



Agenzia delle Dogane e dei Monopoli

IL VICEDIRETTORE

Visto il regio decreto 18 giugno 1931, n. 773, recante Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza, ed in particolare l'articolo 88 che disciplina la procedura autorizzatoria per il rilascio, da parte dell'autorità di pubblica sicurezza, della licenza per l'esercizio delle scommesse;

Visto il decreto legislativo 14 aprile 1948, n. 496, e successive modificazioni, concernente la disciplina dell'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, 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 l'articolo 1, commi 286 e 287, della legge 30 dicembre 2004, n. 311, come modificato dall'articolo 38, comma 2, del decreto-legge 4 luglio 2006, n. 223, convertito con modificazione, nella legge 4 agosto 2006, n. 248;

Visto l'articolo 38 del decreto legge 4 luglio 2006, n. 223, convertito nella legge 4 agosto 2006, n. 248 che, in particolare, dispone misure di contrasto al gioco illegale;

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;

CONSIDERATO che è opportuno avviare, in via sperimentale, le scommesse a quota fissa su eventi simulati al fine di contrastare le attività di gioco illegale su tali tipologie di scommesse;

VISTO il provvedimento dirigenziale prot. n. 2012/60215/giochi/SCO del 28 dicembre 2012;

CONSIDERATO che gli obblighi comunitari di notifica ai sensi della direttiva 98/34/CE, che prevede una procedura di informazione nel settore delle norme e delle regole tecniche e delle regole relative ai servizi dell'informazione, sono stati assolti con procedura n. 2012/0030/I del 16 gennaio 2012, alla quale ha fatto seguito il periodo di sospensione previsto dalle procedure comunitarie, senza osservazioni;

decreta

Articolo 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) la sperimentazione e 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 nell'allegato 2, delle quali si renda necessario informare tempestivamente i soggetti interessati, saranno rese disponibili da ADM sul sito www.aams.gov.it.

Articolo 2 – Definizioni

1. Ai soli fini del presente provvedimento, s'intende:

- a) ADM, l'Agencia 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) Esito pronosticabile, uno dei possibili esiti contemplati da una determinata tipologia di scommessa su cui è possibile scommettere;
- e) Esito vincente, il risultato dell'evento virtuale generato dalla piattaforma di gioco virtuale e verificato da ADM ai fini della scommessa;
- f) Evento virtuale, l'evento sul quale si effettuano le scommesse, il cui esito è determinato in maniera casuale e visualizzato tramite grafica animata o per mezzo di un evento reale precedentemente registrato;
- g) 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;
- h) 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;
- i) Piattaforma di gioco virtuale, la piattaforma tecnologica che consente la generazione e la visualizzazione di eventi virtuali e dei relativi esiti;
- j) Posta di gioco, l'importo pagato dallo scommettitore per ciascuna scommessa;
- k) 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;
- l) 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 giocata e dell'esito sul totalizzatore nazionale, immediatamente contabilizzata sul conto di gioco, costituisce a tutti gli effetti ricevuta di partecipazione;
- m) 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;
- n) 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;

- o) Scommessa telematica, la scommessa a quota fissa effettuata con modalità “*a distanza*”, ovvero effettuata attraverso canale telefonico, fisso o mobile, internet o tv interattiva;
- p) 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;
- q) Sistema di gioco virtuale, l’insieme della piattaforma di gioco virtuale e del sistema di accettazione del gioco;
- r) 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;
- s) Tipologia di scommessa, l’insieme dei possibili esiti pronosticabili per un medesimo evento;
- t) 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.

Articolo 3 - Soggetti abilitati alla raccolta

1. La raccolta delle scommesse regolate dal presente provvedimento è effettuata dai concessionari abilitati alla raccolta delle scommesse ippiche e sportive di cui all’articolo 1, commi 78 e 79 della legge 13 dicembre 2010, n. 220 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, commi 13 e 22, della legge 7 luglio 2009, n.88.
2. ADM autorizza i soggetti di cui al comma 1 in seguito all’esito positivo del collaudo di cui all’articolo 4.

Articolo 4 - Collaudo

1. Il collaudo verifica la corrispondenza:
 - a) della piattaforma di gioco virtuale rispetto a quanto previsto dal presente provvedimento;
 - b) delle modalità di colloquio del sistema di gioco virtuale con il totalizzatore nazionale, rispetto al protocollo di comunicazione.
2. Il collaudo sarà eseguito sulla base delle regole e modalità definite nel manuale di collaudo che sarà reso disponibile sul sito internet istituzionale di ADM.

