



Ministero dell'economia e delle finanze

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;

Visto l'art. 110, comma 7, del T.U.L.P.S.;

Visto l'art. 39, comma 7 bis, del decreto legge 30 settembre 2003, n. 269, convertito dalla legge 24 novembre 2003, n. 326;

Vista la legge 30 dicembre 2004, n.311 che ha introdotto per gli esemplari di modelli di apparecchi di cui all'art. 110, comma 7, del T.U.L.P.S. la verifica tecnica e la certificazione di conformità alle regole per il gioco lecito;

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 apparecchi da divertimento ed intrattenimento, di cui al citato art. 110, comma 7, del T.U.L.P.S., che non prevedono vincite in denaro e sono basati sull'abilità fisica, mentale e strategica del giocatore;

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

Decreta:

Articolo 1

Finalità e definizioni

1. Il decreto, relativamente agli apparecchi di cui all'art. 110, comma 7, del T.U.L.P.S., ha per oggetto la specificazione delle relative caratteristiche tecniche e modalità di funzionamento, ai fini della produzione od importazione.
2. Ai soli fini del presente decreto, si intendono:
 - a) per **produttore**, colui che professionalmente costruisce, realizzando un prodotto finito in ogni sua parte, apparecchi automatici, semiautomatici od elettronici, da

- intrattenimento o da gioco di **abilità**, pronti per essere impiegati sul territorio nazionale;
- b) per **importatore**, colui che immette in libera pratica, ovvero introduce nel territorio nazionale, per essere ivi impiegati, apparecchi automatici, semiautomatici od elettronici, da divertimento ed intrattenimento, finiti in ogni loro parte; è assimilato all'importatore l'operatore estero che immette in libera pratica ovvero comunque introduce nel territorio nazionale, per essere ivi impiegati, i citati apparecchi da divertimento ed intrattenimento, finiti in ogni loro parte, il quale abbia stabilito in Italia una o più sedi secondarie con rappresentanza stabile a norma degli articoli 2197 ovvero 2506 del codice civile (dal 1° gennaio 2004, art. 2508);
 - c) per **apparecchio**, il complesso di dispositivi destinati al gioco comprensivo, tra l'altro, della struttura esterna, di eventuali periferiche di gioco, del dispositivo di inserimento delle monete, dei componenti, programmi e schede di gioco, dei circuiti elettronici, nonché dei dispositivi di rilascio all'esterno di oggettistica, se previsti dalla tipologia dell'apparecchio;
 - d) per **abilità**, la capacità fisica, mentale o strategica richiesta al giocatore per il conseguimento del risultato del gioco;
 - e) per **costo della partita**, il valore espresso in euro per ciascuna **partita**;
 - f) per **codice identificativo**, il codice univoco, in formato alfanumerico di 11 bytes, rilasciato dall'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato (Aams);
 - g) per **scheda di gioco**, l'insieme dei circuiti elettronici, comprese le schede elettroniche e di memoria dei Personal Computer, nei quali risiedono il "codice eseguibile" del software di gioco, programmi e dati nonché le interfacce di collegamento delle periferiche;
 - h) per **immodificabilità**, la non modificabilità né alterabilità delle caratteristiche tecniche nonché delle modalità di funzionamento e di distribuzione dei premi;
 - i) per **manomissione**, l'alterazione o il danneggiamento di uno o più dei dispositivi di protezione della **scheda di gioco** o degli altri componenti dell'**apparecchio**;
 - j) per **codice sorgente del software**, un programma dell'**apparecchio**, redatto in un linguaggio di programmazione;
 - k) per **manutenzione straordinaria**, la serie di interventi necessari a ripristinare le caratteristiche tecniche dell'**apparecchio**, le relative modalità di funzionamento e quelle di distribuzione dei premi ove previsti, compresi gli eventuali aggiornamenti del "codice eseguibile" del software di gioco;
 - l) per **dispositivo a rulli**, rulli fisici rivestiti da strisce plastificate raffiguranti simboli diversi in sequenza preordinata, comandati da motori passo passo e da foto-ottiche in grado di rilevarne la posizione di arresto;
 - m) per **dispositivo a led od ottico**, il dispositivo costituito da una matrice a led od ottica che si accende simulando immagini, rotazioni, ovvero spostamenti su linee di ogni tipo;
 - n) per **rulli virtuali**, la simulazione a video ovvero tramite **dispositivi a led od ottici** del funzionamento di **dispositivi a rulli**;
 - o) per **partita**, l'intervallo di tempo che intercorre tra il momento nel quale, tramite l'azione del giocatore, il gioco ha inizio ed il momento nel quale termina con conseguimento di un risultato.
 - p) per **premi consistenti in prodotti di piccola oggettistica**, premi consistenti in prodotti di valore non superiore a 20 volte il **costo della partita**;

CAPO I

REGOLE TECNICHE DI PRODUZIONE

Articolo 2

Requisiti obbligatori degli apparecchi da divertimento ed intrattenimento di cui all'art. 110,

comma 7, lettera a) del T.U.L.P.S.

