

**DECRETO MINISTERO  
DELL'ECONOMIA E DELLE  
FINANZE 4 dicembre 2003  
Regole tecniche di produzione e  
verifica tecnica degli apparecchi e  
congegni da divertimento ed  
intrattenimento di cui all'art. 110,  
comma 6 del T.U.L.P.S.**

in G.U. n. 288 del 12-12-2003

**sommario**

**Art. 1. Finalità e definizioni..... 1**

**Capo I Regole tecniche di produzione ..... 2**

Art. 2. Requisiti obbligatori degli apparecchi. 2

Art. 3. Protocollo di comunicazione..... 4

**Capo II Regole per la verifica tecnica..... 4**

Art. 4. Obiettivi della verifica tecnica ..... 4

Art. 5. Metodologie della verifica tecnica ..... 5

Art. 6. Specifiche per la verifica tecnica..... 5

**Capo III Organismi di certificazione ed  
ispezione e procedure per la verifica tecnica..... 6**

Art. 7. Organismi di certificazione ed  
ispezione..... 6

Art. 8. Procedure per la verifica tecnica da  
parte degli organismi di certificazione ed  
ispezione convenzionati con A.A.M.S. .... 7

**Allegato A SPECIFICHE FUNZIONALI PER  
LA CODIFICA DEL SOFTWARE DI  
COMUNICAZIONE ..... 8**

1. Generalità ..... 8

**Allegato B ELENCO DEGLI ORGANISMI DI  
ACCREDITAMENTO..... 24**

IL DIRETTORE GENERALE dell'  
Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato  
d'intesa con IL CAPO DELLA POLIZIA direttore  
generale della Pubblica sicurezza

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

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

Visto l'art. 110, comma 6, del testo unico delle  
leggi di Pubblica sicurezza (T.U.L.P.S.), come  
modificato dal comma 3 del citato art. 22;

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

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

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

Esperita la procedura di informazione prevista dalla  
citata direttiva;

Considerata l'esigenza di definire le regole tecniche  
di produzione degli esemplari di modelli di  
apparecchi e congegni da divertimento ed  
intrattenimento di cui al citato art. 110, comma 6,  
del T.U.L.P.S. da sottoporre alla verifica di idoneità  
al gioco lecito, nonché le regole per la verifica  
stessa e le caratteristiche dei soggetti che possono  
effettuare la verifica tecnica;

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

Decreta:

**Art. 1. Finalità e definizioni**

1. Il decreto, relativamente agli apparecchi e  
congegni di cui all'art. 110, comma 6, del  
T.U.L.P.S., ha per oggetto la specificazione di tutte  
le caratteristiche tecniche, delle modalità di  
funzionamento e del protocollo di comunicazione  
per l'accesso ai dati, anche ai fini del successivo  
collegamento in rete, di esemplari di modelli degli  
apparecchi e congegni stessi, i quali devono essere  
sottoposti alla verifica tecnica di cui all'art. 38,  
comma 3, della legge 23 dicembre 2000, n. 388, e  
successive modificazioni ed integrazioni, per  
consentirne la produzione o l'importazione.

2. Il decreto definisce, inoltre, gli obiettivi, le  
metodologie e le specifiche per la verifica tecnica  
dei prototipi degli apparecchi e dei congegni ai fini  
della certificazione di conformità degli stessi al  
gioco lecito, da parte dell'Amministrazione  
autonoma dei monopoli di Stato (A.A.M.S.).

3. Il decreto definisce, infine, le caratteristiche degli  
organismi di certificazione ed ispezione che  
intendono effettuare, previa convenzione con  
A.A.M.S. e sulla base di apposita procedura, attività  
di verifica tecnica.

4. Ai soli fini del decreto, si intendono:

a) per produttore, colui che professionalmente  
costruisce, realizzando un prodotto finito in ogni  
sua parte, apparecchi e congegni automatici,  
semiautomatici od elettronici, da intrattenimento o  
da gioco di 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 tecnicamente verificati od installati,  
apparecchi e congegni automatici, semiautomatici  
od elettronici, da intrattenimento o da gioco di  
abilità, finiti in ogni loro parte; è assimilato

all'importatore l'operatore estero che immette in libera pratica ovvero introduce nel territorio nazionale, per essere ivi tecnicamente verificati od installati, apparecchi e congegni automatici, semiautomatici od elettronici, da intrattenimento o da gioco di abilità, 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 utente, il giocatore;

d) per apparecchio o congegno, il complesso dei componenti destinati al gioco comprensivo, tra l'altro, dei dispositivi di inserimento e di erogazione delle monete, dei programmi e schede di gioco e della connessione per la comunicazione;

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

f) per abilità, la capacità richiesta all'utente per il conseguimento del risultato relativamente alle diverse tipologie di gioco;

g) per alea o elemento aleatorio, gli elementi incidenti sul risultato del gioco dipendenti da fattori casuali, determinati dall'apparecchio o congegno, non prevedibili da parte dell'utente;

h) per preponderanza dell'abilità o dell'intrattenimento rispetto all'elemento aleatorio, la possibilità dell'utente, tramite la propria abilità, di superare, nella maggioranza degli eventi di gioco, gli elementi aleatori incidenti sul risultato e/o la prevalenza, durante la partita, degli elementi di puro intrattenimento;

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

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

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

l) per immutabilità, la non modificabilità né alterabilità delle caratteristiche tecniche nonché delle modalità di funzionamento, di gioco e di distribuzione dei premi;

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

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

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

p) per codice sorgente del software, un programma dell'apparecchio o congegno, redatto in un linguaggio di programmazione;

q) per codice eseguibile del software, un programma dell'apparecchio o congegno nel linguaggio interpretabile dal processore della scheda di gioco;

r) per gestore, colui che esercita una attività organizzata diretta alla distribuzione, installazione e gestione economica, presso pubblici esercizi, circoli ed associazioni autorizzate, di apparecchi e congegni automatici, semiautomatici od elettronici, da intrattenimento o da gioco di abilità, dallo stesso posseduti a qualunque titolo;

s) per esercente, il titolare di licenze di pubblica sicurezza di cui agli articoli 86 o 88 del T.U.L.P.S.;

t) per manutenzione straordinaria, gli interventi sulla scheda di gioco necessari a ripristinare le caratteristiche tecniche dell'apparecchio, le relative modalità di funzionamento e quelle di distribuzione dei premi;

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

## ***Capo I Regole tecniche di produzione***

### **Art. 2. Requisiti obbligatori degli apparecchi**

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

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

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

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

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

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

d) impediscono l'introduzione delle monete qualora i depositi di riserva per l'erogazione delle vincite o

per la restituzione delle monete non dispongano di monete sufficienti.

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

5. La durata della partita è compresa tra sette e tredici secondi che si misurano tra il momento nel quale, tramite l'azione di avvio da parte dell'utente, il gioco ha inizio ed il momento nel quale il gioco termina con una vincita o senza di essa. L'erogazione della vincita non è compresa nella durata della partita.

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

- a) sono distribuite esclusivamente in monete metalliche, subito dopo la conclusione di ciascuna partita vincente;
- b) non possono risultare superiori a cinquanta euro;
- c) non possono, in alcun caso, essere tramutate in punti o in crediti a favore dell'utente.

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

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

9. Per ciascun apparecchio o congegno installato è predisposto e conservato, congiuntamente alla scheda esplicativa, il registro sul quale sono annotati gli interventi di manutenzione straordinaria

che interessano la scheda di gioco, necessari a ripristinare le caratteristiche tecniche, le modalità di funzionamento e di distribuzione delle vincite, riportando, per ognuno di essi, l'oggetto dell'intervento, la data di effettuazione ed i dati identificativi del soggetto che lo ha effettuato. La manutenzione straordinaria è effettuata dai produttori o dagli importatori, anche attraverso soggetti specializzati incaricati esclusivamente dai produttori od importatori stessi.

