

D.M. 4 dicembre 2003 (G.U. n. 288 del 12 dicembre 2003): 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 n. 98/34/CE del Parlamento europeo e del Consiglio del 22 giugno 1998 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:

Art. 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, attivita' 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 abilita', 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 abilita', finiti in ogni loro parte; e' 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 abilita', finiti in ogni loro parte, il quale abbia stabilito in Italia una o piu' 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 o congegno, il complesso dei componenti destinati al gioco comprensivo, tra l'altro, dei dispositivi di inserimento e di erogazione delle monete, dei programmi e schede di gioco e della connessione per la comunicazione;

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

f) per abilita', la capacita' 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'abilita' o dell'intrattenimento rispetto all'elemento aleatorio, la possibilita' dell'utente, tramite la propria abilita', 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;

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

j) per scheda di gioco, l'insieme dei circuiti elettronici nei quali risiedono il software di gioco ed i contatori dei dati per la memorizzazione dei parametri di funzionamento del gioco stesso, nonche' le interfacce ed i protocolli necessari per l'accesso ai dati, anche ai fini della gestione telematica degli apparecchi;

k) per ciclo complessivo di partite, ciascun ciclo di 14.000 partite consecutive, vale a dire dalla partita n. 1 alla partita n. 14.000, dalla partita n. 14.001 alla n. 28.000 e cosi' di seguito;

l) per immodificabilita', la non modificabilita' ne' alterabilita' delle caratteristiche tecniche nonche' delle modalita' di funzionamento, di gioco e di distribuzione dei premi;

m) per manomissione, l'alterazione od il danneggiamento di uno o piu' dei dispositivi di protezione della scheda di gioco o degli altri componenti dell'apparecchio o congegno;

n) per contatori, le aree di memoria nelle quali sono memorizzati i dati di funzionamento dell'apparecchio o congegno di gioco;

o) per protocollo di comunicazione, il software di accesso ai contatori;

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 attivita' 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 abilita', 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 sulla scheda di gioco necessari a ripristinare le caratteristiche tecniche dell'apparecchio, le relative modalita' di funzionamento e quelle di distribuzione dei premi;

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

Capo I **Regole tecniche di produzione**

Art. 2.

Requisiti obbligatori degli apparecchi

1. Ciascun apparecchio o congegno di un codice identificativo univoco, in formato alfanumerico, rilasciato da A.A.M.S.; tale codice e' visualizzato su video o display, ad ogni accensione e per almeno cinque secondi.

2. Ciascun apparecchio o congegno dispone di una scheda di gioco nella quale risiedono tutte le componenti hardware e software necessarie al suo funzionamento. La scheda di gioco e' costituita da un'unita' fisica ovvero, in alternativa, da unita' fisiche separate, ma strettamente connesse, sulle quali sono realizzate le funzioni di gioco, le funzioni di memorizzazione dei contatori dei dati, i protocolli di comunicazione ed un'interfaccia fisica seriale di tipo «RS232», ovvero funzionalmente equivalente, rispondente a standard internazionali.

3. Ciascun apparecchio o congegno e' attivabile unicamente con l'introduzione di monete metalliche nella divisa corrente (euro) e prevede un costo, per ciascuna partita, non superiore a 50 centesimi di euro. E' munito, inoltre, di meccanismi o dispositivi, i quali, in ogni caso:

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

b) rendono il resto, a richiesta dell'utente, nel caso di introduzione di monete superiori al costo della partita;

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

d) impediscono l'introduzione delle monete qualora i depositi di riserva per l'erogazione delle vincite o per la restituzione delle monete non dispongano di monete sufficienti.

4. Il gioco si basa su modalita' nelle quali gli elementi di abilita' od intrattenimento sono preponderanti, nell'ambito della durata della partita, rispetto all'elemento aleatorio; non puo' essere riprodotto, nemmeno in parte, il gioco del poker o le sue regole fondamentali.

