



Comune di Settimo Milanese

DELIBERAZIONE G. C. N° 217 DEL 04-12-2018

Verbale di Deliberazione della Giunta Comunale

Oggetto:	INDIVIDUAZIONE AREE PER INSTALLAZIONE TEMPORANEA DI SPETTACOLI VIAGGIANTI
-----------------	--

L'anno **duemiladiciotto**, addì **quattro** del mese di **Dicembre** alle ore **09:00**, nella Residenza Comunale - P.zza degli Eroi 5, a seguito di regolare convocazione, si è riunita la Giunta Comunale con l'intervento dei Signori:

SANTAGOSTINO PRETINA SARA	SINDACO	Presente
STRINGARO PATRIZIA FRANCESCA	VICE SINDACO	Presente
SALOMONE ANNALISA	ASSESSORE	Assente
PANZERI STEFANO	ASSESSORE	Presente
TAMPONI VALENTINO	ASSESSORE	Presente
RAGAZZONI MATTEO	ASSESSORE	Presente

TOT. ASSENTI 1	TOT. PRESENTI 5
-----------------------	------------------------

Partecipa alla seduta il Sig. **NOTARIANNI GIULIO SEGRETARIO GENERALE** del Comune

Assume la presidenza il Sig. **SANTAGOSTINO PRETINA SARA, SINDACO**, il quale, riscontrata la legalità dell'adunanza, dichiara aperta la seduta.

LA GIUNTA COMUNALE

Premesso:

- che la Legge 18.03.1968, n. 337 disciplina gli spettacoli viaggianti, le attività spettacolari, i trattenimenti e le attrazioni allestiti a mezzo di attrezzature mobili all'aperto o al chiuso ovvero i parchi permanenti anche se in maniera stabile;
- che l'art. 4 della citata Legge 337/1968 prevede in particolare che con apposito decreto ministeriale venga stabilito un elenco delle attività rientranti nella normativa e le particolarità tecnico-costruttive e caratteristiche funzionali delle strutture ed attrazioni utilizzate;
- che il Decreto del Ministero per i Beni e le Attività Culturali 11 maggio 2009 dispone l'inserimento nell'elenco delle attrazioni assoggettate alla citata normativa anche delle attrezzature comunemente denominate "giochi gonfiabili";
- che il Decreto del Ministero dell'Interno 18 maggio 2007, pubblicato sulla Gazzetta Ufficiale 14 giugno 2007, ha fissato nuovi requisiti da osservare, ai fini della sicurezza, per le attività dello spettacolo viaggiante come individuate dalla legge 18 marzo 1968, n. 337, imponendo la registrazione e l'attribuzione di un codice identificativo alle attività dello spettacolo viaggiante;

Considerato che ai sensi dell'art. 9 della legge 18.03.1968, n. 337, le Amministrazioni devono stabilire annualmente le aree disponibili per le installazioni temporanee dei circhi, delle attività dello spettacolo viaggiante e dei parchi di divertimento in generale;

Considerati, altresì, la peculiarità e le specificità del territorio comunale, nonché le specifiche esigenze di mobilità e di sosta;

Ritenuto di disciplinare in modo esaustivo qualsiasi tipologia di attività di spettacolo viaggiante su tutto il territorio comunale;

Dato atto che nell'individuazione delle aree si è tenuto conto di quelle utilizzate negli anni scorsi e che hanno mostrato idoneità per l'accoglimento delle attrazioni;

Visto l'allegato "Elenco aree disponibili per installazione attrazioni", in cui sono rappresentate le aree sul territorio comunale tramite supporto fotografico e corredato da scheda individuante le attrazioni ammesse in ogni area;

Visto, altresì, l'"Elenco delle attività spettacolari, attrazioni e trattenimenti di cui all'art. 4 della Legge 18/03/1968 n. 337" approvato con decreto interministeriale del 23/04/1969 e aggiornato in data 18/07/2016;

Richiamato l'elenco sopra menzionato, rielaborato dall'ufficio e allegato alla presente deliberazione, nel quale ad ogni attrazione è stato assegnato un codice alfanumerico composto da una lettera e due cifre, al fine di rendere più agevole la lettura della scheda di ogni singola area;

Dato atto che alcune aree individuate sono di proprietà privata e che per queste gli operatori dovranno ottenere l'assenso di momentanea disponibilità da parte del proprietario dell'area;

Richiamati:

- il decreto del Ministero dell'interno 18/5/2007 "Norme di sicurezza per le attività di spettacolo viaggiante";
- la legge 18 marzo 1968, n. 337;
- la Legge di P.S. 18 giugno 1931, n. 773;
- il Regolamento di esecuzione del TULPS del 6 maggio 1940, n. 635;

Dato atto che per la presente deliberazione non è richiesto il parere di regolarità contabile, in quanto trattasi di un provvedimento che non comporta riflessi sul bilancio dell'Ente;

Visto il vigente Statuto Comunale, approvato con Deliberazione del C.C. n. 53 del 29.10.2001;

Accertata la propria competenza, ai sensi dell'art. 48, comma 1 del D. L.vo n. 267 del 18.08.2000;

Visto il parere espresso ai sensi dell'art. 49 del D.Lgs. n. 267 del 18 agosto 2000;

Ad unanimità dei voti favorevoli, resi dai presenti nelle forme di Legge, accertati e proclamati dal Presidente

DELIBERA

1. di individuare, per l'anno 2019, l'utilizzo delle aree da destinare ad attività di spettacoli viaggianti temporanei come da allegato "Elenco aree disponibili per installazione attrazioni", ognuna di esse rappresentata anche tramite supporto fotografico e corredata da scheda individuante le attrazioni ammesse in ogni area, anch'essi allegati alla presente deliberazione;

2. di dare atto che il suddetto elenco manterrà la sua validità fino alla successiva delibera di Giunta Comunale di conferma e/o variazione dello stesso, così come previsto dal citato art. 9 della Legge 18 marzo 1968, n. 337 recante "Disposizioni sui circhi equestri e sullo spettacolo viaggiante";

3. di precisare che per la presente deliberazione non è richiesto il parere di regolarità contabile, in quanto trattasi di un provvedimento che non comporta riflessi sul bilancio dell'Ente;

4. di dare atto che successivamente all'approvazione della presente deliberazione sarà predisposto il Regolamento per l'esercizio delle attività di spettacolo viaggiante ai sensi della Legge 337/68.

Il presente processo verbale previa lettura, è stato approvato e formato a termini di legge.

II SINDACO
SANTAGOSTINO PRETINA SARA

II SEGRETARIO GENERALE
NOTARIANNI GIULIO

Documento informatico sottoscritto con firma digitale ai sensi dell'Art. 24 del D.Lgs. 07/03/2005, n. 82.



Comune di Settimo Milanese

PROPOSTA PER GIUNTA COMUNALE

DIPARTIMENTO AFFARI GENERALI E COMUNICAZIONE / Servizio SPORTELLO UNICO DELLE ATTIVITA' PRODUTTIVE (SUAP)

Proposta N° 2018 / 306

Oggetto: INDIVIDUAZIONE AREE PER INSTALLAZIONE TEMPORANEA DI SPETTACOLI VIAGGIANTI

PARERE IN ORDINE ALLA REGOLARITA' TECNICA

ai sensi dell'art. 49 comma 1 del Decreto Legislativo 18/08/2000 n° 267.

Favorevole

Contrario

Settimo Milanese, lì 03-12-2018

Sottoscritto dal Funzionario
(VINCENZA BENISSIMO)

con firma digitale



Comune di Settimo Milanese

CERTIFICATO DI PUBBLICAZIONE

Deliberazione di Giunta Comunale n. 217 del 04-12-2018

Oggetto: INDIVIDUAZIONE AREE PER INSTALLAZIONE TEMPORANEA DI SPETTACOLI VIAGGIANTI

Si certifica che il presente verbale è stato affisso all'Albo Pretorio on line del Comune il giorno 05-12-2018 per la prescritta pubblicazione di quindici giorni consecutivi, ai sensi e per gli effetti di cui all'art. 124 - comma 1 - del D.Lgs. n. 267 del 18.08.2000.

IL SEGRETARIO COMUNALE
NOTARIANNI GIULIO
con firma digitale

Documento informatico sottoscritto con firma digitale ai sensi dell'Art. 24 del D.Lgs. 07/03/2005, n. 82.



Comune di Settimo Milanese

INDIVIDUAZIONE AREE PER INSTALLAZIONE TEMPORANEA DI SPETTACOLI VIAGGIANTI

Elenco aree disponibili per installazione attrazioni

VIGHIGNOLO:

piazza San Sebastiano
campo sportivo parrocchia via A. Moro
oratorio via Airaghi
scuola primaria via Matteotti
piazza mercato via Airaghi
area privata Strada per Vighignolo

SETTIMO:

via Cavalletti parcheggio e area limitrofa Gamba de Legn
parcheggio via Gramsci ang. via Turati
parcheggio privato via Turati
oratorio via Di Vittorio
area via Grandi parco urbano e giardino retro palestra e auditorium
piazza Resistenza
scuole via Buozzi
piazza mercato via Buozzi
piazza Incontro tra i Popoli
largo Papa Giovanni XXIII
piazza Eroi
oratorio via Dante
area privata via Reiss Romoli (altezza rotatoria via di Vittorio)
area privata via Vittorio Veneto ang. Reiss Romoli

SEGURO:

area privata via Vittorio Veneto
area privata via Edison
scuole piazza Don Milani
oratorio piazza Don Milani
piazza Galvaligi
piazze via Silone
area privata Ristorante Boscaccio

VILLAGGIO CAVOUR:

area privata Ristorante La Meriggia
parcheggio via San Martino
via Solferino

MINISTERO DEI BENI E DELLE ATTIVITÀ CULTURALI E DEL TURISMO

Direzione Generale Spettacolo

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 DECRETO INTERMINISTERIALE DEL

18 luglio 2016 (G.U. anno 157° n. 180 del 3 agosto 2016)

SEZIONE I		
<u>PICCOLE ATTRAZIONI A FUNZIONAMENTO SEMPLICE</u>		
A01	APPARECCHIO FORZA MUSCOLARE	Prova di forza del concorrente.
A02	ASTROLOGIA o OROSCOPO	Ruota o congegno simile comprendente i segni dello Zodiaco con predizione dell'avvenire.
A03	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.
A04	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.
A05	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.).
A06	CALCIOMETRO	Trattasi di pallone sostenuto da appositi bracci o ancorato tramite filo che colpito da un calcio ne determina la potenza.
A07	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.
A08	DISCOBOLO o GIOCO GEOMETRICO	Con un determinato numero di dischetti metallici si deve coprire completamente un disco di stoffa o di plastica.
A09	PIANTACHIODI	Il concorrente con un determinato numero di colpi di martello deve piantare completamente un chiodo in un'apposita trave di legno senza piegarlo.
A10	PUGNOMETRO	Prova di forza muscolare consistente nel colpire un pallone con un pugno, per determinarne, su di una scala, la potenza.
A11	SOGGETTI A DONDOLO	Meccanismi di varie forme e dimensioni a gettone o a moneta che consentono il dondolio o il movimento del soggetto.
A12	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.
A13	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.
<u>PICCOLE ATTRAZIONI</u>		
B01	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.
B02	BIGLIARDINI CON STECCA O A MANO	Tiro con stecca o a mano di palle su piano orizzontale, in marmo con buche.
B03	BOCCIOFILO	Tiro a mano di palle in apposite cassette con caselle numerate poste su un piano orizzontale.
B04	CASSETTA SVIZZERA	Consiste in un braccio meccanico comandato da impulso elettrico, spostabile a piacere del partecipante onde spingere degli scodellini in una buca.

