



**COMUNE DI SPOTORNO**  
**Provincia di Savona**

ALLEGATO ALLA DELIBERAZIONE DEL CONSIGLIO COMUNALE  
N. 55 DEL 27/11/2014

# **REGOLAMENTO COMUNALE PER LO SVOLGIMENTO DI PICCOLE ATTRAZIONI**



**COMUNE DI SPOTORNO**  
**Provincia di Savona**

## **SOMMARIO**

ART. 1 - OGGETTO	Pag. 3
ART. 2 - DEFINIZIONI	Pag. 3
ART. 3 - REGISTRAZIONE E ASSEGNAZIONE CODICE IDENTIFICATIVO DELLE NUOVE ATTRAZIONI	Pag. 3
ART. 4 - LICENZA COMUNALE	Pag. 4
ART. 5 - MODIFICHE	Pag. 5
ART. 6 - SUBINGRESSI	Pag. 5
ART. 7 - AUTORIZZAZIONE ALL'ESERCIZIO NELL'AMBITO DEL TERRITORIO COMUNALE	Pag. 6
ART. 8 - INSTALLAZIONE SINGOLE ATTRAZIONI	Pag. 7
ART. 9 - OBBLIGHI DEL CONCESSIONARIO	Pag. 7
ART. 10 - RESPONSABILITA' DEL CONCESSIONARIO	Pag. 8
ART. 11 - SANZIONI	Pag. 8
ART. 12 - VOLUME	Pag. 8
ART. 13 - ORARIO	Pag. 8
ART. 14 - NORME FINALI	Pag. 8



**COMUNE DI SPOTORNO**  
**Provincia di Savona**

**ART. 1 - OGGETTO**

Il presente regolamento disciplina la concessione di aree e spazi in proprietà o disponibilità della Civica Amministrazione, idonei all'installazione di piccole attrazioni dello Spettacolo Viaggiante, nonché le modalità di svolgimento di tali intrattenimenti ed il rilascio delle relative licenze di esercizio.

**ART. 2 - DEFINIZIONI**

Sono considerati Spettacoli Viaggianti le attività spettacolari, i trattenimenti e le attrazioni effettuate/allestite a mezzo di attrezzature mobili all'aperto o al chiuso ai sensi dell'articolo 2 della Legge 18 marzo 1968, n. 337 e ricompresi in appositi elenchi del Ministero del Turismo e dello Spettacolo.

Si considerano ATTRAZIONI PER BAMBINI le attrezzature mobili, fruibili da bambini di età non superiore ai 12 anni. Sono considerate tali, altresì, la Rotonda Pesca e la Rotonda Tiri Vari, comportanti l'esclusivo utilizzo di cerchi, anelli o palline, mentre risultano escluse da tale definizione quelle attrazioni che, denominate "Tiri" comportano l'utilizzo di strumenti tipo arma o similari (ad esempio: frecce, cannoncini, sfere) e gettoni.

Si allega al presente regolamento, quale parte integrante e sostanziale, l'elenco delle attrazioni che vengono considerate "Attrazioni per Bambini". Le stesse non possono essere utilizzate da persona di età superiore ai dodici anni, salvo che gli esercenti la potestà non accompagnino un bambino di età inferiore ad anni sei, limitatamente alle attrazioni in cui può prendere posto oltre al bambino anche un'altra persona; in quest'ultimo caso l'accompagnatore non sarà assoggettato al pagamento di alcun emolumento.

**ART. 3 - REGISTRAZIONE E ASSEGNAZIONE CODICE  
IDENTIFICATIVO DELLE NUOVE ATTRAZIONI**

Ai sensi dell'art. 4 del Decreto 18 maggio 2007, ogni nuova attrazione dello Spettacolo Viaggiante, prima di essere posta in esercizio deve essere registrata presso:

- Il Comune in cui avviene la costruzione;
- Il Comune in cui avviene il primo utilizzo della stessa;
- Il Comune dove ha la sede sociale il gestore;



**COMUNE DI SPOTORNO**  
**Provincia di Savona**

Ad ogni attrazione viene rilasciata dal Comune che effettua la registrazione un "codice identificativo".

