

Direzione Generale per lo Spettacolo dal Vivo

ELENCO DELLE ATTIVITA' SPETTACOLARI, ATTRAZIONI E TRATTENIMENTI di cui all'art. 4 della legge 18-3-1968 n° 337

approvato con decreto interministeriale del 23-4-1969,
e aggiornato con decreti interministeriali del 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, 10-03-2006, 7-11-2007, 11-5-2009, 21-6-2010, 14-6-2012, 03-09-2013, 24-6-2014, 19-01-2015, 29-04-2015.

SEZIONE I

PICCOLE ATTRAZIONI

Piccole attrazioni a funzionamento semplice

APPARECCHIO FORZA MUSCOLARE

Prova di forza del concorrente.

ASTROLOGIA O OROSCOPO

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

BASKET

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

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 VARI

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

CALCIOMETRO

Trattasi di pallone sostenuto da appositi bracci o ancorato tramite filo che colpito da un calcio ne determina la potenza.

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.

DISCOBOLO o GIOCO GEOMETRICO

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

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

Prova di forza muscolare consistente nel colpire un pallone con un pugno, per determinarne, su di una scala, la potenza.

SOGGETTI A DONDOLO

Meccanismi di varie forme e dimensioni a gettone o a moneta che consentono il dondolio o il movimento del soggetto.

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, anche simulanti competizioni sportive.

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.

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.

BIGLIARDINI CON STECCA O A MANO

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

BOCCIOFILO

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

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.

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)

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.

PALLAMANO

Trattasi di una porta tipo gioco del calcio munita di una rete, il tutto in formato ridotto, entro la quale il giocatore deve far entrare una palla lanciandola con la mano cercando di evitare il portiere meccanico mobile fra i due pali della porta.

PESCA VERTICALE ABILITA'

Pesche di abilità a gettone o moneta 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.

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 cellulose. 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. Può consistere in un gioco con singolo apparecchio o dotato di più fucili, consentendo così un gioco di squadra.

TIRI MECCANICI

Tiri con carabine o pistole di varia foggia che usano pallini in plastica 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 AL BERSAGLIO

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

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 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 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.

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 turaccioli o pallini di gomma o di plastica, 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

Bacino di acqua dolce o salata nel quale nuotano animali appartenenti a specie acquatiche, in grado di permettere a ogni soggetto l'espletamento del repertorio comportamentale specie specifico, la cui esposizione sia conforme alla normativa vigente.

ALTALENA A BARCHE PER BAMBINI

Attrazione avente le stesse caratteristiche tecnico-funzionali dell'Altalena a barche giganti inserita tra le grandi attrazioni, ma di minori dimensioni e con ridotto numero di posti, non superiore a dodici, destinata ad un pubblico di bambini.

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 O ALTRO SOGGETTO GIREVOLE

Trattasi di un piccolo padiglione che scenograficamente rappresenta una casa girevole, o una barca, o un aereo o altra forma, poggiata su asse centrale nel cui interno prende posto il pubblico.

CASTELLO INCANTATO

Padiglione 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 apposite barriere o transenne.

GHIBLI PER BAMBINI E ADULTI

Attrazione composta da rotaia o da binario formante un percorso vario con salita, discesa, curve, incroci, sottopasso. Le vetturette per lo più a forma di convoglio aerodinamico a più posti corrono su appositi supporti mediante un 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 gonfiabili sono costituite interamente di materiale ignifugo realizzato in conformità alle direttive europee ed a quelle del Ministero della Sanità e vengono ancorate a terra tramite picchetti o contrappesi idonei.

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.

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 grimalciera 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 CAVALLI GALOPPANTI PER BAMBINI ED ADULTI

Giostra con piano rotante sostenuto da tiranti di 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 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 SHIMMY, ANCHE CON MANTICE DI COPERTURA - MUSIK EXPRESS

Giostra a centro rotante, sia in senso orario che antiorario, mosso da motore elettrico o idraulico al quale vengono fissati vari bracci tra essi collegati. Sui bracci si agganciano carrozzine con ruote poggianti su rotaia a percorso circolare ondulato. L'attrazione può essere dotata di un mantice in tela o pvc che durante la corsa, azionato dalla cassa, copre e scopre le carrozzine, generando un effetto tunnel. L'attrazione può essere dotata di un tetto di copertura a forma tonda o quadrata.

