



Direzione centrale gestione tributi  
e monopolio giochi  
Ufficio gioco a distanza

Prot. R.U.: 179608/2018

## **Linee Guida per la certificazione della piattaforma di gioco**

### **Versione 2.0**

- **Disciplina dei giochi di abilità, nonché dei giochi di sorte a quota fissa e dei giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo con partecipazione a distanza (includono “Poker” e “Casinò”)**
- **Disciplina delle scommesse a distanza a quota fissa con interazione diretta fra giocatori su eventi sportivi e su eventi non sportivi (“Betting Exchange”)**
- **Disciplina del gioco del Bingo con partecipazione a distanza**

## INDICE

<b>LEGENDA</b>	<b>11</b>
<b>PREMESSA</b>	<b>12</b>
<b>1. MODALITÀ PER RICHIEDERE LA CERTIFICAZIONE DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO</b>	<b>14</b>
1.1 RICHIESTA DI CERTIFICAZIONE DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO IN JOINT VENTURE	14
1.2 RICHIESTA DI CERTIFICAZIONE DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO	14
1.2.1 Lettera di presentazione	15
1.2.2 Presentazione della piattaforma di gioco	15
1.2.3 [Presentazione dei Giochi] <sub>ACC,BNG</sub>	17
1.2.4 [Presentazione Generatore di numeri casuali (RNG – Random Number Generator)] <sub>ACC,BNG</sub>	18
1.2.5 Presentazione Sicurezza dei sistemi informatici (SSI)	19
1.2.6 [Sistema di versionamento del software di gioco] <sub>ACC,BNG</sub>	20
1.3 RICHIESTA DI CERTIFICAZIONE PER MODIFICHE CRITICHE AD UN ELEMENTO DELLA PIATTAFORMA PRECEDENTEMENTE CERTIFICATO	21
1.3.1 Presentazione aggiornamenti o modifiche della Piattaforma di gioco	22
1.3.2 Presentazione aggiornamenti o modifiche di un gioco	22
1.3.3 [Presentazione aggiornamenti o modifiche del RNG] <sub>ACC,BNG</sub>	23
1.3.4 Presentazione aggiornamento o modifiche del SSI	23
1.3.5 Presentazione aggiornamento di emergenza dello SGAD	23
1.4 INTEGRAZIONE NUOVO CONCESSIONARIO IN CIRCUITO DI GIOCO GIÀ CERTIFICATO E OPERATIVO	23
1.5 RICHIESTA DI VERIFICA PERIODICA DI CONFORMITÀ DELLA PIATTAFORMA	24
<b>2 REQUISITI APPLICATIVI DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO</b>	<b>25</b>
2.1 CARATTERISTICHE GENERALI DELLO SGAD E RELATIVA ARCHITETTURA	25
2.2 REQUISITI DI REGISTRAZIONE DEL GIOCATORE E REQUISITI DEL CONTO DI GIOCO	25

2.2.1	Agreement	25
2.2.2	Verifica	25
2.2.3	Domande recupero password	26
2.2.4	Soggetti minorenni	26
2.2.5	Controlli sull'accesso ai giochi	27
2.2.6	Conto di gioco del giocatore	27
2.2.7	[Sicurezza] <sub>ACC,BNG</sub>	28
2.2.8	Timeout inattività utente	28
2.2.9	Dichiarazione attività giocatore	29
2.2.10	Gestione fondi giocatore	29
2.2.11	Sessione validata all'interno dello SGAD (intesa come l'intervallo compreso tra il login e il logout del giocatore)	30
2.2.12	Fondi non riscossi da conti di gioco dormienti	30
2.3	REQUISITI IN MATERIA DI PRIVACY	31
2.3.1	Norme generali	31
2.3.2	Utilizzo dei dati	31
2.3.3	Consenso	31
2.3.4	Cookies	32
2.3.5	Utilizzo normativo	32
2.4	REQUISITI PER LA TUTELA DEL GIOCATORE	32
2.4.1	Informazioni generali	32
2.4.2	Visualizzazione orario ultimo login	33
2.4.3	Informazioni di sicurezza	34
2.4.4	Autoesclusione	34
2.4.5	Esclusione forzata dal concessionario	35
2.4.6	Autolimitazione	35
2.4.7	Limiti imposti dal concessionario	36
2.4.8	Diritto di partecipazione e ammontare della posta	37
2.4.9	[Indicazioni sull'uso dei "bonus"] <sub>ACC,BNG</sub>	37
2.4.10	Strumenti di pagamento	37
2.4.11	Registro operazioni	37
2.4.12	Skin alternative	38
2.4.13	[Malfunzionamento] <sub>ACC,BNG</sub>	38

2.5	[REQUISITI RNG] <sub>ACC,BNG</sub>	38
2.5.1	[Introduzione generale] <sub>ACC,BNG</sub>	39
2.5.2	[Dimensionamento (SCALING)] <sub>ACC,BNG</sub>	39
2.5.3	[Mappatura] <sub>ACC,BNG</sub>	39
2.5.4	[Selezione dell'RNG] <sub>ACC,BNG</sub>	40
2.5.5	[RNG hardware] <sub>ACC,BNG</sub>	40
2.5.6	[RNG software] <sub>ACC,BNG</sub>	40
2.5.7	[Attività/ciclo in background] <sub>ACC,BNG</sub>	41
2.6	REQUISITI DI GIOCO	41
2.6.1	[Correttezza del gioco] <sub>ACC,BNG</sub>	41
2.6.2	Inammissibilità del comportamento adattivo nei giochi	42
2.6.3	Inammissibilità del gioco forzato	42
2.6.4	Requisiti della partita	43
2.6.5	Progettazione del gioco	43
2.6.6	Partita	45
2.6.7	Disattivazione del gioco	47
2.6.8	Partite non concluse	47
2.6.9	Artwork del gioco (informazioni visualizzate)	49
2.6.10	Limiti giocabili per sessione di gioco	51
2.6.11	Requisiti specifici per giochi di tipo "mobile"	52
2.6.12	Informazioni sulle singole giocate	52
2.6.13	Informazioni sugli eventi significativi	53
2.7	REQUISITI PER LA REGISTRAZIONE DEI DATI	53
2.7.1	Requisiti generali	53
2.7.2	Informazioni sul conto di gioco del giocatore	54
2.7.3	Informazioni sulla sessione validata all'interno dello SGAD	55
2.8	REQUISITI APPLICATIVI	55
2.8.1	Trasmissione e memorizzazione dei dati	55
2.8.2	Chiusura e recupero	56
2.8.3	Affidabilità del servizio	57
2.8.4	Colloquio in tempo reale tra il sistema SGAD ed il sistema centralizzato di ADM	57
2.8.5	Azione di vigilanza e controllo da parte di ADM	57

2.9	REQUISITI SULLA SICUREZZA DEI SISTEMI (INFORMATION SYSTEMS SECURITY - ISS)	58
2.9.1	Procedure e politiche di sicurezza	58
2.9.2	Sicurezza fisica e dell'ambiente	58
2.9.3	Controlli amministrativi	59
2.9.4	Controlli specialistici	59
2.9.5	Verifiche sull'infrastruttura informatica a cura dell'ODV	60
<b>APPENDICE A: REQUISITI DI GIOCO CON JACKPOT PROGRESSIVO</b>		<b>63</b>
A.1	CORRETTEZZA DEL JACKPOT PROGRESSIVO	63
A.2	NOTIFICA DELL'AMMONTARE DEL JACKPOT PROGRESSIVO	63
A.3	NOTIFICA DI VINCITA DEL JACKPOT PROGRESSIVO	64
A.4	MODIFICHE AI PARAMETRI DEL JACKPOT PROGRESSIVO	64
A.5	REINDIRIZZAMENTO DEL JACKPOT PROGRESSIVO PARZIALE	64
A.6	VINCITORI MULTIPLI DI JACKPOT PROGRESSIVI	64
A.7	CONVERSIONE DEI JACKPOT PROGRESSIVI	64
A.8	PASSIVITÀ FINANZIARIA NEL JACKPOT PROGRESSIVO	64
A.9	CHIUSURA DEL JACKPOT PROGRESSIVO	64
A.10	METRICHE DEL JACKPOT PROGRESSIVO	65
A.11	RECUPERO DEL JACKPOT PROGRESSIVO	65
A.12	DISPOSITIVO DI CONTROLLO DEL JACKPOT	65
<b>APPENDICE B: REQUISITI PER L'OPZIONE GAMBLE</b>		<b>67</b>
<b>APPENDICE C: GIOCHI SLOT/A RULLI</b>		<b>68</b>
C.1	RAPPORTO SIMBOLO/PREMIO	68
C.2	NUMERO DI SIMBOLI NECESSARI PER IL PREMIO	68
C.3	SIMBOLI MISTI O RAGGRUPPATI	68
C.4	TABELLE DEI PREMI PER LE PUNTATE DI CREDITI MULTIPLI	68

C.5 PAGAMENTO DELLA LINEA VINCENTE (LINEE DI PAGAMENTO)	69
C.6 PAGAMENTI BONUS	69
C.7 BONUS	69
C.8 POSIZIONE, DIMENSIONI, COLORE E FORMA	69
C.9 SOSTITUTI	70
C.10 COMBINAZIONI VINCENTI	71
C.11 OPZIONI GIOCHI SLOT/A RULLI	72
C.11.1 COMBINAZIONI DI ATTIVAZIONE DELLE OPZIONI	72
C.11.2 ACCUMULO DI CREDITI DI GIOCO	72
C.11.3 FREE SPIN	73
C.11.4 NUOVI GIRI/RULLI BLOCCATI	73
C.11.5 PREMI BONUS	74
C.11.6 SEQUENZE METAMORFICHE	74
C.11.7 GIOCHI A RULLO BLOCCATO	74
C.11.8 SIMBOLI MISTI	75
<b>APPENDICE D: REQUISITI GIOCO DELLA ROULETTE</b>	<b>76</b>
<b>APPENDICE E: REQUISITI GIOCHI CON I DADI</b>	<b>77</b>
<b>APPENDICE F: REQUISITI GIOCHI DI CARTE GENERICI</b>	<b>78</b>
<b>APPENDICE G: REQUISITI POKER A UN GIOCATORE</b>	<b>79</b>
<b>APPENDICE H: REQUISITI POKER A PIÙ GIOCATORI</b>	<b>80</b>
<b>APPENDICE I: REQUISITI BLACKJACK</b>	<b>82</b>
<b>APPENDICE J: GIOCHI CON LIVE DEALER</b>	<b>83</b>
J.1 AMBIENTE DI REGISTRAZIONE DEL LIVE DEALER	83
J.2 EQUIPAGGIAMENTO DI GIOCO FISSO	84

J.3 EQUIPAGGIAMENTO DI GIOCO CONSUMABILE	84
J.4 PERSONALE	85
J.5 OPERAZIONI DI GIOCO	85
<b>3 APPENDICE K: ALTRI GIOCHI</b>	<b>87</b>
<b>APPENDICE L: SKILL GAMES PURI</b>	<b>88</b>
L.1 PREMESSA	88
L.2 LETTERA DI PRESENTAZIONE	88
L.3 DOCUMENTAZIONE	88
L.4 CODICE SORGENTE	89
L.5 AZIONE DI CONTROLLO DA PARTE DELL'ODV E DI ADM	89
L.6 RICHIESTA DI VERIFICA PERIODICA DI CONFORMITÀ DEGLI "SKILL GAMES PURI"	89
<b>APPENDICE M: BETTING EXCHANGE</b>	<b>90</b>
M.1 REQUISITI DI GIOCO – ACCETTAZIONE	90
M.2 SALDO DEL CONTO DI GIOCO	91
M.3 BEST EXECUTION	91
M.4 RITARDO PER MERCATI LIVE	91
M.5 PAGAMENTO DELLE VINCITE E DEI RIMBORSI	92
M.6 REQUISITI TECNICI SITO WEB/CANALE	92
M.7 VISUALIZZAZIONE DEL MERCATO (VISUALIZZAZIONE SCOMMESSE)	92
M.8 OBBLIGHI INFORMATIVI	93
<b>APPENDICE N: REQUISITI DEL GIOCO DEL BINGO</b>	<b>94</b>
N.1 PREMESSA	94
N.2 DETERMINAZIONE DEI PREMI	95
N.3 PREZZI DELLE CARTELLE	95

Linee Guida per la certificazione della piattaforma di gioco ver. 2.0 – 01/06/2018

N.4 GIOCATA A CARATURA	95
N.5 SVOLGIMENTO DEL GIOCO	96
N.6 OBBLIGHI DI INFORMAZIONE	96
N.7 TUTELA DEL GIOCATORE	96



### STATO DELLE REVISIONI

Versione	Paragrafo n°	Motivo della revisione
1.2	Legenda	Chiave di lettura del documento
1.2	Premessa	SGAD = Sistema di Gioco a Distanza Riferimenti normativi Betting Exchange
1.2	1.2.2	Riferimento a Partite/Eventi
1.2	1.2.2.1	Ulteriori richieste sul “Codice Sorgente”
1.2	1.3	Modificate le lettere d) ed f)
1.2	1.3	Inserite le lettere da g) a k)
1.2	1.3.1	Per il BEX valgono le lettere dalla f) alla j)
1.2	2.1	Inseriti i riferimenti normativi per Betting Exchange (caratteristiche architetture)
1.2	2.2.8	Punto n. 2 inseriti i riferimenti al Betting Exchange
1.2	2.2.9	Punto n.1 inseriti i dettagli per il Betting Exchange
1.2	2.4.1	Punto n. 8 inseriti i dettagli per il Betting Exchange
1.2	2.4.4	Punto n. 3 lettera a) – inseriti ulteriori dettagli in presenza di “Autoesclusione”
1.2	2.4.7	Punto n. 3 – corretti i riferimenti
1.2	2.5.5	Inserita la richiesta di ridondanza dell’RNG

<b>Versione</b>	<b>Paragrafo n°</b>	<b>Motivo della revisione</b>
1.2	2.6.9.1	Punti n. 6 e n. 10 – inseriti i termini: Scommesse ed acquisto di cartelle
1.2	2.7.2	Punto n. 1 – lettera i) – inseriti i riferimenti al Betting Exchange
1.2	2.8.4	Inseriti i riferimenti al Betting Exchange
1.2	2.8.5	Inserita la lettera e) per il Betting Exchange
1.2	2.9	Punti n. 3 – inseriti i termini: Scommesse ed acquisto di cartelle
1.2	Appendice	Appendice M – Betting Exchange
1.2	Glossario	“Attività di gioco” - inseriti i termini: offerta di scommessa
2.0	Appendice	Appendice Bingo a distanza

## LEGENDA

Per una corretta lettura del documento, si fa presente che alcune parti del testo sono state racchiuse tra parentesi quadre aventi come pedice una specifica sigla.

Pertanto, quanto dettagliato all'interno della parentesi è applicabile solo ai giochi aventi la sigla riportata.

Le sigle sono:

- ACC (giochi di abilità – giochi di carte – casinò)
- BEX (Betting Exchange)
- BNG (Bingo con partecipazione a distanza)
- ACC,BNG (giochi di abilità – giochi di carte – casinò - Bingo con partecipazione a distanza)

Esempi:

[xxxxxx]<sub>ACC</sub> si applica ai giochi di abilità/giochi di carte/Casinò

[xxxxxx]<sub>BEX</sub> si applica al Betting Exchange (scommesse a quota fissa con interazione diretta fra i giocatori)

[xxxxxx]<sub>BNG</sub> si applica al Bingo con partecipazione a distanza

[xxxxxx]<sub>ACC,BNG</sub> si applica ai giochi di abilità/giochi di carte/Casinò e al gioco del Bingo con partecipazione a distanza

## PREMESSA

Per la richiesta di autorizzazione all'esercizio dei giochi di cui all'articolo 1, commi 1 e 2, del Decreto del Direttore Generale dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato del 5 febbraio 2010, pubblicato sulla G.U. n. 68 del 23 marzo 2010, "Disciplina dei giochi di abilità nonché dei giochi di sorte a quota fissa e dei giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo con partecipazione a distanza", il concessionario è tenuto ad inoltrare ad ADM apposita istanza, corredata dei progetti di piattaforma del Sistema di Gioco a Distanza (SGAD) e dell'applicazione di gioco, nonché della relativa certificazione resa da un Organismo di valutazione (ODV).

Per la richiesta di autorizzazione all'esercizio del gioco di cui all'articolo 1, comma 1 del Decreto Ministeriale del 18 marzo 2013, n. 47 pubblicato sulla G.U. n. 107 del 9 maggio 2013, "Disciplina delle scommesse a distanza a quota fissa con interazione diretta fra giocatori su eventi sportivi e su eventi non sportivi", il concessionario è tenuto ad inoltrare ad ADM apposita istanza corredata del progetto della piattaforma di gioco nonché della relativa certificazione resa da un Organismo di valutazione (ODV).

Per la richiesta di autorizzazione all'esercizio del gioco di cui all'articolo 1, comma 1 del Decreto Direttoriale 125882/2018 del 18/07/2018 "Disciplina del gioco del Bingo con partecipazione a distanza", il concessionario è tenuto ad inoltrare ad ADM apposita istanza corredata del progetto della piattaforma di gioco nonché della relativa certificazione resa da un Organismo di verifica (ODV).

La certificazione deve essere richiesta direttamente dal concessionario, che deve rivolgersi ad un ODV riconosciuto da ADM. L'elenco aggiornato di tali Organismi è mantenuto da ADM stessa ed è consultabile sul sito internet <http://www.adm.gov.it>.

L'ODV predispose al concessionario, sulla base di un modello fornito da ADM, il report contenente l'esito della verifica di conformità condotta sulle soluzioni tecnologiche adottate dal sistema di gioco di quest'ultimo, così articolata:

- verifica della veridicità delle informazioni riportate nei progetti di piattaforma di gioco e nei progetti di gioco che il concessionario presenta ad ADM ai fini dell'autorizzazione all'esercizio dei giochi;
- analisi e certificazione della piattaforma di gioco;
- [analisi e validazione del codice sorgente del software che implementa l'algoritmo di generazione dei numeri casuali;]<sub>ACC,BNG</sub>
- [esecuzione di batterie di test statistici, analisi dei risultati e certificazione della casualità su sequenze di numeri casuali prodotte dal generatore;]<sub>ACC,BNG</sub>
- analisi e verifica del codice sorgente che implementa il software dei giochi, nonché emulazione delle fasi ed esiti più significativi degli stessi. [Nel caso dei giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo è necessario effettuare l'emulazione di tutte le fasi e possibili esiti degli stessi.]<sub>ACC,BNG</sub>

Successive modifiche delle caratteristiche essenziali sia del progetto della piattaforma sia dell'applicazione di gioco, sono subordinate alla preventiva approvazione di ADM e all'eventuale rinnovo della certificazione.

Le verifiche per il rilascio della certificazione sono descritte nelle presenti Linee Guida (LG).

Nel caso di utilizzo da parte del concessionario di tecnologie o piattaforme non proprietarie sviluppate da terzi, è comunque responsabilità del concessionario assicurarsi che ognuna delle soluzioni adottate per ogni componente del sistema di gioco sia certificata dall'ODV.

Tutti i costi relativi alla certificazione della piattaforma e al suo successivo mantenimento sono a carico del concessionario.

La certificazione di conformità rilasciata dall'ODV non sostituisce in alcun modo il titolo autorizzatorio rilasciato da ADM, che costituisce l'unica autorizzazione per l'esercizio della raccolta del gioco a distanza.

Le presenti Linee Guida si articolano in due parti:

- descrizione delle modalità operative che il concessionario deve seguire per richiedere la certificazione di idoneità all'ODV incaricato;
- indicazione dei requisiti applicativi che la piattaforma di gioco deve soddisfare ai fini della certificazione.

[La piattaforma di gioco da sottoporre alla certificazione deve essere corredata di almeno un'applicazione di gioco su cui poter condurre i test.]<sub>ACC,BNG</sub>

E' facoltà di ADM aggiornare le presenti Linee Guida ove necessario, al fine di tenere conto di eventuali evoluzioni della tecnologia, dell'impianto normativo di riferimento e dei metodi di verifica.

Le presenti Linee Guida sono state elaborate con l'obiettivo di:

- evitare l'utilizzo di criteri soggettivi nelle operazioni di analisi e certificazione della piattaforma di gioco;
- consentire la verifica della correttezza di funzionamento dei sistemi di gioco a distanza, dal punto di vista sia del giocatore che di ADM.

Non sono soggetti a certificazione da parte dell'ODV:

- il protocollo di comunicazione tra SGAD, piattaforme di gioco fornite da terze parti e sistema centralizzato di ADM;
- il *non-gaming testing* (test EMC o LVD);
- gli aspetti legati alla salute e alla sicurezza del gioco, che rientrano invece tra le responsabilità del proprietario della piattaforma di gioco.

Il presente documento non impone limitazioni all'utilizzo di eventuali tecnologie future.

## 1. MODALITÀ PER RICHIEDERE LA CERTIFICAZIONE DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO

La presente sezione descrive le modalità che il concessionario richiedente dovrà seguire, per ottenere la verifica di conformità della piattaforma di gioco rispetto ai requisiti applicativi previsti nel presente documento, nonché la documentazione che dovrà presentare all'ODV.

Tutte le informazioni richieste, che non siano già a disposizione dell'ODV, dovranno essere necessariamente fornite.

Nel caso in cui il concessionario richiedesse la certificazione di una piattaforma di gioco, o di parte di essa, già precedentemente sottoposta a certificazione da altro ODV, occorrerà allegare alla nuova domanda la documentazione relativa alla precedente certificazione.

