Prot. m. 2302/Giochi/ADi

AGENZIA DELLE DOGANE E DEI MONOPOLI

Regole tecniche di produzione e 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.

IL VICEDIRETTORE

dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli

d'intesa con

IL CAPO DELLA POLIZIA

direttore generale della Pubblica sicurezza

Visto l'*articolo 110, comma 6, lettera a)*, del *testo unico delle leggi di Pubblica sicurezza (T.U.L.P.S.)*, approvato con *R.D. 18 giugno 1931, n. 773* e successive modificazioni e integrazioni;

Visto l'*articolo 22* della *legge 27 dicembre 2002, n. 289, comma 1*;

Visto l'*articolo 38* della *legge 23 dicembre 2000, n. 388*, come modificato dal *comma 2* del citato *articolo 22*;

Visto l'*articolo 14-bis* del *decreto del Presidente della Repubblica 26 ottobre 1972, n. 640*, come modificato dal *comma 4* del citato *articolo 22*;

Visto l'*articolo 39, comma 6*, del *decreto legge 30 settembre 2003, n. 269*, convertito nella *legge 24 novembre 2003, n. 326*;

Visto l'*articolo 1* della *legge 23 dicembre 2005, n. 266*, come sostituito dall'*articolo 1, comma 82*, della *legge 13 dicembre 2010, n 220*;

Vista la *direttiva 98/34/CE* del *22 giugno 1998* del Parlamento europeo e del Consiglio che prevede una procedura d'informazione nel settore delle norme e delle regolamentazioni tecniche, come modificata dalla *direttiva n. 98/48/CE* del *20 luglio 1998*;

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 *articolo 110, comma 6, lettera a)*, 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;

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

DECRETA

Articolo 1 – *Finalità e definizioni.*

1. Il presente decreto ha per oggetto la specificazione, per consentire la produzione o l'importazione 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*, e successive modificazioni ed integrazioni, di tutte le caratteristiche tecniche e delle modalità di funzionamento degli stessi apparecchi e congegni, nonché l'implementazione del protocollo di comunicazione per l'accesso ai dati, anche ai fini del successivo collegamento in rete.
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 (AAMS).
3. Ai soli fini del presente decreto, s'intendono per:
   a) **AAMS**, l'Agenzia delle dogane e dei monopoli, già Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato;
   b) **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;
   c) **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;

d) **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;

e) **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;

f) **componenti sensibili**, le componenti che sono in grado di modificare, anche astrattamente, il funzionamento dell'apparecchio o le caratteristiche previste nel presente decreto;

g) **componenti non sensibili**, i dispositivi che non rientrano tra le componenti sensibili;

h) **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;

i) **scheda di gioco**, l'insieme dei componenti hardware e software, comprese le memorie, l'alloggiamento per il dispositivo di controllo di AAMS 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;

j) **contatori**, le aree di memoria della scheda di gioco destinate a contenere quanto indicato nell'allegato A del presente decreto;

k) **manomissione**, qualsiasi attività volta a modificare il funzionamento o le caratteristiche dell'apparecchio di gioco;

l) **dispositivo di controllo di AAMS**, 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 AAMS al produttore della scheda di gioco per l'installazione, esclusivamente a cura del produttore stesso, nell'apposito alloggiamento;

m) **rete telematica di AAMS**, la rete proprietaria di AAMS 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*, e successive modificazioni.

Capo I

Regole tecniche di produzione

Articolo 2 – *Caratteristiche generali degli apparecchi.*

1. Ciascun apparecchio di gioco è univocamente individuato dai codici identificativi, rilasciati da AAMS, 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, per almeno 10 (dieci) secondi ad ogni accensione dell'apparecchio di gioco stesso.
2. Ciascun apparecchio di gioco deve consentire il collegamento alla rete telematica di AAMS.
3. Gli apparecchi di gioco devono consentire a ciascun giocatore di definire un limite di importo da giocare ovvero un tempo massimo di utilizzo, da visualizzare, al completo esaurimento del limite di importo o di tempo prefissati dal giocatore, su video o display durante l'esecuzione di ciascuna partita.
4. 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 4, comma 6, lettera a** e **articolo 4, comma 7, lettera b**.
5. Esternamente a 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 di AAMS "Gioco legale e responsabile".
6. Per ogni modello di apparecchio di gioco, i produttori od importatori predispongono la scheda esplicativa, redatta in lingua italiana, sia in formato cartaceo che elettronico (CD-ROM o DVD), i cui contenuti minimi sono indicati nell'**allegato A, paragrafo 2**, nonché un suo estratto da rendere pubblicamente disponibile.
7. Ogni apparecchio di gioco dovrà contenere al suo interno la scheda esplicativa di cui al precedente **comma 6**.
8. Ai fini delle verifiche di cui all'**articolo 5**, i produttori od importatori allegano a ciascuna scheda esplicativa di cui al precedente **comma 6**, il suo estratto e la documentazione tecnica redatta in lingua italiana, sia in formato cartaceo che elettronico (CD-ROM o DVD), i cui contenuti minimi sono indicati nell'**allegato A, paragrafo 3**.

