

*Servizio V*  
*Attività di danza e per le attività circensi e dello spettacolo viaggiante*

**ELENCO DELLE ATTIVITA' SPETTACOLARI,**

**ATTRAZIONI E TRATTENIMENTI**

**DI CUI ALL'ART. 4 DELLA LEGGE 18-3-1968 N° 337 –**

**APPROVATO CON DECRETI INTERMINISTERIALI DEL 23-4-1969,**

**22-7-1981, 10-1-1985, 1-6-1989, 10-11-1990,**

**10-4-1991, 9-4-1993, 23-7-1997, 8-5-2001,**

**7-1-2002, 20-3-2003, 29-10-2003, 28-02-2005**

**e 10-03-2006**

## **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 buchi posti all'estremità del piano.

#### **BIGLIARDINI CON STECCA O 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 o ancorato tramite filo 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 comandato da impulso elettrico, spostabile a piacere del partecipante onde spingere degli scodellini in una buca.

#### CINEMAVISIONI

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, automobiline, 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)

#### GIOSTRINA PER BAMBINI AZIONATA 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 ASTROLOGIA

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, automobiline, animaletti di plastica, ecc.) che vengono afferrati e gettati in un'apertura comunicante con l'esterno.

#### 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 cerchietti 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 celluloidi. 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.

#### SOGGETTI A DONDOLO (cavallini, papere, razzi, aeroplani, elefantini, calessini, canotti, ecc.)

Meccanismi a gettone o a moneta che consentono il dondolio o il movimento del soggetto.

#### 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.

#### TIRO MECCANICI

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

#### TIRO AI BARATTOLI, AI BIRILLI, ALLE FRECCHE, ecc.

Lancio di palle di stoffa su barattoli disposti a piramide o di frecce su un 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 IN PORTA

Trattasi dell'installazione di una porta con rete in formato ridotto entro la quale si deve far entrare il pallone con un calcio evitando il portiere meccanico mobile posto fra i due pali. Altro tipo presenta al posto del portiere mobile, dei centri fissi nei quali deve passare il pallone.

#### 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.

#### 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 a gettone o a moneta composti da uno schermo sul quale appaiono figure mobili che uno o più giocatori tentano di colpire mediante azionamento di pulsanti o manopole, ovvero simulanti competizioni sportive. Le immagini riprodotte non devono contenere sequenze particolarmente crude o brutali o scene che, comunque, possano creare turbamento o forme imitative nel minore che partecipa al gioco.

## **MEDIE ATTRAZIONI**

### **ACQUARIO**

Costituito da un grosso bacino di acqua dolce o salata nel quale nuotano delfini o foche addestrate, ovvero da piccole vasche di acqua dolce o salata nelle quali vengono messi in mostra pesci esotici o comunque rari esemplari di fauna marina.

### **AUTO DELLA MORTE**

Trattasi di un'attrazione costituita da un'automobile da corsa che, avendo a bordo il pilota-artista, effettua un lapping, nell'interno di un cerchio di vario diametro. La macchina è guidata ed agganciata ad un'apposita rotaia posta al centro del cerchio stesso.

### **AUTOPISTA DA TAVOLO**

Vetturette da corsa in miniatura inserite su binari fissi e comandate a mezzo di volantini.

### **AUTOPISTE PER AUTOMOBILINE, MOTO, CAVALLINI, ecc., PER BAMBINI (baby-karts)**

Piano ovale, rotondo, rettangolare o esagonale sul quale si muovono in senso obbligato piccoli karts funzionanti elettricamente sui quali trovano posto un bambino o due.

### **AUTOSCONTRO (fino a 20 vetture)**

Trattasi di attrazione avente le stesse caratteristiche tecniche e funzionali dell'autoscontro, inserito tra le grandi attrazioni, ma con un numero di vetture non superiore a venti.

### **BATTELLO MISSISSIPI**

Trattasi di imbarcazioni per visitatori che circolano a pelo d'acqua sia su un percorso obbligato che su un percorso libero.

### **CASA GIREVOLE**

Trattasi di un piccolo padiglione che scenograficamente rappresenta una casa girevole poggiata su asse centrale nel cui interno prende posto il pubblico.

### **CASTELLO INCANTATO**

Padiglione rettangolare con percorso pedonale obbligato, nel cui interno semibuio sono installate varie sagome raffiguranti fantasmi, streghe, ecc. nonché tappeti mobili, pavimenti elastici, ventilatori, ecc.

## CINESFERA

Padiglione per la proiezione di pellicole tridimensionali che offrono allo spettatore, per illusione ottica, acustica e fisica, la sensazione di trovarsi al centro dell'azione. Dette pellicole non devono contenere sequenze particolarmente crude o brutali o scene che, comunque, possano creare turbamento o forme imitative nel minore che partecipa al gioco o ne sia spettatore.

## GABBIE VOLANTI

Gabbie di ferro aventi nell'interno maniglie di sostegno per gli occupanti. Le gabbie sono munite di tiranti a funzione direzionale di sostegno, nonché di bilancieri con contrappesi di piombo aventi funzione di sostegno e di aiuto alla spinta impressa dagli occupanti che sfruttano la forza di inerzia dei contrappesi. I bilancieri sono imperniati a delle strutture portanti e tralicci in ferro o legno. Le gabbie assumono un movimento rotatorio verticale, iniziato da una spinta impressa dal personale addetto all'attrazione. Durante il funzionamento il pubblico è tenuto a debita distanza da apposita cancellata.

## GHIBLI PER BAMBINI E ADULTI

Struttura metallica composta da telai di diversa altezza collegati tra loro su cui viene fissata una monorotaia o rotaia doppia formante un percorso vario con salita, discesa, curve, incroci, sottopasso. Le vetturette per lo più a forma di treno aerodinamico a più posti sono collegate tra loro e corrono sulla monorotaia a mezzo di carrello con ruote portanti, motrici e di sicurezza. L'avviamento ed il fermo sono dati dalla cassa-comando, da cui è possibile regolare anche la velocità delle vetturette.

