



Agenzia delle Dogane
e dei Monopoli

Prot. 76138/R.U.

DIREZIONE CENTRALE GESTIONE TRIBUTI E MONOPOLIO GIOCHI

UFFICIO LOTTO E LOTTERIE

IL DIRIGENTE

Visto il Decreto del Presidente della Repubblica 20 novembre 1948, n. 1677, con il quale è stato emanato il Regolamento delle lotterie nazionali;

Visto l'articolo 6 della legge 26 marzo 1990, n. 62 che autorizza il ministero delle Finanze ad istituire le lotterie ad estrazione istantanea;

Visto il Regolamento delle lotterie ad estrazione istantanea adottato con decreto del Ministro delle finanze in data 12 febbraio 1991, n. 183;

Visto il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n.165, recante norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze delle pubbliche amministrazioni;

Visto il decreto legislativo 30 giugno 2003, n. 196, codice in materia di protezione dei dati personali;

Visto l'articolo 1, comma 292 della legge 30 dicembre 2004, n. 311, che affida all'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato la definizione dei provvedimenti per la regolamentazione delle lotterie differite ed istantanee con partecipazione a distanza;

Visto l'articolo 24, comma 12 della legge 7 luglio 2009, n.88, che ha previsto l'adozione di appositi provvedimenti contenenti nuove previsioni in merito alle condizioni generali di gioco e delle relative regole tecniche per la raccolta a distanza delle lotterie ad estrazione istantanea;

Visto l'articolo 24, comma 20, del decreto legge 6 luglio 2011, n. 98, convertito con legge 15 luglio 2011, n. 111, ai sensi del quale è vietato consentire la partecipazione ai giochi pubblici con vincita in denaro ai minori di anni 18;

Visto il decreto legge 13 settembre 2012, n.158, convertito con legge 8 novembre 2012, n.189, recante, tra l'altro, disposizioni in materia di formule di avvertimento e probabilità di vincita;

Visto il decreto direttoriale prot. 2011/17476/Giochi/Ltt del 17 maggio 2011, pubblicato nella G.U.R.I. n 133 del 10 giugno 2011 che, in attuazione del disposto dell'articolo 24, comma 12 della legge 7 luglio 2009, n. 88, ha fissato le caratteristiche tecniche per la raccolta della lotterie ad estrazione istantanea con partecipazione a distanza;

Visti gli articoli 9, comma 3, e 10 del citato decreto del 17 maggio 2011 che prevedono che, per ogni singola lotteria indetta, si possono avere varie interfacce di gioco;

Visto il decreto direttoriale del 3 giugno 2016, prot. 53953/R.U., di indizione della lotteria ad estrazione istantanea con partecipazione a distanza denominata “Linea Plus 5€”;

Visto l’articolo 1, comma 2, del citato decreto di indizione della lotteria “Linea Plus 5€” che prevede che le interfacce di gioco debbano essere approvate con provvedimento dirigenziale dell’Agenzia delle Dogane e Monopoli che ne specifica i contenuti grafici e le meccaniche di gioco;

Vista la Convenzione stipulata in data 5 agosto 2010 con la quale l’Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato ha affidato, a far data dal 1° ottobre 2010, a Lotterie Nazionali s.r.l. la concessione per l’esercizio dei giochi pubblici denominati lotterie nazionali ad estrazione istantanea anche con partecipazione a distanza;

Vista la proposta del concessionario Lotterie Nazionali s.r.l. di associare alla citata lotteria “Linea Plus 5€” l’interfaccia di gioco denominata “Battaglia Navale Linea Plus online”;

D E T E R M I N A

Articolo 1

1. E’ approvata l’interfaccia di gioco denominata “Battaglia Navale Linea Plus online”, associata alla lotteria istantanea con partecipazione a distanza denominata “Linea Plus 5€”. L’interfaccia di gioco “Battaglia Navale Linea Plus online” è presente sul sito del concessionario e su quelli dei punti vendita a distanza.