9. 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.
10. Per gli apparecchi di gioco di cui al precedente **comma 9**, la scheda esplicativa ed il suo estratto di cui al precedente **comma 6** e la documentazione tecnica di cui al precedente **comma 8** sono prodotte in modo da evidenziare le caratteristiche di ciascuna postazione di gioco e di quella che assume le eventuali funzioni di controllo.

Articolo 3 – *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:
   a) non può essere riprodotto il poker o le sue regole fondamentali;
   b) 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 disporre di un lettore automatico in grado di comprendere quantomeno i codici a barre realizzati con simbologia "Code 39".
4. 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:
   a) accettano esclusivamente monete fino ad un valore massimo di 2 (due) euro;
   b) restituiscono il resto, a richiesta del giocatore, nel caso di introduzione di importi superiori al costo della partita;
   c) restituiscono le eventuali ulteriori monete introdotte nel corso di una partita e, comunque, fino all'esaurimento dell'importo precedentemente immesso;
   d) 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;
   e) accettano monete e permettono l'avvio delle partite esclusivamente dopo aver accertato la maggiore età desumibile dall'apposito codice definito nell'**allegato A, paragrafo 5**, tramite

lettura e verifica da parte del dispositivo di cui al precedente **comma 3**; tale accertamento è effettuato nei casi in cui la relativa funzionalità di verifica della maggiore età risulti attivata.

5. La durata della partita, nella quale si realizzano le fasi della partita, non può essere inferiore a 4 (quattro) secondi; l'erogazione della vincita non è compresa nella durata della partita.
6. Gli apparecchi di gioco devono computare le vincite, in modo non predeterminabile, su un ciclo complessivo, stabilito dal produttore della scheda di gioco, di non più di 140.000 partite; le vincite:
   a) non possono risultare inferiori al 74 (settantaquattro) per cento delle somme giocate in ciascun ciclo complessivo di partite;
   b) non possono risultare superiori a 100 (cento) euro;
   c) sono erogate esclusivamente in monete a richiesta del giocatore ovvero, automaticamente, al raggiungimento dell'importo equivalente alla vincita massima.
7. Gli apparecchi di gioco sono muniti di soluzioni tecniche in grado di visualizzare su video o display:
   a) il contenuto del contatore "CGP" di cui all'**allegato A, paragrafo 1, lettera b**;
   b) i messaggi e gli avvisi finalizzati alla promozione del gioco responsabile, trasmessi dal sistema di controllo di AAMS per il tramite del dispositivo di controllo di AAMS. I messaggi sono registrati nel contatore di cui all'**allegato A, paragrafo 1, lettera q**.
8. Gli apparecchi di gioco sono muniti di dispositivi che garantiscono, sotto qualsiasi forma, l'inalterabilità dei contatori e l'immodificabilità delle caratteristiche tecniche, delle modalità di funzionamento nonché di computo e di erogazione delle vincite. In particolare:
   a) l'accesso alle componenti sensibili dell'apparecchio di gioco deve avvenire esclusivamente in modo controllato mediante soluzioni tecniche che garantiscono:
      i) l'individuazione del soggetto autorizzato all'accesso tramite la verifica, per mezzo di dispositivi non necessariamente a bordo dell'apparecchio di gioco, del certificato digitale del soggetto stesso, emesso secondo gli standard internazionali previsti dall'Agenzia per l'Italia digitale (www.digitpa.gov.it) - ente nazionale per la digitalizzazione della pubblica amministrazione;
      ii) l'autorizzazione, tramite appositi comandi cifrati inviati da remoto per l'apertura dell'apparecchio di gioco che deve essere dotato di apposite serrature elettriche, sempre chiuse in assenza di corrente; tale autorizzazione potrà avvenire solo successivamente all'individuazione del soggetto di cui al punto precedente ed alla conferma da parte del soggetto stesso;
      iii) l'apertura meccanica di emergenza delle serrature elettriche di cui al punto precedente tramite l'utilizzo di chiavi combinate da utilizzarsi contemporaneamente;
      iv) la registrazione di tutti gli accessi compresi quelli non autorizzati;

b) le eventuali componenti dell'apparecchio di gioco non utilizzate e tecnicamente non eliminabili devono essere rese permanentemente inaccessibili al fine di impedirne l'utilizzo;