## GIOCHI GONFIABILI

Strutture di varie dimensioni realizzate mediante tubolari in PVC spalmato, gonfiati ad aria e mantenuti a pressione tramite motore elettrico. Il pubblico si avvale di queste strutture per compiere piccoli salti o seguire percorsi ed effettuare scivolate.

Dette attrazioni sono costituite interamente di materiale gonfiabile di tipo ignifugo realizzato in conformità alle direttive europee ed a quelle del Ministero della Sanità e vengono ancorate a terra tramite picchetti.

Hanno forma che richiama il soggetto, come ad esempio il "Castello medievale", la "Balena", lo "Scivolo pagliaccio", lo "Scivolo gigante", la "Bolla d'aria", ecc.

I gonfiabili sono destinati all'utilizzo da parte dei bambini al di sotto dei 12 anni; al loro interno il numero dei bambini che utilizza il gonfiabile contemporaneamente non può essere superiore a quello indicato nella relazione tecnica, in rapporto alla grandezza della struttura.

#### **GIOSTRA AEREOPLANI**

Trattasi di una giostra circolare con cilindro centrale poggiante su ralla alla quale sono imperniati alcuni bracci con possibilità di movimento verticale, alla cui estremità sono applicati oggetti a forma di disco volante, elicotteri, aerei, clowns, ecc. in miniatura, rotanti su se stessi o fissi. I bracci, mediante un complesso idraulico o elettromeccanico possono alzarsi o abbassarsi, direttamente azionati da chi occupa l'oggetto (aereo, elicottero) mediante la manovra di una cloche. Si ha quindi un movimento rotatorio di tutto il complesso, nonché un movimento verticale indipendente o autonomo dei vari bracci.

La giostra può avere una cloche munita di un pulsante premendo il quale le riproduzioni delle mitragliatrici poste ai lati dell'attrazione emettono lampi luminosi dando così l'impressione al pilota di abbattere l'avversario verso il quale dirige il tiro. L'abbattimento del disco, aereo, ecc. avviene per interruzione di corrente.

#### **GIOSTRA A SEGGIOLINI**

Giostra ad albero centrale fisso con grimaldiera rotante alla quale sono inseriti bracci sostenuti da tiranti. All'esterno sono agganciate catene portanti con dispositivo di sicurezza. La forza di rotazione è impressa a tutto il complesso a mezzo di motore elettrico con riduttore. Aumentando la velocità di rotazione, per forza centrifuga, avviene l'allontanamento dal centro del seggiolino.

#### **GIOSTRA BOOGIE-WOOGIE**

Giostra ad albero centrale con bracci snodati sui quali sono agganciate delle carrozzine a percorso ondulatorio molto frequente. Il movimento è dato da un motore elettrico posto al centro della giostra.

#### **GIOSTRA CAVALLINI GALOPPANTI PER BAMBINI ED ADULTI**

Giostra con piano rotante sostenuto da tiranti in ferro allacciati per mezzo di bracci all'albero centrale. Sul piano sono fissati i cavalli galoppanti, gondole veneziane, altalene, ecc. Il complesso è azionato da un motore elettrico con riduttore. Le giostre possono essere ad uno o due piani.

#### **GIOSTRA MINISEGGIOLINI**

Attrazione avente le caratteristiche della giostra a seggiolini (giostra a catene) di dimensioni ridotte, destinata esclusivamente ai bambini.

#### **GIOSTRA SHIMMY**

Giostra ad albero centrale con vari bracci snodati sui quali sono agganciate le automobiline a percorso circolare ondulatorio.

#### **GIOSTRA SHIMMY CON COPERTURA AUTOMATICA**

Giostra ad albero centrale con vari bracci snodati sui quali sono sistemate le carrozzine con ruota poggiate su rotaia a funzionamento circolare ondulato. Durante la corsa, dalla cassa viene azionato un dispositivo che copre le carrozzine e che le riscopre al termine della corsa.

#### **GIOSTRA SILURO**

Giostra ad albero centrale con bracci snodati sui quali sono agganciati siluri che eseguono un percorso: piano, inclinato o ondulato. Il movimento è dato da un motore elettrico con riduttore posto al centro della giostra oppure al perimetro esterno.

#### **GIOSTRA TAZZE**

Giostra per bambini ed adulti costituita da grandi tazze con sedili all'interno collocate su dischi sovrapposti asimmetricamente, ruotanti in direzioni diverse.

#### **GIOSTRA VOLO DI RONDINE**

Giostra ad albero centrale con vari bracci snodati sui quali sono agganciate carrozzine che eseguono un percorso circolare ondulato. L'ondulazione è provocata da un gruppo propulsore centrale.

#### **GIOSTRINA LAGUNARE AZIONATA A MOTORE**

Giostra con pavimento fisso con vari bracci ai quali sono agganciate: gondole, barche, motoscafi in miniatura che girano in una vasca circolare contenete acqua.

#### **GIOSTRINA RODEO AZIONATA A MOTORE**

Funzionamento analogo a quello delle giostrine trenino ma con automobiline anziché locomotive e vagoncini.

#### **GIOSTRINA TRENINO AZIONATA A MOTORE**

Giostra con trenino in miniatura funzionante elettricamente a corrente continua, azionata dalla cassa, su un piano per mezzo di una guida centrale. Consta di locomotive trainanti vagoncini. Il percorso comprende il giro perimetrale del padiglione e mediante gli scambi azionati dalla cassa è possibile effettuare il percorso in senso inverso.

#### **GIOSTRINE PER BAMBINI AZIONATE A MOTORE**

Giostre di vari tipi con pavimento fisso sul quale girano automobili, motociclette, carri armati, calessi ed altri soggetti in miniatura, collegati con vari bracci al centro, dal quale ricevono l'impulso rotante per mezzo di una riduzione meccanica collegata a motore elettrico.