B05	CINEMA VISIONI	Si assiste alla visione di un film o diapositiva di cartoni animati o di altri soggetti consentiti.
B06	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.
B07	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.
B08	ESIBIZIONI CON STECCHE	Si deve prendere con l'estremità di due stecche un turacciolo o oggetti simili e collocarli in un determinato posto.
B09	GIOCO AL GETTONE AZIONATO A MANO	Apparecchio azionato mediante gettoni introdotti dal giocatore il quale manovrando abilmente, tramite pulsanti, definisce la durata del gioco.
B10	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.
B11	GIOCO GEOMETRICO o DISCOBOLO	Con un determinato numero di dischetti metallici si deve coprire completamente un disco di stoffa o di plastica.
B12	MICRO GUIDA	Piano orizzontale mobile con due pedali o con manubrio in senso oscillatorio. Si deve far passare una pallina attraverso passaggi obbligati.
B13	OROSCOPO o ASTROLOGIA	Ruota o congegno simile comprendente i segni dello Zodiaco con predizione dell'avvenire.
B14	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.
B15	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.
B16	ROMPITUTTO	Lancio di palle contro bersagli vari (lampadine, bottiglie, scatole, ecc.).
B17	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.
B18	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.
B19	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.
B20	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.
B21	ROTONDA TIRI VARI	(cerchietti, gettoni, anelli, palline, ecc.) Lancio di cerchietti o anelli su un piano orizzontale, sistemato ad una certa distanza.
B22	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.
B23	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.
B24	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.).
B25	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.
B26	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.
B27	TIRO AI FILI	Tirando un filo scelto da una matassa si solleva un oggetto collegato con il filo stesso.
B28	TIRO AL BERSAGLIO	Tiro con armi ad aria compressa o a gas su cartoncini con centri numerati.
B29	TIRO ALLA MEDAGLIA	Tiro a segno con carabina ad aria compressa su appositi cartoncini con centri numerati, per conseguire la vincita di medaglie.
B30	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.
B31	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.
B32	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.
B33	TIRO GETTONI	Lancio di gettoni su determinati oggetti posti su un piano ad una certa distanza dal lanciatore.
B34	TIRO PALLINE IN RECIPIENTI	Lancio di palline in recipienti.
B35	TIRO PIASTRELLE	Lancio di dischetti metallici su altri dischi di diametro superiore, posti su un piano sistemato ad una certa distanza dal lanciatore.
B36	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.
B37	TIRO TURACCIOLI	Arma ad aria compressa che spara turaccioli o pallini di gomma o di plastica, con possibilità di colpire un bersaglio.
B38	VIDEOGIOCHI o TIRI ELETTROMECCANICI (inseriti in sale giochi o padiglioni da trattenimento)	(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.
MEDIE ATTRAZIONI		
C01	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.
C02	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.
C03	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.
C04	BATTELLO MISSISSIPI	Trattasi di imbarcazioni per visitatori che circolano a pelo d'acqua sia su un percorso obbligato che su un percorso libero.
C05	CADUTA LIBERA (FREE FALL)	"Montagna d'aria costituita da materasso gonfiabile di m. 8,00 x 6,00 x 2,00 che ammortizza la caduta in piena sicurezza e divertimento, su cui gli utenti possono saltare da una struttura metallica sulla quale sono poste due piattaforme rispettivamente a circa m. 3,5 e m. 5,00 di altezza".
C06	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.
C07	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.
C08	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.
C09	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.
C10	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.
C11	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.
C12	GIOSTRA AEROPLANI	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

		<p>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.</p> <p>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.</p>
C13	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.
C14	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.
C15	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.
C16	GIOSTRA MINISEGGIOLINI	Attrazione avente le caratteristiche della giostra a seggiolini (giostra a catene) di dimensioni ridotte, destinata esclusivamente ai bambini.
C17	GIOSTRA SHIMMY, ANCHE CON MANTICE DI COPERTURA – MUSIC 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.
C18	GIOSTRA SILURO	Giostra ad albero centrale con bracci snodati sui quali sono agganciati siluri che eseguono un percorso: piano, inclinato o ondulado. Il movimento è dato da un motore elettrico con riduttore posto al centro della giostra oppure al perimetro esterno.
C19	GIOSTRA TAZZE	Giostra per bambini ed adulti costituita da grandi tazze con sedili all'interno collocate su dischi sovrapposti asimmetricamente, ruotanti in direzioni diverse.
C20	GIOSTRA VOLO DI RONDINE	Giostra ad albero centrale con vari bracci snodati sui quali sono agganciate carrozzine che eseguono un percorso circolare ondulado. L'ondulazione è provocata da un gruppo propulsore centrale.
C21	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 contenente acqua.
C22	GIOSTRINA RODEO AZIONATA A MOTORE	Funzionamento analogo a quello delle giostrine trenino ma con automobili anziché locomotive e vagoncini.
C23	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.
C24	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.
C25	GLOBO DELLA MORTE	Trattasi di un'attrazione costituita dalla esibizione di ciclisti e motociclisti che eseguono acrobazie nell'interno di un globo metallico.
C26	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.
C27	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.
C28	MINIAVIO	Attrazione avente le caratteristiche della giostra aeroplano ma di minori dimensioni, destinata esclusivamente ai bambini.
C29	MINIGOLF	Impianto che sostanzialmente corrisponde al tradizionale gioco del golf, effettuato su aree di più ridotte dimensioni. Può trovare posto nei parchi di divertimento.
C30	MINI MONOROTAIA	Trattasi di attrazione avente le stesse caratteristiche della Monorotaia compresa tra le grandi attrazioni, di dimensioni ridotte, riservata al divertimento dei bambini.
C31	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.
C32	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.
C33	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.
C34	MINISLITTA	"Attrazione costituita da struttura metallica che si sviluppa in altezza dal suolo alla piattaforma di partenza di inizio scivolata non superiore a metri 5,00. Il pubblico, raggiunta la vetta per mezzo di scala o rampa fissa, si lascia liberamente scivolare sulla parte obliqua senza ostacoli fino a raggiungere la parte più bassa."
C35	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.
C36	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.
C37	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.

C38	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.
C39	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.
C40	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.
C41	MOSTRE FAUNISTICHE	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.
C42	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.
C43	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.
C44	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.
C45	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.
C46	PADIGLIONE LILLIPUZIANI	Trattasi di spettacoli effettuati da complessi lillipuziani.
C47	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.
C48	PADIGLIONI FENOMENI IN GENERE	Esibizioni effettuate da persone di peso, statura e forza fisica eccezionali, con esclusione di mostruosità.
C49	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.
C50	PISTA DA TAVOLO	Vetturette da corsa in miniatura, funzionanti elettricamente o a batteria, inserite su binari fissi e comandate a mezzo di volanti.
C51	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.
C52	PISTE PER AUTOMOBILINE, MOTO varie, CAVALLINI, ecc., PER BAMBINI (baby-kart)	Piano a forma libera sul quale si muovono in senso obbligato piccoli kart.
C53	ROTONDA AEROPLANI 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.
C54	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.
C55	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.
C56	RUOTA PANORAMICA PER BAMBINI	Attrazione avente le caratteristiche della ruota panoramica compresa tra le grandi attrazioni, di dimensioni ridotte, destinata esclusivamente ai bambini.
C57	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.
C58	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.
C59	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.
C60	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.
C61	SPECCHI UMORISTICI	Padiglione contenente specchi concavi e convessi che riflettono la figura deformandola.

C62	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.
C63	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.
C64	TEATRINO MECCANICO	Padiglione contenente vari gruppi mobili in miniatura rappresentanti presepi, favole, ecc.
C65	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.
C66	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.
C67	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.
C68	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.
<u>GRANDI ATTRAZIONI</u>		
D01	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.
D02	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.
D03	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 vetturetta viene prelevata dal piano in lamiera tramite rotelline in ghisa poste sotto la vetturetta e da una rete metallica posta al soffitto del padiglione per mezzo di un'asta (trolley). Ogni vetturetta 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.
D04	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.

D05	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.
D06	CAPOVOLTA 360°	"Struttura fissata al suolo o ad un semirimorchio, costituita da una colonna verticale, che può ruotare sul proprio asse di 360° solo nel caso del fissaggio al suolo. Al vertice della colonna è applicato un centro di rotazione, al quale sono appesi due bracci metallici contrapposti che ruotano l'uno in senso opposto all'altro, fino a compiere, a loro volta, rotazioni di 360°. Ogni braccio rotante supporta ad una estremità un contrappeso e all'altra estremità quattro vetture, ognuna delle quali ospita due passeggeri, garantendo, in sicurezza, la massima visibilità e libertà di movimento di gambe e braccia (max 8 passeggeri per braccio). La ritenuta del passeggero è di tipo singolo con "maniglione sovraspalla".
D07	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.
D08	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.
D09	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.
D10	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.
D11	GIOSTRA BALLERINA	Giostra azionata a motore, munita di piattaforma fissata ad un braccio centrale, con movimento eccentrico e ondulatorio, con diversi sedili biposto.
D12	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.
D13	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.
D14	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.
D15	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.
D16	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.
D17	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.
D18	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.
D19	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.
D20	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.
D21	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.
D22	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.
D23	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.
D24	MONOROTAIA	Trattasi di un veicolo a motore elettrico o a scoppio; viaggiante su una monorotaia oppure sospeso alla monorotaia medesima.
D25	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.
D26	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 soprapassaggi. 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 vettura viene regolata da appositi freni meccanici o ad aria compressa. Lo stesso dispositivo frenante funziona al termine della corsa fino alla stazione d'arrivo.
D27	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.
D28	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.
D29	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.
D30	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.
D31	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.
D32	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.
D33	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.
D34	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.
D35	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.
D36	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.
D37	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.
D38	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.
D39	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.

D40	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.
D41	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		
E01	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		
F01	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.
F02	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 dal basso (burattini), ovvero burattini manovrati con fili dall'alto.
SEZIONE IV		
CIRCHI EQUESTRI		
G01	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.
G02	ARENE GINNASTICHE	Trattasi di piccoli complessi muniti di una modesta attrezzatura, ma privi di un tendone di copertura.
SEZIONE V		
H01	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

		<p>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:</p> <p>1) scritturare non meno di 21 persone (familiari e non) per le quali deve essere comprovata la regolarità dei versamenti dovuti all'ENPALS;</p> <p>2) stipulare una assicurazione per la responsabilità civile contro terzi a favore degli spettatori che abbia massimali adeguati alle norme vigenti in campo assicurativo.</p>
SEZIONE VI		
I01	SPETTACOLO DI STRADA	<p>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.</p>

