

**Decisione d'accertamento
concernente l'apparecchio automatico da gioco
SUPER JUMP ACTION V.27**

*La Commissione federale delle case da gioco
ha deciso in data 27 gennaio 2005:*

1. La domanda presentata il 6 dicembre 2004 dalla ditta Proms Automates SA, volta a qualificare l'apparecchio automatico da gioco SUPER JUMP ACTION con versione software V.27 come apparecchio automatico per giochi di destrezza ai sensi dell'articolo 3 capoverso 3 LCG, è ammessa.
2. La CFCG ha accertato che l'apparecchio automatico da gioco SUPER JUMP ACTION con versione software V.27 va qualificato come apparecchio automatico per giochi di destrezza ai sensi dell'articolo 3 capoverso 3 LCG.
3. L'installazione e l'esercizio dell'apparecchio automatico da gioco SUPER JUMP ACTION con versione software V.27 sono autorizzati nella misura in cui le legislazioni cantonali lo permettano e con la riserva delle seguenti condizioni.
4. Ogni modifica dell'apparecchio, prima che sia messo in funzione, necessita dell'esame e dell'autorizzazione da parte della Commissione federale delle case da gioco.
5. La presente decisione non è determinante per le questioni relative all'ammissibilità secondo altre disposizioni legali, in particolare di diritto in materia di brevetti e modelli industriali, di diritto dei marchi e della concorrenza.
6. I costi di procedura, pari a 3887.50 franchi, sono messi a carico della ditta Proms Automates SA (art. 112 e segg. OCG). Questo importo dovrà essere versato entro 30 giorni dalla crescita in giudicato della presente decisione. La relativa fattura sarà trasmessa separatamente
7. Invio e pubblicazione:
 - A. Proms Automates SA, Rte de Lossy 70, 1782 Belfaux
 - B. Cantoni, con documentazione fotografica
 - C. Foglio federale

Contro la presente decisione può essere inoltrato ricorso, entro 30 giorni dalla sua pubblicazione, presso la Commissione di ricorso competente in materia di case da gioco, casella postale 5972, 3001 Berna.

15 febbraio 2005

Commissione federale delle case da gioco:
Il presidente, Benno Schneider