#### **GLOBO DELLA MORTE**

Trattasi di un'attrazione costituita dalla esibizione di ciclisti e motociclisti che eseguono acrobazie nell'interno di un globo metallico.

#### **LABIRINTO CRISTALLI**

Trattasi di un padiglione rettangolare con percorso pedonale nel cui interno a mezzo di lastre in cristallo e specchi infrangibili vengono formati dei corridoi a percorsi vari che rendono difficoltosa la ricerca del corridoio che porta all'esterno del padiglione.

#### **MINIAVIO**

Attrazione avente le caratteristiche della giostra aeroplano ma di minori dimensioni, destinata esclusivamente ai bambini.

#### **MINIGOLF**

Impianto che sostanzialmente corrisponde al tradizionale gioco del golf, effettuato su aree di più ridotte dimensioni. Può trovare posto nei grandi come nei medi parchi di divertimento a carattere permanente.

#### **MINI MONOROTAIA**

Trattasi di attrazione avente le stesse caratteristiche della Monorotaia compresa tra le grandi attrazioni, di dimensioni ridotte, riservata al divertimento dei bambini.

#### **MINI OTTOVOLANTE**

Strutture metalliche di diversa altezza collegate fra loro atte a sostenere un percorso con salite, discese, curve e soprapassaggi, che consente di far viaggiare un treno mentre un altro treno sta caricando e scaricando il pubblico in zona fuori pericolo. A permettere lo scambio è una piattaforma rotante, che con mezzo giro, riporta il treno in circuito e viceversa, dopo che il primo ha esaurito la sua corsa e si è arrestato esattamente sulla piattaforma.

#### **MINIOTTOVOLANTE SEMPLICE**

Strutture metalliche di diversa altezza collegate fra loro atte a sostenere un percorso di binari con salite, discese, curve e soprapassaggi formanti un anello chiuso sul quale viaggia un treno di vetture.

#### **MINI OTTOVOLANTE PARZIALMENTE COPERTO CON PERCORSO SCENOGRAFICO**

Strutture simili ad un ottovolante di ridotte dimensioni con la variante che l'attrazione è semicoperta.

#### MINISCONTRO

Trattasi di un'attrazione avente le stesse caratteristiche tecniche e funzionali dell'autoscontro, ma con vetture di dimensioni ridotte, indirizzate ad un pubblico di bambini ed ai loro eventuali accompagnatori.

#### MINITAGADA'

Piattaforma circolare sulla quale sono montati, sul perimetro esterno, due file di sedili dove prende posto il pubblico. Con un dispositivo elettromeccanico viene ruotata a velocità variabile in senso orario ed antiorario e fatta oscillare assialmente da un dispositivo elettromeccanico. La piattaforma si muove quindi con un movimento rotatorio ed oscillante. Presenta dimensioni ridotte rispetto alla Giostra Tagadà, inclusa tra le grandi attrazioni.

#### MINIVOLO DI RONDINE

Trattasi di giostra analoga al volo di rondine, già compresa nelle medie attrazioni, ma con dimensioni molto ridotte riservata al divertimento dei bambini.

#### MISSILE

Padiglione avente la forma di missile; il pubblico all'interno ha l'impressione di compiere un viaggio spaziale in quanto il missile, per effetto dei congegni si alza verticalmente ed oscilla.

#### MOSTRE FAUNISTICHE ZOO

Trattasi di strutture, padiglioni o di automezzi o rimorchi aperti da un lato, riparati con sbarre di ferro o vetri, nell'interno dei quali sono posti animali feroci o non, o riproduzioni di animali, anche animate, con eventuale esibizione davanti al pubblico.

#### MOTONAUTICA PER BAMBINI

Vasca d'acqua in cui si muovono liberamente o su binari a pelo d'acqua piccoli motoscafi a batteria, cigni e soggetti vari.

#### MURO DELLA MORTE

Trattasi di attrazione costituita dall'esibizione di ciclisti, motociclisti, automobilisti e go-kartisti che eseguono acrobazie percorrendo una pista circolare in legno elevata verticalmente.

#### MUSEI

Padiglione o struttura contenente gruppi anatomici in cera in genere oppure raffiguranti personaggi storici, artistici, ecc. fissi o mobili, ovvero ricostruzioni di monumenti in miniatura.

#### **PADIGLIONE ILLUSIONE O PADIGLIONE FENOMENI OTTICI**

Trattasi di spettacoli ad illusione ottica. Il padiglione è costituito da una struttura in legno o metallo, con pannelli di chiusura in legno, con entrata ed uscita obbligata. Nell'interno trova posto il pubblico che assiste a spettacoli di vario genere che vengono effettuati su un piccolo palcoscenico.

#### **PADIGLIONE LILLIPUZIANI**

Trattasi di spettacoli effettuati da complessi lillipuziani.

#### **PADIGLIONE PERCORSO FANTASTICO PER BAMBINI**

Padiglione di varie forme (esempio: casetta, fungo, battello, autobus, ecc.) destinato esclusivamente ai bambini, ad uno o più piani, con percorso pedonale libero o a tempo predeterminato, delimitato solo perimetralmente. All'interno sono installate varie sagome raffiguranti soggetti a tema e un insieme di giochi in movimento, statici o motorizzati.

La struttura portante dell'attrazione è formata da telai in profilati di acciaio saldati, fissata per mezzo di saldature sul pianale di un rimorchio a due assi ed è ripiegabile su sé stessa per rientrare nelle misure consentite dal codice della strada. In condizioni di esercizio la base è sopraelevata rispetto al suolo ed è raggiungibile mediante due scale che permettono l'ingresso e l'uscita del pubblico, tutta la base è circondata da una ringhiera per evitare l'eventuale caduta dei bambini. All'interno dell'attrazione non sono ammessi, contemporaneamente, più di 16 bambini di età compresa tra i 3 e i 10 anni.