Spettacoli viaggianti

Legenda

Vighignolo - Moro
Vighignolo - S. Sebastiano

Vighignolo - Oratorio

Vighignolo - Scuole

Vighignolo - Piazza Mercato

Vighignolo - Strada x Vighignolo

Settimo - Cavalletti

Settimo - Gramsci Turati

Settimo - Turati

Settimo - Oratorio

Settimo - Grandi

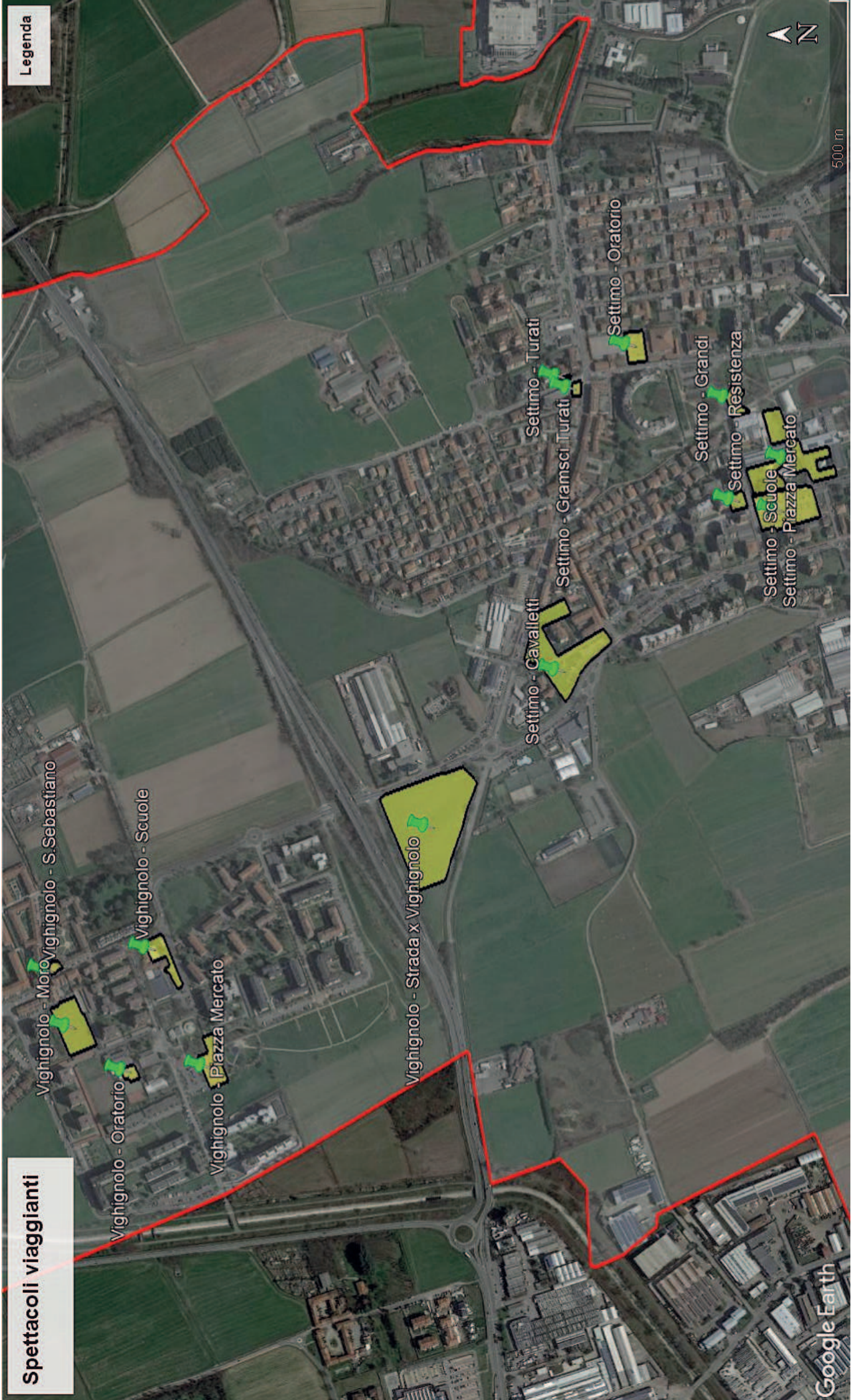
Settimo - Resistenza

Settimo - Scuole

Settimo - Piazza Mercato



500 m



SPETTACOLI VIAGGIANTI

Scheda di verifica delle attività spettacolari, attrazioni e trattenimenti ammessi

sita in #: 1 Località:

in Via / Piazza:

TIPO:

Denominazione:

MQ.:

A01: A02: A03: A04: A05: A06: A07:
A08: A09: A10: A11: A12: A13:
B01: B02: B03: B04: B05: B06: B07: B08:
B09: B10: B11: B12: B13: B14: B15: B16:
B17: B18: B19: B20: B21: B22: B23: B24:
B25: B26: B27: B28: B29: B30: B31: B32:
B33: B34: B35: B36: B37: B38:
C01: C02: C03: C04: C05: C06: C07: C08:
C09: C10: C11: C12: C13: C14: C15: C16:
C17: C18: C19: C20: C21: C22: C23: C24:
C25: C26: C27: C28: C29: C30: C31: C32:
C33: C34: C35: C36: C37: C38: C39: C40:
C41: C42: C43: C44: C45: C46: C47: C48:
C49: C50: C51: C52: C53: C54: C55: C56:
C57: C58: C59: C60: C61: C62: C63: C64:
C65: C66: C67: C68:
D01: D02: D03: D04: D05: D06: D07: D08:
D09: D10: D11: D12: D13: D14: D15: D16:
D17: D18: D19: D20: D21: D22: D23: D24:
D25: D26: D27: D28: D29: D30: D31: D32:
D33: D34: D35: D36: D37: D38: D39: D40:
D41:
E01: F01: F02: G01: G02:
H01: I01:

Spettacoli viaggianti

Legenda

Vighignolo - S. Sebastiano

Vighignolo - Moro

40 m

Google Earth





Vighignolo - Moro

Google earth

Data di acquisizione delle immagini: 3/12/2015 45°29'46.66"N 9°02'32.80"E elev 142 m alt 239 m

2001



Google earth

Data di acquisizione delle immagini: 3/12/2015 45°29'43.56"N 9°02'29.46"E elev 141 m alt 239 m

2001

SPETTACOLI VIAGGIANTI

Scheda di verifica delle attività spettacolari, attrazioni e trattenimenti ammessi

sita in #: 1 Località:

in Via / Piazza:

TIPO:

Denominazione:

MQ.:

A01: A02: A03: A04: A05: A06: A07:
A08: A09: A10: A11: A12: A13:
B01: B02: B03: B04: B05: B06: B07: B08:
B09: B10: B11: B12: B13: B14: B15: B16:
B17: B18: B19: B20: B21: B22: B23: B24:
B25: B26: B27: B28: B29: B30: B31: B32:
B33: B34: B35: B36: B37: B38:
C01: C02: C03: C04: C05: C06: C07: C08:
C09: C10: C11: C12: C13: C14: C15: C16:
C17: C18: C19: C20: C21: C22: C23: C24:
C25: C26: C27: C28: C29: C30: C31: C32:
C33: C34: C35: C36: C37: C38: C39: C40:
C41: C42: C43: C44: C45: C46: C47: C48:
C49: C50: C51: C52: C53: C54: C55: C56:
C57: C58: C59: C60: C61: C62: C63: C64:
C65: C66: C67: C68:
D01: D02: D03: D04: D05: D06: D07: D08:
D09: D10: D11: D12: D13: D14: D15: D16:
D17: D18: D19: D20: D21: D22: D23: D24:
D25: D26: D27: D28: D29: D30: D31: D32:
D33: D34: D35: D36: D37: D38: D39: D40:
D41:
E01: F01: F02: G01: G02:
H01: I01:



Vighignolo - Scuole

Google earth

Data di acquisizione delle immagini: 3/12/2015 45°29'41.76"N 9°02'37.30"E elev. 140 m alt. 239 m

2001

SPETTACOLI VIAGGIANTI

Scheda di verifica delle attività spettacolari, attrazioni e trattenimenti ammessi

sita in #: 1 Località:

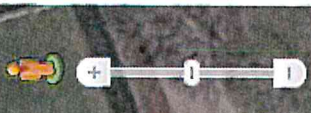
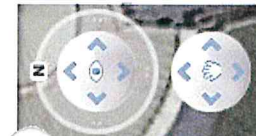
in Via / Piazza:

TIPO:

Denominazione:

MQ.:

A01: A02: A03: A04: A05: A06: A07:
A08: A09: A10: A11: A12: A13:
B01: B02: B03: B04: B05: B06: B07: B08:
B09: B10: B11: B12: B13: B14: B15: B16:
B17: B18: B19: B20: B21: B22: B23: B24:
B25: B26: B27: B28: B29: B30: B31: B32:
B33: B34: B35: B36: B37: B38:
C01: C02: C03: C04: C05: C06: C07: C08:
C09: C10: C11: C12: C13: C14: C15: C16:
C17: C18: C19: C20: C21: C22: C23: C24:
C25: C26: C27: C28: C29: C30: C31: C32:
C33: C34: C35: C36: C37: C38: C39: C40:
C41: C42: C43: C44: C45: C46: C47: C48:
C49: C50: C51: C52: C53: C54: C55: C56:
C57: C58: C59: C60: C61: C62: C63: C64:
C65: C66: C67: C68:
D01: D02: D03: D04: D05: D06: D07: D08:
D09: D10: D11: D12: D13: D14: D15: D16:
D17: D18: D19: D20: D21: D22: D23: D24:
D25: D26: D27: D28: D29: D30: D31: D32:
D33: D34: D35: D36: D37: D38: D39: D40:
D41:
E01: F01: F02: G01: G02:
H01: I01:



Vighignolo - Piazza Mercato

Google earth

Data di acquisizione delle immagini: 3/12/2015 45°29'39.00"N 9°02'29.00"E elev. 140 m alt. 239 m

2001

SPETTACOLI VIAGGIANTI

Scheda di verifica delle attività spettacolari, attrazioni e trattenimenti ammessi

sita in #: 1 Località:

in Via / Piazza:

TIPO:

Denominazione:

MQ.:

A01: A02: A03: A04: A05: A06: A07:
A08: A09: A10: A11: A12: A13:
B01: B02: B03: B04: B05: B06: B07: B08:
B09: B10: B11: B12: B13: B14: B15: B16:
B17: B18: B19: B20: B21: B22: B23: B24:
B25: B26: B27: B28: B29: B30: B31: B32:
B33: B34: B35: B36: B37: B38:
C01: C02: C03: C04: C05: C06: C07: C08:
C09: C10: C11: C12: C13: C14: C15: C16:
C17: C18: C19: C20: C21: C22: C23: C24:
C25: C26: C27: C28: C29: C30: C31: C32:
C33: C34: C35: C36: C37: C38: C39: C40:
C41: C42: C43: C44: C45: C46: C47: C48:
C49: C50: C51: C52: C53: C54: C55: C56:
C57: C58: C59: C60: C61: C62: C63: C64:
C65: C66: C67: C68:
D01: D02: D03: D04: D05: D06: D07: D08:
D09: D10: D11: D12: D13: D14: D15: D16:
D17: D18: D19: D20: D21: D22: D23: D24:
D25: D26: D27: D28: D29: D30: D31: D32:
D33: D34: D35: D36: D37: D38: D39: D40:
D41:
E01: F01: F02: G01: G02:
H01: I01:

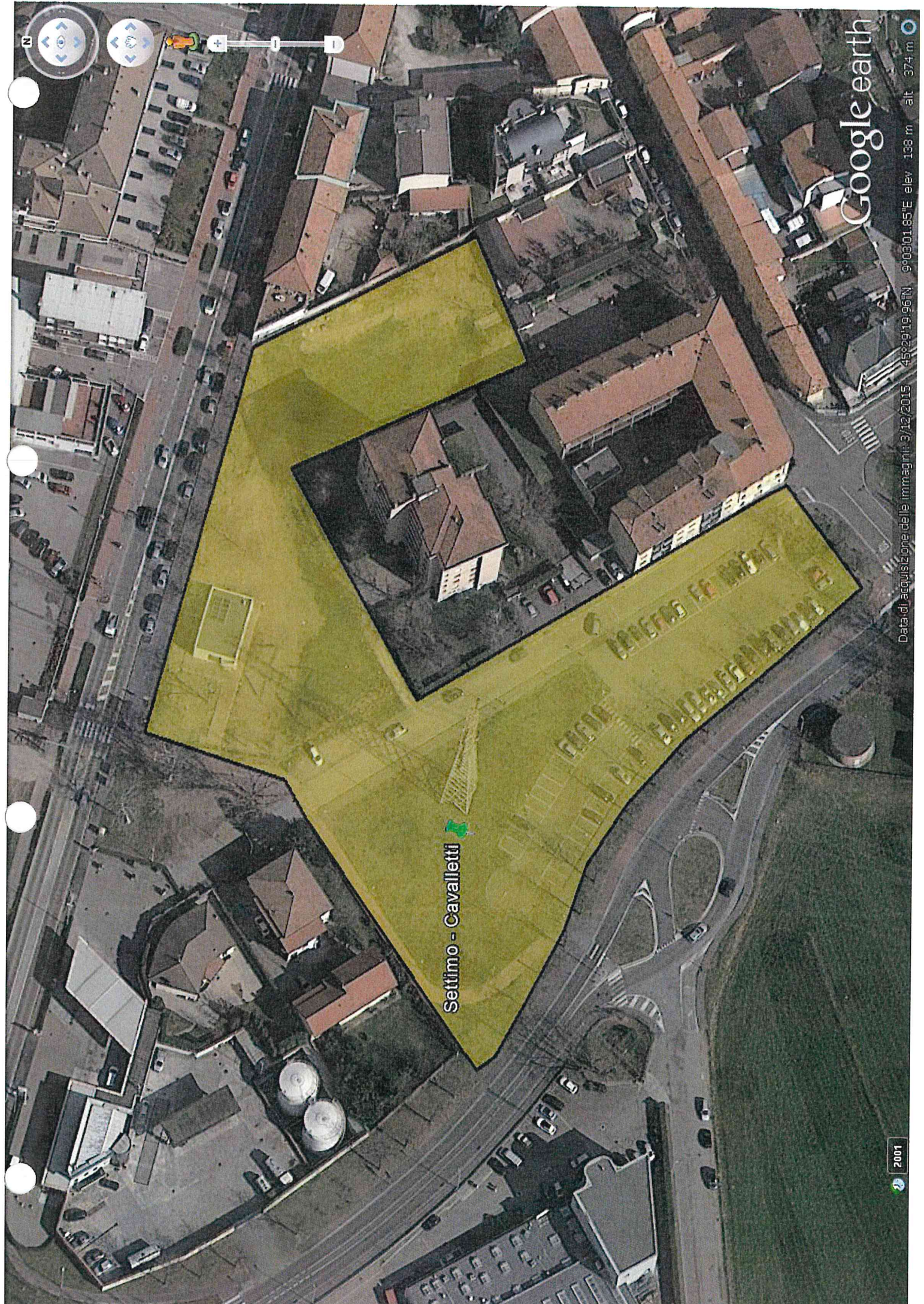


Vighignolo - Strada x Vighignolo

Google earth

Data di acquisizione delle immagini: 3/12/2015 - 45°29'27.03"N - 9°02'48.68"E elev. 139 m alt. 374 m

2001



Settimo - Cavalletti

Google earth

Data di acquisizione delle immagini: 3/12/2015 45°29'19.96"N 9°03'01.85"E elev. 138 m alt. 374 m

2001



Settimo - Turati

Settimo - Gramsci Turati

Google earth

Data di acquisizione delle immagini: 3/12/2015 4592919.211N 990321.741E elev 137 m alt 374 m

2001

SPETTACOLI VIAGGIANTI

Scheda di verifica delle attività spettacolari, attrazioni e trattenimenti ammessi

sita in #: 2 Località:

in Via / Piazza: TIPO:

Denominazione: MQ.:

A01: A02: A03: A04: A05: A06: A07:
A08: A09: A10: A11: A12: A13:
B01: B02: B03: B04: B05: B06: B07: B08:
B09: B10: B11: B12: B13: B14: B15: B16:
B17: B18: B19: B20: B21: B22: B23: B24:
B25: B26: B27: B28: B29: B30: B31: B32:
B33: B34: B35: B36: B37: B38:
C01: C02: C03: C04: C05: C06: C07: C08:
C09: C10: C11: C12: C13: C14: C15: C16:
C17: C18: C19: C20: C21: C22: C23: C24:
C25: C26: C27: C28: C29: C30: C31: C32:
C33: C34: C35: C36: C37: C38: C39: C40:
C41: C42: C43: C44: C45: C46: C47: C48:
C49: C50: C51: C52: C53: C54: C55: C56:
C57: C58: C59: C60: C61: C62: C63: C64:
C65: C66: C67: C68:
D01: D02: D03: D04: D05: D06: D07: D08:
D09: D10: D11: D12: D13: D14: D15: D16:
D17: D18: D19: D20: D21: D22: D23: D24:
D25: D26: D27: D28: D29: D30: D31: D32:
D33: D34: D35: D36: D37: D38: D39: D40:
D41:
E01: F01: F02: G01: G02:
H01: I01:



Settimo - Turati

Settimo - Gramsci Turati

Google earth

Data di acquisizione delle immagini: 3/12/2015 45°29'19.65"N 9°03'22.85"E elev: 136 m alt: 374 m

2001



Settimo - Oratorio

Google earth

Data di acquisizione delle immagini: 3/12/2015 45°29'16,09"N 9°03'25,31"E elev. 137 m alt. 374 m

2001

SPETTACOLI VIAGGIANTI

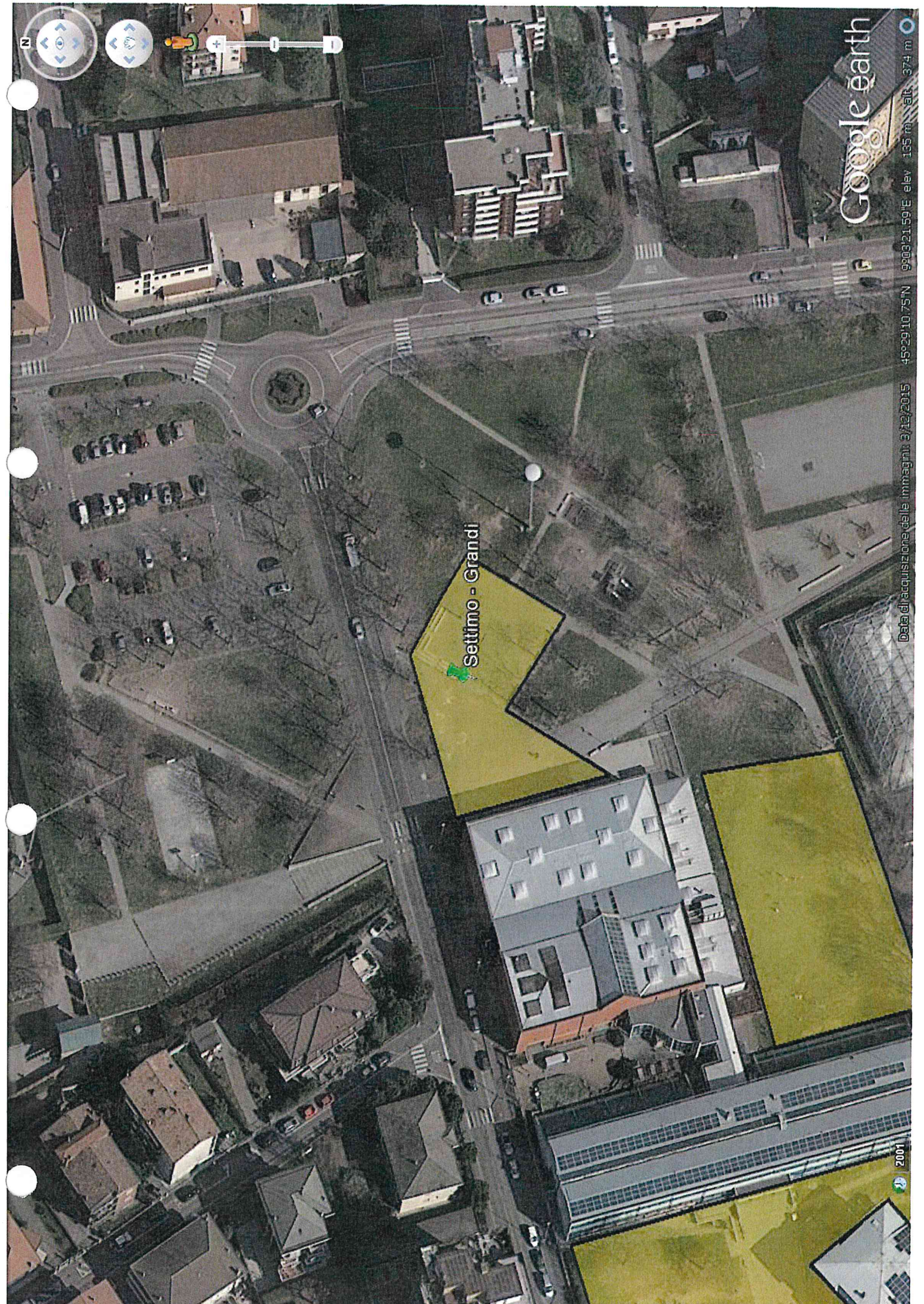
Scheda di verifica delle attività spettacolari, attrazioni e trattenimenti ammessi

sita in #: 2 Località:

in Via / Piazza: TIPO:

Denominazione: MQ.:

A01: A02: A03: A04: A05: A06: A07:
A08: A09: A10: A11: A12: A13:
B01: B02: B03: B04: B05: B06: B07: B08:
B09: B10: B11: B12: B13: B14: B15: B16:
B17: B18: B19: B20: B21: B22: B23: B24:
B25: B26: B27: B28: B29: B30: B31: B32:
B33: B34: B35: B36: B37: B38:
C01: C02: C03: C04: C05: C06: C07: C08:
C09: C10: C11: C12: C13: C14: C15: C16:
C17: C18: C19: C20: C21: C22: C23: C24:
C25: C26: C27: C28: C29: C30: C31: C32:
C33: C34: C35: C36: C37: C38: C39: C40:
C41: C42: C43: C44: C45: C46: C47: C48:
C49: C50: C51: C52: C53: C54: C55: C56:
C57: C58: C59: C60: C61: C62: C63: C64:
C65: C66: C67: C68:
D01: D02: D03: D04: D05: D06: D07: D08:
D09: D10: D11: D12: D13: D14: D15: D16:
D17: D18: D19: D20: D21: D22: D23: D24:
D25: D26: D27: D28: D29: D30: D31: D32:
D33: D34: D35: D36: D37: D38: D39: D40:
D41:
E01: F01: F02: G01: G02:
H01: I01:

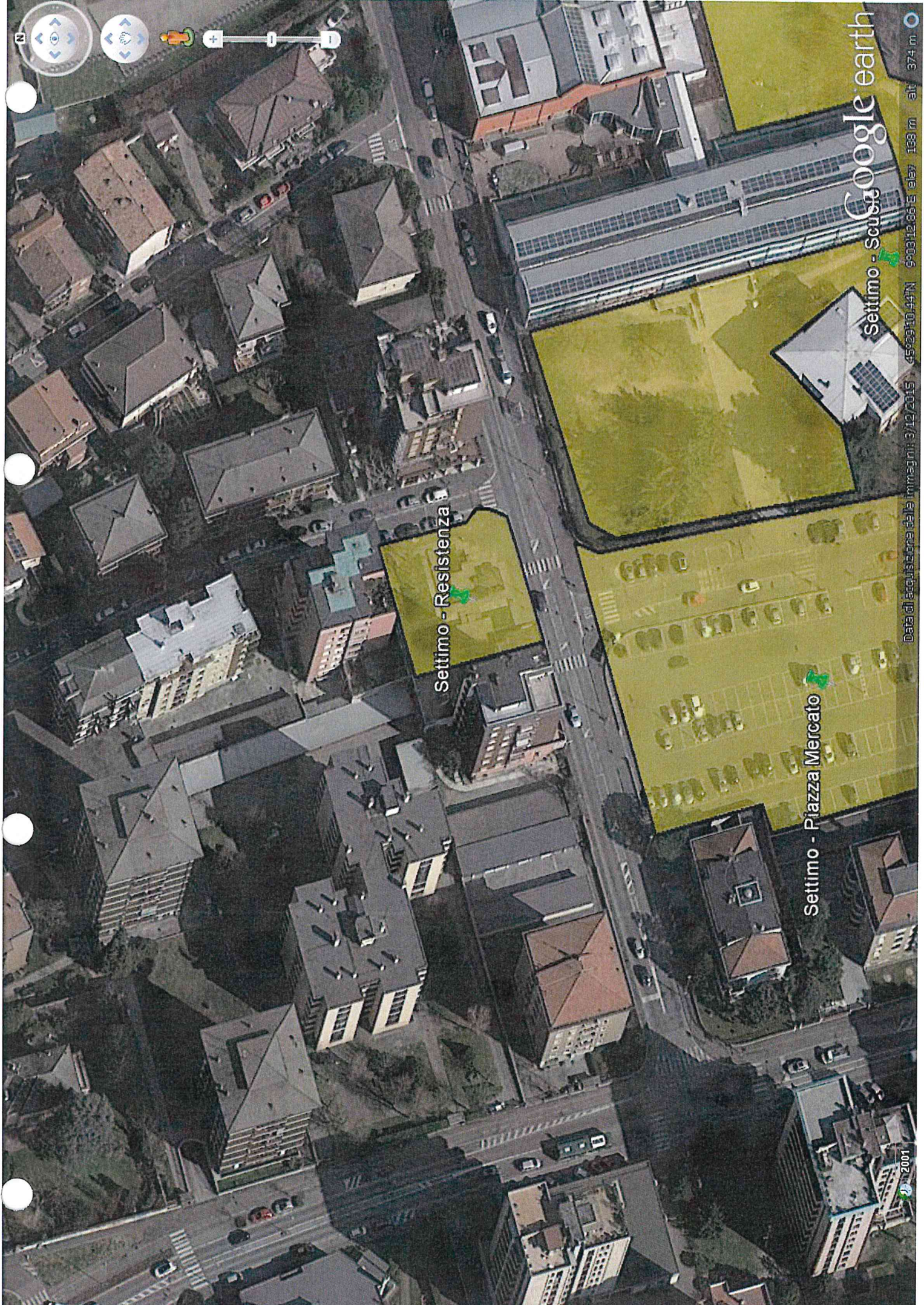


Settimo - Grandi

Google earth

Data di acquisizione delle immagini: 3/12/2015 45°29'10.75"N 99°03'21.59"E elev. 135 m alt. 374 m

2001



Settimo - Resistenza

Settimo - Piazza Mercato

Settimo - scuderia

Data di acquisizione delle immagini: 3/12/2015 45°29'10.44"N 9°03'12.85"E elev 138 m alt 374 m

© 2015

SPETTACOLI VIAGGIANTI

Scheda di verifica delle attività spettacolari, attrazioni e trattenimenti ammessi

sita in #: 2 Località:

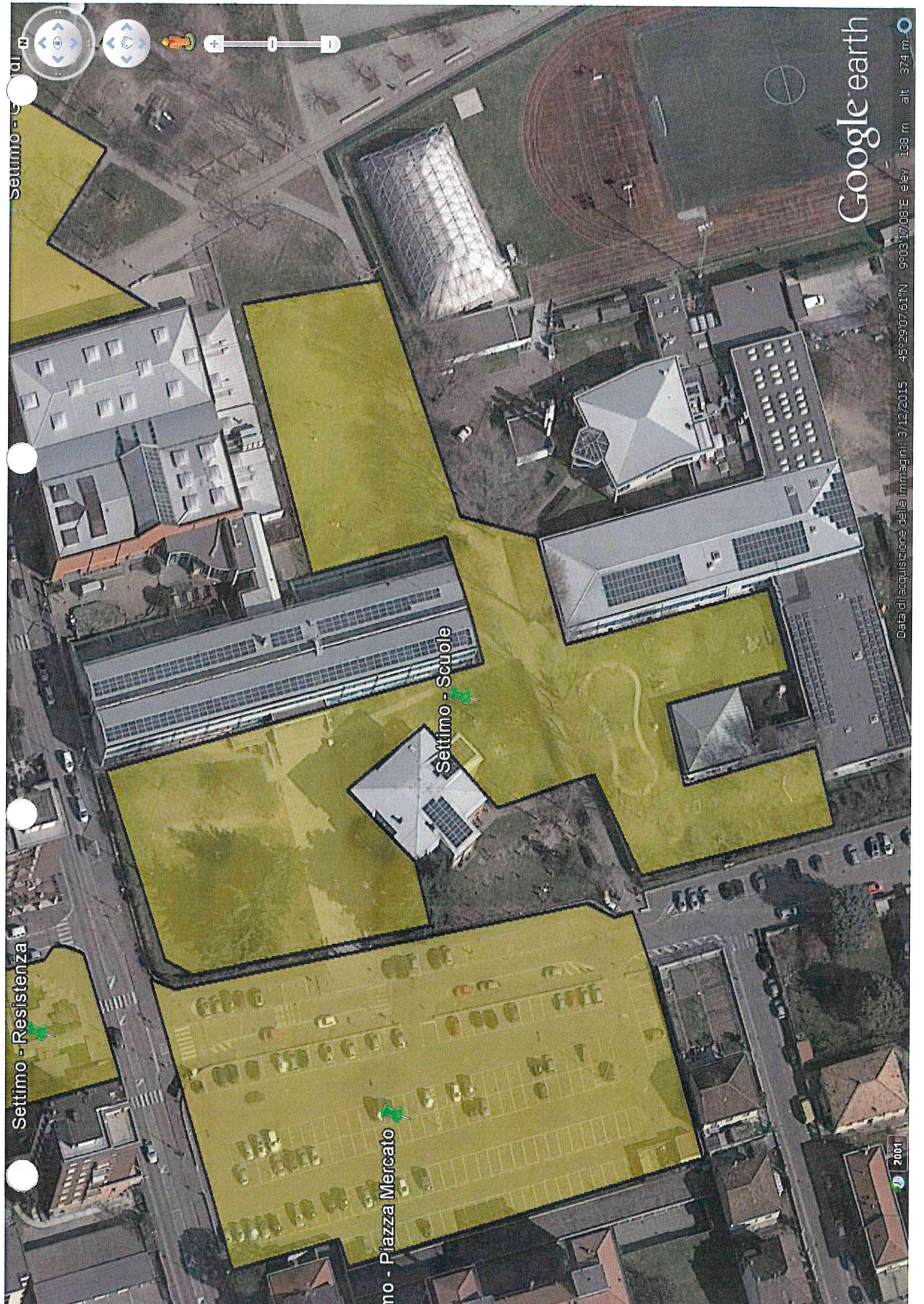
in Via / Piazza:

TIPO:

Denominazione:

MQ.:

A01: A02: A03: A04: A05: A06: A07:
A08: A09: A10: A11: A12: A13:
B01: B02: B03: B04: B05: B06: B07: B08:
B09: B10: B11: B12: B13: B14: B15: B16:
B17: B18: B19: B20: B21: B22: B23: B24:
B25: B26: B27: B28: B29: B30: B31: B32:
B33: B34: B35: B36: B37: B38:
C01: C02: C03: C04: C05: C06: C07: C08:
C09: C10: C11: C12: C13: C14: C15: C16:
C17: C18: C19: C20: C21: C22: C23: C24:
C25: C26: C27: C28: C29: C30: C31: C32:
C33: C34: C35: C36: C37: C38: C39: C40:
C41: C42: C43: C44: C45: C46: C47: C48:
C49: C50: C51: C52: C53: C54: C55: C56:
C57: C58: C59: C60: C61: C62: C63: C64:
C65: C66: C67: C68:
D01: D02: D03: D04: D05: D06: D07: D08:
D09: D10: D11: D12: D13: D14: D15: D16:
D17: D18: D19: D20: D21: D22: D23: D24:
D25: D26: D27: D28: D29: D30: D31: D32:
D33: D34: D35: D36: D37: D38: D39: D40:
D41:
E01: F01: F02: G01: G02:
H01: I01:



Settimo - Resistenza

Settimo - G. di M

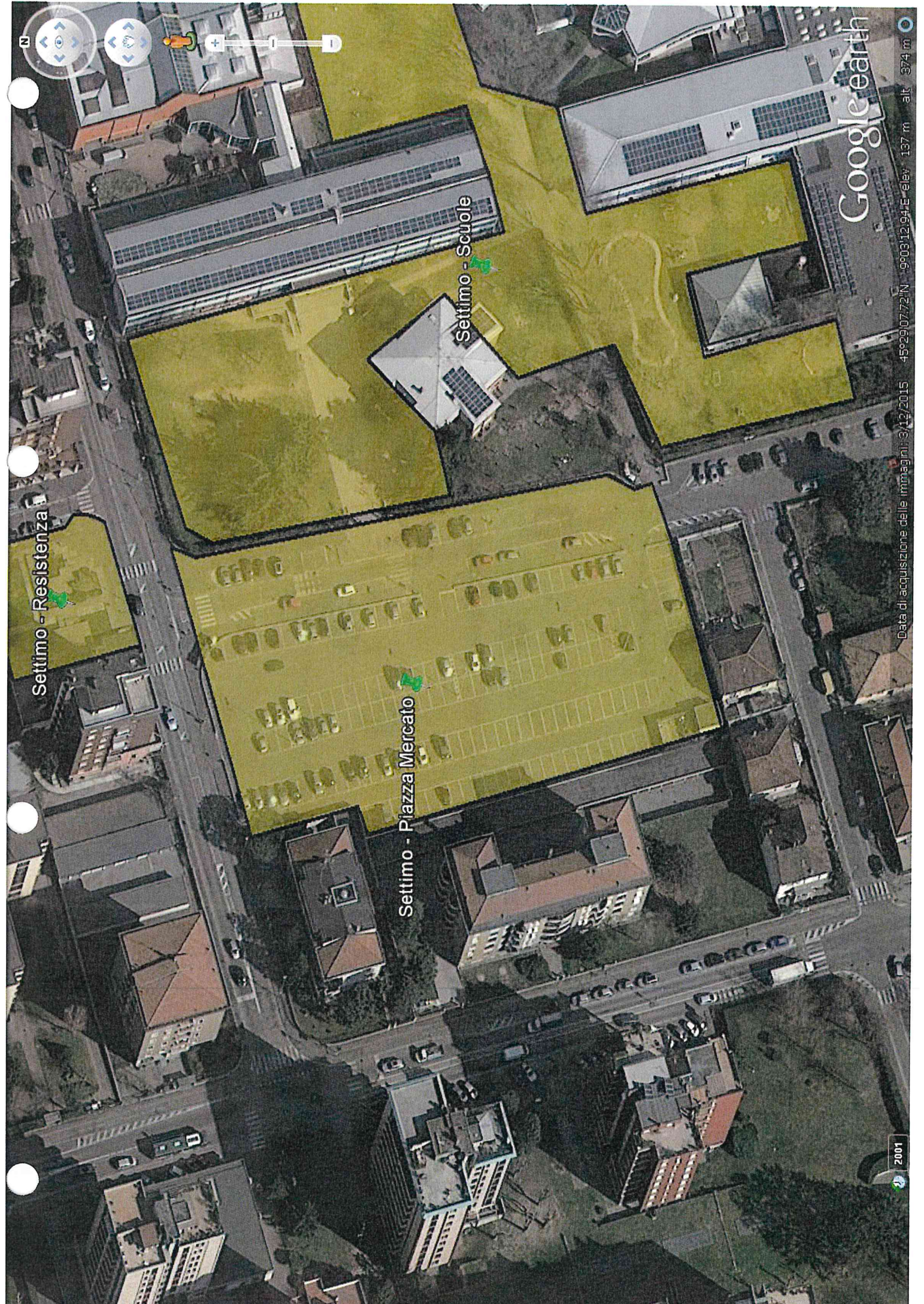
mo - Piazza Mercato

Settimo - Scuole

Google earth

Data di acquisizione delle immagini: 3/12/2015 45°29'07.61"N 9°03'17.08"E elev. 138 m alt. 374 m