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

- a) codice identificativo - è definito come «CODEID» e contiene il codice identificativo dell'apparecchio o congegno; è attivato in un campo alfanumerico di 11 bytes secondo la codifica ASCII. Il produttore o l'importatore è tenuto a caricare tale codice nel predetto campo;
- b) 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 o congegno dalla sua prima installazione. Tale contatore, progressivo e non azzerabile, è rappresentato in un campo numerico di capacità compresa tra 0 e 99.999.999 ed assume il valore zero soltanto all'atto dell'inizializzazione della scheda di gioco, vale a dire quando il produttore od importatore registra il codice identificativo (CODEID) nell'apposito contatore di cui alla lettera a);
- c) contatore progressivo del volume di euro restituiti sotto forma di vincita - è definito come «CNTTOTOT» e contiene il valore, espresso in centesimi di euro, delle vincite complessivamente erogate dall'apparecchio o congegno dalla sua prima installazione, indipendentemente dai cicli di gioco effettuati. Tale contatore, progressivo e non azzerabile, è rappresentato in un campo numerico di capacità compresa tra 0 e 99.999.999 ed assume il valore zero soltanto all'atto dell'inizializzazione della scheda, vale a dire quando il produttore od importatore registra il codice identificativo (CODEID) nell'apposito contatore;
- d) contatore progressivo del numero di cicli complessivi di partite effettuati - è definito come «CNTCL» e contiene il numero di cicli effettuati dall'apparecchio o congegno dal momento di inizializzazione della scheda di gioco. Tale contatore, progressivo e non azzerabile, è rappresentato in un campo numerico di capacità compresa tra 0 e 9.999 byte ed assume il valore zero all'atto dell'inizializzazione della scheda di gioco, vale a dire quando il produttore od importatore registra il codice identificativo (CODEID) nell'apposito contatore e fino al raggiungimento della partita numero 14.000; assume il valore 1 dalla partita numero 14.001 e

fino al raggiungimento della partita numero 28.000 e così di seguito;

e) 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 o congegno 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 999.999;

f) 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 o congegno 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 999.999;

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

h) dati relativi ad ogni accensione, spegnimento o manomissione dell'apparecchio di gioco - per ogni evento, limitatamente al ciclo corrente ed al ciclo precedente, sono memorizzati nell'apparecchio o congegno di gioco le seguenti informazioni:

- 1) la data in formato «gg.mm.aa»;
- 2) l'ora in formato «hh»;
- 3) il minuto in formato «mm»;
- 4) identificazione dell'evento come «EVNT», che può assumere i seguenti valori: 0 = accensione, 1 = spegnimento, 2 = tentativo di manomissione;

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

- 1) la data in formato «gg.mm.aa» (tale data può essere memorizzata a fattore comune per tutte le partite dello stesso giorno);
- 2) la durata della partita espressa in secondi come «ELPTM», rappresentata in un campo numerico di capacità compresa tra 0 e 99;
- 3) l'importo della vincita come «IMP», rappresentato in un campo numerico di capacità compresa tra 0 e 99.999, che può assumere:
  - i) il valore 0, in caso di partita persa;
  - ii) l'importo della vincita, in caso di partita vinta;
  - iii) il valore 99.999 per segnalare l'inizio di un nuovo ciclo.

11. Esternamente a ciascun apparecchio o congegno sono esposti, in modo visibile ed in lingua italiana, il costo della partita, le regole del gioco e la descrizione delle combinazioni o sequenze vincenti nonché il divieto di utilizzo ai minori di anni 18.

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

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

### **Art. 3. Protocollo di comunicazione**

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

2. Il protocollo di comunicazione risiede nella scheda di gioco;

nell'allegato A sono riportate le specifiche funzionali per la codifica del software di cui al comma 1.

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

## **Capo II Regole per la verifica tecnica**

### **Art. 4. Obiettivi della verifica tecnica**

1. La verifica tecnica, prevista dall'art. 38, comma 3, della legge n. 388 del 2000 e successive modificazioni ed integrazioni, consiste nell'attività, esclusivamente tecnico-specialistica, diretta ad accertare la conformità di un esemplare di modello di apparecchio o congegno alle prescrizioni di idoneità al gioco lecito, ai fini della successiva produzione od importazione. La verifica tecnica riscontra il rispetto delle prescrizioni in materia di:

- a) funzioni del software di gioco e del software di comunicazione;
- b) dotazione di dispositivi che garantiscono l'immodificabilità delle caratteristiche tecniche e delle modalità di funzionamento e di distribuzione delle vincite;

c) segnalazione delle manomissioni dei dispositivi ovvero dei programmi o delle schede;

d) caratteristiche tecniche, anche relative alle memorie, modalità di funzionamento e di distribuzione delle vincite nonché dispositivi di sicurezza, in quanto rispondenti ai contenuti della scheda esplicativa di cui all'art. 2, comma 12, fornita dal produttore o dall'importatore in relazione all'apparecchio od al congegno sottoposto a verifica.

2. A.A.M.S., ai fini dell'effettuazione delle attività di cui al comma 1, può stipulare apposite convenzioni con gli organismi di certificazione ed ispezione di cui all'art. 7, ai quali i produttori od importatori possono successivamente rivolgersi per l'effettuazione delle verifiche tecniche.

3. Nel caso in cui la verifica tecnica abbia esito positivo, A.A.M.S. rilascia certificazione di conformità del modello di apparecchio o di congegno oggetto della verifica stessa, ai fini della successiva produzione od importazione.

### **Art. 5. Metodologie della verifica tecnica**

1. Le metodologie da utilizzare per la verifica tecnica di un apparecchio o congegno sono le seguenti:

- a) prove, anche mediante strumenti e procedure di simulazione;
- b) esame del codice sorgente del software;
- c) controllo visivo;
- d) controllo documentale.

2. L'esame del codice sorgente del software consiste in:

- a) ispezione del codice sorgente («code inspection»), finalizzata alla verifica del corretto funzionamento dell'apparecchio o congegno nonché delle modalità di gestione dei contatori dei dati;
- b) controllo della congruità tra codice sorgente e codice eseguibile mediante confronto binario dei due codici o mediante algoritmi numerici.

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

### **Art. 6. Specifiche per la verifica tecnica**

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

a) codice identificativo - per tale oggetto di verifica si utilizza il controllo visivo, finalizzato a riscontrare il rispetto della prescrizione di visualizzazione, su video o display, del codice

identificativo dell'apparecchio o congegno, per almeno cinque secondi ad ogni accensione; per tale verifica, l'esemplare di apparecchio o congegno riporta un codice alfanumerico di test;

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

- 1) presenza di un'unità fisica ovvero, in alternativa, di unità fisiche separate ma strettamente connesse (controllo visivo e controllo documentale);
- 2) presenza di interfaccia seriale di tipo RS232, o funzionalmente equivalente rispondente a standard internazionali, quale interfaccia fisica per l'accesso ai dati contenuti nei contatori (prova e controllo visivo);
- 3) presenza del software di gioco (prova ed esame del codice sorgente);
- 4) presenza dei contatori dei dati - attivati secondo le specifiche di cui all'art. 2 - e del software di comunicazione, rispondente alle specifiche funzionali riportate in allegato A (prova ed esame del codice sorgente);
- 5) assenza di dispositivi removibili (CD, DVD, floppy disk, ecc.) per la memorizzazione del software di gioco e dei contatori dei dati (controllo visivo e controllo documentale);

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

- 1) attivazione esclusivamente con l'introduzione di monete metalliche (prova);
- 2) costo, per ciascuna partita, non superiore a 50 centesimi di euro (prova);
- 3) introduzione di monete fino ad un valore massimo di due euro e restituzione, a richiesta dell'utente, delle monete non utilizzate (prova);
- 4) impedimento all'introduzione di ulteriori monete durante il corso di una partita e, comunque, fino all'esaurimento dell'importo immesso (prova);
- 5) impedimento all'introduzione delle monete, qualora i depositi di riserva per l'erogazione delle vincite o per la restituzione delle monete, non dispongano di monete sufficienti (prova);
- 6) distribuzione delle vincite esclusivamente in monete metalliche (prova);

