

R.I. n. 3759 del 29 luglio 2016

## AGENZIA DELLE DOGANE E DEI MONOPOLI

### IL VICEDIRETTORE DELL'AGENZIA

Visto il decreto legislativo 14 aprile 1948, n. 496, e successive modificazioni, concernente la disciplina delle attività di gioco;

Visto il decreto legislativo 23 dicembre 1998, n. 504, e successive modificazioni, recante il riordino dell'imposta unica sui concorsi pronostici e sulle scommesse in attuazione dell'articolo 1, comma 2, della legge 3 agosto 1998, n. 288;

Visto l'articolo 16 della legge 13 maggio 1999, n. 133, e successive modificazioni;

Visto il decreto legislativo 30 luglio 1999, n. 300, e successive modificazioni, recante riforma dell'organizzazione del Governo;

Visto il decreto legislativo 3 luglio 2003, n. 173, recante norme relative alla riorganizzazione del Ministero dell'economia e delle finanze e delle agenzie fiscali;

Visto il regolamento emanato con decreto del Presidente della Repubblica 24 gennaio 2002, n. 33, in attuazione dell'articolo 12 della legge 18 ottobre 2001, n. 383, con il quale si è provveduto all'affidamento delle attribuzioni in materia di giochi e scommesse all'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato;

Visto l'articolo 4 del decreto-legge 8 luglio 2002, n. 138, convertito in legge, con modificazioni, dalla legge 8 agosto 2002, n. 178, con il quale sono state dettate disposizioni in materia di unificazione delle competenze in materia di giochi;

Visto il decreto del Ministro dell'economia e delle finanze 1 marzo 2006, n. 111, concernente la disciplina delle scommesse a quota fissa su eventi sportivi diversi dalle corse dei cavalli e su eventi non sportivi da adottare ai sensi dell'articolo 1, comma 286, della legge 30 dicembre 2004, n. 311;

Visto il decreto direttoriale n. 47010/Giochi/SCO del 28 dicembre 2009, con cui sono state regolamentate le giocate sistemistiche con riferimento alle scommesse a quota fissa su eventi sportivi diversi dalle corse dei cavalli;

Vista la legge 27 dicembre 2006, n. 296, recante disposizioni per la formazione del bilancio annuale e pluriennale dello Stato (legge finanziaria 2007) e, in particolare, l'articolo 1, comma 50, recante disposizioni per contrastare l'offerta telematica illegale di giochi, scommesse o concorsi pronostici con vincite in denaro ed il comma 88, il quale prevede che il Ministero dell'economia e delle finanze – Amministrazione autonoma dei Monopoli di Stato disciplini scommesse a quota fissa e a totalizzatore su simulazione di eventi;

Visto il decreto-legge 28 aprile 2009, n. 39, convertito nella legge 24 giugno 2009, n. 77, recante interventi urgenti in favore delle popolazioni colpite dagli eventi sismici nella regione Abruzzo nel mese di aprile 2009 e ulteriori interventi urgenti di protezione civile, ed in particolare l'articolo 12, comma 1, lettera h), il quale dispone che l'aliquota di imposta sulle scommesse a quota fissa su simulazione di eventi sia pari al 20 per cento della raccolta al netto delle somme che sono restituite in vincite al consumatore e fissa la posta unitaria in gioco in un euro;

Visto l'articolo 24, commi da 11 a 26, della legge 7 luglio 2009, n. 88, che, tra l'altro, disciplina l'esercizio e la raccolta a distanza di scommesse a quota fissa e a totalizzatore, su eventi, anche simulati, sportivi, inclusi quelli relativi alle corse dei cavalli, nonché su altri eventi;

Visto il decreto del Direttore generale dell'Amministrazione autonoma dei Monopoli di Stato n. 2011/190/CGV dell'8 febbraio 2011, pubblicato nella Gazzetta Ufficiale della Repubblica italiana n. 56 del 9 marzo 2011;

Visto il decreto del Vicedirettore dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli n. 2012/60215/giochi/SCO del 28 dicembre 2012;

Visto il decreto del Vicedirettore dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli del 12 febbraio 2013, con il quale sono state avviate, in via sperimentale, le scommesse a quota fissa su eventi simulati;

Visto il decreto del Vicedirettore dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli n. 2013/5269/Giochi/SCO del 22 novembre 2013, con il quale, nella fase di sperimentazione, è fissata dalle ore 06.00 alle ore 24.00 l'apertura del totalizzatore nazionale;

