



QUESTURA DI PORDENONE  
-Divisione Polizia Amm.va e Sociale-

DIV.GAB.CAT.MASS.H3.

COMUNE DI ZOPPOLA

0012912

Cat. XV

Pordenone, 02.07.2004

DATA - 8 LUG. 2004

ALL. UNO

Documento trasmesso:  
 SIG  RAG  TEC  DEM  P.COM  MESSO  A.S.  
 Documento trasmesso inoltre a:  
 FISTO Sindaco  Il Segretario Comunale

OGGETTO: **Tabella dei giochi proibiti; art.110 del Testo Unico delle Leggi di P.S., come modificato dall'art.39 del D.L. 30.9.2003, N.269, convertito con modificazioni dalla legge 24.11.2003, N.326 ed integrato dall'art.4, comma 195, della legge 24.12.2003, n.350 (legge finanziaria 2004).**

ALL. UNO



AI SIGG. SINDACI DELLA PROVINCIA DI PORDENONE LORO SEDI

e, per conoscenza:

AL SIG. PREFETTO DI PORDENONE

AL COMANDO PROVINCIALE CARABINIERI PORDENONE

AL COMANDO PROVINCIALE GUARDIA DI FINANZA PORDENONE

Si trasmette, in allegato, copia della tabella di cui all'oggetto con preghiera di rilasciarne copia agli esercenti.

La stessa sostituisce, a tutti gli effetti, la precedente inviata con nota pari categoria dell'11.07.2003.



IL QUESTORE  
-Stingone -

um/



# QUESTURA DI PORDENONE

Cat.H.3/Mass./P.A.S.

## TABELLA DEI GIOCHI PROIBITI

### CARTE

- |                                 |                                  |                  |
|---------------------------------|----------------------------------|------------------|
| 1. BACCARA'                     | 10. BESTIA/MAUS                  | 18. RAMINO       |
| 2. CONCINCINA                   | 11. ERBETTE O PUNTO DEL MARINAIO | 19. TRENTACINQUE |
| 3. MAZZETTO                     | 12. PRIMIERA                     | 20. FARAONE      |
| 4. UNDICI E MEZZO               | 13. VENTUNO                      | 21. CARATELLA    |
| 5. PITOCHETTO                   | 14. ZECCHINETTA                  |                  |
| 6. ESCARTE' (briscola francese) | 15. TRE CARTE                    |                  |
| 7. BASSETTA                     | 16. ROLLETTA                     |                  |
| 8. POKER                        | 17. CHEMIN DE FER                |                  |
| 9. SETTE E MEZZO                |                                  |                  |

### BILIARDO

- |                       |                 |                                |
|-----------------------|-----------------|--------------------------------|
| 1. BATTIFONDO O BANCO | 4. CAMPANELLI   | 7. ROSSO O BIANCO-ROSSO E NERO |
| 2. BIGLIA             | 5. GIARDINETTO  | 8. TRUCCO INGLESE              |
| 3. BIGLIARDINO        | 6. NOVE (MACAO) | 9. RODDA NERA                  |

### ALTRI GIOCHI

- |                                  |                        |                      |
|----------------------------------|------------------------|----------------------|
| 1. BIANCA O BELLA BIANCA         | 4. DADI                | 8. MORRA             |
| 2. CAROSELLO                     | 5. FIERA               | 9. PASSATELA O TOCCO |
| 3. BILIARDINO INGLESE O FRANCESE | 6. TESTA O CROCE       | 10. ROULETTE         |
|                                  | 7. LOTTERIA MERCANTILE | 11. FOOT-BALL STAR   |

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

#### L'UTILIZZO DEGLI APPARECCHI LECITI DI CUI AL SEGUENTE COMMA 6 E' VIETATO AI MINORI DI ANNI 18, AI SENSI DEL COMMA 8 ART.110 T.U.L.P.S..