Articolo 2

1. Dopo l’acquisto della giocata, è presente sull’interfaccia di gioco “Battaglia Navale Linea Plus online” - proposta, randomicamente, in due versioni, una “diurna” (colore del mare azzurro) ed una “notturna” (colore del mare blu) - l’area di gioco costituita:

- in alto, da una sezione denominata “LE TUE COORDINATE” ove sono rappresentate dieci rose dei venti;
- al centro, da una sezione denominata “GRIGLIA DI GIOCO”, suddivisa in 49 caselle, risultanti dall’incrocio tra le colonne, individuate - sul lato orizzontale inferiore - dalle lettere A, B, C, D, E, F, G, e le righe individuate - sul lato verticale sinistro - dai numeri 1,2,3,4,5,6,7, ove sono posizionate cinque navi di diverse lunghezze (una da 5 caselle, una da 4 caselle, una da 3 caselle, una da 2 caselle ed una da 1 casella).
- a destra, da una sezione contraddistinta dalla scritta “LEGENDA”, recante l’immagine delle cinque navi; sotto ciascuna nave è raffigurata la relativa lunghezza (da 5 ad 1 quadratini), corrispondente alle caselle occupate nella “GRIGLIA DI GIOCO”, ed è presente un riquadro contraddistinto dalla scritta “PREMIO”.
- in basso, al centro, dall’immagine della parte terminale di un cannone.

A destra, in alto, è presente un cerchietto contraddistinto dal simbolo “?”, selezionando il quale si accede alle istruzioni di gioco.

A sinistra, in basso, è presente un riquadro, contraddistinto dalla scritta “STAI VINCENDO”, che riporta l’indicazione della vincita eventualmente conseguita durante lo svolgimento del gioco.

2. La visualizzazione grafica della giocata si ottiene attraverso il procedimento di interazione di seguito descritto.

Si deve cliccare su ciascun riquadro contraddistinto dalla scritta “PREMIO”, presente nella “LEGENDA”, per scoprire l’importo del premio associato a ciascuna nave.

Successivamente si devono scoprire le “LE TUE COORDINATE”, cliccando sulle dieci rose dei venti: per ogni coordinata scoperta, il cannone dirige il colpo sulla casella ad essa corrispondente (Es. se si scopre la coordinata E4 la palla del cannone colpisce, nella “GRIGLIA DI GIOCO”, la casella collocata in corrispondenza dell’incrocio tra la colonna E e la riga 4).

Se la palla del cannone colpisce una nave, la parte colpita si infiamma e contemporaneamente, nella sezione “LEGENDA”, un quadratino sotto la nave si colora di giallo.

Se il cannone colpisce interamente una o più navi presenti nella “GRIGLIA DI GIOCO”, si vince l’importo o la somma degli importi associati a ciascuna nave, come indicato nella sezione “LEGENDA”.

Se la palla di cannone colpisce l’acqua ed emerge l’immagine del “Forziere”, si vince un premio di importo pari a 50€.

Dopo aver scoperto tutte “LE TUE COORDINATE”, ciascuna coordinata che non ha portato a colpire una nave o a trovare l’immagine del “Forziere”, viene automaticamente sostituita con una nuova coordinata – la coordinata “Linea Plus” – celata da una rosa dei venti ed indicata da una freccia di colore rosso.

Successivamente si deve scoprire ciascuna delle coordinate “Linea Plus”, cliccando sulla rispettiva rosa dei venti. Per ogni coordinata “Linea Plus” scoperta, il cannone dirige il colpo sulla casella ad essa corrispondente (Es. se si scopre la coordinata “Linea Plus” F3 il cannone colpisce, nella “GRIGLIA DI GIOCO”, la casella collocata in corrispondenza dell’incrocio tra la colonna F e la riga 3).

Se la palla di cannone colpisce una nave, la parte colpita si infiamma e contemporaneamente, nella sezione “LEGENDA”, un quadratino sotto la nave si colora di giallo.

Se il cannone colpisce interamente una o più navi presenti nella “GRIGLIA DI GIOCO”, si vince l’importo o la somma degli importi associati a ciascuna nave, come indicato nella sezione “LEGENDA”.

Se la palla di cannone colpisce l’acqua ed emerge l’immagine del “Forziere”, si vince un premio di importo pari a 50€.

3. Il giocatore effettua la giocata attraverso una delle seguenti modalità:

- attraverso il procedimento di interazione descritto al precedente comma 2;
- cliccando sul riquadro “SCOPRI SUBITO” per visualizzare automaticamente le fasi di gioco e l’esito della giocata.

Articolo 3

1. Il presente provvedimento è pubblicato sul sito www.agenziadoganemonopoli.gov.it, sul sito del concessionario e sui siti dei punti vendita a distanza.

Roma, 08 maggio 2018

IL DIRIGENTE

Dr. Mario LOLLOBRIGIDA

*Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi
dell'articolo 3, comma 2, del D.lgs. n. 39/93*