abilità od intrattenimento sono preponderati rispetto all'elemento aleatorio;
- la durata della partita è compresa tra i 7 e i 13 secondi;
- computano le vincite, in modo non predeterminabile, su un ciclo complessivo di 14.000 partite, ed in misura non inferiore al 75% delle somme giocate;
- distribuiscono vincite esclusivamente in monete metalliche, per una somma non superiore a 50 Euro erogata subito dopo la conclusione di ciascuna partita vincente;
- sono muniti di dispositivi che ne garantiscano l'immodificabilità delle caratteristiche tecniche, delle modalità di funzionamento e di distribuzione dei premi;
- sono dotati di misure che ne blocchino il funzionamento in caso di manomissione rendendone evidenti a chiunque la manomissione stessa, anche solo tentata, attraverso modalità diversificate;
- sono muniti di un univoco codice identificativo, rilasciato dall'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato, che deve essere visualizzato sul video ad ogni accensione e per almeno 5 secondi;
- sono accompagnati dalla scheda esplicativa e dal registro delle manutenzioni straordinarie;
- l'installazione degli apparecchi automatici di cui al presente comma è consentita negli esercizi assoggettati ad autorizzazione ai sensi degli artt. 86 o 88 del T.U.L.P.S.;
- l'utilizzo dei suddetti apparecchi è vietato ai minori di anni 18.

SONO IDONEI per il gioco lecito ai sensi dell'art. 110 comma 7° del T.U.L.P.S., gli apparecchi e i congegni da divertimento, regolati rispettivamente nella lettera a) e c) con i seguenti requisiti:

**Lettera a)**

- funzionano con modalità elettromeccaniche; sono privi di video e di altri apparati per visualizzare immagini; si basano su modalità di gioco tramite le quali l'utente esprime la sua abilità, mentale o strategica;
- sono attivabili con l'introduzione di monete metalliche di valore complessivo non superiore, per ciascuna partita a Euro Uno; distribuiscono, direttamente, ed immediatamente dopo la conclusione della partita, premi consistenti in prodotti di piccola oggettistica contenuti all'interno dell'apparecchio di gioco e visibili dal giocatore, tramite congegni di espulsione, anche automatica, degli oggetti vinti;
- i premi rilasciati da tali congegni non possono consistere in beni convertibili in denaro o scambiabili con premi di diversa specie ed il valore complessivo non deve superare venti volte il costo della partita;
- se installati dopo il 1° gennaio 2003 devono essere, altresì, muniti di dispositivi che ne garantiscano l'immodificabilità; di misure che ne bloccano il funzionamento in caso di manomissione, devono rendere evidente la manomissione dei dispositivi ovvero dei programmi o delle schede elettroniche ed essere accompagnati dalla scheda esplicativa;
- sono muniti di un univoco codice identificativo rilasciato dall'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato;
- sono accompagnati dal registro delle manutenzioni straordinarie.

**Lettera c)**

- permettono modalità di gioco basate esclusivamente sull'abilità fisica, mentale o strategica e non distribuiscono premi o vincite;
- prevedono una durata della partita variabile in relazione all'abilità dell'utente;
- il costo della singola partita può essere superiore a 50 centesimi di Euro;
- devono essere muniti di un univoco codice identificativo rilasciato dalla Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato;
- se installati dopo il 1° gennaio 2003 devono essere muniti di dispositivi che ne garantiscano l'immodificabilità, di misure che ne blocchino il funzionamento in caso di manomissione; devono rendere evidente la manomissione dei dispositivi o dei programmi ovvero delle schede elettroniche ed essere accompagnati dalla scheda esplicativa;
- sono accompagnati dal registro delle manutenzioni straordinarie. Nelle suddette macchine è consentito sostituire i programmi e le schede elettroniche che determinino le modalità di gioco solo se è previsto nella scheda esplicativa.

I sopraindicati apparecchi per il gioco lecito devono essere muniti di nulla osta di distribuzione e di messa in esercizio rilasciati dall'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato ed inoltre essi non possono contenere sequenze particolarmente crude o brutali o scene che, comunque, possano creare turbamento o forme imitative nel minore che partecipi al gioco o che ne sia spettatore.

La presente TABELLA deve essere esposta, in modo ben visibile al pubblico, in tutte le sale da biliardo o da gioco e negli altri esercizi, compresi i circoli privati, autorizzati a praticare il gioco o ad installare apparecchi da gioco.