##### *Art.110 del T.U.L.P.S. comma 6*

Si considerano apparecchi e congegni automatici, semiautomatici ed elettronici da trattenimento o da gioco di abilità, come tali idonei per il gioco lecito, quelli che si attivano solo con l'introduzione di moneta metallica, nei quali gli elementi di abilità o trattenimento sono preponderanti rispetto all'elemento aleatorio, il costo della partita non supera 50 centesimi di euro, la durata della partita non è compresa tra sette e tredici secondi e che distribuiscono vincita in denaro, ciascuna comunque di valore non superiore a 50 euro, erogate dalla macchina subito dopo la conclusione ed esclusivamente in monete metalliche, e non possono, in alcun caso, essere tramutate in punti o crediti a favore dell'utente. In tal caso le vincite, computate dall'apparecchio e dal congegno, in modo non predeterminabile, su ciclo complessivo di 14.000 partite, devono risultare non inferiori al 75 per cento delle somme giocate. In ogni caso tali apparecchi non possono riprodurre il gioco del poker o comunque le sue regole fondamentali.

##### *Art.110 del T.U.L.P.S. comma 7 lettere a) e c)*

Si considerano, altresì apparecchi e congegni per il gioco lecito:

- lett. a) quelli elettromeccanici privi di monitor attraverso i quali il giocatore esprime la sua abilità fisica, mentale o strategica, attivabili unicamente con l'introduzione di monete metalliche, di valore complessivo non superiore, per ciascuna partita, a 1 euro, che distribuiscono, direttamente e immediatamente dopo la conclusione della partita, premi consistenti in prodotti di piccola oggettistica, non convertibili in denaro o scambiabili con premi di diversa specie. In tal caso il valore complessivo del premio non è superiore a 20 volte il costo della partita;
- lett. c) quelli basati sulla sola abilità fisica, mentale o strategica, che non distribuiscono premi, per i quali la durata della partita può variare in relazione all'abilità del giocatore e il costo della singola partita può essere superiore a 50 centesimi di euro.

%

1



**E' COMUNQUE VIETATO**

1. Qualsiasi gioco nel quale ricorre il fine di lucro e la vincita o la perdita è interamente, o quasi interamente, aleatoria (Art.721 C.P.);
  2. Ogni tipo di scommessa;
  3. Il gioco mediante apparecchi e congegni automatici, semiautomatici ed elettronici che non riuniscono i requisiti di cui all'art. 110 del T.U.L.P.S. come modificato dall'art.39 del D.L. 30.9.2003, N.269, convertito con modificazioni dalla legge 24.11.2003, N.326 ed integrato dall'art.4, comma 195, della legge 24.12.2003, n.350 (legge finanziaria 2004);
  4. L'installazione e l'uso di apparecchi e congegni automatici, semiautomatici ed elettronici da gioco d'azzardo sono vietati nei luoghi pubblici o aperti al pubblico e nei circoli ed associazioni di qualunque specie.
  5. L'installabilità degli apparecchi automatici di cui a succitato art.110 è consentita negli esercizi assoggettati ad autorizzazione ai sensi degli articoli 86 e 88 del T.U.L.P.S.
  6. Tutti gli apparecchi devono essere privi di telecomando o altro congegno idoneo alla modifica del carico e dello scarico de crediti o comunque in grado di alterarne il funzionamento.
- Si considerano apparecchi e congegni automatici, semiautomatici ed elettronici per il gioco d'azzardo quelli che hanno insita la scommessa o che consentono vincite puramente aleatorie di un qualsiasi premio in denaro o in natura superiore ai succitati limiti fissati

**E'INOLTRE VIETATO:**

**L'INSTALLAZIONE IN TUTTI GLI ESERCIZI DI APPARECCHI E CONGEGNI AUTOMATICI, SEMIAUTOMATICI OD ELETTRONICI DI TIPO AUDIOVISIVO CHE CONTENGANO SEQUENZE PARTICOLARMENTE CRUDE O BRUTALI O SCENE CHE, COMUNQUE, POSSANO CREARE TURBAMENTO O FORME IMITATIVE;**

**LA PRESENTE TABELLA DEVE ESSERE ESPOSTA 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.**

**I TRASGRESSORI SARANNO PUNITI A NORMA DI LEGGE**

Pordenone, **2 LUG. 2004**

 **IL QUESTORE**  
-Stingone-

Il presente atto in copia conforme  
e composto di pagine nr. 2  
Pordenone, **2 LUG. 2004**



Il **Funzionario Addetto**