

# Decreto Direttoriale

## 22 gennaio 2010 <sup>(1) (3) (4)</sup>

(1) *In G.U. 9 febbraio 2010, n. 32*

### 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. <sup>(2)</sup>

(2) Emanato dal Ministero dell'economia e delle finanze.

(3) Estremi così corretti da Comunicato 13 febbraio 2010, pubblicato nella G.U. 13 febbraio 2010, n. 36.

(4) Per l'aggiornamento delle disposizioni contenute nel presente provvedimento, vedi il Decreto 4 aprile 2017.

#### **Epigrafe**

#### **Premessa**

#### **Articolo 1** Finalità

#### **Articolo 2** Definizioni

#### **Articolo 3** Caratteristiche tecniche e modalità di funzionamento del sistema di gioco

#### **Articolo 4** Requisiti minimi del sistema di gioco

#### **Articolo 5** Requisiti minimi del sistema di controllo

#### **Articolo 6** Parametri di funzionamento del gioco

#### **Articolo 7** Jackpot

#### **Articolo 8** Caratteristiche dei giochi

#### **Articolo 9** Ambienti dedicati

#### **Articolo 10** Sperimentazione e collaudo

#### **Articolo 11** Tutela del giocatore

IL DIRETTORE GENERALE

dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato

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 98/34/CE del 22 giugno 1998 del Parlamento europeo e del Consiglio che prevede una procedura d'informazione nel settore delle norme e delle regolamentazioni tecniche, come modificata dalla direttiva n. 98/48/CE;

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

Visto il comma 6 dell'articolo 110 del testo unico delle leggi di Pubblica sicurezza (T.U.L.P.S.), e successive modificazioni, recante la definizione degli apparecchi da divertimento e intrattenimento con vincita in denaro;

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 ministeriale 12 marzo 2004 che definisce le funzioni 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;

Considerata l'esigenza di definire 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 citata direttiva;

Decreta:

#### **Articolo 1** Finalità <sup>(5)</sup>

1. Il presente Decreto ha per oggetto:

a. la definizione dei requisiti minimi, delle caratteristiche tecniche e delle modalità di funzionamento dei sistemi di gioco, della rete telematica di collegamento del sistema di gioco e della rete telematica di collegamento tra il sistema di gioco e il sistema di controllo, ivi compresi i necessari protocolli di comunicazione;

b. la sperimentazione e l'avvio a regime degli apparecchi e congegni di cui all'articolo 110, comma 6, lettera b) del T.U.L.P.S. e dei sistemi di gioco di cui fanno parte, collegati al sistema di controllo attraverso la rete telematica di collegamento

tra il sistema di gioco e il sistema di controllo e caratterizzati dal controllo remoto del gioco che si svolge attraverso apparecchi videoterminali collocati in ambienti dedicati;

c. la definizione delle modalità di verifica e collaudo dei sistemi di gioco, della rete telematica di collegamento del sistema di gioco e della rete telematica di collegamento tra il sistema di gioco e il sistema di controllo, da parte dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato (AAMS), tramite il partner tecnologico.

(5) Per l'aggiornamento delle disposizioni contenute nel presente provvedimento, vedi il Decreto 4 aprile 2017.

## **Articolo 2** Definizioni <sup>(6)</sup>

1. Ai soli fini del presente decreto, si intende:

a. AAMS, il Ministero dell'Economia e delle Finanze - Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato;

b. concessionario/i, il soggetto selezionato da AAMS, in base a procedura ad evidenza pubblica, per l'affidamento delle attività e funzioni pubbliche oggetto della concessione;

c. concessione, l'istituto attraverso il quale AAMS affida 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.;

d. sistema/i di gioco, la piattaforma tecnologica per l'offerta di gioco che consente il controllo remoto del gioco attraverso apparecchi videoterminali in ambienti dedicati. La rete telematica di collegamento del sistema di gioco garantisce la connessione di tutte le altre componenti del sistema di gioco, ovvero:

i. sistema centrale;

ii. sistema di recovery e di backup;

iii. sistema di sala, ovvero server di sala, ove previsto;

iv. apparecchi videoterminali, il cui funzionamento è consentito solo se collegati con il sistema centrale, in maniera diretta o tramite il sistema di sala;

e. sistema/i centrale/i, l'insieme dei sistemi informatici che permette la gestione ed il controllo del sistema di audit, del sistema di contabilità, del sistema di gestione dei giochi e del RNG, di seguito definiti:

i. sistema/i di audit, la porzione del sistema/i centrale contenente l'insieme dei sistemi informatici atti a visualizzare in tempo reale e memorizzare le operazioni, nonché i dati scambiati tra i componenti del sistema centrale, il sistema di sala e gli apparecchi videoterminali. Inoltre, attraverso apposite applicazioni, report e

statistiche, consente di ricostruire anche le partite giocate su ciascun apparecchio videoterminale, non necessariamente in formato grafico;

ii. sistema/i di contabilità, la porzione del sistema centrale contenente l'insieme dei sistemi informatici, che raccoglie ed elabora i dati contabili per gestire e tracciare le informazioni per ciascun sistema di gioco, gioco, apparecchio videoterminale, nonché per ciascun ambiente dedicato e per monitorare la contabilità complessiva e di dettaglio del sistema di gioco;

iii. sistema/i di gestione dei giochi, la porzione del sistema centrale contenente l'insieme dei sistemi informatici per la gestione ed il controllo del corretto funzionamento del software di gioco. Contiene l'archivio dei giochi autorizzati, gestisce le operazioni di distribuzione dei giochi presso ciascun apparecchio videoterminale e determina il risultato di ciascuna partita mediante il RNG;

iv. RNG (Random Number Generator), il generatore dei numeri casuali realizzato con programmi software e/o dispositivi hardware, che risiede sul sistema centrale e fornisce le combinazioni casuali ai fini della determinazione degli esiti di ciascuna partita;

f. sistema/i di recovery e di backup, la componente del sistema di gioco, che garantisce - tramite ridondanza di sistemi ed infrastrutture, soluzioni di disaster recovery e di backup - il ripristino del funzionamento dell'intero sistema di gioco e almeno una copia delle banche dati. Tali sistemi sono fisicamente ubicati in un sito diverso rispetto a quello dove risulta ubicato il sistema centrale;

g. sistema/i di sala, ovvero server di sala, la componente del sistema di gioco, contenente il sistema informatico che può gestire le operazioni di comunicazione da e per i singoli apparecchi videoterminali, fare da tramite anche per le operazioni di contabilità ed eventualmente di convalida delle vincite erogate dagli apparecchi videoterminali in relazione ai sistemi di pagamento adottati;

h. apparecchio/i videoterminale/i, ogni apparecchio da intrattenimento di cui all'articolo 110, comma 6, lettera b) del T.U.L.P.S., 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, della connessione per la trasmissione dei dati, ed il cui funzionamento è possibile solo in presenza di un collegamento alla rete telematica di collegamento del sistema di gioco;

i. VLT (Video Lottery Terminal), l'apparecchio videoterminale;

j. rete telematica di collegamento del sistema di gioco, la rete di trasmissione dati che connette tutte le componenti del sistema di gioco;

k. 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 connette il sistema di gioco al sistema di controllo;

l. sistema di controllo, il sistema di elaborazione per la gestione ed il controllo, da parte di AAMS, di tutte le informazioni e di tutti i dati relativi agli apparecchi videoterminali forniti dal/i sistema/i di gioco, compresi quelli relativi al prelievo erariale unico sulle somme giocate;

m. specifiche del sistema di gioco, il documento, presentato dal concessionario, nel quale sono descritte, sulla base dei requisiti minimi previsti nel presente decreto, le funzionalità nonché le caratteristiche tecniche di tutte le componenti del sistema di gioco, comprensivo anche della rete telematica di collegamento del sistema di gioco e della rete telematica di collegamento tra il sistema di gioco e il sistema di controllo;

n. jackpot, la parte della raccolta di gioco, individuata secondo i criteri di accantonamento definiti da ciascun concessionario da erogare sotto forma di vincita tra gli apparecchi videoterminali che concorrono all'accantonamento e secondo le modalità previste nelle specifiche del sistema di gioco;

o. sala/e, ambiente dedicato dove è autorizzata l'installazione di apparecchi videoterminali.