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

- 1) preponderanza, nell'ambito della durata della partita, degli elementi di abilità od intrattenimento rispetto all'elemento aleatorio (prova, esame del codice sorgente e controllo documentale);
- 2) divieto di riproduzione, anche parziale, del gioco del poker o delle sue regole fondamentali (prova, esame del codice sorgente e controllo documentale);

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

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

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

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

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

2) restituzione delle vincite, relativamente a ciascun ciclo complessivo di partite, per un valore non inferiore al 75% del valore delle monete utilizzate per il gioco (escludendo, quindi, gli eventuali resti richiesti dagli utenti). I risultati della misura non possono ammettere scostamenti in diminuzione a tale limite ma esclusivamente in eccesso (prova per almeno due cicli ed esame del codice sorgente a garanzia del corretto comportamento in tutti i cicli);

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

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

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

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

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

3) ripristino dei programmi e delle informazioni nello stato antecedente alla disconnessione o interruzione; nel caso in cui una partita sia in corso, il ripristino si intende all'inizio della

stessa, vale a dire prima dell'azione di avvio (prova, esame del codice sorgente, controllo visivo e controllo documentale);

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

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

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

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

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

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

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

2. Nell'effettuazione della verifica tecnica possono essere impiegate eventuali metodologie alternative, adottate in conformità a norme tecniche nazionali degli Stati membri dell'Unione europea o di Paesi EFTA che sono parti contraenti dell'accordo SEE, purché le stesse assicurino un livello di sicurezza equivalente a quello garantito dalle previsioni di cui agli articoli 4, 5 e 6.

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

#### **Art. 7. Organismi di certificazione ed ispezione**

1. La verifica tecnica di apparecchi e di congegni automatici, ai sensi dell'art. 38, comma 3, della legge n. 388 del 2000 e successive modificazioni ed integrazioni, può essere effettuata da tutti gli organismi di certificazione ed ispezione in possesso degli accreditamenti di cui al successivo comma 2.

2. Per lo svolgimento delle attività di verifica tecnica è necessario il possesso di uno dei seguenti accreditamenti, rilasciati da enti di accreditamento

che operano in conformità alle norme applicabili della serie «EN 45000», che sono residenti in Stati membri dell'Unione europea e che sono firmatari degli accordi europei di mutuo riconoscimento (MLA-EA), relativamente alle norme «EN 45011» ed «EN 45012» (allegato B):

a) accreditamento secondo la norma «EN 45011», per certificazioni di prodotti rientranti nell'ambito delle macchine e degli apparecchi meccanici, dei dispositivi elettrici ed elettronici o dei componenti hardware e software per tecnologie dell'informazione;

b) accreditamento secondo la norma «EN 45004» - «ISO/IEC 17020», per ispezioni su macchine e apparecchi meccanici, ispezioni su dispositivi elettrici ed elettronici, ispezioni su componenti hardware e software per tecnologie dell'informazione. Gli organismi in possesso di questo accreditamento devono, inoltre, appartenere alla tipologia «A» prevista nella stessa norma;

c) accreditamento secondo la norma «EN 45012», comprendenti, almeno, l'accreditamento nei tre settori identificati dalla classificazione EA - European Cooperation for Accreditation, ai numeri 18 (macchine, apparecchi ed impianti meccanici), 19 (macchine elettriche ed apparecchiature elettriche) e 33 (tecnologia dell'informazione).

3. Le prove di laboratorio, ai fini della verifica tecnica, sono eseguite in conformità alla norma «ISO/IEC 17025».

4. Le verifiche tecniche possono essere effettuate da organismi che offrono garanzie tecniche, professionali e di indipendenza adeguate e soddisfacenti, riconosciuti da pubbliche amministrazioni degli Stati membri dell'Unione europea o di Paesi EFTA che sono parti contraenti dell'accordo SEE.

### **Art. 8. Procedure per la verifica tecnica da parte degli organismi di certificazione ed ispezione convenzionati con A.A.M.S.**

1. Ai sensi dell'art. 38, comma 3, della legge n. 388 del 2000 e successive modificazioni ed integrazioni, i produttori e gli importatori di apparecchi e congegni da divertimento ed intrattenimento presentano, per la verifica tecnica, l'esemplare di ogni modello che intendono produrre od importare ad uno degli organismi di certificazione ed ispezione convenzionati con A.A.M.S.; dell'avvenuta presentazione, il produttore od importatore informa contestualmente A.A.M.S.

2. Il produttore od importatore, all'atto della presentazione dell'esemplare per la verifica tecnica, rende disponibile all'organismo prescelto la documentazione inerente ai contenuti obbligatori della scheda esplicativa di cui all'art. 2, comma 12.

3. L'organismo prescelto per la verifica tecnica richiede al produttore od importatore l'assistenza tecnica nonché ogni altro materiale o documento che risulti necessario alla esaustiva verifica di

conformità dell'esemplare di apparecchio o congegno presentato.

4. L'organismo prescelto, al termine di ciascuna verifica tecnica con esito positivo, redige una dettagliata relazione, in lingua italiana, dalla quale risulti univocamente l'esito stesso e la invia ad A.A.M.S. Sono altresì contestualmente inviati, direttamente ad A.A.M.S. ed utilizzando modalità di invio concordate con il produttore od importatore, l'esemplare verificato, tutta la documentazione inerente alla verifica nonché la copia memorizzata su CD ROM del codice sorgente esaminato, unitamente ad eventuali diagrammi e documenti descrittivi inerenti al suo funzionamento.

5. Nel caso in cui l'esemplare, a seguito della verifica tecnica, non risulti conforme alle prescrizioni di idoneità al gioco lecito, l'organismo prescelto ne dà comunicazione al produttore od importatore e, contestualmente, ad A.A.M.S.

6. Nel caso in cui si intendano apportare modifiche ad un modello di apparecchio o congegno, già verificato con esito positivo, il produttore od importatore 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 non riguardino la scheda di gioco e non risultino significative rispetto all'esito positivo della precedente verifica tecnica, l'organismo prescelto ne dà comunicazione ad A.A.M.S., indicando in una apposita relazione le modifiche riscontrate;

b) le modifiche al modello di apparecchio o congegno, pur non riguardando la scheda di gioco, risultino comunque significative, l'organismo prescelto procede alle operazioni di verifica tecnica del nuovo esemplare, secondo le procedure di cui agli articoli 5 e 6;

c) le modifiche riguardino esclusivamente la scheda di gioco, l'esemplare è sottoposto a verifica tecnica secondo le procedure di cui agli articoli 5 e 6; in caso di esito positivo, l'organismo prescelto invia direttamente ad A.A.M.S. la sola scheda di gioco, la documentazione inerente alla verifica tecnica eseguita nonché il CD ROM contenente il codice sorgente esaminato.

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

Roma, 4 dicembre 2003

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

Il capo della Polizia direttore generale della Pubblica sicurezza De Gennaro

## ***Allegato A SPECIFICHE FUNZIONALI PER LA CODIFICA DEL SOFTWARE DI COMUNICAZIONE***

### **1. Generalità**

Il protocollo di comunicazione è un insieme di regole in base alle quali due entità connesse si possono scambiare dati di livello applicativo relativi al funzionamento di apparecchi o congegni automatici per il gioco lecito.

Nel protocollo sono previsti due ruoli, identificati con gli appellativi di “*Client*” e “*Server*”

Il *Server* ha facoltà di poter interrogare il *Client* circa il suo stato, ovvero circa le informazioni di gioco in suo possesso.

Il *Client* è sempre in attesa dei comandi del *Server*, a fronte dei quali prepara delle risposte e le invia. Ogni interazione tra *Client* e *Server* si basa sullo scambio di due messaggi: richiesta e risposta.

