

NOMENCLATORE UNICO DELLE DEFINIZIONI

nomenclatore delle definizioni utilizzate in tutti i documenti relativi alla procedura di selezione per l'affidamento dell'attivazione e della conduzione operativa della rete per la gestione telematica del gioco lecito mediante apparecchi da divertimento ed intrattenimento nonché delle attività e delle funzioni connesse

I termini in grassetto contenuti nel presente documento assumono nell'**atto di convenzione**, nel **capitolato d'oneri**, nel **capitolato tecnico** e nei relativi allegati, il significato indicato affianco di ciascuno di essi.

Il nomenclatore unico delle definizioni costituisce parte integrante, sostanziale e vincolante dell'**atto di convenzione**, nonché del **capitolato d'oneri**, del **capitolato tecnico** e dei relativi allegati.

1. **AAMS**, indica l'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato;
2. **adeguamenti tecnologici**, indica gli interventi richiesti periodicamente da **AAMS**, anche su proposta del **concessionario**, al fine di garantire nel tempo l'allineamento delle prestazioni e della funzionalità della **rete telematica** alle evoluzioni tecnologiche, alle esigenze del **gioco sicuro**, all'assolvimento degli obblighi erariali, nonché all'evoluzione dell'offerta del gioco tramite gli apparecchi da divertimento ed intrattenimento, alle insorgenti esigenze connesse al controllo della regolarità del gioco nonché all'assolvimento degli obblighi erariali;
3. **aggiudicatario/i**, indica ogni **candidato** che, in possesso dei requisiti previsti dalla **procedura di selezione**, ha titolo per l'affidamento in **concessione** della realizzazione e conduzione della rete per la gestione telematica del gioco lecito mediante apparecchi da divertimento ed intrattenimento, a condizione che adempia a tutti gli obblighi previsti nel **capitolato d'oneri**;
4. **aggiudicazione definitiva**, indica l'atto attraverso il quale **AAMS** individua definitivamente gli **aggiudicatari** che hanno adempiuto a tutte le disposizioni previste nel **capitolato d'oneri**;
5. **aggiudicazione provvisoria**, indica l'atto della **commissione di selezione** attraverso il quale avviene l'individuazione degli **aggiudicatari** in base al possesso dei requisiti previsti nel **capitolato d'oneri**;
6. **apparecchio/i attivato/i** indica l'**apparecchio di gioco** installato in un **esercizio**, per il quale, è possibile estrarre per la prima volta e trasmettere al **sistema del concessionario AWP** tutti i dati di funzionamento e di gioco registrati a decorrere dall'inizializzazione dell'**apparecchio** stesso;
7. **apparecchio/i collegato/i**, indica l'**apparecchio di gioco**, già fornito di **nulla osta** e, dunque, registrato nelle banche dati di **AAMS**, di cui all'articolo 5, comma 1, del **decreto della rete di AAMS** e sottoposto alla disciplina autorizzatoria e tributaria degli **apparecchi di gioco**;
8. **apparecchio/i connesso/i** indica l'**apparecchio di gioco**, **collegato ed attivato**, in condizione di trasmettere al **sistema del concessionario AWP**, sulla base di quanto previsto dal **capitolato tecnico**, i dati di funzionamento e di gioco;
9. **apparecchio/i di gioco** o **apparecchio/i AWP** o **apparecchio/i di gioco AWP**, indica un apparecchio da divertimento ed intrattenimento di cui all'articolo 110, comma 6, lettera a) del T.U.L.P.S., conforme alle **regole tecniche degli apparecchi di gioco**;