1. Gli apparecchi di cui al presente articolo:
 - a) prevedono il funzionamento con modalità elettromeccaniche attraverso la presenza di componenti elettroniche che azionano dispositivi meccanici indispensabili per l'esecuzione del gioco; la sola presenza di dispositivi utilizzati dal giocatore per interagire con l'**apparecchio** (pulsanti, joystick, ecc.) nonché quelli di erogazione dei premi non qualifica l'**apparecchio** come elettromeccanico;
 - b) sono privi di video e di altri strumenti per visualizzare immagini inerenti al gioco;
 - c) sono privi di **dispositivi a rulli, rulli virtuali** ovvero di **dispositivi a led od ottici**, inerenti alle fasi di gioco;
 - d) si basano su modalità di gioco tramite le quali il giocatore esprime la sua **abilità**;
 - e) sono attivabili unicamente con l'introduzione di monete metalliche di valore prefissato non superiore ad un euro per ciascuna **partita**;
 - f) distribuiscono, direttamente ed immediatamente dopo la conclusione della **partita** tramite dispositivi di erogazione, **premi consistenti in prodotti di piccola oggettistica** contenuti all'interno dell'**apparecchio** di gioco e visibili dal giocatore, non convertibili in denaro o scambiabili con premi di diversa specie;
 - g) non consentono l'accumulo di punti tramutabili in crediti a favore del giocatore per prolungamenti o ripetizioni di partite ovvero usufruibili in partite successive;
 - h) prevedono meccanismi i quali rendano impossibile l'alterazione, sotto qualsiasi forma, delle memorie elettroniche o delle componenti meccaniche che determinano il funzionamento, le modalità di gioco od il suo risultato; tali meccanismi devono prevedere il blocco del funzionamento in caso di **manomissione** o, in alternativa, l'impiego di dispositivi che impediscano l'accesso alla memoria e ne segnalino le manomissioni, anche solo tentate;
 - i) non devono prevedere meccanismi di qualsiasi natura, diversi dai comandi a disposizione del giocatore, per l'effettuazione del gioco che possano influenzare, anche indirettamente, l'andamento del gioco stesso, il relativo punteggio e l'erogazione dei premi;
 - j) devono essere identificabili attraverso il **codice identificativo** apposto su un supporto dotato di caratteristiche che assicurino l'inalterabilità, posizionato all'esterno dell'**apparecchio** o, in alternativa, all'interno in modo visibile dall'esterno;
 - k) sono accompagnati dalla scheda esplicativa, di cui al successivo art. 4 e dal registro delle manutenzioni, di cui al successivo art. 5.
2. Per gli apparecchi di cui al presente articolo non sono ammessi:
 - a) il gioco del poker o comunque giochi che riproducano, anche in parte, le sue regole fondamentali;
 - b) giochi quali roulette, ventuno, sette e mezzo, dadi in tutte le forme, black jack, chemin de fer, baccarat e altri giochi d'azzardo di cui all'art. 110, comma 5 del T.U.L.P.S. o che, comunque, riproducano, anche in parte, le loro regole fondamentali;
 - c) giochi di contenuto ritenuto osceno o violento.

Articolo 3

Requisiti obbligatori degli apparecchi da divertimento ed intrattenimento di cui all'art. 110, comma 7, lettera c) del T.U.L.P.S.

1. Gli apparecchi di cui al presente articolo, il cui **costo per partita** può essere superiore a 0,50 Euro:
 - a) dispongono di una **scheda di gioco**;
 - b) prevedono modalità di gioco basate esclusivamente sulla **abilità** del giocatore;