All'istanza in bollo, volta ad ottenere l'attribuzione del succitato codice, corredata da idonea documentazione tecnica, illustrativa e certificativa, attestante la sussistenza dei requisiti tecnici di cui all'art. 3 del sopra citato Decreto, dovranno essere allegati:

- a) Copia del manuale di uso e manutenzione dell'attrazione redatto dal costruttore, in lingua italiana oppure accompagnato da una traduzione ufficiale in lingua italiana, contenente le istruzioni complete, incluse quelle relative al montaggio e smontaggio, al funzionamento e alla manutenzione;
- b) Copia del libretto dell'attrazione in lingua italiana oppure accompagnata da una traduzione ufficiale in lingua italiana.

Il procedimento per la registrazione dell'attrazione ed il rilascio del codice identificativo è quello definito all'art. 4, commi 4,5,6,7 del sopra citato Decreto 18 maggio 2007.

La registrazione e l'assegnazione del codice identificativo sono effettuate anche per quelle attrazioni la cui tipologia non sia ancora iscritta nell'apposito elenco ministeriale di cui all'articolo 4 della Legge 18 marzo 1968 n. 337.

Per queste ultime il parere della Commissione comunale o provinciale di vigilanza integra, relativamente agli aspetti tecnici di sicurezza e di igiene, l'attività istruttoria di cui all'articolo 141, primo comma, lettera d) del regio decreto 635/1940.

#### **ART. 4 - LICENZA SPETTACOLO VIAGGIANTE**

L'interessato dovrà inoltrare al Comune di residenza o sede della Società, apposita istanza in carta legale con contestuali dichiarazioni rese ai sensi degli articoli 46 e 47 del DPR 445/2000 relative a:

1. Luogo e data di nascita ovvero data di costituzione, se trattasi di società;
2. Codice fiscale/partita IVA;
3. Residenza/sede legale;
4. Numero e tipologia delle attrazioni.

Inoltre dovrà essere dichiarato:

- Di aver ottenuto la registrazione dell'attrazione indicando il Comune che vi ha provveduto ed il codice identificativo;
- Di essere in possesso del manuale di uso e manutenzione e del libretto dell'attrazione;
- Di non aver riportato condanne penali e di non essere destinatario di provvedimenti che riguardano l'applicazione di misure di prevenzione, di decisioni civili, e di provvedimenti amministrativi iscritti nel casellario giudiziale ai sensi della vigente normativa;



**COMUNE DI SPOTORNO**  
**Provincia di Savona**

- Di non essere a conoscenza di essere sottoposto a procedimenti penali;
- Che non sussistono nei propri confronti cause di divieto, di decadenza o sospensione di cui all'articolo 10 della Legge 31 maggio 1965, n. 575 (antimafia in caso di società tutte le persone di cui al DPR 252/1998, articolo 2, devono rendere tale dichiarazione);
- Dovrà essere allegata copia fotostatica di un documento di riconoscimento in corso di validità.

**ART. 5 - MODIFICHE**

La sostituzione e l'aggiunta di attrazioni relative ad una licenza di esercizio dovranno essere richieste con le stesse modalità di cui all'articolo 3.

Eventuali dismissioni dovranno essere comunicate al Comune che ha effettuato la registrazione e rilasciato il codice identificativo, allo stesso dovrà essere restituita la targa identificativa e la certificazione comprovante l'avvenuta distruzione.

La dismissione dovrà essere altresì comunicata al Comune che ha rilasciato la licenza di esercizio per l'aggiornamento della stessa.