#### **PADIGLIONI FENOMENI IN GENERE**

Esibizioni effettuate da persone di peso, statura e forza fisica eccezionali, con esclusione di mostruosità.

#### **PADIGLIONI E SALE TRATTENIMENTO**

Trattasi di padiglioni mobili o sale permanenti in cui sono collocati apparecchi da trattenimento (calcio balilla, biliardini, miniguide, biliardini funghetto, ping-pong, ecc.) con esclusione di quelli automatici o semi-automatici

#### **PISTA PATTINAGGIO SU GHIACCIO O A ROTELLE**

Trattasi di pista per pattinaggio su ghiaccio o a rotelle sistemata nell'ambito dei parchi di divertimento.

#### **ROTONDA AEREOPLANI TOTOCOLOR**

All'altezza di circa mt. 2 all'interno del padiglione girano in senso rotatorio un certo numero di bracci alla cui estremità è applicato un aereo o dirigibile in miniatura, portante un numero. Al passaggio dell'apparecchio nel suo settore numerato si manovra una leva mediante la quale l'apparecchio sgancia una piccola bomba o freccia che deve cadere nei settori colorati o numerati.

## ROTOR

Padiglione a spettacolo, con possibilità di partecipazione del pubblico. L'attrazione è costituita da un grande cilindro verticale ruotante nel cui interno è sistemato un piano anch'esso rotante. Su detto piano sostano le persone che intendono partecipare al divertimento, appoggiandosi alla parete del cilindro. Inizia quindi la lenta rotazione di tutto il complesso e contemporaneamente il sollevamento meccanico del pavimento interno, tramite un albero metallico posto al centro del cilindro. Raggiunta una determinata altezza, viene aumentata la velocità rotatoria di tutto il complesso e le persone restano aderenti alla parete del cilindro a causa della forza centrifuga. A questo punto il pavimento si abbassa lasciando le persone aderenti al cilindro, in varie posizioni, senza alcun sostegno. Al termine, diminuendo gradatamente la velocità rotatoria, i partecipanti scivolano lentamente sul pavimento.

## RUOTA PANORAMICA (diametro fino a metri 12)

Consta di quattro piloni metallici che sostengono un'asse centrale orizzontale e rotante al quale sono applicati dei bracci disposti a raggiera alla cui estremità sono imperniati dei seggiolini o dischi o conchiglie. Il movimento di rotazione del complesso è dato da un motore elettrico al perimetro della ruota. Altro tipo di ruota dotato delle citate caratteristiche, poggia su un piano girevole montato su rotaia.

## RUOTA PANORAMICA PER BAMBINI

Attrazione avente le caratteristiche della ruota panoramica compresa tra le grandi attrazioni, di dimensioni ridotte, destinata esclusivamente ai bambini.

## SALTO TRAMPOLINO

Trattasi di attrazione costituita da rete in materiale plastico sostenuta da una struttura metallica attraverso molle metalliche, che hanno il compito di rendere il piano di salto elastico per consentire il ripetersi di salti in ciclo continuo.

La rete di salto ha un diametro utile di circa m.4 e questi trampolini possono essere posizionati in numero da uno a sei in base alla struttura metallica di sostegno delle imbracature.

## SIMULATORE (fino a 12 posti)

E' costituita da quattro elementi: capsula, base semovente, alimentatore e consolle di controllo. La capsula contiene posti a sedere disposti su file di sedili. Può simulare qualsiasi escursione o viaggio sott'acqua, nella terra, nell'aria o nello spazio. La base semovente effettua un movimento rotatorio e lineare per mezzo di pistoni idraulici. L'impianto è dotato di un pulsante di arresto di emergenza nel centro della capsula e nella consolle di controllo nonché di un rivelatore di incendio nella capsula.

### SPECCHI UMORISTICI

Padiglione contenente specchi concavi e convessi che riflettono la figura deformandola.

### SPEEDY

Trattasi di un piano dal quale escono dei "funghetti" in plastica su cui si deve battere con un martello di gommapiuma; ad ogni fungo colpito corrisponde l'avanzamento su apposito segnalatore collegato col piano di gioco stesso.

### TAPPETI ELASTICI

Il tappeto è costituito da rete in materiale plastico sostenuta da una struttura metallica attraverso molle metalliche, che hanno il compito di rendere il piano di salto elastico, per consentire il ripetersi dei salti in ciclo continuo.

La rete di salto ha una dimensione utile di circa mt. 4,50 x mt. 2,00.

All'impianto si accede mediante passerella di transito con scaletta.

La zona del salto è protetta da una struttura metallica perimetrale, alta circa mt. 2,50 oltre il piano della rete ed è dotata di porta di accesso.

Tutte le parti metalliche sono protette contro urti accidentali da cuscini di materiale morbido in gomma. Gli impianti possono presentare una sola oppure diverse reti di salto. La portata massima del tappeto (ossia il peso della persona) non potrà superare i 75 kg. se l'altezza del tappeto è inferiore ai 100 cm.; per carichi compresi tra i 75 ed i 90 Kg., l'altezza da terra dovrà essere superiore a 130 cm.; per carichi superiori il tappeto non dovrà essere usato.

### TEATRINO MECCANICO

Padiglione contenente vari gruppi movibili in miniatura rappresentanti presepi, favole, ecc.

### TIRO AL PIATTELLO MOBILE (oltre i 10 metri lineari di profondità)

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

### TRENINO LILLIPUZIANO A PERCORSO LIBERO

Trattasi di locomotiva in miniatura con motore munita di ruote pneumatiche, trainante dei vagoncini con percorso libero. La motrice è guidata dal personale dell'attrazione.