Nelle funzioni relative alle attività normali il *Server* effettua la richiesta ed il *Client* confeziona la risposta; non sono previste da parte del *Client* comunicazioni non sollecitate dal *Server*.

Per motivi di sicurezza e integrità dei dati, sui messaggi da inviare occorre sempre inserire l'identificativo del *Client*.

#### **1.1 Entità coinvolte**

Le entità *Client* e *Server* coinvolte nell'utilizzo del protocollo sono i terminali di gioco ed il terminale di controllo ovvero sistema di controllo. In seguito i nomi delle entità saranno abbreviati secondo le seguenti sigle:

Entità	Sigla
Terminali di gioco	TG
Sistema di controllo	SC

#### **1.2 Allineamento applicativo**

In base al protocollo il *Client* è in attesa di comandi dal *Server* cui inviare le relative risposte. Una volta inviata la risposta ad un comando, il *Client* aspetta un messaggio di “ricevuto” (ACK) da parte del *Server*.

Un *Client* che non riceve una risposta (ACK) ad un messaggio precedentemente inviato è autorizzato a ritentare l'invio dello stesso messaggio solamente dopo la scadenza del timeout e senza modificarne in alcun modo i contenuti. Se dopo l'invio del secondo messaggio non riceve risposta da parte del *Server* considererà il *Server* inattivo e rimarrà in attesa di nuovi messaggi da parte del *Server* che indicheranno un suo ritorno in attività. Qualora invece il *Client* riceva il messaggio di ACK considererà conclusa l'attività relativa alla richiesta ricevuta e si porrà in attesa di nuovi messaggi da parte del *Server*.

Nel caso in cui il *Server* riceva due volte lo stesso messaggio, restituirà una risposta con un messaggio di ACK al solo fine di mantenere il sincronismo.

#### **2. Convenzioni di Codifica**

Di seguito sono riportati e descritti i tipi di dati utilizzati nelle specifiche dei messaggi del protocollo:

Tipo	Descrizione
String	È un campo alfanumerico di lunghezza variabile, con caratteri espressi in byte singoli secondo la codifica ASCII
Numeric	È un campo numerico decimale intero di lunghezza variabile, nel quale ciascuna cifra occupa un byte e segue la codifica ASCII
Hex	È un campo numerico a lunghezza fissa di 4 byte e codifica esadecimale

Tutti i campi numerici specificati nei messaggi contengono solo valori interi privi di interruzione per le migliaia. Se il campo non contiene valori significativi è impostato a zero.

Tutti i campi dei messaggi che contengono importi sono espressi in centesimi di Euro.

#### **3. Struttura dei messaggi**

Ogni messaggio applicativo, scambiato tra un *Client* ed un *Server* è composto da tre parti:

Header del protocollo

Corpo del messaggio

Footer del protocollo

In questo allegato sono approfonditi gli aspetti legati al *Corpo del messaggio* relegando *Header* e *Footer* ai documenti descrittivi del collegamento fisico tra i due dispositivi.

#### **4. Impostazioni della porta di comunicazione seriale**

Per la connessione locale Ira **TG** e **SC** si utilizza la porta di comunicazione seriale (RS232) presente sulla scheda di gioco.



I parametri di configurazione di tale porta di comunicazione sono i seguenti:

- Velocità di trasmissione: 19200 Bit per secondo
- Numero di Bit di codifica: 8
- Bit di parità: Nessuno
- Bit di stop: 1
- Controllo di flusso: Nessuno

### 5. Corpo del messaggio

Il *Corpo del messaggio* contiene le richieste operate dal *Server* e dirette al *Client* oppure le risposte inviate dal *Client* e dirette al *Server*.

Tutte le possibili richieste operate dal *Server* sono state codificate e sono rappresentate nel campo numerico **Id\_messaggio**.

Tale numero identificativo, contenuto nei primi 3 caratteri del *Corpo del messaggio*, è sempre presente in tutti i messaggi ed assume lo stesso valore sia nel messaggio di richiesta che in quello di risposta.

In tutti i messaggi, sia di richiesta che di risposta, è sempre presente il campo **L\_messaggio** che rappresenta la lunghezza complessiva del corpo del messaggio.

In tutti i messaggi di risposta è inoltre sempre presente il codice identificativo del TG (CODEID), la data relativa alla risposta del *Client* (**DATA\_Risposta**); un codice di esito della risposta in base al quale effettuare eventuali diagnosi in caso di mal funzionamenti (**ESITO**).

Di seguito è riportata una tabella che documenta i tipi di messaggi previsti nel presente protocollo con i rispettivi identificativi e descrizione:

Id messaggio	Descrizione
111	Interrogazione del contenuto di un contatore
112	Interrogazione del contenuto di più contatori
113	Interrogazione del contenuto di tutti i contatori
114	Interrogazione dei dati di gioco relativi ad una data
115	Interrogazione dei dati di gioco relativi ad un intervallo di date
116	Interrogazione sugli accessi al sistema in una data
117	Interrogazione sugli accessi al sistema in un intervallo di date
118	Interrogazione data di inizio del ciclo corrente
119	Interrogazione dei dati di gioco nell'ambito del ciclo corrente relativi all'intervallo di partite specificato
120	Interrogazione del valore del contatore CNTTOTIN alle ore 24:00 del 31 dicembre dell'anno precedente
121	Interrogazione del valore del contatore CNTTOTOT alle ore 24:00 del 31 dicembre dell'anno precedente
122	Interrogazione del volume di Euro restituiti sotto forma di vincite nell'ultimo ciclo concluso
123	Interrogazione della durata complessiva in secondi di tutte le partite nell'ultimo ciclo concluso
124	Interrogazione del volume di Euro restituiti sotto forma di vincite nel ciclo precedente all'ultimo ciclo concluso
125	Interrogazione della durata complessiva in secondi di tutte le partite del ciclo precedente all'ultimo ciclo concluso
150	Conferma di ricezione del messaggio (ACK)

I possibili coniatori del **TG** ed i dati che quest'ultimo deve immagazzinare, rendendoli disponibili alle interrogazioni del *Server*, sono riportati nell'articolo 2 del decreto direttoriale del quale questo allegato costituisce parte integrante.

Di seguito si riporta la struttura dei messaggi oggetto di questo protocollo suddivisi per tipo di messaggio.

I campi che compongono il messaggio sono di lunghezza variabile e divisi dal carattere separatore “~”; la lunghezza indicata nelle tabelle successive è quella massima che può assumere il singolo campo.

### 5.1 Interrogazione del contenuto di un contatore

#### 5.1.1 Descrizione

Questa funzione consente ai **SC** di richiedere al **TG** il valore di uno dei contatori in esso presenti. Nel messaggio di richiesta andrà pertanto inserito il nome del contatore di cui si richiede il valore.

Nella risposta il **TG** fornisce il proprio codice identificativo (**CODEID**), la data della risposta (**DATA\_Risposta**), l'esito della risposta (**ESITO**), il nome del contatore richiesto ed il corrispondente valore.

#### 5.1.2 Richiesta

Corpo del messaggio:

Prog.	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 111
2	L_messaggio	Hex	4	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio
3	Contatore	String	8	Rappresenta il nome del contatore di cui si chiede il valore; può assumere uno dei seguenti valori: <ul style="list-style-type: none"> <li>• CNTTOTIN</li> <li>• CNTTOTOT</li> <li>• CNTCT,</li> <li>• CNTIN</li> <li>• CNTOT</li> <li>• CNTNP</li> </ul>

Tutti i campi sono obbligatori.