10. **apparecchio/i videoterminale/i o apparecchio/i VLT**, indica ogni apparecchio da intrattenimento di cui all'articolo 110, comma 6, lettera b) del **T.U.L.P.S.**, comprensivo delle periferiche necessarie per lo svolgimento del gioco, ivi inclusi i dispositivi di inserimento e di erogazione di monete e/o banconote e/o titoli, nonché di dispositivi di lettura/scrittura di smart card, dei software e dei dispositivi hardware per lo svolgimento del gioco, della connessione per la trasmissione dei dati, ed il cui funzionamento è possibile solo in presenza di un collegamento alla **rete telematica di collegamento del sistema di gioco**;
11. **atto di convenzione**, indica l'atto, sottoscritto dal **concessionario** e da **AAMS**, comprensivo dei relativi allegati ed integrato con il **capitolato tecnico** ed il **capitolato d'oneri** e relativi allegati, con il quale sono disciplinati i diritti ed i doveri relativi al rapporto di **concessione**;
12. **AWP** indica l'acronimo di **Amusement With Prizes**;
13. **banca dati anagrafica gestionale**, indica la banca dati del **sistema del concessionario AWP** contenente i dati validati dal **sistema di controllo AWP** relativi agli **apparecchi di gioco**, ai **punti di accesso** cui sono connessi, agli **esercizi** nei quali sono ubicati ed ai relativi **esercenti** titolari, nonché ai proprietari o possessori o terzi incaricati della gestione degli **apparecchi** stessi;
14. **banca dati anagrafica transitoria**, indica la banca dati del **sistema del concessionario AWP** contenente i dati relativi agli **apparecchi di gioco**, ai **punti di accesso** cui sono connessi, agli **esercizi** nei quali sono ubicati ed ai relativi **esercenti** titolari, nonché ai proprietari o possessori o terzi incaricati della gestione degli **apparecchi** stessi, da trasmettere al **sistema di controllo AWP** per la loro validazione;
15. **banca dati apparecchi videoterminali**, indica la banca dati, la cui struttura è descritta nel **capitolato tecnico**, nella quale il **concessionario** registra tutte le informazioni relative agli **apparecchi videoterminali**;
16. **banca dati dei Jackpot**, indica la banca dati, la cui struttura è descritta nel **capitolato tecnico**, nella quale il **concessionario** registra i dati relativi ai **jackpot**;
17. **banca dati dei soggetti abilitati**, indica la banca dati in cui il **concessionario** registra tutte le informazioni relative ai **soggetti abilitati**;
18. **banca dati di gioco**, indica la banca dati, il cui contenuto informativo è descritto nel **capitolato tecnico**, nella quale il **concessionario** registra i dati estratti dagli **apparecchi di gioco**, raccolti dal **concessionario** stesso;
19. **banca dati di gioco gestionale**, indica la banca dati del **sistema del concessionario AWP** contenente i dati di gioco validati dal **sistema di controllo AWP** relativi agli **apparecchi di gioco**;
20. **banca dati di gioco transitoria**, indica la banca dati del **sistema del concessionario AWP** contenente i dati di gioco da trasmettere al **sistema di controllo AWP** per la loro validazione;
21. **banca dati di gioco VLT**, indica la banca dati, la cui struttura è descritta nel **capitolato tecnico**, nella quale il **concessionario** registra i dati di gioco relativi almeno alle informazioni previste dalle **regole tecniche VLT** all'art. 3, comma 4, lett. a), b) ;
22. **banca dati di monitoraggio**, indica la banca dati utilizzata dal **concessionario**, il cui contenuto informativo è descritto nel **capitolato tecnico**, che contiene anche i dati per la rilevazione ed il monitoraggio dei livelli di servizio;

