



Ministero dell'Interno

Dipartimento della Pubblica Sicurezza

PROGRAMMA OPERATIVO "LEGALITÀ"

FESR/FSE 2014 - 2020

MODELLO PER LA PRESENTAZIONE DEI PROGETTI

TITOLO DEL PROGETTO

Gioco legale e responsabile

BENEFICIARIO

Agenzia delle Dogane e dei Monopoli



Introduzione

Il presente Modello rappresenta l'unico formulario ammissibile per la presentazione dei progetti finanziabili nell'ambito del PON Legalità 2014/2020.

Il Modello deve essere **completato in ogni sua parte** conformemente alle indicazioni fornite in ciascun paragrafo. Il modello deve essere datato e firmato da un soggetto autorizzato ad impegnare l'Ente Proponente.

Al modello è allegata una dichiarazione d'impegno con la quale il soggetto proponente si impegna ad assumere, in caso di concessione del finanziamento, alcuni oneri previsti dal Sistema di Gestione e Controllo del Programma.

1. Anagrafica soggetto proponente

Denominazione	Agenzia delle Dogane e dei Monopoli
Sede	Roma
Indirizzo	Via M. Carucci 71
ANAGRAFICA RESPONSABILE DI PROGETTO	
Nome e Cognome del Responsabile di Progetto	Massimo Pietrangeli
Ufficio presso cui è incardinato il Responsabile di Progetto	Direzione Centrale Accertamento e Riscossione
Telefono	06 5857 2882
Indirizzo di posta certificata	monopoli.accertamento@pec.aams.it

2. Anagrafica progetto

Asse del PON Legalità	ASSE I - Contrasto alla corruzione e alla criminalità organizzata (FESR)
Azione	1.1.2 - Interventi per assicurare l'interoperabilità delle banche dati pubbliche
Sotto-azione	1.1.2.A - Sistemi di analisi delle informazioni afferenti alle imprese a rischio di infiltrazione criminale e sistemi per l'anticontraffazione e l'antiriciclaggio
Titolo del progetto	Gioco legale e responsabile
Costo del progetto	€ 27.287.144,64 € ¹
Localizzazione	Regioni Meno Sviluppate ²
Destinatari	Amministrazioni pubbliche, Organi giudiziari e di polizia
Durata	7 anni

¹ Il valore indicato rappresenta il 100% del progetto in quanto l'indicatore di impatto sulle 5 Regioni meno sviluppate risulta superiore all'85%.

² Le sedi locali del Beneficiario, in particolare quelle site nelle regioni "meno sviluppate", costituiscono gli esecutori del progetto.

Breve sintesi del progetto	<p>Il contrasto al mercato illegale viene esercitato dall’Agenzia attraverso la definizione di regole e la qualificazione dell’offerta di gioco. Nell’ambito della propria attività di contrasto ai fenomeni di illegalità nel comparto dei giochi pubblici, l’Agenzia opera costantemente azioni di controllo e attività di verifica tecnica su apparati e sistemi di gioco. Tale attività di controllo è supportata da applicazioni di statistica e monitoraggio delle informazioni che consentono attraverso analisi specifiche di realizzare previsioni sull’andamento dei giochi, di valutarne l’andamento della raccolta e di monitorare il gioco on line. L’Agenzia, attraverso la realizzazione del progetto, intende rafforzare i propri sistemi di business intelligence per identificare ed accertare comportamenti fraudolenti da parte dei giocatori e dei concessionari, nonché analizzare, attraverso un modello statistico, la popolazione dei conti di gioco e individuare i potenziali frodatori, indirizzando efficacemente le attività di controllo. L’intervento garantirà un ambiente tecnologicamente avanzato e costantemente monitorato, finalizzato ad evitare infiltrazioni illecite nel sistema del gioco.</p>
----------------------------	---

3. Contenuti del progetto

3.1 Finalità del progetto

Analisi del contesto di riferimento e del contributo alla strategia del programma

Descrivere il fabbisogno del contesto di riferimento, eventualmente anche con il supporto di dati statistici, ed il contributo della proposta progettuale alla strategia del Programma.

CONTESTO DI RIFERIMENTO	<p>L’Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM) esercita una costante azione di controllo sul comparto del gioco pubblico in Italia, verificando sistematicamente l’operato dei concessionari e conducendo azioni mirate di contrasto alle pratiche illegali. In particolare, l’Agenzia ha il compito di prevenire o reprimere i delitti associati alle irregolarità del gioco ed alla mancata tutela dei giocatori, al gioco illegale, ai fenomeni di riciclaggio ed all’evasione fiscale.</p> <p>Come illustrato nella raccolta statistica delle attività dell’Agenzia, denominato “Libro Blu”, relativa all’anno 2016³, l’importo complessivo (rete fisica e gioco a distanza) della raccolta associata all’attività di gioco nel 2016 è stata pari a circa 96 miliardi di euro, con vincite per 77 miliardi di euro ed una spesa dei giocatori (definita dalla differenza fra raccolta e vincite) di 19 miliardi. Le entrate erariali sono state pari nel 2016 a circa 10 miliardi di euro. Questi valori sono tutti in rapida crescita fra 2014 e 2016. A fronte di questo cospicuo movimento, nel 2016 l’Agenzia delle Dogane e dei Monopoli ha controllato circa 34.000 esercizi che offrono gioco, dato in crescita rispetto agli anni precedenti soprattutto nel settore della “tutela delle fasce deboli” con riferimento particolare agli apparecchi di divertimento e intrattenimento. I controlli hanno prodotto, nel 2016, 2.158 atti di accertamento, con sanzioni amministrative pari a 26,7 milioni di euro e sanzioni tributarie pari a 30,3 milioni di euro. La parte più consistente delle sanzioni è stata elevata nelle Regioni meno sviluppate. In complesso, fra le annualità 2012 e 2016 il totale delle sanzioni è stato pari a 226 milioni di euro; le persone denunciate o segnalate sono state 8.508 e le misure cautelari eseguite sono state 3.899.</p>
-------------------------	--

³ Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (2017), *Organizzazione, attività e statistica. Anno 2016*, Roma. Il “Libro Blu” dell’ADM per l’Anno 2017 non è ancora disponibile al momento della redazione di questa Scheda progettuale.

Un fronte estremamente rilevante dell'attività ispettiva dell'Agenzia riguarda l'infiltrazione delle organizzazioni mafiose nel settore dei giochi, anche a scopo di riciclaggio. Come ha sottolineato di recente l'Unità di Informazione Finanziaria della Banca d'Italia⁴, (di seguito UIF) "negli ultimi anni il comparto del *gaming* ha subito profonde e rapide trasformazioni dovute all'introduzione di nuove tecnologie telematiche e all'ingresso nel mercato di nuovi soggetti attratti dagli elevati flussi finanziari generati dall'industria del gioco. Di conseguenza, è notevolmente cresciuta la sensibilità delle istituzioni, delle autorità e degli operatori ai pericoli insiti nel settore - non solo illegale, ma anche autorizzato - che, per le sue caratteristiche, non poteva non suscitare l'interesse di organizzazioni criminali collegate all'usura, allo spaccio di stupefacenti e al riciclaggio". L'UIF sottolinea in particolare che la diffusione e la remuneratività del gioco illegale hanno creato un forte interesse dei gruppi criminali a investire nel settore, specie nel gioco on line e nelle *videolotteries* (VLT), a scopo di riciclaggio. L'inserimento della criminalità nella filiera del gioco avviene inoltre attraverso la gestione del gioco illegale, l'acquisizione del controllo delle sale gioco, l'effettuazione di prestiti usurari ai giocatori, le frodi. Secondo le rilevazioni dell'UIF, nel 2017 le segnalazioni di operazioni sospette di riciclaggio e finanziamento del terrorismo effettuate da prestatori di servizi di gioco sono state 2.600, con un forte aumento rispetto al 2016⁵; l'importo finanziario associato a queste operazioni è stato di circa 130 milioni di euro. L'infiltrazione della criminalità organizzata nel comparto del gioco rende particolarmente grave questo fenomeno di illegalità nelle Regioni meno sviluppate, dove l'espansione dei capitali mafiosi (attraverso il riciclaggio e lo sfruttamento di nuove fonti di lucro illegale) comprime e blocca l'economia regolare ed ostacola la vita civile.

L'attenzione delle autorità europee e nazionali su questo aspetto è elevata già da tempo. Recentemente, il D.lgs. 25 maggio 2017, n. 903 ha innovato il quadro normativo italiano sulle misure antiriciclaggio, recependo la Quarta Direttiva Antiriciclaggio dell'Unione Europea (n. 2015/849 del 20 maggio 2015). Fra l'altro, questo Decreto impone agli organismi della filiera del gioco un obbligo di adeguata verifica della clientela e di valutazione della regolarità delle operazioni.

In questo contesto strutturale e normativo⁶, l'ADM esercita tutte le funzioni necessarie alla prevenzione a scopo di riciclaggio dei proventi di attività criminose

⁴ Banca d'Italia - Unità di Informazione Finanziaria per l'Italia (2018), *Le linee di intervento della nuova regolamentazione antiriciclaggio nel settore del gioco*, a cura di A. Cuzzocrea, Quaderni dell'antiriciclaggio dell'Unità di Informazione Finanziaria, Analisi e studi, Quaderno n. 9, gennaio 2018, Roma.

⁵ Banca d'Italia - Unità di Informazione Finanziaria per l'Italia (2018), *Quaderni dell'antiriciclaggio dell'Unità di Informazione Finanziaria. Dati statistici*, Quaderno n. II/2017, Roma.

⁶ In sintesi, il sistema normativo di riferimento dell'attuale azione dell'ADM nel campo dei giochi parte dalla Legge 27 Dicembre 2002, n. 289 che ha avviato un cambiamento radicale nello scenario degli apparecchi da divertimento e intrattenimento, prevedendo: (a) l'ampliamento dell'offerta di gioco legale tramite apparecchi con premi in danaro, con la conseguente modifica dell'art. 110, comma 6, del testo unico delle leggi di pubblica sicurezza che introduce un nuovo prodotto ovvero la c.d. Slot o AWP ("Amusement with Prizes"); (b) l'introduzione della gestione telematica dei nuovi apparecchi attraverso il loro collegamento obbligatorio alla rete dell'Agenzia; (c) la ridefinizione del regime autorizzatorio relativo alla produzione, all'importazione ed alla gestione degli apparecchi attraverso il rilascio da parte dell'Agenzia dei c.d. nulla osta. Successivamente, sono intervenute altre importanti modifiche normative: (1) la Legge 23 dicembre 2005, n. 266 ha inserito al comma 6 dell'art. 110 del T.U.L.P.S. la lettera b) introducendo nuovi apparecchi per il gioco lecito: le VLT; (2) la Legge 13 dicembre 2010, n. 220 (Legge di stabilità 2011) ha istituito l'elenco dei soggetti (proprietari, possessori ovvero detentori a qualsiasi titolo, concessionari, etc.) degli apparecchi e terminali di cui all'articolo 110, comma 6, lettere a) e b), del T.U.L.P.S.; (c) la Legge di Stabilità 2016 ha modificato l'articolo 12, comma 1, lettera l) del decreto legge 28 aprile 2009, n. 39 (c.d. "Decreto Abruzzo"), convertito dalla legge del 24 giugno 2009, n. 77, assegnando al Ministero dell'Economia e delle Finanze la facoltà di stipulare convenzioni per l'effettuazione della verifica di conformità dei sistemi di gioco VLT e dei giochi offerti, oggi in carico a Sogei S.p.A.; al tempo stesso, ha previsto che il Ministero dell'Economia e delle Finanze si avvalga di Sogei S.p.A. per la verifica di parte dei sistemi e/o giochi già sottoposti a verifica di conformità, in attuazione delle convenzioni stesse.



e di finanziamento del terrorismo e tutte le misure necessarie per renderle esecutive. In particolare, nell'ambito delle attività di gestione e controllo del gioco l'Agenzia verifica in primo luogo la conduzione della rete telematica da parte dei concessionari e fornisce supporto nelle attività di controllo alle forze di polizia e all'autorità giudiziaria. Essa svolge inoltre un'attività anticontraffazione degli apparecchi videoterminali e predispone un aggiornamento costante degli strumenti informatici di supporto al controllo del processo di certificazione degli apparecchi. L'Agenzia svolge un'azione di contrasto al gioco illegale anche nell'ambito del gioco a distanza attraverso l'esecuzione delle verifiche di conformità per i sistemi, le piattaforme ed i giochi.