#### 5.1.3 Risposta

Corpo del messaggio:

Prog.	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 111
2	L_messaggio	Hex	4	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio
3	DATA_Risposta	Numeric	8	Data nel formato “GG.MM.AA”
4	CODEIT	String	11	Codice identificativo della scheda di gioco
5	ESITO	String	2	Esito della richiesta. Per esito positivo è impostato a zero, per esito negativo è impostato con il relativo codice di errore (vedi tabella errori in allegato). I campi seguenti non sono presenti in caso di esito negativo
6	Contatore	String	8	Il nome del contatore richiesto
7	Valore_contatore	Numeric	8	Valore del contatore richiesto

I campi “**Id\_messaggio**”, “**L\_messaggio**”, “**DATA\_Risposta**”, “**CODEID**” ed “**ESITO**”, sono obbligatori: i campi successivi sono presenti in caso di esito positivo.

### 5.2 Interrogazione del contenuto di più contatori

#### 5.2.1 Descrizione

Questa funzione consente ai **SC** di richiedere al **TG** il valore di una lista di contatori in esso presenti.

Nel messaggio di richiesta andrà pertanto inserita una lista dei contatori di cui si richiede il valore.

Nella risposta il **TG** fornisce il proprio codice identificativo (**CODEID**), la data della risposta (**DATA\_Risposta**), l'esito della risposta (**ESITO**) e la lista dei contatori presenti nella richiesta seguiti ciascuno dal rispettivo valore.

#### 5.2.2 Richiesta

Corpo del messaggio:

Prog.	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 112
2	L_messaggio	Hex	4	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio
3	Lista contatori	String	41	Rappresenta la lista dei contatori di cui si richiede il valore; i nomi dei contatori devono essere separati da virgola.

Tutti i campi sono obbligatori.

#### 5.2.3 Risposta

Corpo del messaggio:

Prog.	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 112
2	L_messaggio	Hex	4	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio
3	DATA_Risposta	Number	8	Data nel formato "GG.MM.AA"
4	CODEIT	String	11	Codice identificativo della scheda di gioco
5	ESITO	String	2	Esito della richiesta. Per esito positivo è impostato a zero, per esito negativo è impostato con il relativo codice di errore (vedi tabella errori in allegato). I campi seguenti non sono presenti in caso di esito negativo
6	Contatore	String	8	Il nome del contatore richiesto
7	Valore contatore	Numeric	8	Valore del contatore richiesto e riportato nella risposta nel campo precedente
	.....	...	...	.....
6b	Contatore	String	8	Il nome del contatore richiesto
7b	Valore contatore	Numeric	8	Valore del contatore richiesto e riportato nella risposta nel campo precedente

I campi "**Id\_messaggio**", "**L\_messaggio**", "**DATA\_Risposta**", "**CODEID**" ed "**ESITO**", sono obbligatori. I campi successivi sono presenti in caso di esito positivo.

### 5.3 Interrogazione del contenuto di tutti i contatori

#### 5.3.1 Descrizione

Questa funzione consente ai **SC** di richiedere al **TG** il valore di tutti i contatori in esso presenti.

Nella risposta il **TG** fornisce il proprio codice identificativo (**CODEID**), la data della risposta (**DATA\_Risposta**), l'esito della risposta (**ESITO**) e la lista del valore assunto da ciascun contatore secondo l'ordine seguente:

- CNTTOTIN
- CNTTOTOT
- CNTCL

- CNTIN
- CNTOT
- CNTNP.

### 5.3.2 Richiesta

Corpo del messaggio:

Prog.	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 113
2	L_messaggio	Hex	4	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio

### 5.3.3 Risposta

Corpo del messaggio:

Prog.	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 113
2	L_messaggio	Hex	4	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio
3	DATA_Risposta	Number	8	Data nel formato "GG.MM.AA"
4	CODEIT	String	11	Codice identificativo della scheda di gioco
5	ESITO	String	2	Esito della richiesta. Per esito positivo è impostato a zero, per esito negativo è impostato con il relativo codice di errore (vedi tabella errori in allegato). I campi seguenti non sono presenti in caso di esito negativo
6	Valore contatore CNTTOTIN	Numeric	8	Valore del contatore CNTTOTIN
7	Valore contatore CNTTOTOT	Numeric	8	Valore del contatore CNTTOTOT
8	Valore contatore CNTCL	Numeric	4	Valore del contatore CNTCL
9	Valore contatore CNTIN	Numeric	6	Valore del contatore CNTIN
10	Valore contatore CNTOT	Numeric	6	Valore del contatore CNTOT
11	Valore contatore CNTNP	Numeric	5	Valore del contatore CNTNP

I campi "Id\_messaggio", "L\_messaggio", "DATA\_Risposta", "CODEID" ed "ESITO", sono obbligatori. I campi successivi sono presenti in caso di esito positivo.

## 5.4 Interrogazione dei dati di gioco relativi ad una data

### 5.4.1 Descrizione

Questa funzione consente ai **SC** di richiedere la lista dei dati di dettaglio relativi a tutte le partite giocate nella data specificata. In particolare il **TG** restituisce a fronte di tale richiesta i valori della durata di ciascuna partita e l'importo della vincita espresso in centesimi di Euro (0 in caso di partita persa e da 1 a 5.000 in caso di partita vinta).

Nella risposta il **TG** fornisce il proprio codice identificativo (**CODEID**), la data della risposta (**DATA\_Risposta**), l'esito della risposta (**ESITO**) ed una lista di coppie di valori (durata della partita ed importo della vincita).

Esiste anche un caso particolare in cui il valore relativo all'importo della vincita assume il valore 99999. Tale evento è registrato, immediatamente al termine dell'ultima partita di un ciclo, in un record che ha la funzione di separare due cicli consecutivi di 14.000 partite (contestualmente alla registrazione di tale evento il contatore CNTCL si incrementa di una unità ed il contatore CNTNP si azzerà).

#### 5.4.2 Richiesta

Corpo del messaggio:

Prog.	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 114
2	L_messaggio	Hex	4	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio
3	DATA	Numeric	8	Data nel formato "GG.MM.AA"

Tutti i campi sono obbligatori.

#### 5.4.3 Risposta

Corpo del messaggio:

Prog.	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 114
2	L_messaggio	Hex	4	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio
3	DATA_Risposta	Numeric	8	Data nel formato "GG.MM.AA"
4	CODEIT	String	11	Codice identificativo della scheda di gioco
5	ESITO	String	2	Esito della richiesta. Per esito positivo è impostato a zero, per esito negativo è impostato con il relativo codice di errore (vedi tabella errori in allegato). I campi seguenti non sono presenti in caso di esito negativo.
6	DATA	Numeric	8	Data nel formato "GG.MM.AA" relativa ai valori forniti nella lista seguente.
7	Lista ELPTM,IMP	String	n x 9 - 1	Lista delle coppie "ELPTM,IMP" separate dal carattere "!" in cui ELPTM è di 2 byte e IMP di 5 byte; n rappresenta il numero delle partite giocate nella data indicata;

I campi "Id\_messaggio", "L\_messaggio", "DATA\_Risposta", "CODEID" ed "ESITO", sono obbligatori. I campi successivi sono impostati in caso di esito positivo.

### 5.5 Interrogazione dati di gioco relativi ad un intervallo di date

#### 5.5.1 Descrizione

Questa funzione consente ai **SC** di richiedere la lista dei dati di dettaglio relativi a tutte le partite giocate nell'intervallo di date specificato.

La risposta è di lunghezza variabile e contiene una lista in cui per ciascuna data è riportata la lista delle coppie di valori relativi a durata della partita ed importo della vincita espresso in centesimi di Euro (0 in caso di partita persa e da 1 a 5.000 in caso di partita vinta).

Nella risposta il **TG** fornisce il proprio codice identificativo (**CODEID**), la data della risposta (**DATA\_Risposta**), l'esito della risposta (**ESITO**) e per ciascuna data (**DATA**) una lista di coppie di valori (durata della partita ed importo della vincita).

Esiste anche un caso particolare in cui il valore relativo all'importo della vincita assume il valore 99999. Tale evento è registrato, immediatamente al termine dell'ultima partita di un ciclo, in un record che ha la funzione di

separare due cicli consecutivi di 14.000 partite (contestualmente alla registrazione di tale evento il contatore CNTCL si incrementa di una unità ed il contatore CNTNP si azzera).

