



Agenzia delle Dogane
e dei Monopoli

Prot. n. 37100/R.U.

IL VICEDIRETTORE DELL'AGENZIA – AREA MONOPOLI

Visto l'articolo 12, comma 1, lettera l), del decreto-legge 28 aprile 2009, n. 39, convertito, con modificazioni, dalla legge 24 giugno 2009, n. 77;

Vista la direttiva UE 2015/1535 del 9 settembre 2015 del Parlamento europeo e del Consiglio che prevede una procedura d'informazione nel settore delle regolamentazioni tecniche e delle regole relative ai servizi delle società dell'informazione (codificazione);

Visto il comma 1 dell'articolo 22 della legge 27 dicembre 2002, n. 289, e successive modificazioni, recante misure di contrasto dell'uso illegale di apparecchi e congegni da divertimento e intrattenimento;

Visto l'articolo 110, comma 6, del testo unico delle leggi di pubblica sicurezza (T.U.L.P.S.), di cui al regio decreto 18 giugno 1931, n. 773 e successive modificazioni ed integrazioni, concernente le caratteristiche degli apparecchi da divertimento ed intrattenimento che erogano vincite in denaro e, in particolare, quelli declinati dalla lettera b) del medesimo comma sei che si attivano esclusivamente in presenza di un collegamento ad un sistema di elaborazione della rete telematica di cui all'articolo 14-bis, comma 4, del decreto del Presidente della Repubblica 26 ottobre 1972, n. 640 e successive modificazioni ed integrazioni;

Visto l'articolo 14-bis del decreto del Presidente della Repubblica 26 ottobre 1972, n. 640, e successive modificazioni ed integrazioni, che prevede l'attivazione della rete dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato per la gestione telematica degli apparecchi di gioco, anche videoterminali, nonché del gioco lecito;

Visto il decreto direttoriale 23 aprile 2007, come modificato dai decreti direttoriali 31 ottobre 2007 e 4 dicembre 2007, recante termini e modalità relativi alle comunicazioni dei concessionari per la determinazione del prelievo unico erariale (PREU);

Visto il decreto direttoriale 12 luglio 2007, concernente le modalità di controllo dei versamenti relativi alla liquidazione del prelievo erariale unico dovuto sugli apparecchi di gioco;

Visto il decreto direttoriale 1 luglio 2010 in ordine alle modalità di assolvimento del prelievo erariale unico dovuto sui sistemi di gioco (VLT) di cui all'articolo 110, comma 6, lettera b), del T.U.L.P.S.;

Visto il decreto direttoriale 22 gennaio 2010 che ha introdotto la disciplina dei requisiti tecnici e di funzionamento dei sistemi di gioco VLT, di cui all'articolo 110, comma 6, lettera b) del T.U.L.P.S.;

DIREZIONE CENTRALE GESTIONE TRIBUTI E MONOPOLIO GIOCHI
UFFICIO APPARECCHI DA INTRATTENIMENTO

00153 Roma, P.za Mastai 11 – Telefono +39 06 5857 2686/2688 – Fax +39 06 5857 2699 - e-mail: monopoli.apparecchi@aams.it
PEC: monopoli.apparecchi@pec.aams.it



Agenzia delle Dogane
e dei Monopoli

Visto il decreto direttoriale 27 luglio 2011 sulla determinazione dei criteri e parametri numerico quantitativi per l'installabilità di apparecchi di cui all'articolo 110, comma 6 del T.U.L.P.S..

Visto l'articolo 23 *quater* del decreto 6 luglio 2012, n.95, convertito con modificazioni, con legge 7 agosto 2012, n.135 che dispone, tra l'altro, l'incorporazione dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato nell'Agenzia delle dogane, ora Agenzia delle dogane e dei monopoli;

Visto il decreto 6 giugno 2014 relativo alle modalità di applicazione dell'addizionale del 6% sulle vincite superiori a 500 euro;

Vista la direttiva UE 2015/849 del 20 maggio 2015 del Parlamento europeo e del Consiglio relativa alla prevenzione dell'uso del sistema finanziario a fini di riciclaggio o finanziamento del terrorismo;

Considerato che sarà necessario il recepimento della direttiva UE 2015/849 del 20 maggio 2015 nell'ordinamento giuridico;

Visto l'articolo 1, comma 942, della legge 28 dicembre 2015, n.208 c.d. legge di stabilità 2016;

Considerata l'esigenza di definire e aggiornare le norme di funzionamento degli apparecchi e congegni da divertimento ed intrattenimento di cui al comma 6, lettera b), dell'articolo 110 del testo unico delle leggi di Pubblica sicurezza (T.U.L.P.S.) e successive modificazioni;

Esperita la procedura di informazione prevista dalla direttiva UE 2015/1535 del 9 settembre 2015 del Parlamento europeo e del Consiglio;

ADOTTA LA SEGUENTE DETERMINAZIONE

Articolo 1 *Definizioni*

1. Ai soli fini del presente decreto, si intende:
 - a. **ADM**, l'Agenzia delle dogane e dei monopoli;
 - b. **concessionario**, il soggetto selezionato dall'**ADM**, in base a procedura ad evidenza pubblica, per l'affidamento delle attività e funzioni pubbliche per l'attivazione e la conduzione operativa della rete per la gestione telematica del gioco lecito mediante gli apparecchi da divertimento ed intrattenimento di cui all'articolo 110, comma 6 del T.U.L.P.S.;
 - c. **gioco**, il software, presente quantomeno nell'**apparecchio videoterminale** ed eventualmente in parte sul **sistema centrale**, che riproduce graficamente al giocatore l'esito di ciascuna **puntata** determinato sulla base dei numeri prodotti dal **RNG**;