In sintesi, l'Agenzia ha quindi provveduto a sviluppare una disciplina amministrativa atta a regolamentare il settore in tutti i suoi aspetti, prestando particolare attenzione alle caratteristiche tecniche, alle modalità di funzionamento ed ai parametri da rispettare in tema di installazione degli apparecchi AWP prima e delle VLT successivamente.

Per quanto sopra evidenziato l'Agenzia ha sottoscritto in data 23/10/2018 con il Ministero dell'Interno un apposito protocollo d'intesa volto ad attivare iniziative congiunte e sinergiche per la prevenzione e il contrasto dei fenomeni di illegalità nell'ambito del gioco con vincita e/o partecipazione in denaro."

<p>CONTRIBUTO ALLA STRATEGIA DEL PROGRAMMA</p>	<p>Il progetto "Gioco legale e responsabile" dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli è pienamente coerente con l'obiettivo specifico 1.1 "Digitalizzazione dei processi amministrativi e diffusione dei servizi digitali pienamente interoperabili" e con l'azione 1.1.2.A volta alla prevenzione e al contrasto delle infiltrazioni criminali nelle Regioni "meno sviluppate" attraverso la valorizzazione di tutte le informazioni in possesso delle Pubbliche Amministrazioni e di eventuali altri soggetti titolari di dati utili. Il progetto si prefigge infatti l'obiettivo di presidiare e controllare, mediante tecnologie avanzate di informazione e con l'adozione di sistemi di "business intelligence", l'attività di gioco pubblico garantendone la regolarità, la trasparenza e la tutela dei giocatori, nonché contrastando le infiltrazioni della criminalità organizzata nel comparto dei giochi a scopo di riciclaggio e lucro illecito.</p> <p>Nello specifico, l'intervento si propone di realizzare nuovi servizi digitali orientati all'analisi dei rischi e di implementare sistemi informativi esistenti al fine di giungere a una sempre maggiore efficacia dei controlli nel settore del gioco legale.</p> <p>In particolare, si intende procedere:</p> <ul style="list-style-type: none"> • all'implementazione del sistema integrato dei controlli (SIC) nell'ottica di una analisi dei rischi integrata e condivisa nei diversi settori del gioco legale e, in futuro, tra le Amministrazioni responsabili del controllo; • all'implementazione dei sistemi di business intelligence dei controlli (BI controlli) mediante nuovi strumenti di analisi delle informazioni (motori semantici, big data, GIS ed <i>heatmap</i>); • alla costituzione di un registro degli esercenti, una banca dati contenente tutte le informazioni – condivise tra le Amministrazioni e le Forze dell'Ordine – necessarie alla verifica della posizione dei soggetti che operano nella filiera del gioco; • completare l'evoluzione dei sistemi FRODO e SMART, il primo al fine di migliorare il contrasto alle frodi nel settore legale e il secondo per rappresentare e condividere le informazioni di presenza fisica nel territorio dei soggetti operanti nel mercato legale del gioco anche ai fini della verifica dei limiti normativi introdotti dagli Enti Locali.
<p>AMBITO TERRITORIALE/AREA DI INTERVENTO</p>	<p>Per definire l'ambito prevalente di intervento territoriale delle attività del progetto, si è partiti dalla costruzione di un indicatore assimilabile a una sorta di "propensione al gioco" della popolazione di ciascuna regione italiana, sulla base dei dati dell'Agenzia in merito all'andamento della spesa regionale per il settore del gioco legale e dei dati ISTAT relativi al PIL regionale (tabella 1). Gli scostamenti di tale analisi mostrano delle differenze importanti tra le singole Regioni al punto da richiedere un approfondimento per cercare di individuarne le motivazioni, che difficilmente possono essere ricondotte alla sola maggiore o minore propensione o tradizione storica di alcuni territori.</p> <p>Anche volendo ipotizzare che una parte di questo scostamento rispetto alla media nazionale sia imputabile a fattori legati alle scelte dei singoli individui e a naturali dinamiche di mercato, è inevitabile immaginare che vi possa essere una componente non espressa dalle variabili analizzate che influenza il risultato evidenziato dal predetto indicatore.</p>

Tabella 1 – Rapporto fra spesa per giochi legali e prodotto interno lordo in Italia e nelle Regioni Meno Sviluppate (valori percentuali)

	2013	2014	2015	2016
ITALIA	1,01	1,00	1,00	1,10
Regioni meno sviluppate	1,26	1,25	1,28	1,35
Campania	1,59	1,58	1,60	1,77
Puglia	1,32	1,34	1,37	1,55
Basilicata	0,99	0,99	1,04	1,17
Calabria	1,27	1,23	1,27	0,94
Sicilia	1,14	1,11	1,11	1,31

Come evidenziato dai dati in Tabella 1, lo scarto fra la media italiana e le 5 Regioni è molto accentuato (+0,25 circa per ogni anno). La propensione al gioco è molto alta in Campania (1,77%), in Puglia (1,55%) e lo è anche in Calabria mentre è più vicina alla media regionale in Sicilia (anche se dal 2016 è in forte crescita) e in Basilicata (dove anche si rispecchia un certo *trend* crescente). Per quanto riguarda il dato del 2016 della Calabria è importante precisare che lo stesso è fortemente distorto a causa di un *jackpot* molto elevato vinto in tale regione nella categoria dei giochi numerici a totalizzatore.

La generale crescita di questo parametro è largamente imputabile all'elevata azione di legalizzazione che l'Amministrazione ha portato avanti incidendo su quegli operatori che raccoglievano giocate in Italia senza una regolare licenza; tuttavia, ove questo dato cresce portando la media della Regione troppo al di sopra di quella nazionale si potrebbero annidare fenomeni illegali legati ad esempio al riciclaggio.

Al fine di giungere all'individuazione di un indicatore che misuri l'incidenza del volume delle transazioni sospette su base regionale, è stato adottato un metodo di scomposizione della propensione regionale. In sintesi, la propensione regionale può essere scomposta in due addendi, la media nazionale e lo scarto della singola Regione dalla stessa media nazionale. Si è quindi ipotizzata come finestra di tollerabilità naturale tra media nazionale e propensione regionale una soglia pari a 0,15 punti percentuali. Moltiplicando tale valore per il PIL regionale, si ottiene il valore atteso delle transazioni sospette; l'analisi evidenzia che, trainate da Campania e Puglia in particolare, le cinque Regioni meno sviluppate presentano una elevatissima concentrazione di giocate non riconducibili a naturale propensione o dinamiche di mercato.

In particolare, tale concentrazione nelle Regioni meno sviluppate è pari all'87% circa della media nazionale nel periodo analizzato. Questo valore medio è quindi preso a riferimento quale indicatore di incidenza del progetto sulle Regioni "meno sviluppate".

A supporto delle conclusioni sopra riportate si trovano numerosi riscontri nelle relazioni sia della Commissione Antimafia sia della Procura Nazionale Antimafia relativamente alle infiltrazioni criminali nel settore economico del gioco legale. In particolare, la relazione finale della Commissione Parlamentare di inchiesta sul fenomeno delle mafie e sulle altre associazioni criminali, anche straniere relativa alla XVII Legislatura ha evidenziato come nonostante «un'attività encomiabile e fondamentale nella sostanza, ma che tuttavia, sotto la minaccia costante di un sistema di poteri mafiosi sempre più interessato agli ingenti profitti

che può ottenere sia dal gioco legale quanto da quello illegale, richiede un affinamento delle norme di prevenzione e contrasto e taluni interventi "di



	<p>sistema».</p> <p>In tale contesto, la repressione di queste attività, anche se effettuata attraverso un progetto che ha un campo di intervento nazionale, nelle Regioni "meno sviluppate" fornisce un contributo specifico e prezioso alla rimozione di fattori riconosciuti di ostacolo allo sviluppo.</p>
--	--

3.2 Descrizione delle attività progettuali proposte

Descrivere le attività progettuali proposte. In tale sezione devono essere illustrati i contenuti (cosa si chiede di finanziare), le fasi di realizzazione (es. progettazione, esecuzione lavori o acquisto di forniture, ...) e come si prevede di organizzare il progetto.

La realizzazione del presente progetto "Gioco legale e responsabile" è organizzata in 4 macro-attività, di cui le prime tre complementari tra di loro e la quarta trasversale:

- 1) verifica di conformità dei sistemi e degli apparati di gioco;
- 2) gestione e controllo dei sistemi di gioco;
- 3) analisi dei fenomeni di rischio;
- 4) conduzione e manutenzione dei sistemi centrali, esercizio e gestione della rete dei giochi.

Le macro attività, di seguito dettagliate, racchiudono gli interventi individuati nel paragrafo relativo al contributo alla strategia del programma secondo un approccio integrato per consentire il riuso delle componenti trasversali e accentrare le attività di verifica dei risultati attesi.

Tutte le attività di seguito descritte, per quanto concerne la realizzazione dei sistemi informativi e la loro conduzione, sono affidate dall'Agenzia alla Sogei S.p.A., partner *in house* per la realizzazione di tutte le applicazioni afferenti al sistema informativo della fiscalità. Tale affidamento avviene, nel rispetto della normativa vigente⁷, nell'ambito del contratto quadro stipulato tra il Ministero dell'Economia e delle Finanze (MEF) e tale società (di proprietà del MEF stesso) sulla base del quale viene stipulato un contratto esecutivo tra l'Agenzia e la Sogei.

Le attività contrattuali vengono declinate in un Piano Tecnico Annuale che trova corrispondenza nei Piani Triennali per l'Informatica seguiti da AGID con il contributo di tutte le Amministrazioni coinvolte.

1. VERIFICA DI CONFORMITÀ DEI SISTEMI E DEGLI APPARATI DI GIOCO

Questa macro-attività è finalizzata a potenziare e rendere più efficiente, attraverso l'evoluzione degli strumenti informativi e tecnologici, l'accertamento dei requisiti di regolarità e legalità degli operatori della filiera degli apparecchi da intrattenimento, in particolare nella fase di attivazione di una piattaforma di gioco.