23. **banca dati di servizio**, indica la banca dati del **sistema del concessionario AWP**, il cui contenuto informativo è riportato nell'Allegato 3 del **capitolato tecnico** utilizzata, tra l'altro, per registrare i risultati delle elaborazioni, previste dal **capitolato tecnico**, eseguite dal **concessionario** stesso;
24. **banca dati di servizio VLT**, indica la banca dati, la cui struttura è descritta nel **capitolato tecnico**, nella quale il **concessionario** registra tutti i dati relativi almeno alle informazioni previste dalle **regole tecniche VLT** e non presenti nelle altre banche dati per facilitare l'accesso alle informazioni per l'esercizio dell'azione di vigilanza e controllo da parte di **AAMS** e/o eventuali organismi preposti;
25. **banca dati Pda-esercizi**, indica la banca dati, contenuta nella **banca dati anagrafica gestionale** e descritta nel **capitolato tecnico**, nella quale il **concessionario** registra i dati dei propri **punti di accesso**, associandoli agli **esercizi/magazzini** nei quali sono installati;
26. **banca dati sistema di gioco-ubicazione**, indica la banca dati, la cui struttura è descritta nel **capitolato tecnico**, nella quale il **concessionario** registra i dati delle ubicazioni e dei relativi titolari dei locali ove sono ubicati gli **apparecchi videoterminali**;
27. **candidato**, indica il soggetto che partecipa alla **procedura di selezione** per l'affidamento in **concessione** della realizzazione e conduzione della rete per la gestione telematica del gioco lecito mediante apparecchi di divertimento ed intrattenimento, previa la presentazione della **domanda di partecipazione** e della relativa documentazione prevista dal **capitolato d'oneri**;
28. **canone di concessione**, indica il canone dovuto dai **concessionari** a titolo di corrispettivo dell'affidamento della **concessione**;
29. **capitolato d'oneri**, indica il documento che disciplina le modalità di selezione dei **candidati**, cui affidare in **concessione** talune attività e funzioni pubbliche per la realizzazione e la conduzione operativa della rete per la gestione telematica del gioco lecito mediante apparecchi da divertimento ed intrattenimento nonché delle attività e funzioni connesse;
30. **capitolato tecnico**, indica il documento che definisce le modalità tecniche di realizzazione e conduzione della **rete telematica**;
31. **ciclo complessivo di partite**, indica un numero di partite consecutive degli **apparecchi di gioco AWP**, predeterminato dal produttore della **scheda di gioco** e, comunque, non superiore a 140.000;
32. **codice identificativo**, indica il CODEID di cui all'Allegato A, paragrafo 1, lettera a), punto i, delle **regole tecniche degli apparecchi di gioco**, assegnato all'**apparecchio di gioco** all'attivazione dell'**apparecchio**;
33. **codice identificativo AAMS**, indica il codice identificativo univoco rilasciato da **AAMS** per l'identificazione di ciascun **apparecchio videoterminale**, visibile in fase di ispezione;
34. **codice identificativo assegnato dal sistema di gioco**, indica il codice univoco nell'ambito del **sistema di gioco VLT** di ciascun apparecchio videoterminale visibile dal terminale stesso. Tale codice rimane invariato sino alla comunicazione di cessazione dell'**apparecchio videoterminale** ad **AAMS**;
35. **codice identificativo provvisorio**, indica il CODEID assegnato all'**apparecchio di gioco** e valido sino all'attivazione dell'**apparecchio**; successivamente dovrà essere utilizzato solo il **codice identificativo**;