**(6) Per l'aggiornamento delle disposizioni contenute nel presente provvedimento, vedi il Decreto 4 aprile 2017.**

**Articolo 3** Caratteristiche tecniche e modalità di funzionamento del sistema di gioco <sup>(7)</sup>

1. Il Sistema di gioco, garantisce:

a. il colloquio in tempo reale tra tutte le sue componenti;

b. la distribuzione ed il corretto funzionamento dei singoli giochi autorizzati;

c. la distribuzione in tempo reale delle combinazioni generate dal RNG attraverso il sistema di gestione dei giochi, escludendo la possibilità di memorizzarle prima del loro utilizzo;

d. la memorizzazione e la tracciabilità in tempo reale dei dati di gioco unitamente all'adozione di soluzioni che facilitano l'accesso alle informazioni per l'esercizio dell'azione di vigilanza e di controllo.

2. Il sistema di gioco è dotato di caratteristiche di sicurezza atte a garantire la protezione da accessi non autorizzati e l'inalterabilità dei dati di gioco.

3. Il sistema di gioco, attraverso il sistema centrale deve prevedere:

- a. procedure di verifica automatica, da eseguirsi con periodicità almeno quotidiana, dell'integrità del software installato su ciascun componente del sistema, compreso il software installato su ogni VLT;
  - b. il costante monitoraggio del corretto funzionamento delle componenti del sistema di gioco;
  - c. l'esecuzione delle procedure di blocco a fronte di eventi che segnalano malfunzionamenti e/o tentate manomissioni per tutte le componenti del sistema di gioco.
4. Il sistema di gioco, attraverso il sistema centrale, oppure attraverso il sistema di sala, deve consentire la registrazione delle informazioni relative:
- a. alle singole puntate e alle singole vincite;
  - b. agli importi incassati ed alle vincite erogate giornalmente, mensilmente ed annualmente da ogni VLT (suddivise anche per gioco), da ogni sala, da ogni gioco offerto e dall'intero sistema;
  - c. a tutte le connessioni e disconnessioni di ciascun componente del sistema di gioco;
  - d. agli accessi (autorizzati e non) nonché ai soggetti che hanno avuto accesso ad ogni componente del sistema di gioco;
  - e. ai guasti, agli interventi di manutenzione per ogni componente del sistema di gioco, indicando la data, l'ora dell'evento e la durata dello stesso;
  - f. agli interventi effettuati sul software di ogni componente del sistema di gioco.

(7) Per l'aggiornamento delle disposizioni contenute nel presente provvedimento, vedi il Decreto 4 aprile 2017.

#### **Articolo 4** Requisiti minimi del sistema di gioco <sup>(8)</sup>

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 ubicato sul territorio italiano.
3. Il RNG certificato da società autorizzate allo svolgimento di tale attività da Enti di regolazione preposti, fornisce le combinazioni casuali ai fini della determinazione degli esiti corrispondenti a ciascuna puntata.
4. La rete telematica di collegamento del sistema di gioco deve garantire la continuità del collegamento anche attraverso l'utilizzo di un sistema di recovery.
5. La rete telematica di collegamento del sistema di gioco deve possedere caratteristiche analoghe a quelle disponibili nelle attuali tecnologie a banda larga ed è consentito l'utilizzo di reti private virtuali (VPN) su connessioni già esistenti.

6. 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 equivalente a quello fornito dal protocollo TLS con RSA a 1.024 bit e 3DES. I protocolli utilizzati devono implementare tecniche di rilevamento degli errori e meccanismi di recupero che consentano di evitare manomissione e modifiche dei contenuti.

7. Il sistema di gioco deve rendere disponibili online tutte le informazioni memorizzate relativamente agli ultimi 6 mesi, nonché le informazioni contabili di cui al successivo punto 8, relativamente agli ultimi 2 anni. Decorso tale periodo di tempo, tutte le informazioni saranno trasferite su supporti di memorizzazione non riscrivibili e conservate almeno per i successivi 5 anni.

8. Il sistema di gioco deve inviare al sistema di controllo con frequenza giornaliera le informazioni contabili riguardanti il giorno precedente quello di trasmissione. Le informazioni saranno trasmesse secondo le modalità descritte nelle specifiche di comunicazione tra il sistema di controllo ed il sistema di gioco. Tali informazioni riguardano, in particolare, il totale delle somme giocate, le vincite riscosse e quelle erogate, suddivise anche per tipologia di gioco e ripartite per:

- a. sistema centrale;
- b. sala ove si svolge il gioco;
- c. VLT.