- d. **jackpot**, l'insieme degli accumuli progressivi, destinati a **vincita**, derivanti da una quota parte delle somme precedentemente scommesse sugli **apparecchi videoterminali** che concorrono agli accumuli stessi, così come definiti dal **sistema di gioco**;
- e. **ODC, Organismo di Certificazione**, Ente di certificazione accreditato – ai sensi del Regolamento (CE) n. 765/2008 del Parlamento Europeo e del Consiglio del 9 luglio 2008 – da un organismo nazionale di accreditamento o di altro Stato;
- f. **partita**, l'insieme di una o più **puntate** al termine della/e quale/i si determina l'eventuale **vincita**;
- g. **puntata**, l'operazione del giocatore che dà inizio ad una fase di gioco e dà origine ad un esito;
- h. **rete telematica di collegamento tra il sistema di gioco e il sistema di controllo**, l'infrastruttura hardware e software di trasmissione dati, realizzata dal **concessionario** ed affidata in conduzione al **concessionario** stesso, che consente la connessione e la comunicazione tra il **sistema di gioco** e il **sistema di controllo**;
- i. **sala**, ambiente dedicato alla raccolta di gioco tramite **apparecchi videoterminali**;
- j. **sessione di gioco**, l'insieme delle operazioni, compiute su un **apparecchio videoterminale**, che iniziano dall'istante in cui il credito dell'**apparecchio videoterminale** passa da zero ad un valore maggiore di zero e terminano con l'erogazione di un **ticket** o con l'esaurimento del credito;
- k. **sistema di controllo**, il sistema di elaborazione per la gestione ed il controllo, da parte dell'**ADM**, di tutti i dati e le informazioni forniti dal **sistema di gioco**, nonché per le richieste e/o le comunicazioni al **sistema di gioco**;
- l. **sistema di gioco**, la piattaforma tecnologica necessaria per l'offerta di gioco attraverso **apparecchi videoterminali**. Le componenti del **sistema di gioco** sono:
 - 1) **sistema centrale**, l'insieme dei sistemi informatici che permette la gestione ed il controllo del **sistema di gioco**. Le componenti del **sistema centrale** sono:
 - i. **sistema di audit**, l'insieme dei sistemi informatici atti a memorizzare in tempo reale i dati scambiati e le relative operazioni tra le componenti del **sistema centrale**, il **sistema di sala** e gli **apparecchi videoterminali**;
 - ii. **sistema di contabilità**, l'insieme dei sistemi informatici atti a memorizzare i dati contabili relativi al **sistema di gioco**, nonché a ciascun **gioco**, **apparecchio videoterminale**, **sala**, **ticket**;
 - iii. **sistema di gestione dei giochi**, l'insieme dei sistemi informatici per il controllo del corretto funzionamento del software di gioco e la gestione delle operazioni di distribuzione, eventualmente anche attraverso il **sistema di sala**, dei giochi autorizzati presso ciascun **apparecchio videoterminale**;

- iv. **RNG (Random Number Generator)**, il generatore di numeri casuali utili ai fini della determinazione degli esiti di ciascuna **puntata**;
 - v. **cross-ticketing**, ove previsto, l'insieme delle funzionalità che consentono di realizzare l'interoperabilità tra **ticket** di diversi **sistemi di gioco** di uno stesso **concessionario**;
- 2) **sistema di recovery e di backup**, l'insieme dei sistemi informatici, fisicamente ubicati in un sito diverso rispetto a quello nel quale risulta ubicato il **sistema centrale**, che garantiscono – tramite ridondanza, soluzioni di disaster recovery e di backup – il ripristino del funzionamento dell'intero **sistema di gioco** e almeno una copia delle banche dati nel più breve tempo possibile e comunque non oltre le 24 ore;
 - 3) **sistema di sala**, ove previsto, il sistema informatico che gestisce le operazioni da e per i singoli **apparecchi videoterminali**, incluse quelle relative alla comunicazione, alla contabilità ed eventualmente alla generazione ed alla convalida dei ticket erogati dagli **apparecchi videoterminali**, anche in modalità automatica;
 - 4) **apparecchi videoterminali** o **VLT (Video Lottery Terminal)**, ogni apparecchio da intrattenimento di cui all'articolo 110, comma 6, lettera b) del T.U.L.P.S., il cui funzionamento è consentito solo se collegato con il **sistema centrale** in maniera diretta o per il tramite del **sistema di sala**, comprensivo delle periferiche necessarie per lo svolgimento del gioco, ivi inclusi i dispositivi di inserimento e di erogazione di monete e/o banconote e/o ticket, nonché di dispositivi di lettura/scrittura di smart card, dei software e dei dispositivi hardware per lo svolgimento del gioco e della connessione per la trasmissione dei dati;
 - 5) **rete telematica di collegamento del sistema di gioco**, l'infrastruttura hardware e software di trasmissione dati, che consente la connessione e la comunicazione tra tutte le componenti del **sistema di gioco**;
- m. **ticket**, titolo di legittimazione idoneo per l'avvio di una **partita** e/o per la riscossione, previa validazione da parte del **sistema di gioco**, del valore nominale ivi indicato;
 - n. **vincita**, l'importo conseguito dal giocatore a fine **partita** a seguito dell'esito vincente di una o più **puntate**;

Articolo 2

Caratteristiche tecniche, requisiti minimi e modalità di funzionamento del sistema di gioco

1. Tutte le componenti del **sistema di gioco** devono essere sincronizzate attraverso un'unica sorgente, adottando come riferimento il Tempo Universale Coordinato (UTC).
2. Il **sistema di gioco** deve essere dotato delle caratteristiche di sicurezza di seguito previste atte a garantire la protezione da accessi non autorizzati e l'inalterabilità dei dati di gioco.