36. **commissione di selezione**, indica la commissione istituita e designata con decreto del Direttore generale di AAMS per espletare le fasi della **procedura di selezione** ai fini dell'**aggiudicazione provvisoria**;
37. **concessionario/i**, indica il soggetto selezionato da AAMS, in base a procedura ad evidenza pubblica, e che abbia stipulato la convenzione per l'affidamento delle attività e funzioni pubbliche oggetto della **concessione**;
38. **concessione**, indica l'istituto attraverso il quale AAMS affida talune attività e funzioni pubbliche per la realizzazione e la conduzione operativa della rete per la gestione telematica del gioco lecito mediante gli apparecchi da divertimento ed intrattenimento di cui all'articolo 110, comma 6 del T.U.L.P.S. nonché delle attività e funzioni connesse;
39. **conduzione della rete**, indica la gestione telematica del gioco lecito tramite apparecchi da divertimento ed intrattenimento nonché le attività e funzioni pubbliche connesse come specificato nella **procedura di selezione**;
40. **contatore/i**, indica l'insieme di dati, descritto in dettaglio nell'allegato A, paragrafo 1, lettera da b) a g) delle **regole tecniche degli apparecchi di gioco**;
41. **contatore/i annuale/i**, indica l'insieme di dati, descritto nell'allegato A delle **regole tecniche degli apparecchi di gioco**;
42. **controllo/i del concessionario**, indica il controllo, con accesso presso l'**esercizio** e le **sale**, che il **concessionario** effettua al fine di monitorare il rispetto delle procedure tecnico-amministrative nonché il rispetto delle altre prescrizioni previste dalla normativa vigente;
43. **cross ticketing**, indica l'insieme dei sistemi informatici che permette l'erogazione e la riscossione di titoli interoperabili tra i diversi **sistemi di gioco VLT** di uno stesso **concessionario**;
44. **dati degli eventi**, indica l'insieme di dati, descritto in dettaglio nell'allegato A, paragrafo 1, lettera h), delle **regole tecniche degli apparecchi di gioco**, costituiti da:
 - a) la data, l'ora ed il minuto dell'evento,
 - b) il tipo di evento definito come "EVNT";
45. **dati delle partite**, indica l'insieme di dati, descritto in dettaglio nell'allegato A, paragrafo 1, lettera i) delle regole tecniche degli **apparecchi di gioco**, costituiti da:
 - a) la data della partita,
 - b) la durata di ciascuna partita, definita come "ELPTM",
 - c) l'importo della vincita, definito come "IMP";
46. **dati di funzionamento**, indicano i **contatori** nonché i **dati degli eventi** e i **dati delle partite**;
47. **decreto dei terzi incaricati della raccolta**, indica il decreto direttoriale di AAMS del 17 maggio 2006, n. 311/CGV, disciplinante i requisiti dei terzi incaricati della raccolta delle giocate mediante **apparecchi** con vincite in denaro;
48. **decreto del canone di concessione**, indica il decreto direttoriale di AAMS del 4 luglio 2007, e successive modificazioni ed integrazioni, che disciplina i termini e le modalità di assolvimento del **canone di concessione** sugli apparecchi da divertimento ed intrattenimento nonché le modalità di verifica dei versamenti effettuati dal **concessionario**;

49. **decreto della rete di AAMS**, indica il decreto del Ministro dell'economia e delle finanze del 12 marzo 2004, adottato ai sensi dell'articolo 14-bis, comma 4, del Decreto del Presidente della Repubblica n. 640 del 1972, concernente la definizione delle funzioni della rete;
50. **deposito cauzionale**, indica lo 0,5 per cento delle somme raccolte mediante gli apparecchi da divertimento ed intrattenimento, a cui si applica la normativa di cui all'articolo 1, comma 530, della Legge 23 dicembre 2005, n. 266 come interpretato dall'articolo 1-ter, comma 2, del decreto Legge 25 settembre 2008, n. 149 convertito con modificazioni nella Legge 19 novembre 2008, n. 184;
51. **dispositivo di controllo di AAMS**, indica il componente da installare nell'apposito alloggiamento collocato nella **scheda di gioco** definito all'articolo 1, comma 4, lettera i), delle **regole tecniche degli apparecchi di gioco** e successive modificazioni ed integrazioni;
52. **domanda di partecipazione**, indica il documento comprensivo dei relativi allegati, che deve essere redatto, sottoscritto e presentato dal **candidato** nei termini e con le modalità stabilite nel **capitolato d'oneri**, per partecipare alla **procedura di selezione**;
53. **esercente/i**, indica il titolare dell'**esercizio** presso il quale si effettuano le attività di raccolta del gioco tramite **apparecchi di gioco AWP**;
54. **esercizio/i**, indica i punti di vendita per la raccolta del gioco, nei quali possono essere installati gli **apparecchi di gioco**;
55. **gateway di accesso**, indica la porzione del **sistema del concessionario AWP**, costituito da apparati hardware dedicati e da appositi componenti software, che consente ad **AAMS** l'interrogazione degli **apparecchi di gioco**;
56. **gestore**, indica il soggetto che, in quanto proprietario, possessore o detentore a qualunque titolo di **apparecchi di gioco AWP**, sia incaricato dal **concessionario**, attraverso rapporto contrattuale, delle attività consistenti nella messa a disposizione degli **apparecchi di gioco** e nelle azioni necessarie al funzionamento degli stessi presso gli **esercizi** con modalità conformi alle prescrizioni normative in materia nonché nell'eventuale messa a disposizione dell'**importo residuo**;
57. **gestore/i di reti di sistemi**, indica un soggetto con competenze specialistiche, maturate in Italia od all'estero, nella gestione di reti di sistemi informatici e telematici costituiti complessivamente da un numero minimo di 2.500 punti terminali;
58. **gestore di sala**, indica il soggetto titolare degli ambienti dedicati all'installazione di **apparecchi videoterminali**;
59. **jackpot**, indica la parte della raccolta di gioco, individuata secondo i criteri di accantonamento definiti da ciascun **concessionario** da erogare sotto forma di vincita tra gli **apparecchi videoterminali** che concorrono all'accantonamento e secondo le modalità previste nelle **specifiche del sistema di gioco**;
60. **importo residuo**, indica l'importo risultante dalla differenza tra la raccolta di gioco tramite gli apparecchi da divertimento ed intrattenimento, le vincite erogate sugli **apparecchi di gioco AWP** e le vincite pagate in sala relativamente agli **apparecchi videoterminali** e il compenso contrattualmente spettante all'incaricato del versamento dell'importo medesimo;
61. **indice di solidità patrimoniale**, indica l'insieme dei requisiti di cui all'articolo 4, del Decreto interdirigenziale del Ministero dell'economia e delle finanze 23 giugno 2011, n. 1845 in attuazione dell'articolo 1, comma 78, lettera a), punto 4, della Legge 13 dicembre 2010, n. 220 e successive modificazioni ed integrazioni;