9. Gli apparecchi di gioco sono inoltre dotati di soluzioni tecniche che:

a) 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 AAMS ed il sistema di controllo di AAMS, nei seguenti casi:

i) antecedentemente alla prima installazione;

ii) in caso di esito negativo della verifica dei *message digest* dei dispositivi di memorizzazione;

iii) in caso di manomissione, ivi inclusa l'apertura non autorizzata delle serrature elettriche di cui al **comma 8, lettera a), punto ii)**;

b) 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 AAMS ed il sistema di controllo di AAMS in presenza di uno specifico comando di blocco trasmesso dalla rete telematica di AAMS ovvero dal dispositivo di controllo di AAMS;

c) indicano al giocatore la situazione di blocco anche temporaneo, mediante appositi messaggi da visualizzare su video o display ad ogni tentativo di avvio della partita per almeno 5 (cinque) secondi;

d) 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 AAMS;

e) 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 AAMS;

f) consentono di acquisire e memorizzare i titoli autorizzatori previsti da AAMS, nell'apposito contatore di cui all'**allegato A, paragrafo 1, lettera r** ed a richiesta, permetterne la visualizzazione a video.

Articolo 4 – *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 estraibile contenente il software per la verifica dei *message digest*, calcolati così come indicato nell'**allegato A, paragrafo 4**, dei dispositivi di

memorizzazione su cui è contenuto il 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* dei dispositivi di memorizzazione e, solo in caso di esito positivo, avviare il software necessario al funzionamento del programma di gioco. In tutti i casi in cui l'esito della comparazione sarà negativo l'apparecchio di gioco dovrà essere posto in blocco.
4. La memoria estraibile di cui al precedente **comma 2**, su cui è contenuto il software di verifica dei *message digest*, dovrà prevedere un'area di memoria non utilizzata, di dimensione almeno pari a 128 KB, destinata a contenere un'impronta digitale per la verifica dell'integrità della memoria stessa.
5. La scheda di gioco deve prevedere apposite aree di memoria protetta per la memorizzazione dei contatori di cui all'**allegato A**;
6. La scheda di gioco, sulla quale è alloggiato, a cura del produttore della scheda stessa, il dispositivo di controllo di AAMS, 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:
   a) sigilli od etichette anti-effrazione, dotati di identificativi univoci, in grado di evidenziarne la tentata rimozione;
   b) 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;
   c) aperture in grado di consentire esclusivamente il collegamento alle periferiche previste per l'apparecchio di gioco ed il collegamento alla rete telematica di AAMS, attraverso un'interfaccia fisica seriale di tipo «RS232» con connettore «DB9 femmina», rispondente agli standard internazionali.
7. 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:
   a) 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**;
   b) 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;

c) le periferiche di inserimento e di erogazione delle monete 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;

d) 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.

8. 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 AAMS e con la rete telematica di AAMS per la gestione e l'accesso alle informazioni ivi registrate.

9. Qualsiasi intervento sulla scheda di gioco può essere effettuato esclusivamente dal produttore della scheda stessa, ferme restando le modalità di accesso di cui al precedente **articolo 3, comma 8, lettera a)**.

