

D.Dirett. 4 dicembre 2003 [\(1\)](#)

Regole tecniche di produzione e verifica tecnica degli apparecchi e congegni da divertimento ed intrattenimento di cui all'art. 110, comma 6 del T.U.L.P.S.

IL DIRETTORE GENERALE

dell'Amministrazione autonoma

dei monopoli di Stato

d'intesa con

IL CAPO DELLA POLIZIA

direttore generale della Pubblica sicurezza

Visto l'art. 22 della [legge 27 dicembre 2002, n. 289](#), comma 1;

Visto l'art. 38 della [legge 23 dicembre 2000, n. 388](#), come modificato dal comma 2 del citato art. 22;

Visto l'art. 110, comma 6, del testo unico delle leggi di Pubblica sicurezza (T.U.L.P.S.), come modificato dal comma 3 del citato art. 22;

Visto l'art. 14-bis del [decreto del Presidente della Repubblica 26 ottobre 1972, n. 640](#), come modificato dal comma 4 del citato art. 22;

Visto l'art. 39, comma 6, del [decreto-legge 30 settembre 2003, n. 269](#), convertito nella [legge 24 novembre 2003, n. 326](#);

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;

Esperita la procedura di informazione prevista dalla citata direttiva;

Considerata l'esigenza di definire le regole tecniche di produzione degli esemplari di modelli di apparecchi e congegni da divertimento ed intrattenimento di cui al citato art. 110, comma 6, del T.U.L.P.S. da sottoporre alla verifica di idoneità al gioco lecito, nonché le regole per la verifica stessa e le caratteristiche dei soggetti che possono effettuare la verifica tecnica;

Considerate le ragioni di ordine e sicurezza pubblica nonché le esigenze sia produttive che fiscali;

Decreta:

1. Finalità e definizioni.

1. Il decreto, relativamente agli apparecchi e congegni di cui all'art. 110, comma 6, del T.U.L.P.S., ha per oggetto la specificazione di tutte le caratteristiche tecniche, delle modalità di funzionamento e del protocollo di comunicazione per l'accesso ai dati, anche ai fini del successivo collegamento in rete, di esemplari di modelli degli apparecchi e congegni stessi, i quali devono essere sottoposti alla verifica tecnica di cui all'art. 38, comma 3, della [legge 23 dicembre 2000, n. 388](#), e successive modificazioni ed integrazioni, per consentirne la produzione o l'importazione.

2. Il decreto definisce, inoltre, gli obiettivi, le metodologie e le specifiche per la verifica tecnica dei prototipi degli apparecchi e dei congegni ai fini della certificazione di conformità degli stessi al gioco lecito, da parte dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato (A.A.M.S.).

3. Il decreto definisce, infine, le caratteristiche degli organismi di certificazione ed ispezione che intendono effettuare, previa convenzione con A.A.M.S. e sulla base di apposita procedura, attività di verifica tecnica.

4. Ai soli fini del decreto, si intendono:

a) per produttore, colui che professionalmente costruisce, realizzando un prodotto finito in ogni sua parte, apparecchi e congegni automatici, semiautomatici od elettronici, da intrattenimento o da gioco di abilità, pronti per essere impiegati sul territorio nazionale;

b) per importatore, colui che immette in libera pratica ovvero introduce nel territorio nazionale, per essere ivi tecnicamente verificati od installati, apparecchi e congegni automatici, semiautomatici od elettronici, da intrattenimento o da gioco di abilità, finiti in ogni loro parte; è assimilato all'importatore l'operatore estero che immette in libera pratica ovvero introduce nel territorio nazionale, per essere ivi tecnicamente verificati od installati, apparecchi e congegni automatici, semiautomatici od elettronici, da intrattenimento o da gioco di abilità, finiti in ogni loro parte, il quale abbia stabilito in Italia una o più sedi secondarie con rappresentanza stabile a norma degli articoli 2197 ovvero 2506 del codice civile (dal 1° gennaio 2004, art. 2508);

c) per utente, il giocatore;

d) per apparecchio di gioco, un apparecchio o congegno da intrattenimento di cui all'art. 110, comma 6, lettera a), del T.U.L.P.S. costituito dal complesso dei componenti destinati al gioco comprensivo, tra l'altro, dei dispositivi di inserimento e di erogazione delle monete, dei programmi e della scheda di gioco, della connessione per la comunicazione e del dispositivo di controllo di AAMS [\(2\)](#);

e) per intrattenimento, l'insieme di modalità e sequenze di gioco che coinvolgono l'utente nell'ambito della partita;

f) per abilità, la capacità richiesta all'utente per il conseguimento del risultato relativamente alle diverse tipologie di gioco;

g) per alea o elemento aleatorio, gli elementi incidenti sul risultato del gioco dipendenti da fattori casuali, determinati dall'apparecchio o congegno, non prevedibili da parte dell'utente;

h) [per preponderanza dell'abilità o dell'intrattenimento rispetto all'elemento aleatorio, la possibilità dell'utente, tramite la propria abilità, di superare, nella maggioranza degli eventi di gioco, gli elementi aleatori incidenti sul risultato e/o la prevalenza, durante la partita, degli elementi di puro intrattenimento] [\(3\)](#);

i) per costo della partita, il valore espresso in euro per ciascuna partita;

j) per scheda di gioco, l'insieme dei circuiti elettronici, comprese le schede elettroniche di memoria dei personal computer, nei quali risiedono il software di gioco, il protocollo di comunicazione ed i contatori, nonché l'alloggiamento per il dispositivo di controllo di AAMS e le interfacce [\(4\)](#);

k) per ciclo complessivo di partite, un numero di partite consecutive, predeterminato dal produttore della scheda di gioco e, comunque, non superiore a 140.000 [\(5\)](#);

l) per immodificabilità, la non modificabilità né alterabilità delle caratteristiche tecniche nonché delle modalità di funzionamento, di gioco e di distribuzione dei premi;

m) per manomissione, l'alterazione od il danneggiamento del dispositivo di controllo di AAMS, dei contatori, dei componenti hardware e software della scheda di gioco o dell'apparecchio di gioco, nonché dei relativi dispositivi di protezione [\(6\)](#);

n) per contatori, le aree di memoria protetta nelle quali sono memorizzati i dati di funzionamento dell'apparecchio di gioco [\(7\)](#);

