**Allegato 1**



Prot. n.

*IL MINISTRO DELL’ECONOMIA E DELLE FINANZE*

VISTO l’articolo 110, comma 6, lettera a), del testo unico delle leggi di pubblica sicurezza (T.U.L.P.S.), di cui al regio decreto 18 giugno 1931, n. 773, e successive modificazioni ed integrazioni;

VISTO l’articolo 14-bis del decreto del Presidente della Repubblica 26 ottobre 1972, n. 640, e successive modificazioni ed integrazioni;

VISTO l’articolo 38 della legge 23 dicembre 2000, n. 388 e successive modificazioni ed integrazioni, che disciplina il rilascio di nulla osta per gli apparecchi di cui all’art. 110, comma 6 del T.U.L.P.S.;

VISTO l’articolo 22, della legge 27 dicembre 2002, n. 289, e successive modificazioni, in base al quale la produzione, l’importazione e la gestione degli apparecchi e congegni da divertimento e intrattenimento, come tali idonei per il gioco lecito sono soggette a regime di autorizzazione da parte del Ministero dell’economia e delle finanze-Amministrazione autonoma dei Monopoli di Stato;

VISTO il decreto interdirettoriale 4 dicembre 2003 a firma del Direttore Generale dell’Amministrazione autonoma dei Monopoli di Stato, d’intesa con il Capo della Polizia - Direttore Generale di Pubblica Sicurezza, così come modificato e integrato dal decreto interdirettoriale 19 settembre 2006, concernente le “regole di produzione e di verifica tecnica degli apparecchi e congegni da divertimento ed intrattenimento di cui all'articolo 110, comma 6, lettera a) del T.U.L.P.S.”;

VISTO l’articolo 1, comma 525, della legge 23 dicembre 2005, n. 266, come modificato dal decreto-legge 4 luglio 2006, n. 223, convertito dalla legge 4 agosto 2006, n. 248, che, nel sostituire il comma 6 dell’articolo 110 del T.U.L.P.S., ha previsto le nuove caratteristiche degli apparecchi da divertimento e intrattenimento che erogano vincite in denaro;

VISTO l’articolo 23-quater, del decreto-legge 6 luglio 2012, n. 95, convertito dalla legge 7 agosto 2012, n. 135 che ha disposto l’incorporazione dell’Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato con l’Agenzia delle Dogane;

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

VISTO l’articolo 1, comma 943, della legge 28 dicembre 2015, n. 208, e successive modificazioni, che ha affidato ad un decreto del Ministro dell’Economia e delle Finanze tra l’altro la disciplina del processo di evoluzione tecnologica degli apparecchi di cui all’articolo 110, comma 6, lettera a), del T.U.L.P.S., il costo dei nuovi nulla osta e le modalità, anche rateali, del relativo pagamento;

VISTO l’articolo 9-quater del decreto legge 12 luglio 2018, n. 87, convertito con modificazioni dalla legge 9 agosto 2018, n. 96, che ha previsto l’accesso agli apparecchi da intrattenimento di cui all’articolo 110, comma 6, lettere a) e b) del T.U.L.P.S. esclusivamente mediante l’utilizzo della tessera sanitaria al fine di impedire l’accesso ai giochi da parte dei minori;

VISTO l’articolo 1, comma 569, lettera b) della legge 30 dicembre 2018, n. 145 che ha previsto la memorizzazione, la conservazione e la trasmissione al sistema remoto degli orari di funzionamento degli apparecchi da intrattenimento di cui all’articolo 110, comma 6, lettera a) del T.U.L.P.S. che consentono il gioco pubblico da ambiente remoto;

VISTO l’articolo 1, comma 1051 della legge 30 dicembre 2018, n. 145 che per gli apparecchi da intrattenimento di cui all’articolo 110, comma 6, lettera a) del T.U.L.P.S. ha fissato in misura non inferiore al 68 per cento la percentuale delle somme giocate destinate alle vincite;

VISTO l’articolo 1, comma 1098 della legge 30 dicembre 2018, n. 145 che ha modificato l’articolo 1, comma 943 della legge 28 dicembre 2015, n. 208 ed ha previsto che gli apparecchi da intrattenimento di cui all’articolo 110, comma 6, lettera a) del T.U.L.P.S. che consentono il gioco pubblico da ambiente remoto non possono presentare parametri di funzionamento superiori ai limiti previsti per gli apparecchi attualmente in esercizio;

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

CONSIDERATA l’esigenza di definire le regole tecniche di produzione nonché di verifica di idoneità del gioco lecito relativamente agli apparecchi di cui all’articolo 1, comma 943, della legge 28 dicembre 2015, n. 208 e successive modificazioni;

CONSIDERATO che, nella definizione delle caratteristiche dei nuovi apparecchi, vada contemperato il requisito di consentire il gioco da ambiente remoto con la vigente normativa di rango primario, mantenendo ed incrementando il grado di sicurezza del gioco e la tutela del consumatore;

ESPERITA la procedura di informazione prevista dalla direttiva UE 2015/1535 del 9 settembre 2015;

DECRETA

Articolo 1

(Definizioni)

1. Ai fini del presente decreto si intende per:
	1. ADM, l’Agenzia delle Dogane e dei Monopoli;
	2. produttore di apparecchi di gioco, colui che, iscritto all’elenco di cui all’articolo 1, comma 533 della legge 266/2005 e successive modificazioni ed integrazioni costruisce un apparecchio di gioco nel territorio comunitario e intende commercializzarlo nel territorio nazionale;
	3. importatore di apparecchi di gioco, colui che, iscritto all’elenco di cui all’articolo 1, comma 533 della legge 266/2005 e successive modificazioni ed integrazioni, immette in libera pratica 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 e prodotti fuori dal territorio comunitario;
	4. produttore di schede di gioco, colui che, iscritto all’elenco di cui all’articolo 1, comma 533 della legge 266/2005 e successive modificazioni ed integrazioni, realizza la scheda di gioco pronta per essere installata sull’apparecchio di gioco, con le modalità previste dal presente decreto;
	5. apparecchio di gioco, un apparecchio o congegno da intrattenimento di cui all’articolo 110, comma 6, lettera a), del T.U.L.P.S., completo di tutte le componenti necessarie al suo corretto funzionamento, ivi incluse le componenti non sensibili;
	6. componenti sensibili, le componenti che siano in grado di modificare il funzionamento dell’apparecchio o le sue caratteristiche previste nel presente decreto;
	7. componenti non sensibili, i dispositivi che non rientrano tra le componenti sensibili;
	8. partita, l’insieme delle fasi che intercorrono 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;
	9. scheda di gioco, l’insieme dei componenti hardware e software, comprese le memorie, l’alloggiamento per il dispositivo di controllo di ADM e le interfacce di comunicazione, necessari al funzionamento del programma di gioco, del protocollo di comunicazione ed alla memorizzazione dei contatori; può essere costituita da un’unità fisica ovvero, in alternativa, da unità fisiche separate, purché fisicamente e strettamente connesse;
	10. contatori, le aree di memoria della scheda di gioco destinate a contenere quanto indicato nell’allegato A del presente decreto;
	11. manomissione, qualsiasi attività volta a modificare il funzionamento o le caratteristiche dell’apparecchio di gioco;
	12. dispositivo di controllo di ADM, il componente, con caratteristiche fisiche conformi alla norma ISO/IEC 7810:2003, di dimensione nominale 85,60 mm x 53,98 mm, come specificato dalla stessa norma per i componenti di tipo ID-1, dotato di processore conforme allo standard ISO 7816, con scadenza parametrata, e comunque non superiore a 4 (quattro) anni, comunicata al produttore della scheda di gioco, consegnato da ADM al produttore della scheda di gioco per l’installazione, esclusivamente a cura del produttore stesso, nell’apposito alloggiamento;
	13. rete telematica di ADM, la rete proprietaria di ADM costituita dall’infrastruttura hardware e software di trasmissione dati, prevista dall’articolo 14-bis, comma 4, del [decreto del Presidente della Repubblica 26 ottobre 1972, n. 640](http://bd01.leggiditalia.it/cgi-bin/FulShow?TIPO=5&NOTXT=1&KEY=01LX0000110024), e successive modificazioni;
	14. Tessera Sanitaria - Carta nazionale dei servizi (TS-CNS), la carta definita all’articolo 11, comma 15 del decreto-legge 31 maggio 2010, n. 78, convertito, con modificazioni, dalla legge 30 luglio 2010, n. 122. Le caratteristiche tecniche e le modalità di gestione delle componenti CNS delle TS-CNS sono riportate nel decreto 20 giugno 2011 del Ministro per la pubblica amministrazione e l'innovazione, di concerto con il Ministro dell'economia e delle finanze, il Ministro dell'interno e il Ministro della salute, attuativo del comma 13 dell’articolo 50 del decreto-legge 30 settembre 2003, n. 269, convertito, con modificazioni, dalla legge 24 novembre 2003, n. 326, e successive modificazioni. Le informazioni di cui all’articolo 3, comma 3 del citato decreto 20 giugno 2011 sono pubblicate sul sito del Sistema TS.