L'output previsto è un sistema di gestione del processo di certificazione che sgravi l'Agenzia dalla mera verifica tecnica – affidata ad operatori certificati – consentendo alla stessa la concentrazione di risorse nelle successive azioni di controllo del settore per il contrasto alle azioni illegali. Tale controllo sarà maggiormente integrato tra i diversi attori coinvolti (Agenzia, altre PA e Forze dell'Ordine) e si collega alle altre macro-attività che prevedono l'implementazione di banche dati condivise. È prevista anche la costituzione di un registro degli esercenti, una banca dati contenente tutte le informazioni necessarie alla verifica della posizione dei soggetti che operano nella filiera del gioco.

Il sistema di gestione supporta le nuove attività di verifica previste dal 2018, attraverso Audit dei processi messi in atto dagli organismi di verifica (ODV) per la verifica di conformità dei sistemi di gioco e dei giochi VLT.

L'oggetto dell'analisi è rappresentato da:

- un sistema di gioco VLT nuovo, ovvero mai precedentemente sottoposto a verifica di conformità, oppure un aggiornamento di un sistema di gioco VLT già certificato (nell'ipotesi in cui le modifiche al gioco siano tali da rendere necessaria una nuova procedura di validazione);
- un gioco nuovo, ovvero mai precedentemente sottoposto a verifica di conformità e riferito ad uno specifico sistema di gioco VLT, oppure un gioco già certificato per un altro concessionario.

⁷ Elenco completo al seguente link, il dettaglio di quelle principali è riportato nel seguito del documento.
<http://www.sogei.it/flex/cm/pages/ServeBLOB.php/L/IT/IDPagina/800>

2. GESTIONE E CONTROLLO DEI SISTEMI DI GIOCO

La macro-attività ha come obiettivo lo sviluppo del sistema informativo dei controlli con particolare riferimento all'integrazione con gli altri sistemi gestionali e l'introduzione di strumenti di contrasto all'attività di riciclaggio. Essa prevede la realizzazione di due output:

2.1. Sistema integrato dei controlli per il settore dei giochi

Il già citato Sistema integrato dei controlli (SIC), realizzato dall'Agenzia per uniformare le attività di controllo nel settore del gioco e dei tabacchi, è divenuto – sulla base degli adeguamenti informativi e tecnologici introdotti partire dal 2014 – un sistema informativo che supporta l'Agenzia nelle decisioni sui controlli da effettuare. L'evoluzione del SIC, in coerenza con gli obiettivi del PON, consentirà la realizzazione di programmi avanzati di controllo e accertamento nel settore del gioco pubblico, nonché l'elaborazione di modelli di analisi dei rischi riferiti a comportamenti illegali, in modo tale da potenziare l'attività d'intelligence.

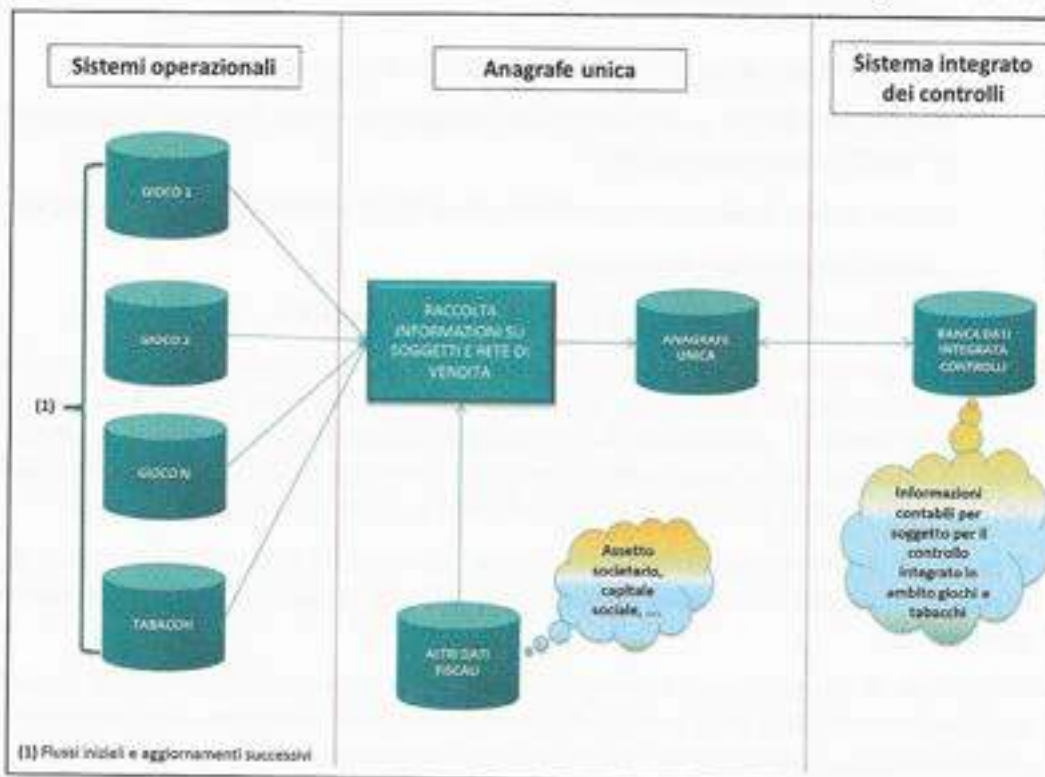
Verrà inoltre costituita una banca dati interforze che consentirà di selezionare più efficacemente i controlli in modo da garantirne una maggiore incisività, sia mediante la condivisione dell'analisi dei rischi sia mediante l'alimentazione dei dati sui fenomeni illegali raccolti dai diversi attori coinvolti.

Architettura "Gestione sistema informativo dei controlli per i Monopoli"

L'architettura comprende le funzionalità di costituzione, aggiornamento e consultazione di una banca dati unica della filiera dei giochi e dei tabacchi che consenta di disporre di un'anagrafica centralizzata e logicamente unica di tutti i soggetti e di tutti i punti vendita.

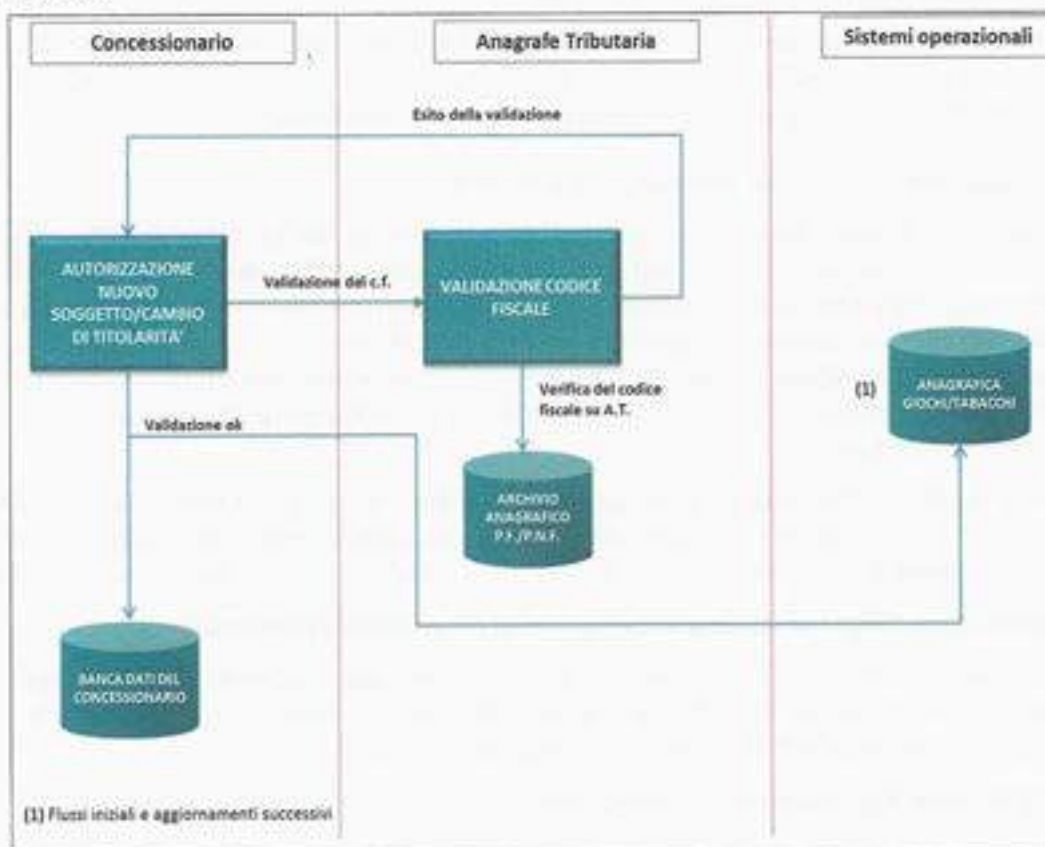
Costituzione, aggiornamento e validazione:

La figura che segue fornisce una rappresentazione grafica del processo di costituzione, aggiornamento e validazione delle informazioni contenute nell'anagrafe unica delle filiere dei giochi e dei tabacchi.



Tra i principali interventi sarà necessario prevedere che l'inserimento/movimentazione dei soggetti nell'anagrafe unificata avvenga sempre ed esclusivamente dopo una preventiva validazione del codice fiscale sull'Anagrafe Tributaria; a tal fine, laddove necessario e come rappresentato nella figura che segue, si può prevedere l'utilizzo da parte dei concessionari del servizio di interrogazione e validazione anagrafica sviluppato da Sogei e già utilizzato da altri enti esterni (GdF, Polizia di Stato,

PNA, ecc).



La georeferenziazione delle sedi di esercizio delle attività, invece, consentirà la predisposizione di piani di controllo integrati sul territorio.

Per la costituzione della banca dati unificata sarà necessario disporre di:

- una piattaforma ETL per il caricamento, l'aggiornamento e l'elaborazione dei dati provenienti dai diversi sistemi operazionali;
- un tool di data quality per la normalizzazione degli indirizzi ai fini della georeferenziazione;
- i servizi batch di georeferenziazione;
- il servizio batch di validazione massiva dei dati anagrafici.

Benché sia previsto che, per la data di impianto della base dati anagrafica unificata i diversi sistemi operazionali avranno provveduto al recupero delle coordinate geografiche del punto vendita tramite la messa a disposizione di servizi batch di georeferenziazione e normalizzazione degli indirizzi. L'utilizzo di tali servizi viene previsto in via residuale laddove il sistema operativo non abbia già provveduto al recupero delle coordinate geografiche del punto vendita.

Il processo di geo-referenziazione consisterà inoltre nella decodifica all'interno del sistema di riferimento GEOPOI (GEOcoding Points Of Interest) di ogni indirizzo nelle corrispondenti coordinate geografiche.

Il processo di normalizzazione prevede l'analisi e l'eventuale correzione delle inesattezze e delle incoerenze riscontrate negli indirizzi degli esercizi, al fine di riportare ogni singolo recapito in una forma standard, univocamente rintracciabile dai sistemi informativi.

Tali servizi verranno inoltre utilizzati nella successiva fase di allineamento della banca dati agli aggiornamenti rilevati sugli archivi operazionali.