3. Il **sistema di gioco** deve identificare ogni singola **puntata**, ogni **partita** ed ogni **sessione di gioco**.
4. Ciascun **gioco** deve garantire la restituzione in **vincita** di una percentuale delle somme giocate non inferiore all'85%; la verifica in esercizio di tale percentuale, sia con riferimento al **sistema di gioco** che ad ogni singolo **gioco**, è realizzata attraverso monitoraggi quantomeno mensili a partire dal raggiungimento del numero minimo di **partite** che consente il rispetto della percentuale minima di restituzione.
5. Il **sistema di gioco** deve garantire il colloquio in tempo reale tra tutte le sue componenti.
6. Il **sistema di gioco**, attraverso il **sistema centrale**, deve garantire, anche per l'esercizio dell'azione di vigilanza e di controllo:
 - a. la distribuzione ed il corretto funzionamento dei singoli **giochi** autorizzati, nonché la loro installazione, rimozione, abilitazione, disabilitazione;
 - b. la distribuzione in tempo reale dei numeri prodotti dal **RNG**, escludendo la possibilità di memorizzarli prima del loro utilizzo;
 - c. la memorizzazione e la tracciabilità in tempo reale dei dati di gioco;
 - d. soluzioni che rendono possibile il rapido accesso ai dati di gioco in forma strutturata tramite l'utilizzo di database;
 - e. procedure di verifica automatica, da eseguirsi con periodicità almeno quotidiana, dell'integrità del software installato su ciascuna componente del **sistema di gioco**, compreso il software installato su ogni **apparecchio videoterminale**, confrontando le stringhe generate dalle operazioni di verifica automatica con quelle presenti sul **sistema centrale**;
 - f. il costante monitoraggio del corretto funzionamento delle componenti del **sistema di gioco**;
 - g. l'esecuzione delle procedure di blocco, prioritariamente in modo automatico, per tutte le componenti del **sistema di gioco**, a fronte di eventi che segnalano malfunzionamenti e/o tentate manomissioni, incluse quelle volte alla modifica del software installato rilevabile tramite verifica di integrità;
 - h. l'interruzione e/o il ripristino del funzionamento di tutte le componenti del **sistema di gioco**;
 - i. la validazione dei **ticket** emessi nei 90 giorni precedenti a quello di presentazione all'incasso da parte del giocatore; nel caso di **ticket** portati all'incasso successivamente, nei casi ammessi, la validazione deve essere consentita solo attraverso meccanismi resi disponibili all'**ADM**;
 - j. l'annullamento del **ticket** per il quale è stata effettuata una ristampa, avendo cura di mantenere un'associazione univoca tra il **ticket** annullato e quello sostitutivo;

- k. la ricostruzione delle **partite** giocate su ciascun **apparecchio videoterminale**, non necessariamente in formato grafico.
7. Il **sistema di gioco** deve rendere disponibili in tempo reale tutte le informazioni memorizzate relativamente agli ultimi 6 mesi, nonché le informazioni contabili di cui al successivo comma 13, relativamente agli ultimi 2 anni. Decorso tale periodo di tempo, tali informazioni, qualora non più disponibili in tempo reale, devono essere trasferite su appositi supporti non riscrivibili, garantendone la leggibilità, e conservate almeno per i successivi 5 anni.
8. Il **RNG** può essere realizzato con programmi software e/o dispositivi hardware e deve risiedere nel **sistema centrale**; i numeri casuali devono essere generati, ai fini della determinazione degli esiti di ciascuna **puntata**, rispettando le proprietà di casualità, indipendenza statistica, equiprobabilità, non riproducibilità, imprevedibilità ed indeducibilità del seme; i numeri casuali e gli esiti che ne derivano non devono essere accessibili, prima di essere utilizzati dal software di gioco presente sull'**apparecchio videoterminale**.
I test statistici necessari per determinare il rispetto delle suddette proprietà devono soddisfare un livello di confidenza del 99%.
9. La **rete telematica di collegamento del sistema di gioco** deve possedere caratteristiche e tecnologie quantomeno analoghe a quelle disponibili nelle attuali connessioni a banda larga; tale rete può essere realizzata su connessioni già esistenti tramite l'utilizzo di reti private virtuali (VPN) e deve essere dedicata esclusivamente alla trasmissione e ricezione dei dati tra le componenti del **sistema di gioco**.
10. I protocolli di comunicazione tra le componenti del **sistema di gioco** dovranno garantire la riservatezza del colloquio attraverso l'uso di algoritmi crittografici con un livello di protezione quantomeno equivalente a quello fornito dal protocollo TLS con RSA a 1024 bit e 3DES. I protocolli utilizzati devono implementare tecniche di rilevamento degli errori e meccanismi di recupero e garantire l'inalterabilità dei contenuti.
11. La **rete telematica di collegamento tra il sistema di gioco e il sistema di controllo** deve possedere caratteristiche e tecnologie quantomeno analoghe a quelle disponibili nelle attuali connessioni a banda larga.
12. Il **sistema di gioco** deve comunicare con il **sistema di controllo** secondo le modalità descritte nelle specifiche di comunicazione tra il **sistema di controllo** ed il **sistema di gioco**, senza l'interposizione di alcuna componente applicativa in grado di elaborare l'invio/instradamento dei messaggi.
13. Il **sistema di gioco** deve inviare al **sistema di controllo**, con frequenza giornaliera, mensile e annuale le informazioni contabili riguardanti il giorno, mese e anno precedente quello di trasmissione, previste nelle specifiche di comunicazione. Tali informazioni riguardano, in particolare, il totale degli importi puntati per le **partite**, delle **vincite** conseguite, suddiviso anche per gioco, degli importi introdotti ed erogati e ripartite per:
- a. **sistema di gioco**;
 - b. **sala**;

c. **apparecchio videoterminale.**

14. Il sistema di gioco deve prevedere l'implementazione di funzionalità parametriche che consentano:

- a. la determinazione di un'addizionale, calcolata applicando una percentuale predefinita ad ogni singola **vincita** eccedente un importo predefinito; la visualizzazione, sull'**apparecchio videoterminale**, di tale addizionale deve essere resa esplicita al giocatore e deve avvenire all'atto della **vincita**;
- b. l'aggiornamento delle informazioni testuali e/o grafiche da stampare sui **ticket**, di cui all'articolo 8, comma 3, lettere a), b) e c) laddove previste;
- c. la visualizzazione al giocatore di un'informazione relativa al superamento di un limite di importo giocato e di tempo della **sessione di gioco**;
- d. la riscossione del **ticket**, solo successivamente alla sua validazione da parte del **sistema centrale**, direttamente in **sala** qualora riporti un valore nominale inferiore al limite previsto dalla normativa vigente; in caso il valore nominale sia pari o superiore al limite previsto dalla normativa vigente deve essere riscosso esclusivamente presso il **concessionario**.

15. Il sistema di gioco deve consentire la visualizzazione sugli **apparecchi videoterminali**, a richiesta del giocatore, del dettaglio delle operazioni di inserimento di denaro nonché degli importi scommessi e vinti nella **sessione di gioco** in corso.