Considerato che il periodo trascorso dall'avvio della fase di sperimentazione, consente di valutare positivamente le scommesse a quota fissa su eventi simulati come strumento di contrasto al gioco illegale e che, pertanto, possa definirsi terminata la suddetta fase di sperimentazione;

Ritenuto, tuttavia, che al fine di aumentare il contrasto all'offerta illegale su tale tipologia di gioco, occorre introdurre modifiche nell'offerta di gioco, allineandola all'offerta delle scommesse sportive a quota fissa;

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 norme e delle regolamentazioni tecniche;

Considerato che gli obblighi comunitari di notifica, già assolti con procedura n. 2012/0030/I del 16 gennaio 2012 per il decreto del Vicedirettore dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli del 12 febbraio 2013, risultano assolti con procedura n. 2016/0157/I del 31/03/2016, cui ha fatto seguito il periodo di sospensione previsto dalla citata Direttiva dell'Unione europea;

Considerato che nel citato periodo di sospensione sono pervenute delle osservazioni formulate dalla Commissione ai sensi dell'articolo 5, paragrafo 2, della Direttiva, di cui l'Italia ha tenuto conto nella stesura definitiva del presente provvedimento;

Vista la delibera n. 273 del 18 giugno 2015 del Comitato di gestione dell'Agenzia con la quale è stato conferito al dott. Alessandro Aronica l'incarico di Vicedirettore dell'area monopoli ai sensi dell'articolo 19, comma 6 del decreto legislativo 30 marzo 2001, n. 165;

## **ADOTTA LA SEGUENTE DETERMINAZIONE**

### **Art. 1 - Finalità**

1. Il presente provvedimento ha per oggetto:
  - a. la definizione dei requisiti minimi, delle caratteristiche tecniche e delle modalità di funzionamento delle piattaforme di gioco virtuale per le scommesse a quota fissa su simulazioni di eventi, della rete telematica di collegamento tra la piattaforma di gioco virtuale, il sistema di accettazione di gioco del concessionario e il totalizzatore nazionale, ivi compresi i necessari protocolli di comunicazione;
  - b. l'avvio a regime dei sistemi di gioco virtuale composti dalla piattaforma di gioco virtuale e il sistema di accettazione di gioco collegati al totalizzatore nazionale attraverso la rete telematica;
  - c. la definizione delle modalità di verifica e collaudo dei sistemi di gioco virtuale e del colloquio con il totalizzatore nazionale da parte dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (in seguito, ADM), tramite il partner tecnologico.
2. Con un successivo provvedimento di ADM si potrà provvedere alla regolamentazione delle scommesse al totalizzatore su eventi virtuali.

3. Le specifiche tecniche ed il protocollo di comunicazione per l'esercizio delle scommesse a quota fissa su simulazioni di eventi (PSV) sono acclusi al presente provvedimento come allegati 1 e 2.
4. Successive modifiche alle specifiche tecniche previste nell'allegato 1 e al protocollo di comunicazione di cui all'allegato 2, delle quali si renda necessario informare tempestivamente i soggetti interessati, saranno rese disponibili da ADM sul sito istituzionale [www.agenziadoganemonopoli.gov.it](http://www.agenziadoganemonopoli.gov.it).
5. Le modifiche al Protocollo per le scommesse su eventi simulati di cui all'allegato 2 (PSV), hanno effetto non prima di sessanta giorni dalla pubblicazione sul sito istituzionale di ADM.

## **Art. 2 - Definizioni**

1. Ai soli fini del presente provvedimento, s'intende:
  - a. ADM, l'Agenzia delle dogane e dei monopoli;
  - b. concessionario/i, il soggetto selezionato da ADM, in base a procedura ad evidenza pubblica, per l'affidamento delle attività e funzioni pubbliche oggetto della concessione;
  - c. concessione, l'istituto attraverso il quale ADM affida attività e funzioni pubbliche per la commercializzazione delle scommesse a quota fissa e scommesse al totalizzatore;
  - d. disciplina, categoria sportiva o non sportiva in cui sono raggruppati gli eventi virtuali basati sui medesimi algoritmi matematici di funzionamento e la medesima grafica animata;
  - e. esito pronosticabile, uno dei possibili esiti contemplati da una determinata tipologia di scommessa su cui è possibile scommettere;
  - f. esito vincente, il risultato dell'evento virtuale generato dalla piattaforma di gioco virtuale e verificato da ADM ai fini della scommessa;
  - g. evento virtuale o simulato, l'evento sul quale si effettuano le scommesse e visualizzato tramite grafica animata o per mezzo di un evento reale precedentemente registrato;
  - h. fornitore del servizio di connettività, indica ciascun soggetto che ha i requisiti previsti per fornire il servizio di collegamento e trasporto delle informazioni tra il sistema di accettazione di gioco ed il totalizzatore nazionale;

