

VIDEOLOTTERIE. LA BOZZA DEL DECRETO ATTUATIVO

(Jamma) Come anticipato questa mattina pubblichiamo la bozza di decreto che renderà 'tecnicamente' possibile l'introduzione delle videolotterie sul mercato italiano dei giochi pubblici.

[Scarica bozza decreto](#)

La bozza di decreto in discussione prevede i locali in cui possono essere installate le VLT. Si legge che gli apparecchi possono essere installati esclusivamente in sale bingo; nelle agenzie di scommesse sportive, e nelle agenzie per l'esercizio delle scommesse a totalizzatore e a quota fissa sulle corse dei cavalli; nei negozi di gioco previsti dal decreto Bersani; nelle sale pubbliche da gioco in cui vi sia un'area separata per i giochi riservati ai minori. Inoltre, si legge nella bozza, "a titolo sperimentale, e salvo verifica da effettuarsi al termine del primo biennio di funzionamento, potrà essere inoltre consentita l'installazione di apparecchi videoterminali" negli ippodromi, negli alberghi con almeno 100 camere e dotati di apposita sala; nei cinema multisala, dotati anche di apposita sala per le VLT con una superficie non inferiore a 50mq. E ancora, la bozza prevede un rapporto tra la superficie della sala e il numero di apparecchi installabili: per quelle tra i 50 a 100 mq, si potranno installare da 10 a 30 VLT; tra 101 e 300mq, da 10 a 70 apparecchi; oltre 300mq, da 10 a 150 macchine.

VLT: AI VIDEOTERMINALI SI APPLICA UN PREU FISSATO AL 5% DELLE SOMME GIOCATE

Nella bozza di decreto si fa riferimento naturalmente anche al Preu. Viene infatti stabilito che alle Vlt si applica un prelievo erariale unico, fissato al 5% delle somme giocate, dovuto dal soggetto titolare della concessione per il controllo remoto del gioco mediante gli apparecchi. Inoltre i periodi contabili, le modalità di calcolo, i termini e le modalità per la determinazione e per l'effettuazione dei versamenti, le modalità per l'utilizzo in compensazione del credito "sono individuati dagli articoli 2, 3, 6 e 7 del Decreto direttoriale 12 aprile 2007, come modificato dal Decreto direttoriale 4 dicembre 2007".

VLT: IL FUNZIONAMENTO ATTRAVERSO IL SISTEMA DI GIOCO

Secondo quanto predisposto nella bozza, i requisiti tecnici prevedono un sistema di gioco - che è una piattaforma tecnologica per l'offerta di gioco - che a sua volta consente il controllo remoto del gioco attraverso apparecchi videoterminali posti, come anticipato, in ambienti dedicati. La rete telematica di collegamento del sistema di gioco garantisce la connessione di tutte le altre componenti del sistema. Queste componenti, in realtà, sono:

- sistema centrale;
- sistema di recovery e di backup;
- sistema di sala (o server di sala) ove previsto;
- apparecchi videoterminali, il cui funzionamento è consentito solo se collegati con il sistema centrale, in maniera diretta o tramite il sistema di sala.

Secondo quanto specificato, inoltre, i videoterminali devono avere una propria identificazione univoca visibile anche dal terminale stesso; prevedere meccanismi idonei a impedire "intrusioni e manomissioni anche dei dispositivi periferici" e prevedere un meccanismo automatico di disabilitazione al gioco in assenza di colloquio con una qualsiasi delle componenti del sistema di gioco.

VLT: IL SISTEMA CENTRALE DI GIOCO E TUTTE LE SUE COMPONENTI.

COMUNICAZIONE IN TEMPO REALE TRA LE PARTI

Il sistema centrale è quindi 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. Il sistema di audit è quello 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. Il sistema di contabilità è 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. Il sistema di gestione dei giochi provvede alla gestione e al 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 che è il generatore dei numeri casuali che risiede sul sistema centrale e fornisce le combinazioni casuali ai fini della determinazione degli esiti di ciascuna partita. Come già detto, poi, ove previsto è necessaria la comunicazione del sistema centrale anche con quello di sala che è la componente del sistema di gioco che contiene il sistema informatico che gestisce le operazioni di comunicazione da e per i singoli apparecchi videoterminali facendo da tramite anche per le operazioni di contabilità e eventualmente di convalida delle vincite erogate.