5. La durata della partita e' compresa tra sette e tredici secondi che si misurano tra il momento nel quale, tramite l'azione di avvio da parte dell'utente, il gioco ha inizio ed il momento nel quale il

gioco termina con una vincita o senza di essa. L'erogazione della vincita non e' compresa nella durata della partita.

6. Gli apparecchi ed i congegni computano le vincite, in modo non predeterminabile, su un ciclo complessivo di 14.000 partite. Le vincite, che non possono risultare in misura inferiore al 75% delle somme giocate relativamente a ciascun ciclo complessivo di partite:

a) sono distribuite esclusivamente in monete metalliche, subito dopo la conclusione di ciascuna partita vincente;

b) non possono risultare superiori a cinquanta euro;

c) non possono, in alcun caso, essere tramutate in punti o in crediti a favore dell'utente.

7. Gli apparecchi ed i congegni sono muniti di dispositivi che ne garantiscono, sotto qualsiasi forma, l'immodificabilita' delle caratteristiche tecniche, delle modalita' di funzionamento nonche' di computo e di erogazione delle vincite. I dispositivi di immodificabilita' riguardano, inoltre, le componenti di connessione tra la scheda di gioco e gli apparati di inserimento e di erogazione delle monete. Tali dispositivi consistono in programmi che bloccano il funzionamento della scheda di gioco in caso di manomissione, ovvero, in alternativa, in apposite soluzioni tecniche che impediscono l'accesso alla scheda stessa e che ne rendono evidente la manomissione, anche solo tentata. Ciascun apparecchio o congegno, infine, preserva le memorie dei dati nel caso di interruzione della corrente elettrica, consentendo, al termine di tale evento, il ripristino dei programmi e delle informazioni nello stato antecedente nonche' la registrazione dell'evento in un apposito contatore.

8. Gli apparecchi ed i congegni sono dotati di soluzioni tecniche che ne bloccano il funzionamento in caso di manomissione, rendendo evidente a chiunque la manomissione stessa, anche solo tentata, attraverso modalita' quali la segnalazione audio o video, il blocco elettromeccanico o solo meccanico del funzionamento od il blocco dei dispositivi di inserimento delle monete. Tale evento e' registrato in un apposito contatore.

9. Per ciascun apparecchio o congegno installato e' predisposto e conservato, congiuntamente alla scheda esplicativa, il registro sul quale sono annotati gli interventi di manutenzione straordinaria che interessano la scheda di gioco, necessari a ripristinare le caratteristiche tecniche, le modalita' di funzionamento e di distribuzione delle vincite, riportando, per ognuno di essi, l'oggetto dell'intervento, la data di effettuazione ed i dati identificativi del soggetto che lo ha effettuato. La manutenzione straordinaria e' effettuata dai produttori o dagli importatori, anche attraverso soggetti specializzati incaricati esclusivamente dai produttori od importatori stessi.

10. I dati di funzionamento degli apparecchi e dei congegni sono registrati in appositi contatori, ciascuno con specifiche caratteristiche. Tali contatori sono:

a) codice identificativo - e' definito come «CODEID» e contiene il codice identificativo dell'apparecchio o congegno; e' attivato in un campo alfanumerico di 11 bytes secondo la codifica ASCII. Il produttore o l'importatore e' tenuto a caricare tale codice nel predetto campo;

b) contatore progressivo del volume di euro introdotti, corrispondente alle partite giocate - e' definito come «CNTTOTIN» e contiene il valore, espresso in centesimi di euro, dell'incasso complessivo dell'apparecchio o congegno dalla sua prima installazione. Tale contatore, progressivo e non azzerabile, e' rappresentato in un campo numerico di capacita' compresa tra 0 e 99.999.999 ed assume il valore zero soltanto all'atto dell'inizializzazione della scheda di gioco, vale a dire quando il produttore od importatore registra il codice identificativo (CODEID)

nell'apposito contatore di cui alla lettera a);

