



IL QUESTORE DELLA PROVINCIA DI COMO

TABELLA DEI GIOCHI PROIBITI

Ai sensi dell'art. 110 del T.U.L.P.S. (R.D. 18.6.1931 n. 773), come modificato dall'art. 22 della legge 27.12.2002, negli esercizi pubblici e nei circoli privati di Como e provincia, a tutela dell'ordine e della sicurezza pubblica, impone i seguenti divieti e prescrizioni.

GIUOCHI DELLE CARTE

L'esercizio del gioco delle carte è lecito, ove il pubblico si intrattenga solamente per lo svago; anche se trattasi di giochi leciti, è vietato giocare su di essi poste e scommesse.

E' prevista, infatti, soltanto l'abilità del giocatore, che consiste nel memorizzare le carte giocate e nel far previsioni in base ad esse sulle giocate future.

Sono vietati i seguenti giochi:

baccarat - bassetta tajè - bestia- biribisso- chemin de fer o cincina- conchin- domino- erbetta- faraone- lussata- goffo o goffetto- lansquenet- lanzechenetto o toppa- lotteria mercantile e fiera- maco o novino- mazzetto- morra-padrone e sotto- passatella o tocco- petrangola- pitocchetto- poker- primavera- punto- ramino- settemezzo stoppa- tre carte-trentaquaranta- trentuno/gilet- trentacinque o mercante o piattello- trentasei o turchinetto- undici e mezzo- ventuno- zecchinetto.-

GIUOCHI AL BILLARDO

Sono vietati i seguenti giochi:

bazzica- battifondo o banco- baccarat con birilli- carrettella o lumaca- giardinetto- gioco del tre e del nove- macao con birilli - parigina- rosso e bianco- rosso e nero- biliardo inglese o francese- biliardo a trottola-

ALTRI GIOCHI

Sono vietati, inoltre, i seguenti giochi:

dadi in tutte le forme - bianca o bella bianca - bull - carosello - fiera - football star - testa o croce - roulette di qualsiasi specie- riffa- tombola (salvo i casi previsti dalla legge)

APPARECCHI E CONGEGNI AUTOMATICI, SEMIAUTOMATICI ED ELETTRONICI

Si considerano apparecchi e congegni automatici, semiautomatici ed elettronici da trattenimento o da gioco di abilità e come tali idonei per il gioco lecito:

- A- gli apparecchi elettromeccanici, privi di monitor, attraverso i quali il giocatore esprime la sua abilità mentale o strategica, attivabili unicamente con l'introduzione di monete metalliche, di valore complessivo non superiore, per ciascuna partita, a un Euro, che distribuiscono, in caso di vincita, direttamente e immediatamente dopo la conclusione della partita, ossia come diretta ed immediata conseguenza del gioco, premi consistenti in prodotti di piccola oggettistica, non convertibili in denaro e non scambiabili con premi di diversa specie, il cui valore complessivo non può essere superiore, per ciascuna vincita, a venti volte il costo della partita;
- B- gli apparecchi automatici, semiautomatici ed elettronici da trattenimento o da gioco di abilità che non distribuiscono premi, né in denaro né in prodotti di piccola oggettistica, attivabili esclusivamente con moneta metallica di valore non superiore per ciascuna partita a 50 centesimi di Euro, nei quali gli elementi di abilità o trattenimento sono preponderanti rispetto all'elemento aleatorio, che consentono esclusivamente, quale effetto della vincita, il prolungamento o la prosecuzione della partita, subito dopo la sua conclusione, fino ad un massimo di dieci volte.