o) per protocollo di comunicazione, il software di comunicazione con il dispositivo di controllo di AAMS e con la rete telematica di AAMS [\(8\)](#);

p) per codice sorgente del software, un programma dell'apparecchio o congegno, redatto in un linguaggio di programmazione;

q) per codice eseguibile del software, un programma dell'apparecchio o congegno nel linguaggio interpretabile dal processore della scheda di gioco;

r) per gestore, colui che esercita una attività organizzata diretta alla distribuzione, installazione e gestione economica, presso pubblici esercizi, circoli ed associazioni autorizzate, di apparecchi e congegni automatici, semiautomatici od elettronici, da intrattenimento o da gioco di abilità, dallo stesso posseduti a qualunque titolo;

s) per esercente, il titolare di licenze di pubblica sicurezza di cui agli articoli 86 o 88 del T.U.L.P.S.;

t) per manutenzione straordinaria, gli interventi necessari a ripristinare le caratteristiche tecniche e funzionali dell'apparecchio di gioco, le relative modalità di funzionamento e quelle di distribuzione delle vincite [\(9\)](#);

u) per manutenzione ordinaria, tutti gli interventi manutentivi diversi dalla manutenzione straordinaria;

v) per dispositivo di controllo di AAMS, il componente, con caratteristiche fisiche conformi alla norma ISO/IEC 7810: 2003 e di dimensione nominale 85,60 mmx 53,98 mm, come

specificato dalla stessa norma per i componenti di tipo ID-1, dotato di processore conforme allo standard ISO 7816, consegnato da AAMS al produttore della scheda di gioco per l'installazione, esclusivamente a cura del produttore stesso, nell'apposito alloggiamento di cui all'art. 2, comma 2 [\(10\)](#);

w) per durata della partita, l'intervallo di tempo che intercorre tra il momento nel quale, tramite l'azione di avvio da parte del giocatore, il gioco ha inizio ed il momento nel quale il gioco termina con il pagamento di una vincita o senza di essa; l'erogazione della vincita non è compresa nella durata della partita [\(11\)](#);

x) per produttore della scheda di gioco, colui che predispose la scheda di gioco per essere installata sull'apparecchio di gioco, con le modalità di cui all'art. 2, comma 2- *bis*; ai soli fini del presente decreto, sono equiparati ai produttori delle schede di gioco nazionali i produttori delle schede di gioco esteri, che immettono le schede di gioco in libera pratica ovvero le introducono nel territorio nazionale, operanti in Italia mediante una o più sedi secondarie con rappresentanza stabile a norma degli articoli 2197 ovvero 2508 del Codice civile ovvero residenti in Stati membri dell'Unione europea od in Stati appartenenti all'EFTA che sono parti contraenti dell'accordo SEE od in Turchia [\(12\)](#);

y) per rete telematica di AAMS, la rete proprietaria di AAMS costituita dall'infrastruttura hardware e software di trasmissione dati, prevista dall'art. 14- *bis*, comma 4, del [decreto del Presidente della Repubblica 26 ottobre 1972, n. 640](#), e successive modificazioni [\(13\)](#).

Capo I

Regole tecniche di produzione

2. *Requisiti obbligatori degli apparecchi.*

1. Ciascun apparecchio di gioco è individuato dai codici identificativi memorizzati nei contatori di cui all'allegato A, paragrafo 1, lettera *a*); tali codici sono visualizzati su video o display, ad ogni accensione e per almeno dieci secondi.

2. Ciascun apparecchio di gioco dispone di una sola scheda di gioco nella quale risiedono tutti i componenti hardware e software necessari al suo funzionamento. La scheda di gioco è costituita da un'unità fisica ovvero, in alternativa, da unità fisiche separate, ma strettamente connesse, sulle quali sono realizzate le funzioni di gioco, le funzioni di memorizzazione dei contatori, le interfacce ed il protocollo di comunicazione. La scheda di gioco comprende anche l'apposito alloggiamento nel quale è collocato il dispositivo di controllo di AAMS.

2-bis. La scheda di gioco è inserita dal produttore della scheda stessa, unitamente al dispositivo di controllo di AAMS, in un contenitore metallico (o di altri materiali equivalenti), munito di:

a) sigilli od etichette anti-effrazione;

b) dispositivi in grado di comunicare alla scheda di gioco la tentata manomissione e di attivare un allarme acustico o luminoso in caso di apertura del contenitore stesso;

c) aperture per consentire il solo collegamento ai dispositivi che costituiscono l'apparecchio di gioco;

d) apertura per consentire il collegamento alla rete telematica di AAMS, attraverso un'interfaccia fisica seriale di tipo «RS232» con connettore «DB9 femmina», rispondente a standard internazionali.

3. Ciascun apparecchio di gioco può funzionare unicamente se collegato alla rete telematica di AAMS, si attiva con l'introduzione di moneta nella divisa corrente (euro) e prevede un costo, per ciascuna partita, non superiore a 1 euro. L'apparecchio di gioco è munito, inoltre, di meccanismi o dispositivi, i quali, in ogni caso:

a) accettano esclusivamente moneta fino ad un valore massimo di due euro;

b) rendono il resto, a richiesta del giocatore, nel caso di introduzione di importi superiori al costo della partita;

c) impediscono l'introduzione di ulteriore moneta nel corso di una partita e, comunque, fino all'esaurimento dell'importo precedentemente immesso;

d) impediscono l'introduzione di moneta qualora i depositi di riserva per l'erogazione delle vincite o per la restituzione del resto non dispongano di moneta sufficiente.

4. Il gioco si basa su modalità nelle quali gli elementi di abilità od intrattenimento sono presenti, nell'ambito della durata della partita, insieme all'elemento aleatorio; non può essere riprodotto il gioco del poker o le sue regole fondamentali.

5. La durata della partita non può essere inferiore a 4 secondi.

6. Gli apparecchi di gioco computano le vincite, in modo non predeterminabile, su un ciclo complessivo di partite. Le vincite erogate:

a) non possono risultare inferiori al 75 per cento delle somme giocate in ciascun ciclo complessivo di partite;

b) sono distribuite esclusivamente in moneta a richiesta del giocatore ovvero, automaticamente, al raggiungimento dell'importo equivalente alla vincita massima;

c) non possono risultare superiori a cento euro.