VLT: IL VIDEOTERMINALE FUNZIONERA' ATTRAVERSO IL COLLEGAMENTO AL SISTEMA DI GIOCO

Nel decreto si specifica cosa sia a tutti gli effetti il videoterminale. Si tratta di un apparecchio 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, e il cui funzionamento è possibile solo in presenza di un collegamento alla rete telematica di collegamento del sistema di gioco.

VLT: IL SISTEMA DI CONTROLLO E LA VERIFICA DI TUTTI I DATI Il sistema di gioco - la piattaforma con l'offerta di gioco quindi - deve inviare al sistema di controllo - AAMS attraverso Sogei - attraverso la rete telematica apposita, con frequenza giornaliera, le informazioni contabili riguardanti il giorno precedente quello di trasmissione. La trasmissione avviene attraverso apposita rete telematica - apparecchi software e hardware - predisposti dai concessionari. 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. Il sistema di gioco, inoltre, deve prevedere funzionalità di interrogazione che forniscano informazioni in tempo reale relativamente a:

- lo stato del collegamento di ogni componente del sistema stesso;
- la data di ultima verifica dell'integrità delle componenti del sistema di gioco;
- il corretto funzionamento e le operazioni di manutenzione di tutte le componenti del sistema centrale;
- i giochi disponibili in ogni sala, nonché, in ogni VLT;
- gli apparecchi videoterminali con partite in corso, ed il dettaglio delle partite giocate;
- i totali relativi a incassi e vincite con cadenza giornaliera, mensile, annuale per ciascun sistema centrale, tipo di gioco, gioco, sala ove si svolge il gioco, sistema di sala, VLT.

VLT: DETTAGLI TECNICI SULLA FASE DI SPERIMENTAZIONE

Secondo quanto si apprende, quindi, potranno partecipare alla sperimentazione i concessionari delle NewSlot che entro il 20 luglio dovranno presentare le linee guida dei sistemi di gioco, e entro il 30 luglio le specifiche di comunicazione tra il sistema di gioco e il sistema di controllo. La sperimentazione servirà a verificare il funzionamento generale dei sistemi, per questo i concessionari dovranno installare almeno 10 apparecchi, con cinque giochi, in tre diversi ambienti. Ciascun soggetto ammesso alla fase di sperimentazione dovrà rendere disponibile tutte le diverse tipologie di modelli di apparecchi videoterminali previste per il sistema di gioco da sperimentare e almeno 5 differenti giochi. Durante la fase di sperimentazione non è prevista l'offerta di gioco aperta al pubblico e 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, tramite suo partner tecnologico, sulla base delle regole e modalità definite nel manuale di collaudo che sarà reso pubblico entro il 30 settembre 2009. Il collaudo dovrà completarsi entro i 30 giorni dalla conclusione della sperimentazione salvo che il gestore del sistema di gioco non richieda la proroga di tale termine per ulteriori 30 giorni.

VLT: A GARA LE QUOTE DI APPARECCHI NON INSTALLATI

I concessionari potranno decidere il numero di VLT che installeranno. Non potranno tuttavia superare la soglia del 14% delle NewSlot in loro possesso, dovranno quindi comunicare il numero esatto degli apparecchi tra il 1° e il 20 ottobre prossimi, e dovranno corrispondere 15mila euro per ogni macchina. Qualora un concessionario non installi l'intera quota a sua disposizione, si prevede che il residuo venga messo a gara "da espletarsi entro il 20 novembre 2009"; la base d'asta sarà sempre di 15mila euro. Nella bozza di decreto vengono previste alcune disposizioni anche per la nuova gara sulle concessioni, quelle attuali scadranno infatti il 30 ottobre 2010. Il bando dovrà essere emanato entro il 30 aprile prossimo, le nuove concessioni avranno una durata di nove anni. I concessionari che partecipano alla fase di sperimentazione "conserveranno i diritti di installazione già acquisiti (...) senza ulteriori oneri economici, salvo quelli relativi alla quota corrispondente a periodi superiori ai nove anni di durata della nuova concessione".