9. Il sistema di gioco deve prevedere funzionalità di interrogazione che forniscano informazioni in tempo reale relativamente a:

- a. lo stato del collegamento di ogni componente del sistema stesso;
- b. la data di ultima verifica dell'integrità delle componenti del sistema di gioco;
- c. il corretto funzionamento e le operazioni di manutenzione di tutte le componenti del sistema centrale;
- d. i giochi disponibili in ogni sala, nonché, in ogni VLT;
- e. gli apparecchi videoterminali con puntate in corso, ed il dettaglio delle puntate effettuate;

f. totali relativi a incassi e vincite con cadenza giornaliera, mensile, annuale per ciascun sistema centrale, tipo di gioco, sala ove si svolge il gioco, sistema di sala, VLT.

10. Il sistema di gioco in ogni momento deve consentire:

- a. l'interruzione/ripristino del funzionamento di tutte le componenti del sistema di gioco;
- b. l'abilitazione/disabilitazione di uno o più giochi sul sistema centrale ovvero sugli apparecchi videoterminali.

11. Il sistema di sala, ove presente, deve:

- a. essere identificato in maniera univoca nell'ambito del sistema di gioco;
- b. garantire l'impossibilità di lettura preliminare degli esiti delle puntate prima dello svolgimento del gioco;
- c. la rete di comunicazione tra apparecchi videoterminali e sistemi di sala, deve essere dedicata esclusivamente alla trasmissione e ricezione dei dati tra i predetti componenti del sistema di gioco.

12. Gli apparecchi videoterminali devono:

- a. avere una propria identificazione univoca visibile anche dal terminale stesso;
- b. prevedere meccanismi idonei ad impedire intrusioni, manomissioni ed accessi non autorizzati anche dei dispositivi periferici;
- c. prevedere un meccanismo automatico di disabilitazione al gioco, in assenza di colloquio con una qualsiasi delle componenti del sistema di gioco.

(8) Per l'aggiornamento delle disposizioni contenute nel presente provvedimento, vedi il Decreto 4 aprile 2017.

#### **Articolo 5** Requisiti minimi del sistema di controllo <sup>(9)</sup>

1. La rete telematica di collegamento tra il sistema di gioco e il sistema di controllo deve possedere caratteristiche almeno pari a quelle disponibili nelle attuali tecnologie a banda larga.

2. Il protocollo di comunicazione tra il sistema di gioco e il sistema di controllo sarà oggetto delle specifiche di comunicazione di cui all'articolo 10, comma 1, lettera b).

3. Il sistema di controllo deve consentire la visibilità di quanto previsto dall'articolo 4, comma 9, attraverso strumenti hardware e software resi disponibili dal sistema di gioco.

(9) Per l'aggiornamento delle disposizioni contenute nel presente provvedimento, vedi il Decreto 4 aprile 2017.

#### **Articolo 6** Parametri di funzionamento del gioco <sup>(10)</sup>

1. Il costo massimo della singola partita è pari a euro 10,00 (dieci/00), con una posta minima di gioco di 0,5 euro; il pagamento può avvenire tramite:

- a. monete e/o banconote;
- b. tecnologie basate su sistemi di ticket;
- c. carte prepagate;
- d. conti di gioco nominativi utilizzabili attraverso smart card;
- e. la ricollocazione in gioco dei crediti precedentemente vinti.



2. La vincita massima consentita, ad esclusione del jackpot, per ciascuna partita è pari ad euro 5.000,00 (cinquemila/00); le vincite validate dal sistema di gioco sono erogate direttamente in sala, sino ad un massimo di euro 5.000,00 (cinquemila/00); le vincite superiori all'importo di euro 5.000,00 (cinquemila/00) sono erogate a cura del concessionario secondo modalità che saranno esposte al pubblico nella sala ovvero sull'apparecchio videoterminale; la contabilizzazione e l'erogazione delle vincite superiori ad euro 5.200,00 (cinquemiladuecento/00) assicurano il rispetto della vigente disciplina in materia di antiriciclaggio.

3. La percentuale delle somme giocate destinate alle vincite non può essere inferiore all'85% relativamente al sistema di gioco nel suo complesso e ad ogni singolo gioco; la verifica di tale parametro avviene in sede di verifica di conformità e collaudo del RNG e dell'algoritmo di distribuzione delle vincite ed è sottoposto a monitoraggio al raggiungimento di un numero pari ad almeno 5.000.000 di puntate (con riferimento al sistema di gioco e ad ogni singolo gioco) e successivamente semestralmente, sulla base dei risultati forniti dal sistema di audit.