62. **mac-address**, indica il codice assegnato dal produttore in modo univoco ad un dispositivo, secondo una codifica standard;
63. **magazzino**, indica una ubicazione utilizzata dal **concessionario** come deposito di apparecchi da divertimento ed intrattenimento, nella quale non è consentita la raccolta di gioco;
64. **manutenzione ordinaria**, indica gli interventi sulla **rete telematica** finalizzati a garantire il regolare funzionamento dei dispositivi hardware o dei programmi software;
65. **manutenzione straordinaria**, indica gli interventi sulla **rete telematica** che modificano significativamente il **progetto per la realizzazione e la conduzione della rete telematica**; possono essere considerati interventi di **manutenzione straordinaria**, a titolo esemplificativo e non esaustivo, il rifacimento di applicazioni software del **sistema del concessionario AWP** oppure l'utilizzo di diverse modalità di connessione o di nuovi dispositivi da impiegare per i **punti di accesso**, con caratteristiche tecniche diverse da quelle descritte nelle specifiche stesse;
66. **nulla osta**, indica il nulla osta di cui all'articolo 38, comma 5, della legge 23 dicembre 2000, n. 388 e successive modificazioni ed integrazioni;
67. **operatore/i di gioco**, indica la qualificazione di un soggetto che, in Italia o in altro Stato facente parte dello Spazio economico europeo, effettui o abbia effettuato la raccolta per almeno una tipologia di gioco assimilabile a quelle facenti parte del portafoglio dei giochi pubblici gestiti da **AAMS**, sulla base di un valido ed efficace titolo abilitativo rilasciato, ove previsto, dall'autorità competente dello Stato in cui l'**operatore di gioco** ha la sede legale, ovvero la sede operativa; in particolare, la qualificazione si riferisce anche ai soggetti che effettuino o abbiano effettuato la raccolta per la specifica tipologia di gioco, oggetto della presente **procedura di selezione**, comunque autorizzata in Italia o in un qualunque Stato facente parte dello Spazio economico europeo;
68. **parte/i**, indica, a seconda dei casi, **AAMS** od il **concessionario** ovvero congiuntamente **AAMS** ed il **concessionario**;
69. **periodo/i contabile/i**, indica i periodi individuati ai sensi dell'articolo 39, comma 13-bis, lettera a), del Decreto Legge 30 settembre 2003, n. 269, convertito dalla legge 24 novembre 2003, n. 326, e successive modificazioni ed integrazioni;
70. **PREU**, indica il prelievo erariale unico applicato alle somme giocate, di cui all'articolo 39, comma 13, del decreto-legge 30 settembre 2003, n. 269, convertito dalla legge 24 novembre 2003, n. 326, e all'articolo 1, comma 531, della legge 23 dicembre 2005, n. 266 e dovuto secondo le modalità indicate da decreti direttoriali di **AAMS**;
71. **procedura/e di blocco**, indica l'insieme delle procedure, automatiche e non, idonee ad impedire l'utilizzo dell'**apparecchio di gioco** e dell'**apparecchio videoterminale** secondo quanto descritto nel **capitolato tecnico**;
72. **procedura di selezione**, indica la procedura ad evidenza pubblica, posta in essere secondo la normativa nazionale e comunitaria, per l'individuazione dei **concessionari**;
73. **produttore**, indica qualunque soggetto che produce **apparecchi di gioco AWP**, schede di gioco, **apparecchi videoterminali** e **sistemi di gioco VLT**;