### 1.1 RICHIESTA DI CERTIFICAZIONE DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO IN JOINT VENTURE

In questa accezione, con il termine *joint venture* ci si riferisce a uno SGAD la cui produzione ha coinvolto due o più soggetti.

Il concessionario è il referente della richiesta di certificazione; è responsabile per la preparazione e l'inoltro della domanda e la presentazione della documentazione richiesta.

Se si utilizzino componenti di altri soggetti, gli stessi componenti devono tutti essere identificati e nel caso in cui siano stati certificati in precedenza da altro ODV, sarà responsabilità del concessionario richiedente fornire tutti i dettagli relativi alla precedente verifica di conformità.

La domanda di certificazione deve essere presentata su carta intestata del concessionario richiedente.

Ciascuno dei soggetti coinvolti avrà facoltà di stipulare un accordo di riservatezza (NDA-*Non-Disclosure Agreement*) con l'ODV, qualora volesse vincolare l'organismo alla "confidenzialità" in merito alle informazioni trattate.

Una volta completato il processo di certificazione, l'ODV consegnerà la relativa documentazione al concessionario richiedente, che potrà rilasciarne copia agli altri soggetti coinvolti.

### 1.2 RICHIESTA DI CERTIFICAZIONE DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO

Per *Richiesta di certificazione della piattaforma di gioco* si intende la richiesta di certificazione di una determinata piattaforma di gioco per la quale il concessionario non abbia mai inoltrato domanda in precedenza.

In caso di *Modifiche* a domande precedenti, ivi comprese le variazioni richieste ad una certificazione di piattaforma di gioco completa fatta precedentemente, sia essa già approvata o in attesa di approvazione, si rimanda alle disposizioni riportate nel Paragrafo 1.3 Richiesta di certificazione per modifiche ad un elemento della piattaforma precedentemente certificato.

- **Nota:** *La verifica della conformità ai requisiti delle presenti Linee Guida può avvenire presso le strutture del richiedente, ovvero presso quelle dell'ODV o di entrambi.*

La domanda di certificazione della piattaforma di gioco consiste in una lettera di presentazione e in una serie di documenti ciascuno riguardante una componente della piattaforma stessa, da presentare secondo le modalità di seguito descritte.

### **1.2.1 LETTERA DI PRESENTAZIONE**

La domanda di certificazione dovrà essere accompagnata da una lettera di presentazione, su carta intestata del concessionario, da inoltrare all'ODV. La lettera deve contenere le seguenti informazioni:

- a) richiesta formale di certificazione in cui sia specificato che lo SGAD sarà operativo nell'ambito della giurisdizione italiana;
- b) i dettagli relativi alla piattaforma di gioco per la quale si richiede la certificazione:
  - i) per il software, il richiedente dovrà includere il nome del produttore, del fornitore, gli identificativi dei file e i livelli di revisione, se presenti;
  - ii) per l'hardware, il richiedente dovrà indicare il nome del produttore, del fornitore, il numero/i di modello, il numero/i dei componenti e il numero/i di revisione dei componenti hardware associati;
- c) i dettagli relativi all'ubicazione di ciascun componente della piattaforma;
- d) i dettagli di un referente cui rivolgere i quesiti tecnici emersi durante la valutazione della domanda; il referente potrà essere il firmatario della lettera oppure un altro soggetto incaricato dal richiedente.

### **1.2.2 PRESENTAZIONE DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO**

Per "Piattaforma di gioco" si intende l'infrastruttura software ed hardware che consente l'erogazione del gioco e il colloquio con il sistema centralizzato, mediante le seguenti operazioni:

- a) registrazione del giocatore, modifica delle informazioni relative al profilo utente, apertura/chiusura del conto di gioco, effettuazione di versamenti e prelievi, richiesta di riepilogo/estratto dei movimenti effettuati sul conto di gioco;
- b) accesso, per il concessionario, ai conti di gioco dei giocatori, attivazione/disattivazione dei giochi, produzione di reportistica relativa ai conti di gioco e alle transazioni finanziarie/di gioco, informazioni relative ai risultati delle partite/eventi, abilitazione/disabilitazione dei conti di gioco.

La Piattaforma di gioco comprende, oltre alle schermate di gioco, tutte le pagine web visualizzate dal giocatore relative ai giochi offerti.

### **1.2.2.1 Codice sorgente**

In fase di verifica della Piattaforma di Gioco, l'ODV dovrà obbligatoriamente esaminare tutte le parti del codice sorgente necessarie a effettuare le verifiche richieste dalle presenti Linee Guida.

Al fine di tener traccia delle verifiche effettuate e consentire altresì le attività di auditing annuale, l'ODV è tenuto a conservare gli archivi analizzati, il codice sorgente, i file binari e i relativi digest SHA1.

Il concessionario che richiede la verifica è tenuto a mantenere copia del materiale consegnato all'ODV, con relativo hash SHA1, da fornire ad ADM a fronte di eventuali ispezioni o contenziosi.

L'ODV si impegna a mantenere riservato il materiale consegnato e a proteggerlo da qualsiasi accesso non autorizzato, ai sensi della normativa vigente.

Il codice sorgente della Piattaforma di gioco dovrà essere corredato delle seguenti informazioni:

- nome del file/modulo/funzione;
- descrizione sintetica delle funzioni;
- cronologia delle eventuali modifiche apportate.

Il codice sorgente certificato e quello compilato in produzione devono essere provatamente uguali.

L'ODV, al termine del processo di verifica, invierà ad ADM i message digest di ciascun file/modulo/funzione verificato e ritenuto critico dall'ODV stesso per la corretta esecuzione delle fasi di gioco, con riferimento ai componenti hardware e/o software, relativi al RNG e qualsiasi software coinvolto nella generazione dei simboli e delle combinazioni di gioco.

Alla fine del processo di verifica, l'ODV deve inviare ad ADM i dettagli circa ogni file/modulo/funzione controllato e considerato critico dall'ODV per la corretta esecuzione dello SGAD, come definito in questa sezione.

### **1.2.2.2 Console di accesso remoto**

Per la verifica della Piattaforma di gioco è necessario fornire all'ODV, contestualmente all'accettazione della domanda, un sistema di accesso remoto alla stessa Piattaforma, senza limitazioni temporali e con privilegi di amministratore della macchina ospitante.

### **1.2.2.3 Documentazione**

La Piattaforma di gioco sarà corredata della seguente documentazione:

- a) descrizione funzionale completa della Piattaforma di gioco (inclusa la homepage e tutte le pagine periferiche del sito);
- b) descrizione funzionale dettagliata dei seguenti processi:
  - i) registrazione conto di gioco;



- ii) login conto di gioco (nome utente e password);
- iii) interfacciamento del giocatore al conto di gioco;
- iv) gestione della sessione e risoluzione di eventuali problemi (disconnessione accidentale, chiusura accidentale del browser o del client, ecc.);
- v) interfacciamento del concessionario al conto di gioco;
- vi) reportistica contabile e finanziaria;
- vii) sistemi di tutela/esclusione del giocatore;
- viii) sistemi di pagamento e interfacciamento con gli istituti di credito;
- ix) geolocalizzazione giocatore e software per la verifica dell'identità;
- x) disattivazione del conto di gioco.

### **1.2.3 [PRESENTAZIONE DEI GIOCHI]<sub>ACC,BNG</sub>**

La domanda di certificazione della Piattaforma deve essere corredata di almeno un gioco e delle informazioni relative a tutti i giochi ospitati/offerti dalla Piattaforma di gioco.

Nel caso in cui i giochi ospitati/offerti dalla piattaforma di gioco appartengano alla stessa famiglia di giochi (cfr. Glossario), le caratteristiche "comuni" saranno descritte una sola volta.

I paragrafi seguenti illustrano i requisiti per la presentazione dei giochi.

#### **1.2.3.1 [Codice sorgente]<sub>ACC,BNG</sub>**

Il codice sorgente dei giochi presentati dovrà essere corredata delle seguenti informazioni:

- nome del/i file/modulo/funzione;
- descrizione sintetica delle funzioni;
- cronologia delle eventuali modifiche apportate;
- documentazione tecnica esplicativa.

#### **1.2.3.2 [Documentazione]<sub>ACC,BNG</sub>**

Per ciascun gioco della Piattaforma è necessario presentare la seguente documentazione:

- a) denominazione del gioco;
- b) numero di versione del gioco;
- c) nel caso dei giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo, numero di versione della tabella dei pagamenti;
- d) regole del gioco dettagliate, comprensive di tutte le opzioni e di eventuali bonus;
- e) nel caso dei giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal

- torneo, elenco dettagliato delle tabelle dei pagamenti e dei simboli codificati presenti nel gioco;
- f) una descrizione formale della derivazione del Ritorno in percentuale al giocatore (RTP – *Return To Player*) del gioco o, nel caso di giochi di abilità pura, la derivazione del montepremi messo in palio.

### 1.2.3.3 [Capacità di emulazione]<sub>ACC,BNG</sub>

Lo scopo della “Capacità di emulazione” è quello di facilitare il processo di verifica delle regole del gioco così come visualizzate al giocatore.

La Capacità di emulazione è una modalità operativa del gioco alternativa a quella reale (ossia da attivarsi e gestire esclusivamente nell’ambiente deputato alla verifica), attraverso la quale il verificatore sperimenta le fasi di gioco critiche e simula le combinazioni di vincita critiche. Nel caso di giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo, il verificatore simula tutte le possibili differenti combinazioni di vincita (non solo quelle critiche) e accerta le relative percentuali di ritorno al giocatore (RTP).

### 1.2.4 [PRESENTAZIONE GENERATORE DI NUMERI CASUALI (RNG – RANDOM NUMBER GENERATOR)]<sub>ACC,BNG</sub>

Per “RNG” si intende un componente software, hardware della Piattaforma che genera i numeri casuali utilizzati per la generazione dei simboli di gioco per ciascun gioco della Piattaforma. Nel caso dei giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo, i numeri casuali vengono utilizzati per la determinazione degli esiti di ciascun gioco della Piattaforma.

I paragrafi seguenti illustrano i requisiti per la presentazione di un RNG.

#### 1.2.4.1 [Codice sorgente]<sub>ACC,BNG</sub>

I requisiti di seguito elencati si applicano all’intero codice sorgente del RNG presentato:

- a) il codice sorgente del RNG dovrà essere consegnato all’ODV per essere esaminato;
- b) il codice sorgente RNG presentato dovrà essere corredato delle seguenti informazioni:
  - nome del/i file/modulo/funzione;
  - descrizione sintetica delle funzioni;
  - cronologia delle eventuali modifiche apportate;
  - documentazione tecnica esplicativa.

#### 1.2.4.2 [Documentazione]<sub>ACC,BNG</sub>

Per il RNG è necessario presentare la seguente documentazione:

- a) un elenco di tutti i giochi collegati al RNG [inclusi i relativi Gradi di libertà (GDL) matematici per ciascun gioco];
- b) per i RNG basati sull'hardware:
  - i) tipo di supporto hardware impiegato;
  - ii) specifiche tecniche del supporto hardware;
  - iii) metodi utilizzati per il collegamento del supporto hardware al software della Piattaforma di gioco;
  - iv) dettagli dell'implementazione RNG/gioco, inclusi i metodi di sotto campionamento mappatura;
- c) per i RNG basati sul software:
  - i) tipo di algoritmo matematico utilizzato;
  - ii) dettagli tecnici completi del processo di generazione di numeri casuali e teoria dell'algoritmo matematico;
  - iii) informazioni relative al periodo dell'algoritmo matematico;
  - iv) informazioni relative all'intervallo dell'algoritmo matematico;
  - v) informazioni relative ai metodi di generazione;
  - vi) informazioni relative ai cicli/attività di background;
  - vii) informazioni relative a tutta l'implementazione RNG/gioco, inclusi i metodi di dimensionamento (*scaling*) e mappatura (*mapping*).

#### 1.2.5 PRESENTAZIONE SICUREZZA DEI SISTEMI INFORMATICI (SSI)

Per "SSI" si intendono i controlli amministrativi, tecnici, fisici e ambientali necessari ad assicurare la gestione sicura e verificabile dello SGAD da parte del concessionario di gioco.

Per il SSI è necessario presentare schemi e diagrammi riepilogativi del sistema che illustrino l'architettura di base e la tipologia verificabile dello SGAD nonché le interconnessioni della rete informatica. Tale documentazione deve comprendere (a titolo indicativo ma non esaustivo) i dati per ciascuno dei seguenti punti, se del caso:

- a) Firewall e Intrusion Prevention Systems (IPS);
- b) Server e Sistemi operativi (SO);
- c) Hub, Switch e Router;
- d) Indirizzi Internet Protocol (IP);
- e) Gateway e Access Point;
- f) Application Entry Points e Web Forms (per la sicurezza dell'applicazione);

- g) Local Area Network (LAN) e Virtual Local Area Network (VLAN).

#### 1.2.5.1 Integrazione della documentazione

Inoltre, tale documentazione deve essere necessariamente integrata dai seguenti contributi opportunamente verificati da un ODV autorizzato, prima della messa in esercizio dello SGAD, all'audit annuale e comunque con periodicità regolare:

- a) risultati dei test sulla sicurezza dello SGAD (Vulnerability assessment e Penetration Test);
- b) politiche e le procedure di sicurezza del concessionario per quanto concerne i sistemi e le funzioni operative relative allo SGAD e più in generale all'esercizio dei giochi in riferimento alla normativa vigente;
- c) politiche e procedure interne adottate dal concessionario per quanto riguarda i temi relativi a:
  - i) politiche per la sicurezza;
  - ii) sicurezza delle risorse umane;
  - iii) sicurezza fisica ed ambientale;
  - iv) gestione delle comunicazioni e dell'operatività;
  - v) controllo degli accessi fisici e logici;
  - vi) monitoraggio e trattamento degli incidenti relativi alla sicurezza delle informazioni;
  - vii) business continuity;
  - viii) rispetto normativo;
  - ix) misure minime di sicurezza in materia di privacy (secondo la normativa vigente) possibilmente ispirate a standard e 'best practices' riconosciuti.

Saranno valutati positivamente eventuali attestati di conformità per standard relativi alla sicurezza ed al trattamento dei dati (es: ISO 27001:2005) che trattano in modo esplicito e rigoroso gli aspetti sopra riportati.

L'ODV incaricato deve essere in grado di condurre le verifiche sopra elencate in autonomia. In alternativa l' ODV valuterà eventuali risultanze fornite da terze parti accreditate o in possesso dei requisiti minimi necessari a condurre tali test. Non sono accettabili risultati ottenuti da attività eseguite dal richiedente stesso. Per il dettaglio fare riferimento al § 2.9.5 "Verifiche sull'infrastruttura informatica a cura dell'ODV" delle presenti linee guida.

#### 1.2.6 [SISTEMA DI VERSIONAMENTO DEL SOFTWARE DI GIOCO]<sub>ACC,BNG</sub>

Per la verifica del sistema di versionamento del software di gioco (release traceability) è richiesta la fornitura di un sistema di accesso remoto, senza limitazioni temporali, fruibile da parte dell' ODV presso i propri laboratori, senza che sia necessario installare alcun componente aggiuntivo.

Il sistema di versionamento, che verrà analizzato, valutato e convalidato dall' ODV, deve sottostare ai seguenti requisiti:

- a) ciascun file/modulo/funzione/classe/libreria dotato di una propria versione interna (Internal release), è controllato dal sistema di versionamento;
- b) ciascun software di gioco ottenuto dalla compilazione del/i file/modulo/funzione/classe/libreria, viene identificato da una propria versione (Main release) e controllato dal sistema di versionamento;
- c) il sistema di versionamento deve consentire la completa tracciabilità cronologica delle modifiche apportate al codice sorgente, delle tipologie di modifiche al/i file/modulo/funzione/classe/libreria e dell'indicazione del soggetto che le ha apportate;
- d) in sede di verifica, l' ODV identificherà le componenti del software di gioco compilato ritenute critiche e le sottoporrà al calcolo dell'hash mediante algoritmo di hashing SHA1; il risultato di tale calcolo verrà associato alla Main release all'interno del sistema di versionamento;
- e) ogni ulteriore compilazione del codice sorgente già versionato, deve essere identificata con una nuova versione (Main release);
- f) le componenti del software di gioco ritenute critiche nella precedente versione, devono essere sottoposte ad un nuovo calcolo dell'hash mediante algoritmo di hashing SHA1, il cui risultato deve essere associato alla nuova Main release all'interno del sistema di versionamento e comunicato all' ODV corredato di un breve documento contenente le modifiche apportate.

All' ODV deve essere fornito un documento esplicativo relativo al sistema di versionamento del software di gioco, contenente almeno informazioni sulla modalità di accesso sicuro al sistema e la possibilità di estrarre log afferenti le modifiche apportate.

### **1.3 RICHIESTA DI CERTIFICAZIONE PER MODIFICHE CRITICHE AD UN ELEMENTO DELLA PIATTAFORMA PRECEDENTEMENTE CERTIFICATO**

In caso di modifiche critiche allo SGAD o ad uno dei suoi componenti, ivi comprese le variazioni relative ad una certificazione di piattaforma di gioco fatta precedentemente, sia essa già approvata o in attesa di approvazione, deve essere presentata, preventivamente alla relativa messa in esercizio, una domanda parziale come descritta nel seguito.

Sono considerate "critiche" le seguenti categorie di intervento:

- a) inserimento di una nuova skin (cfr. § 2.4.12 "Skin alternative");
- b) [variazione del RNG § 2.5 "[Requisiti RNG];]<sub>ACC</sub>
- c) [variazioni delle componenti responsabili della logica di gioco e responsabili del rispetto delle regole, delle componenti che contribuiscono alla determinazione del RTP, del contenuto delle regole di gioco e della gestione dei link alla pagina di tutela del giocatore vedi § 2.5 "[Requisiti RNG];]<sub>ACC</sub>
- d) variazioni relative alla trasmissione e memorizzazione dei dati, nonché il cambio del fornitore sia dei servizi software che hardware (cfr § 2.8.1 "Trasmissione e memorizzazione dei dati");

- e) integrazione di nuovi metodi di deposito/prelievo (cfr § 2.2 “requisiti di registrazione del giocatore e requisiti del conto di gioco”;
- f) variazione della procedura di verifica automatica dell'integrità delle componenti di gioco e dell'RNG certificate ed invio dell' hash relativo (cfr § 2.2.7 “sicurezza”);
- g) [approvazione degli ordini;]<sub>BEX</sub>
- h) [Best Execution;]<sub>BEX</sub>
- i) [abbinamento delle scommesse;]<sub>BEX</sub>
- j) [ritardo per i mercati live;]<sub>BEX</sub>
- k) [liquidazione del mercato.]<sub>BEX</sub>

La domanda parziale si utilizza anche nei casi in cui ADM, a suo insindacabile giudizio, decida di sottoporre a revisione e successiva verifica la presentazione di aggiornamenti (ossia revisione di hardware o software esistente o sistemi di controllo attualmente in corso di revisione, certificati oppure sottoposti a revisione e non certificati) per accertarne la rispondenza con i requisiti contenuti nelle presenti Linee Guida.

Qualora ADM lo reputi necessario, oltre ai requisiti di cui al § 1.2.1 “Lettera di presentazione”, per elaborare gli aggiornamenti saranno richieste le informazioni indicate di seguito.

### **1.3.1 PRESENTAZIONE AGGIORNAMENTI O MODIFICHE DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO**

La presentazione di modifiche o di aggiornamenti della Piattaforma di gioco deve essere accompagnata dalla descrizione dettagliata delle modifiche apportate al software e del modulo/i interessato/i, sia dal punto di vista funzionale che del codice sorgente, nonché dalla presentazione del codice sorgente aggiornato dello SGAD che sarà oggetto di verifiche.

[Le uniche modifiche o aggiornamenti oggetto di verifiche sono relative ai punti indicati alla sezione precedente (lettere dalla f) alla j).]<sub>BEX</sub>

Qualora esistano, vanno presentati anche i documenti aggiornati contenenti le specifiche funzionali della Piattaforma di gioco (cfr. § 1.2.2.3 “Documentazione”).

### **1.3.2 PRESENTAZIONE AGGIORNAMENTI O MODIFICHE DI UN GIOCO**

La presentazione di aggiornamenti o modifiche di un gioco deve essere accompagnata dalla descrizione dettagliata delle modifiche apportate al software e del modulo/i interessato/i, sia dal punto di vista funzionale che del codice sorgente, nonché dalla presentazione dell'intero codice sorgente aggiornato del gioco in questione.

Qualora esistano, vanno presentati anche i documenti aggiornati relativi alla presentazione del gioco (cfr. § 1.2.3.2 “[Documentazione”).

### **1.3.3 [PRESENTAZIONE AGGIORNAMENTI O MODIFICHE DEL RNG]<sub>ACC,BNG</sub>**

La presentazione di aggiornamenti o modifiche di un RNG deve essere accompagnata dalla descrizione dettagliata delle modifiche apportate al software e del modulo/i interessato/i, sia dal punto di vista funzionale che da quello del codice sorgente, nonché dalla presentazione dell'intero codice sorgente aggiornato del RNG.

Qualora esistano, vanno presentati anche i documenti aggiornati relativi alla progettazione e implementazione del RNG (cfr. § 1.2.4.2 "[Documentazione]").

### **1.3.4 PRESENTAZIONE AGGIORNAMENTO O MODIFICHE DEL SSI**

La presentazione di aggiornamenti o modifiche al SSI deve essere accompagnata dalla descrizione dettagliata delle modifiche apportate al sistema e del componente/i interessato/i, nonché dalla motivazione/i delle variazioni implementate dal concessionario.