VLT: ALL'EVENTUALE JACKPOT E' DESTINATO AL MASSIMO IL 2% DELLA RACCOLTA

Una partita alla Videolottery potrà costare al massimo 10 euro, si potrà pagare con monete e banconote, ma anche con appositi ticket, carte prepagate e smart card collegate ai conti di gioco. Dal 1° gennaio 2011, inoltre, si potrà giocare con le smart card, contemporaneamente saranno rivisti il costo massimo della singola partita e l'ammontare della vincita massima. Come già anticipato, le VLT pagheranno un PREU del 5% della raccolta e distribuiranno vincite per almeno l'85% delle giocate. La vincita massima sarà di 1.500 euro, ma - fatto interessante - potranno anche formare jackpot, sia a livello della singola sala, sia a livello di sistema di gioco. Al Jackpot verrà destinato al massimo il 2% della raccolta. La distribuzione del jackpot può avvenire a livello di singola sala o di sistema di gioco; nel primo caso l'esito vincente è relativo ad una partita giocata da uno degli apparecchi videoterminali installati presso la sala interessata; nel secondo caso concorrono alla distribuzione del jackpot tutti gli apparecchi videoterminali collegati al sistema di gioco. Mentre il jackpot di sala non potrà superare i 15mila euro, quello di sistema di gioco i 50mila euro.

VLT: LA GARANZIA DI TUTELA DEL GIOCATORE

Infine nella bozza di decreto si dedica spazio anche alla garanzia di tutela del giocatore. In particolare, il concessionario promuove i comportamenti responsabili di gioco, ne vigila l'adozione da parte del giocatore e impedisce il gioco ai minori. Lo stesso, poi, esclude dalla

partecipazione al gioco il personale appartenente alla propria organizzazione o ad essa legato da rapporti di collaborazione. I Monopoli rendono disponibili sul proprio sito internet l'elenco dei concessionari autorizzati e dei giochi leciti offerti.

(AGICOS) - Roma, 16 Giugno 2009 - Ore 16,56 - VLT: LA BOZZA DI DECRETO NON TROVA TUTTI D'ACCORDO

Posizioni differenti quelle emerse nell'incontro di questa mattina tra i vertici dell'Aams e i rappresentanti dei concessionari slot sulla bozza di decreto per le VLT. Vi è un sostanziale accordo sulla prima parte del testo - quella che contiene le specifiche tecniche delle macchine - mente più controversa è la seconda. Per i concessionari le VLT potrebbero non assicurare la copertura dei forti investimenti effettuati. Da un alto gli apparecchi potrebbero non avere un appeal tale da assicurare una raccolta sufficiente; dall'altro la disciplina della VLT secondo i concessionari è "zoppa", cerca infatti di non sottrarre fette di mercato a altri giochi. E ancora, dal momento che la gara che verrà emanata il prossimo aprile riguarderà sia newslot, sia VLT, i concessionari ritengono che non vi siano certezze sugli investimenti effettuati nella fase di sperimentazione.

agicos - 16/06/2009 - pa

16/06/2009

VIDELOTTERIE. OGGI TERZO INCONTRO CONCESSIONARI-AAMS PER DEFINIRE DETTAGLI DEL DECRETO ATTUATIVO

(Jamma) Da pochi minuti a Piazza Mastai, nella sede centrale dell'Amministrazione dei Monopoli di Stato, si sono chiuse le porte della stanza all'interno della quale è previsto lo svolgimento della terza riunione sul decreto attuativo che renderà 'tecnicamente' possibile l'introduzione delle videolotterie sul mercato italiano dei giochi pubblici. Alla presenza del Direttore Generale, Raffaele Ferrara, i rappresentanti dei dieci concessionari delle reti di connessione delle newslot e i funzionari dell'Aams si stanno confronto sui contenuti della bozza di decreto di cui entro la giornata dovrebbero essere definiti gli ultimi dettagli prima della pubblicazione dello stesso.

Non molti per ora i dettagli sul provvedimento che, come sappiamo, dovrà garantire una parte importante dei fondi necessari ad avviare entro l'anno i lavori di ricostruzione post terremoto nell'area della provincia dell'Aquila.