16. Qualora il sistema di gioco preveda le funzionalità di **cross-ticketing**, lo stesso deve:

- a. mantenere una contabilità separata ed indipendente dagli altri **sistemi di gioco** con cui può interoperare attraverso lo scambio di **ticket**;
- b. adottare un criterio unico e non ambiguo di identificazione dei **ticket** tale che l'identificativo del **ticket** includa le informazioni del **sistema di gioco** che lo ha originato e quelle della **sala** in cui è stato emesso.

17. Il sistema di gioco deve consentire, solo a seguito di autorizzazione da parte del **sistema di controllo**, le seguenti operazioni:

- a. installazione e cessazione di un **sistema di sala**;
- b. movimentazione e variazione di un **sistema di sala**;
- c. installazione e cessazione di un **apparecchio videoterminale**;
- d. modifica dei dati identificativi di un **apparecchio videoterminale**;
- e. movimentazione e variazione di un **apparecchio videoterminale**;
- f. installazione ed abilitazione di un **gioco** sugli **apparecchi videoterminali**;
- g. creazione di un **jackpot**;

- h. trasferimento sul **jackpot** di sistema, ove presente, degli importi accumulati sotto forma di **jackpot di sala, jackpot di gioco e jackpot di categoria**, non erogati;
- i. qualunque inserimento di credito sugli **apparecchi videoterminali** solo a seguito del superamento della verifica di idoneità della **sala** in cui i medesimi sono ubicati.

18. Il sistema di gioco deve essere ubicato in Italia ovvero in uno degli altri Stati dello Spazio economico europeo.

Articolo 3

Informazioni da memorizzare nel sistema di gioco

- 1. Il sistema di gioco**, attraverso il **sistema centrale**, deve consentire la memorizzazione delle informazioni relative:
 - a. ai codici identificativi dei **sistemi di gioco** e relative singole componenti, nonché delle **sale**, assegnati dal **sistema di controllo** ed eventualmente anche dai **sistemi di gioco**;
 - b. alle **puntate**, alle **partite**, alle **sessioni di gioco**, alle **vincite** al lordo e al netto dell'addizionale di cui all'articolo 2, comma 14, lettera a), ai **jackpot** e ai relativi importi accumulati, agli importi introdotti ed erogati, in forma analitica e per ogni **gioco**, per ogni **apparecchio videoterminale**, per ogni **sala**, e per l'intero **sistema di gioco**;
 - c. ai dati di cui all'articolo 8, comma 3, lettere d), e), f), g) e i) per ciascun **ticket**, nonché il relativo stato;
 - d. a tutte le variazioni di stato (incluse connessioni, disconnessioni, spegnimenti e accensioni) di ciascuna componente del **sistema di gioco**, con l'indicazione della marca temporale dell'evento;
 - e. alle verifiche di integrità del software di ogni componente del **sistema di gioco**, con l'indicazione della marca temporale, del valore atteso e di quello calcolato e dell'esito del confronto;
 - f. agli accessi ad ogni componente del **sistema di gioco** e ai tentativi di accesso alle componenti del sistema stesso, con l'indicazione della marca temporale dell'evento e delle credenziali utilizzate;
 - g. ai singoli blocchi di funzionamento, malfunzionamenti e guasti, nonché ai relativi interventi di manutenzione per ogni componente del **sistema di gioco**, con indicazione della marca temporale dell'evento e della durata dello stesso;
 - h. agli interventi consentiti ed effettuati sul software e/o sull'hardware di ogni componente del **sistema di gioco**;
 - i. ai messaggi scambiati con il **sistema di controllo**, comprensivi dell'identificativo univoco, del contenuto e della marca temporale di invio e ricezione;
 - j. al dettaglio delle transazioni di **cross-ticketing** con l'indicazione di:

- codici identificativi dei **sistemi di gioco** e relative singole componenti coinvolte, assegnati dal **sistema di controllo** ed eventualmente dai **sistemi di gioco**;
 - marca temporale e tipologia delle singole operazioni componenti la transazione;
 - identificativo e valore nominale del **ticket** relativo alla transazione
- k. ai giochi disponibili su ogni **apparecchio videoterminale** con indicazione del relativo stato;
- l. agli **apparecchi videoterminali** con **partite** in corso con il dettaglio delle medesime;
- m. ai totali giornalieri, mensili e annuali per ciascun **sistema di gioco, gioco, sala, sistema di sala, apparecchio videoterminale**, relativi a:
- numero delle **partite** effettuate,
 - importo totale introdotto con informazione di dettaglio delle modalità utilizzate;
 - importo totale delle somme puntate;
 - importo totale delle **vincite**, con separata indicazione di quelle conseguite come **jackpot**;
 - importo totale erogato con informazioni di dettaglio sulle modalità utilizzate;
 - importo totale dei **ticket** validati.
- n. alle variazioni di ubicazione degli **apparecchi videoterminali**, con l'indicazione della marca temporale dell'evento;
- o. al numero di **apparecchi videoterminali** installati all'interno di ciascuna **sala**;
- p. al dettaglio, per ciascuna **sessione di gioco**, relativo a:
- identificativo univoco;
 - marca temporale d'inizio e fine;
 - identificativi univoci delle partite che compongono la **sessione di gioco**;
 - importi inseriti;
 - importi erogati;
- q. al dettaglio, per ciascuna **partita**, relativo a:
- identificativo univoco;
 - marca temporale d'inizio e fine;
 - importo scommesso;
 - importo dell'eventuale **vincita**;
 - dati di dettaglio dell'eventuale **jackpot** vinto;
- r. al dettaglio, per ciascuna **puntata**, relativo a:
- marca temporale d'inizio e fine;

- operazioni di gioco;
 - numeri casuali generati dal **RNG** che hanno determinato l'esito della **puntata** e rappresentazioni simboliche dell'esito visualizzato al giocatore incluse le eventuali partecipazioni a giochi secondari o bonus;
 - esito;
- s. alle operazioni di inserimento/erogazione del credito, anche con riferimento al **sistema di sala**, con l'indicazione dei seguenti dati:
- marca temporale;
 - tipologia di strumenti di pagamento utilizzati;
 - taglio di ogni eventuale banconota/moneta inserita;
- t. ai **jackpot**, compresi quelli già erogati, con dettagli relativi a:
- codici identificativi assegnati dal **sistema di gioco** e dal **sistema di controllo**;
 - codice identificativo dei giochi e/o della sala che concorrono al **jackpot**;
 - marca temporale degli eventi relativi al **jackpot** riferiti quantomeno alla creazione ed alla erogazione;
 - percentuale di accumulo degli importi destinati a **jackpot**;
 - tipologia del **jackpot**;
 - importo totale degli accumuli;
 - numero e importo delle **puntate** effettuate utili per gli accumuli;
 - identificativo univoco della **partita** che ha determinato l'eventuale **vincita**;
 - codici identificativi, assegnati dal **sistema di gioco** e dal **sistema di controllo**, dell'**apparecchio videoterminale** e della **sala** presso cui la **vincita** a titolo di **jackpot** è stata conseguita.