#### 5.5.2 Richiesta

Corpo del messaggio:

Prog.	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 115
2	L_messaggio	Hex	4	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio
3	DATA_IN	Numeric	8	Data nel formato "GG.MM.AA"
4	DATA_FIN	Numeric	8	Data nel formato "GG.MM.AA"

Tutti i campi sono obbligatori.

#### 5.5.3 Risposta

Corpo del messaggio:

Prog.	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 115
2	L_messaggio	Hex	4	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio
3	DATA_Risposta	Numeric	8	Data nel formato "GG.MM.AA"
4	CODEIT	String	11	Codice identificativo della scheda di gioco
5	ESITO	String	2	Esito della richiesta. Per esito positivo è impostato a zero, per esito negativo è impostato con il relativo codice di errore (vedi tabella errori in allegato). I campi seguenti non sono presenti in caso di esito negativo.
6	DATA	Numeric	8	Data nel formato "GG.MM.AA" relativa ai valori forniti nella lista seguente.
7	Lista ELPTM,IMP	String	n x 9 - 1	Lista delle coppie "ELPTM,IMP" separate dal carattere "!" in cui ELPTM è di 2 byte e IMP di 5 byte; n rappresenta il numero delle partite giocate nella data indicata;
	...	...	...	...
6b	DATA	String	8	Data nel formato "GG.MM.AA" relativa ai valori forniti nella lista seguente.
7b	Lista ELPTM,IMP	String	m x 9 - 1	Lista delle coppie "ELPTM,IMP" separate dal carattere "!" in cui ELPTM è di 2 byte e IMP di 5 byte; n rappresenta il numero delle partite giocate nella data indicata;

I campi "Id\_messaggio", "L\_messaggio", "DATA\_Risposta", "CODEID" ed "ESITO", sono obbligatori. I campi successivi sono impostati in caso di esito positivo.

### 5.6 Interrogazione sugli accessi al sistema in una data

#### 5.6.1 Descrizione

Questa funzione consente ai **SC** di richiedere la lista degli accessi all'interno dell'apparecchio congegno nella data specificata. La risposta è di lunghezza variabile ed in essa il **TG** fornisce il proprio codice identificativo, ed una lista relativa a tutti gli eventi registrati dal sistema avvenuti nella data specificata indicando ora, minuto ed tipo di evento.

#### 5.6.2 Richiesta

Corpo del messaggio:

Prog.	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 116
2	L_messaggio	Hex	4	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio
3	DATA	Numeric	8	Data nel formato "GG.MM.AA"

Tutti i campi sono obbligatori

#### 5.6.3 Risposta

Corpo del messaggio:

Prog.	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 116
2	L_messaggio	Hex	4	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio
3	DATA_Risposta	Numeric	8	Data nel formato "GG.MM.AA"
4	CODEIT	String	11	Codice identificativo della scheda di gioco
5	ESITO	String	2	Esito della richiesta. Per esito positivo è impostato a zero, per esito negativo è impostato con il relativo codice di errore (vedi tabella errori in allegato). I campi seguenti non sono presenti in caso di esito negativo.
6	DATA	Numeric	8	Data nel formato "GG.MM.AA" relativa ai valori forniti nella lista seguente.
7	Lista ORA,MIN,EVNT	Numeric	n x 7	Lista delle terne "ORA,MIN,EVNT" separate dal carattere "!" in cui: ORA è nel formato "HH", MIN nel formato "MM", EVNT nel formato 0 per Accensione, 1 per Spegnimento, 2 per tentata manomissione; n rappresenta il numero degli eventi avvenuti nella data indicata dove ORA è 2 byte, MIN è 2 byte, EVNT è 1 byte

I campi "Id\_messaggio", "L\_messaggio", "DATA\_Risposta", "CODEID" ed "ESITO", sono obbligatori. I campi successivi sono impostati in caso di esito positivo.

### 5.7 Interrogazione sugli accessi a sistema in un intervallo di date

#### 5.7.1 Descrizione

Questa, finzione consente ai **SC** di richiedere la lista degli accessi all'interno dell'apparecchio o congegno nell'intervallo di date specificato.

La risposta è di lunghezza variabile ed in essa il **TG** fornisce il proprio codice identificativo, ed una lista relativa a tutti gli eventi registrati dal sistema avvenuti nell'intervallo di date specificato nella richiesta indicando, per ciascuna data, la lista di ora, minuto e tipo di evento.

## 5.7.2 Richiesta

Corpo del messaggio:

Prog.	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 117
2	L_messaggio	Hex	4	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio
3	DATA_IN	Numeric	8	Data nel formato "GG.MM.AA"
4	DATA_FIN	Numeric	8	Data nel formato "GG.MM.AA"

Tutti i campi sono obbligatori.

## 5.7.3 Risposta

Corpo del messaggio:

Prog.	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 117
2	L_messaggio	Hex	4	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio
3	DATA_Risposta	Numeric	8	Data nel formato "GG.MM.AA"
4	CODEIT	String	11	Codice identificativo della scheda di gioco
5	ESITO	String	2	Esito della richiesta. Per esito positivo è impostato a zero, per esito negativo è impostato con il relativo codice di errore (vedi tabella errori in allegato). I campi seguenti non sono presenti in caso di esito negativo.
6	DATA	Numeric	8	Data nel formato "GG.MM.AA" relativa ai valori forniti nella lista seguente.
7	Lista ORA,MIN,EVNT	Numeric	n x 7	Lista delle terne "ORA,MIN,EVNT" separate dal carattere "!" in cui: ORA è nel formato "HH", MIN nel formato "MM", EVNT nel formato 0 per Accensione, 1 per Spegnimento, 2 per tentata manomissione; n rappresenta il numero degli eventi avvenuti nella data indicata dove ORA è 2 byte, MIN è 2 byte, EVNT è 1 byte
	...	...	...	...
6b	DATA	Numeric	8	Data nel formato "GG.MM.AA" relativa ai valori forniti nella lista seguente.
7b	Lista ORA,MIN,EVNT	Numeric	m x 7	Lista delle terne "ORA,MIN,EVNT" separate dal carattere "!" in cui: ORA è nel formato "HH", MIN nel formato "MM", EVNT nel formato 0 per Accensione, 1 per Spegnimento, 2 per tentata manomissione; n rappresenta il numero degli eventi avvenuti nella data indicata dove ORA è 2 byte, MIN è 2 byte, EVNT è 1 byte



I campi “**Id\_messaggio**”, “**L\_messaggio**”, “**DATA\_Risposta**”, “**CODEID**” ed “**ESITO**”, sono obbligatori. I campi successivi sono impostati in caso di esito positivo.

### 5.8 Richiesta della data di inizio del ciclo corrente

#### 5.8.1 Descrizione

Questa funzione consente ai **SC** di richiedere al **TG** la data di inizio del ciclo corrente.

Nella risposta il **TG** fornisce il proprio codice identificativo (**CODEID**), la data della risposta (**DATA\_Risposta**) e la data di inizio del ciclo corrente.

#### 5.8.2 Richiesta

Corpo del messaggio:

Prog.	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 118
2	L_messaggio	Hex	4	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio

Tutti i campi sono obbligatori.

#### 5.8.3 Risposta

Corpo del messaggio:

Prog.	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 118
2	L_messaggio	Hex	4	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio
3	DATA_Risposta	Numeric	8	Data nel formato “GG.MM.AA”
4	CODEIT	String	11	Codice identificativo della scheda di gioco
5	ESITO	String	2	Esito della richiesta. Per esito positivo è impostato a zero, per esito negativo è impostato con il relativo codice di errore (vedi tabella errori in allegato). I campi seguenti non sono presenti in caso di esito negativo.
6	DATA	String	8	Data nel formato “GG.MM.AA”

I campi “**Id\_messaggio**”, “**L\_messaggio**”, “**DATA\_Risposta**”, “**CODEID**” ed “**ESITO**”, sono obbligatori. I campi successivi sono impostati in caso di esito positivo.