Alla comunicazione di dismissione di una attrazione volta ad ottenere la cancellazione della stessa dalla licenza di esercizio rilasciata da questo Comune, qualora la registrazione sia avvenuta in altro Comune, dovranno essere allegate:

1. copia della comunicazione al Comune che ha effettuato la registrazione e rilasciato il codice identificativo per la restituzione della targa identificativa;
2. certificazione comprovante l'avvenuta distruzione.

**ART. 6 - SUBINGRESSI**

Il subentro in una attività di Spettacolo Viaggiante potrà avvenire a seguito di:

1. compravendita;
2. affitto d'azienda;
3. donazione;
4. successione;
5. fallimento.

Il contratto di trasferimento di proprietà o gestione dovrà essere stipulato a norma dell'articolo 2556 del Codice Civile e nelle forme stabilite dalla Legge 310/1993, ossia con scrittura privata con firme autenticate da un notaio oppure tramite atto notarile.

Il subentrante, prima di iniziare l'attività, e comunque, se trattasi di trasferimento tra vivi, entro sei mesi dalla data dell'atto pubblico di cessione, dovrà, ai soli fini del rilascio della licenza di esercizio inoltrare istanza, redatta in carta legale, al Comune di residenza o sede della Società con contestuali dichiarazioni a sensi degli articoli 46 47 del DPR 445/2000 concernenti:



**COMUNE DI SPOTORNO**  
**Provincia di Savona**

5. Luogo e data di nascita ovvero data di costituzione, se trattasi di società;
6. Codice fiscale/partita IVA;
7. Residenza/sede legale;
8. Numero e tipologia delle attrazioni.

Inoltre dovrà essere dichiarato:

- L'avvenuta registrazione dell'attrazione, indicando il Comune che vi ha provveduto ed il codice identificativo assegnato;
- Di essere in possesso del manuale di uso e manutenzione e del libretto dell'attività;
- Di non aver riportato condanne penali e di non essere destinatario di provvedimenti che riguardano l'applicazione di misure di prevenzione, di decisioni civili, e di provvedimenti amministrativi iscritti nel casellario giudiziale ai sensi della vigente normativa;
- Di non essere a conoscenza di essere sottoposto a procedimenti penali;
- Che non sussistono nei propri confronti cause di divieto, di decadenza o sospensione di cui all'articolo 10 della Legge 31 maggio 1965, n. 575 (antimafia in caso di società tutte le persone di cui al DPR 252/1998, articolo 2, devono rendere tale dichiarazione);

Alla suddetta istanza dovranno essere allegati i seguenti documenti:

1. Copia autenticata dell'atto di cessione in proprietà o gestione;
2. Originale della licenza;
3. Copia fotostatica di un documento di riconoscimento in corso di validità.

La cessione dell'attività di Spettacolo Viaggiante potrà essere comprensiva di tutte le attrazioni indicate sulla licenza oppure di una o alcune di esse.

La vendita o la cessione dell'attività dovrà essere comunicata da parte del cedente al Comune che ha effettuato la registrazione e rilasciato il codice identificativo.

Il nuovo proprietario dell'attività, prima dell'attivazione della stessa, dovrà ottenere dal Comune la voltura degli atti di registrazione.

**ART. 7 - AUTORIZZAZIONE ALL'ESERCIZIO NELL'AMBITO DEL TERRITORIO COMUNALE**

Chiunque intenda svolgere un'attività di spettacolo viaggiante, deve preventivamente chiedere ed ottenere l'autorizzazione dal Comune di residenza; questa autorizzazione avrà validità su tutto il territorio nazionale ma non costituirà ancora titolo per l'esercizio dell'attività stessa.

Sarà infatti necessario chiedere ed ottenere una specifica autorizzazione da parte di ogni Comune nel quale si intenda svolgere l'attività.



**COMUNE DI SPOTORNO**  
**Provincia di Savona**

L'attività può essere esercitata tanto su suolo pubbliche quanto su suolo privato; nel primo caso contestualmente alla domanda di autorizzazione, dovrà essere presentata richiesta di occupazione di suolo pubblico.