Articolo 4

Strumenti di monitoraggio

1. Il **sistema di gioco** deve prevedere e rendere disponibile, per l'esercizio dell'azione di vigilanza e di controllo, strumenti di monitoraggio che consentano l'accesso in tempo reale alle informazioni relative allo stato delle componenti del **sistema di gioco** e alle informazioni memorizzate di cui al presente decreto, presso il **sistema centrale**.
2. Gli strumenti di monitoraggio devono prevedere, tramite funzionalità di interrogazione in tempo reale e con intervalli temporali definibili dall'utente per ogni singola componente del **sistema di gioco**, oggetto dell'analisi, selezionabile eventualmente anche attraverso la topologia del sistema stesso:
 - a. la possibilità di effettuare ricerche su tutte le informazioni memorizzate utilizzando appropriati criteri di ricerca;

- b. la possibilità di visualizzare il risultato delle interrogazioni effettuate;
 - c. la possibilità di esportare il risultato delle interrogazioni direttamente in fogli di calcolo o, in alternativa, in file di testo, con separatori di campo tali da agevolare la successiva importazione in fogli di calcolo.
3. Gli strumenti di monitoraggio del **sistema di gioco** devono garantire la restituzione delle informazioni richieste tramite le apposite interrogazioni effettuate entro il limite massimo di 48 ore.

Articolo 5
Funzionalità di cross-ticketing

1. Il **cross-ticketing**, ove presente, deve:
 - a. essere una componente del **sistema centrale** di ciascun **sistema di gioco** coinvolto, realizzata in maniera scalabile, e deve implementare quanto previsto dalle linee guida per la realizzazione del **cross-ticketing**;
 - b. garantire affidabilità nella comunicazione e meccanismi di sicurezza almeno pari a quelli previsti nei **sistemi di gioco**, nonché la gestione degli errori;
 - c. permettere una completa indipendenza delle comunicazioni tra i diversi **sistemi di gioco** coinvolti;
 - d. prevedere una gestione in tempo reale delle transazioni;
 - e. garantire una completa tracciabilità delle operazioni;
 - f. garantire che i **sistemi di contabilità** dei **sistemi di gioco** coinvolti rimangano coerenti anche in presenza di errori di comunicazione nella gestione delle transazioni relative allo scambio dei **ticket**;

Articolo 6
Caratteristiche della sala

1. Il **sistema di sala**, ove presente, deve essere installato nella **sala** ed identificato in maniera univoca nell'ambito del **sistema di gioco**. Qualora il sistema di sala preveda funzionalità di gestione automatica tale sistema deve essere dotato di:
 - accettatore/erogatore di banconote;
 - accettatore/erogatore di ticket;
 - accettatore/erogatore di moneta;
 - accesso ai conti di gioco nominativi di cui all'articolo 9 comma 2 lettera c;
 - carte prepagate nominative di cui all'articolo 9 comma 2 lettera d;

La stampa di un ticket tramite i sistemi di sala deve comportare l'inserimento di banconote e/o moneta, di carte prepagate, di informazioni relative all'identificazione del conto di gioco;

2. Gli eventuali collegamenti wireless presenti all'interno della **sala** devono possedere le previsioni dettate per la sicurezza della **rete telematica di collegamento del sistema di gioco** e devono prevedere appropriati protocolli che consentano di effettuare mutua autenticazione e crittografia tra l'unità wireless ed il server di autenticazione, garantendo l'integrità e la riservatezza dei dati trasmessi.
3. Il collegamento previsto tra **sistema centrale** e singola **sala**, oltre ad essere adeguatamente dimensionato al fine di garantire la corretta operatività di tutti gli **apparecchi videoterminali** installati, deve essere opportunamente ridonato al fine di garantire alta affidabilità.
4. La **sala** deve essere identificata in maniera univoca con un codice assegnato da **ADM** ed eventualmente anche dal **sistema di gioco**.
5. La **sala** deve essere dotata di sistemi di videosorveglianza a circuito chiuso.
6. La **sala** deve risultare idonea ai fini della raccolta di gioco tramite gli **apparecchi videoterminali**.

Articolo 7

Apparecchi videoterminali

1. Ogni **apparecchio videoterminale** deve:
 - a. essere identificato in maniera univoca con un codice assegnato dal **sistema di controllo** ed eventualmente anche dal **sistema di gioco**, garantendone la visualizzazione sul terminale stesso;
 - b. prevedere la verifica automatica dell'integrità del software dell'**apparecchio videoterminale**, da effettuare con periodicità almeno quotidiana, applicando algoritmi di hashing ad almeno 256 bit, quantomeno ai file appartenenti alle tipologie di seguito elencate:
 - i. il software di gioco e i relativi file di configurazione;
 - ii. il software di colloquio con le componenti interne;
 - iii. il firmware delle componenti interne;
 - iv. il software di comunicazione con le altre componenti del **sistema di gioco**;
 - v. il software che implementa le funzionalità di gestione e configurazione dell'apparecchio stesso.
 - c. prevedere meccanismi idonei ad impedire intrusioni, manomissioni ed accessi non autorizzati;