Articolo 2

(Oggetto e finalità)

1. Il presente decreto ha per oggetto la definizione delle caratteristiche tecniche per la produzione o l’importazione delle modalità di funzionamento degli apparecchi e congegni di cui all’articolo 110, comma 6, lettera a), del T.U.L.P.S., da sottoporre alla verifica tecnica di cui all’articolo 38, comma 3, della legge 23 dicembre 2000, n. 388, sulla base di quanto previsto dall’articolo 1, comma 943, della legge 28 dicembre 2015, n. 208, dall’articolo 9-quater del decreto legge 12 luglio 2018, n. 87, convertito con modificazioni dalla legge 9 agosto 2018, n. 96, e dall’articolo 1, commi 569, 1051 e 1098 della legge 30 dicembre 2018, n. 145.
2. Gli apparecchi regolamentati dal presente decreto consentono il gioco pubblico da ambiente remoto, in particolare attraverso le seguenti modalità:
	1. trasmissione e visualizzazione del contenuto dei titoli autorizzatori con modalità telematiche;
	2. funzionalità di abilitazione/disabilitazione del funzionamento di ciascun apparecchio anche nelle operazioni di ripristino dell’apparecchio a seguito degli interventi di manutenzione;
	3. autorizzazione all’avvio delle partite con modalità telematiche;
	4. trasmissione e visualizzazione di messaggi e avvisi finalizzati alla prevenzione del gioco patologico ed alla promozione del gioco responsabile;
	5. trasmissione periodica delle informazioni relative all’integrità del software dell’apparecchio di gioco.
3. Gli apparecchi regolamentati dal presente decreto sono dotati, inoltre, di caratteristiche tecniche per garantire l’inalterabilità degli stessi e delle loro componenti e la rilevazione di tentativi di manomissione, in particolare attraverso le seguenti modalità:
	1. associazione univoca tra ciascuna scheda di gioco e le periferiche dell’apparecchio, secondo le modalità descritte al successivo art. 5, comma 7, lett. c);
	2. cifratura delle comunicazioni tra scheda di gioco e dispositivo di controllo di ADM e delle informazioni trasmesse dalla scheda di gioco alla rete telematica di ADM;
	3. verifica della corrispondenza delle caratteristiche tecniche, delle componenti hardware e software di tutte le schede di gioco prodotte rispetto alla scheda di gioco installata su un prototipo di apparecchio certificato;
	4. apposizione, esternamente ai contenitori nei quali sono inserite le schede di gioco, di appositi sigilli o etichette antieffrazione, dotati di identificativi univoci.
4. Il presente 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’Agenzia delle Dogane e dei Monopoli.

Capo I

Regole tecniche di produzione

Articolo 3

(Caratteristiche generali degli apparecchi)

1. Ciascun apparecchio di gioco è univocamente individuato dai codici identificativi, rilasciati da ADM, di cui all’allegato A, paragrafo 1, lettera a), che devono essere memorizzati in appositi contatori della scheda di gioco; tali codici devono essere visualizzati sul video o sul display dell’apparecchio di gioco in ogni schermata diversa da quelle raffiguranti le fasi di gioco e per almeno 10 (dieci) secondi ad ogni accensione dell’apparecchio di gioco stesso.
2. Ciascun apparecchio di gioco deve consentire il gioco attraverso specifiche modalità telematiche di autorizzazione provenienti da ambiente remoto. L’esito delle partite è determinato da componenti del programma di gioco residenti sull’apparecchio.
3. Gli apparecchi di gioco devono consentire a ciascun giocatore di definire un limite di importo da giocare ovvero un tempo massimo di utilizzo, prevedendone la visualizzazione, al completo esaurimento del limite di importo o di tempo prefissati dal giocatore, su video o display durante l’esecuzione del gioco.
4. Gli apparecchi di gioco devono prevedere una funzionalità che consenta di visualizzare, sul video o sul display, in ogni schermata diversa da quelle raffiguranti le fasi di gioco, appositi messaggi con i quali si segnala al giocatore il superamento della soglia relativa all’importo giocato indicato nel contatore di cui all’allegato A, paragrafo 1, lettera s), predefinito e modificabile da remoto, in un tempo prestabilito identificato dal contatore di cui all’allegato A, paragrafo 1, lettera t), anch’esso modificabile da remoto.
5. Per ciascun apparecchio di gioco è predisposto e conservato un registro degli interventi di manutenzione, che riporta, per ognuno di essi, l’oggetto dell’intervento, la data di effettuazione ed i dati identificativi di colui che lo ha effettuato oltre agli identificativi dei sigilli antieffrazione apposti sui contenitori di cui all’articolo 5, comma 6, lettera a) e articolo 5, comma 7, lettera b).
6. Per ciascun apparecchio di gioco sono esposti, in modo visibile ed in lingua italiana, le indicazioni del costo della partita, le regole del gioco e la descrizione delle combinazioni o sequenze vincenti, nonché il divieto di utilizzo ai minori di anni 18 ed il logo istituzionale indicato da ADM.
7. Per ogni modello di apparecchio di gioco, i produttori od importatori predispongono la scheda esplicativa, redatta in lingua italiana, sia in formato cartaceo che digitale non riscrivibile, i cui contenuti minimi sono indicati nell’allegato A, paragrafo 2, nonché un suo estratto redatto in lingua italiana, sia in formato cartaceo che digitale non riscrivibile, da rendere pubblicamente disponibile, i cui contenuti minimi sono indicati nell’allegato A, paragrafo 3.
8. Ogni apparecchio di gioco dovrà contenere al suo interno la scheda esplicativa di cui al precedente comma 7.
9. Per ogni modello di apparecchio di gioco, i produttori od importatori predispongono la documentazione tecnica, redatta in lingua italiana, sia in formato cartaceo che digitale non riscrivibile, i cui contenuti minimi sono indicati nell’allegato A, paragrafo 3.
10. 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 decreto.
11. Per gli apparecchi di gioco di cui al precedente comma 9, la scheda esplicativa ed il suo estratto di cui al precedente comma 7 e la documentazione tecnica di cui al precedente comma 9 sono prodotte in modo da evidenziare le caratteristiche di ciascuna postazione di gioco e di quella che assume le eventuali funzioni di controllo.