L'autorizzazione viene rilasciata dietro presentazione di una domanda da parte dell'interessato, indirizzata all'Ufficio SUAP del Comune di Spotorno, corredata di marca da bollo di € 16,00 cui dovranno essere allegati i seguenti documenti:

1. Il luogo e la data di nascita;
2. Il Comune e l'indirizzo completo di residenza;
3. Copia della licenza di Spettacolo Viaggiante;
4. Registrazione nonché il numero del codice identificativo;
5. Copia della concessione di suolo pubblico;
6. Copia fotostatica di un documento di identità in corso di validità;

L'effettivo rilascio dell'autorizzazione sarà subordinata all'acquisizione del corretto montaggio così come prevista all'articolo 6 del Decreto del Ministero dell'Interno 18 maggio 2007.

Detta istanza dovrà pervenire almeno 30 giorni prima della data richiesta per effettuare l'occupazione.

### **ART. 8 - INSTALLAZIONE SINGOLE ATTRAZIONI**

I singoli esercenti non potranno installare ulteriori attrazioni nel Centro Storico, mentre nella restante parte del territorio dovrà essere concordata con l'Amministrazione di volta in volta.

### **ART. 9 - OBBLIGHI DEL CONCESSIONARIO**

Ai titolari di piccole attrazioni, che al momento dell'entrata in vigore del presente regolamento esercitano già l'attività, è fatto d'obbligo regolarizzare la posizione presentando la seguente documentazione:

1. Certificazione dell'impianto elettrico;
2. Collaudo annuale dell'attrazione installata;
3. Eliminazione di cavi volanti e provvisori;
4. Presentazione della Licenza di Spettacolo Viaggiante;
5. Copia della concessione del suolo pubblico;
6. Copia polizza assicurativa (vedi art. 9 del presente regolamento).



**COMUNE DI SPOTORNO**  
**Provincia di Savona**

**ART. 10 - RESPONSABILITA' DEL CONCESSIONARIO**

Eventuali danni a persone e cose, derivanti direttamente o indirettamente, dall'esercizio dell'attività, è a carico esclusivamente e totalmente dei concessionari, restando sollevata l'Amministrazione Comunale da ogni responsabilità a riguardo.

Ricade in capo al costruttore la responsabilità per eventuali difetti di fabbricazione e quella dell'esercente per l'eventuale usura dei congegni e meccanismi e per l'uso improprio e la cattiva manutenzione delle attrezzature.

Il concessionario è tenuto a stipulare idonea polizza assicurativa, agli effetti della responsabilità civile verso i terzi, per tutti gli eventuali danni causati dall'esercizio dell'attività.

**ART. 11 - SANZIONI**

Le infrazioni alle norme contenute nel presente regolamento sono punite con la sanzione amministrativa del pagamento di una somma dal € 25,00 a € 500,00, sulla base delle procedure previste dalla Legge 24 novembre 1981, n. 689, come previsto dal testo Unico delle Leggi sull'ordinamento degli Enti Locali approvato con Decreto Legislativo 18 agosto 2000, n. 267 e successive modificazioni ed integrazioni.

**ART. 12 - VOLUME**

Ricadono nell'art. 13 del Regolamento Comunale per la limitazione delle emissioni sonore nell'ambiente prodotte da attività temporanee approvato con deliberazione n. 49 dal Consiglio Comunale in data 28.05.2010, le emissioni sonore accessorie alle attività di intrattenimento negli esercizi pubblici.

**ART. 13 - ORARIO**

L'orario di funzionamento delle piccole attrazioni è il seguente:

periodo invernale - dalle ore 9.00 alle ore 23.00

periodo estivo - dalle ore 9.00 alle ore 24.00

**ART. 14 - NORME FINALE**

La Polizia Locale vigila sul rispetto del presente Regolamento.