### TRENINO LILLIPUZIANO SU BINARIO

Trattasi di locomotiva in miniatura con motore a scoppio diesel o elettrico trainante dei vagoncini con percorso obbligato su binario. La motrice può essere guidata dal personale dell'attrazione oppure comandata automaticamente dalla cassa. La motrice e le carrozze possono avere forme diverse e rappresentare animali o altri soggetti.

## TRENO FANTASMA

Trattasi di un padiglione ad uno o due piani, nell'interno del quale è installato un binario o monorotaia a percorso sinuoso obbligato, sul quale circolano individualmente delle vetturette in cui è incorporato un motore elettrico a corrente continua. Nel padiglione - semibuio - sono installati lungo il percorso, varie sagome raffiguranti fantasmi, draghi, streghe, ecc. Il percorso può svolgersi a piano terra oppure su due piani.

## **GRANDI ATTRAZIONI**

### **ALTALENA A BARCHE GIGANTI**

Trattasi di barca (o barche) di grande dimensione sulla quale prende posto il pubblico. L'azionamento a motore elettrico imprime alla barca il movimento proprio dell'altalena.

### **ASTRONAVE GIREVOLE "RANGER" o ASTRONAVI**

Trattasi di vettura (o vetture) a forma di astronave sulla quale prende posto il pubblico. L'azionamento a motore elettrico imprime all'astronave un movimento rotatorio per cui il pubblico stesso viene a trovarsi in posizione capovolta. La forza centrifuga garantisce il costante, corretto carico della vettura e l'impianto speciale di frenatura previene ogni anomalia di funzionamento.

### **AUTOPISTA OTTOCIRCUITO**

Come l'autopista piana, ma con percorso a forma di otto, con sopra e sottopassaggi.

### **AUTOPISTA PIANA**

Struttura in ferro o legno con pista a percorso ovale e piano obbligato, sulla quale si muovono vetturette indipendenti munite di motore elettrico a corrente continua, la cui partenza e fermata viene comandata dalla cassa. L'energia alle vetturette viene prelevata a mezzo di spazzole dalle lamine di ferro inserite nel pavimento in legno. Ogni vettoretta è munita di pedale a comando. Alcuni tipi di vetturette sono munite di freno a mano o a pedale. La vettoretta è altresì dotata di paraurti in ferro o in gomma pneumatica o piena. Il perimetro esterno ed interno del percorso è munito di "guardrail" in ferro. L'attrazione può avere una copertura metallica o in legno con telone.

### **AUTOPISTA VELOCE**

Come l'autopista piana, con percorso a forma di una grossa 'B'.

### **AUTOPISTA VORTICE SPRINT**

Come l'autopista piana, con percorso a salita o discesa a forma di chiocciola.

#### AUTOSCONTRO (oltre venti vetture)

Struttura in ferro o in legno con piano in lamiera di ferro sul quale si muovono, a percorso libero o a guida indipendente, vetturette munite di motore elettrico a corrente continua e di paraurti pneumatico o semipneumatico, la cui partenza o fermata viene comandata dalla cassa. L'energia alla vettura viene prelevata dal piano in lamiera tramite rotelline in ghisa poste sotto la vettura e da una rete metallica posta al soffitto del padiglione per mezzo di un'asta (trolley). Ogni vettura è munita di pedale comando. Al perimetro del piano è sistemato un paraurti (guardrail). Il padiglione è munito di una copertura con telone. Alcune vetturette anziché del volante sono munite di una cloche. Esistono anche vetturette sprovviste di trolley, che prelevano l'energia esclusivamente dal pavimento come l'autopista piana.

#### BAJERN-KURVE

Attrazione costituita da binario con profilo a doppia "T" con sviluppo circolare ed altimetria variabile. Il treno è composto da diverse vetture, che collegate tra loro, formano un lungo drago.

#### EVOLUTION

Attrazione composta da un braccio mobile, che ruota a 360° intorno ad un fulcro posto ad una delle sue estremità a circa 17 m. di altezza dalla piattaforma di imbarco; all'altra estremità del braccio è posizionata perpendicolarmente una ruota, composta da 16 navicelle che ruota a sua volta a 360° intorno al braccio che funge da asse di rotazione.

#### FOX-TROT (vedi TROTTOLA TWIST)

#### GIOSTRA AEROPLANI CON ASSE CENTRALE PIEGHEVOLE

Trattasi di una giostra circolare con albero fisso centrale metallico inclinabile con ralla esterna all'albero al quale sono impernati bracci con possibilità di movimento verticale, alla cui estremità sono applicati oggetti a forma di disco volante, elicotteri, aerei, ecc. in miniatura, rotanti su se stessi o fissi. I bracci, mediante un complesso idraulico o elettromeccanico possono alzarsi o abbassarsi, direttamente azionati da chi occupa l'oggetto (aereo, elicottero) mediante la manovra di una cloche. Si ha quindi un movimento rotatorio di tutto il complesso, nonché un movimento verticale indipendente o autonomo dei vari bracci.

#### GIOSTRA APOLLO 2000

Giostra azionata a motore, composta da un nucleo centrale al quale sono appese tramite rigidi tubi, vetturette per due persone che nel girare ricevono una ulteriore spinta da appositi pistoni indipendenti uno dall'altro che lanciano la vettura in alto.

### GIOSTRA BALLERINA

Giostra azionata a motore, munita di piattaforma fissata ad un braccio centrale, con movimento eccentrico e ondulatorio, con diversi sedili biposto.

### GIOSTRA COBRA

Giostra munita di braccio centrale che si solleva con sistema idraulico, al quale è collegato un traliccio sovrapposto alla cui estremità sono fissate due girelle alle quali sono sospesi alcuni seggiolini che, girando si sollevano verso l'esterno.

### GIOSTRA CON PIATTAFORMA ROTANTE ORIENTABILE

Comprende una giostra con piattaforma rotante, che porta al suo esterno, e rivolti verso il suo centro un certo numero di sedili monoposto. La suddetta piattaforma è montata, attraverso un supporto oscillante, alla estremità sollevabile di un braccio, incernierato alla sua altra estremità, ad un basamento o rimorchio.