Articolo 4

(Requisiti obbligatori degli apparecchi)

1. Ciascun apparecchio di gioco deve disporre di una sola scheda di gioco univocamente individuata.
2. Il gioco deve prevedere, insieme con l’elemento aleatorio, anche elementi di abilità che consentono al giocatore la possibilità di scegliere, all’avvio o nel corso della partita, la propria strategia, selezionando le opzioni ritenute più favorevoli tra quelle proposte dal gioco; nel gioco, inoltre:
	1. non può essere riprodotto il poker o le sue regole fondamentali;
	2. non possono essere riprodotti testi o elementi grafici riconducibili ad altre tipologie di gioco autorizzate con specifiche convenzioni o che risultino lesivi di interessi tutelati.
3. Ciascun apparecchio di gioco deve permettere l’introduzione di monete metalliche in euro e deve prevedere un costo, per ciascuna partita, non superiore a 1 (uno) euro. L’apparecchio di gioco deve essere munito, inoltre, di meccanismi o dispositivi, i quali, in ogni caso:
	1. accettano esclusivamente monete fino ad un valore massimo di 2 (due) euro;
	2. restituiscono il resto, a richiesta del giocatore, nel caso di introduzione di importi superiori al costo della partita;
	3. restituiscono le eventuali ulteriori monete introdotte nel corso di una partita e, comunque, fino all’esaurimento dell’importo precedentemente immesso;
	4. impediscono l’avvio delle partite e restituiscono le eventuali monete introdotte, qualora le monete contenute nelle periferiche di erogazione delle vincite non siano sufficienti ad erogare l’importo corrispondente alle eventuali vincite, ivi compresa quella massima, nonché ad erogare la restituzione del resto;
	5. impediscono l’avvio delle partite e restituiscono le eventuali monete introdotte in assenza di autorizzazione da ambiente remoto.
4. La durata della partita non può essere inferiore a 4 (quattro) secondi; nella durata della partita non è compresa né l’erogazione della vincita, né l’autorizzazione alla partita stessa.
5. Gli apparecchi di gioco devono computare le vincite, in modo non predeterminabile, su un ciclo complessivo, di non più di 140.000 partite; le vincite:
	1. non possono risultare inferiori al 68 (sessantotto) per cento delle somme giocate in ciascun ciclo complessivo di partite;
	2. non possono risultare superiori a 100 (cento) euro ciascuna;
	3. sono erogate esclusivamente in monete a richiesta del giocatore ovvero, automaticamente, al raggiungimento dell’importo equivalente alla vincita massima.
6. Gli apparecchi di gioco sono muniti di soluzioni tecniche in grado di visualizzare su video o display:
	1. il contenuto del contatore “CGP” di cui all’allegato A, paragrafo 1, lettera b) e il contenuto del contatore “NCGP” di cui all’allegato A, paragrafo 1, lettera c);
	2. i messaggi e gli avvisi finalizzati alla promozione del gioco responsabile, trasmessi alla scheda di gioco da ambiente remoto. I messaggi sono registrati nel contatore di cui all’allegato A, paragrafo 1, lettera q).
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:
	1. l’accesso alle componenti sensibili dell’apparecchio di gioco deve avvenire attraverso l’apertura di vani opportunamente chiusi;
	2. le eventuali componenti dell’apparecchio di gioco non utilizzate e tecnicamente non eliminabili devono essere rese permanentemente inaccessibili al fine di impedirne l’utilizzo.
8. Gli apparecchi di gioco sono muniti di un dispositivo di lettura bidirezionale della banda magnetica della tessera sanitaria per l’accertamento della maggiore età del giocatore. Tale dispositivo deve sempre consentire l’estrazione manuale della tessera ed essere in grado di rilevare la presenza/assenza della stessa.
9. Gli apparecchi di gioco sono, inoltre, dotati di soluzioni tecniche che:
	1. bloccano il funzionamento dell’apparecchio di gioco, attraverso modalità che ne rendono impossibile l’utilizzo da parte dei giocatori, garantendo, in ogni caso, le comunicazioni con il dispositivo di controllo di ADM e la rete telematica di ADM, nei seguenti casi:
		1. antecedentemente all’attivazione con il sistema di controllo attraverso il dispositivo di controllo di ADM;
		2. in caso di esito negativo della verifica dei *message digest* dei dispositivi di memorizzazione;
		3. in caso di apertura dell’apparecchio di gioco per l’accesso alle componenti sensibili;
		4. nel caso in cui la tessera sanitaria non risulti inserita nell’apposito dispositivo di lettura;
		5. nel caso in cui non sia stata accertata la maggiore età del giocatore;
	2. bloccano il funzionamento dell’apparecchio di gioco, attraverso modalità che ne rendono impossibile l’utilizzo da parte dei giocatori, garantendo, in ogni caso, le comunicazioni con il dispositivo di controllo di ADM e la rete telematica di ADM in presenza di uno specifico comando di blocco trasmesso dalla rete telematica di ADM per il tramite del dispositivo di controllo di ADM;
	3. bloccano il funzionamento dell’apparecchio di gioco attraverso modalità che ne rendono impossibile l’utilizzo da parte dei giocatori, nelle fasce orarie indicate nei contatori, modificabili da remoto, di cui allegato A, paragrafo 1, lettera v).
	4. indicano al giocatore la situazione di blocco o di attesa dell’autorizzazione proveniente da ambiente remoto, mediante appositi messaggi da visualizzare su video o display;
	5. consentono la registrazione degli eventi nell’apposito contatore di cui all’allegato A, paragrafo 1, lettera j), e la loro immediata comunicazione al dispositivo di controllo di ADM;
	6. consentono la registrazione degli interventi di manutenzione nell’apposito contatore di cui all’allegato A, paragrafo 1, lettera n), e la loro immediata comunicazione al dispositivo di controllo di ADM;
	7. consentono la registrazione degli orari di funzionamento nell’apposito contatore di cui all’allegato A, paragrafo 1, lettera w), e la loro immediata comunicazione al dispositivo di controllo di ADM;
	8. consentono di acquisire e memorizzare le informazioni relative ai titoli autorizzatori previsti da ADM, nell’apposito contatore di cui all’allegato A, paragrafo 1, lettera r) e a richiesta, permetterne la visualizzazione a video;
	9. consentono di accettare monete e permettono l’avvio delle partite esclusivamente nei casi in cui la tessera sanitaria risulta inserita nell’apposito dispositivo di lettura e sia stata accertata la maggiore età del giocatore con le modalità previste nell’allegato A, paragrafo 5;
	10. consentono di visualizzare su video o display la presenza/assenza della tessera sanitaria nell’apposito dispositivo di lettura e l’esito della verifica della maggiore età del giocatore. Trascorsi 15 minuti dall’accertamento della maggiore età del giocatore e comunque ogni volta che la tessera sanitaria viene estratta dall’apposito dispositivo di lettura, è necessario procedere ad un nuova verifica della maggiore età del giocatore per consentire l’accesso al gioco;