**COMUNE DI SPOTORNO**  
**Provincia di Savona**

**ALLEGATO A)**

**ELENCO DELLE ATTIVITA' SPETTACOLARI, ATTRAZIONI E TRATTENIMENTO  
DI CUI ALL'ART. 4 DELLA LEGGE 18 MARZO 1968, N. 337.**

**SEZIONE I**

**PICCOLE ATTRAZIONI**

**ALTALENA A BARCHE**

Barche fissate da appositi tiranti ad una trave trasversale che ne consente il dondolio provocato dalla spinta dell'occupante la barca stessa.

**APPARECCHIO FORZA MUSCOLARE**

Prova di forza del concorrente.

**ASTROLOGIA O OROSCOPO**

Ruota o congegno simile comprendente i segni dello Zodiaco con predizione dell'avvenire.

**BASKET**

Apparecchio circondato da pannelli in rete metallica dotato all'interno di un cesto nel quale il giocatore deve lanciare delle palle.

**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 buschi posti all'estremità del piano.

**BIGLIARDINI CON STECCA A MANO**

Tiro con stecca o a mano di palle su piano orizzontale, in marmo con buche.

**BIGLIARDINI VARI**

Bigliardi in miniatura di foggia diversa con i quali si effettuano trattenimenti vari (carambole, carambola funghetto, carambola all'italiana o all'americana, ecc.).

**BOCCIOFILO**

Tiro a mano di palle in apposite cassette con caselle numerate poste su un piano orizzontale.

**CALCIOMETRO**

Trattasi di pallone sostenuto da appositi bracci che colpito da un calcio determina la forza del concorrente.

**CANNONCINO O TRENINO FORZA MUSCOLARE**

Lancio di un cannone, di una locomotiva, ecc. in miniatura, munito di piccole ruote, su apposita rotaia a percorso vario, per determinare la forza del concorrente.

**CASSETTA SVIZZERA**

Consiste in un braccio meccanico comandata da un impulso elettrico, spostabile a piacere del partecipante onde spingere degli scodellini in una buca.



**COMUNE DI SPOTORNO**  
**Provincia di Savona**

CAVALLINI ,PAPERI, RAZZI, AEROPLANI, ELEFANTINI, AUTOMOBILINE (a pedale o tipo Baby-kart, Mini-kart, Minibang, ecc.), CALESSINI, CANOTTI, ecc.

Meccanismi che consentono il dondolio o il movimento del soggetto.

**CINEMA VISIONI**

Si assiste alla visione di un film o diapositiva di cartoni animati o di altri soggetti consentiti.

**CORSA AZIONATA A MANO** (cavallini, orsacchiotti, scoiattoli, navi, siluri, ecc.)

Volantini collegati meccanicamente con cavallini disposti su piano orizzontale, la velocità dei quali è determinata dalla maggiore velocità dei volantini. Se però la velocità è eccessiva il cavallino si ferma per alcuni secondi, per penalità, per poi riprendere la corsa normale.

**DERBY** (rotonda o padiglione)

Trattasi di giochi, azionati a mano consistenti in missili, motociclette, automobili, cavallini, calciatori, ecc. che vengono manovrati da uno o più giocatori verso un traguardo.

**DISCOBOLO o GIOCO GEOMETRICO**

Con un determinato numero di dischetti metallici si deve coprire completamente un disco di stoffa o di plastica.

**ESIBIZIONI CON STECCHE**

Si deve prendere con l'estremità di due stecche un turacciolo o oggetti simili e collocarli in un determinato posto.

**GIOCO AL GETTONE AZIONATO A MANO**

Apparecchio azionato mediante gettoni introdotti dal giocatore il quale manovrando abilmente, tramite pulsanti, definisce la durata del gioco.