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 o con piattaforma rotante sul quale girano automobili, motociclette, carri armati, calessi ed altri soggetti in miniatura, collegati con vari bracci al centro o fissate alla piattaforma. I bracci o la piattaforma girevole ricevono l'impulso rotante da un motore elettrico o idraulico.

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 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.

Può essere dotato di elementi mobili e soffi d'aria che mettono ulteriormente alla prova l'abilità dell'utente nel raggiungere l'uscita.

MINIAVIO

Attrazione avente le caratteristiche della giostra aereo 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 parchi di divertimento.

MINI AUTOSCONTRO SUL GHIACCIO /ICE BUMPER CAR

L'attrazione è composta da una pista, in ghiaccio o materiale sintetico simile al ghiaccio, sulla quale girano vetture a batteria con percorso libero e guida indipendente. Le vetture sono dotate di ampio paraurti in materiale in grado di assorbire eventuali colpi.

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 che sostengono un percorso con salite, discese, curve e soprapassaggi, che consente di far viaggiare uno o più convogli, caricando e scaricando il pubblico in zona fuori pericolo. L'attrazione può anche essere coperta totalmente o in parte

MINIOTTOVOLANTE ACQUATICO

Attrazione avente il medesimo funzionamento della attrazione denominata "ottovolante acquatico" ma che, per dimensioni e velocità del movimento, è riservata ad un pubblico di bambini.

MINISCONTRO

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

MINISLITTA

Attrazione costituita da struttura metallica che si sviluppa in altezza. Il pubblico, raggiunta la vetta per mezzo di una scala fissa, si lascia liberamente scivolare sulla parte obliqua senza ostacoli fino a raggiungere la parte più bassa.

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.

MINI TAPPETO VOLANTE

Attrazione avente le stesse caratteristiche di funzionamento del "Tappeto volante" inserito tra le Grandi attrazioni, da cui si differenzia per dimensioni ridotte, numero di posti fino a venti e per la caratteristica che i passeggeri sono disposti su un'unica fila di poltrone rivolte verso il pubblico.

MINITORRE A SALITA O DISCESA RAPIDA (altezza fino a 12 metri)

L'attrazione è costituita da un traliccio metallico di forma quadrata su cui scorre un carrello, su uno o più lati, sul quale sono collocati i sedili, dotati di sistemi di sicurezza e ritenuta. Il divertimento consiste in una salita e/o discesa rapida.

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.

MIXTREME - PERCORSO VITA SOSPESO

Percorso vita in quota su uno o più piani realizzato con carpenteria e legno lamellare e basamenti di ancoraggio amovibili, in modo da rendere completamente modulare e traslocabile la struttura, adatta a bambini e adulti. Essa è costituita da tracciati, ponti, passerelle ed altre prove con cui i partecipanti mettono alla prova le loro abilità e destrezze, con percorso libero o a tempo, impegnandosi in percorsi che altrimenti si troverebbero solo in particolari situazioni naturali.

MOSTRE FAUNISTICHE ZOO

Trattasi di strutture, padiglioni o di automezzi o rimorchi aperti da un lato, protetti da adeguate barriere o vetri, nell'interno dei quali sono posti animali o riproduzioni di animali, anche animate, con eventuale esibizione davanti al pubblico.

MOTONAUTICA PER BAMBINI ED ADULTI

Vasca di forma quadrata o rettangolare contenente acqua, con un livello non superiore a 60 cm., in cui si muovono liberamente o su binari a pelo d'acqua piccoli motoscafi a batteria o a scoppio, 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, animali, ecc. fissi o mobili, ovvero ricostruzioni di monumenti in miniatura.

PADIGLIONE ILLUSIONE O PADIGLIONE FENOMENI OTTICI

Trattasi di spettacoli ad illusione ottica effettuati all'interno di padiglioni ove 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 (PLAYGROUND)

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.

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, videogiochi ecc.) con esclusione di quelli automatici o semi-automatici.

PISTA DA TAVOLO

Vetturette da corsa in miniatura, funzionanti elettricamente o a batteria, inserite su binari fissi e comandate a mezzo di volanti.

PISTA PATTINAGGIO CON PATTINI DA GHIACCIO O A ROTELLE

Trattasi di pista per pattinaggio con pattini da ghiaccio o a rotelle installata al fine di offrire momenti ludici, non utilizzabile per competizioni di carattere sportivo.

PISTE PER AUTOMOBILINE, MOTO varie, CAVALLINI, ecc., PER BAMBINI (baby-karts)

Piano a forma libera sul quale si muovono in senso obbligato piccoli kart.