c) contatore progressivo del volume di euro restituiti sotto forma di vincita - e' definito come «CNTTOT» e contiene il valore, espresso in centesimi di euro, delle vincite complessivamente erogate dall'apparecchio o congegno dalla sua prima installazione, indipendentemente dai cicli di gioco effettuati. Tale contatore, progressivo e non azzerabile, e' rappresentato in un campo numerico di capacita' compresa tra 0 e 99.999.999 ed assume il valore zero soltanto all'atto dell'inizializzazione della scheda, vale a dire quando il produttore od importatore registra il codice identificativo (CODEID) nell'apposito contatore;

d) contatore progressivo del numero di cicli complessivi di partite effettuati - e' definito come «CNTCL» e contiene il numero di cicli effettuati dall'apparecchio o congegno dal momento di inizializzazione della scheda di gioco. Tale contatore, progressivo e non azzerabile, e' rappresentato in un campo numerico di capacita' compresa tra 0 e 9.999 byte ed assume il valore zero all'atto dell'inizializzazione della scheda di gioco, vale a dire quando il produttore od importatore registra il codice identificativo (CODEID) nell'apposito contatore e fino al raggiungimento della partita numero 14.000; assume il valore 1 dalla partita numero 14.001 e fino al raggiungimento della partita numero 28.000 e cosi' di seguito;

e) contatore progressivo del volume di euro introdotti, corrispondente alle partite giocate nel ciclo corrente - e' definito come «CNTIN» e contiene il valore, espresso in centesimi di euro, dell'incasso dell'apparecchio o congegno di gioco nell'ambito del ciclo corrente. Tale contatore progressivo e' azzerato dal sistema alla fine di ciascun ciclo ed e' rappresentato in un campo numerico di capacita' compresa tra 0 e 999.999;

f) contatore progressivo del volume di euro restituiti sotto forma di vincite nel ciclo corrente - e' definito come «CNTOT» e contiene il valore, espresso in centesimi di euro, delle vincite complessivamente erogate dall'apparecchio o congegno nell'ambito del ciclo corrente. Tale contatore progressivo e' azzerato alla fine di ciascun ciclo ed e' rappresentato in un campo numerico di capacita' compresa tra 0 e 999.999;

g) contatore del numero di partite del ciclo corrente - e' definito come «CNTNP» e contiene il valore del numero di partite effettuate sull'apparecchio o congegno nell'ambito del ciclo corrente. Tale contatore progressivo e' rappresentato in un campo numerico di capacita' compresa tra 0 e 99.999, ed e' azzerato al completamento della partita numero 14.000;

h) dati relativi ad ogni accensione, spegnimento o manomissione dell'apparecchio di gioco - per ogni evento, limitatamente al ciclo corrente ed al ciclo precedente, sono memorizzati nell'apparecchio o congegno 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», che puo' assumere i seguenti valori: 0 = accensione, 1 = spegnimento, 2 = tentativo di manomissione;

i) dati di gioco relativi a ciascuna partita per 14.001 partite, pari ad un ciclo completo - sono memorizzati nell'apparecchio o congegno di gioco le seguenti informazioni:

1) la data in formato «gg.mm.aa» (tale data puo' 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 capacita' compresa tra 0 e 99;

3) l'importo della vincita come «IMP», rappresentato in un

campo numerico di capacita' compresa tra 0 e 99.999, che puo' 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.

11. Esternamente a ciascun apparecchio o congegno 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 nonche' il divieto di utilizzo ai minori di anni 18.