- i. gioco sicuro, legale e responsabile, le misure adottate dal concessionario nel gioco con vincita in denaro, sulla base dei provvedimenti di ADM, al fine di garantire la tutela, sia degli interessi del singolo giocatore, sia di quelli pubblici;
- j. multi-evento, insieme di più eventi virtuali contemporanei della stessa disciplina sui quali è possibile accettare scommesse sui risultati aggregati dell'insieme di eventi;
- k. piattaforma di gioco virtuale, la piattaforma tecnologica che consente la generazione e la visualizzazione di eventi virtuali e dei relativi esiti;
- l. posta di gioco, l'importo pagato dallo scommettitore per ciascuna scommessa;
- m. quota, il numero intero, seguito da due decimali, il quale, moltiplicato per la posta di gioco, determina l'importo da restituire allo scommettitore in caso di vincita;
- n. ricevuta di partecipazione, il titolo che garantisce l'avvenuta registrazione della scommessa nel totalizzatore nazionale e che costituisce, nel caso di vincita, l'unico titolo al portatore valido per la riscossione della stessa. Per il gioco a distanza la registrazione della scommessa a quota fissa e dell'esito sul totalizzatore nazionale, immediatamente contabilizzata sul conto di gioco, costituisce a tutti gli effetti ricevuta di partecipazione;
- o. RNG (Random Number Generator), il generatore di numeri pseudo casuali che risiede sul totalizzatore nazionale e fornisce le combinazioni pseudo casuali ai fini della determinazione degli esiti vincenti dell'evento virtuale;
- p. scommessa a quota fissa, la scommessa per la quale la somma da riscuotere, in caso di vincita, è previamente concordata tra il partecipante e il concessionario delle scommesse;
- q. scommessa telematica, la scommessa a quota fissa effettuata con modalità "a distanza", ovvero effettuata attraverso canale telefonico, fisso o mobile, internet o tv interattiva;
- r. scommessa sistemistica o sistema, insieme di scommesse a quota fissa generate combinando tra di loro più esiti pronosticabili e convalidate contemporaneamente in un'unica ricevuta di partecipazione;
- s. sistema di accettazione del gioco o sistema di elaborazione, il sistema, attivato dal concessionario, collegato tramite la rete telematica al totalizzatore nazionale, anche per il tramite di un fornitore del servizio di connettività;
- t. sistema di gioco virtuale, l'insieme della piattaforma di gioco virtuale e del sistema di accettazione del gioco;

- u. sistema di maggiorazione della vincita (c.d. bonus), maggiorazione della vincita applicata all'importo dell'intero biglietto e trasmessa completa di tutte le informazioni pertinenti al totalizzatore nazionale al momento della vendita;
- v. specifiche tecnico funzionali del sistema di gioco virtuale, il documento, presentato dal concessionario, nel quale sono descritte, sulla base dei requisiti minimi previsti nel presente provvedimento, le funzionalità, nonché le caratteristiche tecniche di tutte le componenti del sistema di gioco virtuale;
- w. tipologia di scommessa, l'insieme dei possibili esiti pronosticabili per un medesimo evento;
- x. torneo a eliminazione diretta, categoria di torneo in cui il partecipante che perde un incontro viene immediatamente eliminato dalla competizione;
- y. totalizzatore nazionale, il sistema di elaborazione per la gestione ed il controllo da parte di ADM di tutte le informazioni e di tutti i dati relativi alle scommesse.

### **Art. 3 – Abilitazione alla raccolta**

1. La raccolta delle scommesse regolate dal presente provvedimento è effettuata dai concessionari abilitati alla raccolta attraverso rete fisica delle scommesse ippiche e sportive, nonché dai concessionari abilitati alla raccolta a distanza delle scommesse, a quota fissa e a totalizzatore, su eventi sportivi inclusi quelli relativi alle corse dei cavalli, anche simulati, nonché su altri eventi ai sensi dell'articolo 24 della legge 7 luglio 2009, n. 88.
2. ADM autorizza la raccolta tramite il sistema di gioco virtuale in seguito all'esito positivo del collaudo di cui al successivo articolo 4.