Qualora esistano, vanno presentati anche i documenti aggiornati relativi alla progettazione e alla configurazione del SSI (cfr. § 1.2.5 "Presentazione Sicurezza dei sistemi informatici (SSI)").

### **1.3.5 PRESENTAZIONE AGGIORNAMENTO DI EMERGENZA DELLO SGAD**

Nel caso in cui durante l'esercizio dello SGAD il concessionario dovesse rilevare dei malfunzionamenti ai componenti hardware e/o software, relativi all'RNG e a qualsiasi software coinvolto nella generazione dei simboli e delle combinazioni di gioco, già individuati dall'ODV in sede di verifica e comunicati ad ADM, è possibile per il concessionario applicare allo SGAD l'aggiornamento di emergenza, teso a ripristinare il corretto funzionamento del sistema.

Date le caratteristiche di emergenza di tale aggiornamento e per contrastare tempestivamente i malfunzionamenti riscontrati è ammesso applicare il suddetto aggiornamento allo SGAD prima di inoltrare l'apposita domanda di aggiornamento all'ODV e ad ADM. Entro un periodo massimo di due settimane, il concessionario è, comunque, tenuto ad ottenere dall'ODV la certificazione di conformità della modifica apportata. La domanda di aggiornamento deve essere corredata dei documenti aggiornati relativi alla progettazione e alla configurazione del SSI (cfr § 1.2.5 "Presentazione Sicurezza dei sistemi informatici (SSI)").

Gli aggiornamenti che il concessionario applica allo SGAD in caso di emergenza, non relativi all'RNG e a qualsiasi software coinvolto nella generazione dei simboli e delle combinazioni di gioco, saranno oggetto di certificazione a seguito delle attività di audit periodico richieste all'ODV ogni 12 mesi (cfr. § 1.3.5 "Presentazione aggiornamento di emergenza dello SGAD")

## **1.4 INTEGRAZIONE NUOVO CONCESSIONARIO IN CIRCUITO DI GIOCO GIÀ CERTIFICATO E OPERATIVO**

Nel caso in cui l'aggiunta di un nuovo operatore ad un circuito di gioco già certificato, non modifichi l'infrastruttura della piattaforma, né in alcun modo i file critici o l'RNG, l'adeguamento viene effettuato sulla piattaforma del concessionario che si integra nel circuito e l'intero processo si articola nel seguente modo:

- presentazione, da parte del nuovo operatore, di istanza di adesione al circuito;
- presa visione, da parte del nuovo operatore, del progetto di piattaforma del circuito a cui si chiede l'adesione;
- presa visione da parte, del nuovo operatore, dei progetti di gioco;
- lettera, da parte del circuito aderito, di “nulla osta” all'utilizzo della piattaforma di circuito e all'utilizzo dei giochi.

Non è pertanto necessario ricertificare la piattaforma già certificata, ma si deve ricalcolare la firma digitale e mettere a disposizione dell'ODV l'ambiente di test integrato con il sistema SOGEI, per consentire eventuali verifiche del processo end-to-end.

### **1.5 RICHIESTA DI VERIFICA PERIODICA DI CONFORMITÀ DELLA PIATTAFORMA**

Per la piattaforma già approvata è previsto un audit periodico ogni 12 mesi dei componenti hardware e software [nonché dell'RNG e del software di gioco]<sub>ACC,BNG→</sub>, atto a verificare la completa rispondenza del sistema in esercizio con quanto accertato e certificato. Per tale scopo deve essere presentata all'ODV, una specifica richiesta.

Nel caso in cui, durante l'audit periodico, l'ODV rilevi una difformità dei componenti software installati rispetto a quelli inclusi nella certificazione già presentata ad ADM, si renderà necessaria la ripetizione delle verifiche tecniche di conformità dei componenti software coinvolti.

[In sede di verifica periodica l'ODV procederà alla verifica del montepremi reale messo in palio da ciascun gioco operativo sulla piattaforma, tramite accesso diretto ai dati di gioco relativi ai 12 mesi precedenti. Nel caso dei giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo, la verifica riguarderà la percentuale di ritorno al giocatore (RTP) tramite accesso diretto ai dati di gioco relativi ai 12 mesi precedenti.]<sub>ACC,BNG</sub>

È responsabilità del concessionario inoltrare ad ADM, nei termini stabiliti, la documentazione relativa al rinnovo della certificazione.



## **2 REQUISITI APPLICATIVI DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO**

Di seguito sono descritti i requisiti applicativi che il sistema deve soddisfare ai fini della certificazione.

I requisiti sono suddivisi per le principali componenti della piattaforma.

### **2.1 CARATTERISTICHE GENERALI DELLO SGAD E RELATIVA ARCHITETTURA**

[La descrizione delle caratteristiche generali del SGAD e della relativa architettura tecnico-funzionale devono essere conformi a quanto riportato nell'Allegato 1 delle "Modalità operative per la presentazione telematica delle istanze e il rilascio delle autorizzazioni all'esercizio dei giochi di cui al decreto direttoriale 10 gennaio 2011".]<sub>ACC</sub>

[La descrizione delle caratteristiche generali del sistema BEX e della relativa architettura tecnico-funzionale devono essere conformi a quanto riportato nelle presenti Linee Guida e quanto declinato nel decreto riportante il regolamento che definisce le regole generali relative alle scommesse a distanza a quota fissa con interazione diretta fra giocatori su eventi sportivi e su eventi non sportivi e l'imposta unica ad esse applicabile].<sub>BEX</sub>

È responsabilità del concessionario inoltrare tale documentazione ad ADM. L'ODV si riserva la facoltà di richiedere tale documentazione per agevolare il processo stesso di certificazione.

### **2.2 REQUISITI DI REGISTRAZIONE DEL GIOCATORE E REQUISITI DEL CONTO DI GIOCO**

#### **2.2.1 AGREEMENT**

1. Il processo di registrazione del giocatore deve prevedere un'azione di consenso accettando e dichiarando di aver letto i termini e alle condizioni dell'attività di gioco. Tale azione deve essere unicamente dedicata al consenso dei termini e delle condizioni.
2. Ogniqualvolta i termini e le condizioni dell'attività di gioco vengano modificati il concessionario è tenuto a darne comunicazione al giocatore tramite un valido sistema di comunicazione al giocatore (e-mail, Bacheca interna e personale visibile dall'utente dopo il login o invio comunicazione mediante SMS).
3. Il giocatore può passare alla modalità di gioco "con vincita in denaro" soltanto dopo aver preso visione dell'accordo.

#### **2.2.2 VERIFICA**

1. Per iniziare a giocare, i giocatori devono essere titolari di un conto di gioco convalidato dal concessionario secondo le modalità previste dalla normativa vigente.
2. Lo SGAD deve richiedere residenza, età, identità e codice fiscale del giocatore prima di consentire l'accesso al gioco.
3. Lo SGAD deve consentire al giocatore di prendere visione delle condizioni del contratto di

conto di gioco e deve assicurare che le stesse vengano accettate esplicitamente.

4. Lo SGAD deve essere in grado di negare l'accesso ai soggetti che si dichiarano minorenni.
5. Lo SGAD deve essere in grado di impedire ai giocatori, ove operanti sul territorio italiano, di accedere a siti internet gestiti dal concessionario al di fuori dei limiti consentiti allo stesso dai titoli autorizzatori/concessori rilasciatigli da ADM. Inoltre devono essere descritte le misure tecniche adottate per la geolocalizzazione degli indirizzi IP dei singoli giocatori.
6. L'accesso allo SGAD da parte del giocatore deve prevedere almeno un nome utente e una password, ovvero un PIN (Personal Identification Number) di almeno 4 cifre nei casi di autenticazione da apparato mobile per il quale è prevista idonea procedura di riconoscimento del numero nell'utenza telefonica (ID chiamante) dell'utente.
7. Le password iniziali sono scelte dal giocatore; in ogni caso, eventuali password successive devono essere emesse in modalità sicura. La password deve essere codificata nel rispetto delle norme vigenti. Qualora la password di accesso non sia scelta dal giocatore, questi deve essere obbligato a cambiarla al primo accesso. Le policy devono valere anche per le password già impostate precedentemente alla certificazione che non rispettino i requisiti di cui sopra. In tal caso l'utente deve essere obbligato a cambiarle al primo accesso.
8. Nel caso in cui l'integrazione di nuovi giochi certificati in piattaforme di gioco precedentemente certificate introduca una nuova modalità di inserimento di username e password, per esempio attraverso l'uso di una nuova applicazione client, questa modalità deve essere rivista ed approvata nuovamente dall'ODV prima che tali giochi possano essere offerti.

### **2.2.3 DOMANDE RECUPERO PASSWORD**

1. Al momento della registrazione, ai giocatori deve essere possibile inserire almeno una domanda e la relativa risposta.
2. Tali domande saranno utilizzate dallo SGAD (oppure dal personale dell'help-desk) nel caso in cui la password o il PIN venga dimenticato (ossia per identificare il soggetto che richiede l'accesso al conto di gioco o la modifica della password).
3. Le domande possono essere scelte a caso e poste al momento del login per ridurre ulteriormente il rischio che un giocatore utilizzi un conto di gioco senza essere registrato. Non si tratta di un requisito obbligatorio, bensì di una raccomandazione. Si suggerisce di fornire al giocatore l'opzione di disabilitare questa opzione di sicurezza.

### **2.2.4 SOGGETTI MINORENNI**

Non deve essere consentito l'accesso al gioco da parte di giocatori che dichiarano di essere minorenni.

### **2.2.5 CONTROLLI SULL'ACCESSO AI GIOCHI**

1. Lo SGAD non deve permettere ad alcun soggetto che non sia un giocatore registrato di accedere ai giochi nella modalità con vincita in denaro.
2. Lo SGAD deve sospendere l'operatività del conto di gioco per i giocatori che comunichino informazioni o effettuino dichiarazioni non corrette o incomplete durante il processo di registrazione, o che omettano di trasmettere il documento di identità entro trenta giorni dalla data della registrazione. La sospensione è valida sino al momento dell'effettivo ricevimento da parte del concessionario delle necessarie integrazioni o rettifiche e, comunque, per un massimo di sessanta giorni, alla cui scadenza il contratto si intende risolto di diritto ed il conto non risulterà più accessibile da parte del giocatore.
3. Qualora il titolare del conto di gioco abbia esercitato il diritto di recesso dal contratto, lo SGAD deve impedire che possa essere stipulato un nuovo contratto prima che siano decorsi quindici giorni dalla data di recesso.

### **2.2.6 CONTO DI GIOCO DEL GIOCATORE**

1. Allo stesso giocatore è consentito detenere un unico conto di gioco attivo per concessione.
2. Non deve essere consentita la creazione di un nuovo conto di gioco qualora la motivazione della precedente disattivazione indichi l'inibizione del soggetto ad aprire un altro conto di gioco.
3. I conti di gioco devono essere protetti contro qualunque forma di accesso o rimozione illecita, incluso l'accesso interno da parte del personale del concessionario e quello esterno da parte di utenti malintenzionati o da altri soggetti non autorizzati. Non sono permessi meccanismi di riconoscimento del giocatore che permettano l'autenticazione, e quindi il login, senza l'esplicito inserimento manuale della password. Non sono cioè ammesse opzioni e/o funzionalità di memorizzazione e completamento automatico, predisposte dal concessionario, dei campi relativi all'inserimento della password.
4. I prelievi da un conto di gioco sullo SGAD devono essere accreditati secondo le modalità previste dalla normativa vigente; pertanto, è consentito il prelievo delle sole somme relative alle vincite, ad esclusione dei bonus.
5. Nel caso in cui l'integrazione di nuovi giochi certificati in piattaforme di gioco precedentemente certificate introduca una nuova modalità di deposito e prelievo sul conto di gioco, per esempio attraverso l'uso di una nuova applicazione client, questa modalità deve essere rivista ed approvata nuovamente dall'ODV prima che tali giochi possano essere offerti.
6. Eventuali fondi rimanenti su un conto di gioco da disattivare devono essere accreditati tramite rimessa a nome del titolare del conto di gioco.
7. L'ammontare del saldo prelevabile sul conto di gioco deve essere sempre "visibile" al giocatore, eventualmente, a scelta del concessionario, in seguito all'azione di un tasto (es. "premi per visualizzare il saldo").
8. Le tipologie di bonus gestite dallo SGAD dovranno essere elencate e la loro descrizione dovrà essere presente direttamente nei termini e condizioni ed essere accessibile

mediante link facilmente visibili situati nell'area dedicata alla consultazione del conto di gioco. Tale descrizione deve contenere, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, il preciso dettaglio di utilizzo, il loro impiego all'interno dei giochi ed eventuali altre limitazioni e condizioni.

9. Al giocatore deve essere reso chiaramente visibile, direttamente o mediante link facilmente raggiungibili, il saldo dei bonus che ha a disposizione. Tale saldo dovrà mostrare:
  - a) l'ammontare dei bonus a disposizione e tipologia (real bonus, fun bonus);
  - b) l'ammontare dei bonus a disposizione se frazionati su diversi giochi o sottocategorie;
  - c) la scadenza dei bonus (i bonus devono rispettare quanto esplicitato nei termini e condizioni, ed inoltre non devono essere prelevabili).
10. Al giocatore deve essere reso chiaramente visibile il saldo e la relativa quota prelevabile almeno nella pagina relativa ai prelievi.

### **2.2.7 [SICUREZZA]<sub>ACC,BNG</sub>**

1. Lo SGAD deve prevedere:
  - 1.1. procedure di verifica automatica, da eseguirsi con periodicità almeno quotidiana, dell'integrità delle componenti di gioco e dell'RNG e di qualsiasi software coinvolto nella generazione dei simboli o delle combinazioni di gioco, di tutte le componenti che gestiscono i prelevamenti ed i depositi offerte dal sistema determinati dall'ODV in fase di verifica, compreso il software deputato al calcolo ed all'invio al sistema di controllo dei message digest di ciascun file/modulo/funzione verificato. Tali procedure di verifica automatica devono coinvolgere il calcolo quotidiano dell'hash del software critico determinato dall'ODV, mediante l'algoritmo di hashing SHA1. Il risultato del calcolo deve essere verificato dall'ODV in fase di test e deve essere inviato ad ADM secondo quanto previsto dal protocollo di comunicazione;
  - 1.2. l'esecuzione delle procedure di blocco a fronte di eventi che segnalano malfunzionamenti e/o tentate manomissioni delle componenti di gioco e dell'RNG.

### **2.2.8 TIMEOUT INATTIVITÀ UTENTE**

1. Al fine di confermare la presenza del giocatore presso il dispositivo locale ed evitare che le funzionalità di gestione del conto di gioco vengano utilizzate da un utente diverso da quello che ha effettuato il login, deve essere previsto un timeout massimo di 20 minuti per inattività dell'utente, fatta salva la possibilità per l'utente stesso di impostare autonomamente, senza che gli sia mostrata alcuna opzione di default, un diverso valore comunque inferiore a 60 minuti.
2. Nel caso in cui lo SGAD, allo scadere del timeout per inattività dell'utente, sia in grado di inibire l'accesso, selettivamente, alle funzionalità relative alla gestione del conto di gioco, e [all'acquisto di nuovi diritti di partecipazione]<sub>ACC,BNG</sub> / [all'effettuare offerte di

scommessa]<sub>BEX</sub>, non è richiesto che le funzionalità di gioco vengano interrotte a causa dello stesso timeout.

3. Alternativamente, il dispositivo deve segnalare al giocatore che la sessione è terminata. In tal caso non è consentito riprendere il gioco finché lo SGAD e il dispositivo finale del giocatore non abbiano stabilito una nuova sessione. In caso di interruzione per timeout la partita potrà essere ripresa al successivo login.
4. Qualora sia possibile accedere alle funzionalità di gestione del conto di gioco direttamente dal dispositivo di gioco o dalle pagine dove si svolge l'attività di gioco senza che vengano inserite nuovamente le credenziali associate a tale conto, deve essere previsto un timeout massimo di 20 minuti per inattività dell'utente che inibisca l'accesso a tali funzionalità, fatta salva la possibilità per l'utente stesso di impostare autonomamente un diverso valore comunque inferiore a 60 minuti.
5. Nel caso in cui l'integrazione di nuovi giochi certificati in piattaforme di gioco precedentemente certificate introduca delle modifiche al meccanismo di calcolo del timeout, il presente requisito deve essere valutato nuovamente dall'ODV prima che tali giochi possano essere offerti.

#### **2.2.9 DICHIARAZIONE ATTIVITÀ GIOCATORE**

1. Su richiesta del giocatore, il resoconto delle operazioni effettuate dovrà essere fornito automaticamente per un periodo di almeno 30 giorni precedenti, ovvero su richiesta per periodi precedenti, e dovrà riportare, per ciascuna operazione di gioco individuata dall'identificativo assegnato da ADM, i seguenti elementi minimi:
  - ID assegnato da ADM;
  - [importo complessivo della partecipazione al gioco;]<sub>ACC,BNG</sub>
  - [dettagli delle offerte abbinata (completamente o in parte) riferite all'offerta di scommessa approvata;]<sub>BEX</sub>
  - importo delle eventuali vincite;
  - timestamp;
  - natura dell'operazione effettuata;
  - informazioni relative alle operazioni di deposito e prelievo, comprensive, non appena questo sia disponibile, del codice identificativo assegnato da ADM.
2. I resoconti devono consentire di individuare l'elenco delle operazioni (in ordine cronologico) effettuate durante la sessione validata all'interno dello SGAD (ossia nell'intervallo compreso tra il login e il logout del giocatore allo SGAD). Tali resoconti devono riportare il codice di sessione o quantomeno riportare una dettagliata e rigorosa cronologia degli eventi.

#### **2.2.10 GESTIONE FONDI GIOCATORE**

1. Tutte le operazioni di deposito, prelievo o di aggiornamento del saldo del conto di gioco

devono essere registrate sul sistema di audit del sistema di gioco.

2. Lo SGAD deve mantenere in un registro di sistema (log) tutti i numeri di autorizzazione rilasciati dai gestori delle carte di credito a seguito dell'approvazione di transazioni tramite carte di credito o analogo sistema di trasferimento di denaro.
3. In qualunque momento, il giocatore deve poter prelevare fondi secondo le modalità e nei tempi previsti dalla normativa vigente.
4. Lo SGAD non deve consentire il prelievo di somme superiori al saldo del giocatore.
5. Lo SGAD non deve consentire il prelievo tramite strumenti non conformi alla normativa vigente, quali i buoni di ricarica virtuali (es. attestazioni recanti un valore monetario nominale che sia possibile ricaricare sul conto successivamente).
6. Lo SGAD non deve permettere al concessionario di fare credito al giocatore.
7. Lo SGAD non deve permettere il trasferimento diretto di somme da un conto di gioco all'altro.
8. Il giocatore può effettuare l'accredito di somme sul proprio conto di gioco mediante l'utilizzo di strumenti di pagamento conformi alla normativa vigente
9. L'utilizzo di carte di ricarica prepagate, esclusivamente per l'accredito di somme sul proprio conto di gioco, non riconducibili a una persona fisica o giuridica, è consentito esclusivamente al giocatore che abbia già inviato il proprio documento di identità.

#### **2.2.11 SESSIONE VALIDATA ALL'INTERNO DELLO SGAD (INTESA COME L'INTERVALLO COMPRESO TRA IL LOGIN E IL LOGOUT DEL GIOCATORE)**

1. Lo SGAD deve fornire al giocatore un identificativo elettronico, sotto forma di certificato digitale oppure di uno username e di una password con cui avviare la sessione.
2. La sessione termina nei seguenti casi:
  - a) se il giocatore notifica allo SGAD la conclusione della sessione (per esempio, eseguendo il logout);
  - b) se si raggiunge il timeout inattività giocatore, salvo i casi previsti al punto 2.2.8;
  - c) se esistono condizioni determinate dal concessionario e documentate che richiedono la conclusione della sessione di gioco;
  - d) in caso di chiusura forzata dell'interfaccia web o dell'interfaccia di gioco.
3. Nel caso in cui l'integrazione di nuovi giochi certificati in piattaforme di gioco precedentemente certificate introduca delle modifiche al meccanismo di calcolo del momento in cui la sessione termina, il presente requisito deve essere valutato nuovamente dall'ODV prima che tali giochi possano essere offerti.

#### **2.2.12 FONDI NON RISCOSSI DA CONTI DI GIOCO DORMIENTI**

1. Nel caso di fondi non riscossi da conti di gioco dormienti, è necessario avviare un processo documentato per la liquidazione all'erario dei fondi stessi.

2. Un conto di gioco si considera inattivo se il giocatore non ha effettuato alcuna movimentazione sul conto di gioco. Pur potendo utilizzare i dati ricavabili dal sistema di elaborazione dell'ADM, tale verifica di inattività è a carico del concessionario e la devoluzione all'erario deve avvenire allo scadere del periodo di 36 mesi dall'ultima movimentazione del conto.
3. Lo SGAD deve comunicare al giocatore la condizione di cui al punto precedente.

## **2.3 REQUISITI IN MATERIA DI PRIVACY**

### **2.3.1 NORME GENERALI**

1. Il concessionario deve pubblicare sulla propria Piattaforma di gioco le norme a tutela della privacy, che devono essere facilmente accessibili al giocatore.