6-bis. Gli apparecchi di gioco consentono a ciascun giocatore di definire un limite di importo da giocare ovvero un tempo massimo di utilizzo, da visualizzare su video o display durante l'esecuzione di ciascuna partita. Al completo esaurimento del limite di importo o di tempo prefissati dal giocatore, è visualizzato un apposito messaggio.

6-ter. Gli apparecchi di gioco sono muniti di soluzioni tecniche in grado di visualizzare su video o display secondo le modalità indicate nel protocollo di comunicazione, appositi messaggi e avvisi finalizzati alla promozione del gioco responsabile, trasmessi dalla rete telematica di AAMS ovvero dal dispositivo di controllo di AAMS. I messaggi sono registrati nel contatore di cui all'allegato A, paragrafo 1, lettera o).

7. Gli apparecchi di gioco sono muniti di dispositivi che garantiscono, sotto qualsiasi forma, l'inalterabilità dei contatori e l'immodificabilità delle caratteristiche tecniche, delle modalità di funzionamento nonché di computo e di erogazione delle vincite. In particolare:

a) le eventuali interfacce, comprese le porte di comunicazione, presenti nella scheda di gioco e non utilizzate, sono rimosse a cura del produttore della scheda di gioco stessa ovvero rese inaccessibili, prima dell'inserimento della scheda nell'apposito contenitore di cui al comma 2-*bis*;

b) i collegamenti tra il contenitore della scheda di gioco e gli altri dispositivi che costituiscono l'apparecchio di gioco, compresa la connessione alla porta seriale, sono predisposti dal produttore od importatore che, dopo averne verificato il regolare funzionamento, provvede ad isolarli, unitamente al contenitore della scheda di gioco, mediante una copertura di materiale metallico (o di altri materiali equivalenti), idonea ad impedire ogni modifica ai collegamenti stessi. Tale copertura, fissata alla struttura dell'apparecchio di gioco, è dotata di un apposito dispositivo, eventualmente collegato a quello di cui al comma 2-*bis*, lettera *b*), in grado di comunicare alla scheda di gioco la tentata manomissione;

c) gli apparati di inserimento e di erogazione delle monete dispongono di specifici dispositivi di immodificabilità, costituiti da programmi software in grado di comunicare alla scheda di gioco i malfunzionamenti e le manomissioni, ovvero, in alternativa, da apposite soluzioni tecniche che impediscono l'accesso agli apparati stessi e che ne rendono evidente la manomissione, anche solo tentata;

d) le memorie dei dati, comprese quelle relative agli eventi di cui all'allegato A, paragrafo 1, lettera *h*), ed agli interventi di manutenzione, di cui al medesimo allegato, paragrafo 1, lettera *l*), sono preservate in caso di interruzione della corrente elettrica, consentendo, al termine di tale evento, il ripristino dei programmi e delle informazioni nello stato antecedente nonché la loro registrazione nei medesimi contatori;

e) l'accesso a ciascun componente hardware e software dell'apparecchio di gioco può avvenire esclusivamente in modo controllato, mediante soluzioni tecniche che garantiscono:

i. diversi livelli di autorizzazione, in relazione al motivo per il quale l'accesso viene eseguito ed al soggetto autorizzato che lo effettua;

ii. la registrazione dei tentativi di accesso da parte di soggetti non autorizzati;

f) i componenti dell'apparecchio di gioco non utilizzati dal software di gioco e tecnicamente non eliminabili dispongono di meccanismi che impediscono l'accesso ed il loro utilizzo.

8. Gli apparecchi di gioco sono dotati di soluzioni tecniche che:

a) bloccano il funzionamento dell'apparecchio di gioco, rendendone impossibile l'utilizzo da parte dei giocatori, attraverso modalità quali il blocco elettromeccanico o solo meccanico del funzionamento od il blocco dei dispositivi di inserimento della moneta e garantendo, in ogni caso, il funzionamento del protocollo di comunicazione:

i. antecedentemente alla prima installazione presso un esercizio dotato di apparati idonei al collegamento alla rete telematica di AAMS;

ii. in caso di manomissione;

iii. in presenza di uno specifico comando di blocco trasmesso dalla rete telematica di AAMS ovvero dal dispositivo di controllo di AAMS;

b) indicano al giocatore la situazione di blocco anche temporaneo, mediante appositi messaggi da visualizzare su video o display ad ogni tentativo di avvio della partita per almeno cinque secondi;

c) consentono la registrazione degli eventi nell'apposito contatore di cui all'allegato A, paragrafo 1, lettera *h)*, e la loro immediata comunicazione al dispositivo di controllo di AAMS.

8-bis. Gli apparecchi di gioco sono dotati di soluzioni tecniche che consentono la registrazione degli interventi di manutenzione nell'apposito contatore di cui all'allegato A, paragrafo 1, lettera *l)*, e la loro immediata comunicazione al dispositivo di controllo di AAMS.

9. Per ciascun apparecchio di gioco è predisposto e conservato, congiuntamente alla scheda esplicativa di cui al comma 12, il registro sul quale sono annotati gli interventi di manutenzione, riportando, per ognuno di essi, l'oggetto dell'intervento, la data di effettuazione ed i dati identificativi di colui che lo ha effettuato. La manutenzione è effettuata:

a) dal produttore della scheda di gioco, per qualsiasi intervento sulla scheda stessa;

b) dal produttore od importatore ovvero da soggetti specializzati da questi incaricati per gli interventi che interessano gli altri dispositivi dell'apparecchio di gioco.

9-bis. I nominativi dei soggetti di cui al comma 9 sono preventivamente comunicati ad AAMS.

10. I dati identificativi e di funzionamento degli apparecchi di gioco sono registrati in appositi contatori, ciascuno con specifiche caratteristiche indicate nell'allegato A, paragrafo 1.

10-bis. Gli apparecchi di gioco possono consentire il gioco in contemporanea tra più giocatori mediante postazioni, fisicamente e strettamente connesse tra loro, una delle quali può assumere una funzione di controllo; ciascuna postazione possiede i requisiti di cui al presente articolo.