Il servizio batch di validazione massiva dei dati anagrafici a fronte di un codice fiscale o dei dati anagrafici cerca di individuare il soggetto restituendo le informazioni anagrafiche associate. Anche tale servizio viene previsto in via residuale e cautelativa da attivare nel caso in cui venissero rilevate

lacune o incongruenze nella validazione dei codici fiscali nelle basi dati operazionali. Si precisa infatti che per la data di impianto della base dati anagrafica unica le singole applicazioni anagrafiche dei vari ambiti di gioco e tabacchi accederanno direttamente ai servizi di verifica di esistenza/validazione dei codici fiscali.

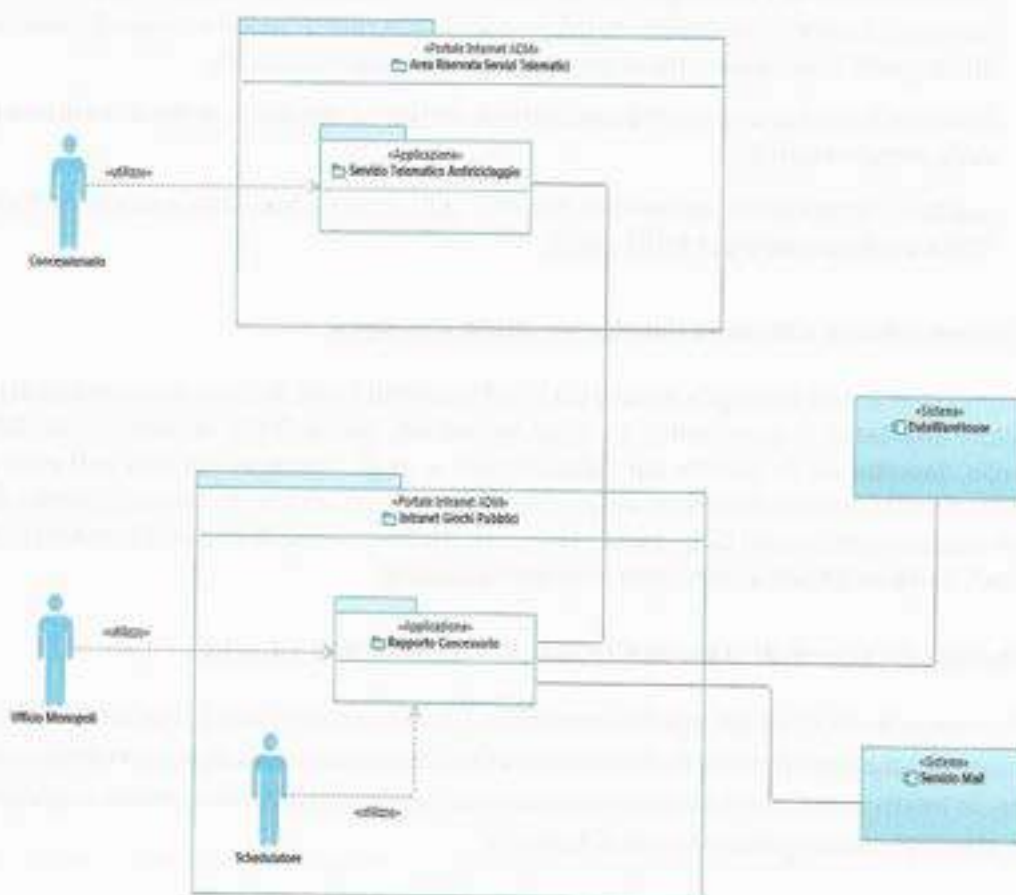
2.2. Adeguamento sistema antiriciclaggio

La recente emanazione di nuove regole in materia di antiriciclaggio (cfr. il decreto legislativo 25 maggio 2017, n. 90) ha consentito all'ADM di completare la definizione degli adeguamenti del servizio telematico sull'antiriciclaggio gestito dall'Agenzia nell'area riservata agli operatori e nella intranet dei giochi pubblici. L'evoluzione di questo sistema informativo era già stata prevista dall'Amministrazione ma solo con l'emanazione del citato decreto è stato possibile completare l'analisi dei requisiti e pianificare l'intervento sul sistema.

Il sistema di antiriciclaggio consente di recuperare dai Concessionari le informazioni di dettaglio (in linea generale importi, numero di eventi con esito vittoria e informazioni anagrafiche del giocatore che effettua una vincita – queste informazioni variano comunque a seconda del singolo gioco coinvolto) sulle vincite superiori alle soglie previste dal decreto.

Queste informazioni, convogliate nei sistemi di Business Intelligence, alimenteranno i sistemi di analisi e contrasto dei fenomeni di riciclaggio.

Gli adeguamenti al sistema saranno implementati secondo l'architettura rappresentata nel seguente diagramma che illustra le attività svolte dai due attori principali del processo (il Concessionario e l'Ufficio dei Monopoli territorialmente competente), il Concessionario inoltra – tramite il servizio telematico – la segnalazione, questo avvia una procedura di revisione da parte dell'Ufficio che produce un aggiornamento del sistema di Business Intelligence e una notifica via e-mail al Concessionario.



3. ANALISI DEI FENOMENI DI RISCHIO

Le analisi dei fenomeni di rischio sono basate sui dati di gioco raccolti dai sistemi operazionali per attuare, attraverso sofisticate tecnologie informatiche, lo studio dei fenomeni connessi al contrasto del gioco illegale. Gli strumenti informatici per effettuare queste analisi e per orientare di conseguenza i diversi uffici nelle proprie attività operative giornaliere si riferiscono principalmente a sistemi di:

- Datawarehouse e di Business Intelligence, che sono in grado di analizzare velocemente ed efficacemente i dati e di rappresentare in modo semplice ed efficace i diversi fenomeni legati al gioco;
- Fraud-management, di contrasto alle frodi, già utilizzati proficuamente in ambito bancario e assicurativo.

L'implementazione di questi sistemi permette di fornire strumenti e applicazioni di supporto al Sistema integrato dei controlli (SIC) ai fini della pianificazione e del monitoraggio dei controlli sulle diverse macro-tipologie di soggetti che operano nel comparto dei giochi.

Gli output previsti riguardano le seguenti banche dati che integrano e potenziano strumenti già in uso da parte dell'ADM:

3.1. Datawarehouse e Business Intelligence giochi:

Questa banca dati:

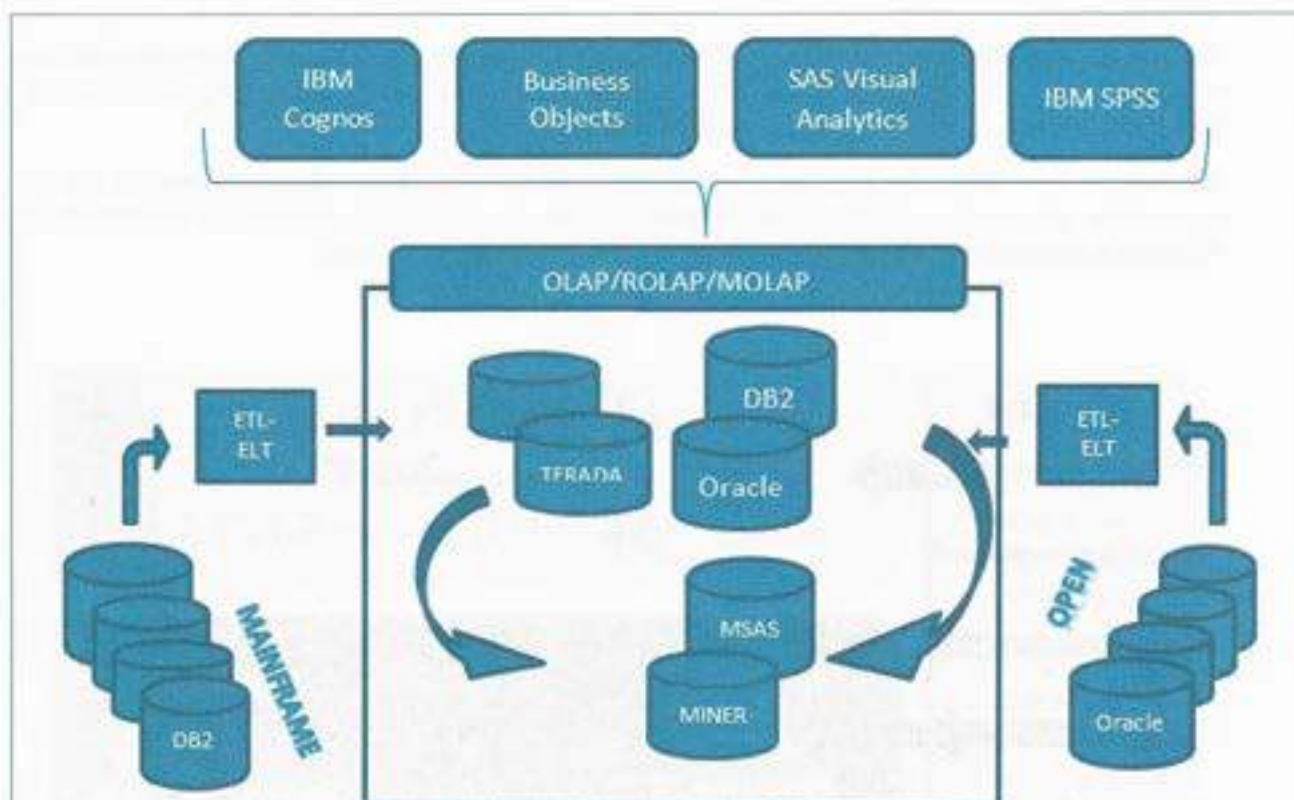
- gestisce il patrimonio informativo di tutti i giochi offerti, inclusi gli apparecchi da intrattenimento (NewSlot e VLT) e i giochi on line;
- garantisce l'aggiornamento costante delle informazioni relative ai giochi esistenti e l'ampliamento dell'informazione stessa ai giochi nuovi o a fronte di modifiche normative; permette inoltre di raccogliere le informazioni sulla rete di vendita sia per il gioco fisico che on line e quelle relative ai cambi di concessione per i punti di vendita;
- consente la valutazione della raccolta e delle vincite sul territorio anche ai fini di una ripartizione delle entrate erariali;
- assicura l'acquisizione automatica dei dati sulla ripartizione della raccolta nell'ambito della filiera degli operatori per tutti i giochi.

3.2. Datawarehouse e Business Intelligence analisi strategica:

Gli strumenti di analisi strategica, quali il G.I.S. e il cruscotto Conti di Gioco, consentono di quantificare indicatori qualitativi e quantitativi, su base temporale, per definire le linee guida dell'attività di controllo, monitorare le attività dei concessionari e degli operatori nei vari settori e individuare comportamenti anomali nell'ambito del portafoglio giochi. Lo strumento consente inoltre di effettuare studi e analisi statistiche nei diversi settori rilevanti, anche con riferimento allo scenario internazionale dei giochi pubblici (Osservatorio Internazionale dei Giochi).

Architettura dei sistemi di BI giochi e analisi strategica (attività 3.1 e 3.2)

Effettuando una istantanea di quanto consolidato sino ad oggi, in termini di prodotti e piattaforme, la rappresentazione che ne risulta è simile a quella della figura successiva dove sono evidenziate, a livello macro, le interrelazioni tra il contesto operativo, quello del Data Warehouse e quello dei relativi tools di Business Intelligence e Business Analytics.