Come sappiamo le società interessate, ovvero i dieci concessionari di rete, non hanno mancato di esprimere le loro perplessità in merito ai costi di operazione previsti per l'installazione degli apparecchi, ovvero 15.000 euro da versare a titolo di imposta a cui va ad aggiungersi una percentuale sulla raccolta di gioco.

Non è escluso quindi che nel provvedimento non si opti per una soluzione che nel primo periodo di sperimentazione, vale a dire almeno fino al 2010, non si applichino restrizioni alle caratteristiche degli apparecchi per pensare solo successivamente a misure di controllo e limitazioni come ad esempio la certificazione e omologazione degli apparecchi e disciplina delle periferiche (gettoniere, hopper, lettore di card, lettore di banconote, ecc).

VLT: AL VIA LA SPERIMENTAZIONE DAL 1° SETTEMBRE 2009

Si discuterà oggi all'Aams la bozza di decreto sulla sperimentazione delle VLT. La sperimentazione, secondo quanto appreso da Agicos, potrebbe partire il 1° settembre prossimo e durare almeno due mesi per ciascun concessionario. La bozza prevede inoltre che durante la fase di sperimentazione "non è prevista l'offerta di gioco aperta al pubblico".

VLT: IL TESTO INTEGRALE DEL "PROGETTO DI TESTO DI DECRETO PER LA DISCIPLINA DEI REQUISITI PER LA SPERIMENTAZIONE E L'AVVIO A REGIME DELLE VIDEOLOTTERY" Pubblichiamo di seguito il testo integrale della bozza di decreto sulla sperimentazione e l'avvio a regime delle Videolottery:

Articolo 1 Finalità

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'art. 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

Articolo 2 Definizioni

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'art. 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 gestisce le operazioni di comunicazione da e per i singoli apparecchi videoterminali facendo 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'art. 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 accumulo definiti da ciascun concessionario da erogare sotto forma di vincita secondo le modalità previste nelle specifiche del sistema di gioco; o. sala/e, ambiente dedicato dove è autorizzata l'installazione di apparecchi videoterminali.

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

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 degli esiti generati dal RNG attraverso il sistema di gestione dei giochi; 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; e. la continuità del servizio e, in caso di malfunzionamento che provoca una temporanea interruzione di collegamento, consente la fruizione del gioco, fino ad un massimo di sessanta secondi, attraverso la memorizzazione di un numero limitato di esiti generati dal RNG; 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. la verifica dell'integrità delle componenti 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, deve consentire la registrazione delle informazioni relative: a. alle singole partite, e alla loro durata; b. alle singole puntate e alle singole vincite; c. 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; d. a tutte le connessioni, disconnessioni di ciascun componente del sistema di gioco; e. agli accessi (autorizzati e non) nonché ai soggetti che hanno avuto accesso ad ogni componente del sistema di gioco; f. 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; g. agli interventi effettuati sul software di ogni componente del sistema di gioco.

Articolo 4 Requisiti minimi del sistema di gioco

1. Tutte le componenti del sistema di gioco devono essere sincronizzati 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 di ciascuna partita; 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 1024 bit e 3DES. 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 7, 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. ambiente dedicato 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 partite in corso, ed il dettaglio delle partite giocate; f. totali relativi a incassi e vincite con cadenza giornaliera, mensile, annuale per ciascun sistema centrale, tipo di gioco, 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 partite prima del loro svolgimento. 12. Gli apparecchi videoterminali devono:

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

Articolo 5 Parametri di funzionamento del gioco

1. Il costo massimo della singola partita è pari a euro 10,00 (dieci/00); 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; a far data dal 01/01/2011 l'attivazione del gioco avverrà esclusivamente attraverso l'utilizzo di una smart card collegata ad apposito conto di gioco nominativo; contemporaneamente saranno sottoposti a revisione i parametri relativi al costo massima della singola partita e alla vincita massima, anche in presenza di jackpot, e potranno essere introdotti limiti massimi agli importi individualmente giocati su base giornaliera e/o mensile; 2. la vincita massima consentita, ad esclusione del jackpot, per ciascuna partita è pari ad euro 1.500,00 (millecinquecento/00); le vincite validate dal sistema di gioco sono erogate direttamente in sala, sino ad un massimo di euro 3.000,00 (tremila/00); le vincite superiori all'importo di euro 3.000,00 (tremila/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 (cinquemileduecento/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 certificazione 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 partite (con riferimento al sistema di gioco e ad ogni singolo gioco) e successivamente semestralmente, sulla base dei risultati forniti dal sistema di audit;