Capo II

Regole per la verifica tecnica

Articolo 5 – *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 AAMS il cui elenco è pubblicamente disponibile sul sito internet istituzionale di AAMS (www.aams.gov.it); dell'avvenuta presentazione, il produttore od importatore informa contestualmente AAMS.
2. La verifica tecnica riscontra, quantomeno, il rispetto delle prescrizioni previste dal presente decreto, utilizzando almeno le seguenti metodologie:
   a) prove, anche mediante strumenti e procedure di simulazione;
   b) esame del codice sorgente del software;
   c) controllo visivo;
   d) controllo documentale;
   e) 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 la documentazione inerente i contenuti obbligatori della scheda esplicativa, del suo estratto e della documentazione tecnica di cui all'**articolo 2, commi 6, 8 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 AAMS, il cui elenco è pubblicamente disponibile sul sito internet istituzionale di AAMS (www.aams.gov.it), di ogni singola scheda di gioco che intende utilizzare per il funzionamento dell'apparecchio di gioco.
5. Con ulteriore provvedimento direttoriale pubblicato sul sito internet istituzionale di AAMS (www.aams.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:

a) le modifiche apportate al modello di apparecchio o congegno riguardino componenti non sensibili, l'organismo prescelto ne dà comunicazione ad AAMS, indicando in una apposita relazione le modifiche riscontrate;

b) le modifiche apportate al modello di apparecchio o congegno riguardino componenti sensibili, l'organismo prescelto:

i) 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**, avendo cura di certificare solo le schede per le quali sia possibile estrarre il contenuto dei contatori di cui all'**allegato A, paragrafo 1;**

ii) 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**, avendo cura di certificare solo le schede per le quali sia possibile estrarre il contenuto dei contatori di cui all'**allegato A, paragrafo 1;**

iii) 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 attuative

Articolo 6 – *Entrata in vigore delle disposizioni.*

1. Con successivo provvedimento del Vicedirettore dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli sono emanate le disposizioni attuative del presente decreto, ivi compresa la data a partire dalla quale entreranno in vigore le disposizioni medesime.
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*, salvo quella prevista dall'*articolo 2, comma 6, lettera a)* del suddetto decreto interdirettoriale relativa alla percentuale di restituzione delle vincite, già sostituita dall'*articolo 5, comma 2, lettera b)* del *decreto direttoriale* del *12 ottobre 2011* e recepita dall'*articolo 10, comma 9* del *decreto legge 2 marzo 2012, n. 16* convertito con modificazioni nella *legge 26 aprile 2012, n. 44*.

29 MAG. 2013

Il Vicedirettore dell'Agenzia

p. il Capo della Polizia
Direttore Generale della Pubblica Sicurezza
Il Vice Direttore Generale con Funzioni Vicarie
(Marangoni)

Allegato A

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

§ 1 – Contatori – *articolo 4, comma 5.*

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

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

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

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

b) codice identificativo di un gruppo di partite – è definito come «CGP» e contiene un codice alfanumerico, trasmesso dal dispositivo di controllo di AAMS alla scheda di gioco, che identifica un gruppo di partite; è rappresentato da un codice alfanumerico di 8 byte nella codifica ASCII. Tale contatore assume il valore pari a "00000000" all'atto della configurazione iniziale della scheda di gioco da parte del produttore della scheda stessa;

c) numero complessivo delle partite che costituiscono un gruppo – è definito come «NCGP», trasmesso dal dispositivo di controllo di AAMS alla scheda di gioco, rappresentato da un campo numerico di capacità compresa tra "000" e "999"; tale contatore assume il valore pari a "000" all'atto della configurazione iniziale della scheda di gioco da parte del produttore della scheda stessa;

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

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

valore zero soltanto all'atto della configurazione iniziale della scheda di gioco da parte del produttore della scheda stessa;

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

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

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

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

j) dati relativi agli eventi che intervengono sull'apparecchio di gioco, di dimensione tale da poter memorizzare quantomeno 15.000 eventi, e per ciascuno di essi, limitatamente alla data corrente ed ai quattordici giorni precedenti, le seguenti informazioni:

   i) la data in formato «gg.mm.aa»;

   ii) l'ora in formato «hh»;

   iii) il minuto in formato «mm»;

   iv) 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	Aggiornamento del CGP
09	Aggiornamento del NCGP
10	Tentativo di gioco da parte di minore
11	Apertura delle serrature elettriche da parte di un soggetto autorizzato
12	Aggiornamento del codice per la cifratura del protocollo di comunicazione con la rete telematica
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 meccanica di emergenza o da parte di un soggetto non autorizzato delle serrature elettriche
F1	Blocco di funzionamento
F2	Esito negativo della verifica dei *message digest* dei dispositivi di memorizzazione
0F	Ripristino del funzionamento dell'apparecchio di gioco
Manomissioni	
20	Manomissione della scheda di gioco
21	Manomissione del contenitore della scheda di gioco
22	Manomissione della copertura della scheda di gioco
23	Manomissione del dispositivo di inserimento e di erogazione delle monete
2F	Manomissione di altro tipo, diversa da quelle corrispondenti ai codici precedenti
Eventi relativi ai dispositivi dell'apparecchio di gioco	
30	Errore dei dispositivi di inserimento delle monete
31	Errore dei dispositivi di erogazione delle monete