- IBM Cognos e Business Objects rappresentano sono i prodotti utilizzati nell'ambito delle soluzioni di Business Intelligence. Mettono a disposizione degli utenti suite complete di strumenti che consentono l'analisi dei dati attraverso report, dashboard, tools di self service BI e analisi multi-dimensionale.
- SAS Visual Analytics abilita l'analisi di grosse moli di dati sfruttando il paradigma in-memory e consente analisi veloci ed efficaci.
- IBM SPSS è un software di statistica, modellazione predittiva e data mining. Viene utilizzato per implementare indicatori nell'ambito dell'analisi dei rischi.

3.3. Datawarehouse e Business Intelligence Sistema dei controlli:

Le informazioni contenute nel SIC necessitano di una analisi statistica con metodologie diverse dai report standard tipici delle applicazioni non datawarehouse. L'adozione di strumenti che consentono l'analisi di grandi quantità di dati e regressioni statistiche evolute si è resa indispensabile per la definizione dell'analisi dei rischi e il fraud management.

Spiccano in questa famiglia di prodotti il sistema FRODO e l'analisi per soggetto. Il primo consente, mediante l'analisi di miliardi di partite in quasi tempo reale, di analizzare le interconnessioni e le relazioni tra i diversi giocatori nel poker online e i flussi di scommesse da sottoporre ad analisi. L'analisi per soggetto, dedicata al segmento dei giochi online, consente di verificare tutti i dati di gioco collegati a una singola persona fisica attraverso tutti i conti di gioco ad essa intestati e quindi monitorare comportamenti potenzialmente fraudolenti anticipando il momento del controllo.

Particolare attenzione, inoltre, viene dedicata alla realizzazione di strumenti e tecnologie che consentano l'analisi e la discovery di fenomeni illegali nell'ambito dei giochi in rete e l'identificazione di soggetti coinvolti in attività illecite collegate ai siti di gaming irregolari.

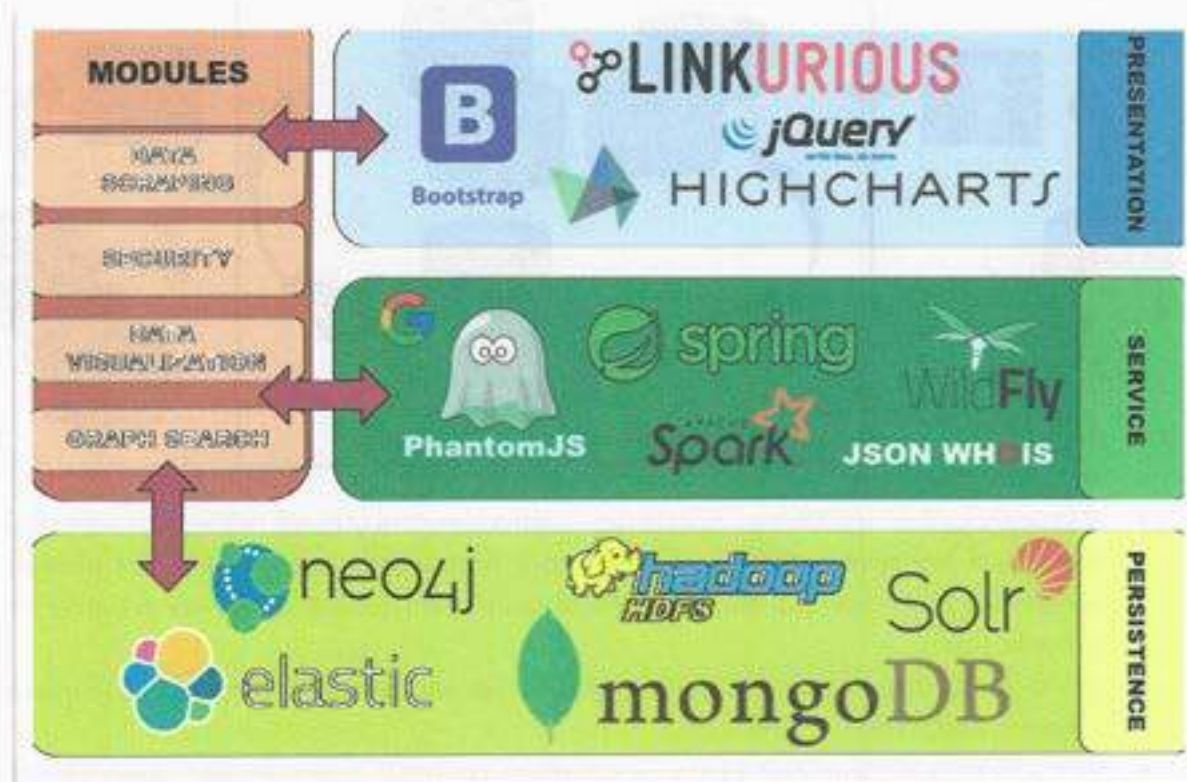
Architettura sistemi di BI – Fraud Management e controlli (attività 3.3).

Il sistema FRODO presenta una consolidata architettura multi-tier, schematizzata nella Figura 1.

Tale pattern architetturale si fonda sull'esigenza di organizzare le strutture d'esecuzione in gruppi logici di componenti, distinti computazionalmente e interoperabili tra loro Denominati tier.

Tale suddivisione in moduli risulta un punto di forza del pattern: ogni tier infatti possiede le proprie responsabilità e possibilità di riuso, favorendo ottimizzazione delle prestazioni, modificabilità ed evoluzione del software, nonché la sicurezza globale del sistema.

Nel sistema sono individuabili tre tier principali: Persistence Tier, Service Tier e Presentation Tier i quali concorrono nel garantire l'esistenza di vari driver funzionali. Tra di essi, i moduli più importanti offerti riguardano le dashboard, l'esplorazione dei dati, ricerca su grafo e sicurezza.



Il Persistence Tier è il livello architetturale che si occupa della persistenza dei dati, disaccoppiandoli da logica di business e presentazione; strutturato da diverse componenti in un approccio di Polyglot Persistence, tali prodotti sono stati selezionati sulla base dei propri punti di forza per rispondere ognuno a una ben precisa esigenza funzionale. In particolare il sistema integra i seguenti componenti:

- **Neo4j**, database a grafo nativo sviluppato in Java, ottimizzato per memorizzare e navigare dati altamente interconnessi tra loro. Le informazioni sono rese persistenti secondo un modello di grafo etichettato e dotato di proprietà su nodi e relazioni. Neo4j viene pertanto impiegato nel progetto per permettere a un'utente di esplorare le connessioni sussistenti tra le entità restituite dalle analisi e che spesso difficilmente emergono tramite i tradizionali strumenti di reportistica. Il database può risiedere su un singolo server o su un cluster, rispettando un'architettura proprietaria chiamata Causal Clustering basata sul protocollo Rift;
- **Solr**, un motore di ricerca altamente affidabile, scalabile, fault tolerant. Esso offre un'indicizzazione distribuita e replicata di documenti basata su Lucene al fine di garantire una performante ricerca full-text e funzionalità di ricerca avanzate come autocomplete google-like, faceted search e il matching di wildcards. L'impegno di Solr nel progetto garantisce la ricerca puntuale ed efficiente dei contenuti e dei metadati delle pagine scaricate dal crawler;
- **MongoDB**, è un sistema di gestione dati open-source appartenete alla famiglia dei database non-relazionali (NoSQL DB). A differenza dei database relazionali, permette di gestire enormi quantità di dati (il nome "mongo" deriva da "humongous", ovvero "gigantesco") semi strutturati garantendo alte prestazioni. È un database scalabile orizzontalmente; include nativamente una modalità distribuita, in cui i dati vengono spezzati in shard automaticamente e distribuiti sui diversi

nodi. Il sistema è eventualmente consistente, garantendo ottime performance di letture massive dei dati. MongoDB è un prodotto open e flessibile, capace di garantire una semplice ed immediata integrazione in sistemi già esistenti. Alcune delle caratteristiche principali sono:

- Query ad hoc: MongoDB supporta ricerche per campi, intervalli e regular expression. Le query possono restituire campi specifici del documento e anche includere funzioni definite dall'utente in JavaScript.
 - Indicizzazione: Qualunque campo in MongoDB può essere indicizzato (gli indici in MongoDB sono concettualmente simili a quelli dei tradizionali RDBMS). Sono disponibili anche indici secondari, indici unici, indici sparsi, indici geospaziali e indici full text.
 - Alta Affidabilità: MongoDB fornisce alta disponibilità e aumento del carico gestito attraverso i replica set. Un replica set consiste in due o più copie dei dati. Ogni replica può avere il ruolo di copia primaria o secondaria in qualunque momento. La replica primaria effettua tutte le scritture e le letture. Le repliche secondarie mantengono una copia dei dati della replica primaria attraverso un meccanismo di replicazione incluso nel prodotto.
 - Sharding e bilanciamento dei dati: MongoDB scala orizzontalmente usando lo sharding. L'utente deve scegliere una chiave di sharding, che determina come i dati di una collection saranno distribuiti tra i vari nodi.
 - File Storage: MongoDB può essere usato anche come un file system, traendo vantaggio dalle caratteristiche di replicazione e di bilanciamento su più server per memorizzare file, anche di grandi dimensioni.
 - Aggregazione: MongoDB supporta due modalità di aggregazione dei dati: il MapReduce e l'Aggregation Framework.
 - Capped Collection: MongoDB supporta collection a dimensioni fisse chiamate capped collection. Questo tipo di collection mantengono l'ordine di inserimento e una volta raggiunto la dimensione definita, si comportano come code circolari.
- **ElasticSearch**, server di ricerca Full Text basato su Lucene. Nel sistema viene utilizzato come indicizzatore da Linkurious.
 - **Expert System Cogito**® Cogito è la piattaforma linguistica di EXPERT SYSTEM, insieme di tecnologie e risorse proprietarie in grado di elaborare in modo intelligente la conoscenza contenuta nei testi, per l'estrazione di significati e la comprensione del linguaggio naturale. Cogito interpreta i concetti contenuti nei testi e attraverso le tecnologie linguistiche più avanzate.
 - **Bureau van Dijk**: Bureau van Dijk è uno dei leader nella fornitura di informazioni economico-finanziarie e soluzioni software per l'analisi dei dati. Grazie all'integrazione delle informazioni provenienti dai principali Information Provider internazionali, Bureau van Dijk è in grado di fornire dati dettagliati sulle aziende italiane ed estere, rating, probabilità di default, assetto societario e struttura del gruppo, operazioni di finanza straordinaria, news e studi di settore.

Il Service Tier è lo strato architetturale che ha la responsabilità di gestire la logica di business. Esso coordina il sistema: riceve le multiple richieste inoltrate dal tier di presentazione, le processa, interagendo con il livello di persistenza qualora necessario, e restituisce l'elaborazione al presentation tier affinché questo possa visualizzarlo e renderlo disponibile all'utente.