11. Esternamente a ciascun apparecchio di gioco sono esposti, in modo visibile ed in lingua italiana, il costo della partita, le regole del gioco e la descrizione delle combinazioni o sequenze vincenti nonchè il divieto di utilizzo ai minori di anni 18.

12. Per ogni modello di apparecchio di gioco, i produttori od importatori predispongono la scheda esplicativa, redatta in lingua italiana, sia in formato cartaceo che elettronico (CD o DVD), i cui contenuti minimi sono indicati nell'allegato A, paragrafo 2.

12-bis. Ai fini delle verifiche di cui all'art. 8, i produttori od importatori allegano a ciascuna scheda esplicativa di cui al comma 12, la documentazione tecnica redatta in lingua italiana, sia in formato cartaceo che elettronico (CD o DVD), i cui contenuti minimi sono indicati nell'allegato A, paragrafo 3.

12-ter. Per gli apparecchi di gioco di cui al comma *10-bis*, la scheda esplicativa di cui al comma 12 e la documentazione tecnica di cui al comma *12-bis* sono prodotte in modo da evidenziare le

caratteristiche di ciascuna postazione di gioco e di quella che assume le eventuali funzioni di controllo [\(14\)](#).

3. *Protocollo di comunicazione.*

1. Il protocollo di comunicazione, che risiede nella scheda di gioco, contiene le regole di gestione e di accesso alle informazioni registrate nella scheda stessa, sulle quali si basa il colloquio con il dispositivo di controllo di AAMS ovvero con la rete telematica di AAMS.

2. Le specifiche funzionali ed i requisiti per la codifica del software del protocollo di comunicazione di cui al comma 1 sono riportati in allegato A, paragrafo 4 [\(15\)](#).

Capo II

Regole per la verifica tecnica

4. *Obiettivi della verifica tecnica.*

1. La verifica tecnica, prevista dall'art. 38, comma 3, della [legge n. 388 del 2000](#) e successive modificazioni ed integrazioni, consiste nell'attività, esclusivamente tecnico-specialistica, diretta ad accertare la conformità di un esemplare di modello di apparecchio o congegno alle prescrizioni di idoneità al gioco lecito, ai fini della successiva produzione od importazione. La verifica tecnica riscontra il rispetto delle prescrizioni in materia di:

a) funzioni del software di gioco e del software di comunicazione;

b) dotazione di dispositivi che garantiscono l'immodificabilità delle caratteristiche tecniche e delle modalità di funzionamento e di distribuzione delle vincite;

c) segnalazione delle manomissioni dei dispositivi ovvero dei programmi o delle schede;

d) caratteristiche tecniche, anche relative alle memorie, modalità di funzionamento e di distribuzione delle vincite nonché dispositivi di sicurezza, in quanto rispondenti ai contenuti della scheda esplicativa e della documentazione tecnica di cui all'art. 2, commi 12, 12-bis e 12-ter fornita dal produttore o dall'importatore in relazione all'apparecchio od al congegno sottoposto a verifica [\(16\)](#).

2. A.A.M.S., ai fini dell'effettuazione delle attività di cui al comma 1, può stipulare apposite convenzioni con gli organismi di certificazione ed ispezione di cui all'art. 7, ai quali i produttori od importatori possono successivamente rivolgersi per l'effettuazione delle verifiche tecniche.

3. Nel caso in cui la verifica tecnica abbia esito positivo, A.A.M.S. rilascia certificazione di conformità del modello di apparecchio o di congegno oggetto della verifica stessa, ai fini della successiva produzione od importazione.

5. Metodologie della verifica tecnica.

1. Le metodologie da utilizzare per la verifica tecnica di un apparecchio o congegno sono le seguenti:

- a) prove, anche mediante strumenti e procedure di simulazione;
- b) esame del codice sorgente del software;
- c) controllo visivo;
- d) controllo documentale.

2. L'esame del codice sorgente del software consiste in:

- a) ispezione del codice sorgente («code inspection»), finalizzata alla verifica del corretto funzionamento dell'apparecchio o congegno nonché delle modalità di gestione dei contatori dei dati;
- b) controllo della congruità tra codice sorgente e codice eseguibile mediante confronto binario dei due codici o mediante algoritmi numerici.

3. All'esame del codice sorgente del software della scheda di gioco è ammessa la presenza di persona incaricata dal produttore della scheda di gioco, la quale custodisce il codice stesso per il tempo necessario all'esame [\(17\)](#).

6. Specifiche per la verifica tecnica.

1. Le specifiche da utilizzare per l'esecuzione delle verifiche tecniche sono consegnate da AAMS all'atto della stipula delle convenzioni di cui all'art. 4, comma 2 [\(18\)](#).

2. Nell'effettuazione della verifica tecnica possono essere impiegate eventuali metodologie alternative, adottate in conformità a norme tecniche nazionali degli Stati membri dell'Unione europea o di Paesi EFTA che sono parti contraenti dell'accordo SEE o della Turchia, purché le stesse assicurino un livello di sicurezza equivalente a quello garantito dalle previsioni di cui agli articoli 4, 5 e 6 [\(19\)](#).

Capo III

Organismi di certificazione ed ispezione e procedure per la verifica tecnica

7. Organismi di certificazione ed ispezione.

1. La verifica tecnica di apparecchi e di congegni automatici, ai sensi dell'art. 38, comma 3, della [legge n. 388 del 2000](#) e successive modificazioni ed integrazioni, può essere effettuata da tutti gli organismi di certificazione ed ispezione in possesso degli accreditamenti di cui al successivo comma 2.

2. Per lo svolgimento delle attività di verifica tecnica è necessario il possesso di uno dei seguenti accreditamenti, rilasciati da enti di accreditamento che operano in conformità alle norme applicabili della serie «EN 45000», che sono residenti in Stati membri dell'Unione europea e che sono firmatari degli accordi europei di mutuo riconoscimento (MLA-EA), relativamente alle norme «EN 45011» ed «EN 45012» (allegato B):

a) accreditamento secondo la norma «EN 45011», per certificazioni di prodotti rientranti nell'ambito delle macchine e degli apparecchi meccanici, dei dispositivi elettrici ed elettronici o dei componenti hardware e software per tecnologie dell'informazione;

b) accreditamento secondo la norma «EN 45004» - «ISO/IEC 17020», per ispezioni su macchine e apparecchi meccanici, ispezioni su dispositivi elettrici ed elettronici, ispezioni su componenti hardware e software per tecnologie dell'informazione. Gli organismi in possesso di questo accreditamento devono, inoltre, appartenere alla tipologia «A» prevista nella stessa norma;

c) accreditamento secondo la norma «EN 45012», comprendenti, almeno, l'accreditamento nei tre settori identificati dalla classificazione EA - European Cooperation for Accreditation, ai numeri 18 (macchine, apparecchi ed impianti meccanici), 19 (macchine elettriche ed apparecchiature elettriche) e 33 (tecnologia dell'informazione).