### **Art. 4 – Collaudo**

1. Ogni piattaforma di gioco virtuale è sottoposta ad un processo di verifica di conformità. Al termine della verifica di conformità la piattaforma, unitamente al sistema di accettazione del gioco, è sottoposta ai test di integrazione e collaudo effettuati da ADM per il tramite e/o con l'ausilio del proprio partner tecnologico.

2. Ai fini della verifica di conformità della piattaforma di gioco virtuale rispetto a quanto disposto dal presente provvedimento e dai connessi provvedimenti di ADM, sono rese pubbliche le linee guida per la verifica di conformità.
3. Il processo di verifica di conformità della piattaforma di gioco virtuale è avviato attraverso la presentazione di una istanza con allegate le specifiche tecnico-funzionali.
4. La verifica di conformità attiene in ogni caso alla verifica delle specifiche tecnico-funzionali ed alla verifica della correttezza e del funzionamento degli algoritmi matematici presenti sulla piattaforma di gioco virtuale.
5. Il sistema di gioco virtuale che abbia superato i test di integrazione e la cui piattaforma di gioco virtuale abbia superato con esito positivo la verifica di conformità, è ammesso al collaudo.
6. Il collaudo del sistema di gioco virtuale è eseguito sulla base delle regole e modalità definite nel manuale di collaudo che è reso disponibile sul sito internet istituzionale di ADM.
7. Il collaudo del sistema di gioco virtuale accerta che la piattaforma di gioco virtuale, installata in ambiente opportunamente predisposto, produca i medesimi esiti riscontrati con la verifica di conformità, ivi comprese le modalità di colloquio della piattaforma di gioco virtuale con il totalizzatore nazionale.
8. Successivamente al superamento del collaudo del sistema di gioco virtuale, ai fini dell'autorizzazione alla raccolta delle scommesse su eventi simulati, sono necessari, per ogni concessionario, esiti positivi dei test funzionali effettuati in ambiente di esercizio anche con riferimento all'integrazione della medesima con la rete telematica del concessionario.
9. Salvo quanto previsto dal successivo comma 10, ogni modifica ad un sistema di gioco virtuale già collaudato con esito positivo, comporta la necessità di un nuovo processo di verifica di conformità, test di integrazione e collaudo.
10. ADM, per il tramite del partner tecnologico, si riserva di effettuare in forma semplificata la verifica di conformità ed i test di integrazione qualora le eventuali modifiche al sistema di gioco virtuale non compromettano i requisiti fondamentali delle funzionalità preesistenti del sistema di gioco virtuale.
11. Le modifiche ai sistemi di gioco virtuale che non dipendano dalla necessità di correzione di anomalie di funzionamento possono essere proposte ad intervalli non inferiori a sessanta giorni dalla data di rilascio dell'autorizzazione di cui all'articolo 3, comma 2. ADM si riserva di rigettare le istanze di cui al precedente periodo pervenute prima del suddetto termine.

## Art. 5 – Caratteristiche tecniche

1. Il sistema di gioco virtuale garantisce:
  - a. il colloquio in tempo reale tra tutte le sue componenti e con il totalizzatore nazionale;
  - b. la visualizzazione di tutte le fasi dell'evento virtuale che incidono sulla determinazione del risultato finale, sui canali di distribuzione abilitati sulle concessioni che partecipano al gioco;
  - c. la generazione di quote che indichino chiaramente allo scommettitore la probabilità di vincita dei relativi esiti;
  - d. la generazione in tempo reale dell'esito vincente per mezzo delle combinazioni pseudo casuali generate dall'RNG;
  - e. la corretta visualizzazione delle quote oggetto di scommessa per almeno trenta secondi prima della chiusura dell'accettazione del gioco sull'evento virtuale;
  - f. la corretta visualizzazione degli esiti vincenti di tutte le scommesse legate all'evento virtuale per almeno trenta secondi dopo la conclusione dell'evento;
  - g. l'apertura del gioco su ogni singolo evento virtuale per un massimo di otto ore.
2. Il totalizzatore nazionale:
  - a. accetta e registra le scommesse a quota fissa in tempo reale attribuendo per ciascuna un codice identificativo univoco;
  - b. detiene l'RNG che, attraverso il protocollo di comunicazione, fornisce le combinazioni pseudo casuali ai fini della determinazione degli esiti vincenti;
  - c. garantisce l'effettiva chiusura dell'accettazione delle giocate prima che vengano generate le combinazioni pseudo casuali dall'RNG;
  - d. verifica la correttezza dell'esito vincente generato dal sistema di gioco virtuale al fine di autorizzare il pagamento dei biglietti vincenti.
3. L'orario di riferimento, ai fini delle scommesse, è quello del totalizzatore nazionale.
4. Ulteriori dettagli sul funzionamento del sistema di gioco virtuale sono definiti nell'allegato 1 del presente provvedimento.