- d. prevedere l'invio di opportune segnalazioni al **sistema centrale**, procedendo inoltre alla disabilitazione automatica della raccolta di gioco, in corrispondenza del verificarsi dei seguenti eventi:
- i. assenza della connessione, necessaria per il funzionamento dell'**apparecchio videoterminale**, con le componenti del **sistema di gioco**;
 - ii. rimozione o malfunzionamento delle periferiche dell'**apparecchio videoterminale**, ivi incluse le componenti necessarie per la corretta visualizzazione delle fasi di gioco, nonché nei casi di mancanza di carta necessaria alla stampa dei **ticket**;
 - iii. intrusioni, manomissioni ed accessi non autorizzati, inclusi quelli volti alla modifica del software installato;
- e. prevedere meccanismi di sicurezza e tracciabilità degli accessi che garantiscano:
- i. la protezione delle componenti interne dell'**apparecchio videoterminale**, inclusa l'area logica;
 - ii. la rilevazione degli accessi, con successiva comunicazione al **sistema centrale**, tramite sensori in grado di registrare anche quelli effettuati in assenza di alimentazione esterna;
 - iii. l'impedimento dell'esecuzione di processi o di servizi sugli **apparecchi videoterminali**, al di fuori di quelli consentiti per il funzionamento del **sistema di gioco**;
 - iv. l'impossibilità di installare, localmente nell'**apparecchio videoterminale**, tramite accesso in scrittura alle memorie fisse e/o removibili, software aggiuntivi rispetto a quelli di cui al precedente comma 1 lettera b);
 - v. l'impossibilità di modificare le configurazioni o le impostazioni dell'**apparecchio videoterminale** come, a titolo esemplificativo ma non esaustivo quelle relative ai processi o ai servizi, al BIOS (Basic I/O Subroutine) dell'unità logica, alla data, all'ora, alla valuta, ecc...

Articolo 8 *Ticket*

1. Il **ticket** deve essere validato, ai fini della riscossione, da parte del **sistema centrale**.
2. Il **ticket** è riscuotibile, solo successivamente alla sua validazione da parte del **sistema centrale**, direttamente in **sala** qualora riporti un valore nominale inferiore al limite previsto dalla normativa vigente; in caso il valore nominale sia pari o superiore al limite previsto dalla normativa vigente deve essere riscosso esclusivamente presso il **concessionario**.
3. Il **ticket** deve contenere quantomeno le seguenti informazioni:
 - a. logo "Gioco Legale e Responsabile" e logo "divieto di gioco ai minori";

- b. dicitura “avvertenza Balduzzi” in merito alla dipendenza dal gioco;
- c. dicitura relativa alla consultabilità sul sito dell’**ADM** delle probabilità di **vincita**;
- d. identificativo univoco del **ticket**, anche in formato alfanumerico;
- e. valore nominale dell’importo in lettere e in numeri;
- f. indicazione dell’importo complessivamente introdotto, puntato e vinto, quest’ultimo al lordo e al netto dell’addizionale sulle **vincite** di cui all’articolo 2, comma 14, lettera a), nonché il numero delle **partite** effettuate nella **sessione di gioco** al termine della quale il **ticket** è stampato;
- g. data e ora ufficiale italiana di emissione;
- h. dicitura “ticket riscuotibile in **sala** o presso il **concessionario** entro 90 giorni dalla data di emissione ovvero, successivamente, solo tramite richiesta all’**ADM**”;
- i. identificativo dell’**apparecchio videoterminale** o del **sistema di sala** di emissione, della **sala**, del **sistema di gioco**, nonché l’indicazione del **concessionario**;
- j. in caso di ristampa, ammessa solo qualora il **ticket** risulti non ancora validato da parte del **sistema centrale** e contestualmente annullato, oltre a tutte le informazioni presenti sul **ticket** già emesso, anche la dicitura “Ticket Sostitutivo”;
- k. non deve contenere alcun tipo di pubblicità.

Articolo 9

Parametri di funzionamento del gioco

- 1. I costi minimo e massimo di una singola **partita** sono rispettivamente di euro 0,10 (zero/10) ed euro 10,00 (dieci/00);
- 2. Gli strumenti di pagamento consentiti per il gioco sugli **apparecchi videoterminali** sono:
 - a. monete in euro;
 - b. banconote in euro;
 - c. denaro disponibile in euro su conti di gioco nominativi;
 - d. denaro disponibile in euro su carte prepagate nominative, non bancarie e non riconducibili ad alcun circuito di pagamento, ma esclusivamente finalizzate al gioco;
 - e. **ticket** non ancora validati, riportanti un valore nominale in euro ed emessi da un **sistema di gioco** in esercizio sul territorio nazionale;

- f. denaro risultante da **vincite** in euro non ancora erogate dall'**apparecchio videoterminale**.
3. Gli importi di ciascuna **puntata** possono essere accumulati, in quota parte, per la successiva erogazione, esclusivamente per **vincite** derivanti da **jackpot**.
 4. L'esito di ciascuna **puntata** deve necessariamente risultare indipendente dalle altre **puntate**; la **vincita** massima consentita per ciascuna **partita**, con esclusione delle **vincite** derivanti da **jackpot**, è pari ad euro 5.000,00 (cinquemila/00).
 5. La **vincita** massima consentita derivante da **jackpot** di **sala** è pari ad euro 100.000,00 (centomila/00).
 6. La **vincita** massima consentita derivante da **jackpot** di sistema è pari ad euro 500.000,00 (cinquecentomila/00).
 7. La **vincita** massima consentita derivante da **jackpot** di categoria è pari ad euro 100.000,00 (centomila/00) se riferita a **partite** effettuate su apparecchi di un'unica **sala** e ad euro 500.000,00 (cinquecentomila/00) se riferita a **partite** effettuate su **apparecchi** di più **sale**.
 8. Le **vincite** e i crediti residui possono essere erogati, previa validazione da parte del **sistema di gioco**, tramite i seguenti strumenti di erogazione:
 - a. accredito in euro su conti di gioco nominativi;
 - b. accredito su carte prepagate nominative, non bancarie e non riconducibili ad alcun circuito di pagamento ma esclusivamente finalizzate al gioco;
 - c. **ticket** emessi dal **sistema di gioco**, riportanti un valore nominale in euro.
 9. Ai fini dell'avvio di una **partita** da parte del giocatore devono verificarsi tutte le seguenti condizioni:
 - disponibilità di un credito sufficiente, pari almeno ad euro 0,10;
 - avvio di una **puntata**.
 10. Ai fini dell'avvio di una **puntata** da parte del giocatore devono verificarsi tutte le seguenti condizioni:
 - destinazione di un importo da scommettere sufficiente pari almeno ad euro 0,10, o di parte di esso, su una o più delle opzioni previste dalle regole di gioco con conseguente visualizzazione del decremento dell'importo;
 - avvio del gioco.
 11. Ai fini della conclusione di una **puntata** deve verificarsi una delle seguenti condizioni:
 - realizzazione di un esito vincente con conseguente visualizzazione dello stesso e dell'incremento della somma disponibile per il proseguimento del gioco;
 - esito perdente.