La piattaforma durante la fase di sollevamento del braccio, ed a braccio sollevato, può essere rispetto al terreno, diversi angoli di inclinazione da orizzontale a perpendicolare. La combinazione di questi movimenti rotatori, di sollevamento e di inclinazione generano motivi altamente emozionanti; le velocità sono studiate per ottenere in ogni situazione condizioni di sicurezza. Completano l'attrazione un contorno, una facciata, pedane di accesso ed organi di comando e di sicurezza.

### GIOSTRA ENTERPRISE

Giostra costituita, in genere, da un carro cui è incernierato un braccio che porta alla sua estremità una ralla sulla quale è fissato un centro rotante. A tale centro sono a sua volta fissati diversi bracci (solitamente 18) disposti a raggiera, che portano ognuno, appesa alla loro estremità una vettura disposta con possibilità di oscillare. Il centro predetto viene fatto ruotare e, mentre per effetto della forza centrifuga le vetture tendono ad aprirsi verso l'esterno, il braccio fissato al carro, azionato per mezzo di un cilindro idraulico, inizia ad inclinarsi fino a raggiungere 90°; per effetto di tale movimento la raggiera passa dalla posizione orizzontale a quella verticale.

### GIOSTRA GALATTICA

Grande attrazione costituita da una piattaforma circolare rotante, portante al suo esterno un certo numero di sedili monoposto, rivolti verso il suo centro e dotati di maniglioni di sicurezza; un braccio principale di sollevamento, alla cui estremità superiore è montata la piattaforma rotante, ed incernierato inferiormente ad un ulteriore braccio; tale braccio, montato su un basamento rimorchiabile ruota attorno ad un asse pressoché verticale. La combinazione delle rotazioni della piattaforma e del braccio rotante e del movimento di sollevamento fino a circa 80° del braccio principale genera una pluralità di accelerazioni sui passeggeri, con conseguente effetto emozionante.

Completano l'attrazione una piattaforma di accesso, una facciata ed una cassa.

L'attrazione, per le sue elevate prestazioni, deve sempre funzionare sotto la responsabilità di un operatore accuratamente addestrato; deve esserne consentito l'utilizzo a passeggeri fisicamente idonei, e devono essere osservate scrupolosamente le prescrizioni di uso, manutenzione e controlli periodici previsti dal costruttore.

#### GIOSTRA MATTERHORN O PENDOLINO

Giostra costituita da una piattaforma con binario circolare sospeso sul quale scorrono alcune vetture che girano in senso rotatorio dondolando verso l'esterno.

#### GIOSTRA POLIPO

Giostra a motore centrale con bracci oscillanti a mo' di piovra alla estremità dei quali sono appese carrozzine girevoli, per le persone, in senso rotatorio.

#### GIOSTRA SOJUTZ

Attrazione azionata a motore munita di gabbia cilindrica rotante orizzontalmente e perpendicolarmente in cui le persone che prendono posto contro la rete della stessa gabbia vi rimangono ancorate per effetto della forza centrifuga creatasi con il movimento rotatorio.

#### GIOSTRA SUPERCOPPA

Grande attrazione costituita da una piattaforma circolare rotante portante al suo esterno un certo numero di navicelle, libere di ruotare attorno ad un proprio asse pressoché verticale; un braccio principale di sollevamento, alla cui estremità superiore è montata la piattaforma rotante, ed incernierato inferiormente ad un ulteriore braccio; tale braccio, montato su un basamento rimorchiabile, ruota attorno ad un asse pressoché verticale. La combinazione delle rotazioni della piattaforma e del braccio rotante e del movimento di sollevamento fino a circa 60° del braccio principale genera nelle navicelle un moto rotatorio libero e non uniforme, con conseguente effetto emozionante sui passeggeri. Completano l'attrazione una piattaforma di accesso, una facciata ed una cassa. L'attrazione, per le sue elevate prestazioni deve sempre funzionare sotto la responsabilità di un operatore accuratamente addestrato dal costruttore. Deve esserne consentito l'utilizzo a passeggeri fisicamente idonei, e devono essere osservate scrupolosamente le prescrizioni di uso, manutenzione e controlli periodici previsti da costruttore.

#### GIOSTRA TAGADA'

Giostra azionata a motore a forma di catino con piattaforma collegata ad un braccio sollevato idraulicamente e che effettua un movimento girevole e sussultorio. Il pubblico prende posto sui sedili attorno al piatto e al centro medesimo.

## GIOSTRA TWISTER

Trattasi di giostra con asse centrale pieghevole; alla botte centrale sono applicati bracci metallici collegato tra di loro; all'esterno sono applicati seggiolini biposto oscillanti tipo teleferica.

## GO-KART (*inserito in parchi di divertimento*) (\*)

Le vetturette sono munite di motore a scoppio o elettrico, di freno e acceleratore a pedale. L'arresto delle vetturette è dato da un segnale acustico o visivo ovvero da una sbarra che viene a porsi trasversalmente sulla pista di corsa incanalando le vetturette in zona di sosta.

## LOOP

Strutture a "ottovolante" contenenti un tratto di percorso in cui il pubblico, nella vettura, viene a trovarsi in posizione capovolta. La forza centrifuga garantisce il costante, corretto carico della vettura. L'attrazione è dotata di un impianto di frenatura pneumatica a comando elettronico, tale da prevenire ogni anomalia di funzionamento.

## MONOROTAIA

Trattasi di un veicolo a motore elettrico o a scoppio; viaggiante su una monorotaia oppure sospeso alla monorotaia medesima.