### **Art. 6 – Programma ufficiale e palinsesto**

1. Il totalizzatore nazionale per la raccolta delle scommesse su eventi virtuali è attivo per l'accettazione del gioco dalle ore 07.00 alle ore 03.00.
2. Ogni concessionario predispone e rende pubblico il programma ufficiale degli eventi virtuali, sportivi e non sportivi, oggetto di scommessa.
3. Il programma ufficiale è composto da uno o più palinsesti che contengono, ciascuno di essi, eventi virtuali della stessa disciplina.
4. Per ciascun evento virtuale sono riportati:
  - a. la disciplina;
  - b. le tipologie di scommesse accettate.
5. Ogni palinsesto deve avere durata giornaliera, ovvero gli eventi contenuti possono essere aperti solo all'interno della stessa giornata.
6. I palinsesti possono essere condivisi da due o più concessionari.
7. Il programma ufficiale di cui al comma 2, anche se contiene palinsesti condivisi, non può prevedere più di tremila eventi virtuali giornalieri.
8. ADM, con proprio provvedimento pubblicato sul sito istituzionale [www.agenziadoganemonopoli.gov.it](http://www.agenziadoganemonopoli.gov.it), può variare l'orario di accettazione del gioco e variare il numero di eventi giornalieri.

### **Art. 7 – Oggetto delle scommesse**

1. Le scommesse hanno per oggetto eventi virtuali contenuti nel programma ufficiale.

### **Art. 8 – Categorie di scommessa ammesse e loro caratteristiche**

1. Le categorie di scommessa a quota fissa ammesse sono:
  - a. singola, cioè riferita ad un esito di un solo evento virtuale;

- b. plurima, cioè riferita a più esiti di uno stesso evento virtuale;
  - c. multipla, cioè riferita agli esiti di più eventi virtuali;
  - d. scommessa sistemistica o sistema, cioè un insieme di scommesse generate combinando tra di loro più esiti pronosticabili di eventi della stessa disciplina e convalidate contemporaneamente in un'unica ricevuta di partecipazione.
2. La piattaforma di gioco virtuale può offrire eventi virtuali simultanei.
  3. La piattaforma di gioco virtuale non può offrire eventi virtuali a richiesta dello scommettitore.
  4. La piattaforma di gioco virtuale non può offrire eventi virtuali di carattere numerico nonché eventi legati a giochi d'abilità. Sono, altresì, esclusi dai programmi ufficiali gli eventi virtuali che riproducono graficamente tutti i giochi di carte ed i giochi a rulli.
  5. L'accettazione di scommesse su eventi virtuali non è consentita nei casi indicati nell'allegato tecnico.
  6. Le scommesse presenti sulla piattaforma di gioco virtuale non devono discriminare in alcun modo gli scommettitori. Non è possibile proporre meccanismi per cui un giocatore è posto in una situazione di favore rispetto agli altri.
  7. Gli eventi virtuali offerti non devono risultare lesivi del buon costume e della dignità delle persone.
  8. Gli eventi virtuali offerti non devono violare quanto disposto dalla vigente normativa in materia di diritti di autore, marchi e brevetti.
  9. La piattaforma non può offrire scommesse i cui esiti pronosticabili siano equiprobabili.