74. **progetto per la realizzazione e la conduzione della rete telematica**, indica il documento, redatto dal **concessionario**, in base a quanto stabilito nel **capitolato tecnico** e relativi allegati, in cui sono riportate le specifiche funzionali e le caratteristiche tecniche della **rete telematica**, comprensiva del **sistema del concessionario AWP** e delle relative connessioni al **sistema di controllo AWP** nonché del **sistema del concessionario VLT** e delle relative connessioni con il **sistema di controllo VLT**;
75. **protocollo di comunicazione**, indica l'insieme di regole definite per assicurare la comunicazione tra la **scheda di gioco**, il **dispositivo di controllo di AAMS** e la **rete telematica**, di cui all'articolo 1, comma 6, punto 1, delle **regole tecniche degli apparecchi di gioco**;
76. **protocollo di comunicazione comma 6a**, indica il documento tecnico con il quale sono definiti i contenuti e le modalità di scambio delle informazioni tra il **sistema del concessionario AWP** ed il **sistema di controllo AWP** relativamente alla raccolta di gioco effettuata tramite gli **apparecchi di gioco AWP**;
77. **protocollo di comunicazione comma 6b**, indica il documento tecnico con il quale sono definiti i contenuti e le modalità di scambio delle informazioni tra il **sistema di gioco VLT** ed il **sistema di controllo VLT** relativamente alla raccolta di gioco effettuata tramite gli **apparecchi videoterminali**;
78. **punto/i di accesso**, indica un idoneo dispositivo connesso alla **rete di comunicazione del concessionario** ed alla porta di comunicazione dell'**apparecchio di gioco**;
79. **rapporto di indebitamento**, indica il rapporto tra la posizione finanziaria netta della società concessionaria del gioco pubblico esercitato e raccolto non a distanza – intesa come differenza tra i debiti finanziari (debiti verso banche, obbligazioni, ...) e le disponibilità liquide (cassa, banche, titoli e crediti finanziari) – e il patrimonio netto della medesima; esso deve assumere valori non superiori a quattro;
80. **regole tecniche degli apparecchi di gioco o regole tecniche**, indica le regole di produzione e di verifica tecnica degli **apparecchi di gioco**, di cui al decreto del Ministero dell'economia e delle finanze – **AAMS**, d'intesa con il Ministero dell'interno – Dipartimento della pubblica sicurezza, del 4 dicembre 2003 e successive modificazioni ed integrazioni;
81. **regole tecniche VLT**, indica la disciplina dei requisiti tecnici e di funzionamento dei **sistemi di gioco (VLT)** di cui all'art. 110, comma 6, lett. b), del **T.U.L.P.S.**, dettata dal decreto del Ministero dell'economia e delle finanze – Direttore Generale **AAMS** prot. n. 124/CGV del 22 gennaio 2010 e successive modificazioni ed integrazioni;
82. **rete di comunicazione**, indica la rete di trasmissione dati che connette i **punti di accesso** con il **sistema del concessionario AWP**;
83. **rete telematica**, indica l'infrastruttura hardware e software di trasmissione dati, attivata dal **concessionario** ed affidata in conduzione al **concessionario** stesso, opportunamente configurata per permettere la connessione degli **apparecchi di gioco AWP** al **sistema del concessionario AWP** e di quest'ultimo al **sistema di controllo AWP**, nonché dei **sistemi di gioco VLT** al **sistema di controllo VLT**. Tale infrastruttura deve essere utilizzata esclusivamente per la gestione del gioco lecito attraverso gli **apparecchi di gioco AWP** e gli **apparecchi videoterminali**;
84. **rete telematica di collegamento del sistema di gioco**, la rete di trasmissione dati che connette tutte le componenti del **sistema di gioco VLT** ;