3. Sono ammesse al collaudo le piattaforme di gioco virtuale che abbiano superato con successo la verifica di conformità effettuata da ADM per il tramite del proprio partner tecnologico.
4. Il concessionario, presentando le specifiche tecnico funzionali del sistema di gioco virtuale, accede alla verifica di conformità della piattaforma di gioco virtuale utilizzata per il tramite del proprio fornitore del servizio di connettività.
5. Ai fini della verifica di conformità della piattaforma di gioco virtuale rispetto a quanto disposto dal seguente provvedimento e dai connessi provvedimenti di ADM, saranno rese pubbliche le linee guida per la stesura delle specifiche tecnico funzionali del sistema di gioco virtuale.
6. Successive modifiche alla piattaforma di gioco virtuale sono sempre subordinate alla preventiva formale approvazione di ADM. Le modifiche che comportino un cambiamento degli algoritmi matematici delle scommesse presenti sulla piattaforma o che ne introducano di nuove, possono comportare l'eventuale rinnovo della verifica di conformità in base alle valutazioni di ADM.

Articolo 5 - Sperimentazione

1. E' avviata una fase sperimentale di svolgimento delle scommesse su eventi virtuali in ambiente di produzione della durata non inferiore a 12 mesi a decorrere dal collaudo del primo sistema di gioco virtuale.
2. La durata della fase di sperimentazione sarà estesa qualora sussistano oggettive esigenze legate alla necessità di acquisire ulteriori elementi conoscitivi riguardo alle soluzioni tecnico-organizzative che consentano l'ampliamento delle forme e modalità di gioco.
3. Sono ammesse alla fase di sperimentazione i sistemi di gioco virtuale che abbiano superato con successo il collaudo con ADM.

Articolo 6 - 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 dell'evento virtuale 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 dal RNG;

- e) la corretta visualizzazione delle quote oggetto di scommessa per almeno novanta 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 un minuto dopo la conclusione dell'evento;
 - g) l'apertura del gioco su ogni singolo evento virtuale per un massimo di quattro ore.
2. Il totalizzatore nazionale accetta e registra le giocate in tempo reale attribuendo per ciascuna un codice identificativo univoco.
 3. Il totalizzatore nazionale detiene l'RNG che, attraverso il protocollo di comunicazione, fornisce le combinazioni pseudo casuali ai fini della determinazione degli esiti vincenti.
 4. Il totalizzatore nazionale garantisce l'effettiva chiusura dell'accettazione delle giocate prima che vengano generate le combinazioni pseudo casuali dall'RNG.
 5. Il totalizzatore nazionale verifica la correttezza dell'esito vincente generato dal sistema di gioco virtuale.
 6. Il totalizzatore nazionale autorizza il pagamento dei biglietti vincenti.
 7. L'orario di riferimento, ai fini delle scommesse, è quello del totalizzatore nazionale.
 8. Ulteriori dettagli sul funzionamento del sistema di gioco virtuale sono definiti nell'allegato 1 del presente provvedimento.

Articolo 7 - Programma Ufficiale

1. ADM disciplina con successivo provvedimento gli orari di offerta al pubblico degli eventi virtuali.
2. Ogni concessionario predispone e rende pubblico il programma ufficiale degli eventi virtuali, sportivi e non sportivi, oggetto di scommessa. In esso sono riportati, per ciascun evento virtuale:
 - a) la disciplina o categoria;
 - b) le tipologie di scommessa accettate.
3. Diversi concessionari possono condividere l'offerta al pubblico degli eventi virtuali in un circuito al fine di proporre un unico programma ufficiale ai sensi del comma 2.
4. Il programma ufficiale di cui al comma 2 non può prevedere, salvo ulteriore disciplina di ADM, più di cinquecento eventi virtuali giornalieri.

Articolo 8 - Oggetto delle scommesse

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

Articolo 9 - Scommesse ammesse e loro caratteristiche

1. Le scommesse 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.
2. La piattaforma di gioco virtuale non può offrire eventi virtuali a richiesta dello scommettitore.
3. La piattaforma di gioco virtuale non può offrire eventi virtuali di carattere numerico. Sono, altresì, esclusi dai programmi ufficiali gli eventi virtuali che riproducono graficamente tutti i giochi di carte ed i giochi a rulli.
4. 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.
5. Gli eventi virtuali offerti non devono risultare lesivi del buon costume e della dignità delle persone.
6. Gli eventi virtuali offerti non devono violare quanto disposto dalla vigente normativa in materia di diritti di autore, marchi e brevetti.

Articolo 10 - Ricevuta di partecipazione

1. La ricevuta di partecipazione delle scommesse su eventi virtuali è emessa dal terminale di gioco solo dopo che la giocata 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. tipologia 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;
- d. data e ora, espressa in ore minuti e secondi, della giocata assegnata dal totalizzatore nazionale;
- e. identificativo univoco assegnato alla giocata dal totalizzatore nazionale;
- f. prezzo della giocata;
- g. importo di pagamento della giocata nel caso di vincita;
- h. per ogni evento virtuale contenuto nella giocata almeno:
 - i. identificativo univoco dell'evento virtuale, ovvero codice palinsesto e codice evento;
 - ii. descrizione del tipo scommessa;
 - iii. codice o descrizione dell'esito;
 - iv. quota assegnata all'esito scommesso.