### 5.9 Interrogazione dei dati di gioco nell'ambito del ciclo corrente relativi all'intervallo di partite specificato

#### 5.9.1 Descrizione

Questa funzione consente ai **SC** di richiedere la lista dei dati di dettaglio relativi a tutte le partite giocate nell'intervallo specificato nell'ambito del ciclo corrente.

Nella richiesta vanno indicati gli estremi dell'intervallo di partite di cui si richiedono i dati di dettaglio. La risposta è di lunghezza variabile e contiene una lista in cui per ciascuna data è riportata la lista delle coppie di valori relativi alla durata di ciascuna partita e all'importo della vincita espresso in centesimi di Euro (0 in caso di partita persa e da 1 a 5.000 in caso di partita vinta).

Nella risposta il **TG** fornisce il proprio codice identificativo (**CODEID**), la data della risposta (**DATA\_Risposta**), l'esito della risposta (**ESITO**) e per ciascuna data (**DATA**) una lista di coppie di valori (durata della partita ed importo della vincita).

Esiste anche un caso particolare in cui il valore relativo all'importo della vincita assume il valore 99999. Tale evento è registrato, immediatamente al termine dell'ultima partita di un ciclo, in un record che ha la funzione di separare due cicli consecutivi di 14.000 partite (contestualmente alla registrazione di tale evento il contatore CNTCL si incrementa di una unità ed il contatore CNTNP si azzera).

## 5.9.2 Richiesta

Corpo del messaggio:

Prog.	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 119
2	L_messaggio	Hex	4	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio
3	N_Partita_in	Numeric	5	Numero di partita di inizio intervallo compreso tra 1 e 14000
4	N_Partita_fin	Numeric	5	Numero di partita di inizio intervallo compreso tra 1 e 14000

Tutti i campi sono obbligatori.

## 5.9.3 Risposta

Corpo del messaggio:

Prog.	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 119
2	L_messaggio	Hex	4	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio
3	DATA_Risposta	Numeric	8	Data nel formato "GG.MM.AA"
4	CODEID	String	11	Codice identificativo della scheda di gioco
5	ESITO	String	2	Esito della richiesta. Per esito positivo è impostato a zero, per esito negativo è impostato con il relativo codice di errore (vedi tabella errori in allegato). I campi seguenti non sono presenti in caso di esito negativo.
6	DATA	Numeric	8	Data nel formato "GG.MM.AA" relativa ai valori forniti nella lista seguente.
7	Lista ELPTM,IMP	String	n x 9 - 1	Lista delle coppie "ELPTM,IMP" separate dal carattere "!" in cui ELPTM è di 2 byte e IMP di 5 byte; n rappresenta il numero delle partite giocate nella data indicata;
	...	...	...	...
6b	DATA	String	8	Data nel formato "GG.MM.AA" relativa ai valori forniti nella lista seguente.
7b	Lista ELPTM,IMP	String	m x 9 - 1	Lista delle coppie "ELPTM,IMP" separate dal carattere "!" in cui ELPTM è di 2 byte e IMP di 5 byte; n rappresenta il numero delle partite giocate nella data indicata;

I campi "Id\_messaggio", "L\_messaggio", "DATA\_Risposta", "CODEID" ed "ESITO", sono obbligatori. I campi successivi sono impostati in caso di esito positivo.

## 5.10 Interrogazione del valore del contatore CNTTOTIN al 31 Dicembre dell'anno precedente.

## 5.10.1 Descrizione

Questa funzione consente ai **SC** di richiedere al **TG** il valore del contatore CNTTOTIN alle ore 24:00 del 31 Dicembre dell'anno precedente.

Nella risposta il **TG** fornisce il proprio codice identificativo (**CODEID**), la data della risposta (**DATA\_Risposta**) ed il valore del contatore CNTTOTIN alle ore 24:00 del 31 Dicembre dell'anno precedente.

#### 5.10.2 Richiesta

Corpo del messaggio:

Prog.	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 120
2	L_messaggio	Hex	4	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio

Tutti i campi sono obbligatori.

#### 5.10.3 Risposta

Corpo del messaggio:

Prog.	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 120
2	L_messaggio	Hex	4	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio
3	DATA_Risposta	Numeric	8	Data nel formato "GG.MM.AA"
4	CODEIT	String	11	Codice identificativo della scheda di gioco
5	ESITO	String	2	Esito della richiesta. Per esito positivo è impostato a zero, per esito negativo è impostato con il relativo codice di errore (vedi tabella errori in allegato). I campi seguenti non sono presenti in caso di esito negativo.
6	Valore contatore CNTTOTIN	Numeric	8	Valore del contatore CNTTOTIN alle ore 24:00 del 31 Dicembre dell'anno precedente.

I campi "Id\_messaggio", "L\_messaggio", "DATA\_Risposta", "CODEID" ed "ESITO", sono obbligatori. I campi successivi sono impostati in caso di esito positivo.

### 5.11 Interrogazione del valore del contatore CNTTOTOT al 31 Dicembre dell'anno precedente.

#### 5.11.1 Descrizione

Questa funzione consente ai **SC** di richiedere al **TG** il valore del contatore CNTTOTOT alle ore 24:00 del 31 Dicembre dell'anno precedente.

Nella risposta il **TG** fornisce il proprio codice identificativo (**CODEID**), la data della risposta (**DATA\_Risposta**) ed il valore del contatore CNTTOTOT alle ore 24:00 del 31 Dicembre dell'anno precedente.

#### 5.11.2 Richiesta

Corpo del messaggio :

Prog.	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 121
2	L_messaggio	Hex	4	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio

Tutti i campi sono obbligatori.

### 5.11.3 Risposta

Corpo del messaggio:

Prog.	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 121
2	L_messaggio	Hex	4	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio
3	DATA_Risposta	Numeric	8	Data nel formato "GG.MM.AA"
4	CODEIT	String	11	Codice identificativo della scheda di gioco
5	ESITO	String	2	Esito della richiesta. Per esito positivo è impostato a zero, per esito negativo è impostato con il relativo codice di errore (vedi tabella errori in allegato). I campi seguenti non sono presenti in caso di esito negativo.
6	Valore contatore CNTTOTOT	Numeric	8	Valore del contatore CNTTOTOT alle ore 24:00 del 31 Dicembre dell'anno precedente.

I campi "Id\_messaggio", "L\_messaggio", "DATA\_Risposta", "CODEID" ed "ESITO", sono obbligatori; i campi successivi sono presenti in caso di esito positivo.

### 5.12 Interrogazione del volume di Euro restituiti sotto forma di vincite nell'ultimo ciclo concluso

#### 5.12.1 Descrizione

Questa funzione consente ai SC di richiedere al TG il valore del contatore CNTOT al termine dell'ultimo ciclo concluso.

Nella risposta il TG fornisce il proprio codice identificativo (CODEID), la data della risposta (DATA\_Risposta) ed il valore del contatore CNTOT al termine dell'ultimo ciclo concluso.

#### 5.12.2 Richiesta

Corpo del messaggio:

Prog.	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 122
2	L_messaggio	Hex	4	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio

Tutti i campi sono obbligatori.

#### 5.12.3 Risposta

Corpo del messaggio:

Prog.	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 122
2	L_messaggio	Hex	4	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio
3	DATA_Risposta	Numeric	8	Data nel formato "GG.MM.AA"

4	CODEIT	String	11	Codice identificativo della scheda di gioco
5	ESITO	String	2	Esito della richiesta. Per esito positivo è impostato a zero, per esito negativo è impostato con il relativo codice di errore (vedi tabella errori in allegato). I campi seguenti non sono presenti in caso di esito negativo.
6	Valore contatore CNTOT	Numeric	6	Valore del contatore CNTOT al termine dell'ultimo ciclo concluso.