Articolo 5

(Requisiti obbligatori delle schede di gioco)

1. Ciascuna scheda di gioco è univocamente individuata dai codici identificativi di cui all’allegato A, paragrafo 1, lettera l).
2. La scheda di gioco deve prevedere una memoria separata e protetta, non estraibile, contenente il software per la verifica dei *message digest*, calcolati così come indicato nell’allegato A, paragrafo 4, del software necessario al funzionamento del programma di gioco, ad eccezione del sistema operativo.
3. Il predetto software di verifica avrà il compito di comparare, ad ogni accensione dell’apparecchio di gioco, i valori dei *message digest* di cui al comma precedente e avviare il software necessario al funzionamento del programma di gioco. L’esito della comparazione dovrà essere memorizzato nell’apposito contatore di cui all’allegato A, paragrafo 1, lettera u).

In tutti i casi in cui l’esito della comparazione sarà negativo l’apparecchio di gioco si pone in stato di blocco, garantendo quanto previsto all’art. 4, comma 8, lettera a).

1. La memoria di cui al precedente comma 2, il cui contenuto non deve essere accessibile da parte del programma di gioco, dovrà prevedere, per la verifica dell’integrità della memoria stessa, negli ultimi 512 byte, due aree non utilizzate così come di seguito specificato:
	1. una prima area di dimensione pari a 256 byte contigui, destinata a contenere la firma, calcolata con algoritmo RSA e chiave privata del produttore della scheda di gioco a 2048 bit, del *message digest* del contenuto della memoria di cui al comma 2; tale firma deve essere calcolata dopo aver riempito le eventuali aree di memoria rimaste non utilizzate, ad eccezione di quella di cui al successivo punto b), con *filler* non comprimibile;
	2. una seconda area di dimensione pari a 256 byte contigui, destinata a contenere la firma, calcolata con algoritmo RSA e chiave privata dell’organismo di certificazione ed ispezione a 2048 bit, del *message digest* di quanto contenuto nell’area di memoria di cui al precedente punto a).
2. La scheda di gioco deve prevedere apposite aree di memoria protetta per la memorizzazione dei contatori di cui all’allegato A, paragrafo 1;
3. La scheda di gioco, sulla quale è alloggiato, a cura del produttore della scheda stessa, il dispositivo di controllo di ADM, deve essere inserita, sempre a cura del produttore della scheda stessa, in un contenitore rigido, trasparente e comunque in grado di impedire l’accessibilità alla scheda di gioco al di fuori dei casi consentiti. A tal fine, il contenitore deve, quantomeno, essere munito di:
	1. sigilli od etichette anti-effrazione, dotati di identificativi univoci, in grado di evidenziarne la tentata rimozione;
	2. dispositivi in grado di comunicare alla scheda di gioco, in casi di interventi non autorizzati, la manomissione del contenitore stesso, e di attivare un allarme acustico o luminoso adeguatamente percepibile;
	3. aperture in grado di consentire esclusivamente il collegamento alle periferiche previste per l’apparecchio di gioco ed il collegamento alla rete telematica di ADM, attraverso un’interfaccia fisica seriale di tipo «RS232» con connettore «DB9 femmina», rispondente agli standard internazionali.
4. La scheda di gioco è munita 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:
	1. le eventuali interfacce e le eventuali porte di comunicazione, presenti sulla scheda di gioco e non necessarie al funzionamento del programma di gioco, sono rimosse o rese permanentemente inaccessibili, a cura del produttore della scheda di gioco prima dell’inserimento della stessa nell’apposito contenitore di cui al precedente comma 6;
	2. i collegamenti tra la scheda di gioco e le periferiche dell’apparecchio di gioco, compresa la connessione con la porta seriale, sono realizzati esclusivamente dal produttore che provvede a vincolare i predetti collegamenti ed il contenitore della scheda di gioco, mediante un’ulteriore contenitore rigido, trasparente e comunque in grado di impedire l’accessibilità al di fuori dei casi consentiti, idoneo ad impedire ogni modifica ai collegamenti stessi. Tale ulteriore contenitore, munito anch’esso di sigilli od etichette anti-effrazione dotati di identificativi univoci in grado di evidenziarne la tentata rimozione, è fissato all’apparecchio di gioco in posizione tale da garantire la visibilità di tutte le componenti interne ed è dotato di un apposito dispositivo, eventualmente collegato a quello di cui al precedente comma 6, lettera b, in grado di comunicare alla scheda di gioco, in caso di interventi non autorizzati, la manomissione del contenitore stesso;
	3. le periferiche di inserimento e di erogazione delle monete, nonché il dispositivo di lettura della banda magnetica della tessera sanitaria, dispongono di specifici dispositivi, costituiti da programmi software in grado di comunicare alla scheda di gioco i malfunzionamenti e le manomissioni, o in alternativa, da apposite soluzioni tecniche che impediscono l’accesso agli apparati stessi e che ne rendono evidente la manomissione; tali periferiche devono prevedere, nelle comunicazioni con la scheda di gioco, meccanismi di cifratura che utilizzano algoritmi a chiave simmetrica con un livello di protezione almeno equivalente ad AES (Advanced Encryption Standard) con chiave a 256 bit e meccanismi di associazione univoca e mutua autenticazione con la scheda di gioco che impediscano associazioni multiple; al momento dell’associazione univoca, la periferica e la scheda di gioco dovranno condividere la chiave simmetrica utilizzando algoritmi completamente automatizzati che non prevedano interventi da parte dei produttori di periferiche; qualora tale processo non venga completato, l’apparecchio di gioco si pone in stato di blocco;
	4. le memorie dei dati, comprese quelle relative agli eventi di cui all’allegato A, paragrafo 1, lettera j), ed agli interventi di manutenzione, di cui al medesimo allegato A, paragrafo 1, lettera n), sono preservate in caso di interruzione della corrente elettrica, consentendo, al termine di tale interruzione, il ripristino dei programmi e delle informazioni nello stato antecedente alla medesima interruzione nonché la registrazione delle suddette informazioni nei medesimi contatori.
5. La scheda di gioco deve implementare il protocollo di comunicazione, le cui specifiche tecniche e funzionali sono riportate in allegato A, paragrafo 4, al fine di consentire il colloquio con il dispositivo di controllo di ADM e con la rete telematica di ADM per la gestione e l’accesso alle informazioni ivi registrate.
6. Qualsiasi intervento sulla scheda di gioco può essere effettuato esclusivamente dal produttore della scheda stessa.