### **2.3.2 UTILIZZO DEI DATI**

1. Il concessionario ha l'obbligo di mantenere la riservatezza sulle informazioni relative allo stato corrente dei conti di gioco, ad eccezione dei casi in cui la divulgazione di tali informazioni si renda necessaria ai sensi di legge.
2. Lo SGAD deve garantire che l'accesso alle informazioni sia consentito unicamente al soggetto che fornisce le informazioni e allo staff autorizzato del concessionario e di ADM. Ciò comprende l'accesso interno tramite liste di controllo accessi del concessionario e di ADM, e l'accesso esterno, tramite nome utente e password.
3. L'informativa e le norme a tutela della privacy devono contenere una dichiarazione in cui il concessionario e ADM si dichiarano soggetti alle disposizioni di legge vigenti e si impegnano a rispettare in ogni momento la legislazione vigente in materia di privacy nell'espletamento dei rispettivi obblighi previsti nelle Linee Guida.
4. Il concessionario deve garantire che le informazioni raccolte sulle abitudini di gioco degli utenti non vengano utilizzate per incoraggiare una condotta di gioco irresponsabile.

### **2.3.3 CONSENSO**

1. Per completare il processo di registrazione, il giocatore deve fornire il proprio consenso specifico all'utilizzo dei propri dati ai sensi delle norme sulla privacy compiendo un'azione, ad esempio spuntando una casella in calce a dette norme, oppure cliccando su un apposito bottone di accettazione.
2. Di default, il consenso deve essere sempre preimpostato sulla NON accettazione.
3. Qualora i dati vengano utilizzati a scopi non direttamente correlati all'offerta di un prodotto di gioco (inclusa, a titolo esemplificativo ma non limitativo, l'iscrizione a mailing list), al giocatore deve essere assicurata la possibilità di esprimere un ulteriore consenso specifico.

4. Il caso in cui l'utente non acconsenta a prestare questo consenso aggiuntivo non può di per sé costituire un valido motivo per cui il concessionario rifiuta l'accesso al gioco a tale soggetto.

#### **2.3.4 COOKIES**

Qualora lo SGAD utilizzi cookies, è tenuto a comunicarlo in modo chiaro al giocatore all'atto della registrazione.

#### **2.3.5 UTILIZZO NORMATIVO**

Le norme sulla privacy devono informare il giocatore che il concessionario ed ADM hanno accesso alle informazioni contenute nel suo conto di gioco.

### **2.4 REQUISITI PER LA TUTELA DEL GIOCATORE**

#### **2.4.1 INFORMAZIONI GENERALI**

1. Sulla schermata iniziale del sito web dello SGAD deve essere chiaramente visibile un avviso chiaro ed inequivocabile sui possibili effetti negativi del gioco, se non praticato con moderazione, e sul divieto del gioco ai minori. Tale avviso deve rispondere alle necessità di informativa responsabile e tutela dei minori.
2. La schermata iniziale della Piattaforma di gioco (ove si svolge il gioco) deve contenere un link ad una pagina dedicata alla tutela del giocatore ai fini di una condotta di gioco responsabile.
3. La pagina sulla tutela del giocatore deve contenere almeno:
  - a) informazioni sui potenziali rischi legati al gioco d'azzardo e i recapiti a cui rivolgersi per avere assistenza in caso di problemi con il gioco;
  - b) informazioni pratiche e accurate sui giochi, regole e probabilità di vincita;
  - c) un elenco di misure sulla tutela del giocatore di cui il giocatore può avvalersi, come i limiti alla sessione e quelli alle giocate, e un'opzione per consentire al giocatore di utilizzare tali opzioni;
  - d) un link evidente ai termini ed alle condizioni alle quali il giocatore ha acconsentito a sottostare accedendo e giocando sul sito;
  - e) un link evidente alle norme sulla privacy applicate dal concessionario;
  - f) un link evidente al sito internet di ADM;
  - g) un sistema semplice ed evidente/visibile per informare il giocatore del diritto a esprimere reclami nei confronti del concessionario e a notificare ad ADM tale reclamo. Il sistema deve prevedere un link alla homepage di ADM;



- h) un link evidente alla carta dei servizi;
  - i) [l'informazione a consuntivo, chiaramente accessibile, relativa a periodi di tempo di durata pari a ciascun mese del calendario, per ciascun gioco autorizzato e per ciascuna tipologia, dell'ammontare rapportato alla raccolta assegnato in vincite ai giocatori.]<sub>ACC,BNG</sub>
4. A seguito dell'integrazione di nuovi giochi certificati in piattaforme di gioco precedentemente certificate, le informazioni dettagliate al punto b) dovranno essere riviste ed approvate nuovamente dall'ODV prima che tali giochi possano essere offerti.
  5. Tutte le finestre presenti sul sito relative al conto di gioco (specie quella relativa al deposito) devono visualizzare un link facilmente accessibile alla pagina sulla tutela del giocatore/condotta di gioco responsabile.
  6. Nel caso di giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo la pagina sulla tutela del giocatore/condotta di gioco responsabile deve essere facilmente accessibile da qualsiasi schermata su cui si svolge il gioco, compresi eventuali client.
  7. A seguito dell'integrazione di nuovi giochi certificati in piattaforme di gioco precedentemente certificate, la raggiungibilità della pagina sulla tutela del giocatore/condotta di gioco responsabile, dovrà essere rivista ed approvata nuovamente dall'ODV prima che tali giochi possano essere offerti.
  8. L'attività di gioco non può realizzarsi dove non siano attivati i link che forniscono informazioni sulla tutela del giocatore/condotta di gioco responsabile. Tali link devono essere contenuti almeno nelle pagine immediatamente precedenti a quelle dove si svolge l'attività di gioco. Il concessionario deve verificare la raggiungibilità di tali link con periodicità almeno quotidiana e qualora anche solo uno di questi non risultasse raggiungibile, inibire l'accesso alle attività di gioco fino al ripristino del corretto funzionamento. In caso di non raggiungibilità dei link in questione, le attività di gioco in corso possono comunque continuare ma non dovrà risultare possibile [acquistare nuovi diritti di partecipazione]<sub>ACC,BNG</sub> / [effettuare offerte di scommessa]<sub>BEX</sub>.
  9. Il concessionario deve verificare con frequenza almeno giornaliera tutti i link ai servizi relativi ai problemi di gioco forniti da terzi. Nel caso in cui il servizio non fosse più disponibile, o fosse sospeso per un periodo di tempo rilevante, il concessionario dovrà fornire inoltre un servizio di assistenza alternativo.
  10. Tutte le informazioni fornite circa il sito web che espone le funzionalità dello SGAD devono essere disponibili in italiano e corrette dal punto di vista grammaticale e sintattico. Non è necessario effettuare una rigorosa traduzione qualora si utilizzino termini tecnici di uso comune mutuati da altre lingue.

#### **2.4.2 VISUALIZZAZIONE ORARIO ULTIMO LOGIN**

Quando il giocatore effettua il login allo SGAD, deve essere visualizzata la data e l'orario, espresso in ore-minuti-secondi, dell'ultimo accesso.

Nel caso in cui l'integrazione di nuovi giochi certificati in piattaforme di gioco precedentemente certificate introduca delle modifiche al meccanismo di calcolo e visualizzazione dell'orario di

ultimo login, allora tale meccanismo deve essere rivisto ed approvato nuovamente dall'ODV prima che tali giochi possano essere offerti.

### **2.4.3 INFORMAZIONI DI SICUREZZA**

1. Lo SGAD deve avvisare il giocatore della necessità di conservare al sicuro il proprio ID e la relativa password.
2. Lo SGAD deve avvisare il giocatore di prestare attenzione ai meccanismi di rilevamento di un eventuale utilizzo non autorizzato del suo conto di gioco.

### **2.4.4 AUTOESCLUSIONE**

1. Ai giocatori deve essere fornito un sistema semplice ed evidente per l'autoesclusione dal gioco.
2. Il sistema di autoesclusione deve essere accessibile almeno dalla pagina sulla tutela del giocatore ai fini di una condotta di gioco responsabile.
3. Al giocatore deve essere fornita l'opzione di autoesclusione a tempo determinato, e a tempo indeterminato. In caso di autoesclusione a tempo determinato (temporanea), lo SGAD deve assicurare che:
  - a) con effetto immediato, al momento della ricezione dell'ordine di autoesclusione, non vengano accettati dal giocatore nuove giocate o depositi, fino al termine del periodo di autoesclusione. [E' accettabile che, nel caso di partite in corso (comprehensive della fase di richiesta del diritto di partecipazione ed il trasferimento della posta iniziale dal conto di gioco), l'ordine di autoesclusione consenta di completare la partecipazione ma non il trasferimento di denaro dal conto di gioco e che l'ordine di autoesclusione possa entrare in vigore al termine di esse;]ACC,BNG
  - b) durante tale periodo al giocatore non sia impedito di prelevare dal proprio conto di gioco tutte o parte delle somme relative alle vincite, posto che lo stato del giocatore non impedisca tale operazione, ossia che il conto di gioco non sia in stato di blocco posto dal concessionario o dall'autorità giudiziaria.
4. In caso di autoesclusione a tempo indeterminato, lo SGAD deve assicurare che:
  - a) con effetto immediato, al momento della ricezione dell'ordine di autoesclusione, non vengano accettate dal giocatore nuove giocate o depositi, fino alla revoca dell'autoesclusione. [E' accettabile che, nel caso di partite in corso (comprehensive della fase di richiesta del diritto di partecipazione ed il trasferimento della posta iniziale dal conto di gioco) l'ordine di autoesclusione possa entrare in vigore al termine di esse;]ACC,BNG
  - b) durante tale periodo al giocatore non sia impedito di prelevare dal proprio conto di gioco tutte o parte delle somme relative alle vincite, posto che lo stato del giocatore non impedisca tale operazione, ossia che il conto di gioco non sia in stato di blocco posto dal concessionario o dall'autorità giudiziaria;
  - c) il giocatore disponga di un sistema di revoca dell'ordine di autoesclusione, tramite una

speciale procedura di identificazione da parte del concessionario;

- d) la revoca dell'ordine di autoesclusione non avvenga prima che siano trascorsi sei mesi dal momento dell'ordine.

L'elenco dei codici fiscali dei giocatori che decidono di avvalersi della facoltà di autoesclusione deve essere comunicato al sistema di controllo. Si richiede di prestare particolare attenzione al fatto che sia nel caso di autoesclusione a tempo determinato che indeterminato, al giocatore non deve essere consentita la creazione di un altro conto di gioco.

#### **2.4.5 ESCLUSIONE FORZATA DAL CONCESSIONARIO**

1. Lo SGAD deve prevedere un sistema che consenta al concessionario di escludere un giocatore dal sistema nei casi previsti dal contratto di conto di gioco.
2. Tale sistema deve includere un registro informatizzato delle motivazioni dell'esclusione. Con effetto immediato dall'attivazione dell'esclusione, non è consentito l'accesso al gioco o la registrazione di depositi da parte del giocatore escluso, fino alla revoca dell'esclusione. [E' accettabile che, nel caso di partite in corso (comprehensive della fase di richiesta del diritto di partecipazione ed il trasferimento della posta iniziale dal conto di gioco) l'ordine di autoesclusione possa entrare in vigore al termine di esse.]ACC,BNG
3. Per la durata del periodo di esclusione, al giocatore non può essere impedito di ritirare dal proprio conto di gioco le somme relative alle vincite, posto che il sistema riconosca il prelievo e che la motivazione dell'esclusione non proibisca tale operazione.
4. Nel caso in cui l'integrazione di nuovi giochi certificati in piattaforme di gioco precedentemente certificate introduca delle modifiche al meccanismo di verifica che il giocatore sia effettivamente escluso dal concessionario, e pertanto non ammesso ad accedere ai giochi, allora tale meccanismo deve essere rivisto ed approvato nuovamente dall'EVA prima che tali giochi possano essere offerti.

#### **2.4.6 AUTOLIMITAZIONE**

1. Lo SGAD deve fornire ai giocatori un sistema semplice ed evidente per l'autolimitazione del gioco e renderlo operativo secondo quanto previsto dalla normativa vigente.
2. Tale sistema deve essere accessibile almeno dalla pagina sulla tutela del giocatore/condotta di gioco responsabile.
3. Le uniche funzioni accessibili al giocatore che non abbia ancora impostato i propri limiti devono essere quella di configurazione degli stessi ed eventualmente la partecipazione alle sessioni di apprendimento gratuite.
4. Lo SGAD non può in ogni caso proporre al giocatore parametri di default, i quali devono essere scelti autonomamente dal giocatore. Il limite impostato dal giocatore deve essere finito (non può essere accettato il valore "nessun limite").
5. Con effetto immediato al momento della ricezione di un ordine di autolimitazione, lo SGAD deve garantire che tutti i limiti specificati vengano applicati correttamente all'interno del sistema.

6. È accettabile che le autolimitazioni vengano applicate a partire dal successivo login del giocatore nello SGAD; in tal caso al giocatore deve essere impedito l'accesso al gioco finché non effettua un nuovo login.
7. L'ODV controllerà che sia stato implementato un meccanismo che consenta al giocatore di ridurre il grado di severità delle autolimitazioni impostate previo preavviso non inferiore a sette giorni. Nel caso in cui nei giorni successivi alla richiesta di modifica ma prima della scadenza dei 7 giorni il giocatore imposti un nuovo limite, vi saranno due diverse ipotesi: nel caso in cui tale nuovo limite aumenti il grado di severità dell'autolimitazione rispetto al valore precedentemente impostato, la modifica sarà applicata immediatamente. Se il nuovo limite, invece, riduce il grado di severità rispetto a quello precedentemente impostato, esso sarà inteso come un annullamento della precedente disposizione e come una impostazione di un nuovo valore di autolimitazione che sarà efficace dopo 7 giorni dalla nuova richiesta (in questo caso dalla prima richiesta di modifica alla applicazione dell'ultima modifica passeranno verosimilmente più di sette giorni, fino ad un massimo di 13 giorni).
8. Le autolimitazioni non devono essere influenzate da variazioni temporali esterne, come nel caso di anni bisestili ed entrata in vigore dell'ora legale.
9. Le autolimitazioni non devono essere influenzate da eventi che intervengono sullo status interno, come ordini o revoche di autoesclusione.
10. Il sistema di autolimitazione deve comprendere obbligatoriamente il limite di deposito per periodo temporale, ossia il limite del deposito massimo complessivo in un determinato periodo di tempo. E' obbligatorio impostare l'intervallo settimanale, ma è consentito anche un periodo inferiore o superiore.
11. Nel caso in cui l'integrazione di nuovi giochi certificati in piattaforme di gioco precedentemente certificate introduca delle modifiche al meccanismo di applicazione delle limitazioni autoimposte dal giocatore, allora tale meccanismo deve essere rivisto ed approvato nuovamente dall' ODV prima che tali giochi possano essere offerti.

#### **2.4.7 LIMITI IMPOSTI DAL CONCESSIONARIO**

1. È accettabile che il concessionario imponga ai giocatori delle limitazioni (come quelle sopraelencate), e che modifichi dette limitazioni.
2. Eventuali limitazioni imposte dal concessionario devono essere notificate ai giocatori con anticipo di almeno 7 giorni.
3. Le disposizioni di cui ai punti 8 e 9 del paragrafo § 2.4.6 "Autolimitazione" del presente documento si applicano anche alle limitazioni imposte dal concessionario.
4. Nel caso in cui l'integrazione di nuovi giochi certificati in piattaforme di gioco precedentemente certificate introduca delle modifiche al meccanismo di applicazione delle limitazioni imposte dal concessionario, allora tale meccanismo deve essere rivisto ed approvato nuovamente dall'ODV prima che tali giochi possano essere offerti.

#### **2.4.8 DIRITTO DI PARTECIPAZIONE E AMMONTARE DELLA POSTA**

Per quanto concerne il diritto di partecipazione e l'ammontare della posta, si deve far riferimento a quanto disposto dal:

- Decreto Direttoriale 2011/666/Giochi GAD e in particolare:
  1. [Art. 5 c. 1: “Per le tipologie di giochi di cui all’articolo 11, comma 1, il diritto di partecipazione alla sessione di gioco, eventualmente comprensivo di successivi acquisti, non può essere superiore a euro 250,00 (duecentocinquanta/00).”]<sup>ACC</sup>
  2. [Art. 5 c. 3: “Per le tipologie di giochi di cui all’articolo 1, comma 22, la posta iniziale per la partecipazione alla sessione di gioco, comprensiva di successivi ulteriori trasferimenti dal conto di gioco e di eventuali bonus, non può essere superiore a euro 1.000,00 (mille/00).”]<sup>ACC</sup>
- Decreto Direttoriale 2011/666/Giochi GAD e in particolare:
  3. [Art. 6 c. 1: “Per il gioco del Bingo con partecipazione a distanza, il prezzo delle singole cartelle è scelto dal concessionario, per ogni partita, e non può essere superiore ad euro 10,00. Il prezzo delle cartelle deve essere pari al centesimo di euro o ad un suo multiplo.”]<sup>BNG</sup>

#### **2.4.9 [INDICAZIONI SULL'USO DEI "BONUS"]<sup>ACC,BNG</sup>**

L'uso nei “bonus” nell'ambito delle tipologie di giochi di cui al paragrafo precedente, è disciplinato dalla Circolare 2011/20659/Giochi/GAD.

#### **2.4.10 STRUMENTI DI PAGAMENTO**

Gli strumenti di pagamento che il giocatore può utilizzare per effettuare l'accredito di somme sul proprio conto di gioco, sono elencati nel report di conformità.

#### **2.4.11 REGISTRO OPERAZIONI**

1. È necessario predisporre un adeguato registro informatizzato delle operazioni relative ai conti di gioco al fine di assicurare che la gestione di eventuali controversie avvenga all'insegna della trasparenza (per la trattazione dettagliata dei requisiti cfr. § 2.7 "Requisiti

---

<sup>1</sup> Ci si riferisce ai giochi di abilità a distanza con vincita in denaro.

<sup>2</sup> Ci si riferisce a:

- giochi di sorte a quota fissa a distanza con vincita in denaro, con esclusione del gioco del lotto e dei suoi giochi complementari ;
- giochi di carte a distanza con vincita in denaro, organizzati in forma diversa dal torneo.

per la registrazione dei dati”.

2. È necessario effettuare il backup delle operazioni relative ai conti di gioco al fine di garantire il recupero dei saldi di tutti i conti di gioco in caso di avvenimenti che rendano lo SGAD non operativo (per la trattazione dettagliata dei requisiti cfr. § 2.7 “Requisiti per la registrazione dei dati”).
3. E' necessario salvare e effettuare il backup di tutte le versioni dello SGAD (file binari e relativi codici sorgenti) pubblicate e rese fruibili all'utente finale.

#### **2.4.12 SKIN ALTERNATIVE**

Tutte le skin e le interfacce appartenenti ad una singola concessione devono essere verificate per certificarne la rispondenza ai requisiti del § 2.4.1 "Informazioni generali", nonché l'assenza di chiamate a funzioni non precedentemente certificate. E' compito del concessionario inoltrare all'ODV apposita richiesta comprensiva dell'elenco delle skin delle quali si chiede la verifica, e rendere le stesse disponibili. L'ODV indicherà, nel certificato, le skin verificate. Inoltre, anche nel caso di utilizzo di più skin, permane il divieto di stipulare più di un contratto tra uno stesso giocatore e il concessionario.

I dati e le informazioni visualizzate, sia relativi all'intero sito (a titolo esemplificativo e non esaustivo le regole dei giochi a disposizione, termini e condizioni, modalità e condizioni dei metodi di deposito e prelievo, ecc.) che relativi al profilo ed al conto di gioco di ogni singolo utente non devono differire nell'ambito delle diverse skin. E' ammesso che l'offerta di gioco differisca fra una skin e l'altra.

#### **2.4.13 [MALFUNZIONAMENTO]<sub>ACC,BNG</sub>**

1. L'eventuale malfunzionamento irreversibile dell'hardware/software relativo all'attività di gioco deve comportare l'annullamento delle partite e dei pagamenti effettuati nonché il rimborso integrale delle giocate interessate, salvo le diverse modalità previste per determinate tipologie di giochi (ad esempio, giochi a torneo ad interazione diretta). Il rimborso integrale delle giocate è, comunque, a carico del concessionario.
2. I termini e le condizioni del gioco devono definire chiaramente le modalità per gestire il malfunzionamento irreversibile dell'hardware/software relativo all'attività di gioco.
3. Nel caso in cui l'integrazione di nuovi giochi certificati in piattaforme di gioco in precedenza certificate introduca delle modifiche al meccanismo di rimborso integrale delle giocate a seguito di un malfunzionamento irreversibile, allora tale meccanismo deve essere rivisto ed approvato nuovamente dall'ODV prima che tali giochi possano essere offerti.

#### **2.5 [REQUISITI RNG]<sub>ACC,BNG</sub>**

Per quanto riguarda l'applicazione dei requisiti RNG elencati nel presente documento, è ammesso che il requisito di imprevedibilità non sia rilevante ai fini di determinate applicazioni. L'ODV incaricato ha il compito di determinare se la prevedibilità sia rilevante per l'applicazione oggetto di verifica e di conseguenza applicare tali requisiti.

Nel caso in cui l'ODV ravveda che, nei giochi di abilità pura presentati, la generazione dei simboli di gioco non ha alcun impatto sull'esito finale di gioco, può ritenere che per tali giochi il requisito di non prevedibilità dell'RNG non sia rilevante e pertanto applicare nessuno o solo una parte dei test statistici presenti nelle linee guida.