Articolo 6 Jackpot

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 gestore di ciascun 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 2% della raccolta medesima; la distribuzione del jackpot può avvenire a livello di singola sala ovvero di sistema di gioco; nel primo caso l'esito vincente è relativo ad una partita giocata da uno degli apparecchi videoterminali 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 15.000,00 (quindicimila/00); 3. l'importo massimo del jackpot relativo a ciascun sistema di gioco è pari ad euro 50.000,00 (cinquantamila/00);

Articolo 7 Ambienti dedicati

1. Gli apparecchi videoterminali possono essere installati esclusivamente in: a. Sale bingo di cui al regolamento di cui al decreto del Ministro dell'Economia e delle Finanze 31 gennaio 2000, n. 29; 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 convezione 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 convezione tipo è stata approvata con decreto interdirettoriale 2006/16109 del 12 maggio 2006; d. negozi di gioco di cui all'art. 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; 2. A titolo sperimentale, e salvo verifica da effettuarsi al termine del primo biennio di funzionamento, potrà essere inoltre consentita l'installazione di apparecchi videoterminali nei seguenti ambienti: a. ippodromi; b. alberghi con almeno 100 camere, dotati di apposita sala, da collegare ai sistemi di gioco, con superficie non inferiore a mq. 50; c. impianti multisala destinati alla proiezione al pubblico di opere cinematografiche, dotati di apposita sala, da collegare ai sistemi di gioco, con superficie non inferiore a mq. 50;

Articolo 8 Requisiti minimi del sistema di controllo

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'art. 9, comma 1, lettera b) del presente decreto; 3. il sistema di controllo dovrà prevedere meccanismi che consentano la visibilità di una serie di dati e delle funzionalità di cui all'art. 4, comma 9 del presente decreto;

Articolo 9 Sperimentazione e collaudo

1. Al fine di consentire la sperimentazione dei sistemi di gioco, che sarà avviata il 1° settembre 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 20 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 gli attuali dieci concessionari aggiudicatari della, che, entro il 20 agosto 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 30 settembre 2009; il collaudo dovrà completarsi entro i 30 giorni dalla conclusione della sperimentazione salvo che il gestore del sistema di gioco non richieda la proroga di tale termine per ulteriori 30 giorni;

Articolo 10 Autorizzazione all'installazione in esercizio delle VLT

1. I soggetti ammessi alla sperimentazione dei sistemi di gioco indicheranno, a partire dal 1° ottobre 2009 e d entro il successivo 20 ottobre, il numero di VLT che intendono installare, nel limite del 14% dei nulla osta di apparecchi di cui all'art. 110, comma 6 del T.U.L.P.S. in proprio possesso alla data del 28 aprile 2009 esibendo contestualmente prova dell'avvenuto versamento dell'importo di euro 15.000,00 (quindicimila/00) per ciascun terminale di cui è richiesta l'installazione; 2. le modalità della richiesta di installazione e del versamento di cui al comma precedente formeranno oggetto di successivo provvedimento; 3. ove uno o più soggetti non richiedano l'installazione di VLT sino al raggiungimento della percentuale sopra indicata, i diritti di installazione residui saranno assegnati agli altri soggetti che hanno partecipato alla sperimentazione attraverso apposita procedura concorsuale, sulla base dell'offerta economicamente più vantaggiosa, a partire dall'importo di euro 15.000,00 (quindicimila/00) per ciascuna VLT, da espletarsi entro il 20 novembre 2009; 4. tali 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;