Diversi sono i componenti che concorrono nella realizzazione del livello logico. Tra di essi si annoverano i seguenti:

- **Spring Framework**, il principale framework su cui è costruito il sistema, è un robusto e ampio strumento per la programmazione e configurazione di moderne applicazioni Java EE. Di particolare interesse risulta il suo modulo Spring MVC per lo sviluppo di applicazioni web secondo il noto pattern architetturale Model View Controller;
- **WildFly**, evoluzione di JBoss, è un application server open source per Java EE;

- **Apache Spark**, framework open source per il calcolo distribuito e in memory su cluster Hadoop;
- **PhantomJS**, un headless browser basato sul motore WebKit e scritto in JavaScript. Esso consente nativamente di accedere e manipolare pagine web tramite lo standard DOM API, nonché di selezionare e catturare i contenuti di vario formato in esse presenti. Valore aggiunto di PhantomJS rispetto ad altri prodotti per il web scraping è la capacità di recuperare anche pagine con contenuti dinamici.
- **Google Custom Search**, API Google che restituisce i risultati del motore di ricerca a partire da termini chiave;
- **Json Whois**, servizio per estrarre le informazioni del whois di un sito web.

Il Presentation Tier raggruppa tutti quei componenti dell'architettura che si occupano dell'interazione con l'utente. Ciascun client è caratterizzato da un comune web browser sui cui sono costruite pagine HTML e JSP per la presentazione dell'applicazione. Diversi linguaggi e librerie concorrono in questo livello. Tra di essi si annoverano i seguenti:

- **HTML5, CSS3, JavaScript**, linguaggi riconosciuti dal consorzio W3C per la creazione delle pagine web;
- **jQuery** una libreria JavaScript leggera, veloce e ricca di funzionalità per il traversing e la manipolazione di pagine web, gestione di eventi, richieste ajax compatibile con i principali browser;
- **Bootstrap 3**, per produrre pagine web responsive;
- **Highcharts.js**, libreria JavaScript per la creazione e visualizzazione di grafici web dinamici e interattivi;
- **Linkurious**, software per l'analisi ed esplorazione di dati modellati secondo una topologia a grafo

3.4. Sistema per la gestione del gioco anomalo scommesse sportive (GASS):

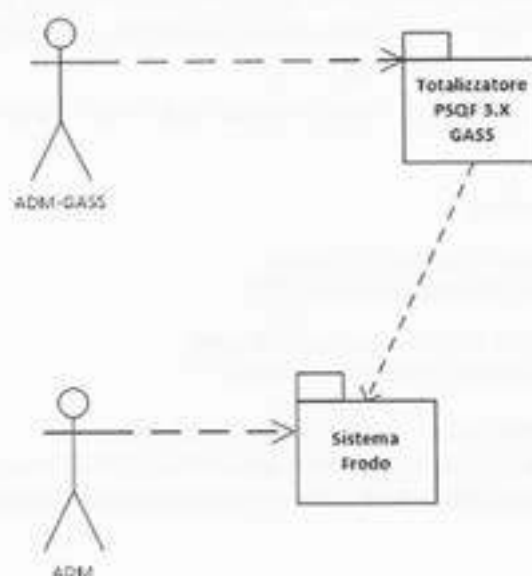
In un periodo recente il settore delle scommesse ha vissuto diverse innovazioni normative (*betting exchange*, eventi simulati, ampliamento dei palinsesti) e ciò ha esposto il circuito legale a maggiori rischi. L'Agenzia monitora tutti i flussi di giocate su ogni evento gestito nei palinsesti legali con l'obiettivo di individuare i c.d. flussi anomali. Senza entrare nei dettagli tecnici di cosa si intenda per flusso anomalo di scommesse, si può semplificare facendo riferimento ad una situazione in cui su un dato evento vi sia una concentrazione inusuale di puntate apparentemente incoerenti con eventi simili. In questi casi, ad evento concluso sarebbe relativamente facile spiegare l'incoerenza del flusso che può essere connesso a un comportamento illegale (es: alterazione del risultato sportivo mediante corruzione di alcuni atleti coinvolti) o meno.

L'obiettivo è quello di intervenire prima che l'evento sportivo abbia luogo, mediante strumenti di intelligence che consentano l'individuazione dei *pattern* rischiosi (gli eventi sportivi su cui si effettuano scommesse sono migliaia) e la valutazione da parte dei funzionari specializzati in tale controllo.

Questo sistema consentirà una più efficace azione di monitoraggio e, quindi, una maggiore tempestività di intervento.

Il sistema informativo oggetto di questa attività prevede due elementi principali, da un lato una componente gestionale che dialoga con il protocollo di comunicazione dei flussi relativi alle scommesse (c.d. totalizzatore) e dall'altro una di analisi statistica e collegata ai sistemi di BI.

Per quanto riguarda la prima componente vi è un gruppo specializzato di personale dell'Agenzia che opera su tale sistema. Tale gruppo andrà integrato e ampliato nell'ottica dell'integrazione con il sistema FRODO per la componente di analisi come illustrato nel diagramma seguente che illustra il caso d'uso.



4. CONDUZIONE DEI SISTEMI DI ESERCIZIO E GESTIONE DELLA RETE DEI GIOCHI

La macro-attività comprende tutte le attività e i mezzi informatici necessari per il funzionamento della rete dei giochi nonché per la gestione e l'evoluzione dell'infrastruttura dell'Agenzia. A valere sul progetto, vengono finanziati interventi finalizzati alla gestione remota delle postazioni di lavoro per consentire la piena operatività dei funzionari dell'Amministrazione nel corso delle attività di verifica sul territorio.

In particolare sono allo studio soluzioni di Virtual Desktop (Citrix) attivabili su un canale di comunicazione sicuro attraverso una infrastruttura di VPN (Virtual Private Network).

Questa soluzione infrastrutturale verrà messa a disposizione dell'utenza sul territorio che opera nelle verifiche di settore mediante la fornitura di notebook e stampanti portatili oltre che di sistemi di connettività mobile. Questa soluzione consente di ricreare la postazione di lavoro fissa sia in mobilità sia on site presso il soggetto verificato dando accesso a tutte le infrastrutture software (normalmente non accessibili al di fuori della rete aziendale) e consentendo il completamento dell'iter di verifica o collaudo in tempi minori.



3.3 Altre fonti di finanziamento ed esperienze pregresse

Compilare la sezione sottostante considerando eventuali istanze per altre fonti di finanziamento, esperienze pregresse nell'ambito di progetti simili e eventuali attività già realizzate e/o completate prima della presentazione della proposta progettuale.

È stata avanzata analoga richiesta di finanziamento anche nell'ambito di altri fondi/programmi/iniziative?
Sì

In caso di risposta affermativa:

1. Vi è stato rigetto dell'istanza? Sì x No
In caso positivo allegare la nota di rigetto.
2. Vi è stata rinuncia al finanziamento? Sì x No
In caso positivo allegare la nota di rinuncia.
3. Si è ancora in attesa dell'esito dell'istanza? Sì x No
In caso positivo, al fine di evitare sovrapposizioni con altre fonti di finanziamento, la proposta potrà essere considerata ammissibile solo allorquando il proponente possa esibire nota di rigetto o di rinuncia.

Si sono già avute esperienze pregresse positive nell'ambito di progetti simili, anche non connessi al PON Sicurezza?

L'area dogane dell'Agenzia ha presentato due progetti, ammessi a finanziamento a valere sulle risorse del PON Infrastrutture e Reti:

- Digitalizzazione delle procedure nel Porto di Bari
- Evoluzione della NMSW e dell'eManifest portal con estensione dello sdoganamento in mare

Le attività descritte nella sezione 3.2 sono state già realizzate e/o completate con altre fonti di finanziamento, prima della trasmissione della presente proposta progettuale?

Sì x No

3.4 Tempistica della realizzazione

Descrivere la durata di tutte le attività progettuali descritte nella sezione 3.2 con un adeguato livello di dettaglio.

Attività previste	Anno 2014				Anno 2015				2016				2017				2018				2019				2020			
	Trimestre				Trimestre				Trimestre				Trimestre				Trimestre				Trimestre				Trimestre			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1. Verifica di conformità dei sistemi e degli apparati di gioco																												
2.1 Servizi tecnici a supporto del processo di certificazione																												
2. Gestione e controllo dei sistemi di gioco																												
2.2 Sistema integrato dei controlli per il settore dei giochi																												
2.2 Adeguamento sistema anticicaggio																												
3. Analisi dei fenomeni di rischio																												
3.1 Datawarehouse e business intelligence giochi																												
3.2 Datawarehouse e business intelligence analisi strategica																												
3.3 Datawarehouse e business intelligence sistema dei controlli																												
3.4 Sistema per la gestione del gioco anonimo scommesse sportive (GASS)																												
4. Condizione e manutenzione dei sistemi centrali e di esercizio e gestione della rete dei giochi																												
4.1 Studio e sperimentazione accesso da remoto e fornitura beni e servizi																												

N.B. Il Piano di Rafforzamento Amministrativo del PON Legalità 2014/2020 prevede il ritiro automatico del finanziamento ai beneficiari che accumuleranno ritardi sull'attuazione del progetto pari al 30% della tempistica prevista dal cronogramma delle attività, a meno che il ritardo non sia attribuibile a circostanze eccezionali da documentarsi o da cause non dipendenti dall'amministrazione beneficiaria.

3.4.1 Descrizione dell'iter amministrativo

Indicare gli adempimenti amministrativi da espletare per l'avvio e la realizzazione delle attività progettuali (es. conferenza di servizi, varianti agli strumenti urbanistici, procedure di affidamento, ...).

1) PARERI

La realizzazione del progetto richiede il rilascio di autorizzazioni, concessioni, pareri, ecc.?

- Sì
 No

In caso di risposta positiva compilare la tabella, indicando le informazioni richieste:

Parere richiesto	Ente preposto al rilascio	Tempistica stimata per il rilascio*
Parere 1		

*Le tempistiche devono essere attendibili

2) PROCEDURE DI AFFIDAMENTO

Compilare la tabella, prestando attenzione alla corrispondenza con le informazioni riportate nelle sezioni 3.4 (tempistica di realizzazione), 4.1 (budget delle attività) e 4.2 (cronoprogramma di spesa):

Attività progettuale	Tipologia di procedura da attivare (Es.: Aperta / Ristretta / Competitiva con negoziazione / Negoziata senza bando / Dialogo competitivo/Partenariato per l'innovazione/Altro**)	Oggetto dell'affidamento	Importo totale a base d'asta (al netto dell'IVA)	Importo a base d'asta finanziato dal PON (al netto dell'IVA)
Tutte le attività di sviluppo software: 1. Verifica di conformità dei sistemi e degli apparati di gioco; 2. Gestione e controllo dei sistemi di gioco; 3. Analisi dei fenomeni di rischio (ad esclusione di quota parte del 3.3)	*** Contratto Quadro 2006-2011 tra la Sogei e il Dipartimento per le Politiche Fiscali del Ministero dell'Economia e delle Finanze.	Analisi e realizzazione di sistemi informativi.	-	-
Approvvigionamento di beni e servizi: 3.3 Datawarehouse e business intelligence sistema dei controlli	Trattativa diretta e aperta condotte da Consip	Acquisizione licenze per accesso a Banche Dati esterne (Bureau van Dijk)	-	-
Approvvigionamento di beni e servizi: 4. Conduzione e manutenzione dei sistemi centrali e di esercizio e gestione della rete dei giochi	Adesione Convenzione Consip	Fornitura hardware	-	-



**Se "altro" specificare (es. Convenzione CONSIP, ricorso al Mercato Elettronico della PA, Accordi Quadro, ecc.):

Le possibili fonti di finanziamento individuate sono: Convenzioni Consip, Mercato Elettronico della PA, Accordi quadro, Contratto quadro Sistemi Gestionali Integrati (SGI), Contratto quadro Sistema Pubblico di Connettività (SPC).