### 2.5.1 [INTRODUZIONE GENERALE]<sub>ACC,BNG</sub>

1. Gli esiti del RNG utilizzato per la selezione dei simboli di gioco devono:
  - a) essere indipendenti sotto l'aspetto statistico,
  - b) essere distribuiti uniformemente entro limiti di tolleranza prestabiliti (intervalli di confidenza associati a determinati livelli di fiducia, numerosità e variabilità del campione),
  - c) superare i test inferenziali statistici a livello di confidenza del 95%,
  - d) essere imprevedibili, anche per un eventuale intruso che sia a conoscenza dell'algoritmo, dell'implementazione dell'algoritmo all'interno del gioco/applicazione a cui è collegato e del valore seme (valore iniziale utilizzato per avviare l'algoritmo).
2. L'estrazione dei simboli di gioco non deve essere influenzata, interessata o controllata da altro se non dai valori numerici derivati dall'RNG in relazione alle regole del gioco.
3. Nel caso dei giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo la determinazione del risultato della partita non deve essere influenzata, interessata o controllata da altro se non dai valori numerici derivati dall'RNG in relazione alle regole del gioco.

**Nota:** *ciò non proibisce di considerare caso per caso giochi metamorfici o jackpot progressivi determinati da mezzi diversi dagli esiti individuali del gioco.*

4. Non appena vengono estratti i simboli di gioco e/o determinati gli esiti di gioco questi devono essere immediatamente utilizzati come indicato dalle regole del gioco, ossia non vengono eliminati a seguito del comportamento adattivo del gioco.

### 2.5.2 [DIMENSIONAMENTO (SCALING)]<sub>ACC,BNG</sub>

1. Il processo di scaling (la conversione in scala dei numeri estratti dall'RNG da un range più ampio ad uno minore) deve essere lineare e non deve introdurre distorsioni, pattern o prevedibilità.
2. Gli esiti dell'RNG ridotti in scala devono dimostrare di aver superato i test statistici riconosciuti.

### 2.5.3 [MAPPATURA]<sub>ACC,BNG</sub>

1. Anche i metodi di mappatura (ossia la conversione dei risultati dell'RNG ridotti in scala in effettivi simboli di gioco/esiti di gioco) devono essere lineari.

**Nota:** è ammissibile che l'implementazione di alcuni giochi sia esente da questo requisito, come nei casi in cui la mappatura è utilizzata deliberatamente per creare le probabilità necessarie per i vari esiti di gioco, come previsto dalle regole del gioco

2. Gli esiti dell' RNG mappati devono dimostrare di aver superato i test statistici riconosciuti.

#### **2.5.4 [SELEZIONE DELL' RNG]<sub>ACC,BNG</sub>**

L' RNG può essere basato su software, su hardware o una combinazione di entrambi, a discrezione del concessionario. Ad ogni modo, l' applicazione finale deve soddisfare i requisiti previsti dal presente documento.

#### **2.5.5 [RNG HARDWARE]<sub>ACC,BNG</sub>**

In ragione della loro natura fisica, gli RNG basati su hardware possono potenzialmente "guastarsi" nel tempo. Il guasto di un RNG basato su hardware può quindi condizionare il corretto funzionamento dello SGAD ed evidenziare una distribuzione iniqua dei simboli di gioco. Nel caso dei giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo, quello che si può evidenziare all' occorrenza di un guasto dell' RNG è una prevedibilità degli esiti dei giochi. Nel caso venga utilizzato un RNG basato su hardware è necessario prevedere forme di monitoraggio dinamico/attivo dell' esito in tempo reale, che consentano di disabilitare l' attività di gioco nel caso in cui venga individuata una qualsiasi anomalia. Pertanto oltre alle necessarie forme di monitoraggio dell' esito, è necessario prevedere una ridondanza dell' RNG hardware.

#### **2.5.6 [RNG SOFTWARE]<sub>ACC,BNG</sub>**

I seguenti requisiti si applicano unicamente agli RNG basati su software.

##### **2.5.6.1 [Periodo]<sub>ACC,BNG</sub>**

Nel caso dei giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo, il periodo dell' RNG, unitamente ai metodi di implementazione degli esiti RNG, deve essere sufficientemente ampio da garantire la possibilità di generare tutte le combinazioni di esiti per determinati giochi/applicazioni.

Nel caso di giochi di abilità pura il periodo dell' RNG deve essere sufficientemente ampio da garantire la possibilità di generare tutti i simboli di gioco per determinati giochi/applicazioni.

##### **2.5.6.2 [Intervallo]<sub>ACC,BNG</sub>**

L' intervallo di risultati grezzi generati dall' RNG deve essere sufficientemente ampio da assicurare adeguata precisione e flessibilità nel processo di "scaling" e mappatura.



### **2.5.6.3 [Generazione/rigenerazione]<sub>ACC,BNG</sub>**

1. I metodi di generazione/rigenerazione applicati nell’RNG devono assicurare che tutti i valori del seme siano determinati in modalità sicura e che la sequenza di simboli o esiti di gioco (se applicabile) che ne derivano non sia prevedibile.
2. A meno che non sia dimostrato che non vi sono effetti negativi sulla casualità dei simboli o esiti di gioco generati dall’RNG, le funzioni di generazione e rigenerazione devono essere mantenute a un livello di minimo assoluto.
3. Se, per qualunque ragione, viene interrotto il ciclo/attività in background dell’RNG, il successivo valore seme deve essere generato da un evento casuale.

### **2.5.7 [ATTIVITÀ/CICLO IN BACKGROUND]<sub>ACC,BNG</sub>**

1. Nel caso dei giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo, al fine di garantire che gli esiti dell’RNG non possano essere predeterminabili, è necessario predisporre un’attività/ciclo in background tra le partite. In alternativa, è ammesso che lo SGAD sia in grado di verificare un uso periodico e casuale degli esiti dell’RNG mediante processi multipli (ovvero, giochi multipli) e che la frequenza di tali processi garantisca l’impredeterminabilità dell’RNG.
2. Nelle condizioni di cui al punto precedente e nel caso in cui l’esito di una partita si componga di valori RNG mappati multipli, il ciclo/attività in background deve essere applicato durante la partita (ossia, almeno una volta durante la selezione dei valori RNG che compongono ciascun esito) al fine di assicurare che l’esito del gioco non sia costituito da esiti RNG sequenziali mappati.
3. La frequenza del ciclo/attività in background deve essere di per sé sufficientemente casuale da scongiurare la prevedibilità.

## **2.6 REQUISITI DI GIOCO**

### **2.6.1 [CORRETTEZZA DEL GIOCO]<sub>ACC,BNG</sub>**

1. I giochi non devono essere progettati in modo tale da dare al giocatore la falsa impressione di avere maggiori probabilità di vittoria rappresentando in maniera irrealistica un evento.
2. Non sono ammessi i cosiddetti near-miss game, progettati per dare al giocatore l’impressione di aver sfiorato la vincita massima (più frequentemente di quanto le regole del gioco non permettano naturalmente) per indurlo a continuare a puntare.
3. Nel caso dei giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo, non sono ammessi i giochi progettati in modo tale da trarre in inganno il giocatore dando l’impressione di controllare il gioco grazie alla sua abilità, quando invece il risultato è del tutto casuale.
4. Ciascun gioco deve essere corredato dalle relative regole (comprehensive delle specifiche di

utilizzo degli eventuali jackpot con particolare riferimento alla determinazione della percentuale di RTP al giocatore o alla determinazione del montepremi di gioco) e istruzioni di gioco. Tali regole ed istruzioni devono essere consultabili online.

5. Le probabilità generali di vincita, nel caso dei giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo, devono essere consultabili online.
6. Le regole di gioco non devono essere sleali o ingannevoli.
7. Le regole di gioco non possono essere modificate nel corso di una sessione, a meno che non ne sia data effettiva notifica al giocatore.
8. Le regole di gioco non possono essere modificate nell'intervallo compreso tra l'effettuazione di una giocata e l'esito, nonché l'erogazione dell'eventuale vincita relativa.
9. I giochi devono funzionare ed interagire con il giocatore nel rigoroso rispetto delle regole pubblicate.
10. Non sono consentiti automatismi che eseguano puntate o sequenze di puntate in modo automatico senza esplicita azione di accettazione da parte del giocatore. In particolare, non è consentito che il sistema di gioco proponga o riproponga giocate precedenti in autonomia e che allo scadere di un tempo predefinito vengano acquisite dal sistema senza accettazione esplicita da parte del giocatore (es: ripetizione dell'ultima puntata).
11. Devono essere messe a disposizione dell'utente sessioni di gioco gratuite per apprendimento. Tali sessioni non devono differire in alcun aspetto e garantire lo stesso comportamento rispetto a quelle dove viene impiegato denaro. Dovranno in particolare utilizzare lo stesso RNG e la stessa logica di gioco nel pieno rispetto delle regole pubblicate. In caso di giochi con Live Dealer, è ammessa l'offerta di sessioni per apprendimento attraverso simulazioni o giochi senza live dealer che garantiscano lo stesso comportamento.

### **2.6.2 INAMMISSIBILITÀ DEL COMPORAMENTO ADATTIVO NEI GIOCHI**

Il giocatore che utilizzi un gioco proposto come basato su un evento casuale deve avere uguali probabilità di ottenere qualunque combinazione possibile ad ogni partita (fatte salve le disposizioni delle regole di gioco). E' dunque inammissibile, nel caso dei giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo, che l'RTP sia manipolato dal sistema o manualmente per mantenerlo costante.

### **2.6.3 INAMMISSIBILITÀ DEL GIOCO FORZATO**

La semplice selezione di un gioco dal menù non deve costringere il giocatore a partecipare al gioco stesso.

Nel caso in cui l'integrazione di nuovi giochi certificati in piattaforme di gioco precedentemente certificate introduca delle modifiche al meccanismo di selezione di un gioco dal menù, allora tale meccanismo deve essere verificato ed approvato nuovamente dall'ODV prima che tali giochi possano essere offerti.

#### **2.6.4 REQUISITI DELLA PARTITA**

1. Le seguenti informazioni devono essere visualizzate sulla schermata di gioco (la pagina web o ogni altra applicazione in cui si svolga effettivamente il gioco), ovvero risultare facilmente accessibili tramite un collegamento diretto:
  - a) nome del gioco;
  - b) istruzioni (e restrizioni) di gioco, ivi compresa l'indicazione di tutti i premi, le caratteristiche speciali e, nel caso dei giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo, la tabella di pagamento;
  - c) saldo del conto di gioco aggiornato espresso in valuta;
  - d) giocata unitaria e totale.
2. Nel caso in cui, a seguito dell'integrazione di nuovi giochi certificati in piattaforme di gioco precedentemente certificate, le informazioni dettagliate ai punti a), b), c) e d) siano disponibili in più punti della piattaforma di gioco, tali informazioni devono essere riviste ed approvate nuovamente dall'ODV prima che tali giochi possano essere offerti.
3. Qualora il gioco sia disponibile in varie lingue, si devono osservare i seguenti principi:
  - a) tutte le versioni devono fornire lo stesso meccanismo di determinazione del montepremi o, nel caso di giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo, tutte le versioni devono fornire lo stesso RTP;
  - b) tutte le versioni devono risultare coerenti con le relative istruzioni (e restrizioni);
  - c) tutte le informazioni sul gioco devono essere fornite nella lingua italiana e corrette dal punto di vista grammaticale e sintattico. Non è necessario effettuare una rigorosa traduzione qualora si utilizzino termini tecnici comunemente noti e mutuati da altre lingue (es: check, bet, ecc);
  - d) le informazioni sul gioco devono essere fornite almeno in lingua Italiana;
  - e) nei giochi con Live Dealer, deve essere disponibile al giocatore, per ciascuna tipologia di gioco (roulette, black jack, ecc.), almeno una opzione in cui il dealer si esprime in lingua italiana. Sono ammesse deroghe a tale regola per un periodo massimo di 60 giorni consecutivi, al fine di consentire l'eventuale sperimentazione di nuovi giochi. La lingua attraverso la quale si esprime il dealer deve essere chiaramente visibile ai giocatori prima che questi accedano al gioco.
  - f) le istruzioni (e restrizioni) di gioco devono presentare il medesimo contenuto in tutte le versioni, in modo tale che nessuna risulti avvantaggiata o svantaggiata.

#### **2.6.5 PROGETTAZIONE DEL GIOCO**

1. Tutte le funzioni critiche, ivi compresa, nel caso dei giochi di sorte a quota fissa e dei giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo e del Bingo, la generazione del risultato di gioco e del relativo RTP, devono essere generate dallo SGAD, indipendentemente dal dispositivo del giocatore finale.
2. Il risultato del gioco non deve essere influenzato dalla larghezza di banda, dall'utilizzo del

- link, bit error rate o da altre caratteristiche del canale di comunicazione tra lo SGAD e il dispositivo del giocatore finale.
3. Versioni differenti dello stesso gioco (dove a variare sono le regole e/o il comportamento nelle parti essenziali e non configurabili in alcun modo dal concessionario, come ad esempio la distribuzione delle carte, le tabelle di assegnazione delle vincite ecc) non sono permesse, sempre che queste versioni alternative non siano state esplicitamente approvate da ADM.
  4. La percentuale di RTP (%RTP) per ciascun gioco deve essere conforme ai seguenti requisiti minimi:
    - per i giochi di abilità e di carte in forma di torneo, la %RTP deve essere non inferiore all'80% delle somme raccolte al netto dei jackpot;
    - per i giochi di sorte a quota fissa con vincite in denaro, la %RTP totale, inclusiva anche della %RTP delle fasi secondarie di gioco, deve essere non inferiore al 90% delle somme raccolte al netto dei jackpot;
    - per i giochi di carte tra più giocatori in forma diversa dal torneo, la %RTP deve essere non inferiore al 90% delle somme raccolte al netto dei jackpot;
    - per i giochi di carte “in solitario”, la %RTP di un giocatore che segue una strategia di gioco perfetta, deve essere non inferiore al 90% delle somme raccolte al netto dei jackpot.;
    - [per il gioco del Bingo, la %RTP è almeno il 70% della raccolta]<sub>BNG</sub>
  5. La %RTP di ciascun gioco deve essere specificata dal concessionario nella documentazione di gioco.
  6. Laddove sia in palio un premio progressivo, la %RTP calcolata deve contemplare fattori quali la %RTP del gioco di base, il valore di partenza progressivo, il tasso di incremento progressivo, eccetera.
  7. Per i giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo, la %RTP del gioco deve essere non solo teorica, ma anche dimostrabile e deve risultare simile alla %RTP dei giochi assimilabili proposti nelle sale da gioco tradizionali. Laddove il gioco non abbia un riscontro, ADM si riserva il diritto di non autorizzare il gioco qualora, a suo giudizio e in considerazione di tutte le circostanze, la %RTP non sia considerata equa e ragionevole.
  8. Per i giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo con una componente di abilità, la %RTP calcolata deve basarsi sulla cosiddetta “Strategia del giocatore perfetto” oppure sulla strategia ad essa più vicina. Tale strategia deve inoltre essere plausibilmente alla portata del giocatore per garantire condizioni eque.
  9. Laddove la descrizione del gioco comprenda la simulazione di un dispositivo fisico che riproduce la vita reale, o il gioco debba necessariamente comprenderla, il comportamento della simulazione deve coincidere con quello previsto per il dispositivo fisico, ossia:
    - a) la rappresentazione visiva della simulazione deve corrispondere alle caratteristiche del dispositivo fisico che riproduce la vita reale;
    - b) le probabilità che si verifichi un qualunque evento devono essere le medesime nella simulazione e nel dispositivo fisico;

- c) laddove il gioco simuli vari dispositivi fisici che riproducono la vita reale, che di norma siano indipendenti l'uno dall'altro, ciascuna simulazione dovrà essere indipendente dall'altra;
  - d) laddove il gioco simuli un dispositivo fisico che riproduce la vita reale che non memorizzi gli eventi precedenti, il comportamento delle simulazioni dovrà essere indipendente, ovvero svincolato da comportamenti precedenti, in modo tale da non risultare adattativo o prevedibile nella pratica.
10. I giochi che non sono completamente indipendenti dalla storia della partita (ad es. metamorphic games) sono tenuti a:
- a) mostrare chiaramente al giocatore quali regole si applicano a ciascuno stato del gioco;
  - b) fornire al giocatore informazioni sufficienti ad indicargli lo stato aggiornato verso l'attivazione della metamorfosi successiva del gioco (ad esempio, dovranno essere indicati l'eventuale necessità di crediti di gioco, il numero di crediti di gioco mancanti o il numero totale per attivare la metamorfosi successiva, oltre al numero di crediti di gioco raccolti fino a quel momento);
  - c) non adattare la probabilità di una metamorfosi in base alla storia dei premi ottenuti nelle partite precedenti (ad esempio il gioco non deve adattare il proprio RTP ai pagamenti precedenti);
  - d) non essere concepiti in modo tale da risultare ingannevoli per il giocatore.

Per metamorphic games si intende un gioco in cui il risultato può dipendere dalle partite svolte in precedenza, ad esempio il risultato cumulativo di una serie di giocate può attivare ulteriori giocate gratuite; giocate con caratteristiche specifiche o premi speciali (diversi dai jackpot). Nel corso delle giocate sono assegnati al giocatore dei gettoni/punti/crediti virtuali per successivi utilizzi. L'esito dei giochi metamorfici non è completamente indipendente della cronologia di gioco del giocatore.

#### **2.6.6 PARTITA**

1. Le partite che richiedono un pagamento in denaro (nei giochi con denaro reale) possono svolgersi soltanto durante una sessione di gioco (ossia dopo il login e prima del logout da parte del giocatore).
2. Nel caso di giochi a torneo ad interazione diretta o indiretta, è ammesso che l'azione attiva o passiva di logout di un giocatore non determini la conclusione della partecipazione al torneo di tale giocatore, in maniera tale da prevenire azioni di turbamento del normale svolgimento del gioco degli altri giocatori coinvolti. Il meccanismo di svolgimento del gioco dopo il logout del giocatore verrà valutato volta per volta dall'ODV.
3. Nel caso in cui l'integrazione di nuovi giochi certificati in piattaforme di gioco precedentemente certificate introduca delle modifiche al meccanismo di svolgimento del gioco dopo il logout del giocatore, allora tale meccanismo deve essere rivisto ed approvato nuovamente dall'ODV prima che tali giochi possano essere offerti.
4. Laddove si utilizzino link esterni per fornire informazioni sul gioco, conformemente alle indicazioni delle presenti Linee Guida, la partita non può iniziare qualora tali informazioni si

rivelassero inaccessibili. La disponibilità di tali informazioni deve essere controllata (manualmente o automaticamente) almeno una volta al giorno:

- a) laddove venga individuato un link esterno non funzionante, riguardante soltanto informazioni specifiche sul gioco, il gioco o i giochi corrispondenti devono essere rimossi dalla rete (manualmente o automaticamente) nel caso in cui non sia possibile ripristinare detto link entro un'ora;
  - b) laddove venga individuato un link non funzionante, riguardante l'intero sito Internet, tutti i giochi devono essere rimossi dalla rete (manualmente o automaticamente) se tale collegamento non viene ripristinato entro dodici ore.
5. Qualora un malfunzionamento dello SGAD impedisse di proseguire il gioco, tutte le giocate devono essere rimborsate ai giocatori, salvo le diverse modalità previste per determinate tipologie di giochi (ad esempio, giochi a torneo ad interazione diretta). Il rimborso integrale delle giocate è, comunque, a carico del concessionario.
  6. Qualora lo SGAD invitasse a partecipare a un determinato gioco, dovrà accettare tutte le puntate (conformemente alle regole) per quel gioco.
  7. Il metodo con cui il giocatore seleziona e partecipa a un determinato gioco deve essere trasparente.
  8. Lo SGAD deve fornire al giocatore informazioni chiare circa tutti i giochi disponibili in quel momento.
  9. Nel caso di integrazione di nuovi giochi certificati in piattaforme di gioco precedentemente certificate, le informazioni circa tutti i giochi disponibili in quel momento sulla piattaforma di gioco devono essere riviste ed approvate nuovamente dall'ODV prima che tali giochi possano essere offerti.
  10. Il giocatore deve essere sempre informato sul gioco selezionato o in corso.
  11. Deve essere disponibile la funzione "riepiloga l'ultima partita", come replay visivo del gioco oppure come descrizione dettagliata non grafica della partita appena conclusasi. Deve essere indicato chiaramente che il replay del gioco si riferisce alla partita precedente, fornendo almeno le seguenti informazioni:
    - a) data e ora della partita;
    - b) codice identificativo della partita assegnato da ADM, comprensivo del timestamp;
    - c) la schermata relativa al risultato finale del gioco, graficamente o tramite un messaggio di testo;
    - d) l'ammontare della giocata, ivi compresi, nel caso di giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo, gli eventuali moltiplicatori (ad es. il numero di linee giocate e la cassa/crediti per linea);
    - e) l'ammontare relativo all'eventuale vincita dell'ultima partita (ivi compresi i jackpot progressivi);
    - f) i risultati di qualunque fase intermedia del gioco, quali giocate o giochi bonus.

Esclusivamente per i giochi di abilità pura non è richiesto che venga fornito anche il dettaglio del punto f).

Nel caso in cui l'integrazione di nuovi giochi certificati in piattaforme di gioco precedentemente certificate introduca delle modifiche alla funzione di "riepiloga l'ultima partita", allora tale funzione deve essere rivista ed approvata nuovamente dall'ODV prima che tali giochi possano essere offerti.