ROTONDA AEREOPLANI TOTOCOLOR

All'interno di un padiglione girano in senso rotatorio un certo numero di bracci alla cui estremità è applicato un aeroplano 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 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 o idraulico al perimetro della ruota. Altro tipo di ruota dotato delle citate caratteristiche, poggia su un piano girevole montato su rotaia o ralla.

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 virtuale. 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.

SFERE GALLEGGIANTI.

L'attrazione è costituita da un bacino riempito con massimo 30 cm di acqua, in cui si muovono gonfiabili trasparenti di forma sferica o di altra forma di dimensioni adeguate a contenere una persona in posizione eretta.

SPACE SHOT - lancio con elastico

L'attrazione consiste in un traliccio metallico telescopico con quattro braccia poste all'altezza di m. 20 circa installato su rimorchio ai soli fini del trasporto.

La spettacolarità consiste nel lancio dell'utilizzatore ad una altezza pari o superiore a quella totale (max m. 27 ca), le postazioni sono quattro a singolo posto ed indipendenti per il lancio ed azionamento; gli utenti vengono assicurati mediante cinture di sicurezza ai seggiolini, il seggiolino è assicurato ad una serie di elastici messi in trazione da cavi in acciaio collegati ad un verricello elettrico, il bloccaggio e lo sgancio del seggiolino è assicurato da un elettromagnete".

SPECCHI UMORISTICI

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

SPEEDY O GIOCHI SIMILARI

Trattasi di un piano dal quale escono dei "funghetti" o altri soggetti di 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

Attrazione realizzata con una o più reti in materiale plastico agganciate a molle che rendono il piano elastico, consentendo di saltare a ciclo continuo.

Le parti metalliche ed il perimetro sono protetti da reti e materiali atti ad assorbire urti da parte degli utilizzatori.

TEATRINO MECCANICO

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

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 una rotaia a percorso sinuoso obbligato, sul quale circolano individualmente delle vetturette mosse da motore elettrico. Nel padiglione semibuio sono installate lungo il percorso varie sagome raffiguranti fantasmi, draghi, streghe, ecc.

TROTTOLA TWIST - SEGGIOLINO EIETTABILE

Attrazione avente le stesse caratteristiche di funzionamento della "Trottola Twist" inserita tra le Grandi Attrazioni, da cui si differenzia per dimensioni ridotte e per il numero di posti, fino a due.

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, appesa ad un braccio rotante, sulla quale prende posto il pubblico. L'azionamento a motore elettrico imprime all'astronave un movimento rotatorio sino a 360°, 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.

AUTOSCONTRO (oltre venti vetture)

Struttura in ferro o in legno con piano in lamiera di ferro sul quale si muovono, a percorso libero e 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 vetturessa viene prelevata dal piano in lamiera tramite rotelline in ghisa poste sotto la vetturessa e da una rete metallica posta al soffitto del padiglione per mezzo di un'asta (trolley). Ogni vetturessa è munita di pedale comando. Al perimetro del piano è sistemato un paraurti (guardrail). Il padiglione è munito di una copertura. Alcune vetturette anziché del volante sono munite di una cloche. Esistono anche vetturette sprovviste di trolley, che prelevano l'energia esclusivamente dal pavimento mediante spazzole e selettore di corrente.

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.

BOOSTER

Struttura fissata al suolo o ad un semirimorchio, che funge anche da basamento, costituita da una colonna verticale sfilabile, da un centro rotante fissato all'estremità superiore della colonna, al quale sono collegati due bracci metallici, che possono ruotare in senso orario e antiorario a velocità variabile. Ad ognuno dei bracci è applicata una vettura che, a sua volta, può ruotare su se stessa in senso orario ed antiorario con possibilità di compiere una rotazione completa di 360°. Sulle vetture prendono posto fino a 16 persone, su sedili che lasciano libero il movimento delle gambe durante il funzionamento dell'attrazione.

EVOLUTION

Attrazione composta da un braccio mobile, che può ruotare fino a 360° intorno ad un fulcro posto ad una delle sue estremità; all'altra estremità del braccio è posizionata perpendicolarmente una ruota, composta da navicelle porta passeggeri che può ruotare a sua volta di 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 vetturina 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 a sollevarsi 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.

GIOSTRA MATTERHORN

L'attrazione è costituita da una rotaia a "T" con percorso ondulato sulla quale scorrono, sostenuti da apposite ruote, bracci metallici posizionati a raggiera.