#### **Art. 9 – Scommessa sistemistica**

1. Le scommesse sistemistiche ammesse sono:
  - a. il sistema integrale: è la scommessa sistemistica che comprende in relazione al medesimo evento molteplici esiti pronosticabili anche contrastanti tra loro, prevedendo lo sviluppo di scommesse singole o multiple costituite da tutti gli eventi selezionati;
  - b. il sistema a correzione: è la scommessa sistemistica che, data una selezione di “n” eventi pronosticabili comprende tutte le scommesse derivanti dalle combinazioni dei suddetti “n”

eventi, presi a “k” a “k”, dove “k” è il numero di eventi vincenti per il quale il sistema deve assicurare almeno una vincita;

- c. il sistema integrale a correzione: è analogo al sistema a correzione di cui alla precedente lettera b. ma può prevedere, in relazione al medesimo evento, molteplici esiti pronosticabili anche contrastanti tra loro.
2. In una scommessa sistemistica è possibile combinare tipologie di scommesse diverse tra gli eventi che la compongono. Il numero massimo di eventi che compongono la scommessa sistemistica è pari a 10.
3. In una scommessa sistemistica il numero massimo di esiti pronosticabili, anche contrastanti tra loro, è pari a 100.
4. Una scommessa sistemistica non può sviluppare più di 512 combinazioni.
5. In una scommessa sistemistica non è possibile combinare eventi virtuali di discipline diverse.

#### **Art. 10 – Annullo delle scommesse**

1. E' consentito l'annullo di una scommessa a quota fissa e/o di una scommessa sistemistica su eventi virtuali entro centottanta secondi dalla sua convalida da parte del totalizzatore nazionale anche se dallo stesso terminale sono state accettate altre scommesse, sempre che l'accettazione delle scommesse su eventi virtuali da parte del totalizzatore nazionale sia ancora aperta.
2. Non è consentito l'annullo delle scommesse telematiche.

#### **Art. 11 – Ricevuta di partecipazione**

1. La ricevuta di partecipazione delle scommesse su eventi virtuali è emessa dal terminale di gioco solo dopo che la scommessa è stata accettata e registrata dal totalizzatore nazionale.
2. La ricevuta di partecipazione contiene almeno i seguenti elementi:
  - a. denominazione del concessionario;
  - b. codice identificativo del punto vendita e del terminale di gioco emittente;
  - c. categoria di scommessa:

- i. “QF” per le scommesse a quota fissa singola o plurima, ovvero riferita ad un singolo evento virtuale;
  - ii. “QFMUL” per le scommesse a quota fissa multipla, ovvero riferita a più eventi virtuali combinati fra loro;
  - iii. “QFSIS” per le scommesse sistemistiche a quota fissa;
- d. data e ora, espressa in ore minuti e secondi, assegnata alla scommessa dal totalizzatore nazionale;
- e. identificativo univoco assegnato alla scommessa dal totalizzatore nazionale;
- f. prezzo della scommessa;
- g. importo di pagamento dell’eventuale vincita comprensivo dell’importo scommesso e della eventuale maggiorazione della vincita;
- h. identificativo e dati caratteristici dell’eventuale maggiorazione della vincita applicata;
- i. in caso la ricevuta di partecipazione contenga una scommessa sistemistica, devono essere riportati l’identificativo e numero di combinazioni sviluppate dalla scommessa sistemistica;
- j. per ogni evento virtuale contenuto nella scommessa almeno:
- i. identificativo univoco dell’evento virtuale, costituito dal codice palinsesto e codice evento;
  - ii. descrizione della tipologia di scommessa;
  - iii. codice o descrizione dell’esito;
  - iv. quota assegnata all’esito della scommessa;
  - v. in caso di scommessa sistemistica, un valore che indichi se l’evento virtuale è fisso, in tal caso l’evento deve essere presente in ogni scommessa generata dal sistema.

### **Art. 12 – Posta di gioco**

1. La posta unitaria di gioco per le scommesse su eventi virtuali è stabilita in 0,50 euro ad eccezione delle scommesse sistemistiche per le quali è fissata in 0,05 euro.
2. L’importo minimo per ogni ricevuta di partecipazione non può essere inferiore a un euro. Il costo della scommessa sistemistica è pari alla somma degli importi giocati su ciascuna delle scommesse che la compongono. Eventuali variazioni alla posta unitaria sono effettuate con provvedimento di ADM.