### **2.6.7 DISATTIVAZIONE DEL GIOCO**

1. Lo SGAD deve fornire al concessionario un'opzione di disattivazione per ogni singola variante di gioco, tra quelle approvate da ADM.
2. Quando si disattiva una variante di gioco, tutti i giocatori che stanno utilizzando quella variante devono poter concludere la partita in corso. Una eccezione è costituita dalle varianti di giochi multifase (ad es. Blackjack, Poker eccetera) ancora in corso, laddove il colpo (come da definizione riportata nel Decreto Direttoriale Prot. n. 2011/666/Giochi/GAD) o la sessione di gioco (per i soli giochi a torneo) del giocatore si concluda prima che tutti i giocatori abbiano effettuato la propria scelta o sia trascorso un periodo di inattività di oltre trenta minuti, durante il quale il concessionario abbia compiuto ogni ragionevole azione per invitare il giocatore a concludere il gioco. Qualora la variante di un gioco multifase venga disattivata con queste modalità, il giocatore deve riceverne notifica al successivo login nel SGAD.
3. In caso di disconnessione, al momento della riattivazione del gioco il giocatore deve completare la partita solo nel caso in cui seleziona lo stesso gioco.
4. In seguito alla disattivazione, la variante del gioco non deve essere accessibile ai giocatori dopo il termine della partita in corso.
5. Lo SGAD deve fornire al concessionario gli audit trail completi al momento della disattivazione di una variante di gioco ancora in corso.
6. Lo SGAD deve inoltre fornire al concessionario un'opzione di disattivazione per l'intera gamma dei giochi offerti, nel pieno rispetto dei succitati requisiti.
7. Lo SGAD deve inoltre fornire al concessionario un'opzione di disattivazione per ogni singola sessione di gioco al suo interno, nel pieno rispetto dei succitati requisiti.
8. Nel caso in cui l'integrazione di nuovi giochi certificati in piattaforme di gioco precedentemente certificate introduca delle modifiche alla funzione di disattivazione del gioco, allora tale funzione deve essere verificata ed approvata nuovamente dall'ODV prima che tali giochi possano essere offerti.

### **2.6.8 PARTITE NON CONCLUSE**

1. Durante l'assenza del giocatore, per i giochi di carte che non prevedono la presenza passiva al tavolo (es: scopa, briscola, ecc.), la strategia di gioco sostitutiva del giocatore deve essere prevedibile e deve consentire il completamento del torneo. Al fine di agevolare la riconnessione del giocatore e la ripresa del gioco, il tempo impiegato dal sistema per effettuare un'azione in assenza del giocatore deve essere pari al tempo massimo consentito per effettuare l'azione in situazione normale

2. Nel caso di giochi a torneo a interazione diretta e nel caso di giochi di sorte a quota fissa “multi-giocatore”, il giocatore che non sia in grado di portare a termine una partita per uno dei seguenti motivi:
  - a) l’interruzione della comunicazione tra lo SGAD e il dispositivo del giocatore;
  - b) il riavvio del dispositivo del giocatore finale;
  - c) una conclusione anomala dell’applicazione di gioco sul dispositivo del giocatore finale,
  - d) è obbligato a continuare la sua partecipazione alla partita, qualora non si sia nel frattempo conclusa, al momento della riconnessione.
3. Nel caso di giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo a giocatore singolo lo SGAD deve obbligare il giocatore a completare una partita non conclusa prima che il giocatore possa effettuare una nuova partita allo stesso gioco.
4. Al momento della riconnessione del giocatore, lo SGAD deve proporre al giocatore di completare la partita non conclusa. Le partite non concluse possono essere dovute a:
  - a) l’interruzione della comunicazione tra lo SGAD e il dispositivo del giocatore;
  - b) il riavvio dello SGAD;
  - c) il riavvio del dispositivo del giocatore finale;
  - d) una conclusione anomala dell’applicazione di gioco sul dispositivo del giocatore finale;
  - e) l’interruzione momentanea del gioco da parte del giocatore che ha eseguito un link esterno per ottenere ulteriori informazioni sul gioco stesso.
5. I giochi a torneo ed i giochi multifase che sono stati disattivati dallo SGAD possono essere conclusi subito dopo la disattivazione del gioco.
6. Le fasi di gioco associate a una partita non conclusa, che può essere continuata, devono essere mantenute dallo SGAD fino al completamento del gioco. I conti di gioco dei giocatori devono riportare i fondi impegnati nelle partite non concluse.
7. Nel caso di giochi con live dealer, giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo a giocatore singolo il giocatore che non sia in grado di portare a termine la mano corrente per uno dei seguenti motivi:
  - a) l’interruzione della comunicazione tra lo SGAD e il dispositivo del giocatore;
  - b) il riavvio del dispositivo del giocatore finale;
  - c) una conclusione anomala dell’applicazione di gioco sul dispositivo del giocatore finale, deve poter continuare la sua partecipazione alla mano, qualora non si sia nel frattempo conclusa, al momento della riconnessione. In questo caso. Deve altresì essere prevista inattività o il sit-out per le eventuali mani successive.
8. Durante l’assenza del giocatore, qualora non sia possibile effettuare il sit-out dal tavolo, deve essere gestita la presenza passiva del giocatore durante la mano in corso evitando di effettuare puntate o altre azioni con l’obiettivo di minimizzare l’esborso di denaro conseguente durante il periodo di disconnessione (es: passare la mano al gioco del poker dopo eventuali rilanci di altri giocatori). La strategia di gioco adottata deve essere chiaramente descritta nei regolamenti del gioco.
9. Nel caso in cui l’integrazione di nuovi giochi certificati in piattaforme di gioco



precedentemente certificate introduca delle modifiche al meccanismo di gestione delle partite non concluse, allora tale meccanismo deve essere rivisto ed approvato nuovamente dall'ODV prima che tali giochi possano essere offerti.

### **2.6.9 ARTWORK DEL GIOCO (INFORMAZIONI VISUALIZZATE)**

Questa sezione verte su tutte le informazioni grafiche e sonore inviate al dispositivo del giocatore finale per notificarle al giocatore. Nel complesso, le informazioni pertinenti presentate al giocatore devono conformarsi ai seguenti requisiti.

#### **2.6.9.1 Istruzioni e informazioni**

1. Tutte le informazioni (visive, sonore, scritte o iconiche) fornite per mezzo della Piattaforma e dei giochi non devono essere in alcuna maniera o forma oscene, illecite oppure offensive (ad es. contenuti pedopornografici oppure insulti religiosi o razziali).
2. Tutte le informazioni fornite circa i giochi devono essere disponibili almeno in italiano e corrette dal punto di vista grammaticale e sintattico. Non è necessario effettuare una rigorosa traduzione qualora si utilizzino termini tecnici comunemente noti e mutuati da altre lingue (es: check, bet, ecc...).

**Nota:** è possibile visualizzare il logo o messaggi sul copyright, senza con ciò precludere la visualizzazione delle stesse informazioni in altre lingue.

3. Tutte le informazioni scritte fornite circa la Piattaforma e i giochi devono essere esposte chiaramente e non devono risultare ingannevoli per il giocatore.
4. Tutte le informazioni fornite circa la Piattaforma di gioco e i giochi devono essere veritiere.
5. Tutte le informazioni riguardanti l'aiuto/le regole di gioco devono essere chiaramente visibili ovvero gli strumenti per la loro visualizzazione devono essere facilmente rintracciabili, in qualunque momento.
6. Tutte le informazioni riguardanti l'aiuto/le regole di gioco devono essere visibili/disponibili al giocatore anche in assenza di puntate/scommesse/acquisto di cartelle sul gioco.
7. Tutte le informazioni riguardanti l'aiuto/le regole di gioco devono essere di facile interpretazione, inequivocabili e sufficienti a illustrare tutte le regole di gioco.
8. Le informazioni riguardanti l'aiuto/a devono essere sufficienti affinché il giocatore possa verificare la correttezza del premio assegnatogli.
9. Qualora si offrano premi assegnati casualmente, il valore massimo ottenibile con tali premi deve essere indicato nelle informazioni riguardanti l'aiuto/le regole di gioco.
10. Qualora il valore del premio assegnato casualmente dipenda dall'ammontare della puntata/scommessa/acquisto di cartelle, si dovrà specificarlo nelle informazioni riguardanti l'aiuto/le regole di gioco.
11. Il nome del gioco in corso deve essere chiaramente visibile al giocatore sulla schermata di gioco.

12. Nel caso di giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo, la tabella dei pagamenti visualizzata nell'artwork di gioco dovrà corrispondere a quella adoperata nel trattato matematico, nonché a quella applicata nel software di gioco.
13. Le funzioni di ciascun bottone contenuto nella Piattaforma e nei giochi devono essere indicate con chiarezza, preferibilmente sul bottone stesso.
14. [Per ciascun gioco della piattaforma devono essere facilmente accessibili e chiaramente visibili l'RTP teorico e quello rilevato durante l'esercizio relativo al mese precedente.]<sub>ACC,BNG</sub>
15. Nel caso in cui, anche a seguito dell'integrazione di nuovi giochi certificati in piattaforme di gioco precedentemente certificate, le informazioni dettagliate in questo punto 2.6.9.1 siano disponibili in più punti della piattaforma di gioco, tali informazioni devono essere verificate ed approvate nuovamente dall'ODV prima che tali giochi possano essere offerti.

#### **2.6.9.2 [Visualizzazione della giocata]**<sub>ACC,BNG</sub>

1. L'ammontare della giocata (e, ove possibile, il suo equivalente in crediti) dovrà essere chiaramente visibile sulla schermata di gioco ovvero facilmente rintracciabile.
2. Qualora il gioco utilizzi crediti di gioco, il numero di tali crediti registrato per ciascuna unità monetaria del gioco in corso dovrà essere visualizzato sulla schermata di gioco.
3. La grafica di gioco dovrà indicare la giocata massima e, nel caso di giochi a rulli, il numero di crediti giocabili per ciascuna linea e il numero di linee eventualmente disponibili. In alternativa, tali informazioni dovranno essere deducibili dall'aiuto/regole di gioco.
4. La giocata minima, se non facilmente deducibile, dovrà essere agevolmente indicata al giocatore sulla schermata di gioco o nelle informazioni riguardanti l'aiuto/le regole di gioco.

#### **2.6.9.3 [Visualizzazione del risultato]**<sub>ACC,BNG</sub>

1. La visualizzazione del risultato di un gioco non deve essere fuorviante o ingannevole per il giocatore (ad es. non deve indicare impropriamente una vittoria sfiorata, near-miss, conformemente al § 2.6.1 "[Correttezza del gioco]").
2. Il risultato di qualunque gioco deve rimanere visualizzato per un periodo di tempo ragionevole.
3. La natura dei premi deve essere chiaramente indicata. Qualora le vincite siano in denaro e/o in altri crediti, è necessario specificarlo.
4. Qualora l'artwork di gioco contenga istruzioni che fissano una vincita massima, deve essere possibile vincere quella cifra con una sola partita (ivi compresi i bonus o altre opzioni di gioco). Ad esempio, se l'artwork di gioco fissa la vincita massima per partita a €2.000,00, deve essere effettivamente possibile vincere tale somma in una partita.
5. Nella misura in cui la gamma di giochi praticati lo consenta, la Piattaforma dovrebbe adottare un solo metodo di visualizzazione delle vincite, in modo tale da evitare qualunque confusione.

#### **2.6.9.4 [Giochi multiutente]<sub>ACC,BNG</sub>**

1. Non sono ammessi i giochi multiutente (ad es. il Poker) il cui risultato possa essere influenzato da uno scambio di informazioni tra diversi giocatori (ad es. con una conversazione telefonica), salvo che non si istituiscano regole chiare, controlli o tecnologie che garantiscano un'adeguata gestione e minimizzazione delle possibilità per i giocatori di operare in maniera scorretta nel rispetto dei requisiti minimi espressi dalle presenti linee guida relativamente all'anticollusione, antifrode e antiriciclaggio.
2. I giochi multiutente il cui risultato possa essere influenzato dall'uso di dispositivi del giocatore finale automatizzati o di sistemi computerizzati complementari (ad es. gli scacchi) devono informarne il giocatore affinché possa prendere una decisione informata rispetto alla partecipazione.
3. Lo SGAD deve garantire, per quanto possibile, la lealtà del giocatore in caso di interruzione della comunicazione con uno o più dispositivi del giocatore finale durante un gioco multiutente.
4. Le regole di gioco devono contemplare i casi di interruzione della connessione tra lo SGAD e il giocatore e spiegarne le conseguenze al giocatore.

#### **2.6.9.5 Requisiti specifici per gioco**

Le appendici alle presenti Linee Guida espongono nel dettaglio i requisiti specifici per ogni tipo o funzione di gioco. Si osservi che un gioco o una funzione di gioco devono attenersi soltanto ai requisiti applicabili a quel gioco o funzione di gioco.

#### **2.6.10 LIMITI GIOCABILI PER SESSIONE DI GIOCO**

[Per i giochi di abilità e di carte organizzati in forma di torneo il diritto di partecipazione, eventualmente comprensivo di successivi riacquisti, non può essere superiore a euro 250,00 (duecentocinquanta/00). Tale limite è da ritenersi relativo alla somma di diritto di ingresso e eventuali riacquisti intercorsi dalla richiesta del diritto di partecipazione fino al termine della sua validità.

Per i giochi di sorte a quota fissa e di carte organizzati in forma diversa dal torneo il diritto di partecipazione, eventualmente comprensivo di successivi riacquisti, non può essere superiore a euro 1000,00 (mille/00). Tale limite è da ritenersi relativo alla somma di diritto di ingresso e eventuali riacquisti intercorsi dalla richiesta del diritto di partecipazione fino al termine della sua validità. ]<sub>ACC</sub>

[Per il gioco del Bingo il prezzo delle singole cartelle per ogni partita non può essere superiore ad euro 10,00.]<sub>BNG</sub> Nel caso in cui, anche a seguito dell'integrazione di nuovi giochi certificati in piattaforme di gioco precedentemente certificate, il meccanismo di calcolo e applicazione dei suddetti limiti subisca una modifica, allora tale meccanismo deve essere verificato ed approvato nuovamente dall'ODV prima che tali giochi possano essere offerti.

### **2.6.11 REQUISITI SPECIFICI PER GIOCHI DI TIPO “MOBILE”**

Per gioco mobile si intende qualsiasi gioco fruibile solo su apparati mobile, aventi in linea generale schermi di dimensione inferiore a 7” (ES: applicazioni specifiche per dispositivi smartphone o equivalenti) o utilizzando tecnologia web multiplatforma pensata e ottimizzata esclusivamente per il suo utilizzo mediante apparati mobile. Nei giochi mobile è ragionevole che nella schermata ove viene condotto il gioco possano non essere presenti i link alle pagine di gioco responsabile e ai regolamenti del gioco.

Qualora i link alle pagine di gioco responsabile e ai regolamenti del gioco non siano presenti, questi devono essere disponibili e chiaramente visibili nelle pagine immediatamente precedenti alle fasi di gioco.

Un gioco che non presenti i link alle pagine di gioco responsabile e ai regolamenti del gioco nella pagine dove si svolge l'attività di gioco deve essere necessariamente ed esclusivamente fruibile mediante apparato mobile.

### **2.6.12 INFORMAZIONI SULLE SINGOLE GIOCATE**

Per ciascun gioco utilizzato, lo SGAD dovrà memorizzare e creare copie di back-up di tutte le seguenti informazioni, oltre a essere in grado di richiamarle su richiesta tramite idonee funzionalità o procedure:

- a) identificativo unico del giocatore;
- b) identificativo unico della giocata; nel caso di giochi di abilità o di carte organizzati in forma di torneo per giocata si intende l'azione di partecipazione al torneo stesso;
- c) orario di inizio del gioco secondo lo SGAD;
- d) ammontare della giocata;
- e) eventuali contributi al jackpot progressivo;
- f) stato del gioco aggiornato (in corso/concluso) (nota: lo SGAD dovrà memorizzare tutte le partite non concluse e il motivo del mancato completamento);
- g) risultato del gioco;
- h) eventuali vincite del jackpot progressivo;
- i) orario di conclusione del gioco secondo lo SGAD;
- j) ammontare della vincita.

Lo SGAD dovrà memorizzare e creare copie di back-up di una lista di tutti i giochi ospitati dalla Piattaforma di gioco, ivi comprese le versioni approvate del gioco/della tabella dei pagamenti/vincite; tali informazioni potranno essere richiamate su richiesta per un periodo di tempo stabilito dal concessionario.

Nel caso in cui a seguito dell'integrazione di nuovi giochi certificati in piattaforme di gioco precedentemente certificate la lista dei giochi ospitati dalla piattaforma di gioco subisca una modifica, allora il presente requisito deve essere verificato ed approvato nuovamente dall'ODV prima che tali giochi possano essere offerti.

### **2.6.13 INFORMAZIONI SUGLI EVENTI SIGNIFICATIVI**

Per gli eventi significativi, lo SGAD dovrà memorizzare e creare copie di back-up di tutte le modifiche apportate dal concessionario ai parametri di gioco, oltre ad essere in grado di richiamarle su richiesta tramite una funzionalità automatica:

- a) modifiche apportate dal concessionario ai parametri di gioco;
- b) [modifiche apportate dal concessionario ai parametri del jackpot progressivo;]<sub>ACC,BNG</sub>
- c) [creazione di un nuovo jackpot progressivo;]<sub>ACC,BNG</sub>
- d) [vincite del jackpot progressivo;]<sub>ACC,BNG</sub>
- e) [chiusura del jackpot progressivo.]<sub>ACC,BNG</sub>

[I sistemi computerizzati esterni (ad es. Jackpot controller) che influenzano il risultato del gioco o l'ammontare delle vincite dovranno registrare l'assegnazione della data e dell'orario degli eventi significativi qualora non siano trasferiti immediatamente allo SGAD.]<sub>ACC,BNG</sub>

[Lo SGAD dovrà essere in grado di ricevere e memorizzare tutti gli eventi significativi dai sistemi computerizzati esterni che influenzano il risultato del gioco o l'ammontare delle vincite.

[Lo SGAD dovrà fornire uno strumento per visualizzare gli eventi significativi trasmessi da sistemi computerizzati esterni che influenzano il risultato del gioco o l'ammontare delle vincite, ivi compresa l'opzione di ricerca di determinati tipi d'evento.]<sub>ACC,BNG</sub>

[Nel caso in cui a seguito dell'integrazione di nuovi giochi certificati in piattaforme di gioco precedentemente certificate il meccanismo di memorizzazione delle modifiche apportate dal concessionario ai parametri di gioco venga variato, allora tale meccanismo deve essere verificato ed approvato nuovamente dall'ODV prima che tali giochi possano essere offerti.]<sub>ACC,BNG</sub>

## **2.7 REQUISITI PER LA REGISTRAZIONE DEI DATI**

### **2.7.1 REQUISITI GENERALI**

1. Lo SGAD dovrà essere in grado di memorizzare e creare copie di back-up di tutte le informazioni registrate, secondo le modalità esposte nel seguente paragrafo. Per questa ragione, il numero di cifre da utilizzare in ciascun campo dovrà basarsi sui dati, adeguatamente proiettati, riguardanti il rendimento e le operazioni.
2. L'apposizione dell'orario tramite le informazioni registrate dovrà sempre adottare il formato 24h, lo scambio di informazioni con il sistema di controllo deve avvenire con sincronizzazione all'UTC.
3. L'apposizione dell'orario sulle informazioni registrate dovrà sempre fare un uso coerente del formato prescritto dal concessionario.

### **2.7.2 INFORMAZIONI SUL CONTO DI GIOCO DEL GIOCATORE**

1. Per ciascun conto di gioco, lo SGAD dovrà memorizzare e creare copie di back-up di tutte le seguenti informazioni, oltre ad essere in grado di richiamarle su richiesta tramite strumenti di reporting di semplice utilizzo. Le informazioni che dovranno essere disponibili per il periodo di tempo stabilito dalla normativa vigente sono:
  - a) dati sull'identità del giocatore (ivi compresi i risultati della verifica dell'identità del giocatore);
  - b) dettagli del conto di gioco e saldo aggiornato;
  - c) modifiche ai dati del conto di gioco, inclusi gli strumenti di pagamento associati;
  - d) consenso all'utilizzo dei dati personali ai sensi della normativa sulla privacy;
  - e) le limitazioni protettive impostate dal giocatore stesso tramite lo strumento di autolimitazione dal momento della sua iscrizione in poi;
  - f) le esclusioni protettive impostate dal giocatore dal momento della sua iscrizione in poi;
  - g) i dettagli di eventuali conti di gioco precedenti intestati al giocatore, ivi comprese le motivazioni della disattivazione;
  - h) la cronologia dei depositi/prelievi;
  - i) [la cronologia della partita (ovvero partite giocate, ammontare delle poste di gioco, ammontare delle vincite, ecc.).]<sub>ACC,BNG</sub> /[(un rendiconto che mostri tutte le transazioni e le offerte di scommessa abbinata sulla piattaforma)]<sub>BEX</sub>
2. Per l'insieme dei conti di gioco, su richiesta di ADM, lo SGAD deve essere in grado di generare, i seguenti rendiconti per un periodo di tempo stabilito dalla normativa vigente, tramite strumenti di reporting:
  - a) una lista di tutti i conti di gioco attualmente aperti o aperti ad una certa data impostabile tramite lo strumento di reporting; il risultato di questa lista dovrà contenere colonne o, più in generale, informazioni specifiche relative allo stato interno sullo SGAD e la data di passaggio allo stato relativo alla data selezionata (si faccia riferimento alle definizioni di stato così come previsto dai protocolli di comunicazione con l'ADM e di stato interno dello SGAD nel glossario);
  - b) una lista di tutti i conti di gioco attualmente chiusi ad una certa data (stato ADM); il risultato di questa lista dovrà contenere colonne o, più in generale, informazioni specifiche relative allo stato interno sullo SGAD, la data di passaggio allo stato relativo alla data selezionata;
  - c) una lista di tutti i conti di gioco attualmente sospesi o sospesi ad una certa data; il risultato di questa lista dovrà contenere colonne o, più in generale, informazioni specifiche relative allo stato interno sullo SGAD, la data di passaggio allo stato relativo alla data selezionata, il motivo della sospensione e l'eventuale data di fine sospensione;
  - d) una lista di tutti i conti di gioco attualmente dormienti o dormienti ad una certa data; il risultato di questa lista dovrà contenere colonne o, più in generale, informazioni specifiche relative allo stato interno sullo SGAD, la data di passaggio allo stato relativo alla data selezionata;

- e) una lista di tutti i conti di gioco in cui uno o più depositi e/o prelievi del giocatore abbiano superato un certo limite (depositi/prelievi ingenti). Il limite dovrà essere rapportato alle singole transazioni, come pure per l'insieme delle transazioni, per un periodo di tempo definito dall'utente;
  - f) una lista di tutti i conti di gioco in cui una o più vincite del giocatore abbiano superato un certo limite (vincite ingenti). Il limite dovrà essere rapportato alle singole vincite, come pure per l'insieme delle vincite, per un periodo di tempo definito dall'utente.
3. Per ciascun conto di gioco nelle liste devono essere indicati in colonne specifiche, come requisito minimo, i seguenti dati: nome, cognome, codice fiscale, identificativo del giocatore presso lo SGAD e data di iscrizione dell'utente. Eventuali dati aggiuntivi sono specificati all'interno dei singoli requisiti sopra elencati.