3. Le prove di laboratorio, ai fini della verifica tecnica, sono eseguite in conformità alla norma «ISO/IEC 17025».

4. Le verifiche tecniche possono essere effettuate da organismi che offrono garanzie tecniche, professionali e di indipendenza adeguate e soddisfacenti, riconosciuti da pubbliche amministrazioni degli Stati membri dell'Unione europea o di Paesi EFTA che sono parti contraenti dell'accordo SEE o della Turchia [\(20\)](#).

8. Procedure per la verifica tecnica da parte degli organismi di certificazione ed ispezione convenzionati con A.A.M.S.

1. Ai sensi dell'art. 38, comma 3, della [legge n. 388 del 2000](#) e successive modificazioni ed integrazioni, i produttori e gli importatori di apparecchi e congegni da divertimento ed intrattenimento presentano, per la verifica tecnica, l'esemplare di ogni modello che intendono produrre od importare ad uno degli organismi di certificazione ed ispezione convenzionati con A.A.M.S.; dell'avvenuta presentazione, il produttore od importatore informa contestualmente A.A.M.S.

2. Il produttore od importatore, all'atto della presentazione dell'esemplare per la verifica tecnica, rende disponibile all'organismo prescelto la documentazione inerente ai contenuti obbligatori della scheda esplicativa e della documentazione tecnica di cui all'art. 2, commi 12, 12-bis e 12-ter [\(21\)](#).

3. L'organismo prescelto per la verifica tecnica richiede al produttore od importatore l'assistenza tecnica nonché ogni altro materiale o documento che risulti necessario alla esaustiva verifica di conformità dell'esemplare di apparecchio o congegno presentato.

4. L'organismo prescelto, al termine di ciascuna verifica tecnica con esito positivo, redige una dettagliata relazione, in lingua italiana, dalla quale risulti univocamente l'esito stesso e la invia ad

A.A.M.S. Sono altresì contestualmente inviati, direttamente ad A.A.M.S. ed utilizzando modalità di invio concordate con il produttore od importatore, l'esemplare verificato, tutta la documentazione inerente alla verifica nonché la copia memorizzata su CD ROM del codice sorgente esaminato, unitamente ad eventuali diagrammi e documenti descrittivi inerenti al suo funzionamento.

5. Nel caso in cui l'esemplare, a seguito della verifica tecnica, non risulti conforme alle prescrizioni di idoneità al gioco lecito, l'organismo prescelto ne dà comunicazione al produttore od importatore e, contestualmente, ad A.A.M.S.

6. Nel caso in cui si intendano apportare modifiche ad un modello di apparecchio o congegno, già verificato con esito positivo, il produttore od importatore è tenuto a presentare il nuovo esemplare all'organismo prescelto. In tale circostanza, nel caso in cui:

a) le modifiche apportate al modello di apparecchio o congegno non riguardino la scheda di gioco e non risultino significative rispetto all'esito positivo della precedente verifica tecnica, l'organismo prescelto ne dà comunicazione ad A.A.M.S., indicando in una apposita relazione le modifiche riscontrate;

b) le modifiche al modello di apparecchio o congegno, pur non riguardando la scheda di gioco, risultino comunque significative, l'organismo prescelto procede alle operazioni di verifica tecnica del nuovo esemplare, secondo le procedure di cui agli articoli 5 e 6;

c) le modifiche riguardino esclusivamente la scheda di gioco, l'esemplare è sottoposto a verifica tecnica secondo le procedure di cui agli articoli 5 e 6; in caso di esito positivo, l'organismo prescelto invia direttamente ad A.A.M.S. la sola scheda di gioco, la documentazione inerente alla verifica tecnica eseguita nonché il CD ROM contenente il codice sorgente esaminato.

7. Gli oneri specificamente connessi alle attività di verifica tecnica restano a carico dei soggetti richiedenti.

Allegato A [\(22\)](#)

SPECIFICHE FUNZIONALI E REQUISITI PER LA CODIFICA DEL SOFTWARE DEL PROTOCOLLO DI COMUNICAZIONE

1. Contatori art. 2, comma 10.

I contatori presenti in ciascun apparecchio di gioco sono i seguenti:

a) identificazione dell'apparecchio di gioco - è costituito dai dati, rilevati dal nulla osta di cui all'art. 38, comma 4, della [legge 23 dicembre 2000, n. 388](#) - di seguito elencati:

i. codice identificativo dell'apparecchio di gioco - è definito come «CODEID» e contiene il codice identificativo dell'apparecchio, rappresentato in un campo alfanumerico di 11 bytes secondo la codifica ASCII;

ii. codice del modello - è definito come «CODMOD» e contiene il codice, assegnato da AAMS, che identifica il modello di apparecchio di gioco, rappresentato in un campo numerico di 15 bytes;

b) contatore progressivo del volume di euro introdotti, corrispondente alle partite giocate - è definito come «CNTTOTIN» e contiene il valore, espresso in centesimi di euro, dell'incasso complessivo dell'apparecchio dalla sua prima installazione. Tale contatore, progressivo e non azzerabile, è rappresentato in un campo numerico di capacità compresa tra 0 e 9.999.999.999 ed assume il valore zero soltanto all'atto della configurazione iniziale della scheda di gioco da parte del produttore della scheda stessa;

c) contatore progressivo del volume di euro restituiti sotto forma di vincita - è definito come «CNTTOTOT» e contiene il valore, espresso in centesimi di euro, delle vincite complessivamente erogate dall'apparecchio di gioco dalla sua prima installazione, indipendentemente dai cicli di gioco effettuati. Tale contatore, progressivo e non azzerabile, è rappresentato in un campo numerico di capacità compresa tra 0 e 9.999.999.999 ed assume il valore zero soltanto all'atto della configurazione iniziale della scheda di gioco da parte del produttore della scheda stessa;