Capo II

Regole per la verifica tecnica

Articolo 6

(Procedure per la verifica tecnica)

1. Il produttore o l’importatore di apparecchi e congegni da divertimento ed intrattenimento, al fine di ottenere il rilascio dei prescritti titoli autorizzatori, deve richiedere la verifica tecnica prevista dall’articolo 38, comma 3, della legge n. 388 del 2000 e successive modificazioni ed integrazioni, dell’esemplare di ogni modello di apparecchio di gioco che intende produrre od importare ad uno degli organismi di certificazione ed ispezione convenzionati con ADM il cui elenco è pubblicamente disponibile sul sito internet istituzionale di ADM (www.agenziadoganemonopoli.gov.it).
2. La verifica tecnica riscontra, quantomeno, il rispetto delle prescrizioni previste dal presente decreto, utilizzando almeno le seguenti metodologie:
	1. prove, anche mediante strumenti e procedure di simulazione;
	2. esame del codice sorgente del software;
	3. controllo visivo;
	4. controllo documentale;
	5. verifica di tutte le schede di gioco prodotte.
3. Il produttore od importatore, all’atto della presentazione dell’esemplare per la verifica tecnica, rende disponibile all’organismo prescelto gli strumenti hardware e software necessari per l’espletamento della verifica tecnica nonché la documentazione inerente i contenuti obbligatori della scheda esplicativa, del suo estratto e della documentazione tecnica di cui all’articolo 3, commi 7 e 9.
4. Ai fini del rilascio dell’attestato di conformità, previsto dall’articolo 110, comma 6, lettera a) del T.U.L.P.S., il produttore della scheda di gioco deve presentare richiesta di certificazione ad uno degli organismi di certificazione ed ispezione convenzionati con ADM, il cui elenco è pubblicamente disponibile sul sito internet istituzionale di ADM (www.agenziadoganemonopoli.gov.it), di ogni singola scheda di gioco che intende utilizzare per il funzionamento dell’apparecchio di gioco.
5. Con apposito provvedimento pubblicato sul sito internet istituzionale di ADM (www.agenziadoganemonopoli.gov.it) sono indicate le specifiche per l’esecuzione della verifica tecnica e per la certificazione della scheda.
6. Nel caso in cui si intendano apportare modifiche ad un modello di apparecchio di gioco, 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:
	1. le modifiche apportate al modello di apparecchio o congegno riguardino componenti non sensibili, l’organismo prescelto ne dà comunicazione ad ADM, indicando in una apposita relazione le modifiche riscontrate;
	2. le modifiche apportate al modello di apparecchio o congegno riguardino componenti sensibili, l’organismo prescelto:
		1. verifica se le modifiche apportate dal produttore della scheda di gioco, siano relative esclusivamente alla prima correzione di *bug* software afferenti il solo programma di gioco e, unicamente in caso positivo, procede alle operazioni di verifica tecnica secondo le modalità indicate ai precedenti commi 4 e 5;
		2. verifica se le modifiche apportate dal produttore della scheda di gioco, siano relative esclusivamente alla modifica delle caratteristiche hardware della scheda di gioco e, unicamente in caso positivo, procede alle operazioni di verifica tecnica secondo le modalità indicate ai precedenti commi 4 e 5;
		3. verifica se le modifiche apportate dal produttore dell’apparecchio, consentano di mantenere sostanzialmente inalterati il funzionamento dell’apparecchio e le caratteristiche previste nel presente decreto e, unicamente in caso positivo, procede alle operazioni di verifica tecnica secondo le modalità indicate al precedente comma 5;
7. Sono escluse dalla procedura di cui al precedente comma 6 le modifiche alla scheda di gioco differenti da quelle ivi previste.
8. Gli oneri specificamente connessi alle attività di verifica tecnica restano a carico dei soggetti richiedenti.

Capo III

Disposizioni amministrative e attuative

Articolo 7

(Norme in materia di titoli autorizzatori)

1. A decorrere dal [ ] potranno essere rilasciati esclusivamente nulla osta per gli apparecchi che rispettano le regole tecniche di produzione e funzionamento previste dal presente decreto.
2. Ai sensi dell’articolo 1, comma 943 della legge 28 dicembre 2015, n. 208, e successive modificazioni, è fissato in [ ] euro il corrispettivo per il rilascio dei nulla osta di distribuzione degli apparecchi che consentono il gioco da ambiente remoto e in [ ] euro il corrispettivo per il rilascio dei nulla osta di esercizio dei medesimi apparecchi. I corrispettivi sono versati per ogni singolo apparecchio. L’Agenzia delle Dogane e dei Monopoli con successivo provvedimento può definire eventuali modalità di versamento rateali.

Articolo 8

(Entrata in vigore)

1. La data di entrata in vigore del presente decreto è stabilita con successivo provvedimento dell’Agenzia delle Dogane e dei Monopoli nel rispetto di quanto stabilito dall’articolo 1, comma 943 della legge 28 dicembre 2015, n. 208, e successive modificazioni.
2. Fino alla predetta data vigono le disposizioni del decreto interdirettoriale del 4 dicembre 2003, così come modificato dal decreto interdirettoriale del 19 settembre 2006.

Il presente decreto sarà trasmesso alla Corte dei Conti per la registrazione e sarà pubblicato nella Gazzetta Ufficiale della Repubblica Italiana.