All'estremità esterna di ogni braccio è appesa una vettura (o gondola).

L'estremità interna dei bracci è fissata ad un centro rotante azionato da motore idraulico od elettrico in grado di imprimere una rotazione con velocità variabile, oraria ed antioraria. La rotazione impressa genera una forza centrifuga che agisce sulle vetture spingendole verso l'esterno in un continuo dondolio. Ogni vettura (o gondola) è dotata di maniglioni di sicurezza per la ritenzione dei passeggeri.

L'attrazione, completata da un contorno di "pedane" metalliche o di legno, può essere dotata di un tetto di copertura a forma quadrata o tonda.

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 circolare 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 al 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.

GIOSTRA TAGADA'

Giostra azionata a motore, a forma di catino con piattaforma collegata ad un braccio sollevabile idraulicamente e che effettua un movimento girevole e sussultorio. Il pubblico prende posto sui sedili, rivolti all'interno, posti attorno al piatto.

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 (con esclusione di strutture di carattere agonistico e sportivo)

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 una rotaia con profilo a "T" sulla quale ruotano, in senso orario e antiorario a velocità variabile, spinte da motori idraulici o elettrici, vetture che possono avere forme diverse, a 2/3 posti persona. Le vetture sono tenute da un braccio metallico agganciato ad un centro girevole.

La rotaia ha un percorso circolare ad altimetrie differenti con 3 dossi (gobbe) in modo da provocare oltre che brivido, dato dalla rotazione, anche sensazione di vuoto d'aria. Durante la corsa le vetturette possono venire coperte da un mantice in tela o pvc, azionato dalla cassa comandi simulando l'effetto tunnel. L'attrazione può essere dotata di un tetto di copertura a forma tonda o quadrata.

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.

OTTOVOLANTE

Struttura composta da telai di diversa altezza collegati fra di loro sui quali è fissata una rotaia o binario formante un percorso con salite, discese e curve, sotto e sopra i passaggi. Le vetturette, a più posti, corrono sul binario o rotaia a mezzo di carrello con ruote snodate – portanti - direzionali e di sicurezza. Alla partenza le vetturette sono trainate da una catena o cavo metallico, azionati 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.

PENDOLO FRONTALE

Giostra composta da un braccio mobile, che ruota a 360° intorno ad un fulcro posto alla sommità della piattaforma di imbarco e sorretto dal gruppo colonne; ad una estremità del braccio è posizionata perpendicolarmente una ruota, composta da 4 navicelle perimetrali a 4 posti, che gira a 360° intorno al braccio che funge da asse di rotazione; le navicelle della ruota hanno a loro volta un proprio asse di rotazione e girano su se stesse per sbilanciamento controllato. Le evoluzioni sono controllate da inverter che ne limita la velocità e da dispositivi frenanti ridondanti sulle vetture.

Inoltre l'attrazione è dotata di pedana mobile di ingresso e uscita passeggeri con cancelli di sicurezza che tengono il pubblico al di fuori del raggio d'azione della giostra.

PISTA A FORMA LIBERA

Pista a forma libera 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 vetturina è munita di pedale a comando. Alcuni tipi di vetturette sono munite di freno a mano o a pedale.

RUOTA PANORAMICA (Diametro oltre i 12 metri)

Consta di piloni metallici che sostengono un asse centrale orizzontale e rotante al quale sono applicati dei bracci disposti a raggiera alla cui estremità sono impernati 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

Attrazione composta da uno o più canali in resina, che partendo da una piattaforma sopraelevata, sfociano in vasche o piscine. Il percorso può essere lineare o sinuoso e viene compiuto dagli utilizzatori scivolando.

SIMULATORE (oltre 12 posti)

È 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.

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 A SALITA O DISCESA ACCELERATA

L'attrazione è costituita da un traliccio metallico di forma quadrata su cui scorre un carrello, su uno o più lati, sul quale sono collocati i sedili, dotati di sistemi di sicurezza e ritenuta. Il divertimento consiste in una salita e/o discesa rapida.

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 vetturine 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.

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 o piccoli festeggiamenti.

SEZIONE III

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.

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, animali. Il pubblico che assiste è in genere collocato intorno alla pista.

ARENE GINNASTICHE

Trattasi di piccoli complessi muniti di una modesta attrezzatura, ma privi di 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 isolano 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'esercizio di tale attrazione è subordinato 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 abbia massimali adeguati alle norme vigenti in campo assicurativo.

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.