d) contatore progressivo del numero di cicli complessivi di partite effettuati - è definito come «CNTCL» e contiene il numero di cicli effettuati dall'apparecchio di gioco dal momento della configurazione iniziale della scheda di gioco da parte del produttore della scheda stessa. Tale contatore, progressivo e non azzerabile, è rappresentato in un campo numerico di capacità compresa tra 0 e 99.999 ed assume il valore zero all'atto della configurazione iniziale della scheda di gioco da parte del produttore della scheda stessa, fino al completamento dell'ultima partita del primo ciclo complessivo; assume, quindi, il valore 1 all'avvio della prima partita del nuovo ciclo, fino al raggiungimento dell'ultima partita del

ciclo stesso, incrementandosi di un valore pari ad una unità all'avvio della prima partita del ciclo successivo e così di seguito;

e) contatore progressivo del volume di euro introdotti, corrispondente alle partite giocate nel ciclo corrente - è definito come «CNTIN» e contiene il valore, espresso in centesimi di euro, dell'incasso dell'apparecchio di gioco nell'ambito del ciclo corrente. Tale contatore progressivo è azzerato dal sistema alla fine di ciascun ciclo ed è rappresentato in un campo numerico di capacità compresa tra 0 e 99.999.999;

f) contatore progressivo del volume di euro restituiti sotto forma di vincite nel ciclo corrente - è definito come «CNTOT» e contiene il valore, espresso in centesimi di euro, delle vincite complessivamente erogate dall'apparecchio di gioco nell'ambito del ciclo corrente. Tale contatore progressivo è azzerato alla fine di ciascun ciclo ed è rappresentato in un campo numerico di capacità compresa tra 0 e 99.999.999;

g) contatore del numero di partite del ciclo corrente - è definito come «CNTNP» e contiene il valore del numero di partite effettuate sull'apparecchio di gioco nell'ambito del ciclo corrente. Tale contatore progressivo è rappresentato in un campo numerico di capacità compresa tra 0 e 999.999; tale contatore assume il valore zero all'atto della configurazione iniziale della scheda di gioco da parte del produttore della scheda stessa ed il valore 1 all'avvio della prima partita di ciascun ciclo, incrementandosi di una unità all'avvio di ciascuna delle partite successive, fino all'ultima del ciclo;

h) dati relativi agli eventi che intervengono sull'apparecchio di gioco - per ogni evento, limitatamente alla data corrente ed ai quattordici giorni precedenti, con un minimo di 15.000 eventi, sono memorizzate nell'apparecchio di gioco le seguenti informazioni:

- 1) la data in formato «gg.mm.aa»;
- 2) l'ora in formato «hh»;
- 3) il minuto in formato «mm»;
- 4) identificazione dell'evento come «EVNT», secondo i valori di seguito riportati:

Codice dell'evento

Descrizione

Eventi relativi alle condizioni di normale esercizio dell'apparecchio di gioco

01	Accensione
02	Spegnimento
03	Procedura di attivazione dell'apparecchio di gioco completata
04	Aggiornamento della data e dell'ora dell'apparecchio di gioco
05	Aggiornamento del codice identificativo CODEID dell'apparecchio di gioco
06	Nuovo messaggio finalizzato alla promozione del gioco responsabile
07	Cancellazione di un messaggio finalizzato alla promozione del gioco responsabile

Accessi all'apparecchio di gioco per operazioni di configurazione e/o manutenzione

41	Accesso da parte del produttore della scheda di gioco
42	Accesso da parte del produttore od importatore o di soggetto da questi incaricato

44	Tentativo di accesso da parte di soggetto non riconosciuto
4F	Altro tipo di accesso, diverso da quelli corrispondenti ai codici precedenti

Eventi relativi ad un blocco di funzionamento

F1	Blocco di funzionamento
0F	Ripristino del funzionamento dell'apparecchio di gioco

Manomissioni

20	Manomissione della scheda di gioco
21	Manomissione del contenitore della scheda di gioco
22	Manomissione della copertura della scheda di gioco
23	Manomissione del dispositivo di inserimento e di erogazione delle monete
2F	Manomissione di altro tipo, diversa da quelle corrispondenti ai codici precedenti

Eventi relativi ai dispositivi dell'apparecchio di gioco

30	Errore dei dispositivi di inserimento delle monete
31	Errore dei dispositivi di erogazione delle monete
32	Errore del lettore del dispositivo di controllo di AAMS
33	Batteria/e non collegata
3F	Errore rilevato su altri dispositivi, diversi da quelli corrispondenti ai codici precedenti
51	Intervento di manutenzione

Eventi relativi al colloquio con il dispositivo di controllo di AAMS

D1	Errore di comunicazione con il dispositivo di controllo di AAMS
D2	Errore di lettura di un messaggio ricevuto dal dispositivo di controllo di AAMS e rilevato dall'apparecchio di gioco
D3	Errore di lettura di un messaggio inviato dall'apparecchio di gioco e rilevato dal dispositivo di controllo di AAMS
D4	Errore rilevato durante la procedura di attivazione dell'apparecchio di gioco
D5	Errore rilevato nell'aggiornamento della data e dell'ora
D6	Errore nella sincronizzazione dei dati
D7	Errore nella sincronizzazione dei dati di fine partita
D8	Errore nella cifratura/autenticazione dei dati da parte dell'apparecchio di gioco
DF	Altro tipo di errore di comunicazione, diverso da quelli corrispondenti ai codici precedenti

i) dati di gioco relativi a ciascuna partita giocata nella data corrente e nei 14 giorni precedenti, con un minimo di 15.000 partite - sono memorizzate nell'apparecchio di gioco le seguenti informazioni:

- 1) la data in formato «gg.mm.aa» (tale data può essere memorizzata a fattore comune per tutte le partite dello stesso giorno);
- 2) la durata della partita espressa in secondi come «ELPTM», rappresentata in un campo numerico di capacità compresa tra 0 e 9.999;
- 3) l'importo della vincita come «IMP», rappresentato in un campo numerico di capacità compresa tra 0 e 99.999, che può assumere:

i. il valore 0, in caso di partita persa;

ii. l'importo della vincita, in caso di partita vinta;

iii. il valore 99.999 per segnalare l'inizio di un nuovo ciclo.