***Contratto Quadro 2006-2011 tra la Sogei e il Dipartimento per le Politiche Fiscali del Ministero dell'Economia e delle Finanze. I predetti atti contrattuali si inquadrano in un preciso contesto normativo di cui si dà evidenza delle principali fonti: decreto legge 30 gennaio 1976, n. 8; legge 24 aprile 1980, n. 146; legge 6 agosto 1981, n. 433; decreto legislativo 17 novembre 1997, n. 414; decreto legge 25 giugno 2008, n. 112; decreto legge 6 luglio 2012, n. 95; legge 23 dicembre 2014, n. 190; decreto legislativo 26 agosto 2016, n. 179.

N.B: Nel quadro del PON Legalità non si potrà far ricorso:

- a procedure segretate o che esigono particolari misure di sicurezza ai sensi degli articoli 15 e 16, paragrafi 2 a 4 della direttiva 2014/24/UE;

- a procedure negoziate senza bando ai sensi dell'articolo 32, paragrafo 2, lettera b) della direttiva 2014/24/UE;

- a procedure negoziate senza bando ai sensi dell'articolo 32, paragrafo 3, lettera b) della direttiva 2014/24/UE.

Per eventuali forniture complementari secondo modalità e criteri indicati nel bando di gara dell'appalto originario, si farà invece riferimento alle disposizioni contenute nell'articolo 33 della direttiva 2014/24/UE, che disciplinano le modalità e i termini per la conclusione di accordi quadro.

Motivazione per il ricorso
alla procedura negoziata
(diversa di quelle di cui
agli art. 32 della direttiva
2014/24/UE)

³ Le attività 2.1. (Sviluppo software di Business Intelligence) e 3.1. (Supporto specialistico tecnico ed amministrativo) fanno riferimento ad un'unica procedura di acquisizione attraverso l'Accordo Quadro "Servizi applicativi".

3.5 Descrizione dei risultati attesi

Descrivere i risultati che si prevede di ottenere tramite le attività progettuali proposte. È opportuno individuare risultati che siano coerenti con le attività previste e rilevanti rispetto agli obiettivi del PON Legalità, con riferimento agli indicatori di realizzazione fisica e di risultato indicati nella sezione successiva

Le soluzioni applicative sviluppate consentono all'Agenzia di svolgere un'efficace attività di intelligence sul territorio, per selezionare specifici profili di pericolosità idonei alla selezione di operatori del settore da sottoporre a controllo.

I principali risultati attesi riguardano:

- I. l'armonizzazione e l'ottimizzazione dei controlli sul territorio, in particolare nelle Regioni obiettivo, che consenta di aumentare il tasso di positività del controllo (controlli più mirati grazie a una analisi dei rischi migliore e condivisa con gli altri soggetti);
- II. l'incremento della collaborazione tra Amministrazioni e Forze dell'Ordine mediante la condivisione dei dati e la promozione di azioni sinergiche;
- III. lo sviluppo di modelli di controllo innovativi mediante l'uso di big data, analisi semantica e algoritmi applicati a grafi.

Le singole macro-attività, oltre a contribuire nel complesso al raggiungimento dei risultati attesi sopra esposti, consentono ciascuna di raggiungere ulteriori risultati di dettaglio:

1. verifica di conformità dei sistemi e degli apparati di gioco
 - a. ridefinizione dei processi di approvazione delle piattaforme di gioco individuando soggetti affidabili come operatori autorizzati al collaudo delle piattaforme concentrando le risorse sui controlli di secondo livello (maggiore qualità dei controlli)
 - b. crescenti livelli di cooperazione tra gli attori del sistema giochi, intensificando, tra gli altri, i rapporti con gli Organi di controllo ausiliari, anche attraverso soluzioni organizzative ed operative per la gestione coordinata di processi di interesse comune
2. gestione e controllo dei sistemi di gioco
 - a. il potenziamento dell'attività d'intelligence diretta alla realizzazione di programmi mirati di controllo e accertamento, alla elaborazione di modelli di analisi dei rischi riferiti a comportamenti evasivi ed elusivi. L'obiettivo va perseguito principalmente attraverso l'adozione di misure di programmazione ed operative che assicurino una maggiore incisività dell'azione di controllo nel suo complesso
3. analisi dei fenomeni di rischio
 - a. una più efficace attività d'indagine al fine di perseguire, attraverso una mirata selezione delle posizioni da sottoporre al controllo, un incremento qualitativo dell'azione amministrativa
 - b. ampliare la platea dei soggetti da sottoporre a controllo e di contrarre i tempi intercorrenti tra il sorgere dell'obbligazione e quello di definizione della fase di controllo
4. conduzione e manutenzione dei sistemi centrali e di esercizio e gestione della rete dei giochi
 - a. gli strumenti individuati, seppur apparentemente non così avanzati sul piano tecnologico, consentiranno di ottimizzare le tempistiche di collaudo dei sistemi di gioco svolte presso gli operatori del settore
 - b. la crescita delle Entrate erariali mediante la maggiore tempestività nell'attivazione delle piattaforme collaudate e il contrasto dei fenomeni di evasione fiscale.

**3.5.1 Indicatori**

Completare la tabella utilizzando gli indicatori già previsti dal PON Legalità e/o indicarne ulteriori ritenuti significativi.

INDICATORI DI REALIZZAZIONE FISICA/OUTPUT	Unità di misura	Valore attuale (anno 2017)	Valore atteso al 2020
Numero di soluzioni informative di livello regionale per l'analisi predittiva sui settori produttivi a rischio di infiltrazione criminale	Numero	0	1
Numero di indicatori introdotti per l'analisi dei rischi nel sistema SIC	Numero	0	4
Numero di documenti gestiti attraverso il sistema FRODO per il settore Scommesse	Numero	900 Milioni	2.700 Milioni

INDICATORI DI RISULTATO	Unità di misura	Valore al (anno 2016)	Valore atteso al 2020
Indicatori previsti dal PON			
Numero di siti web nel settore giochi oscurati ai sensi della normativa vigente	Numero	6.387	8.500



3.6 Sinergie con altri programmi/interventi

Nel caso in cui il progetto presentato per il finanziamento nell'ambito del PON Legalità faccia parte di un sistema di interventi più ampio, descrivere la sinergia/caliegamento funzionale con la stessa e le altre fonti di finanziamento interessate (es. POR, FSC, ecc.).

3.7 Rilevanza rispetto alle priorità orizzontali dell'Unione Europea

La rilevanza dell'intervento rispetto alle priorità orizzontali dell'Unione Europea costituisce un criterio di premialità in sede di valutazione. Se applicabile, indicare la specifica priorità orizzontale soddisfatta (disponibili anche più opzioni) e descrivere per quali motivi.

L'intervento è rilevante rispetto a quale/i delle seguenti priorità?

- Innovazione sociale
- Qualità della vita
- Disabilità
- Sviluppo sostenibile
- Non discriminazione
- Parità tra uomini e donne
- Non Applicabile

Indicare motivazioni di quanto selezionato sopra

Il progetto contribuisce a migliorare la qualità della vita nelle RMS. Facendo riferimento in particolare agli indicatori BES – Benessere Equo e Sostenibile dell'ISTAT su "Sicurezza", il progetto è in grado di influire positivamente in primo luogo sull'indicatore "Percezione di degrado nella zona in cui si vive", misurato come la percentuale di persone di 14 anni e più che vedono spesso elementi di degrado sociale e ambientale nella zona in cui si vive sul totale delle persone di 14 anni e più. L'effetto su questo Indicatore è determinato dall'azione di contrasto, effettuata dal progetto, alla presenza delle organizzazioni criminali nei sistemi socioeconomici locali, alimentata anche dall'ingresso illegale nel settore del gioco a fini di riciclaggio, frode e guadagno illecito.

Inoltre, il progetto promuove lo sviluppo sostenibile nelle RMS, nella misura in cui contribuisce a contrastare la presenza delle organizzazioni criminali nel settore del gioco a fini di riciclaggio e frode, riducendo la capacità di reinvestimento dei capitali mafiosi nei circuiti dell'economia legale, a vantaggio dei settori economici regolari e del buon funzionamento del mercato.

4. Quadro finanziario

4.1 Budget dettagliato delle attività proposte

Completare la tabella indicando per ogni attività le tipologie di spesa previste ed i relativi importi. Le informazioni riportate devono corrispondere agli elementi indicati nelle sezioni 3.4 (tempistica di realizzazione), 3.4.1 (iter amministrativo) e 4.2 (cronoprogramma di spesa).

Attività 1	Tipologia di spesa	Importo netto (€)	IVA (€)	Importo lordo (€)
1. Verifica di conformità dei sistemi e degli apparati di gioco	1.1 Servizi telematici a supporto del processo di certificazione	954.658,97	210.024,97	1.164.683,94
Attività 2	Tipologia di spesa	Importo netto (€)	IVA (€)	Importo lordo (€)
2. Gestione e controllo dei sistemi di gioco	2.1 Sistema integrato dei controlli per il settore dei giochi	4.383.449,33	964.358,85	5.347.808,18
	2.2 Adeguamento sistema antiriciclaggio	45.392,13	9.986,27	55.378,40
Attività 3	Tipologia di spesa	Importo netto (€)	IVA (€)	Importo lordo (€)
3. Analisi dei fenomeni di rischio	3.1 Datawarehouse e business intelligence giochi	772.712,78	169.996,81	942.709,59
	3.2 Datawarehouse e business intelligence analisi strategica	1.968.793,69	433.134,61	2.401.928,30
	3.3 Datawarehouse e business intelligence sistema dei controlli	13.598.976,65	2.991.774,86	16.590.751,51
	3.4 Sistema per la gestione del gioco anomalo scommesse sportive (GASS)	495.674,40	109.048,37	604.722,77
Attività 4	Tipologia di spesa	Importo netto (€)	IVA (€)	Importo lordo (€)
4. Conduzione e manutenzione dei sistemi centrali e di esercizio e gestione della rete dei giochi	4.1 Studio e sperimentazione accesso da remoto e fornitura beni e servizi	146.854,05	32.307,89	179.161,94
Totale costo progetto		22.366.512,00	4.920.632,64	27.287.144,64

**4.2 Cronogramma di spesa**

Completare la tabella indicando gli importi di spesa previsti trimestralmente per ciascuna attività. Le informazioni riportate devono corrispondere agli elementi indicati nelle sezioni 3.4 (tempistica di realizzazione), 3.4.1 (iter amministrativo) e 4.1 (budget delle attività proposte).