12. Ai fini della conclusione di una **partita** deve verificarsi una delle seguenti condizioni:
- conclusione di almeno una **puntata** il cui importo totale è pari almeno a euro 0,10;
 - conseguimento e visualizzazione della **vincita** massima consentita secondo le regole del gioco;
 - mancata disponibilità di crediti necessari per la continuazione del gioco;
 - scelta del giocatore di non proseguire nelle opzioni previste dal gioco;
 - esaurimento degli automatismi previsti dalle regole del gioco.
13. Le **puntate** non sono annullabili da parte del giocatore. In caso di interruzione del gioco da parte del **sistema di gioco**, per problemi di natura tecnica, il credito del giocatore sarà aggiornato con le informazioni rinvenibili sul **sistema centrale**, riconoscendo il credito utilizzato solo qualora il **sistema centrale** non abbia generato i numeri casuali e gli esiti che ne derivano.
14. Le **puntate** per le quali il **sistema centrale** non ha generato i numeri casuali e gli esiti che ne derivano, a causa di interruzioni del gioco da parte del **sistema di gioco** per problemi di natura tecnica, devono essere comunque registrate nel **sistema centrale** ma non devono essere contabilizzate ai fini della trasmissione al **sistema di controllo**.

Articolo 10
Jackpot

1. Costituiscono **vincite** anche gli importi erogati sotto forma di **jackpot**.
2. Gli importi delle **vincite** destinate a **jackpot** devono risultare da accumuli progressivi derivanti da una quota parte delle somme precedentemente scommesse sui **giochi** che concorrono al **jackpot**. È possibile prevedere una soglia minima di accumuli, necessaria per consentire l'erogazione del **jackpot**.
3. Il **sistema di gioco** definisce i criteri di accumulo degli importi da destinare a **jackpot**.
4. Il **sistema di gioco** non deve consentire la visualizzazione sugli **apparecchi videoterminali** degli importi accumulati non erogabili sotto forma di **jackpot**.
5. I **jackpot** si distinguono in:
 - a. **jackpot** di sistema caratterizzato da:
 - contribuzione di quota parte degli importi di tutte le **puntate** effettuate sui **giochi** installati sul **sistema di gioco**;
 - erogazione a seguito di una **partita** effettuata su uno qualsiasi dei **giochi** installati sul **sistema di gioco**;
 - b. **jackpot** di sala caratterizzato da:

- contribuzione di quota parte degli importi di tutte le **puntate** effettuate sugli **apparecchi videoterminali** della **sala**;
 - erogazione a seguito di una **partita** effettuata sugli **apparecchi videoterminali** della **sala**;
- c. **jackpot** di **gioco** caratterizzato da:
- contribuzione di quota parte degli importi di tutte le **puntate** effettuate su un **gioco** installato sul **sistema di gioco**, anche limitatamente ad una **sala**;
 - erogazione a seguito di una **partita** effettuata sul medesimo **gioco** installato sul **sistema di gioco**, anche limitatamente ad una **sala**;
- d. **jackpot** di categoria, diverso da quelli precedenti, caratterizzato da:
- contribuzione di quota parte degli importi di alcune **puntate** effettuate sui **giochi** installati sul **sistema di gioco** ovvero sugli **apparecchi videoterminali** di una **sala**;
 - erogazione a seguito di una **partita** effettuata su uno qualsiasi dei **giochi** installati sul **sistema di gioco** ovvero sugli **apparecchi videoterminali** di una **sala**;
6. Per il rispetto della percentuale minima di restituzione in **vincite** di ogni singolo **gioco**, non possono essere considerati i **jackpot**.
7. Il **sistema di gioco** deve prevedere, in tutti i casi comunicati da **ADM**, la possibilità di incrementare il **jackpot** di sistema, ove presente, attraverso gli importi accumulati, sotto forma di **jackpot** di **sala**, **jackpot** di **gioco** e **jackpot** di categoria, non erogati.

Articolo 11
Caratteristiche dei giochi

1. Ogni singolo **gioco** deve:
- a. essere identificato in maniera univoca con un codice assegnato dal **sistema di controllo** ed eventualmente anche dal **sistema di gioco**;
 - b. non riportare immagini o contenuti contrari all'ordine pubblico;
 - c. non violare quanto disposto dalla vigente normativa in materia di diritti d'autore, marchi e brevetti;
 - d. non riprodurre grafiche e modalità tipiche dei regolamenti dei giochi affidati con altre concessioni dell'**ADM**;
 - e. visualizzare al giocatore quantomeno le seguenti informazioni:
 - i. una modalità demo, che assicuri l'esemplificazione delle regole del **gioco**, per un tempo sufficiente alla comprensione dello stesso, attivabile anche prima dell'inserimento del credito;

- ii. il logo “Gioco Legale e Responsabile” e il logo “divieto di gioco ai minori”;
 - iii. le istruzioni del **gioco** in formato testuale e/o grafico;
 - iv. le indicazioni del costo minimo e massimo della singola **partita**;
 - v. le possibili combinazioni vincenti e le **vincite** ad esse associate, con l’indicazione della **vincita** massima ottenibile ad eccezione del **jackpot**;
- f. restituire in **vincita**, anche nei casi in cui sono previste scelte del giocatore determinanti per l’esito della **puntata**, una percentuale delle somme giocate non inferiore all’85% a seguito di analisi statistica dell’algoritmo di assegnazione delle **vincite**;
- g. essere caratterizzato da un indice di volatilità tale da garantire che l’entità dell’indeterminazione sulla percentuale delle somme giocate destinate in **vincita**, dovuta alle fluttuazioni statistiche, definisca un intervallo di confidenza unilatero il cui estremo inferiore è maggiore o uguale dell’85% con un livello di confidenza del 95%, calcolato considerando 5.000.000 (5 milioni) di **partite**.