j) identificazione della scheda di gioco è costituita dai dati, da indicare all'interno dell'apparecchio di gioco a cura del produttore della scheda di gioco, di seguito elencati:

i. codice del produttore della scheda di gioco - è definito come «IDPROD» e contiene il codice assegnato da AAMS, rappresentato in un campo numerico di 16 bytes;

ii. codice del software di gioco - è definito come «CODSW» e contiene il codice assegnato da AAMS, che identifica il codice eseguibile del software di gioco ed è rappresentato in un campo numerico di 16 bytes;

iii. identificativo della scheda di gioco - è definito come «IDSK» e contiene il numero di serie univocamente assegnato dal produttore della scheda di gioco ad ogni singola scheda, rappresentato in un campo numerico di 16 bytes;

k) stato dell'apparecchio di gioco - è definito come «STATO» e contiene il valore specificato nel protocollo di comunicazione, corrispondente ad una delle situazioni seguenti:

i. apparecchio di gioco da attivare, da indicare al momento della configurazione iniziale della scheda di gioco;

ii. apparecchio di gioco in condizioni di normale funzionamento;

iii. apparecchio di gioco in condizione di blocco di funzionamento.

l) interventi di manutenzione eseguiti nell'anno corrente e nell'anno precedente, con un minimo di 1.000 interventi - sono memorizzate nell'apparecchio di gioco le seguenti informazioni:

1) la data in formato «gg.mm.aa»;

2) l'ora in formato «hh»;

3) il minuto in formato «mm»;

4) identificazione del tipo di intervento, definito come «IDM» secondo i valori di seguito riportati:

Codice dell'evento	Descrizione
90	Manutenzione ordinaria della scheda di gioco
91	Sostituzione della scheda di gioco
92	Riparazione sensore di apertura del contenitore della scheda di gioco
93	Riparazione sensore della copertura del contenitore della scheda di gioco
94	Sostituzione sensore di apertura del contenitore della scheda di gioco
95	Sostituzione sensore della copertura del contenitore della scheda di gioco
96	Riparazione del dispositivo di inserimento delle monete
97	Sostituzione del dispositivo di inserimento delle monete

98	Riparazione del dispositivo di erogazione delle monete
99	Sostituzione del dispositivo di erogazione delle monete
9A	Sostituzione batteria/e
9B	Riparazione del lettore del dispositivo di controllo di AAMS
9C	Sostituzione del lettore del dispositivo di controllo di AAMS
9D	Riparazione di altro tipo di dispositivo, diversa da quelle corrispondenti ai codici precedenti
9E	Sostituzione di altro tipo di dispositivo, diversa da quelle corrispondenti ai codici precedenti

5) numero di serie del dispositivo oggetto dell'intervento, definito come «NSER» rappresentato un campo alfanumerico di 16 bytes, nella codifica ASCII;

6) codice identificativo del soggetto che ha eseguito l'intervento - è definito come «IDSOGG» e contiene il codice, assegnato da AAMS, rappresentato in un campo numerico di 16 bytes;

m) costo della partita - è definito come «COSTO» e contiene il valore fissato dal produttore della scheda di gioco, espresso in centesimi di euro e rappresentato in un campo numerico di capacità compresa tra 0 e 999;

n) durata del ciclo - è definita come «INTCL» e contiene il numero di partite che costituiscono un ciclo complessivo fissato dal produttore della scheda di gioco, rappresentato in un campo numerico di capacità compresa tra 0 e 999.999;

o) messaggi finalizzati alla promozione del gioco responsabile nell'apparecchio di gioco, sono memorizzati per ciascun messaggio e per un massimo di 10 messaggi, le seguenti informazioni:

1) identificativo del messaggio assegnato da AAMS, definito come «MID» e rappresentato in un campo alfanumerico di 2 bytes, nella codifica ASCII;

2) eventuale data di inizio validità del messaggio, definita come «MDI», nel formato «gg.mm.aa»;

3) eventuale data di fine validità del messaggio, definita come «MDF», nel formato «gg.mm.aa»;

4) durata minima, espressa in secondi, della visualizzazione del messaggio, definita come «MDS» e rappresentata in un campo numerico di capacità compresa tra 0 e 99;

5) frequenza di visualizzazione del messaggio, espressa come numero di partite giocate, definita come «MPG» e rappresentata in un campo numerico di capacità compresa tra 0 e 99.999.

6) testo da visualizzare, definito come «MTT» e rappresentato in un campo alfanumerico di 240 bytes, nella codifica ASCII.

2. *Contenuti minimi della scheda esplicativa - Art. 2, comma 12.*

Nella scheda esplicativa sono riportati:

a) il nome commerciale del modello;

- b) l'identificazione del produttore o dell'importatore;
- c) gli estremi della certificazione di conformità dell'esemplare sottoposto a verifica tecnica alle prescrizioni di idoneità al gioco lecito;
- d) la descrizione delle caratteristiche tecniche dell'apparecchio di gioco, delle relative modalità di funzionamento e di distribuzione delle vincite, compresi il costo della partita ed il numero di partite che costituiscono un ciclo complessivo;
- e) la descrizione tecnica dei dispositivi e dei meccanismi di immodificabilità e sicurezza, compresi quelli che si attivano in caso di blocco di funzionamento;
- f) la descrizione delle regole che governano ciascun gioco attivabile sull'apparecchio di gioco da parte del giocatore;
- g) le caratteristiche esteriori dell'apparecchio, inclusa una foto a colori di formato non inferiore a cm 13 x 18;
- h) lo schema elettrico dell'apparecchio, comprensivo anche dei dispositivi e dei meccanismi di immodificabilità e sicurezza;
- i) i certificati di sicurezza esigibili (marchiatura CE);
- j) il nome commerciale della scheda di gioco, assegnato dal produttore della scheda di gioco;
- k) l'identificazione del produttore della scheda di gioco, assegnato da AAMS;
- l) la descrizione delle soluzioni adottate per la promozione del gioco responsabile, idonee ad avvertire il giocatore circa il superamento dei limiti di importo giocato e di tempo fissati dal giocatore stesso.