32	Errore del lettore del dispositivo di controllo di AAMS
33	Batteria/e non collegata
34	Errore del lettore di codici a barre
3F	Errore rilevato su altri dispositivi, diversi da quelli corrispondenti ai codici precedenti
51	Intervento di manutenzione
Eventi relativi al colloquio con il dispositivo di controllo di AAMS	
D1	Errore di comunicazione con il dispositivo di controllo di AAMS
D2	Errore di lettura di un messaggio ricevuto dal dispositivo di controllo di AAMS e rilevato dall'apparecchio di gioco
D3	Errore di lettura di un messaggio inviato dall'apparecchio di gioco e rilevato dal dispositivo di controllo di AAMS
D4	Errore rilevato durante la procedura di attivazione dell'apparecchio di gioco
D5	Errore rilevato nell'aggiornamento della data e dell'ora
D6	Errore nella sincronizzazione dei dati
D7	Errore nella sincronizzazione dei dati di fine partita
D8	Errore nella cifratura/autenticazione dei dati da parte dell'apparecchio di gioco
D9	Errore rilevato nell'aggiornamento del CGP
DA	Errore rilevato nell'aggiornamento del NCGP
DF	Altro tipo di errore di comunicazione, diverso da quelli corrispondenti ai codici precedenti

v) identificazione del numero di ciclo definito come «ENC» - è rappresentato da un campo numerico di capacità pari al contatore «CNTCL». Tale contatore deve essere valorizzato con il valore del contatore «CNTCL» nel caso in cui il valore del contatore «EVNT» (campo 4) assume il valore "08" ovvero "99999" nel caso in cui il valore del contatore «EVNT» sia diverso da "08";

vi) identificazione del numero di partita all'interno del ciclo definito come «ENPC» – è rappresentato da un campo numerico di capacità pari al contatore «CNTNP». Tale contatore deve essere valorizzato con il valore del contatore «CNTNP» nel caso in cui il valore del contatore «EVNT» (campo 4) assume il valore "08" ovvero "999999" nel caso in cui il valore del contatore «EVNT» sia diverso da "08";

vii) identificazione del codice del gruppo di partite definito come «ECGP» – è rappresentato da un campo alfanumerico di capacità pari al contatore «CGP». Tale contatore deve essere valorizzato con il valore del contatore «CGP» nel caso in cui il valore del contatore

«EVNT» (campo 4) assume il valore "08" ovvero "00000000" nel caso in cui il valore del contatore «EVNT» sia diverso da "08";

viii) numero complessivo di partite che costituisce un gruppo, trasmesso dal dispositivo di controllo di AAMS alla scheda di gioco, definito come «ENCGP». Tale contatore deve essere valorizzato con il valore del contatore «NCGP» nel caso in cui il valore del contatore «EVNT» (campo 4) assume il valore "08" ovvero "000" nel caso in cui il valore del contatore «EVNT» sia diverso da "08".

k) dati di gioco relativi a ciascuna partita giocata, di dimensione tale da poter memorizzare quantomeno 15.000 partite, e per ciascuna di esse, limitatamente alla data corrente ed ai quattordici giorni precedenti, le seguenti informazioni:

i) la data in formato «gg.mm.aa» (tale data può essere memorizzata a fattore comune per tutte le partite dello stesso giorno);

ii) la durata della partita espressa in secondi come «ELPTM», rappresentata in un campo numerico di capacità compresa tra 0 e 9.999;

iii) l'importo della vincita come «IMP», rappresentato in un campo numerico di capacità compresa tra 0 e 99.999, che può assumere:

- il valore 0, in caso di partita persa;
- l'importo della vincita, in caso di partita vinta;
- il valore 99.999 per segnalare l'inizio di un nuovo ciclo.

iv) identificazione del numero di ciclo definito come «PNC» – è rappresentato da un campo numerico di capacità pari al contatore «CNTCL». Tale contatore deve essere valorizzato con il valore del contatore «CNTCL»;

v) identificazione del numero di partita all'interno del ciclo definito come «PNPC» – è rappresentato da un campo numerico di capacità pari al contatore «CNTNP». Tale contatore deve essere valorizzato con il valore del contatore «CNTNP»;

vi) identificazione del codice del gruppo di partite definito come «PCGP» – è rappresentato da un campo alfanumerico di capacità pari al contatore «CGP». Tale contatore deve essere valorizzato con il valore del contatore «CGP».