Articolo 12

Regole per la verifica tecnica di conformità

1. Colui che, avendone titolo, intende installare sul territorio nazionale, per la raccolta di gioco, un **sistema di gioco** nonché tutti i relativi **giochi**, deve richiederne la verifica tecnica di conformità ad un **ODC** o alla SO.GE.I. S.p.A. rendendo disponibile quanto necessario.
2. La verifica tecnica di conformità riscontra, quantomeno, il rispetto delle prescrizioni previste dal presente decreto, utilizzando almeno le seguenti metodologie:
 - a) relativamente al **sistema di gioco**:
 - i) analisi del codice sorgente;
 - ii) analisi documentale, anche con riferimento a ciascuna componente;
 - iii) test di conformità, anche con riferimento a ciascuna componente;
 - iv) test statistici sui campioni estratti dal **RNG**;
 - v) verifica della corretta comunicazione tra il **sistema di gioco** e il **sistema di controllo**;
 - b) relativamente al **gioco**:
 - i) analisi del codice sorgente;
 - ii) analisi documentale;
 - iii) analisi del modello matematico;
 - iv) verifica delle modalità di distribuzione delle **vincite**;
 - v) test di conformità;
 - vi) verifica della corretta integrazione con il **sistema di gioco**;

3. La verifica tecnica di conformità determina, ai fini della comunicazione al richiedente, l'esito dell'accertamento, individuando:
 - a) relativamente al **sistema di gioco**:
 - i) i dati identificativi;
 - ii) i file ritenuti critici
 - iii) il risultato delle analisi statistiche eseguite sul **RNG**;
 - iv) l'identificazione delle componenti;
 - v) le tipologie di **jackpot** disponibili;
 - b) relativamente al **gioco**:
 - i) i dati identificativi;
 - ii) i file ritenuti critici;
 - iii) il risultato delle analisi condotte;
 - iv) la percentuale di restituzione in **vincite** al giocatore;
 - v) la probabilità di **vincita**;
4. Nel caso in cui si intendano apportare modifiche ad un **sistema di gioco** già verificato con esito positivo, per accertare la compatibilità delle modifiche con le regole tecniche di cui al presente decreto, è necessario presentare apposita richiesta ad un **ODC** o alla SO.GE.I. S.p.A., che procede, ove ritenuto necessario, ad una nuova verifica tecnica di conformità.
5. La raccolta di **gioco** tramite un **sistema di gioco** nonché attraverso i relativi **giochi** avviene esclusivamente a seguito della comunicazione, da parte di **ADM**, dell'esito positivo della verifica ovvero delle risultanze della medesima e deve rispettare quanto specificato nella comunicazione.
6. Qualora si rilevino anomalie di funzionamento e/o modifiche del **sistema di gioco** rispetto a quanto specificato nella comunicazione di cui al precedente comma 5, **ADM** richiede, entro un tempo definito e solo se le problematiche riscontrate possano consentire il proseguimento della raccolta, esclusivamente le modifiche del **sistema di gioco** strettamente necessarie alla risoluzione.
7. Gli oneri specificamente connessi alle attività di verifica tecnica di conformità sono a carico dei soggetti richiedenti.

Articolo 13
Riscossione del ticket

1. Ai fini della riscossione la validazione è consentita per i ticket presentati in originale, non contraffatti o manomessi.
2. La richiesta di pagamento del ticket deve avvenire entro il termine di 90 giorni dalla data di emissione decorsi i quali le somme vengono devolute all'Erario, fatta eccezione per i casi previsti dall'art.2, comma 6, lett.i), vale a dire in presenza di ordine della magistratura o in casi di forza maggiore.



Agenzia delle Dogane
e dei Monopoli

3. Sulla parte eccedente l'importo di euro 500,00 dalle singole vincite è trattenuto un importo pari al 6%, ai sensi dell'art. 1, comma 1, del decreto direttoriale del 6 giugno 2014 e successive modifiche e integrazioni.

*Articolo 14
Tutela del giocatore*

1. Il concessionario può promuovere i comportamenti responsabili di gioco, anche attraverso l'utilizzo di ulteriori messaggi visibili sull'apparecchio videoterminale ed adotta ogni iniziativa idonea ad evitare violazioni del divieto di gioco ai minori.
2. Il concessionario esclude dalla partecipazione al gioco il personale appartenente alla propria organizzazione o ad essa legato da rapporti di collaborazione.
3. L'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli rende disponibili sul sito internet istituzionale l'elenco dei concessionari autorizzati e i giochi certificati.

*Articolo 15
Adeguamenti normativi*

1. Il presente provvedimento entrerà in vigore dalla data di pubblicazione sul sito istituzionale.
2. La certificazione dei sistemi di gioco e dei giochi avviene attraverso valutazione di conformità alle regole tecniche di cui al presente provvedimento a partire dall'emanazione delle nuove "linee guida per la certificazione"; da quella data le regole tecniche di cui al decreto direttoriale 22 gennaio 2010 potranno trovare applicazione esclusivamente per la risoluzione di anomalie dei sistemi di gioco e dei giochi attualmente in esercizio.
3. Tenuto conto dei tempi tecnici necessari per la realizzazione delle innovazioni tecnologiche di cui al presente decreto, i sistemi di gioco e i giochi installati in esercizio che non siano stati adeguati alle regole tecniche di cui al presente provvedimento dovranno essere dismessi a far data dal 1 aprile 2019.
4. Con apposito provvedimento l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli procederà all'adeguamento delle regole tecniche di cui al presente decreto in caso di nuove disposizioni di legge che ne richiedano integrazioni o modifiche;
5. Il provvedimento di cui al comma 4 definirà anche la decorrenza delle nuove regole, tenendo conto dei tempi tecnici necessari e degli investimenti effettuati, e le relative modalità di certificazione, e sarà sottoposto alla procedura comunitaria di informazione nel settore delle norme e delle regolamentazioni tecniche.

Roma, 4 aprile 2017

Alessandro ARONICA

firma autografa sostituita
a mezzo stampa ai sensi dell'art.3,
comma 2 DLgs. 39/93