## MUSIK EXPRESS

Attrazione costituita da un binario con profilo a "T" sul quale scorrono n° 20 vetture a 2 posti che girano in senso rotatorio a velocità variabile da zero a 40 km. orari, sia in senso orario sia in senso antiorario. Il tutto viene spinto da 4 motori idraulici montati sulle ruote e da una pompa idraulica comandata da un motore elettrico da Hp cinquanta. Detto percorso circolare ha una altimetria che varia da cm. cinquanta nella facciata fino a mt. 2,90 nella gobba posteriore in modo da provocare oltre che brivido, dei notevoli vuoti d'aria.

## NAVICELLE

Trattasi di strutture cui sono appese delle navicelle da quattro o più posti ciascuna. Dette navicelle sono chiuse con apposita grata e all'interno sono munite di sbarre di sicurezza per il bloccaggio degli occupanti il sedile. Le navicelle, azionate elettricamente dalla cabina comando della stessa attrazione, compiono oscillazioni di ampiezza crescente fino a raggiungere ognuna rotazioni complete di 360°. Ogni navicella ruota in senso contrario rispetto all'altra.

**(\*) : sono escluse strutture di carattere agonistico e sportivo.**

#### OTTOVOLANTE

Struttura metallica o in legno composta da telai di diversa altezza collegati fra di loro a mezzo di squadre. Sopra i telai viene fissata la monorotaia o binario formante un percorso con salite, discese e curve e con sotto e soprapassaggi. Le vetturette, a più posti, corrono sul binario o monorotaia a mezzo di carrello con ruote snodate-portanti-direzionali e di sicurezza. Alla partenza le vetturette vengono trainate da una catena o corda metallica, azionata da un motore elettrico con riduttore, al punto più alto dell'attrazione da dove poi scendono effettuando tutto il percorso per forza di inerzia. In determinati punti del percorso la velocità della vetturina viene regolata da appositi freni meccanici o ad aria compressa. Lo stesso dispositivo frenante funziona al termine della corsa fino alla stazione d'arrivo.

#### OTTOVOLANTE ACQUATICO

Attrazione con diverse barche di piccole dimensioni che percorrono un canale colmo d'acqua avente uno sviluppo con salite e discese ispirato a quello dell'ottovolante metallico.

#### RUOTA PANORAMICA (Diametro oltre i 12 metri)

Consta di 4 piloni metallici che sostengono un asse centrale orizzontale e rotante al quale sono applicati dei bracci disposti a raggiera alla cui estremità sono imperniati dei seggiolini, o dischi, o conchiglie. Il movimento di rotazione del complesso è dato da un motore elettrico al perimetro della ruota. Altro tipo di ruota, dotato delle citate caratteristiche, poggia su un piano girevole montato su rotaia.

#### SCIVOLO ACQUATICO

Trattasi di una struttura in elementi (tralicci) di carpenteria metallica, poggiante su di una base reticolare in ferro, sui quali sono fissati due canali in resina gabropoliestere rinforzata, che con percorso sinuoso con curve destre, con curve sinistre e rettilinei con inclinazione di circa 8°, scendono da una piattaforma alta circa 8 mt. da terra fino a livello zero, e sfociano sul bordo superiore di una vasca in resina gabropoliestere rinforzata, nella quale si trovano circa cm. 70 di acqua. La sommità della piattaforma di partenza è raggiungibile attraverso una scala a gradini.

#### SIMULATORE (oltre 12 posti)

E costituita da quattro elementi: capsula, base semovente, alimentatore e consolle di controllo. La capsula contiene posti a sedere disposti su file di sedili. Può simulare qualsiasi escursione o viaggio sott'acqua, nella terra, nell'aria o nello spazio. La Base semovente effettua un movimento rotatorio e lineare per mezzo di pistoni idraulici. L'impianto è dotato di un pulsante di arresto di emergenza nel centro della capsula e nella consolle di controllo nonché di un rivelatore di incendio nella capsula.

#### SLITTA o TABOGA

Struttura metallica a forma di torre con salita alla cima mediante scale fisse, mobili o tappeto girevole (tapis roulant). La discesa avviene a mezzo di slittino o tappeto inserito in apposita guida o canale.

#### SPACE SHOT o TORRE SALITA ACCELERATA

L'attrazione è costituita da un traliccio metallico a base quadrata su cui scorre per mezzo di ruotine un carrello, costituito da un anello metallico ottagonale che porta, sui quattro lati, tre poltroncine per passeggeri per un totale di 12 passeggeri, ogni sedile è dotato di un proprio sistema di sicurezza per il ritengo del passeggero, i quattro spigoli verticali della torre fungono da vie di corsa del cart (carrello).

L'aria prodotta da apposito compressore tramite un sistema di valvole entra nei quattro cilindri azionando i pistoni che, collegati con cavi e pulegge al cart, lo spara verso l'alto. Il ciclo consiste quindi in una rapida salita ed una lenta discesa.

#### SUPERTRENO VELOCE

Attrazione avente in parte le caratteristiche strutturali dell'ottovolante. Anziché essere percorsa da vetturette isolate è percorsa da un treno dalle strutture aerodinamiche composto da diverse vetturette collegate tra di loro. Il moto è procurato da un gruppo motoriduttore per ogni vettura, che prende corrente da particolari rotaiette per mezzo di pattini speciali.

#### TABOGA (vedi SLITTA)

#### TAPPETO VOLANTE

Trattasi di una piattaforma su cui sono sistemate diverse file di poltrone a disposizione del pubblico. Con un dispositivo elettroidraulico ed elettropneumatico, la piattaforma si solleva da terra compiendo oscillazioni e rotazioni sempre mantenendo il pubblico in posizione abbastanza parallela al basamento.

#### TELEFERICA

Strutture metalliche a sostegno di una rotaia sospesa alla quale viaggia una speciale vetturina (o sedile carrozzato) trainato da un motore elettrico a corrente continua munito di riduttore a ruota di gomma di trazione. Il percorso è in parte esterno ed aereo, in parte interno al buio. Il viaggio al buio è arricchito da brevi proiezioni cinematografiche, effetti luminosi e sonori e di scenette, anche mobili, su temi vari.