Articolo 11 Procedura di selezione per la conduzione della rete delle VLT

1. La realizzazione e conduzione della parte della rete telematica di cui all'art. 14 bis, comma 4 del D.P.R. 26 ottobre 1972 n. 640, relativa agli apparecchi di cui all'art. 110, comma 6, lettera b) del T.U.L.P.S., costituisce oggetto delle convenzioni di concessione stipulate a seguito della selezione, che scadranno alla data del 30 ottobre 2010; 2. entro il 30 aprile 2010 AAMS procederà ad emanare un nuovo bando di gara per l'affidamento in concessione della rete telematica per la conduzione degli apparecchi da divertimento ed intrattenimento con vincita in denaro, nel rispetto delle regole di diritto comunitario, destinata a tutti i soggetti in possesso dei requisiti che verranno indicati nel bando medesimo; 3. la nuova concessione avrà durata novennale, come previsto dallo schema di convenzione proposto al Consiglio di Stato il ed approvato con parere n..... del 4. in sede di aggiudicazione i soggetti che hanno partecipato alla fase di sperimentazione di cui al precedente articolo 9 conserveranno i diritti di installazione già acquisiti secondo quanto previsto dal precedente articolo 10, senza ulteriori oneri economici, salvo quelli relativi alla quota corrispondente a periodi superiori ai nove anni di durata

della nuova concessione; .

Articolo 12 Disciplina tributaria

1. Agli apparecchi di cui all'articolo 110, comma 6, lettera b), del testo unico di cui al regio decreto 18 giugno 1931, n. 773, e successive modificazioni, collegati in rete, si applica un prelievo erariale unico, fissato in misura del 5 per cento delle somme giocate, dovuto dal soggetto titolare della concessione per il controllo remoto del gioco mediante gli apparecchi; 2. i periodi contabili, le modalità di calcolo, i termini e le modalità per la determinazione e per l'effettuazione dei versamenti del prelievo erariale unico di cui al comma 1, le modalità per l'utilizzo in compensazione del credito sono individuati dagli articoli 2, 3, 6 e 7 del Decreto direttoriale 12 aprile 2007, come modificato dal Decreto direttoriale 4 dicembre 2007; 3. per gli apparecchi di cui al comma 1, i termini e le modalità di comunicazione delle somme giocate, dei dati ad essi relativi, della scelta riguardante l'utilizzo del credito annuale, sono individuate dall'articolo 2, dal comma 1 dell'articolo 3 e dall'articolo 4 del Decreto direttoriale 23 aprile 2007, come modificato dai Decreti Direttoriali 31 ottobre 2007 e 4 dicembre 2007; il riferimento al trasferimento della titolarità del nulla osta dell'apparecchio è da intendersi come collegamento alla rete di un diverso concessionario; 4. ai fini della liquidazione del prelievo erariale unico di cui al comma 1 e del controllo dei relativi versamenti, si applicano le disposizioni di cui ai commi 1 e 2 dell'articolo 39-bis del decreto legge 30 settembre 2003, n. 269, convertito in legge dall'articolo 1 della legge 24 novembre 2003, n. 326, nonché le disposizioni di cui agli articoli 2 e 3 del Decreto direttoriale 12 luglio 2007; 5. ai fini della riscossione delle somme dovute a titolo di prelievo erariale unico, di cui al comma 1, a seguito dei controlli automatici, si applicano le disposizioni di cui all'articolo 39-ter del decreto legge 30 settembre 2003, n. 269, convertito in legge dall'articolo 1 della legge 24 novembre 2003, n. 326; 6. ai fini dell'accertamento e dei controlli in materia di prelievo erariale unico, di cui al comma 1, si applicano le disposizioni di cui all'articolo 39-quater del decreto legge 30 settembre 2003, n. 269, convertito in legge dall'articolo 1 della legge 24 novembre 2003, n. 326, nella parte in cui prevede che il prelievo erariale unico sia dovuto anche sulle somme giocate tramite apparecchi il cui esercizio sia qualificabile come illecito civile, penale o amministrativo, accertate mediante la lettura dei dati memorizzati dagli stessi apparecchi e nella parte in cui sono individuati i soggetti responsabili del pagamento del maggior prelievo erariale unico accertato, delle relative sanzioni e degli interessi. Tra tali soggetti deve intendersi ricompreso il soggetto titolare della concessione per il controllo remoto del gioco mediante gli apparecchi. Si applica altresì la disposizione di cui al comma 4 dell'articolo 39-quater citato.

Articolo 13 Tutela del giocatore

1. Il concessionario promuove i comportamenti responsabili di gioco, ne vigila l'adozione da parte del giocatore ed impedisce il 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.