### **2.7.3 INFORMAZIONI SULLA SESSIONE VALIDATA ALL'INTERNO DELLO SGAD**

1. Per ciascuna sessione di gioco (l'intervallo compreso tra il login e il logout del giocatore), lo SGAD dovrà memorizzare e creare copie di back-up di tutte le seguenti informazioni, oltre a essere in grado di richiamarle su richiesta tramite idonee funzionalità o procedure:
  - a) identificativo unico del giocatore;
  - b) orario di inizio e termine della sessione di gioco;
  - c) informazioni sugli eventi per ciascuna sessione validata all'interno dello SGAD (giochi utilizzati, ammontare delle giocate, importo delle vincite, depositi, ricariche, ecc.). Tali resoconti devono riportare il codice di sessione o quantomeno riportare una dettagliata e rigorosa cronologia degli eventi.

## **2.8 REQUISITI APPLICATIVI**

### **2.8.1 TRASMISSIONE E MEMORIZZAZIONE DEI DATI**

1. Laddove le informazioni sul conto di gioco e/o i dati sulla partita siano trasmessi tramite linee di comunicazione (ad es. Internet) o memorizzati in qualche area dello SGAD, tali dati dovranno essere protetti, tramite meccanismi di crittografia, proporzionalmente alla loro sensibilità, con un livello di protezione equivalente a quello fornito dal protocollo TLS con RSA a 1024 bit e 3DES.

Il trattamento e la protezione dei dati devono avvenire nel rispetto della normativa emanata dal Garante per la privacy relativamente al trattamento dei dati personali, e più precisamente:

- Capo I e Capo II del Decreto legislativo 30 giugno 2003, n. 196, "Codice in materia di protezione dei dati personali";
- Allegato B del citato D.lgs. 196/2003, "Disciplinare tecnico in materia di misure minime di sicurezza";

- Provvedimento del 27 novembre 2008, "Misure e accorgimenti prescritti ai titolari dei trattamenti effettuati con strumenti elettronici relativamente alle attribuzioni delle funzioni di amministratore di sistema".

Tra i dati personali per i quali sono richieste maggiori misure di sicurezza, compreso l'utilizzo di meccanismi di cifratura, figurano:

- a) dettagli sulle carte di credito e debito;
- b) PIN e password.

Qualora lo SGAD implementi meccanismi di gestione del PIN e/o password che prevedono la memorizzazione del solo digest ottenuto tramite l'applicazione di algoritmi di hashing (MD5, SHA1 ecc.), non è richiesta la cifratura.

2. Qualunque informazione sensibile o confidenziale contenuta nello SGAD dovrà essere memorizzata in aree del sistema protette da accessi non autorizzati, sia esterni che interni. Gli accessi al sistema devono essere comunque sottoposti a meccanismi di registrazione e tracciatura.

Qualora lo SGAD ospiti dati sensibili è necessario che il concessionario sia organizzato in modo tale da garantire una rigorosa segregazione dei ruoli. Deve essere garantito che coloro che possono accedere ai dati crittografati non possano avere accesso alle chiavi di crittografia poste a protezione e viceversa.

Qualora lo SGAD ospiti dati sensibili è necessario che il concessionario dia preciso mandato alle persone fisiche o alle figure aziendali che hanno accesso alle chiavi di crittografia e ai dati cifrati, siano queste afferenti alla propria organizzazione o di terze parti.

### **2.8.2 CHIUSURA E RECUPERO**

1. Le componenti software dello SGAD dovranno essere in grado di arrestarsi correttamente nel caso di interruzione di energia elettrica, senza riavviarsi automaticamente al ripristino della fornitura.
2. In caso di gravi danni all'hardware/software, lo SGAD dovrà essere in grado di recuperare tutte le principali informazioni a partire dall'ultimo backup fino al momento in cui si è verificato l'errore di sistema.
3. Il concessionario deve disporre di un sistema di disaster recovery sufficiente a garantire la tutela dei diritti del giocatore e fornire la tracciabilità e la ricostruibilità di tutte le informazioni fino al momento del disastro. Tale sistema dovrà quindi permettere il salvataggio di una replica dei dati con replica in tempo reale o con periodicità non superiore ai 120 secondi dal momento in cui sono stati generati o modificati sulla base dati principale. I dati della replica dovranno essere memorizzati in un sito geograficamente distinto rispetto a quello contenente la base dati principale.
4. Lo SGAD dovrà essere in grado di recuperare la propria funzionalità dopo riavvii imprevisti dei sistemi centrali o di altre componenti.
5. La piattaforma hardware e il Sistema Operativo (SO) dello SGAD devono essere di comprovata affidabilità.



### **2.8.3 AFFIDABILITÀ DEL SERVIZIO**

1. Lo SGAD deve adottare misure di ridondanza di sistemi e componenti, al fine di garantire l'affidabilità del servizio.
2. Il concessionario deve dotarsi di procedure organizzative, di sviluppo e di manutenzione che garantiscano la qualità delle soluzioni adottate in tale ambito.

### **2.8.4 COLLOQUIO IN TEMPO REALE TRA IL SISTEMA SGAD ED IL SISTEMA CENTRALIZZATO DI ADM**

Lo SGAD dovrà essere in grado di colloquiare in tempo reale con il sistema di elaborazione di ADM mediante le specifiche di comunicazione pubblicate sul sito web di ADM.

Sarà consentito utilizzare una emulazione che dimostri una corretta e coerente gestione del [diritto di partecipazione]<sub>ACC,BNG</sub> / [offerta di scommessa]<sub>BEX</sub> e delle varie interazioni sulle anagrafiche, benché il sistema non sia ancora connesso ad ADM, esplicitando tale modalità operativa nel certificato.

Ai fini delle operazioni di certificazione secondo quanto indicato nelle presenti linee guida, qualora lo SGAD non sia fisicamente connesso con i sistemi di ADM, è consentito l'utilizzo di sistemi di emulazione per tali servizi, i quali devono gestire in modo corretto e coerente le varie interazioni necessarie. Tale condizione dovrà essere riportata come nota nel certificato emesso dall'ODV.

Sarà consentito utilizzare una emulazione che dimostri una corretta e coerente gestione del diritto di partecipazione e delle varie interazioni sulle anagrafiche, benché il sistema non sia ancora connesso ad ADM, esplicitando tale modalità operativa nel certificato.

### **2.8.5 AZIONE DI VIGILANZA E CONTROLLO DA PARTE DI ADM**

Lo SGAD deve consentire l'accesso ad ADM ai fini dell'azione di vigilanza e controllo. In particolare, dovrà essere consentito l'accesso remoto:

- a) ai dati delle sessioni validate all'interno dello SGAD;
- b) alle giocate svolte e quelle in corso;
- c) ai dati dei conti di gioco, inclusivi delle liste presenti al punto 2.7.2-2;
- d) ai dati di cui ai paragrafi 2.7.2 (1), 2.7.3, mediante interfaccia web tramite protocollo cifrato (es. SSL) e con meccanismi di autenticazione forte (es. smart card, token card, password dinamiche one time password, VPN riservate ad ADM ecc.);
- e) [ai dati per mercato.]<sub>BEX</sub>

I meccanismi di autenticazione proposti verranno valutati volta per volta dall'ODV.

Qualora i dati sulle giocate svolte e in corso non fossero disponibili all'interno dell'infrastruttura del concessionario è accettabile che siano raggiungibili a partire dalla sezione specifica presente sul proprio sistema di gestione dello SGAD (backoffice) attraverso un accesso ai sistemi deputati a tale scopo ad utilizzo esclusivo di ADM.

## **2.9 REQUISITI SULLA SICUREZZA DEI SISTEMI (INFORMATION SYSTEMS SECURITY - ISS)**

Lo scopo delle seguenti linee guida relative alla sicurezza, è assicurare che i giocatori non siano esposti a rischi non necessari qualora decidano di partecipare ai giochi di una piattaforma online. Il controllo dei requisiti di sicurezza, anche tramite ispezioni on site, farà parte della revisione annuale dello SGAD e sarà esteso ai seguenti componenti critici del sistema:

1. Sistemi elettronici che registrano, memorizzano, elaborano, condividono, trasmettono o recuperano informazioni sensibili riguardo ogni giocatore, come ad esempio i dettagli delle carte di credito, le informazioni relative all'autenticazione o al saldo dei conti di gioco.
2. Sistemi elettronici che generano, trasmettono o processano i numeri casuali utilizzati per determinare i simboli di gioco, gli esiti delle partite o gli eventi virtuali.
3. Sistemi elettronici che memorizzano i risultati o lo stato corrente delle giocate / scommesse/acquisto di cartelle del giocatore.
4. I punti di entrata e di uscita dai sistemi menzionati sopra (altri sistemi in grado di comunicare direttamente con moduli critici del sistema principale).
5. L'infrastruttura di rete su cui transitano le informazioni sensibili dei giocatori.
6. L'applicazione dell'utente finale, così come è resa disponibile dallo SGAD.

### **2.9.1 PROCEDURE E POLITICHE DI SICUREZZA**

1. Le procedure e le politiche di sicurezza devono essere documentate e comunicate agli impiegati coinvolti. Le politiche di sicurezza devono essere comunicate anche alle terze parti che abbiano accesso, in funzione del servizio reso, ai componenti critici dello SGAD.
2. Occorre creare una procedura per il controllo e revisione delle politiche di sicurezza alla luce di cambiamenti fisici dei sistemi elettronici in oggetto o della maniera in cui vengono utilizzati.

### **2.9.2 SICUREZZA FISICA E DELL'AMBIENTE**

1. Tutti i server ed i sistemi computerizzati devono risiedere in un centro elaborazione dati che permette di restringere l'accesso a determinati componenti critici del sistema solo al personale autorizzato.
2. Equipaggiamento di supporto come ad esempio generatori di corrente, condizionatori d'aria, sistemi per l'estinzione degli incendi devono essere resi disponibili in relazione alle dimensioni dei componenti critici del sistema.
3. E' necessario rendere disponibili sistemi che garantiscano la tracciabilità degli accessi, e che memorizzino le informazioni, relative anche ad eventuali intrusioni, in un formato facilmente consultabile.

### **2.9.3 CONTROLLI AMMINISTRATIVI**

1. Aggiornamenti ai sistemi, inclusi eventuali patch, hot fix, service pack, ed update del firmware, saranno installati utilizzando procedure documentate e tenendo traccia di tutti i cambiamenti.
2. Un processo scritto per il disaster recovery deve essere disponibile, che definisce:
  - a) precise responsabilità ed azioni da seguire;
  - b) possibili livelli di disaster;
  - c) criticità dei sistemi/applicazioni.

### **2.9.4 CONTROLLI SPECIALISTICI**

1. Per tutti i componenti critici del sistema devono essere previste idonee misure di sicurezza atte a contrastare eventuali virus, malware, rootkit. e qualsiasi altra vulnerabilità che possa pregiudicare l'integrità e la correttezza dei dati e delle funzionalità dello SGAD.
2. E' necessario che siano definite delle procedure sicure per la gestione di tutte le memorie removibili, e per l'eliminazione di tutti quei supporti di memorizzazione contenenti dati critici e/o sensibili.
3. E' necessario monitorare il sistema per evidenziare attività non autorizzate di elaborazione delle informazioni, attraverso:
  - a) file di log che memorizzino le attività degli utenti del sistema, eccezioni, ed eventi relativi alla sicurezza del sistema;
  - b) file di log delle attività dell'amministratore di sistema e dei vari operatori;
  - c) file di log degli errori riscontrati dal sistema in fase operativa, la loro analisi e relative azioni correttive;
  - d) protezione dei file di log e dei processi di memorizzazione degli stessi.
4. E' necessario mettere in atto un sistema in grado di monitorare gli accessi autorizzati al sistema, e di prevenire l'accesso non autorizzato al sistema. Questo deve includere:
  - a) un processo formale di registrazione e rimozione utenti per garantire e revocare l'accesso a tutti i sistemi e servizi;
  - b) restrizione e controllo dei privilegi utente basati sul livello di autorizzazione dell'utente;
  - c) controllo delle password attraverso un formale processo amministrativo;
  - d) l'uso di appropriati metodi di autenticazione per controllare l'accesso da parte di utenti remoti o esterni;
  - e) identificazione automatica dell'equipaggiamento utilizzato per autenticare le connessioni da località o postazioni specifiche;
  - f) controllo dell'accesso fisico e logico alle porte di diagnostica e configurazione;
  - g) separazione sicura di gruppi di servizi, utenti e sistemi;

- h) time-out della sessione dopo un periodo di inattività pre-definito (max 20 minuti) applicabile anche a qualsiasi interfaccia di gestione dello SGAD (es: backoffice).

Occorre mettere in atto un processo formale di gestione delle chiavi per regolare l'accesso alle informazioni criptate.

## **2.9.5 VERIFICHE SULL'INFRASTRUTTURA INFORMATICA A CURA DELL'ODV**

Lo SGAD dovrà superare i test di penetrazione dall'esterno sugli indirizzi IP pubblici dello SGAD (penetration test) e di valutazione delle vulnerabilità dei sistemi effettuata sulle reti interne che ospitano i sistemi (vulnerability assessment) per ottenere la certificazione.

Ferma restando la responsabilità dell'ODV per l'attività di verifica, essa deve essere messa in grado dal concessionario di condurre le verifiche sopra elencate in autonomia. In alternativa l'ODV valuterà eventuali risultanze fornite da terze parti accreditate o in possesso di idonea certificazione necessaria a condurre tali test. Non sono accettabili risultati ottenuti da attività eseguite dal richiedente stesso.

### **2.9.5.1 PENETRATION TEST**

Il test comprenderà tutte le interfacce pubbliche utilizzate dallo SGAD ai fini dell'attività di gioco e della gestione dei conti di gioco. Considerato il carattere invasivo di tali test, l'ODV e il concessionario concorderanno modalità e tempi per il loro svolgimento. Eventuali fermi di sistema che dovessero essere necessari per lo svolgimento dei test non saranno presi in considerazione ai fini del calcolo dei livelli di servizio.

### **2.9.5.2 VULNERABILITY ASSESSMENT**

L'analisi di vulnerabilità ha lo scopo di identificare e quantificare i rischi potenziali del sistema. L'analisi riguarderà anche tutte le interfacce sulle reti interne dello SGAD utilizzate ai fini dell'attività di gioco e della gestione dei conti di gioco. Tale tipologia di test condotta dall'interno (sia direttamente nelle subnet del concessionario che dalla rete interna verso le subnet) cerca di individuare falle nei sistemi quali:

- configurazione errata che permette accesso a risorse quali dischi, cartelle, file, database, ecc);
- sistemi non aggiornati con le ultime patch;
- configurazione dei firewall ed apparati di rete non sufficientemente restrittive.

A tal proposito il concessionario deve rendere disponibile all'ODV autorizzato, a sua discrezione, o una VPN con accesso totale alle risorse contenute nella subnet o un accesso fisico alla server farm ospitante la rete e in cui inserire i propri apparati di testing.

Considerato il carattere invasivo di tali test, l'ODV e il concessionario concorderanno modalità e tempi per il loro svolgimento. Eventuali fermi di sistema che dovessero essere necessari per lo svolgimento dei test non saranno presi in considerazione ai fini del calcolo dei livelli di servizio.

### 2.9.5.3 ANTICOLLUSIONE, ANTIRICICLAGGIO, ANTIFRODE

Il concessionario deve prevedere opportune misure per ridurre i rischi di collusione, riciclaggio e frode e deve rifiutare giocate, prelievi e depositi da utenti che sono sospettati di collusione, riciclaggio e frode. Tali misure saranno valutate di volta in volta dall'ODV incaricato della certificazione.

Il concessionario deve assicurare che i propri dipendenti, fornitori e altre persone legate allo sviluppo della Piattaforma di conto di gioco e della Piattaforma di gioco non abbiano accesso al gioco del concessionario stesso e più in generale non abbiano un conto di gioco sui sistemi del concessionario.

Il sistema deve essere in grado di riconoscere transazioni sospette, o almeno mettere a disposizione strumenti atti allo scopo, e usare questo come base per la generazione di report con lo scopo di prevenire collusione, riciclaggio e frode. Devono essere presenti procedure automatizzate per l'analisi di tali dati e che segnalino eventuali casi sospetti.

Allo scopo di prevenire collusione, frode e riciclaggio, la piattaforma di gioco deve impedire, nel caso dei giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo, in modalità tra giocatori, la partecipazione alla medesima attività di gioco di due utenti identificati con lo stesso indirizzo IP.

Lo SGAD deve comunicare al giocatore il divieto di attuare comportamenti collusivi, fraudolenti e di favoreggiamento del riciclaggio, nonché le norme previste per contrastare collusione, riciclaggio e frode.

Devono essere descritte le procedure e i tool sviluppati per il monitoraggio e la segnalazione di comportamenti scorretti, fraudolenti e illegali quali a titolo esemplificativo ma non esaustivo:

- [chip dumping: due o più giocatori si aiutano a vicenda a rimanere in gioco, portando a perdite e quindi uno scambio di chip anche in caso di combinazioni di gioco certamente vincenti;]<sub>ACC,BNG</sub>
- [softplay: uno o più giocatori rinunciano a giocare contro un altro giocatore in situazioni nelle quali tale comportamento risulta irragionevole secondo le normali prassi di gioco (ad esempio un giocatore abbandona il gioco anche in caso di punteggio imbattibile);]<sub>ACC,BNG</sub>
- [best hand play: tra due o più giocatori gioca sempre e solo quello che ha il punteggio migliore, mentre l'altro o gli altri abbandonano il gioco;]<sub>ACC,BNG</sub>
- [chat collusiva: la collusione si realizza attraverso lo scambio di informazioni rilevanti ai fini dello svolgimento del gioco;]<sub>ACC,BNG</sub>
- [gestione delle disconnessioni volontarie da parte dei giocatori;]<sub>ACC,BNG</sub>
- furti di identità o identità false;
- utilizzo di un conto di gioco da parte di più persone, anche tramite il tracciamento dell'indirizzo IP da cui il conto viene utilizzato;
- partecipazione multipla dello stesso giocatore, identificato dal codice fiscale, alla stessa sessione di gioco, cui accede attraverso diverse concessioni che utilizzano la medesima piattaforma in circuito.

Devono essere previste, oltre alle precedenti, le seguenti procedure che si occupano di:

- game review per ciascuna sessione di gioco memorizzata nel sistema di elaborazione (analisi degli abbinamenti di gruppi di giocatori, delle sessioni in cui hanno giocato insieme, dei casi in cui il vincitore è risultato il giocatore con minori possibilità in termini probabilistici, ecc.);
- esame dei modelli di deposito e di prelievo sul conto di gioco anche in relazione all'età del conto;
- verifica degli indirizzi IP da cui vengono stabilite le connessioni per verificare eventuali furti di identità o l'appartenenza a particolari black list;
- verifica degli accessi falliti ed eventuale loro analisi;
- verifica di eventuali transazioni fallite ed eventuale loro analisi.

Occorre identificare uno specifico responsabile che si occupi dei suddetti controlli e che a fronte di segnalazioni da parte degli strumenti automatici effettui le verifiche e gli approfondimenti del caso e eventualmente segnali gli identificativi e gli estremi delle persone sospette alle autorità competenti.

## **APPENDICE A: REQUISITI DI GIOCO CON JACKPOT PROGRESSIVO**

Ai fini delle presenti LG, un gioco è considerato dotato di una componente di jackpot progressivo solo qualora comprenda un premio a totalizzatore che:

- i. funga da supplemento al gioco di base;
- ii. sia finanziato, per intero o in parte, soltanto da una parte della puntata del giocatore, come da tasso di contributo prescritto;
- iii. confluisca nella partita successiva se non è vinto nella partita in corso.

I seguenti requisiti si applicano soltanto ai giochi che attuino una qualche forma di jackpot progressivo approvato da ADM.