12. Per ogni modello di apparecchio o congegno, i produttori o gli importatori predispongono la scheda esplicativa, redatta in lingua italiana, nella quale sono riportati:

- a) il nome commerciale del modello;
- b) l'identificazione del produttore o dell'importatore;
- c) gli estremi della certificazione di conformita' dell'esemplare sottoposto a verifica tecnica alle prescrizioni di idoneita' al gioco lecito;
- d) la descrizione delle caratteristiche tecniche dell'apparecchio o del congegno, delle modalita' di funzionamento e di distribuzione delle vincite;
- e) la descrizione tecnica dei dispositivi e dei meccanismi di immodificabilita' e sicurezza;
- f) la descrizione delle regole che governano il gioco;
- g) le caratteristiche esteriori dell'apparecchio, inclusa una foto a colori di formato non inferiore a cm 13\times 18;
- h) lo schema elettrico dell'apparecchio, comprensivo anche dei dispositivi e dei meccanismi di immodificabilita' e sicurezza;
- i) i certificati di sicurezza esigibili (marchiatura CE).

Art. 3.

Protocollo di comunicazione

1. Il protocollo di comunicazione consiste nel software che gestisce i contatori dei dati di cui all'art. 2, comma 10, nonche' le regole per l'accesso e per la lettura degli stessi.

2. Il protocollo di comunicazione risiede nella scheda di gioco; nell'allegato A sono riportate le specifiche funzionali per la codifica del software di cui al comma 1.

3. L'accesso al protocollo di comunicazione, tramite un'interfaccia seriale, consente la lettura delle informazioni contenute nei contatori dei dati, anche ai fini della gestione telematica degli apparecchi e dei congegni.

Capo II

Regole per la verifica tecnica

Art. 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'attivita', esclusivamente tecnico-specialistica, diretta ad accertare la conformita' di un esemplare di modello di apparecchio o congegno alle prescrizioni di idoneita' 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'immodificabilita' delle caratteristiche tecniche e delle modalita' 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, modalita' di funzionamento e di distribuzione delle vincite nonche' dispositivi di sicurezza, in quanto rispondenti ai contenuti della scheda esplicativa di cui all'art. 2, comma 12, fornita dal produttore o dall'importatore in relazione all'apparecchio od al congegno sottoposto a verifica.

2. A.A.M.S., ai fini dell'effettuazione delle attivita' di cui al comma 1, puo' 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 conformita' del modello di apparecchio o di congegno oggetto della verifica stessa, ai fini della successiva produzione od importazione.

Art. 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 nonche' delle modalita' di gestione dei contatori dei dati;

b) controllo della congruita' tra codice sorgente e codice eseguibile mediante confronto binario dei due codici o mediante algoritmi numerici.

3. All'esame del codice sorgente del software di funzionamento e di comunicazione e' ammessa la presenza di persona incaricata dal produttore od importatore, la quale custodisce il codice stesso per il tempo necessario all'esame.

Art. 6.

Specifiche per la verifica tecnica

1. In relazione agli obiettivi della verifica tecnica di cui all'art. 4, sono di seguito elencati gli oggetti da verificare, le metodologie da impiegare relativamente a ciascuno degli oggetti stessi nonche' le prescrizioni cui devono conformarsi, sulla base delle norme vigenti, gli apparecchi ed i congegni relativamente alle caratteristiche tecniche ed alle modalita' di funzionamento:

a) codice identificativo - per tale oggetto di verifica si utilizza il controllo visivo, finalizzato a riscontrare il rispetto della prescrizione di visualizzazione, su video o display, del codice identificativo dell'apparecchio o congegno, per almeno cinque secondi ad ogni accensione; per tale verifica, l'esemplare di apparecchio o congegno riporta un codice alfanumerico di test;

b) scheda di gioco - per tale oggetto di verifica si utilizzano prove, esame del codice sorgente, controllo visivo e controllo documentale, finalizzati a riscontrare il rispetto delle seguenti prescrizioni:

1) presenza di un'unita' fisica ovvero, in alternativa, di unita' fisiche separate ma strettamente connesse (controllo visivo e controllo documentale);

2) presenza di interfaccia seriale di tipo RS232, o funzionalmente equivalente rispondente a standard internazionali,

quale interfaccia fisica per l'accesso ai dati contenuti nei contatori (prova e controllo visivo);

3) presenza del software di gioco (prova ed esame del codice sorgente);