3. *Contenuti minimi della documentazione tecnica - Art. 2, comma 12-bis.*

Nella documentazione tecnica sono riportati:

- a) le caratteristiche esteriori della scheda di gioco e del relativo contenitore, incluse le rispettive foto a colori di formato non inferiore a cm 13 x 18;
- b) la descrizione tecnica dei meccanismi adottati dal produttore della scheda di gioco per controllare l'accesso alla scheda stessa;
- c) la descrizione delle procedure adottate dal produttore della scheda di gioco per il caricamento del codice eseguibile del software di gioco all'interno della scheda stessa;
- d) la descrizione tecnica delle eventuali soluzioni adottate dal produttore della scheda di gioco per accedere alla scheda stessa attraverso l'interfaccia seriale di cui all'art. 2, comma 2, indicando il dettaglio dei comandi, le relative funzioni ed il tipo di operazioni previste;

e) la descrizione delle caratteristiche tecniche, hardware e software, di ciascun componente dell'apparecchio di gioco e delle relative modalità di funzionamento;

f) la descrizione tecnica dei meccanismi adottati per controllare l'accesso ai vari componenti hardware e software dell'apparecchio di gioco, delle politiche di assegnazione e di aggiornamento delle parole chiave.

4. Requisiti minimi per la codifica del software del protocollo di comunicazione - Art. 3.

Il protocollo di comunicazione prevede l'utilizzo di sistemi di cifratura delle informazioni presenti nella scheda di gioco, che sono trasmesse:

- a) dalla scheda di gioco al dispositivo di controllo di AAMS;
- b) dal dispositivo di controllo di AAMS alla scheda di gioco;
- c) dalla scheda di gioco alla rete telematica di AAMS;
- d) dalla rete telematica di AAMS alla scheda di gioco.

L'entità da cui si origina il messaggio esegue le operazioni di:

calcolo di una stringa che rappresenta univocamente il contenuto del messaggio, nota come «hash»;

cifratura del messaggio comprensivo del «hash».

L'entità destinataria del messaggio esegue le operazioni di:

decifratura del messaggio;

verifica del «hash».

Per il calcolo del «hash», si applica l'algoritmo noto come «Secure Hash Algorithm - SHA-1» sul contenuto del messaggio; per la cifratura del messaggio, si applica l'algoritmo di crittografia avanzata noto come «Triple Data Encryption Standard - 3DES».

Allegato B

ELENCO DEGLI ORGANISMI DI ACCREDITAMENTO

Fanno parte dell'Accordo MLA EA per l'accREDITAMENTO delle certificazioni di sistemi di gestione per la qualità (SGQ) i seguenti Enti di AccredITAMENTO:

- BMWA (Austria);
- BELCERT (Belgio);
- CAI (Repubblica Ceca);
- DANAK (Danimarca);
- FINAS (Finlandia);
- COFRAC (Francia);
- DAR/ TGA (Germania);
- NAB (Irlanda);
- SINCERT (Italia);
- LATAK (Lettonia);
- RVA (Olanda);
- NA (Norvegia);
- SNAS (Slovenia);
- ENAC (Spagna);
- SWEDAC (Svezia);
- SAS (Svizzera);
- UKAS (Regno Unito).

Fanno altresì parte dell'Accordo MLA EA per l'accREDITAMENTO delle certificazioni di prodotto (PRD) i seguenti Enti di AccredITAMENTO:

- BMWA (Austria);
- BELCERT (Belgio);
- CAI (Repubblica Ceca);
- DANAK (Danimarca);
- FINAS (Finlandia);
- COFRAC (Francia);
- DAR/ DAP e DATech (Germania);
- NAB (Irlanda);
- SINCERT (Italia);
- LATAK (Lettonia);
- LA (Lituania);
- RVA (Olanda);
- NA (Norvegia);
- SNAS (Slovenia);
- ENAC (Spagna);
- SWEDAC (Svezia);
- SAS (Svizzera);
- UKAS (Regno Unito).

-
- (1) Pubblicato nella Gazz. Uff. 12 dicembre 2003, n. 288.
- (2) Lettera così sostituita dall'art. 1, [D.Dirett. 19 settembre 2006](#)
- (3) Lettera soppressa dall'art. 1, [D.Dirett. 19 settembre 2006](#)
- (4) Lettera così sostituita dall'art. 1, [D.Dirett. 19 settembre 2006](#)
- (5) Lettera così sostituita dall'art. 1, [D.Dirett. 19 settembre 2006](#)
- (6) Lettera così sostituita dall'art. 1, [D.Dirett. 19 settembre 2006](#)
- (7) Lettera così sostituita dall'art. 1, [D.Dirett. 19 settembre 2006](#)
- (8) Lettera così sostituita dall'art. 1, [D.Dirett. 19 settembre 2006](#)
- (9) Lettera così sostituita dall'art. 1, [D.Dirett. 19 settembre 2006](#)
- (10) Lettera aggiunta dall'art. 1, [D.Dirett. 19 settembre 2006](#)
- (11) Lettera aggiunta dall'art. 1, [D.Dirett. 19 settembre 2006](#)
- (12) Lettera aggiunta dall'art. 1, [D.Dirett. 19 settembre 2006](#)
- (13) Lettera aggiunta dall'art. 1, [D.Dirett. 19 settembre 2006](#)
- (14) Articolo così sostituito dall'art. 1, [D.Dirett. 19 settembre 2006](#)
- (15) Articolo così sostituito dall'art. 1, [D.Dirett. 19 settembre 2006](#)
- (16) Lettera così modificata dall'art. 1, [D.Dirett. 19 settembre 2006](#)
- (17) Comma così sostituito dall'art. 1, [D.Dirett. 19 settembre 2006](#)
- (18) Comma così sostituito dall'art. 1, [D.Dirett. 19 settembre 2006](#)
- (19) Comma così modificato dall'art. 1, [D.Dirett. 19 settembre 2006](#)
- (20) Comma così modificato dall'art. 1, [D.Dirett. 19 settembre 2006](#). Vedi, anche, il [D.Dirett. 27 gennaio 2004](#)
- (21) Comma così modificato dall'art. 1, [D.Dirett. 19 settembre 2006](#)
- (22) Allegato così sostituito dall'allegato A al [D.Dirett. 19 settembre 2006](#), ai sensi di quanto disposto dall'art. 1 dello stesso decreto.