85. **rete telematica di collegamento tra il sistema di gioco e il sistema di controllo**, l'infrastruttura hardware e software di trasmissione dati, realizzata dal **concessionario** ed affidata in conduzione al **concessionario** stesso, che connette il **sistema di gioco VLT** al **sistema di controllo VLT**;
86. **sala/e**, indica l'ambiente dedicato dove è autorizzata l'installazione di **apparecchi videoterminali** ed eventualmente di **apparecchi di gioco AWP**;
87. **scheda di gioco**, indica l'insieme dei circuiti elettronici, comprese le schede elettroniche di memoria dei personal computer, nei quali risiedono il software di gioco, il **protocollo di comunicazione** ed i dati di cui all'allegato A, paragrafo 1, delle **regole tecniche degli apparecchi di gioco**, nonché l'alloggiamento per il **dispositivo di controllo di AAMS** e le interfacce;
88. **schema di atto di convenzione**, indica il documento, facente parte della documentazione relativa alla **procedura di selezione**, che riporta i contenuti dell'**atto di convenzione** e dei relativi allegati;
89. **sistema del concessionario AWP** (parte componente della **rete telematica**) indica il sistema, ubicato nel territorio italiano, per la raccolta, la gestione ed il controllo di tutte le informazioni e di tutti i dati relativi agli **apparecchi AWP** connessi alla **rete telematica**;
90. **sistema del concessionario VLT**, indica l'insieme dei **sistemi di gioco VLT** del **concessionario** e l'interfaccia informatica per le comunicazioni con il **sistema di controllo VLT**;
91. **sistema/i centrale/i VLT**, già sistema centrale nelle **regole tecniche VLT**, indica l'insieme dei sistemi informatici che permette la gestione ed il controllo del **sistema di audit**, del **sistema di contabilità**, del **sistema di gestione dei giochi** e del **RNG**, di seguito definiti:
- i. **sistema/i di audit**, indica la porzione del **sistema/i centrale VLT** contenente l'insieme dei sistemi informatici atti a visualizzare in tempo reale e memorizzare le operazioni, nonché i dati scambiati tra i componenti del **sistema centrale VLT**, il **sistema di sala** e gli **apparecchi videoterminali**. Inoltre, attraverso apposite applicazioni, report e statistiche, consente, di ricostruire anche le partite giocate su ciascun **apparecchio videoterminale**, non necessariamente in formato grafico;
 - ii. **sistema/i di contabilità**, indica la porzione del **sistema centrale VLT** contenente l'insieme dei sistemi informatici, che raccoglie ed elabora i dati contabili per gestire e tracciare le informazioni per ciascun **sistema di gioco VLT**, **gioco**, **apparecchio videoterminale**, nonché per ciascun ambiente dedicato e per monitorare la contabilità complessiva e di dettaglio del **sistema di gioco VLT**;
 - iii. **sistema/i di gestione dei giochi**, indica la porzione del **sistema centrale VLT** contenente l'insieme dei sistemi informatici per la gestione ed il controllo del corretto funzionamento del software di gioco. Contiene l'archivio dei giochi autorizzati, gestisce le operazioni di distribuzione dei giochi presso ciascun **apparecchio videoterminale** e determina il risultato di ciascuna partita mediante il **RNG**;
 - iv. **RNG (Random Number Generator)**, indica il generatore dei numeri casuali realizzato con programmi software e/o dispositivi hardware, che risiede sul

sistema centrale VLT e fornisce le combinazioni casuali ai fini della determinazione degli esiti di ciascuna partita;