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

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

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

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

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

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

ii) apparecchio di gioco in condizioni di normale funzionamento;

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

n) interventi di manutenzione eseguiti nell'anno corrente e nell'anno precedente, di dimensione tale da poter memorizzare quantomeno 1.000 interventi, e per ciascuno di essi le seguenti informazioni:

i) la data in formato «gg.mm.aa»;

ii) l'ora in formato «hh»;

iii) il minuto in formato «mm»;

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

Codice dell'evento	Descrizione
90	Manutenzione ordinaria della scheda di gioco
91	Sostituzione della scheda di gioco
92	Riparazione sensore di apertura del contenitore della scheda di gioco
93	Riparazione sensore della copertura del contenitore della scheda di gioco
94	Sostituzione sensore di apertura del contenitore della scheda di gioco
95	Sostituzione sensore della copertura del contenitore della scheda di gioco
96	Riparazione del dispositivo di inserimento delle monete
97	Sostituzione del dispositivo di inserimento delle monete
98	Riparazione del dispositivo di erogazione delle monete
99	Sostituzione del dispositivo di erogazione delle monete
9A	Sostituzione batteria/e
9B	Riparazione del lettore del dispositivo di controllo di AAMS
9C	Sostituzione del lettore del dispositivo di controllo di AAMS
80	Riparazione del dispositivo di lettura automatica dei codici a barre
81	Sostituzione del dispositivo di lettura automatica dei codici a barre
82	Riparazione del dispositivo di lettura dei certificati digitali (nel caso in cui il lettore sia a bordo dell'apparecchio di gioco)

83	Sostituzione del dispositivo di lettura dei certificati digitali (nel caso in cui il lettore sia a bordo dell'apparecchio di gioco)
84	Riparazione del dispositivo di apertura meccanica di emergenza delle serrature elettriche
85	Sostituzione del dispositivo di apertura meccanica di emergenza delle serrature elettriche
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

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

vi) dati identificativi del soggetto che ha eseguito l'intervento - è definito come «CERTSOGG» rappresentato in un campo alfanumerico di 16 byte, nella codifica ASCII.

o) 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;

p) 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;

q) 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:

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

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

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

iv) 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;

v) 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;

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

r) titoli autorizzatori – area di memoria di dimensione tale da poter memorizzare quantomeno 5 titoli autorizzatori rilasciati da AAMS e per ciascuno di essi le seguenti informazioni:

i) la data in formato «gg.mm.aa»;

ii) dimensione del documento espressa in Kbyte, rappresentata in un campo numerico di capacità compresa tra 1 e 99.999;

iii) documento elettronico secondo la codifica ISO 19005-1 (PDF/A);

iv) digest del documento elettronico rappresentato in un campo alfanumerico di 128 byte, nella codifica ASCII;

v) identificazione del tipo di documento, definito come «ITD» secondo i valori di seguito riportati:

Codice del documento	Descrizione
1	Conformità dell'apparecchio di gioco
2	Nulla osta per la messa in distribuzione
3	Nulla osta per la messa in esercizio

§ 2 – Contenuti minimi della scheda esplicativa – *articolo 2, comma 6.*

Nella scheda esplicativa sono riportati:

a) il nome commerciale del modello;

b) l'identificazione del produttore o dell'importatore;

c) gli estremi della certificazione di conformità dell'esemplare sottoposto a verifica tecnica alle prescrizioni di idoneità al gioco lecito;

d) la descrizione delle caratteristiche tecniche dell'apparecchio di gioco, delle relative modalità di funzionamento e di distribuzione delle vincite, compresi il costo della partita ed il numero di partite che costituiscono un ciclo complessivo;

e) la descrizione tecnica dei dispositivi e dei meccanismi di immodificabilità e sicurezza, compresi quelli che si attivano in caso di blocco di funzionamento;

f) la descrizione delle regole che governano ciascun gioco attivabile sull'apparecchio di gioco da parte del giocatore;

g) le caratteristiche esteriori dell'apparecchio di gioco, inclusa una foto a colori di formato non inferiore a cm 13 x 18;

h) lo schema elettrico dell'apparecchio di gioco, comprensivo anche dei dispositivi e dei meccanismi di immodificabilità e sicurezza;

i) i certificati di sicurezza esigibili (marchiatura CE);

j) il nome commerciale della scheda di gioco, assegnato dal produttore della scheda di gioco;

k) l'identificazione del produttore della scheda di gioco, assegnato da AAMS;

l) la descrizione delle soluzioni adottate per la promozione del gioco responsabile, idonee ad avvertire il giocatore circa il superamento dei limiti di importo giocato e di tempo fissati dal giocatore stesso.