Roma,

IL MINISTRO

**Allegato A**

**Specifiche funzionali e requisiti per la codifica del software del protocollo di comunicazione**

**+**

**§ 1 – Contatori** – ***articolo 5***, ***comma 5***.

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

1. identificazione dell’apparecchio di gioco - è costituito dai dati, rilevati dal nulla osta di cui all’*articolo 38, comma 4,* della *legge 23 dicembre 2000, n. 388* - di seguito elencati:
	1. codice identificativo dell’apparecchio di gioco - è definito come «CODEID» e contiene il codice identificativo dell’apparecchio di gioco, rappresentato in formato alfanumerico di 11 byte secondo la codifica ASCII;
	2. codice del modello - è definito come «CODMOD» e contiene il codice, assegnato da ADM, che identifica il modello di apparecchio di gioco, rappresentato in formato numerico di 15 byte secondo la codifica ASCII;
2. codice identificativo di un gruppo di partite – è definito come «CGP» e contiene un codice alfanumerico di 8 byte rappresentato secondo la codifica ASCII, trasmesso dalla rete telematica di ADM alla scheda di gioco, che identifica un gruppo di partite; tale contatore assume il valore pari a “00000000” all’atto della configurazione iniziale della scheda di gioco da parte del produttore della scheda stessa;
3. numero complessivo delle partite autorizzate che costituiscono un gruppo – è definito come «NCGP» e contiene un codice numerico di 2 byte rappresentato secondo la codifica ASCII, trasmesso dalla rete telematica di ADM alla scheda di gioco, compreso tra “00” e “99”; tale contatore assume il valore pari a “00” all’atto della configurazione iniziale della scheda di gioco da parte del produttore della scheda stessa;
4. contatore progressivo del volume di euro introdotti, corrispondente alle partite giocate – è definito come «CNTTOTIN» e contiene un codice numerico di 10 byte rappresentato secondo la codifica ASCII, che rappresenta il valore, espresso in centesimi di euro, dell’incasso complessivo dell’apparecchio di gioco dalla sua prima installazione. Tale contatore, progressivo e non azzerabile, assume il valore pari a “0” soltanto all’atto della configurazione iniziale della scheda di gioco da parte del produttore della scheda stessa;
5. contatore progressivo del volume di euro restituiti sotto forma di vincita – è definito come «CNTTOTOT» e contiene un codice numerico di 10 byte rappresentato secondo la codifica ASCII, che rappresenta 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, assume il valore pari a “0” soltanto all’atto della configurazione iniziale della scheda di gioco da parte del produttore della scheda stessa;
6. contatore progressivo del numero di cicli complessivi di partite effettuati – è definito come «CNTCL» e contiene un codice numerico di 5 byte rappresentato secondo la codifica ASCII, che rappresenta 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, assume il valore pari a “0” 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 pari a “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;
7. contatore progressivo del volume di euro introdotti, corrispondente alle partite giocate nel ciclo corrente – è definito come «CNTIN» e contiene un codice numerico di 8 byte rappresentato secondo la codifica ASCII, che rappresenta il valore, espresso in centesimi di euro, dell’incasso dell’apparecchio di gioco nell’ambito del ciclo corrente. Tale contatore, progressivo, assume il valore pari a “0” all’atto della configurazione iniziale della scheda di gioco da parte del produttore della scheda stessa e viene azzerato dal sistema, assumendo il valore pari a “0”, alla fine di ciascun ciclo;
8. contatore progressivo del volume di euro restituiti sotto forma di vincite nel ciclo corrente – è definito come «CNTOT» e contiene un codice numerico di 8 byte rappresentato secondo la codifica ASCII, che rappresenta il valore, espresso in centesimi di euro, delle vincite complessivamente erogate dall’apparecchio di gioco nell’ambito del ciclo corrente. Tale contatore, progressivo, assume il valore pari a “0” all’atto della configurazione iniziale della scheda di gioco da parte del produttore della scheda stessa e viene azzerato dal sistema, assumendo il valore pari a “0”, alla fine di ciascun ciclo;
9. contatore del numero di partite del ciclo corrente – è definito come «CNTNP» e contiene un codice numerico di 6 byte rappresentato secondo la codifica ASCII, che rappresenta il valore del numero di partite effettuate sull’apparecchio di gioco nell’ambito del ciclo corrente. Tale contatore, progressivo, assume il valore pari a “0” all’atto della configurazione iniziale della scheda di gioco da parte del produttore della scheda stessa ed il valore pari a “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;
10. dati relativi agli eventi che intervengono sull’apparecchio di gioco, rappresentati con codici alfanumerici secondo la codifica ASCII, di dimensione tale da poter memorizzare quantomeno 40.000 eventi, e per ciascuno di essi le seguenti informazioni:
	1. la data in formato «gg.mm.aa»;
	2. l’ora in formato «hh»;
	3. il minuto in formato «mm»;
	4. il secondo in formato «ss»;
	5. 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 |
| 08 | Abilitazione al gioco tramite tessera sanitaria |
| 09 | Disabilitazione al gioco per timeout dall’evento 08 o estrazione della tessera sanitaria |
| 10 | Tentativo di accesso al gioco da parte di un minorenne |
| 13 | Aggiornamento del codice per la cifratura del protocollo di comunicazione con la rete telematica di ADM |
| 14 | Aggiornamento del CSIG |
| 15 | Aggiornamento del CSTG |
| 16 | Aggiornamento delle fasce orarie di limitazione al gioco |
| 17 | Refill contenitore delle monete |
| 18 | Aggiornamento del CGP |
| 19 | Aggiornamento del NCGP |
| 0A | Tessera sanitaria non riconosciuta |
|  |  |
| *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 |
| 4F | Altro tipo di accesso, diverso da quelli corrispondenti ai codici precedenti |
|  |  |
| *Eventi relativi ad un blocco di funzionamento* |
| F0 | Apertura dei vani posti a protezione dei componenti sensibili |
| F1 | Blocco di funzionamento |
| F2 | Esito negativo della verifica dei *message digest* dei dispositivi di memorizzazione |
| F3 | Chiusura dei vani posti a protezione dei componenti sensibili |
| 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 |
| 24 | Manomissione del dispositivo di lettura della tessera sanitaria |
| 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 ADM |
| 33 | Batteria/e non collegata |
| 34 | Errore del dispositivo di lettura della tessera sanitaria |
| 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 ADM* |
| D1 | Errore di comunicazione con il dispositivo di controllo di ADM |
| D2 | Errore di lettura di un messaggio ricevuto dal dispositivo di controllo di ADM 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 ADM |
| 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 |
|  |  |
| *Eventi relativi al colloquio con la rete telematica di ADM* |
| 60 | Errore rilevato nell’aggiornamento del CGP |
| 61 | Errore rilevato nell’aggiornamento del NCGP |
| 62 | Errore rilevato nell’aggiornamento del CSIG |
| 63 | Errore rilevato nell’aggiornamento del CSTG |
| 64 | Errore rilevato nell’aggiornamento delle fasce orario di limitazione al gioco |
| 68 | Errore nella cifratura/autenticazione dei dati da parte dell’apparecchio di gioco |
| 6F | Altro tipo di errore di comunicazione, diverso da quelli corrispondenti ai codici precedenti |