2001



Settimo - Resistenza

Settimo - Scuole

Settimo - Piazza Mercato

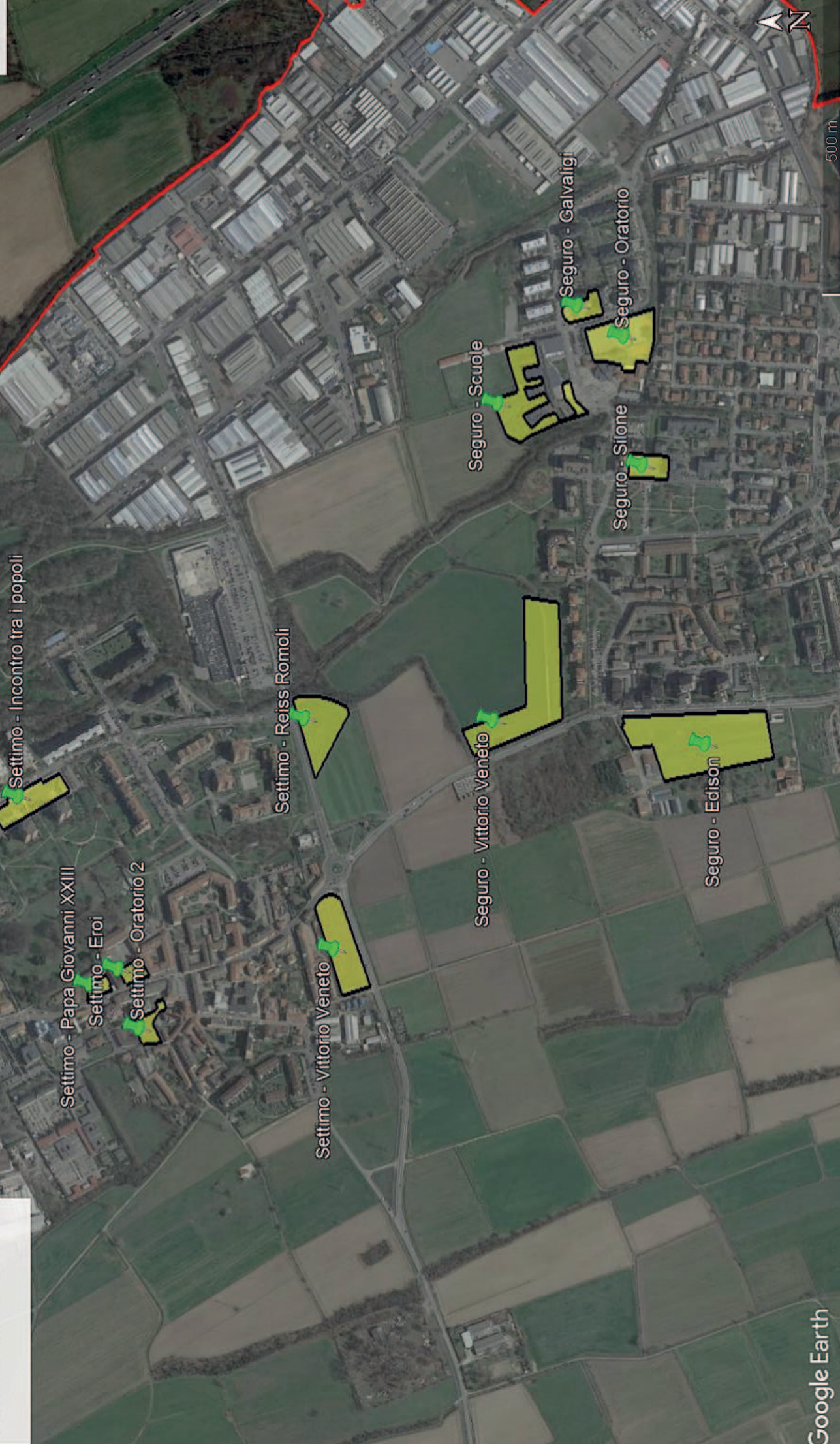
Google earth

Data di acquisizione delle immagini: 3/12/2015 45°29'07.72"N 9°03'12.94"E elev. 137 m alt. 374 m

2001

Spettacoli viaggianti

Legenda



Settimo - Incontro tra i popoli

Settimo - Papa Giovanni XXIII

Settimo - Eroi

Settimo - Oratorio 2

Settimo - Vittorio Veneto

Settimo - Reiss Romoli

Seguro - Scuole

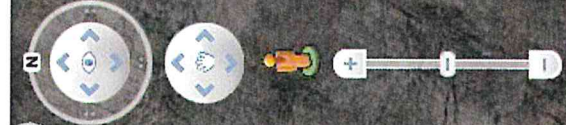
Seguro - Vittorio Veneto

Seguro - Silone

Seguro - Edison

Seguro - Galvaigi

Seguro - Oratorio



Settimo - Incontro tra i popoli

Google earth

Data di acquisizione delle immagini: 3/12/2015 45°28'53.45"N 9°03'31.38"E elev. 134m alt. 374 m

SPETTACOLI VIAGGIANTI

Scheda di verifica delle attività spettacolari, attrazioni e trattenimenti ammessi

sita in #: 2 Località:

in Via / Piazza: TIPO:

Denominazione: MQ.:

A01: A02: A03: A04: A05: A06: A07:
A08: A09: A10: A11: A12: A13:
B01: B02: B03: B04: B05: B06: B07: B08:
B09: B10: B11: B12: B13: B14: B15: B16:
B17: B18: B19: B20: B21: B22: B23: B24:
B25: B26: B27: B28: B29: B30: B31: B32:
B33: B34: B35: B36: B37: B38:
C01: C02: C03: C04: C05: C06: C07: C08:
C09: C10: C11: C12: C13: C14: C15: C16:
C17: C18: C19: C20: C21: C22: C23: C24:
C25: C26: C27: C28: C29: C30: C31: C32:
C33: C34: C35: C36: C37: C38: C39: C40:
C41: C42: C43: C44: C45: C46: C47: C48:
C49: C50: C51: C52: C53: C54: C55: C56:
C57: C58: C59: C60: C61: C62: C63: C64:
C65: C66: C67: C68:
D01: D02: D03: D04: D05: D06: D07: D08:
D09: D10: D11: D12: D13: D14: D15: D16:
D17: D18: D19: D20: D21: D22: D23: D24:
D25: D26: D27: D28: D29: D30: D31: D32:
D33: D34: D35: D36: D37: D38: D39: D40:
D41:
E01: F01: F02: G01: G02:
H01: I01:

Spettacoli viaggianti

Legenda

Settimo - Papa Giovanni XXIII

Settimo - Eroi

Settimo - Oratorio 2



SPETTACOLI VIAGGIANTI

Scheda di verifica delle attività spettacolari, attrazioni e trattenimenti ammessi

sita in #: 2 Località:

in Via / Piazza:

TIPO:

Denominazione:

MQ.:

A01: A02: A03: A04: A05: A06: A07:
A08: A09: A10: A11: A12: A13:
B01: B02: B03: B04: B05: B06: B07: B08:
B09: B10: B11: B12: B13: B14: B15: B16:
B17: B18: B19: B20: B21: B22: B23: B24:
B25: B26: B27: B28: B29: B30: B31: B32:
B33: B34: B35: B36: B37: B38:
C01: C02: C03: C04: C05: C06: C07: C08:
C09: C10: C11: C12: C13: C14: C15: C16:
C17: C18: C19: C20: C21: C22: C23: C24:
C25: C26: C27: C28: C29: C30: C31: C32:
C33: C34: C35: C36: C37: C38: C39: C40:
C41: C42: C43: C44: C45: C46: C47: C48:
C49: C50: C51: C52: C53: C54: C55: C56:
C57: C58: C59: C60: C61: C62: C63: C64:
C65: C66: C67: C68:
D01: D02: D03: D04: D05: D06: D07: D08:
D09: D10: D11: D12: D13: D14: D15: D16:
D17: D18: D19: D20: D21: D22: D23: D24:
D25: D26: D27: D28: D29: D30: D31: D32:
D33: D34: D35: D36: D37: D38: D39: D40:
D41:
E01: F01: F02: G01: G02:
H01: I01:



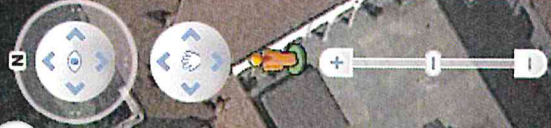
Settimo - Eroi

Settimo - Oratorio 2

Google Earth

Data di acquisizione delle immagini: 3/12/2015 45°28'48.24"N 9°03'18.26"E elev. 135 m alt. 374 m

2001



Settimo - Eroi

Settimo - Oratorio 2

Google earth

Data di acquisizione delle immagini: 3/12/2015 45°28'47.68"N 9°03'13.80"E elev. 1394 m alt. 374 m

2001

SPETTACOLI VIAGGIANTI

Scheda di verifica delle attività spettacolari, attrazioni e trattenimenti ammessi

sita in #: 2 Località:

in Via / Piazza:

TIPO:

Denominazione:

MQ.:

A01: A02: A03: A04: A05: A06: A07:
A08: A09: A10: A11: A12: A13:
B01: B02: B03: B04: B05: B06: B07: B08:
B09: B10: B11: B12: B13: B14: B15: B16:
B17: B18: B19: B20: B21: B22: B23: B24:
B25: B26: B27: B28: B29: B30: B31: B32:
B33: B34: B35: B36: B37: B38:
C01: C02: C03: C04: C05: C06: C07: C08:
C09: C10: C11: C12: C13: C14: C15: C16:
C17: C18: C19: C20: C21: C22: C23: C24:
C25: C26: C27: C28: C29: C30: C31: C32:
C33: C34: C35: C36: C37: C38: C39: C40:
C41: C42: C43: C44: C45: C46: C47: C48:
C49: C50: C51: C52: C53: C54: C55: C56:
C57: C58: C59: C60: C61: C62: C63: C64:
C65: C66: C67: C68:
D01: D02: D03: D04: D05: D06: D07: D08:
D09: D10: D11: D12: D13: D14: D15: D16:
D17: D18: D19: D20: D21: D22: D23: D24:
D25: D26: D27: D28: D29: D30: D31: D32:
D33: D34: D35: D36: D37: D38: D39: D40:
D41:
E01: F01: F02: G01: G02:
H01: I01:



Settimo - Reiss Romoli

Google earth

2001

Data di acquisizione delle immagini: 3/12/2015 45°28'58.35"N 9°03'55.86"E elev. 132 m alt. 374 m



Settimo - Vittorio Veneto

Google earth

Data di acquisizione delle immagini: 3/12/2015 -45°28'33,01"N 9°03'20,61"E elev: 134 m alt: 374 m

2001

SPETTACOLI VIAGGIANTI

Scheda di verifica delle attività spettacolari, attrazioni e trattenimenti ammessi

sita in #: 3 Località:

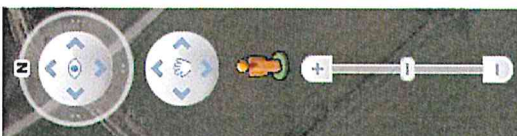
in Via / Piazza:

TIPO:

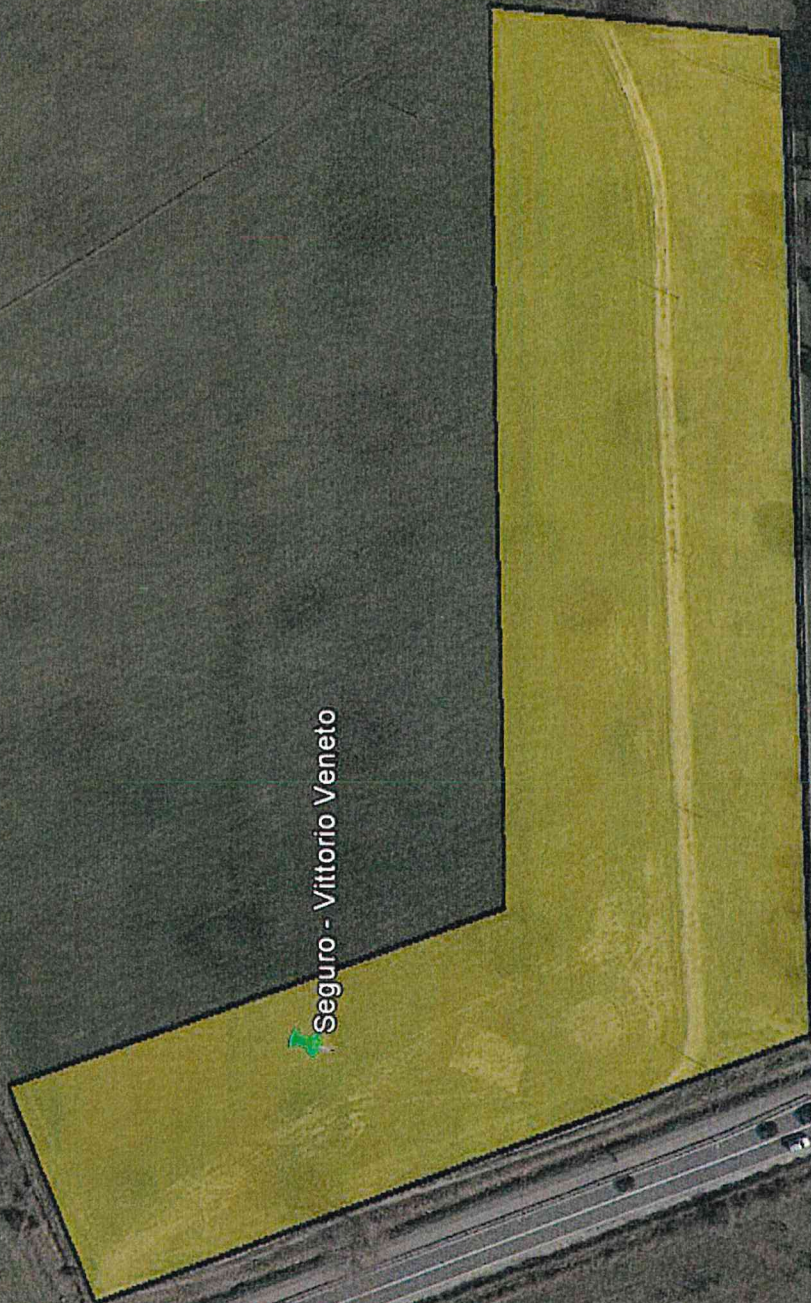
Denominazione:

MQ.:

A01: A02: A03: A04: A05: A06: A07:
A08: A09: A10: A11: A12: A13:
B01: B02: B03: B04: B05: B06: B07: B08:
B09: B10: B11: B12: B13: B14: B15: B16:
B17: B18: B19: B20: B21: B22: B23: B24:
B25: B26: B27: B28: B29: B30: B31: B32:
B33: B34: B35: B36: B37: B38:
C01: C02: C03: C04: C05: C06: C07: C08:
C09: C10: C11: C12: C13: C14: C15: C16:
C17: C18: C19: C20: C21: C22: C23: C24:
C25: C26: C27: C28: C29: C30: C31: C32:
C33: C34: C35: C36: C37: C38: C39: C40:
C41: C42: C43: C44: C45: C46: C47: C48:
C49: C50: C51: C52: C53: C54: C55: C56:
C57: C58: C59: C60: C61: C62: C63: C64:
C65: C66: C67: C68:
D01: D02: D03: D04: D05: D06: D07: D08:
D09: D10: D11: D12: D13: D14: D15: D16:
D17: D18: D19: D20: D21: D22: D23: D24:
D25: D26: D27: D28: D29: D30: D31: D32:
D33: D34: D35: D36: D37: D38: D39: D40:
D41:
E01: F01: F02: G01: G02:
H01: I01:



Seguro - Vittorio Veneto



Google earth

Data di acquisizione delle immagini: 3/12/2015 45°28'28.20"N 9°03'40.14"E elev. 128 m alt. 491 m

2001

SPETTACOLI VIAGGIANTI

Scheda di verifica delle attività spettacolari, attrazioni e trattenimenti ammessi

sita in #: 3 Località:

in Via / Piazza:

TIPO:

Denominazione:

MQ.:

A01: A02: A03: A04: A05: A06: A07:
A08: A09: A10: A11: A12: A13:
B01: B02: B03: B04: B05: B06: B07: B08:
B09: B10: B11: B12: B13: B14: B15: B16:
B17: B18: B19: B20: B21: B22: B23: B24:
B25: B26: B27: B28: B29: B30: B31: B32:
B33: B34: B35: B36: B37: B38:
C01: C02: C03: C04: C05: C06: C07: C08:
C09: C10: C11: C12: C13: C14: C15: C16:
C17: C18: C19: C20: C21: C22: C23: C24:
C25: C26: C27: C28: C29: C30: C31: C32:
C33: C34: C35: C36: C37: C38: C39: C40:
C41: C42: C43: C44: C45: C46: C47: C48:
C49: C50: C51: C52: C53: C54: C55: C56:
C57: C58: C59: C60: C61: C62: C63: C64:
C65: C66: C67: C68:
D01: D02: D03: D04: D05: D06: D07: D08:
D09: D10: D11: D12: D13: D14: D15: D16:
D17: D18: D19: D20: D21: D22: D23: D24:
D25: D26: D27: D28: D29: D30: D31: D32:
D33: D34: D35: D36: D37: D38: D39: D40:
D41:
E01: F01: F02: G01: G02:
H01: I01:



Seguro - Edison

© 2016 Google

Google earth

2001

Data di acquisizione delle immagini: 3/12/2015 45°28'19.03"N 9°03'36.71"E elev. 131 m alt. 507 m

SPETTACOLI VIAGGIANTI

Scheda di verifica delle attività spettacolari, attrazioni e trattenimenti ammessi

sita in #: 3 Località:

in Via / Piazza:

TIPO:

Denominazione:

MQ.:

A01: A02: A03: A04: A05: A06: A07:

A08: A09: A10: A11: A12: A13:

B01: B02: B03: B04: B05: B06: B07: B08:

B09: B10: B11: B12: B13: B14: B15: B16:

B17: B18: B19: B20: B21: B22: B23: B24:

B25: B26: B27: B28: B29: B30: B31: B32:

B33: B34: B35: B36: B37: B38:

C01: C02: C03: C04: C05: C06: C07: C08:

C09: C10: C11: C12: C13: C14: C15: C16:

C17: C18: C19: C20: C21: C22: C23: C24:

C25: C26: C27: C28: C29: C30: C31: C32:

C33: C34: C35: C36: C37: C38: C39: C40:

C41: C42: C43: C44: C45: C46: C47: C48:

C49: C50: C51: C52: C53: C54: C55: C56:

C57: C58: C59: C60: C61: C62: C63: C64:

C65: C66: C67: C68:

D01: D02: D03: D04: D05: D06: D07: D08:

D09: D10: D11: D12: D13: D14: D15: D16:

D17: D18: D19: D20: D21: D22: D23: D24:

D25: D26: D27: D28: D29: D30: D31: D32:

D33: D34: D35: D36: D37: D38: D39: D40:

D41:

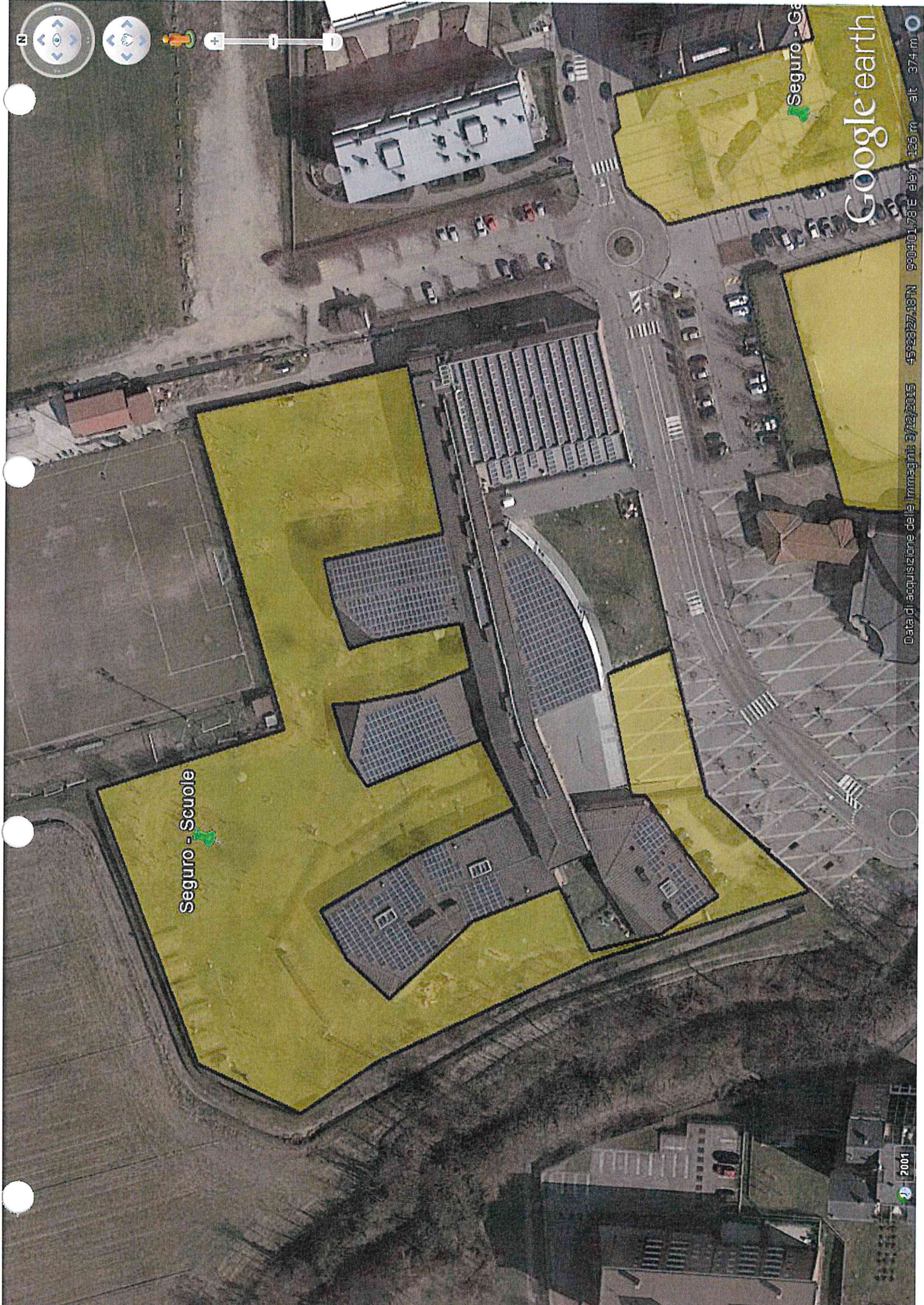
E01:

F01: F02:

G01: G02:

H01:

I01:



Seguro - Scuole

Seguro - Ca

Google earth

Data di acquisizione delle immagini: 3/12/2015 45°28'27.18"N 9°04'01.78"E elev: 125 m alt: 374 m

2001



Seguro - Galvaligi

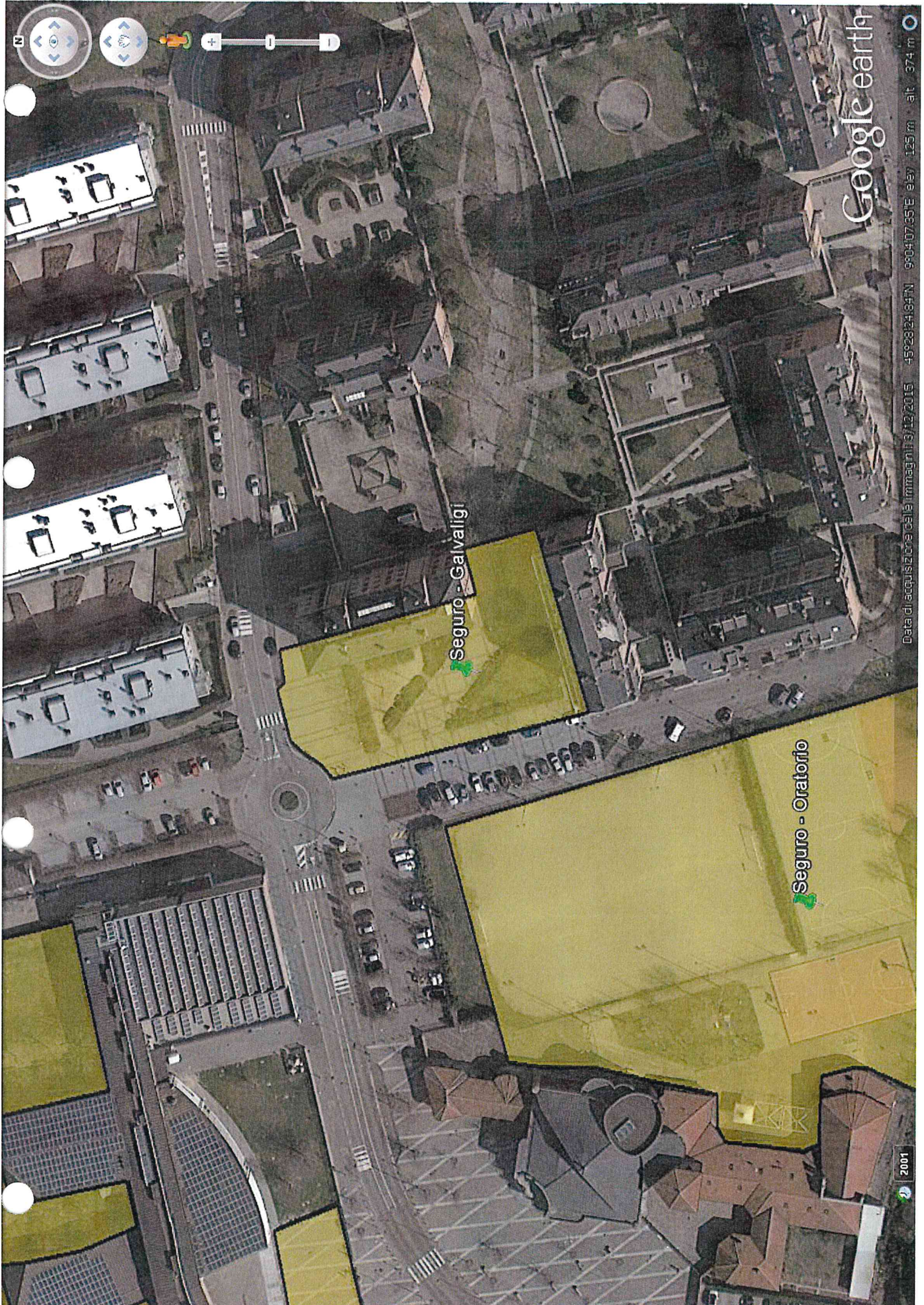
Seguro - Oratorio

Google earth

Data di acquisizione delle immagini: 3/12/2015 45°26'22.70"N 9°04'04.58"E elev. 127 m alt. 374 m

2001





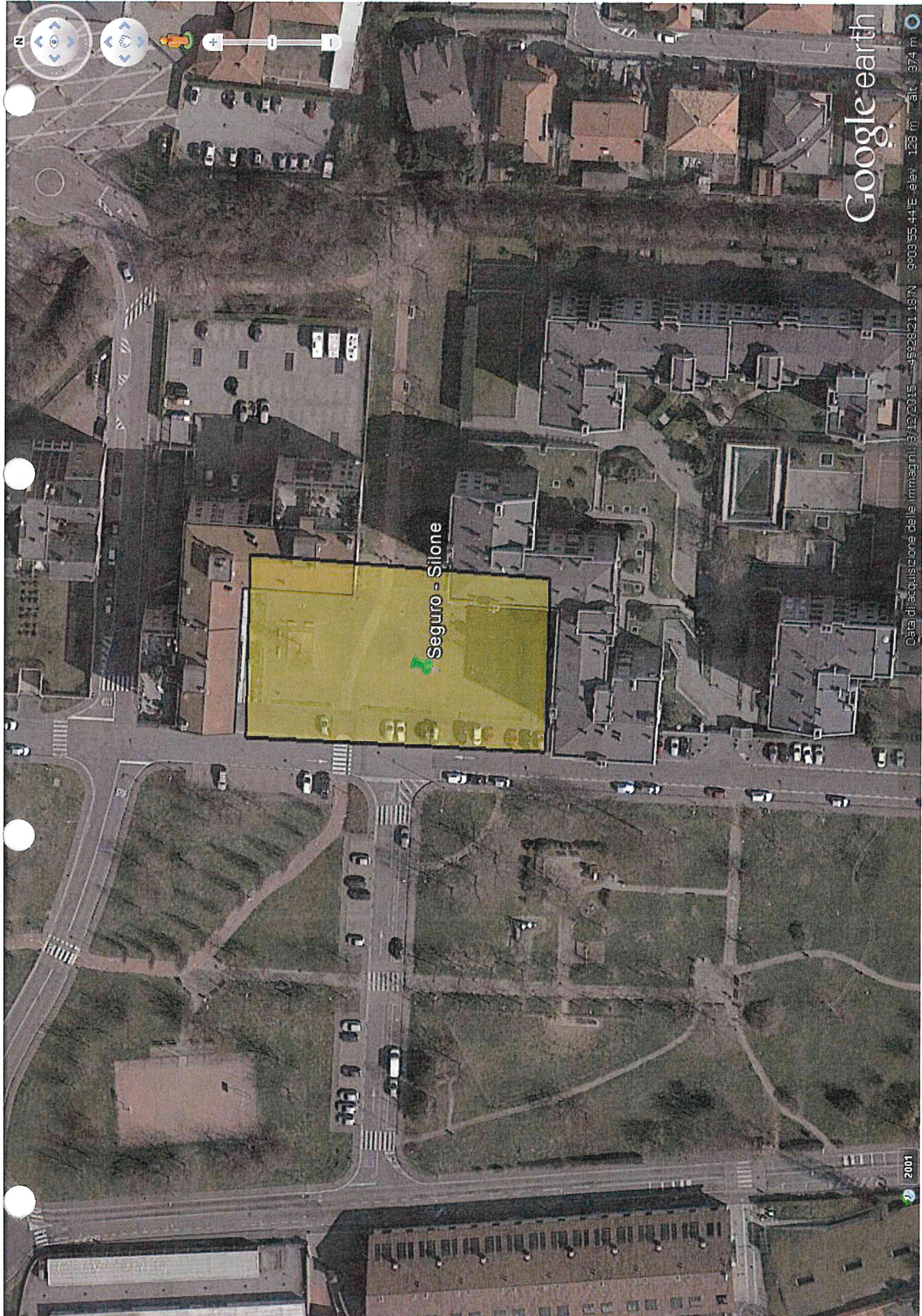
Google earth

Seguro - Galvaligi

Seguro - Oratorio

Data di acquisizione delle immagini: 3/12/2015 45°28'24.84"N 9°04'07.35"E elev. 125 m alt. 374 m

2001



Seguro - Silone

Google earth

Data di acquisizione delle immagini: 3/12/2015 - 45°26'21.13"N - 9°03'55.44"E elev. 128 m alt. 374 m

2001

Spettacoli viaggianti

Seguro - Boscaccio

Villaggio Cavour - Meriggia

Villaggio Cavour - San Martino

Villaggio Cavour - Solferino

Legenda





Google earth

Data di acquisizione delle immagini: 3/12/2015 45°28'05.11"N 9°03'18.99"E elev. 160 m alt. 374 m

Seguro - Boscaccio

2001



Villaggio Cavour- Menggia

Google Earth

Data di acquisizione delle immagini: 3/12/2015 45°28'06.93"N 9°04'15.29"E elev: 128 m alt: 374 m

2001



Villaggio Cavour - San Martino

Google earth

Data di acquisizione delle immagini: 3/12/2015 45°27'56.92"N 9°04'24.40"E elev. 126 m alt. 374 m

2011

SPETTACOLI VIAGGIANTI

Scheda di verifica delle attività spettacolari, attrazioni e trattenimenti ammessi

sita in #: 4 Località: **VILLAGGIO CAVOUR**

in Via / Piazza: **Solferino**

TIPO:

Denominazione: **Via**

MQ.:

A01: NO A02: NO A03: NO A04: NO A05: NO A06: NO A07: NO
A08: NO A09: NO A10: NO A11: NO A12: NO A13: NO
B01: NO B02: NO B03: NO B04: NO B05: NO B06: NO B07: NO B08: NO
B09: NO B10: NO B11: NO B12: NO B13: NO B14: NO B15: NO B16: NO
B17: NO B18: NO B19: NO B20: NO B21: NO B22: NO B23: NO B24: NO
B25: NO B26: NO B27: NO B28: NO B29: NO B30: NO B31: NO B32: NO
B33: NO B34: NO B35: NO B36: NO B37: NO B38: NO
C01: NO C02: NO C03: NO C04: NO C05: NO C06: NO C07: NO C08: NO
C09: NO C10: NO C11: NO C12: NO C13: NO C14: NO C15: NO C16: NO
C17: NO C18: NO C19: NO C20: NO C21: NO C22: NO C23: NO C24: NO
C25: NO C26: NO C27: NO C28: NO C29: NO C30: NO C31: NO C32: NO
C33: NO C34: NO C35: NO C36: NO C37: NO C38: NO C39: NO C40: NO
C41: NO C42: NO C43: NO C44: NO C45: NO C46: NO C47: NO C48: NO
C49: NO C50: NO C51: NO C52: NO C53: NO C54: NO C55: NO C56: NO
C57: NO C58: NO C59: NO C60: NO C61: NO C62: NO C63: NO C64: NO
C65: NO C66: NO C67: NO C68: NO
D01: NO D02: NO D03: NO D04: NO D05: NO D06: NO D07: NO D08: NO
D09: NO D10: NO D11: NO D12: NO D13: NO D14: NO D15: NO D16: NO
D17: NO D18: NO D19: NO D20: NO D21: NO D22: NO D23: NO D24: NO
D25: NO D26: NO D27: NO D28: NO D29: NO D30: NO D31: NO D32: NO
D33: NO D34: NO D35: NO D36: NO D37: NO D38: NO D39: NO D40: NO
D41: NO
E01: SI F01: NO F02: SI G01: NO G02: SI
H01: NO I01: SI

Spettacoli viaggianti

Legenda