92. **sistema di controllo AWP**, indica lo specifico sistema di elaborazione per la gestione ed il controllo, da parte di **AAMS**, di tutte le informazioni e di tutti i dati relativi agli apparecchi di gioco forniti dal **sistema del concessionario AWP**, compresi quelli relativi al **PREU**, **deposito cauzionale** e **canone di concessione** sulle somme giocate;
93. **sistema di controllo VLT**, già sistema di controllo nelle **regole tecniche VLT**, indica il sistema di elaborazione per la gestione ed il controllo, da parte di **AAMS**, di tutte le informazioni e di tutti i dati relativi agli **apparecchi videoterminali** forniti dal/i **sistema/i di gioco VLT**, compresi quelli relativi al **PREU**, **deposito cauzionale** e **canone di concessione** sulle somme giocate;
94. **sistema/i di gioco VLT**, già sistema di gioco nelle **regole tecniche VLT**, indica la piattaforma tecnologica per l'offerta di gioco che consente il controllo remoto del gioco attraverso **apparecchi videoterminali** in ambienti dedicati. La **rete telematica di collegamento del sistema di gioco** garantisce la connessione di tutte le altre componenti del **sistema di gioco VLT**, ovvero:
 - i. **sistema centrale VLT**;
 - ii. **sistema di recovery e di backup**;
 - iii. **sistema di sala**, ovvero server di sala, ove previsto;
 - iv. **apparecchi videoterminali**, il cui funzionamento è consentito solo se collegati con il **sistema centrale VLT**, in maniera diretta o tramite il **sistema di sala**;
95. **sistema/i di recovery e di backup**, indica la componente del **sistema di gioco VLT**, che garantisce – tramite ridondanza di sistemi ed infrastrutture, soluzioni di disaster recovery e di backup – il ripristino del funzionamento dell'intero **sistema di gioco VLT** e almeno una copia delle banche dati. Tali sistemi sono fisicamente ubicati in un sito diverso rispetto a quello dove risulta ubicato il **sistema centrale VLT**;
96. **sistema/i di sala**, ovvero server di sala, indica la componente del **sistema di gioco VLT**, contenente il sistema informatico che può gestire le operazioni di comunicazione da e per i singoli **apparecchi videoterminali**, fare da tramite anche per le operazioni di contabilità ed eventualmente di convalida delle vincite erogate dagli **apparecchi videoterminali** in relazione ai sistemi di pagamento adottati;
97. **soggetti abilitati**, indica i soggetti iscritti all'elenco di cui all'articolo 1, comma 533, della Legge 23 dicembre 2005, n. 266 e successive modificazioni ed integrazioni, unicamente con i quali il **concessionario** può stipulare contratti per la realizzazione e conduzione della rete per la gestione telematica del gioco tramite gli apparecchi da divertimento ed intrattenimento;
98. **specifiche del punto di accesso**, indica il documento tecnico con il quale sono definite le modalità tecnico operative per la realizzazione e lo scambio dei dati tra il **punto di accesso** ed il **sistema del concessionario AWP**, che il **concessionario** può richiedere ad **AAMS**;

99. **specifiche del sistema di gioco VLT**, indica il documento, presentato dal **concessionario**, nel quale sono descritte, sulla base dei requisiti minimi previsti nelle **regole tecniche VLT**, le funzionalità nonché le caratteristiche tecniche di tutte le componenti del **sistema di gioco VLT**, comprensivo anche della **rete telematica di collegamento del sistema di gioco** e della **rete telematica di collegamento tra il sistema di gioco e il sistema di controllo VLT**;
100. **specifiche tecniche per la realizzazione del cross ticketing**, indica il documento tecnico con il quale sono definite le modalità tecnico operative per la realizzazione e lo scambio dei dati del **cross ticketing**, che il **concessionario** può richiedere ad **AAMS**;
101. **T.U.L.P.S.**, indica il Testo unico delle leggi di pubblica sicurezza, di cui al Regio Decreto 18 giugno 1931, n. 773, e successive modificazioni ed integrazioni;
102. **ubicazione**, indica sia la **sala** che il **magazzino** in cui possono essere allocati componenti del **sistema di gioco VLT**;
103. **utente/i**, indica colui che effettua una partita con un **apparecchio di gioco** o un **apparecchio videoterminale**;
104. **videoterminale**, si veda la voce **apparecchio videoterminale**;
105. **VLT**, indica l'acronimo di **Video Lottery Terminal** la cui disciplina è prevista nelle **regole tecniche VLT**.