### **Art. 13 – Percentuali di allibramento e massimali di vincita**

1. Non è consentita l'accettazione di scommesse la cui vincita potenziale è superiore all'importo previsto dall'articolo 12, comma 4, del decreto del Ministro dell'economia e delle finanze 1 marzo 2006, n. 111, ed eventuali successive modificazioni.
2. L'importo totale di vincita della scommessa sistemistica è pari alla somma degli importi di vincita di tutte le scommesse risultate vincenti. L'importo totale di vincita non potrà comunque superare l'importo stabilito dall'art. 4 del decreto direttoriale n. 47010/giochi/sco del 28 dicembre 2009.
3. Le quote offerte dal concessionario rimangono inalterate durante tutto il periodo di accettazione del gioco su un determinato evento virtuale.
4. La quota offerta non può essere inferiore o uguale all'unità.
5. Ad ogni esito, relativo ad una scommessa singola, generato dalla piattaforma di gioco deve essere associata una percentuale di ritorno teorico dell'importo scommesso compresa tra l'80 per cento e il 90 per cento.
6. Ad ogni combinazione, relativa ad una scommessa plurima, generata dalla piattaforma di gioco deve essere associata una percentuale di ritorno teorico dell'importo scommesso compresa tra il 60 per cento e il 90 per cento.
7. Ad ogni giocata multipla deve essere associata una percentuale di ritorno teorico dell'importo scommesso non superiore al 90 per cento. Tale percentuale di ritorno teorico è calcolata dopo l'applicazione di eventuali sistemi di maggiorazione delle vincite e deve essere assicurata anche in caso di rimborso.
8. Le quote offerte dal concessionario rispettano i limiti della percentuale di cui ai commi 5, 6 e 7.

### **Art. 14 – Sistemi di maggiorazione delle vincite**

1. Fermo restando quanto stabilito dall'articolo 13, commi 1 e 2, è facoltà del concessionario prevedere, per le scommesse multiple, sistemi di maggiorazione delle vincite compresi tra quelli precedentemente autorizzati da ADM e resi tempestivamente noti ai partecipanti mediante pubblicazione nel palinsesto.
2. La maggiorazione della vincita (c.d. bonus) è calcolata e applicata all'importo dell'intero biglietto e le relative informazioni sono trasmesse al totalizzatore nazionale al momento della vendita.

#### **Art. 15 – Rimborsi**

1. L'annullo tecnico, da parte di un concessionario, di un evento virtuale che al momento di un grave malfunzionamento del sistema di gioco virtuale risulti ancora aperto comporta il rimborso integrale di tutte le scommesse effettuate su tale evento e di tutte le scommesse ad esso collegate.
2. Qualora l'annullo tecnico riguardi tutti gli eventi che compongono la scommessa, viene rimborsato l'importo giocato.
3. Qualora l'annullo tecnico riguardi solo alcuni eventi che compongono la scommessa multipla, tali eventi non concorrono alla determinazione dell'eventuale vincita e al calcolo della maggiorazione della stessa.

#### **Art. 16 – Imposta e biglietti prescritti**

1. L'aliquota d'imposta unica sulle giocate relative agli eventi virtuali, come previsto dal decreto legge 28 aprile 2009, n. 39, convertito nella legge 24 giugno 2009, n. 77, è pari al 20 per cento della raccolta al netto delle somme che sono restituite in vincite ai consumatori.
2. Il concessionario effettua il pagamento delle somme dovute, a titolo di imposta unica nonché le vincite ed i rimborsi non riscossi di cui all'articolo 18, comma 2, con le modalità stabilite dal decreto del Presidente della Repubblica 8 marzo 2002, n. 66.

#### **Art. 17 – Pagamento delle vincite e dei rimborsi**

1. Il pagamento delle vincite nonché dei rimborsi è effettuato solo dopo la registrazione da parte del totalizzatore nazionale degli esiti degli eventi virtuali oggetto di scommessa comunicati dal concessionario.
2. Gli importi relativi alle vincite ed ai rimborsi, possono essere riscossi presso la rete di vendita del concessionario.
3. Gli importi relativi alle vincite ed ai rimborsi, per le scommesse raccolte attraverso il canale del gioco a distanza, sono accreditati secondo le modalità previste dalla normativa vigente.

### **Art. 18 – Termini di decadenza**

1. I partecipanti decadono dal diritto alla riscossione delle vincite e dal diritto di richiedere i rimborsi presso i luoghi di vendita, qualora il pagamento degli stessi non sia richiesto nel termine di 90 giorni solari dalla data di vendita della scommessa.
2. I rimborsi non richiesti e le vincite non riscosse entro i termini stabiliti al comma 1, sono acquisiti dall'erario.