§ 3 – Contenuti minimi della documentazione tecnica – *articolo 2, comma 8.*

Nella documentazione tecnica sono riportati:

a) le caratteristiche esteriori della scheda di gioco e del relativo contenitore, incluse le rispettive foto a colori di formato non inferiore a cm 13 x 18;

b) la descrizione tecnica dei meccanismi adottati dal produttore della scheda di gioco per controllare l'accesso alla scheda stessa;

c) la descrizione delle procedure adottate dal produttore della scheda di gioco per il caricamento del codice eseguibile del software di gioco all'interno della scheda stessa;

d) 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 4, comma 6, lettera c**, indicando il dettaglio dei comandi, le relative funzioni ed il tipo di operazioni previste;

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

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

§ 4 – Requisiti minimi per la codifica del software del protocollo di comunicazione – *articolo 4, commi 2 e 8.*

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

a) dalla scheda di gioco al dispositivo di controllo di AAMS;

b) dal dispositivo di controllo di AAMS alla scheda di gioco;

c) dalla scheda di gioco alla rete telematica di AAMS;

d) dalla rete telematica di AAMS alla scheda di gioco.

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

- calcolo di una stringa che rappresenta univocamente il contenuto del messaggio, nota come *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 AAMS;
- «Triple Data Encryption Standard - 3DES» per le informazioni trasmesse dalla scheda di gioco al dispositivo di controllo di AAMS e viceversa.

§ 5 – Controllo della maggiore età – *articolo 3, comma 4, lettera e*.

Per la verifica della maggiore età, la scheda di gioco deve essere in grado di ricevere un comando di abilitazione/disabilitazione dal dispositivo di controllo di AAMS e, di conseguenza, attivare/disattivare la funzionalità di seguito descritta:

a) leggere l'apposito codice attraverso il dispositivo di cui all'**articolo 3, comma 3**;

b) estrarre, dal codice di cui alla precedente **lettera a**, l'anno, composto da due caratteri numerici, partendo dal settimo byte;

c) estrarre, dal codice di cui alla precedente **lettera a**, il mese, composto da un carattere alfanumerico, partendo dal nono byte ed utilizzando la tabella di conversione che associa ad ogni mese una diversa lettera dell'alfabeto, così come riportato di seguito:

A	Gennaio
B	Febbraio
C	Marzo
D	Aprile
E	Maggio
H	Giugno
L	Luglio
M	Agosto

P	Settembre
R	Ottobre
S	Novembre
T	Dicembre

d) estrarre, dal codice di cui alla precedente **lettera a**, il giorno, composto da due caratteri numerici, partendo dal decimo byte ed utilizzando la tabella di conversione che associa ad ogni valore rilevato un diverso giorno, così come riportato di seguito:

01 oppure 41	1
02 oppure 42	2
03 oppure 43	3
04 oppure 44	4
05 oppure 45	5
06 oppure 46	6
07 oppure 47	7
08 oppure 48	8
09 oppure 49	9
10 oppure 50	10
11 oppure 51	11
12 oppure 52	12
13 oppure 53	13
14 oppure 54	14
15 oppure 55	15
16 oppure 56	16
17 oppure 57	17
18 oppure 58	18
19 oppure 59	19
20 oppure 60	20
21 oppure 61	21
22 oppure 62	22
23 oppure 63	23
24 oppure 64	24
25 oppure 65	25
26 oppure 66	26
27 oppure 67	27
28 oppure 68	28
29 oppure 69	29
30 oppure 70	30
31 oppure 71	31

e) verificare la maggiore età, attraverso la differenza tra la data corrente e quella calcolata tramite le estrazioni di giorno, mese e anno indicate alle precedenti **lettere b), c) e d)**;

f) la funzionalità di verifica della maggiore età è disattivata all'atto della configurazione iniziale della scheda di gioco.