* 1. identificazione del numero di ciclo – è definito come «ENC» e contiene un codice numerico di 5 byte rappresentato secondo la codifica ASCII, che rappresenta il numero del ciclo in cui è variato o varierà il contatore «CGP». Tale contatore deve contenere il valore del contatore «CNTCL» esclusivamente nel caso in cui il contatore «EVNT» assuma il valore “18”;
	2. identificazione del numero di partita all’interno del ciclo – è definito come «ENPC» e contiene un codice numerico di 6 byte rappresentato secondo la codifica ASCII, che rappresenta il numero della partita in cui è variato o varierà il contatore «CGP». Tale contatore deve contenere il valore del contatore «CNTNP» esclusivamente nel caso in cui il contatore «EVNT» assuma il valore “18”;
	3. identificazione del codice del gruppo di partite – è definito come «ECGP» e contiene un codice alfanumerico di 8 byte rappresentato secondo la codifica ASCII, che rappresenta il valore del codice di gruppo partite oggetto di aggiornamento. Tale contatore deve contenere il valore del contatore «CGP» esclusivamente nel caso in cui il contatore «EVNT» assuma il valore “18”;
	4. identificazione del numero complessivo di partite che costituisce un gruppo – è definito come «ENCGP» e contiene un codice numerico di 2 byte rappresentato secondo la codifica ASCII. Tale contatore assume il valore del contatore «NCGP» esclusivamente nel caso in cui il contatore «EVNT» assuma il valore “19”;
1. dati di gioco relativi a ciascuna partita giocata e alle informazioni aggiuntive per rappresentare l’inizio di un nuovo ciclo, rappresentati con codici alfanumerici secondo la codifica ASCII, di dimensione tale da poter memorizzare quantomeno 100.000 partite, e per ciascuna di esse le seguenti informazioni:
	1. la data in formato «gg.mm.aa»;
	2. l’ora in formato «hh»;
	3. il minuto in formato «mm»;
	4. il secondo in formato «ss»;
	5. la durata della partita, espressa in secondi – definita come «ELPTM» e contiene un codice numerico di 4 byte rappresentato secondo la codifica ASCII;
	6. l’importo dell’eventuale vincita – definito come «IMP» e contiene un codice numerico di 5 byte rappresentato secondo la codifica ASCII, che può assumere:
		* il valore pari a “0”, in caso di partita persa;
		* l’importo della vincita, espresso in centesimi di euro, in caso di partita vinta;
		* il valore pari a “99999” per segnalare l’inizio di un nuovo ciclo.
	7. identificazione del numero di ciclo – è definito come «PNC» e contiene un codice numerico di 5 byte rappresentato secondo la codifica ASCII valorizzato con il valore del contatore «CNTCL»;
	8. identificazione del numero di partita all’interno del ciclo definito – è definito come «PNPC» e contiene un codice numerico di 6 byte rappresentato secondo la codifica ASCII valorizzato con il valore del contatore «CNTNP»;
	9. identificazione del codice del gruppo di partite – è definito come «PCGP» e contiene un codice alfanumerico di 8 byte rappresentato secondo la codifica ASCII valorizzato con il valore del contatore «CGP».
2. identificazione della scheda di gioco, costituita dai dati, da indicare all’interno dell’apparecchio di gioco a cura del produttore della scheda di gioco, di seguito elencati:
	1. codice del produttore della scheda di gioco – è definito come «IDPROD» e contiene un codice alfanumerico di 13 byte rappresentato secondo la codifica ASCII, che rappresenta il codice di iscrizione soggetto, assegnato da ADM, in occasione dell’iscrizione all’elenco unico dei soggetti di cui all'articolo 1, comma 533, della legge n. 266/2005, come sostituito dall'articolo 1, comma 82, della legge 13 dicembre 2010, n 220;
	2. codice del software di gioco – è definito come «CODSW» e contiene un codice numerico di 16 byte rappresentato secondo la codifica ASCII, assegnato da ADM, che rappresenta la versione associata al codice eseguibile del programma di gioco;
	3. identificativo della scheda di gioco – è definito come «IDSK» e contiene un codice numerico di 16 byte rappresentato secondo la codifica ASCII, che rappresenta il numero di serie univocamente assegnato dal produttore della scheda di gioco ad ogni singola scheda;
3. stato dell’apparecchio di gioco – è definito come «STATO» e contiene un codice alfanumerico di 4 byte rappresentato secondo la codifica ASCII, che rappresenta il valore specificato nel protocollo di comunicazione, corrispondente ad una delle situazioni seguenti:
	1. apparecchio di gioco da attivare, da indicare al momento della configurazione iniziale della scheda di gioco;
	2. apparecchio di gioco in condizioni di normale funzionamento;
	3. apparecchio di gioco in condizione di blocco di funzionamento.
4. interventi di manutenzione eseguiti nell’anno corrente e nell’anno precedente, rappresentati con codici alfanumerici secondo la codifica ASCII, di dimensione tale da poter memorizzare quantomeno 1.000 interventi, e per ciascuno di essi le seguenti informazioni:
	1. la data in formato «gg.mm.aa»;
	2. l’ora in formato «hh»;
	3. il minuto in formato «mm»;
	4. il secondo in formato «ss»;
	5. 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 ADM |
| 9C | Sostituzione del lettore del dispositivo di controllo di ADM |
| 80 | Riparazione del dispositivo di lettura della tessera sanitaria  |
| 81 | Sostituzione del dispositivo di lettura della tessera sanitaria |
| 84 | Riparazione del dispositivo di apertura dei vani posti a protezione dei componenti sensibili |
| 85 | Sostituzione del dispositivo di apertura dei vani posti a protezione dei componenti sensibili |
| 86 | Riparazione del dispositivo di alimentazione dell’apparecchio di gioco |
| 87 | Sostituzione del dispositivo di alimentazione dell’apparecchio di gioco |
| 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 |

* 1. numero di serie del dispositivo oggetto dell’intervento, definito come «NSER», contiene un codice alfanumerico di 16 byte rappresentato secondo la codifica ASCII;
	2. identificativo del soggetto che ha eseguito l’intervento, definito come «CERTSOGG» e contiene un codice alfanumerico di 16 byte rappresentato secondo la codifica ASCII, che rappresenta il codice fiscale del soggetto che ha eseguito l’intervento;
	3. identificativo dei sigilli antieffrazione apposti sui contenitori di seguito specificati, e per ciascuno di essi le seguenti informazioni:
		1. identificazione del tipo contenitore, definito come «ITC» secondo i valori di seguito riportati:

|  |  |
| --- | --- |
| Codice | Descrizione |
| 1 | Contenitore di cui all’articolo 5, comma 6, lettera a) |
| 2 | Ulteriore contenitore di cui all’articolo 5, comma 7, lettera b) |

* + 1. codice univoco del sigillo antieffrazione, definito come «CSA», contiene un codice alfanumerico di 16 byte rappresentato secondo la codifica ASCII;
1. 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;
2. 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;
3. 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 dalla rete telematica di ADM, definito come «MID», contiene un codice numerico di 2 byte rappresentato secondo la 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», contiene un codice alfanumerico di 500 byte rappresentato secondo la codifica ASCII.
4. titoli autorizzatori - area di memoria di dimensione tale da poter memorizzare le informazioni necessarie alla visualizzazione dei titoli autorizzatori rilasciati da ADM, uno per ciascuna tipologia e comunque in corso di validità e per ciascuno di essi le seguenti informazioni:
	1. la data in formato «gg.mm.aa»;
	2. dimensione del documento espressa in byte, che contiene un codice numerico di 6 byte rappresentato secondo la codifica ASCII;
	3. identificazione del tipo del documento espresso in byte, che contiene un codice numero di 1 byte rappresentato secondo la codifica ASCII, secondo i valori di seguito riportati:

|  |  |
| --- | --- |
| Codice | Descrizione |
| 1 | Attestato di conformità |
| 2 | Nulla osta di distribuzione |
| 3 | Nulla osta di esercizio |

* 1. documento elettronico secondo la codifica ISO/IEC 18004:2015 destinato a contenere un QR-Code;
	2. *message digest* del documento elettronico, contiene un codice alfanumerico di 40 byte rappresentato secondo la codifica ASCII;
1. soglia dell’importo giocato – è definita come «CSIG» e contiene un codice numerico di 8 byte rappresentato secondo la codifica ASCII, che rappresenta un valore, espresso in centesimi di euro. Tale contatore assume il valore pari a “0” all’atto della configurazione iniziale della scheda di gioco da parte del produttore della scheda stessa e viene aggiornato dalla rete telematica di ADM;
2. soglia tempo giocato – è definita come «CSTG» e contiene un codice numerico di 5 byte rappresentato secondo la codifica ASCII, che rappresenta un valore, espresso in secondi. Tale contatore assume il valore pari a “0” all’atto della configurazione iniziale della scheda di gioco da parte del produttore della scheda stessa e viene aggiornato dalla rete telematica di ADM;
3. dati relativi all’esito della verifica di comparazione tra i *message digest*, di dimensione tale da poter memorizzare quantomeno le ultime 10 verifiche, e per ciascuna di esse le seguenti informazioni:
	1. la data in formato «gg.mm.aa»;
	2. l’ora in formato «hh»;
	3. il minuto in formato «mm»;
	4. il secondo in formato «ss»;
	5. esito della comparazione, definito come «ECMD» secondo i valori di seguito riportati:

|  |  |
| --- | --- |
| Codice dell’evento | Descrizione |
| 0 | Esito positivo della verifica di comparazione dei *message digest* |
| 1 | Esito negativo della verifica di comparazione dei *message digest* |