#### TORRE PANORAMICA

Trattasi di una torre con struttura in elementi di acciaio (smontabili per parchi mobili) o in cemento (per parchi fissi). La navicella che ospita le persone ha la forma circolare e, azionata da motore elettrico, scorre verticalmente lungo l'asse che è costituito dalla torre. Raggiunta la massima altezza, la navicella assume un lento moto rotatorio, sì da consentire l'osservazione panoramica.

#### TRENO FANTASMA (oltre due piani)

Trattasi di un padiglione all'interno del quale è installato un binario o monorotaia a percorso sinuoso obbligato, sul quale circolano individualmente delle vetturette in cui è incorporato un motore elettrico a corrente continua. Nel padiglione - semibuio - sono installati lungo il percorso, varie sagome raffiguranti fantasmi, draghi, streghe, ecc. Il percorso può svolgersi, a piano terra oppure su due o più piani.

#### TROTTOLA TWIST o FOX-TROT

Seggiolini legati ad un cavo posti su di una base ovale che per dispositivo meccanico subiscono improvvisamente violente scosse o "sferzate" cambiando velocità.

#### TURBO DROP o TORRE A DISCESA RAPIDA

L'attrazione è costituita da un traliccio metallico a base quadrata su cui scorre per mezzo di ruotine un carrello, costituito da un anello metallico ottagonale che porta, sui quattro lati, tre poltroncine per passeggeri per un totale di 12 passeggeri, ogni sedile è dotato di un proprio sistema di sicurezza per il ritengo del passeggero, i quattro spigoli verticali della torre fungono da vie di corsa del cart (carrello).

L'aria prodotta da apposito compressore entra nei quattro cilindri azionando i pistoni di partenza, sulla sommità della torre, dove è trattenuto da freni di sicurezza.

Automaticamente si apre la valvola principale che consente all'aria di spingere i pistoni e far correre il carrello verso il basso.

Il ciclo consiste quindi in una lenta salita ed una rapida discesa.

## **SEZIONE II**

### **BALLI A PALCHETTO (o BALERE)**

Trattasi sostanzialmente di pedane o piste di legno, mobili, di misura variabile sulle quali i giovani ballano al suono di una musica. Sono di regola recintate e coperte con tendoni ma può trattarsi anche di padiglioni di varie forme geometriche totalmente chiusi in costruzioni metalliche purché mobili. All'interno possono trovare sistemazione tavoli e seggiole e servizi vari per il comfort di chi prende parte ai balli.

### **SEZIONE III**

#### TEATRI VIAGGIANTI

#### TEATRI VIAGGIANTI

Attrezzature mobili costituite in genere da pareti di legno o altro materiale, contenenti il palcoscenico e la platea, ovvero il solo palcoscenico con la platea all'aperto, ovvero da un tendone tipo circo equestre sostenuto da armatura metallica che ricopre platea e palcoscenico, della capienza non superiore a 500 posti. Gli spettacoli presentati in tale struttura devono essere prodotti direttamente dal titolare dell'autorizzazione e dell'impianto.

#### TEATRINI DI BURATTINI (o marionette)

Modeste attrezzature mobili dotate di un elementare boccascena ovvero di un piccolo palcoscenico dal quale o sul quale uno o più operatori presentano pupazzetti manovrati da basso, (burattini) ovvero burattini manovrati con fili dall'alto.

## **SEZIONE IV**

### **CIRCHI EQUESTRI**

#### **CIRCHI EQUESTRI E GINNASTICI**

Attrezzature mobili costituite principalmente da un tendone di misure diverse, sostenuto da pali centrali, sotto il quale è collocata una pista su cui si esibiscono artisti, clown, ginnasti, acrobati, nonché animali feroci e non. Il pubblico che assiste è in genere collocato intorno alla pista.

#### **ARENE GINNASTICHE**

Trattasi di piccoli complessi a conduzione familiare muniti di una modesta attrezzatura, ma privi di un tendone di copertura.

## SEZIONE V

### ESIBIZIONI MOTO-AUTO ACROBATICHE

Spericolate evoluzioni eseguite da parte di piloti specialisti in aree appositamente

predisposte, delimitate da una parte da cancellate che isolino tutto il complesso; dall'altra da cancellate che dividono dallo spazio riservato allo spettacolo, gli spettatori, i quali dovranno prendere posto su gradinate molto robuste non inferiori a 600 posti.

L'autorizzazione di cui all'art. 6 della legge 18-3-1968 N° 337 per l'esercizio di tale attrazione, è subordinata al soddisfacimento da parte del richiedente dei seguenti obblighi:

- 1) scritturare non meno di 21 persone (familiari e non) per le quali deve essere comprovata la regolarità dei versamenti dovuti all'ENPALS;
- 2) stipulare una assicurazione per la responsabilità civile contro terzi a favore degli spettatori che, come minimo, abbia i seguenti massimali:
  - € 12.911,42 pari a £ 25.000.000 per danni a cose;
  - € 51.645,69 pari a £ 100.000.000 per danni a singola persona;
  - €129.114,22 pari a £ 250.000.000 per catastrofe.

## **SEZIONE VI**

### **SPETTACOLO DI STRADA**

Attività spettacolare svolta sul territorio nazionale senza l'impiego di palcoscenico, di platea e apprezzabili attrezzature, con il pubblico disposto in cerchio, ovvero svolta in modo itinerante con il pubblico in movimento, grazie alle sole capacità attoriali degli artisti, ovvero attraverso l'impiego di "minimi" strumenti ad uso esclusivo degli artisti. Il numero degli addetti scritturati nell'attività deve essere inferiore ad 8 e il numero delle rappresentazioni eseguite nell'arco dell'anno deve essere inferiore a 150".