(10) Per l'aggiornamento delle disposizioni contenute nel presente provvedimento, vedi il Decreto 4 aprile 2017.

#### **Articolo 7** Jackpot <sup>(11)</sup>

1. Il sistema di gioco può consentire vincite superiori a quelle di cui al precedente articolo attraverso il meccanismo del jackpot; i criteri di accantonamento degli importi destinati al jackpot sono definiti dal sistema di gioco tenendo conto che gli importi in questione sono ricompresi nella percentuale della raccolta di gioco destinata a vincita in misura non superiore al 4% della raccolta di gioco complessiva; la distribuzione del jackpot può avvenire a livello di singola sala ovvero di sistema di gioco, anche con riferimento al singolo gioco; nel primo caso l'esito vincente è relativo ad una puntata effettuata su uno degli apparecchi vidoterminali installati presso la sala interessata; nel secondo caso concorrono alla distribuzione del jackpot tutti gli apparecchi videoterminali collegati al sistema di gioco.

2. L'importo massimo del jackpot relativo a ciascuna sala è pari ad euro 100.000,00 (centomila/00).

3. L'importo massimo del jackpot relativo a ciascun sistema di gioco è pari ad euro 500.000,00 (cinquecentomila/00).

(11) Per l'aggiornamento delle disposizioni contenute nel presente provvedimento, vedi il Decreto 4 aprile 2017.

### **Articolo 8** Caratteristiche dei giochi <sup>(12)</sup>

1. I giochi offerti non devono risultare lesivi del buon costume.
2. I giochi offerti non devono violare quanto disposto dalla vigente normativa in materia di diritti d'autore, marchi e brevetti.
3. I giochi devono prevedere un funzionamento, in modalità demo, che assicuri l'esemplificazione delle regole di gioco.
4. La percentuale delle somme giocate destinate alle vincite, con riferimento a ciascun gioco offerto, non può essere inferiore all'85%.

(12) Per l'aggiornamento delle disposizioni contenute nel presente provvedimento, vedi il Decreto 4 aprile 2017.

### **Articolo 9** Ambienti dedicati <sup>(14)</sup>

1. Gli apparecchi videoterminali possono essere installati esclusivamente in:
  - a. sale bingo di cui al decreto del Ministro dell'Economia e delle Finanze 31 gennaio 2000, n. 29, che abbiano uno spazio dedicato al gioco con gli apparecchi di cui all'articolo 110, comma 6, del T.U.L.P.S., in misura non superiore ad 1/3 della superficie attualmente adibita allo svolgimento del gioco del bingo;
  - b. agenzie per l'esercizio delle scommesse su eventi sportivi, diversi dalle corse dei cavalli, e su eventi non sportivi di cui al decreto del Ministro dell'Economia e delle Finanze 1° marzo 2006, n. 111, la cui convenzione tipo è stata approvata con decreto direttoriale 2006/22503/Giochi/UD del 30 giugno 2006;
  - c. agenzie per l'esercizio delle scommesse a totalizzatore e a quota fissa sulle corse dei cavalli di cui al decreto del Presidente della Repubblica 8 aprile 1998, n. 169, la cui convenzione tipo è stata approvata con decreto interdirettoriale 2006/16109 del 12 maggio 2006;
  - d. negozi di gioco di cui all'articolo 38, commi 2 e 4 del decreto-legge del 4 luglio 2006, n. 223, aventi come attività principale la commercializzazione dei prodotti di gioco pubblici;
  - e. sale pubbliche da gioco allestite specificamente per lo svolgimento del gioco lecito prevedendo un'area separata per i giochi riservati ai minori;
  - f. esercizi dediti esclusivamente al gioco con apparecchi di cui all'articolo 110, comma 6 del T.U.L.P.S.
2. Il rapporto tra la superficie della sala ed il numero di apparecchi videoterminali dovrà rispettare i seguenti requisiti:

Classe di mq	Valori
Da 50 a 100 mq	sino a 30 VLT
Tra 101 e 300 mq	sino a 70 VLT
Oltre 300 mq	sino a 150 VLT

(13)

3. Alla porzione della rete telematica di collegamento del sistema di gioco presente all'interno della sala si estendono le previsioni dettate per la sicurezza della rete stessa; gli eventuali collegamenti wireless 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.