- c) possono consentire il gioco in contemporanea tra più giocatori attraverso apparecchi multipostazione;
 - d) possono prevedere dispositivi periferici utilizzabili dal giocatore per interagire con l'**apparecchio**;
 - e) sono privi di **dispositivi a rulli, rulli virtuali** ovvero di **dispositivi a led od ottici**, atti a visualizzare fasi di gioco;
 - f) non prevedono la distribuzione di premi o l'erogazione di vincite di qualsiasi natura;
 - g) non consentono la ripetizione della **partita** né l'accumulo di punti tramutabili in crediti a favore del giocatore per ripetizione di partite ovvero usufruibili in partite successive;
 - h) prevedono meccanismi i quali rendano impossibile la modifica, eseguita in modo non conforme a quanto previsto all'articolo 4, comma 1, lettera i), delle memorie elettroniche o delle componenti meccaniche che determinano il funzionamento, le modalità di gioco od il suo risultato; tali meccanismi devono prevedere il blocco del funzionamento in caso di **manomissione** o, in alternativa, l'impiego di dispositivi che impediscano l'accesso alla memoria e ne segnalino le manomissioni, anche solo tentate;
 - i) possono prevedere meccanismi per l'aggiornamento, anche a distanza, delle memorie elettroniche, da effettuare con le modalità descritte nella scheda esplicativa di cui all'articolo 4, comma 1, lettera i), subordinatamente all'esecuzione, con esito positivo, della verifica di cui all'articolo 7, comma 2, in tutti i casi in cui si modifichi il "codice eseguibile" del software di gioco;
 - j) non devono prevedere meccanismi di qualsiasi natura, diversi dai comandi a disposizione del giocatore, per l'effettuazione del gioco che possano influenzare, anche indirettamente, l'andamento del gioco stesso ed il relativo punteggio;
 - k) devono essere identificabili attraverso il **codice identificativo** apposto su un supporto dotato di caratteristiche che assicurino l'inalterabilità, posizionato all'esterno dell'**apparecchio** o, in alternativa, all'interno in modo visibile dall'esterno;
 - l) sono accompagnati dalla scheda esplicativa, di cui al successivo art. 4 e dal registro delle manutenzioni, di cui al successivo art. 5.
2. Per gli apparecchi di cui al presente articolo non sono ammessi:
- a) il gioco del poker o comunque giochi che riproducano, anche in parte, le sue regole fondamentali;
 - b) giochi quali roulette, ventuno, sette e mezzo, dadi in tutte le forme, black jack, chemin de fer, baccarat e altri giochi d'azzardo di cui all'art. 110, comma 5 del T.U.L.P.S. o che, comunque, riproducano, anche in parte, le loro regole fondamentali;
 - c) giochi contenenti immagini o altri contenuti ritenuti osceni o violenti.

Articolo 4

Scheda esplicativa

1. Per ogni modello di **apparecchio**, i produttori o gli importatori predispongono, sia in formato cartaceo che elettronico (CD o DVD), la scheda esplicativa riportante le caratteristiche tecniche, nella quale sono contenuti:
- a) il nome commerciale del modello di **apparecchio** nonché del gioco o dei giochi in esso contenuti;
 - b) i dati identificativi del **produttore** o dell'**importatore**;
 - c) gli estremi della certificazione di conformità dell'esemplare sottoposto a verifica tecnica alle prescrizioni di idoneità al gioco lecito;
 - d) le regole che governano il gioco o i giochi con la descrizione analitica e fotografica delle diverse fasi in cui si articola la sequenza del gioco o dei giochi e, per gli apparecchi di cui all'art. 110, comma 7, lettera a) del T.U.L.P.S., le relative modalità di vincita dei premi;

- e) per gli apparecchi di cui all'art. 3, comma 1, lett. c), la descrizione delle caratteristiche tecniche, delle modalità di gioco e di interazione tra i giocatori, compresi gli eventuali collegamenti in rete previsti;
- f) le caratteristiche esterne dell'**apparecchio**, inclusa una foto a colori di formato non inferiore a cm. 13 x 18;
- g) la descrizione delle caratteristiche tecniche dell'**apparecchio**, delle modalità di funzionamento e, per gli apparecchi di cui all'art. 110, comma 7, lettera a), del T.U.L.P.S., delle modalità di distribuzione dei premi;
- h) la descrizione tecnica dei dispositivi e dei meccanismi previsti a garanzia dell'**immodificabilità** nonché di quelli di segnalazione della **manomissione**;
- i) per gli **apparecchi** di cui all'articolo 110, comma 7, lettera c) del T.U.L.P.S., la descrizione tecnica dei meccanismi prescelti per l'aggiornamento delle memorie elettroniche e per la registrazione, anche informatizzata, delle operazioni eventualmente eseguite a distanza;
- j) lo schema elettrico dell'**apparecchio**, comprensivo anche delle periferiche di gioco nonché dei dispositivi e dei meccanismi previsti a garanzia dell'**immodificabilità** e di segnalazione della **manomissione**;
- k) i certificati di sicurezza esigibili (marchiatura CE).

Articolo 5

Registro delle manutenzioni

1. Per ciascun **apparecchio** di cui al presente decreto deve essere predisposto e conservato il registro delle manutenzioni, unitamente alla scheda esplicativa in formato cartaceo.
2. Per gli **apparecchi** di cui all'articolo 110, comma 7, lettera c) del T.U.L.P.S., gli interventi di **manutenzione straordinaria** eseguiti a distanza possono essere annotati dal **produttore** od **importatore** sul registro, anche informatizzato, di cui all'articolo 4, comma 1, lettera i).
3. Il registro delle manutenzioni deve riportare l'elenco degli interventi di **manutenzione straordinaria**, evidenziando, per ciascuno:
 - a) l'**apparecchio** e l'oggetto dell'intervento;
 - b) le parti ed i dispositivi interessati;
 - c) la data di effettuazione;
 - d) i dati identificativi del soggetto che ha operato l'intervento.