* 1. firma del produttore della scheda di gioco, di cui all’articolo 5, comma 4, lettera a), contiene un codice alfanumerico di 256 byte rappresentato secondo la codifica ASCII;
	2. firma dell’organismo di certificazione ed ispezione, di cui all’articolo 5, comma 4, lettera b), contiene un codice alfanumerico di 256 byte rappresentato secondo la codifica ASCII;
1. dati relativi alle fasce orarie di limitazione al gioco, per un massimo di 10 messaggi e, per ciascuno di essi, le seguenti informazioni temporalmente non sovrapposte:
	1. identificativo del messaggio assegnato dalla rete telematica di ADM definito come «FOID», contiene un codice numerico di 2 byte rappresentato secondo la codifica ASCII;
	2. la data di inizio della fascia oraria in formato «gg.mm.aa» ;
	3. l’ora di inizio della fascia oraria in formato «hh»;
	4. il minuto di inizio della fascia oraria in formato «mm»;
	5. la data di fine della fascia oraria in formato «gg.mm.aa»;
	6. l’ora di fine della fascia oraria in formato «hh»;
	7. il minuto di fine della fascia oraria in formato «mm»;

Tale contatore non è valorizzato all’atto della configurazione iniziale della scheda di gioco da parte del produttore della scheda stessa e viene aggiornato dalla rete telematica di ADM;

1. dati relativi agli orari di funzionamento dell’apparecchio di gioco, rappresentati con codici alfanumerici secondo la codifica ASCII, di dimensione tale da poter memorizzare quantomeno 15.000 informazioni, e per ciascuna di esse:
	1. la data di inizio del funzionamento dell’apparecchio di gioco in formato «gg.mm.aa»;
	2. l’ora di inizio del funzionamento dell’apparecchio di gioco in formato «hh»;
	3. il minuto di inizio del funzionamento dell’apparecchio di gioco in formato «mm»;
	4. la data di fine del funzionamento dell’apparecchio di gioco in formato «gg.mm.aa»;
	5. l’ora di fine del funzionamento dell’apparecchio di gioco in formato «hh»;
	6. il minuto di fine del funzionamento dell’apparecchio di gioco in formato «mm»;

Le informazioni di cui ai punti *i)*, *ii)* e *iii)* sono valorizzati nel momento in cui il contatore «EVNT» assume il valore “01” con gli stessi valori previsti per l’evento di accensione;

Le informazioni di cui ai punti *iv)*, *v)* e *vi)* sono valorizzati nel momento in cui il contatore «EVNT» assume il valore “02” con gli stessi valori previsti per l’evento di spegnimento;

**§ 2 – Contenuti minimi della scheda esplicativa** – ***articolo 3, comma 7***

Nella scheda esplicativa sono riportati:

1. il nome commerciale del modello;
2. l’identificazione del produttore o dell’importatore con le informazioni assegnate da ADM, in occasione dell’iscrizione all’elenco unico dei soggetti di cui all'articolo 1, comma 533, della legge n. 266/2005, come sostituito dall'articolo 1, comma 82, della legge 13 dicembre 2010, n 220;
3. gli estremi della certificazione di conformità dell’esemplare sottoposto a verifica tecnica alle prescrizioni di idoneità al gioco lecito;
4. 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;
5. la descrizione tecnica dei dispositivi e dei meccanismi di immodificabilità e sicurezza, compresi quelli che si attivano in caso di blocco di funzionamento;
6. la descrizione delle regole che governano ciascun gioco attivabile sull’apparecchio di gioco da parte del giocatore;
7. le caratteristiche esteriori dell’apparecchio di gioco, inclusa una foto a colori di formato non inferiore a cm 13 x 18;
8. lo schema elettrico dell’apparecchio di gioco, comprensivo anche dei dispositivi e dei meccanismi di immodificabilità e sicurezza;
9. i certificati di sicurezza esigibili (marchiatura CE);
10. il nome commerciale della scheda di gioco, assegnato dal produttore della scheda di gioco;
11. l’identificazione del produttore della scheda di gioco, con le informazioni assegnate da ADM, in occasione dell’iscrizione all’elenco unico dei soggetti di cui all'articolo 1, comma 533, della legge n. 266/2005, come sostituito dall'articolo 1, comma 82, della legge 13 dicembre 2010, n 220;
12. 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** – ***articolo 3, comma 9***.

Nella documentazione tecnica sono riportati:

1. le caratteristiche esteriori della scheda di gioco e dei relativi contenitori, incluse le rispettive foto a colori di formato non inferiore a cm 13 x 18;
2. la descrizione tecnica dei meccanismi adottati dal produttore della scheda di gioco per controllare l’accesso alla scheda stessa;
3. 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;
4. le descrizione tecnica delle eventuali soluzioni adottate dal produttore della scheda di gioco per accedere alla scheda stessa attraverso l’interfaccia seriale di cui all’articolo 5, comma 6, lettera c, indicando il dettaglio dei comandi, le relative funzioni ed il tipo di operazioni previste;
5. la descrizione delle caratteristiche tecniche, hardware e software, di ciascun componente dell’apparecchio di gioco e delle relative modalità di funzionamento;
6. la descrizione tecnica dei meccanismi adottati per controllare l’accesso ai vari componenti hardware e software dell’apparecchio di gioco, delle politiche di gestione delle password.

**§ 4 – Requisiti minimi per la codifica del software del protocollo di comunicazione e per il calcolo dei *message digest* – *articolo 5, commi 2 e 8******– lettera r),* § 1, *allegato A***

Per il calcolo dei *message digest* utilizzati dal software di verifica di cui all’art. 5, comma 2, e per il calcolo dei *message digest* previsti per il contatore di cui alla lettera r) del presente allegato, si applica l’algoritmo di hash noto come «Secure Hash Algorithm – SHA–1».

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

1. dalla scheda di gioco al dispositivo di controllo di ADM;
2. dal dispositivo di controllo di ADM alla scheda di gioco;
3. dalla scheda di gioco alla rete telematica di ADM;
4. dalla rete telematica di ADM 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 *message digest*;
* cifratura del messaggio comprensiva del *message digest*.

L’entità destinataria del messaggio esegue le operazioni di:

* decifratura del messaggio;
* verifica del *message digest*.

Per il calcolo del *message digest*, si applica l’algoritmo di hash noto come «Secure Hash Algorithm – SHA–1» sul contenuto del messaggio.

Per la cifratura del messaggio, si applicano gli algoritmi di crittografia avanzata noti come:

* «Advanced Encryption Standard - AES» per le informazioni trasmesse dalla scheda di gioco alla rete telematica di ADM e viceversa;
* «Triple Data Encryption Standard - 3DES» per le informazioni trasmesse dalla scheda di gioco al dispositivo di controllo di ADM e viceversa.

**§ 5 – Controllo della maggiore età** – ***articolo 4, comma 8***.

Per la verifica della maggiore età deve essere realizzata la funzionalità di seguito descritta:

1. estrarre il codice fiscale e l’identificativo della tessera sanitaria, inserita nell’apposito dispositivo di lettura di cui all’art. 4, comma 8, memorizzati nelle prime due tracce della banda magnetica della tessera stessa avendo cura di non memorizzare le informazioni estratte;
2. verificare la correttezza formale del codice fiscale e dell’identificativo della tessera;
3. verificare la maggiore età del giocatore, attraverso la differenza tra la data corrente e quella estratta dal codice fiscale della tessera sanitaria.