I campi "Id\_messaggio", "L\_messaggio", "DATA\_Risposta", "CODEID" ed "ESITO", sono obbligatori; i campi successivi sono presenti in caso di esito positivo.

### 5.13 Interrogazione della durata complessiva in secondi di tutte le partite dell'ultimo ciclo concluso

#### 5.13.1 Descrizione

Questa funzione consente ai **SC** di richiedere al **TG** la durata complessiva in secondi di tutte le partite dell'ultimo ciclo concluso.

Nella risposta il **TG** fornisce il proprio codice identificativo (**CODEID**), la data della risposta (**DATA\_Risposta**) e la durata complessiva in secondi di tutte le partite dell'ultimo ciclo concluso.

#### 5.13.2 Richiesta

Corpo del messaggio:

Prog.	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 123
2	L_messaggio	Hex	4	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio

Tutti i campi sono obbligatori.

#### 5.13-3 Risposta

Corpo del messaggio:

Prog.	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 123
2	L_messaggio	Hex	4	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio
3	DATA_Risposta	Numeric	8	Data nel formato "GG.MM.AA"
4	CODEIT	String	11	Codice identificativo della scheda di gioco
5	ESITO	String	2	Esito della richiesta. Per esito positivo è impostato a zero, per esito negativo è impostato con il relativo codice di errore (vedi tabella errori in allegato). I campi seguenti non sono presenti in caso di esito negativo.
6	Durata complessiva	Numeric	6	Durata complessiva di tutte le partite dell'ultimo ciclo concluso.

I campi "Id\_messaggio", "L\_messaggio", "DATA\_Risposta", "CODEID" ed "ESITO", sono obbligatori; i campi successivi sono presenti in caso di esito positivo.

### 5.14 Interrogazione del volume di Euro restituiti sotto forma di vincite nel ciclo precedente all'ultimo ciclo concluso

#### 5.14.1 Descrizione

Questa funzione consente ai **SC** di richiedere al **TG** il valore del contatore CNTOT al termine del ciclo precedente all'ultimo ciclo concluso.

Nella risposta il **TG** fornisce il proprio codice identificativo (**CODEID**), la data della risposta (**DATA\_Risposta**) ed il valore del contatore CNTOT al termine del ciclo precedente all'ultimo ciclo concluso.

#### 5.14.2 Richiesta

Corpo del messaggio:

Prog.	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 124
2	L_messaggio	Hex	4	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio

Tutti i campi sono obbligatori.

#### 5.14.3 Risposta

Corpo del messaggio:

Prog.	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 124
2	L_messaggio	Hex	4	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio
3	DATA_Risposta	Numeric	8	Data nel formato "GG.MM.AA"
4	CODEIT	String	11	Codice identificativo della scheda di gioco
5	ESITO	String	2	Esito della richiesta. Per esito positivo è impostato a zero, per esito negativo è impostato con il relativo codice di errore (vedi tabella errori in allegato). I campi seguenti non sono presenti in caso di esito negativo.
6	Valore contatore CNTOT	Numeric	6	Valore del contatore CNTOT al termine del ciclo precedente all'ultimo ciclo concluso.

I campi "Id\_messaggio", "L\_messaggio", "DATA\_Risposta", "CODEID" ed "ESITO", sono obbligatori; i campi successivi sono presenti in caso di esito positivo.

#### 5.15 Interrogazione della durata complessiva in secondi di tutte le partite del ciclo precedente all'ultimo ciclo concluso

##### 5.15.1 Descrizione

Questa funzione consente ai **SC** di richiedere al **TG** la durata complessiva in secondi di tutte le partite del ciclo precedente all'ultimo ciclo concluso.

Nella risposta il **TG** fornisce il proprio codice identificativo (**CODEID**), la data della risposta (**DATA\_Risposta**) e la durata complessiva in secondi di tutte le partite del penultimo ciclo precedente.

##### 5.15.2 Richiesta

Corpo del messaggio:

Prog.	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 125
2	L_messaggio	Hex	4	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio

Tutti i campi sono obbligatori.

### 5.15.3 Risposta

Corpo del messaggio:

Prog.	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 125
2	L_messaggio	Hex	4	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio
3	DATA_Risposta	Numeric	8	Data nel formato "GG.MM.AA"
4	CODEIT	String	11	Codice identificativo della scheda di gioco
5	ESITO	String	2	Esito della richiesta. Per esito positivo è impostato a zero, per esito negativo è impostato con il relativo codice di errore (vedi tabella errori in allegato). I campi seguenti non sono presenti in caso di esito negativo.
6	Durata complessiva	Numeric	6	Durata complessiva di tutte le partite del ciclo precedente all'ultimo ciclo concluso.

I campi "Id\_messaggio", "L\_messaggio", "DATA\_Risposta", "CODEID" ed "ESITO", sono obbligatori; i campi successivi sono presenti in caso di esito positivo.

### 5.16 Conferma di ricezione del messaggio (ACK)

#### 5.16.1 Descrizione

Si tratta di un messaggio di sola risposta con il quale il SC notifica al TG la ricezione (*Acknowledge*) del messaggio da quest'ultimo precedentemente inviato.

La ricezione di tale messaggio da parte del TG gli permette di mettersi in attesa di successivi comandi da parte del SC.

#### 5.16.2 Risposta

Corpo del messaggio:

Prog.	Campo	Tipo	Max lunghezza	Descrizione
1	Id_messaggio	Numeric	3	Valore = 150
2	L_messaggio	Hex	4	Contiene la lunghezza, espressa in codifica esadecimale, dell'intero messaggio
3	Id_messaggio ricevuto	Numeric	3	Contiene il valore del campo Id_messaggio presente nella risposta precedentemente inviata al TG

Tutti i campi sono obbligatori.

### 5.17 Tabella codici di errore

Codice errore	Descrizione
00	Codice di ritorno OK (nessun errore riscontrato)
1A	Richiesta dati per una data futura
1B	Richiesta dati per una data non presente in memoria

IC ID	Intervallo di date incompatibile Richiesta dati per un intervallo non presente in memoria
IH	Richiesta dati per un contatore inesistente
1F	Uno o più contatori nella lista inesistenti
1G	Intervallo di partite incompatibile
IH	Intervallo di partite non presente in memoria
FF	Errore generico

### ***Allegato B ELENCO DEGLI ORGANISMI DI ACCREDITAMENTO***

Fanno parte dell'Accordo MLA EA per l'accREDITamento delle certificazioni di sistemi di gestione per la qualità (SGQ) i seguenti Enti di AccredITamento:

- BMWA (Austria);
- BELCERT (Belgio);
- CAI (Repubblica Ceca);
- DANAK (Danimarca);
- FINAS (Finlandia);
- COFRAC (Francia);
- DAR/TGA (Germania);
- NAB (Irlanda);
- SINCERT (Italia);
- LATAK (Lettonia);
- RVA (Olanda);
- NA (Norvegia);
- SNAS (Slovenia);
- ENAC (Spagna);
- SWEDAC (Svezia);
- SAS (Svizzera);
- UKAS (Regno Unito).

Fanno altresì parte dell'Accordo MLA EA per l'accREDITamento delle certificazioni di prodotto (PRD) i seguenti Enti di AccredITamento:

- BMWA (Austria);
- BELCERT (Belgio);
- CAI (Repubblica Ceca);
- DANAK (Danimarca);
- FINAS (Finlandia);
- COFRAC (Francia);
- DAR/DAP e DATech (Germania);
- NAB (Irlanda);
- SINCERT (Italia);
- LATAK (Lettonia);
- LA (Lituania);
- RVA (Olanda);
- NA (Norvegia);
- SNAS (Slovenia);
- ENAC (Spagna);
- SWEDAC (Svezia);
- SAS (Svizzera);
- UKAS (Regno Unito).

---

#### **note**

---

***Id.1.640***