	Anno 2014		Anno 2015		Anno 2016		Anno 2017		Anno 2018		Anno 2019		Anno 2020			
	Trimestre		Trimestre		Trimestre		Trimestre		Trimestre		Trimestre		Trimestre			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1. Verifica di conformità dei sistemi e degli apparati di gioco																
1.1 Servizi telematici a supporto del processo di certificazione	-	-	-	-	-	-	-	389.354,18	-	287.552,05	-	243.888,86	-	-	-	243.888,86
2. Gestione e controllo dei sistemi di gioco																
2.1 Sistema integrato dei controlli per il settore dei giochi	878.541,28	-	814.500,91	-	552.392,70	-	896.242,01	-	792.955,23	-	733.406,78	-	-	-	-	679.769,27
2.2 Adeguamento sistema antiriciclaggio	-	-	-	-	-	-	-	-	20.229,55	-	18.206,60	-	-	-	-	16.942,25
3. Analisi dei fenomeni di rischio																
3.1 Datawarehouse e business intelligence giochi	162.186,56	-	202.733,26	-	230.378,70	-	-	-	138.227,22	-	107.817,23	-	-	-	-	101.366,63
3.2 Datawarehouse	352.940,14	-	350.175,62	-	248.809,00	-	202.733,26	-	483.795,27	-	392.565,30	-	-	-	-	370.909,71

Modello per la presentazione dei progetti v.1



e business intelligence analisi strategico															
3.3 Datawarehouse e business intelligence sistema dei controlli	1.811.853,48	1.922.702,92	2.465.104,94	2.959.595,68	2.662.764,85	2.454.336,22	2.314.393,42								
3.4 Sistema per la gestione del gioco anomalo scommesse sportive (GASS)	75.860,82	20.229,55	-	20.229,55	184.302,96	156.657,52	147.442,37								
4. Conduzione e manutenzione dei sistemi centrali e di esercizio e gestione della rete dei giochi															
4.1 Studio e sperimentazione accesso da remoto e fornitura beni e servizi			58.859,33	9.356,61	110.946,01										



4.3 Sostenibilità¹¹

Indicare la previsione dei costi relativi alla sostenibilità dell'intervento per almeno i cinque anni successivi in seguito alla conclusione del progetto individuando le fonti di finanziamento (nazionali, regionali, locali, altro) a cui si farà riferimento.

Per il suo funzionamento l'Agenzia dispone di risorse proprie assegnate dal MEF all'atto della stipula della Convenzione (articolo 59, commi 2, 3 e 4, del D.Lgs. 30 luglio 1999, n. 300). Tra queste vi è una specifica richiesta di fondi destinati agli investimenti di natura ICT approvati dal Comitato di Gestione dell'Agenzia.

Detto comitato approva, con ulteriore delibera, la quota di spese annuali (inclusive delle quote di investimento e di spese correnti) destinate all'evoluzione e alla conduzione del sistema informativo dell'Amministrazione gestite dalla Sogei S.p.A. in base alla normativa di seguito richiamata, al contratto quadro dei servizi stipulato tra il MEF e la Sogei e il contratto esecutivo stipulato tra l'Agenzia e la Sogei.

I Rapporti tra il Ministero dell'Economia e delle Finanze, l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli e la Sogei S.p.A. sono regolati da diverse fonti normative tra cui si richiamano le principali:

- decreto legislativo 30 luglio 1999, n. 300;
- decreto legislativo 30 marzo 2001, n. 165;
- decreto legge 30 gennaio 1976, n. 8;
- legge 24 aprile 1980, n. 146;
- legge 6 agosto 1981, n. 433;
- decreto legislativo 17 novembre 1997, n. 414;
- decreto legge 25 giugno 2008, n. 112;
- decreto legge 6 luglio 2012, n. 95
- legge 23 dicembre 2014, n. 190;
- decreto legislativo 26 agosto 2016, n. 179.

Anche gli interventi oggetto del Progetto "Gioco legale e responsabile" sono – per la loro natura – ricomprese nel più ampio perimetro delineato dal sistema informativo della fiscalità di cui l'Agenzia è responsabile per le aree di competenza.

I progetti in argomento sono solo in parte finanziati con le risorse del PON Legalità, vi è infatti una componente relativa alla conduzione dell'infrastruttura che non è stata inclusa nel presente progetto in quanto comune a tutte le altre attività dell'Agenzia e pertanto indivisibile e non calcolabile pro quota.

La sostenibilità del progetto quindi è assicurata su un orizzonte ben superiore al quinquennio richiesto in quanto i principali costi da sostenere – a conclusione dello stesso – saranno proprio i costi di conduzione e manutenzione dell'infrastruttura comunque sostenuti e garantiti dall'Agenzia in base alle normative vigenti e ai conseguenti atti Convenzionali con il Ministero dell'Economia e delle Finanze.



ricomprese nel già citato piano degli investimenti ICT e quindi approvate prima dal Comitato di Gestione dell'Agenzia e successivamente dal MEF per l'inclusione nello stanziamento previsto dalla citata Convenzione.

La Convenzione, stipulata tra il Ministro dell'economia e delle finanze e il Direttore dell'Agenzia, stabilisce i reciproci impegni istituzionali che gli Organi coinvolti assumono nel triennio di riferimento e tra questi vi è il trasferimento di risorse finanziarie dello Stato all'Agenzia per raggiungere i risultati previsti dalla Convenzione stessa.

A tal riguardo si evidenzia che le attività ricomprese nel presente progetto sono parte integrante della *mission* dell'Agenzia e che sono richiamate – tra l'altro – anche nell'ultima Convenzione triennale all'articolo 3, comma 2, punto b), alinea 4, 5, 7 e 8.

Ciò premesso si assicura la copertura finanziaria per la sostenibilità del progetto in coerenza con gli impegni istituzionali dell'Agenzia.

¹³ Requisito previsto dal Regolamento (UE) n. 1303/2013 del Parlamento Europeo e del Consiglio del 17 dicembre 2013, art. 71 sulla stabilità delle operazioni.

5. Gestione del progetto

5.1 Gruppo di lavoro

Rappresentare l'organizzazione del gruppo di lavoro assegnato al progetto mediante organigramma e descrivere le funzioni assegnate a ciascuna unità.

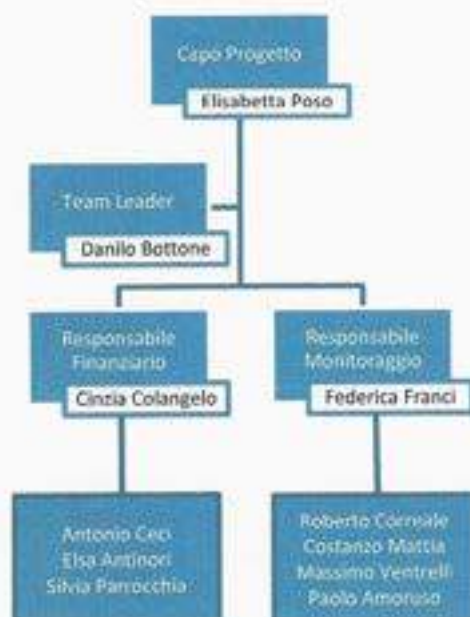
La struttura organizzativa che segue il progetto racchiude le principali professionalità necessarie al coordinamento e alla supervisione del raggiungimento degli obiettivi fissati. L'Ufficio responsabile degli sviluppi ICT del settore giochi dell'Agenzia fornirà comunque il necessario supporto sia amministrativo sia tecnico per la conduzione degli interventi previsti.

Capo progetto: Dirigente dell'Amministrazione delegato dal soggetto proponente alla gestione dei rapporti formali con la struttura responsabile del PON. Approva gli stati avanzamento lavori e costi. Definisce gli aspetti organizzativi del progetto e approva le variazioni al team di progetto.

Team leader: Responsabile di struttura organizzativa con esperienza pluriennale nella gestione di progetti complessi e coordinamento di risorse umane e finanziarie. Supporta il capo progetto nelle periodiche informative ai vertici dell'Amministrazione circa l'andamento e l'evoluzione del progetto. Rappresenta il principale interlocutore della struttura responsabile del PON. Sovrintende e affianca il responsabile finanziario e il responsabile del monitoraggio, sostituendoli in caso di assenza.

Responsabile finanziario: Coordina le attività di stato avanzamento costi di concerto con il partner tecnologico e predisponde i rendiconti trimestrali per la richiesta di erogazione fondi. Supporta il capo progetto nella definizione di proposte di ripianificazione del progetto.

Responsabile monitoraggio: sovrintende l'andamento delle attività progettuali, approvando l'architettura e le scelte strategiche. Approva i documenti di analisi dei requisiti e supporta il capo progetto nelle fasi di collaudo e redazione degli Stato Avanzamento Lavori.



Nota: Nel caso in cui per la gestione del progetto si preveda il coinvolgimento di soggetti esterni, il Beneficiario dovrà inserire la seguente dichiarazione: "L'affidamento di incarichi a soggetti esterni sarà effettuato nel rispetto della normativa comunitaria, nazionale o regionale vigente".

Compilare la tabella, prestando attenzione alla corrispondenza con le informazioni riportate nella sezione 5.1:

Nome e cognome unità	Qualifica	Funzioni attribuite	Titolo di studio ed eventuali titoli aggiuntivi	Esperienza maturata nell'ambito della funzione
Elisabetta Poso	Capo progetto	Vedi declaratoria precedente	Laurea magistrale/Master	>6 anni
Danilo Bottone	Team leader	Vedi declaratoria precedente	Laurea magistrale/Master	>6 anni
Cinzia Colangelo	Responsabile finanziario	Vedi declaratoria precedente	Diploma	>4 anni
Federica Franci	Responsabile monitoraggio	Vedi declaratoria precedente	Laurea	>4 anni
Antonio Ceci	Team analisi finanziarie	Supporto al responsabile finanziario	Diploma	>2 anni
Elsa Antinori	Team analisi finanziarie	Supporto al responsabile finanziario	Diploma	>2 anni
Silvia Parrocchia	Team analisi finanziarie	Supporto al responsabile finanziario	Diploma	>2 anni
Roberto Correale	Team monitoraggio	Interfaccia per analisi funzionale delle soluzioni informative con il fornitore e supporto al responsabile del monitoraggio	Diploma	>2 anni
Costanzo Mattia	Team monitoraggio	Interfaccia per analisi funzionale delle soluzioni informative con il fornitore e supporto al responsabile del monitoraggio	Diploma	>2 anni
Massimo Ventrelli	Team monitoraggio	Interfaccia per analisi funzionale delle soluzioni informative con il fornitore e supporto al responsabile del monitoraggio	Diploma	>2 anni
Paolo Amoroso	Team monitoraggio	Interfaccia per analisi funzionale delle soluzioni informative con il fornitore e supporto al responsabile del monitoraggio	Laurea	>2 anni

DATA

29/10/2018

FIRMA

(Persona autorizzata ad impegnare l'Ente proponente)

Dichiarazione di impegno

In caso di finanziamento della presente istanza, pena la revoca del contributo ed il recupero delle quote erogate e dei relativi interessi legali:

il Beneficiario si impegna

(Saranno riportati gli impegni contenuti nella Convenzione per la concessione del finanziamento)

Il Beneficiario dichiara

di essere a conoscenza che in caso di inadempienza per responsabilità diretta, mancato rispetto dei tempi previsti dal cronogramma degli interventi, mancato rispetto degli impegni assunti e degli obblighi derivanti dai provvedimenti emessi dall'Autorità di Gestione, accertamento di irregolarità, si procederà alla revoca dei finanziamenti stessi ed al recupero delle somme eventualmente erogate, maggiorate degli interessi legali secondo le modalità previste dalla vigente normativa regionale, nazionale e comunitaria. In tal caso il progetto rimarrà totalmente a carico del beneficiario.

DATA

29/10/2018

FIRMA

(Persona autorizzata ad impegnare l'Ente proponente)



Elenco della documentazione allegata

- Relazione congruità finanziaria
- Quadro contrattuale tra l'Agenzia e la Sogei S.p.A.