**GIOCO AL GETTONE AZIONATO DA RUSPE**

Trattenimento consistente in piccole ruspe che si muovono in avanti e indietro alternativamente su un piano cosparso di scontrini, buoni-premio. Il giocatore introduce dei gettoni in apposita feritoia, mobile ed orientabile. Detti gettoni se abilmente introdotti, permettono alla ruspa l'avvicinamento alla buca di recupero e l'espulsione degli scontrini vincenti.

**GIOCO GEOMETRICO o DISCOBOLO** (vedi DISCOBOLO)

**GIOSTRINE PER BAMBINI AZIONATE A MANO**

Piccola giostrina di diametro e posti limitati, fatta girare a mano dal personale addetto all'attrazione.

**MICRO GUIDA**

Piano orizzontale mobile con due pedali o con manubrio in senso oscillatorio. Si deve far passare una pallina attraverso passaggi obbligati.

**OROSCOPO o ARSTROLOGIA**

Ruota o congegno simile comprendente i segni dello Zodiaco con predizione dell'avvenire.

**PESCA VERTICALE ABILITA'**

Piccole pesche di abilità per bambini costituite 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, automobili, animaletti di plastica, ecc.) che vengono afferrati e gettati in un'apertura comunicante con l'esterno.



**COMUNE DI SPOTORNO**  
**Provincia di Savona**

**PIANTACHIODI**

Il concorrente con un determinato numero di colpi di martello deve piantare completamente un chiodo in un'apposita trave di legno senza piegarlo.

**PUGNOMETRO**

Pallone (pungi-ball) sostenuto da apposito gancio, che colpito da un pugno determina la forza del concorrente.

**ROMPITUTTO**

Lancio di palle contro bersagli vari (lampadine, bottiglie, scatole, ecc.).

**ROTONDA MINI STADIO**

Lancio di una sfera tramite comando a mano o servo comando elettrico su piano fisso contro bersagli vari; ad ogni centro corrisponde l'avanzamento su una pista di apposito segnalatore collegato con il piano stesso comandato dal giocatore.

**ROTONDA o PADIGLIONE GIRA**

Trattasi di una rotonda o padiglione in cui è posta una ruota numerata, di vario materiale e misure, agente su un piano orizzontale o verticale che ruota su un perno fisso, ad una estremità della quale è posta un'asta flessibile. Il giocatore manualmente gira la ruota numerata, la quale dopo un certo tempo, rallentata dall'asta flessibile (regolabile dal giocatore), si ferma indicando un numero che dà diritto alla vincita di un premio.

**ROTONDA PESCA (ochette, magnetica e simili)**

Canne "tipo pesca" alla cui estremità del filo è allacciato un anello. Anche magnetico, che deve agganciare il collo di un'ochetta di plastica galleggiante in un piccolo bacino di acqua, ovvero, una calamita che deve attirare un dischetto metallico fra i tanti disposti su un piano orizzontale.

**ROTONDA TIRI A SFERA SU BIRILLI o CALCIO DI RIGORE**

Lancio di sfere metalliche a mezzo di cannoncini o simili con carica manuale e con rotazione orizzontale, su birilli di legno, di plastica, ecc. ovvero contro una porta munita di un portiere.

**ROTONDA TIRI VARI (cerchietti, gettoni, anelli, palline, ecc.)**

Lancio di cerchi o anelli su un piano orizzontale, sistemato ad una certa distanza.

**ROTONDA VULCANO DELLE PALLINE**

Alla estremità di alcune canne vengono sistemati dei cestelli di rete. Al centro della rotonda è collocato un grosso imbuto contenente un certo numero di palline di celluloido.

Un ventilatore, collegato con l'imbuto, solleva le palline, le quali, ricadendo a pioggia, entrano nei cestelli di rete appoggiati ad un grande anello posto all'esterno dell'imbuto.

**TELEARMI**

Tiro con carabina a raggi luminosi a circuito chiuso.