4. Le sale devono essere dotate di sistemi di videosorveglianza a circuito chiuso.

5. Ai fini dell'esercizio della raccolta del gioco, nelle sale di cui al comma 1, costituisce requisito indispensabile il possesso, da parte dei titolari delle sale stesse, della licenza di cui all'articolo 88 del T.U.L.P.S.

(13) Per la sostituzione della disciplina, in ordine ai parametri numerico quantitativi di cui al presente comma, vedi l'art. 7, comma 1, Decreto 27 luglio 2011.

(14) Per l'aggiornamento delle disposizioni contenute nel presente provvedimento, vedi il Decreto 4 aprile 2017.

#### **Articolo 10** Sperimentazione e collaudo <sup>(15)</sup>

1. Al fine di consentire la sperimentazione dei sistemi di gioco, che potrà essere avviata tra il 1° ottobre 2009 ed il 31 dicembre 2009 e che avrà la durata di almeno due mesi per ciascun concessionario, AAMS, per il tramite del proprio partner tecnologico, renderà pubbliche:

a. entro il 24 luglio 2009 le linee guida per la presentazione dei sistemi di gioco;

b. entro il 30 luglio 2009 le specifiche di comunicazione per il colloquio tra il sistema di gioco ed il sistema di controllo.

2. Sono autorizzati a partecipare alla fase di sperimentazione i soggetti aggiudicatari della procedura di selezione aperta per individuare gli affidatari della concessione, indetta, con avviso pubblicato nella Gazzetta Ufficiale delle Comunità Europee, in data 14 aprile 2004, che, entro il 15 settembre 2009, abbiano presentato la documentazione redatta secondo le linee guida di cui al precedente comma, previa verifica da parte di AAMS della conformità di tale documentazione.

3. La sperimentazione ha la finalità di:

a. verificare la compatibilità delle soluzioni tecnologiche adottate per ciascun sistema di gioco con le caratteristiche ed i requisiti di cui al presente decreto;

- b. verificare la corretta integrazione tra il sistema di gioco ed il sistema di controllo;
  - c. rilevare la eventuale necessità di integrazione delle caratteristiche tecniche e delle modalità di funzionamento dei sistemi di gioco.
4. Ciascun soggetto ammesso alla fase di sperimentazione dovrà rendere disponibile:
- a. un numero di apparecchi videoterminali non inferiore a 10 ubicati in almeno 3 differenti ambienti;
  - b. tutte le diverse tipologie di modelli di apparecchi videoterminali previste per il sistema di gioco da sperimentare;
  - c. almeno 5 differenti giochi.
5. Durante la fase di sperimentazione non è prevista l'offerta di gioco aperta al pubblico.
6. All'esito della fase di sperimentazione i sistemi di gioco di cui è richiesta l'introduzione in esercizio verranno sottoposti a collaudo da parte di AAMS, per il tramite del suo partner tecnologico, sulla base delle regole e modalità definite nel manuale di collaudo che sarà reso pubblico entro il 31 ottobre 2009; il collaudo dovrà completarsi entro 60 giorni dalla conclusione della sperimentazione, salvo che il concessionario del sistema di gioco non richieda la proroga di tale termine per ulteriori 30 giorni.
7. Gli apparecchi videoterminali potranno essere fisicamente installati per la raccolta del gioco al verificarsi delle seguenti condizioni:
- a. esito positivo del collaudo del sistema di gioco di cui costituiscono parte;
  - b. esito positivo della verifica della idoneità della sala nella quale sono installati;
  - c. individuazione univoca di ciascun apparecchio videoterminale mediante attribuzione di un apposito codice che lo identifichi da parte del sistema di controllo e sia visibile in sede di ispezione.

(15) Per l'aggiornamento delle disposizioni contenute nel presente provvedimento, vedi il Decreto 4 aprile 2017.

#### **Articolo 11** Tutela del giocatore <sup>(16)</sup>

1. Il concessionario promuove i comportamenti responsabili di gioco, anche attraverso l'utilizzo di 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. AAMS rende disponibili sul proprio sito internet l'elenco dei concessionari autorizzati e dei giochi leciti offerti.

Il presente decreto sarà pubblicato nella Gazzetta Ufficiale della Repubblica Italiana.

(16) Per l'aggiornamento delle disposizioni contenute nel presente provvedimento, vedi il Decreto 4 aprile 2017.