Articolo 6

Informazioni al pubblico

1. Esternamente a ciascun **apparecchio** di cui al presente decreto devono essere chiaramente visibili, espressi in lingua italiana:
 - a) il **costo** della **partita**;
 - b) le regole del gioco;
 - c) l'età minima del giocatore, consigliata per l'utilizzo del gioco.

CAPO II VERIFICA TECNICA

Articolo 7

Obiettivi della verifica tecnica

1. La verifica tecnica, prevista dall'articolo 38, comma 3, della legge n. 388 del 2000 e successive modificazioni ed integrazioni, consiste nelle attività dirette ad accertare la conformità di un esemplare di modello di **apparecchio** alle prescrizioni di idoneità al gioco lecito, ai fini della successiva produzione od importazione. La verifica tecnica riscontra il rispetto delle prescrizioni di cui ai precedenti articoli 2, 3, 4, 5 e 6.
2. La verifica tecnica, di cui al comma 1, deve essere richiesta anche in caso di modifiche apportate al "codice eseguibile" del software di gioco di un modello di **apparecchio** già in possesso della certificazione di cui al comma 4.
3. AAMS, ai fini dell'effettuazione delle attività di cui ai commi 1 e 2, può stipulare apposite convenzioni anche con gli Organismi di certificazione ed ispezione aventi i requisiti previsti per la verifica tecnica degli apparecchi di cui all'art. 110, comma 6 del T.U.L.P.S..
4. Nel caso in cui la verifica tecnica abbia esito positivo, AAMS rilascia certificazione di conformità del modello di **apparecchio** oggetto della verifica stessa, ai fini della successiva produzione od importazione.
5. Gli oneri specificamente connessi alle attività di verifica tecnica restano a carico dei soggetti richiedenti.

Articolo 8

Metodologie della verifica tecnica

1. Le metodologie utilizzabili per la verifica tecnica di un esemplare di modello di **apparecchio** 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 consiste in:
 - a) ispezione del codice sorgente ("code inspection"), finalizzata alla verifica del corretto funzionamento dell'**apparecchio**;
 - b) controllo della congruità tra codice sorgente e codice eseguibile mediante confronto binario dei due codici o mediante algoritmi numerici.
3. In sede di esame del **codice sorgente del software** è ammessa la presenza di persona formalmente incaricata dal **produttore** od **importatore**, la quale custodisce il codice stesso per il tempo necessario all'esame.
4. Nell'effettuazione della verifica tecnica possono essere impiegate eventuali metodologie alternative, adottate in conformità a norme tecniche nazionali degli Stati membri dell'Unione europea o di paesi EFTA che sono parti contraenti dell'accordo SEE o della Turchia, purché le stesse assicurino un livello di sicurezza equivalente a quello garantito dalle previsioni di cui agli articoli 7 e 8.

5. Non sono soggetti ad ulteriore verifica tecnica quegli elementi di funzionamento dei modelli di **apparecchi** per i quali, da certificati rilasciati da autorità nazionali ovvero da organismi di certificazione accreditati in altri Stati membri dell'Unione europea od in paesi EFTA che sono parti contraenti dell'accordo SEE od in Turchia, siano desumibili livelli di immodificabilità e di sicurezza equivalenti a quelli previsti dalle disposizioni contenute nel presente decreto.

CAPO III
NORME TRANSITORIE E FINALI

Articolo 9

Norme transitorie e finali

1. E' abrogato il decreto 11 marzo 2003 concernente la definizione delle regole tecniche previste dall'art. 22, comma 1, della legge 27 dicembre 2002, n. 289, relative agli apparecchi da divertimento ed intrattenimento di cui all'art. 110, comma 7, del T.U.L.P.S.
2. Gli apparecchi per i quali sono stati rilasciati nulla osta antecedentemente all'entrata in vigore del presente decreto devono, entro 6 mesi dalla sua adozione, conformarsi alle regole ed alle procedure del presente provvedimento.
3. Per gli apparecchi di cui al comma 2, entro lo stesso termine di 6 mesi, decadono i relativi nulla osta di distribuzione e di messa in esercizio.

Roma, 08 Novembre 2005

*Il capo della Polizia
direttore generale
della Pubblica sicurezza*
DE GENNARO

*Il direttore generale
dell'Amministrazione autonoma
dei monopoli di Stato*
TINO