### **Art. 19 – Obblighi di informazione**

1. Il concessionario rende disponibile:
  - a. le informazioni riguardanti l'offerta di gioco e le istruzioni per la partecipazione al gioco;
  - b. gli esiti vincenti degli eventi virtuali per almeno 3 giorni e, comunque, in qualsiasi momento a richiesta dello scommettitore. Le informazioni sono rese disponibili in formato cartaceo o elettronico presso i luoghi di vendita, mentre per il gioco a distanza attraverso i canali utilizzati per la raccolta a distanza delle scommesse;
  - c. le modalità e i tempi di pagamento delle vincite;
  - d. le informazioni relative ai rimborsi;
  - e. le informazioni in materia di gioco sicuro, legale e responsabile, nonché eventuali comunicazioni stabilite da ADM.

### **Art. 20 – Vigilanza, controlli e ispezioni**

1. ADM esercita poteri di vigilanza e di controllo sul concessionario, anche mediante controlli, ispezioni e verifiche tecniche sui sistemi informatici e sul codice sorgente del software utilizzato, in tutte le sedi presso cui il concessionario alloca le proprie strutture con specifico riferimento all'esecuzione di tutte le attività e funzioni di esercizio dei giochi.
2. Il concessionario ha l'obbligo di comunicare tempestivamente le sedi nelle quali sono ubicate le proprie strutture e tutte le modifiche successivamente intervenute.

### **Art. 21 – Sospensione e revoca dell’autorizzazione alla raccolta delle scommesse**

1. Fermo restando quanto previsto dalle convenzioni per l'affidamento in concessione dell'esercizio dei giochi pubblici, l'autorizzazione di cui all'articolo 3, comma 2, è soggetta:
  - a. a decadenza, in caso di perdita dei requisiti per l'autorizzazione, di cui al presente provvedimento;
  - b. a revoca, quando nella raccolta del gioco sono commesse gravi e/o reiterate violazioni delle disposizioni previste dal presente provvedimento, nonché dalla normativa di riferimento.
3. Nei casi sanzionabili con la decadenza o la revoca dell'autorizzazione, di cui all'articolo 3, comma 2, e comunque, quando se ne ravvisi l'opportunità ai fini dell'accertamento dei fatti o della tutela degli interessi e dei diritti di ADM e dei giocatori, ADM può disporre la sospensione cautelativa dell'autorizzazione, con proprio motivato provvedimento, fino alla chiusura del procedimento amministrativo ed alla emissione della decisione definitiva circa l'adozione del provvedimento di decadenza o di revoca. La sospensione ha effetto dalla data della comunicazione della stessa al concessionario. Nessun rimborso o risarcimento spetta al concessionario, anche nell'ipotesi in cui nessun provvedimento di revoca o decadenza venga adottato.

### **Art. 22 – Tutela del giocatore**

1. Il concessionario promuove i comportamenti responsabili di gioco, anche attraverso l'utilizzo di messaggi visibili al pubblico ed adotta ogni iniziativa idonea ad evitare violazioni del divieto di gioco ai minori.
2. Il concessionario esclude dalla partecipazione al gioco il personale appartenente alla propria organizzazione o ad essa legato da rapporti di collaborazione.
3. ADM rende disponibili sul proprio sito internet l'elenco dei concessionari autorizzati alla raccolta delle scommesse di cui al presente provvedimento.





Agenzia delle Dogane  
e dei Monopoli

### **Art. 23 – Entrata in vigore**

1. Le disposizioni del presente provvedimento trovano applicazione a decorrere dal settimo giorno successivo alla sua pubblicazione nel sito istituzionale dell’Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, che tiene luogo della pubblicazione del provvedimento nella Gazzetta Ufficiale della Repubblica italiana ai sensi dell'articolo 1, comma 361, della legge 24 dicembre 2007, n. 244.
2. Dalla data di entrata in vigore del presente provvedimento, è abrogato il decreto del Vicedirettore dell’Agenzia delle Dogane e dei Monopoli del 12 febbraio 2013.

Roma, 27 luglio 2016

**IL VICEDIRETTORE  
DELL’AGENZIA**

**Alessandro Aronica**

Firma autografa sostituita a mezzo stampa  
ai sensi dell’art. 3, comma 2, del D.lgs  
n. 39 del 1993