4) presenza dei contatori dei dati - attivati secondo le specifiche di cui all'art. 2 - e del software di comunicazione, rispondente alle specifiche funzionali riportate in allegato A (prova ed esame del codice sorgente);

5) assenza di dispositivi removibili (CD, DVD, floppy disk, ecc.) per la memorizzazione del software di gioco e dei contatori dei dati (controllo visivo e controllo documentale);

c) dispositivi di inserimento e restituzione delle monete - per tale oggetto di verifica si utilizzano prove, finalizzate a riscontrare il rispetto delle seguenti prescrizioni:

1) attivazione esclusivamente con l'introduzione di monete metalliche (prova);

2) costo, per ciascuna partita, non superiore a 50 centesimi di euro (prova);

3) introduzione di monete fino ad un valore massimo di due euro e restituzione, a richiesta dell'utente, delle monete non utilizzate (prova);

4) impedimento all'introduzione di ulteriori monete durante il corso di una partita e, comunque, fino all'esaurimento dell'importo immesso (prova);

5) impedimento all'introduzione delle monete, qualora i depositi di riserva per l'erogazione delle vincite o per la restituzione delle monete, non dispongano di monete sufficienti (prova);

6) distribuzione delle vincite esclusivamente in monete metalliche (prova);

d) modalita' di gioco - per tale oggetto di verifica si utilizzano prove, esame del codice sorgente, controllo visivo e controllo documentale, finalizzati a riscontrare il rispetto delle seguenti prescrizioni:

1) preponderanza, nell'ambito della durata della partita, degli elementi di abilita' od intrattenimento rispetto all'elemento aleatorio (prova, esame del codice sorgente e controllo documentale);

2) divieto di riproduzione, anche parziale, del gioco del poker o delle sue regole fondamentali (prova, esame del codice sorgente e controllo documentale);

e) durata delle partite - per tale oggetto di verifica si utilizzano prove, finalizzate a riscontrare il rispetto delle seguenti prescrizioni:

1) durata della partita compresa tra sette e tredici secondi, medi nel ciclo. La misura e' effettuata computando il tempo intercorrente tra il momento dell'azione di avvio della partita ed il momento nel quale la stessa termina (prova);

2) erogazione della vincita subito dopo il termine della partita (prova);

f) modalita' di pagamento delle vincite - per tale oggetto di verifica si utilizzano prove, esame del codice sorgente, controllo documentale e controllo visivo, finalizzati a riscontrare il rispetto delle seguenti prescrizioni:

1) distribuzione delle vincite, in modo non predeterminabile, per ciascun ciclo complessivo di partite (prova per almeno due cicli ed esame del codice sorgente a garanzia del corretto comportamento del software in tutti i cicli);

2) restituzione delle vincite, relativamente a ciascun ciclo complessivo di partite, per un valore non inferiore al 75% del valore delle monete utilizzate per il gioco (escludendo, quindi, gli eventuali resti richiesti dagli utenti). I risultati della misura non

possono ammettere scostamenti in diminuzione a tale limite ma esclusivamente in eccesso (prova per almeno due cicli ed esame del codice sorgente a garanzia del corretto comportamento in tutti i cicli);

3) valore di ciascuna vincita non superiore a 50 euro, con controllo della rispondenza tra la vincita erogata e quanto indicato nel contatore di cui all'art. 2, comma 10, punto 3, lettera i) (prova, esame del codice sorgente e controllo visivo);

4) impossibilita' di tramutare in punti o crediti le vincite in moneta conseguite al termine della partita (esame del codice sorgente e controllo visivo);

g) dispositivi di immodificabilita' delle caratteristiche tecniche, delle modalita' di funzionamento e di distribuzione delle vincite - per tale oggetto di verifica si utilizzano prove, esame del codice sorgente, controllo visivo e controllo documentale, finalizzati a riscontrare il rispetto delle seguenti prescrizioni:

1) presenza di dispositivi hardware o software che bloccano l'accesso alla scheda di gioco ed alle componenti di connessione tra la scheda stessa e gli apparati di inserimento ed erogazione delle monete, rendendone evidente la manomissione anche solo tentata (prova, esame del codice sorgente, controllo visivo e controllo documentale);

2) salvaguardia delle memorie dei dati nei casi di disconnessione o di interruzione della corrente elettrica (prova, esame del codice sorgente, controllo visivo e controllo documentale);

3) ripristino dei programmi e delle informazioni nello stato antecedente alla disconnessione o interruzione; nel caso in cui una partita sia in corso, il ripristino si intende all'inizio della stessa, vale a dire prima dell'azione di avvio (prova, esame del codice sorgente, controllo visivo e controllo documentale);

4) registrazione degli eventi nell'apposito contatore di cui all'art. 2, comma 10, lettera h) (esame del codice sorgente);

h) misure che bloccano il funzionamento in caso di manomissione - per tale oggetto di verifica si utilizzano prove, esame del codice sorgente e controllo visivo, finalizzati a riscontrare il rispetto delle seguenti prescrizioni:

1) presenza di soluzioni tecniche di blocco elettromeccanico o solo meccanico del funzionamento dell'apparecchio o congegno, nonche' blocco dei dispositivi di inserimento delle monete e di erogazione delle medesime (prova);

2) presenza di segnalazione audio o video della manomissione o della tentata manomissione (prova e controllo visivo);

3) registrazione degli eventi nell'apposito contatore di cui all'art. 2, comma 10, lettera h) (esame del codice sorgente);

i) informazioni al pubblico - per tale oggetto di verifica si utilizza il controllo visivo, finalizzato a riscontrare il rispetto delle prescrizioni della chiara visibilita', esternamente a ciascun apparecchio o congegno ed in lingua italiana, dei valori relativi al costo della partita, delle regole del gioco, della descrizione delle combinazioni o sequenze vincenti nonche' del divieto di utilizzo ai minori di anni 18;

j) scheda esplicativa - per tale oggetto di verifica si utilizza il controllo documentale, finalizzato a riscontrare il rispetto della prescrizione di rispondenza della documentazione presentata, redatta in lingua italiana, ai contenuti obbligatori della scheda esplicativa di cui all'art. 2, comma 12.

2. Nell'effettuazione della verifica tecnica possono essere impiegate eventuali metodologie alternative, adottate in conformita' a norme tecniche nazionali degli Stati membri dell'Unione europea o di Paesi EFTA che sono parti contraenti dell'accordo SEE, purché le stesse assicurino un livello di sicurezza equivalente a quello

garantito dalle previsioni di cui agli articoli 4, 5 e 6.

Capo III
Organismi di certificazione ed ispezione e
procedure per la verifica tecnica

Art. 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, puo' 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 attivita' di verifica tecnica e' necessario il possesso di uno dei seguenti accreditamenti, rilasciati da enti di accreditamento che operano in conformita' 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 conformita' 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.

Art. 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 di cui all'art. 2, comma 12.

3. L'organismo prescelto per la verifica tecnica richiede al

produttore od importatore l'assistenza tecnica nonche' ogni altro materiale o documento che risulti necessario alla esaustiva verifica di conformita' 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 modalita' di invio concordate con il produttore od importatore, l'esemplare verificato, tutta la documentazione inerente alla verifica nonche' 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 idoneita' al gioco lecito, l'organismo prescelto ne da' 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 e' 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 da' 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 e' 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 nonche' il CD ROM contenente il codice sorgente esaminato.

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

Roma, 4 dicembre 2003

Il direttore generale
dell'Amministrazione autonoma
dei monopoli di Stato
Tino

Il capo della Polizia
direttore generale della Pubblica sicurezza
De Gennaro

Allegato A
SPECIFICHE FUNZIONALI PER LA CODIFICA DEL SOFTWARE DI
COMUNICAZIONE

Allegato B
ELENCO DEGLI ORGANISMI DI ACCREDITAMENTO