Articolo 11 - Posta di gioco

1. La posta unitaria di gioco per le scommesse su eventi virtuali è stabilita in 0,50 euro e l'importo minimo per ogni biglietto non può essere inferiore a un euro. Eventuali variazioni alla posta unitaria sono effettuate con provvedimento di ADM.

Articolo 12 - 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.
2. Le quote offerte dal concessionario rimangono inalterate durante tutto il periodo di accettazione del gioco su un determinato evento virtuale.
3. La quota offerta non può essere inferiore o uguale all'unità.
4. Ad ogni esito, relativo ad una scommessa singola, sul quale è possibile scommettere deve essere associata una percentuale di ritorno teorico dell'importo scommesso compresa tra l'80 per cento e il 90 per cento.
5. Ad ogni combinazione, relativa ad una scommessa plurima, sulla quale è possibile scommettere deve essere associata una percentuale di ritorno teorico dell'importo scommesso compresa tra il 60 per cento e il 90 per cento.
6. Le quote offerte dal concessionario rispettano i limiti della percentuale di cui ai commi 4 e 5.

Articolo 13 - Rimborsi

1. Il partecipante ha diritto al rimborso della giocata, previa autorizzazione di ADM, solo per gli eventi virtuali ancora aperti al verificarsi di un grave malfunzionamento del sistema di gioco virtuale.
2. I partecipanti sono informati del diritto al rimborso tramite apposito comunicato del concessionario che ne cura la comunicazione ai partecipanti mediante affissione nei luoghi di raccolta delle scommesse e diffusione attraverso i canali utilizzati per la raccolta a distanza delle scommesse.

Articolo 14 – 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 16, comma 2, con le modalità stabilite dal decreto del Presidente della Repubblica 8 marzo 2002, n. 66.

Articolo 15 - Pagamento delle vincite e dei rimborsi

1. Il pagamento delle vincite nonché dei rimborsi è effettuato solo dopo la registrazione da parte di ADM degli esiti degli eventi virtuali oggetto di scommessa comunicati dal concessionario.
2. Gli importi relativi alle vincite ed ai rimborsi, per le scommesse effettuate nei luoghi di vendita, sono riscossi nei luoghi di vendita stessi, dove è stata effettuata la scommessa, nonché presso ogni altro punto della rete di vendita del concessionario.
3. Gli importi relativi alle vincite ed ai rimborsi, per le scommesse telematiche, sono accreditati secondo le modalità previste dalla normativa vigente.

Articolo 16 - Termini di decadenza

1. Ferma la sussistenza del credito maturato, 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 del biglietto.
2. I rimborsi non richiesti e le vincite non rimosse entro i termini stabiliti al comma 1, sono acquisiti dall'erario.

Articolo 17 - 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 in formato cartaceo o elettronico per almeno 3 giorni presso i luoghi di vendita, mentre per il gioco a distanza per almeno 7 giorni attraverso i canali utilizzati per la raccolta a distanza delle scommesse e, comunque, in qualsiasi momento, a richiesta dello scommettitore;
 - c) le modalità e i tempi di pagamento delle vincite;
 - d) le informazioni in materia di gioco sicuro, legale e responsabile, nonché eventuali comunicazioni stabilite da ADM.

Articolo 18 - Vigilanza, controlli ed 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, decise unilateralmente ed attuate senza preavviso, presso le sedi del concessionario stesso, nonché, per quanto riguarda i sistemi informatici e il software di gioco, anche presso gli eventuali fornitori terzi, con specifico riferimento all'esecuzione di tutte le attività e funzioni di esercizio dei giochi.

Articolo 19 - 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 alla decadenza o alla revoca:
 - a) in caso di perdita dei requisiti per l'autorizzazione, di cui al presente provvedimento;
 - b) quando nello svolgimento dell'attività sono commesse gravi e reiterate violazioni delle disposizioni previste dal presente provvedimento, nonché dalla normativa di riferimento.
2. Nei casi di particolare gravità 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,

indennizzo o risarcimento spetta al concessionario, anche nell'ipotesi in cui nessun provvedimento di revoca o decadenza venga adottato.

Articolo 20 - 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 al presente provvedimento e delle scommesse lecite offerte.

Articolo 21 – Entrata in vigore

1. Il presente provvedimento, in conformità all'articolo 1, comma 361, della legge 24 dicembre 2007, n. 244, come modificato dall'articolo 3 del D.L. 2 marzo 2012, n. 16, trova applicazione dalla data di pubblicazione sul sito internet istituzionale dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli.

Roma, 12 febbraio 2013

Luigi MAGISTRO