**TIRI ELETTROMECCANICI o VIDEOGIOCHI (inseriti in sale giochi o padiglioni da trattenimento)**

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.

**TIRI MECCANICI**

Tiri con carabine o pistole di varia foggia contro bersagli mobili (tiri all'orso, al lupo, all'aereo, al sommergibile. ecc.).



**COMUNE DI SPOTORNO**  
**Provincia di Savona**

**TIRO AI BARATTOLI, AI BIRILLI, ALLE FRECCHE, ECC.**

Lancio di palle di stoffa su barattoli disposti a piramide o di frecce su disco girevole. Dette frecce possono essere lanciate tramite balestre o archi.

**TIRO AI FANTOCCI**

Lancio di palle di stoffa o di legno a fantocci fissi o mobili la cui testa, se colpita, si piega all'indietro.

**TIRO AI FILI**

Tirando un filo scelto da una matassa si solleva un oggetto collegato con il filo stesso.

**TIRO ALLA MEDAGLIA**

Tiro a segno con carabina ad aria compressa su appositi cartoncini con centri numerati, per conseguire la vincita di medaglie.

**TIRO ALLA PALLINA SU PIANO MOBILE**

Lancio di sfere su due tappeti molleggiati, le sfere, rimbalzando, cadono su contenitori mobili. L'abilità del giocatore sta nel riempire i contenitori con il maggior numero di palline.

**TIRO AL PIATTELLO MOBILE**

Tiro effettuato con fucile da caccia con cartucce speciali su piattelli collocati su un disco girevole.

**TIRO AL POLLO E VOLATILI VARI (fino a 10 mt. lineari di profondità)**

Tiro con armi ad aria compressa o a gas su cartoncini con centri numerati.

**TIRO A RAZZO**

Il tiratore munito di fucile tipo caccia deve colpire con apposita cartuccia a razzo il bersaglio situato su di un'antenna metallica di varie altezze alla cui estremità è posta una sbarra sulla quale vengono agganciati dei palloncini o lanterne veneziane.

**TIRO ARIA COMPRESSA**

Carabina o pistola ad aria compressa che spara speciali pallini di piombo su gessetti, lampadine, palloncini, nastri di carta, bersagli vari anche mobili e cartoncini con specifica numerazione.

**TIRO FLOBERT**

Padiglione di mt. 4 di fronte e mt. 6 di profondità, con banco all'interno ed un fondale di lamiera di mm., 4 di spessore su cui sono appesi i bersagli ( cartoncini o altro) racchiusi in un grosso cilindro di circa 70 cm. di lunghezza.

**TIRO FOTOGRAFICO**

Tiro con carabina ad aria compressa con possibilità di far scattare una fotografia se il tiratore colpisce il bottone metallico, collegato con l'apparecchio fotografico.

**TIRO GETTONI**

Lancio di gettoni su determinati oggetti posti su un piano ad una certa distanza dal lanciatore.

**TIRO PALLINE IN RECIPIENTI**

Lancio di palline in recipienti.

**TIRO PIASTRELLE**

Lancio di dischetti metallici su altri dischi di diametro superiore, posti su un piano sistemato ad una certa distanza dal lanciatore.



**COMUNE DI SPOTORNO**  
**Provincia di Savona**

**TIRO SOLLEVAMENTO TAPPO**

Trattasi di turaccioli o sfere, sistemate su piani o cilindri; il giocatore, sollevando i turaccioli o spingendo le sfere verifica la vincita, determinata da contrassegni colorati posti sulla parte inferiore dei turaccioli o delle sfere, vincendo bottiglie, statuette, fiori, piante, ecc.

**TIRO TURACCIOLI**

Arma ad aria compressa che spara uno o più turaccioli, con possibilità di colpire un bersaglio.

**VIDEOGIOCHI o TIRI ELETTROMECCANICI** (inseriti in sale giochi o padiglioni da trattenimento)

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.