### **A.1 CORRETTEZZA DEL JACKPOT PROGRESSIVO**

1. Tutti i giocatori che partecipino a qualunque gioco del SGAD dotato di una qualche forma di jackpot progressivo devono essere informati dei requisiti di idoneità per vincerlo.
2. Le regole del gioco devono illustrare anche le modalità di finanziamento e determinazione dell'ammontare del jackpot progressivo.
3. Tutti i giocatori che contribuiscono al jackpot progressivo devono essere in grado di vincerlo mentre partecipano al gioco.
4. Al fine di garantire l'equità del gioco, i) la probabilità di vincere il jackpot progressivo dovrà essere direttamente proporzionale al suo contributo, oppure ii) l'ammontare del jackpot progressivo pagato al giocatore dovrà essere direttamente proporzionale al suo contributo.
5. I contributi al jackpot progressivo non devono confluire nei proventi. Ad esempio, se si stabilisce un tetto massimo per i jackpot progressivi, tutti i contributi erogati dopo il raggiungimento del tetto dovranno essere dirottati su un altro premio a totalizzatore.

### **A.2 NOTIFICA DELL'AMMONTARE DEL JACKPOT PROGRESSIVO**

1. L'ammontare aggiornato del Jackpot progressivo dovrà essere visualizzato sul dispositivo di tutti i giocatori che vi prendono parte.
2. La schermata dovrà essere aggiornata sul dispositivo di tutti i giocatori con cadenza non superiore a 30 secondi.

**Nota:** Eventuali ritardi nella comunicazione via Internet sono variabili ed esulano dalle conoscenze e dal controllo del concessionario; i ritardi nella trasmissione dal server al client varieranno dunque da giocatore a giocatore e da messaggio a messaggio.

3. I termini e le condizioni di gioco dovranno informare il giocatore della possibilità di ritardi di trasmissione dovuti alla comunicazione via Internet e delle possibili ripercussioni sul Jackpot progressivo.

### **A.3 NOTIFICA DI VINCITA DEL JACKPOT PROGRESSIVO**

Il giocatore che ha vinto il Jackpot dovrà essere informato della vincita (ivi compresa la cifra vinta) entro la fine della partita in corso.

### **A.4 MODIFICHE AI PARAMETRI DEL JACKPOT PROGRESSIVO**

Una volta aperto un Jackpot progressivo, le eventuali modifiche ai parametri non potranno avere effetto immediato, ma verranno salvate e applicate solo dopo l'assegnazione del Jackpot progressivo in questione.

### **A.5 REINDIRIZZAMENTO DEL JACKPOT PROGRESSIVO PARZIALE**

I meccanismi di reindirizzamento del Jackpot, per cui una parte dei contributi al Jackpot progressivo viene trasferita a un altro premio a totalizzatore dopo la vittoria di un giocatore, in modo tale da aggiungerla al livello iniziale del nuovo Jackpot progressivo, devono essere approvati da ADM. Il meccanismo di reindirizzamento del Jackpot progressivo non può prevedere per il nuovo Jackpot un'aspettativa matematica di infinito.

### **A.6 VINCITORI MULTIPLI DI JACKPOT PROGRESSIVI**

È ammessa la possibilità che il Jackpot progressivo sia vinto (o risulti tale) da uno o più giocatori pressoché contemporaneamente. Le regole di assegnazione devono essere chiaramente comunicate al giocatore prima dell'inizio della sessione di gioco.

### **A.7 CONVERSIONE DEI JACKPOT PROGRESSIVI**

Sarà necessaria l'approvazione di ADM affinché il fondo di un Jackpot progressivo sia convertita o versata nel fondo di un altro Jackpot progressivo.

### **A.8 PASSIVITÀ FINANZIARIA NEL JACKPOT PROGRESSIVO**

Le regole del gioco dovranno contemplare qualunque conclusione/interruzione, prevista o imprevista, del Jackpot progressivo. Merita particolare attenzione la gestione di fondi rimasti in sospeso, di qualunque entità e per qualunque ragione, al fine di garantire l'equità del gioco.

### **A.9 CHIUSURA DEL JACKPOT PROGRESSIVO**

In alcuni punti del presente documento, si fa riferimento alla necessità di "chiudere" il Jackpot progressivo. La chiusura di un Jackpot progressivo dovrà passare per le seguenti fasi:

- a) l'inoperatività del Jackpot progressivo dovrà essere segnalata chiaramente ai giocatori, visualizzando messaggi come "Jackpot chiuso" sul dispositivo dei giocatori finali.
- b) Non dovrà essere possibile vincere il Jackpot progressivo durante lo stato di chiusura.



- c) Per attivare un Jackpot progressivo in stato di chiusura, lo si dovrà ripristinare con gli stessi parametri (ivi compresi il valore del Jackpot progressivo e il valore della vincita nascosto per il Jackpot progressivo misterioso) precedenti la chiusura.

#### **A.10 METRICHE DEL JACKPOT PROGRESSIVO**

Il SGAD dovrà memorizzare e conservare almeno i seguenti dati:

- a) contributo/vincita totale (di norma devono riportare lo stesso valore) per ciascun jackpot progressivo già assegnato, ivi compresa l'indicazione a parte di eventuali somme reindirizzate;
- b) totale complessivo dei contributi/delle vincite (di norma devono riportare lo stesso valore) per l'insieme di tutti i jackpot progressivi già assegnati;
- c) contributo totale per il jackpot progressivo in corso, ivi compresa l'indicazione a parte di eventuali somme reindirizzate.

#### **A.11 RECUPERO DEL JACKPOT PROGRESSIVO**

Per consentire il recupero dell'ultimo valore del jackpot progressivo in caso di guasto del SGAD:

- a) il valore aggiornato del jackpot progressivo dovrà essere memorizzato in almeno due dispositivi fisicamente separati oppure;
- b) il valore aggiornato del jackpot progressivo dovrà essere accuratamente calcolabile sulla base di altri dati disponibili, memorizzati in un sistema diverso da quello del jackpot progressivo.

#### **A.12 DISPOSITIVO DI CONTROLLO DEL JACKPOT**

1. Il dispositivo di controllo del jackpot progressivo è considerato parte del SGAD, anche qualora sia fisicamente distinto.
2. Laddove un "Dispositivo di controllo principale" si serva di "Dispositivi di controllo secondari" per controllare un jackpot progressivo, si applicano i seguenti requisiti:
  - a) tutti i Dispositivi di controllo secondari dovranno essere costantemente sincronizzati con il Dispositivo di controllo principale.
  - b) Il Dispositivo di controllo principale dovrà essere sincronizzato con il SGAD.
  - c) Agli eventi di vincita/risultato del gioco con jackpot progressivo dovranno essere assegnate data e ora sincronizzate con la stessa sorgente utilizzata dallo SGAD. Il dispositivo di controllo del jackpot progressivo dovrà inoltre garantire che tutte le vincite assegnate in un lasso di tempo minimo siano considerate simultanee. Il pagamento del premio per le vincite simultanee dovrà avvenire in conformità alla Sezione A.6 Vincitori multipli di jackpot progressivi del presente documento. La finestra di tempo minima (periodo di ripristino del jackpot progressivo) non potrà essere inferiore al tempo impiegato per:

- i) la registrazione della vincita di un jackpot progressivo;
- ii) l'annuncio della vincita sullo schermo di tutti i dispositivi del giocatore finale partecipanti;
- iii) il ripristino dei dati relativi al jackpot progressivo.

## **APPENDICE B: REQUISITI PER L'OPZIONE GAMBLE**

I seguenti requisiti si applicano soltanto ai giochi che offrano una qualche forma di opzione gamble alla conclusione del gioco di base (ad es. “raddoppia”, “triplica”, eccetera):

1. Il tetto del premio (se previsto) per un determinato gioco e il numero massimo di rilanci ammesso dovranno essere chiaramente indicati. Si noti che, laddove si faccia riferimento al massimo premio in palio, dovrà essere effettivamente possibile vincerlo.
2. Qualora l'opzione *gamble* sia interrotta automaticamente prima che si raggiunga il numero massimo di rilanci ammessi, dovrà comparirne la motivazione sulla schermata.
3. Tutti i riferimenti all'opzione *gamble* dovranno adoperare termini quali “rilancio” o “raddoppio”, che non possano essere scambiati per altri elementi.
4. Dovrà essere specificata qualunque condizione di gioco che precluda l'uso dell'opzione *gamble*.
5. Qualora l'opzione *gamble* offra una scelta di moltiplicatori, il giocatore dovrà aver ben chiari di quali scelte/pagamenti si tratti.
6. Quando il giocatore seleziona un moltiplicatore, esso dovrà essere chiaramente indicato sulla schermata.

## **APPENDICE C: GIOCHI SLOT/A RULLI**

I seguenti requisiti si applicano soltanto alle simulazioni di giochi slot/a rulli.

### **C.1 RAPPORTO SIMBOLO/PREMIO**

I premi corrispondenti alle combinazioni vincenti di ciascun simbolo dovranno essere collocati in uno spazio visivamente riconducibile alla combinazione stessa, ad esempio grazie all'inquadramento entro apposite caselle. Il simbolo o il gruppo di simboli non dovranno invadere lo spazio visivamente riconducibile a un altro gruppo di simboli, onde evitare ambiguità circa i simboli visualizzati sulla linea di gioco.

### **C.2 NUMERO DI SIMBOLI NECESSARI PER IL PREMIO**

Si dovrà indicare la sequenza e l'ordine dei simboli che dovranno comparire nella finestra di visualizzazione dei rulli per l'assegnazione di ciascun premio. Detta sequenza dovrà essere allineata con i premi onde evitare ogni ambiguità circa la corrispondenza tra sequenza e premio.

### **C.3 SIMBOLI MISTI O RAGGRUPPATI**

Qualora i premi corrispondano a simboli misti o raggruppati, l'artwork dovrà specificare chiaramente la combinazione dei simboli collocandoli in uno spazio inequivocabilmente riconducibile al premio ed etichettato come "Misto" (o simili) oppure adoperando un'espressione descrittiva che si riferisca chiaramente a quel gruppo. Si presti attenzione ad espressioni quali "barre miste" o "frutti misti" onde evitare equivoci.

### **C.4 TABELLE DEI PREMI PER LE PUNTATE DI CREDITI MULTIPLI**

1. Qualora i premi per le puntate di crediti multipli siano tabulati, il numero dei crediti necessari per ciascun premio dovrà ricevere una collocazione tale da indicare chiaramente la corrispondenza tra premio e moltiplicatore. I numeri dovranno essere accompagnati dalla specifica indicazione "crediti" o equivalenti (ossia "crediti per linea" o "totale dei crediti scommessi"). Le tabelle comuni visualizzano il numero di crediti scommessi come intestazioni di colonna e il numero di simboli come intestazioni di riga.
2. Qualora esista una tabulazione parziale, l'artwork dovrà specificare chiaramente che il premio per un credito (o un'altra giocata appropriata) sarà moltiplicato per il numero di crediti scommessi (per linea). Se diversamente formulate, le istruzioni di gioco dovranno comunque impedire che si possa erroneamente credere che i premi in tabella siano ulteriormente moltiplicati per i crediti scommessi.
3. Laddove sia le istruzioni per i moltiplicatori sia i premi tabulati siano visualizzati nell'artwork, non devono poter sorgere dubbi sulla corrispondenza tra moltiplicatore e premio tabulato.

### **C.5 PAGAMENTO DELLA LINEA VINCENTE (LINEE DI PAGAMENTO)**

Nei giochi che consentono di puntare crediti multipli su linee attive selezionate, l'artwork dovrà specificare chiaramente che la/e vincita/e per ciascuna linea selezionata sarà moltiplicata per il numero di crediti puntato o mostrare una tabulazione di tutte le possibili puntate e del relativo pagamento.

### **C.6 PAGAMENTI BONUS**

L'artwork dovrà specificare chiaramente che i pagamenti bonus saranno moltiplicati per il totale dei crediti puntati. Detta indicazione dovrà essere fornita attraverso un messaggio oppure una tabulazione di tutte le possibili puntate e del relativo pagamento. Qualora si usi una tabulazione parziale, l'artwork dovrà specificare chiaramente che il premio per un credito (o un'altra giocata appropriata) sarà moltiplicato per il numero di crediti scommessi (per linea). Se diversamente formulate, le istruzioni di gioco dovranno comunque impedire che si possa erroneamente credere che le vincite in tabella siano ulteriormente moltiplicate per i crediti scommessi.

### **C.7 BONUS**

Il simbolo del pagamento bonus dovrà essere chiaramente contrassegnato dal termine "bonus" almeno una volta nelle istruzioni di gioco. Ulteriori riferimenti al simbolo del pagamento bonus nelle istruzioni di gioco non dovranno essere accompagnati da alcuna etichetta.

### **C.8 POSIZIONE, DIMENSIONI, COLORE E FORMA**

1. Le istruzioni di gioco riferite a un solo simbolo/premio o a un gruppo di simboli/premi dovranno essere chiaramente associate a quel simbolo/premio o gruppo di simboli/premi, ad esempio grazie all'inquadramento entro apposite caselle. E' altresì possibile utilizzare espressioni come "questi simboli".
2. Le istruzioni di gioco riferite a tutti i simboli/premi dovranno contenere l'indicazione "TUTTI" o simili. Qualora taluni simboli/premi siano esclusi dalle istruzioni, lo si deve specificare chiaramente con espressioni come "ECCETTO" o simili.
3. Le istruzioni di gioco dovranno essere stampate in colore contrastante rispetto allo sfondo, al fine di garantirne la leggibilità. Non è ad esempio ammessa una stampa in nero su sfondo viola scuro, poiché potrebbe facilmente creare confusione.
4. I simboli non alfanumerici dovranno mantenere la stessa forma in tutto l'artwork, ad eccezione delle eventuali animazioni attive/dinamiche. Qualunque simbolo che cambi forma o colore durante un processo di animazione non dovrà comparire in una forma tale da essere facilmente confusa con un altro simbolo nella tabella dei pagamenti.
5. Qualora le istruzioni di gioco facciano riferimento a un determinato simbolo, il cui nome possa essere scambiato per quello di un altro o alluda ad altre caratteristiche (ad esempio "paio di occhiali", che potrebbe alludere a due occhiali), la schermata delle istruzioni dovrà dunque specificare chiaramente la corrispondenza tra simbolo e istruzione, ad esempio visualizzando il simbolo giusto o riportando una descrizione più chiara di entrambi.

### C.9 SOSTITUTI

1. L'artwork dovrà specificare chiaramente quale simbolo potrebbe fungere da sostituto, con quale combinazione vincente, in luogo di quali simboli e a quali condizioni, ad esempio con la seguente modalità:
  - a) indicare che il sostituto/i corrisponde a "TUTTI" i simboli;
  - b) fornire una lista dei simboli cui il sostituto corrisponde;
  - c) fornire una lista, in cui si usi il termine "ECETTO", cui il sostituto non corrisponde;
  - d) fornire una dichiarazione che descriva chiaramente i gruppi di simboli sostituiti.
2. Laddove le regole di gioco dispongano il pagamento di entrambe le vincite coincidenti su una linea attiva selezionata, nonché l'uso di uno o più simboli di sostituzione, all'artwork si applicheranno i seguenti requisiti:
  - a) qualora i soli simboli di sostituzione ricevano un premio e, allo stesso tempo, possano sostituire qualche altro simbolo (ad esempio Sostituto Sostituto Sostituto Regina Regina corrisponde sia a tre Sostituti, sia a 5 Regine), dovrà essere fornita una spiegazione dedicata di questa regola. Non è necessario specificare il contrario laddove si paghi solo il premio più elevato.
  - b) Qualora la linea attiva comprenda una combinazione multipla che usi dei sostituiti (ad esempio Regina Regina Sostituto Fante Fante, per i giochi che operano da sinistra a destra e da destra a sinistra) e il gioco consideri vincenti solo una di queste combinazioni, dovrà essere fornita una spiegazione dedicata di questa regola. Non è necessario specificare il contrario laddove si paghino entrambi i premi.
  - c) Qualora la sostituzione avvenga per combinazioni che non contengono nessuno dei simboli sostituiti (ad esempio Sostituto Sostituto Sostituto Sostituto per 5 Re e 5 Regine), dovrà essere fornita una spiegazione dedicata di questa regola. Non è necessario specificare il contrario laddove si paghi un solo premio.
3. L'artwork dovrà contenere tutte le regole relative ai sostituiti che contribuiscano a vincite bonus. Dovranno essere affrontati i seguenti aspetti:
  - a. ove applicabile, l'artwork dovrà specificare chiaramente i casi in cui si adopera l'espressione "sostituti di tutti i simboli", ma il sostituto non contribuisca alle vincite bonus (ad esempio "<sost> sostituisce tutti i simboli ad eccezione del bonus <simbolo del bonus>").
  - b. L'artwork dovrà specificare le regole di pagamento per le vincite coincidenti qualora esistano simboli di vincite bonus e si utilizzino i sostituti, ivi compresa l'indicazione delle circostanze in cui i simboli bonus potrebbero non comparire.
4. Qualora esista un'opzione per cui un simbolo può fungere da sostituto in una combinazione vincente pur non essendo incluso nella linea di pagamento, lo si dovrà specificare chiaramente nell'artwork.
5. L'artwork dovrà specificare chiaramente l'eventuale cambio di sostituti operato dal gioco (ad es. nel corso di free spin) e l'eventuale applicazione di condizioni speciali.
6. Qualora il gioco preveda pagamenti extra oppure si utilizzino dei moltiplicatori laddove i sostituti figurino in combinazioni vincenti, se ne dovrà fornire una chiara spiegazione.

7. Qualora il gioco preveda che si utilizzino dei moltiplicatori laddove i sostituti figurino in combinazioni vincenti, dovranno essere visualizzati il fattore moltiplicatore ovvero una tabulazione di tutti i premi.
8. Qualora si utilizzino pagamenti extra o moltiplicatori laddove i sostituti figurino in combinazioni vincenti, si dovrà fornire una chiara spiegazione del trattamento delle combinazioni vincenti in cui figurino sostituti multipli.

#### **C.10 COMBINAZIONI VINCENTI**

1. Tutte le combinazioni vincenti relative a una particolare fase di un gioco dovranno essere chiaramente visualizzate o risultare accessibili in un qualche artwork. Tutte le combinazioni indefinite si intenderanno non vincenti.
2. Le combinazioni vincenti di particolare complessità dovranno essere illustrate chiaramente, meglio se con rappresentazioni grafiche.
3. La combinazione vincente per i bonus dovrà essere definita o visualizzata esplicitamente.
4. Qualora si fornisca una mera rappresentazione grafica di combinazioni vincenti generiche (rappresentazione grafica dell'ordine/posizione in cui i simboli vincenti debbono comparire), queste dovranno essere accompagnate da numeri, al fine di indicare la corrispondenza tra simboli corretti e combinazione, ad eccezione delle combinazioni vincenti inusuali (ad es. X\_X\_Y\_X\_X), in cui i numeri non dovranno essere visualizzati e la combinazione dovrà essere collocata in prossimità del premio.
5. Le combinazioni vincenti che non operino “da sinistra a destra” o “da destra a sinistra” o con l’opzione “tutti” dovranno essere illustrate chiaramente, con l’ausilio di rappresentazioni grafiche.
6. L’artwork dovrà specificare adeguatamente che tutte le vincite hanno luogo su linee selezione (e, ove previsto, bonus) o simili.
7. Qualora sia possibile scommettere sulle possibili linee multiple e non sia chiaro quale posizione sul rullo faccia parte di quale delle linee possibili, le linee aggiuntive dovranno essere visualizzate chiaramente nell’artwork e adeguatamente etichettate. Le linee aggiuntive dovranno essere mostrate nell’artwork statico oppure visualizzabili tramite la schermata di aiuto o della tabella dei pagamenti, o ancora permanentemente visualizzate, su tutte le schermate di gioco, in una posizione distinta da quella dei rulli effettivi. Tale requisito si applica a tutti i normali giochi a cinque rulli, in cui le linee superiori ai cinque elementi devono essere visualizzate nell’artwork e adeguatamente etichettate.
8. Al momento della vincita, tutte le linee di pagamento dovranno essere chiaramente indicate. Qualora sia possibile scommettere su più di 5 linee, al momento della vincita le linee di pagamento dovranno essere indicate in modo tale da essere chiaramente identificabili dal giocatore.
9. L’artwork dovrà indicare chiaramente le regole relative al pagamento dei premi laddove siano ammesse le vincite multiple. Dovranno essere affrontati i seguenti aspetti:
  - a) una descrizione delle combinazioni che riceveranno un premio qualora una linea dei pagamenti possa corrispondere a più di una combinazione vincente;

- b) laddove il gioco contenga linee di pagamento multiple, dovrà essere visualizzato un messaggio che specifichi che le vincite sulle varie linee di pagamento verranno sommate, o simili;
- c) laddove il gioco contenga bonus, e qualora le regole del gioco lo prevedano, dovrà essere visualizzato un messaggio che specifichi che le vincite bonus verranno sommate alle linee di pagamento, o simili;
- d) il trattamento delle vincite bonus coincidenti rispetto agli altri bonus possibili dovrà essere chiaramente illustrato. L'artwork dovrà specificare ad esempio se le combinazioni di simboli bonus possano fruttare qualunque premio o soltanto il premio più elevato;
- e) laddove si erogino premi per i simboli misti, si dovrà descrivere il trattamento dei premi per cui la combinazione vincente sia interpretabile sia come mista, sia come lineare.

## **C.11 OPZIONI GIOCHI SLOT/A RULLI**

### **C.11.1 COMBINAZIONI DI ATTIVAZIONE DELLE OPZIONI**

1. La/le combinazione/i di attivazione e tutte le altre condizioni necessarie ad attivare un'opzione devono essere specificate chiaramente.
2. L'artwork dovrà indicare chiaramente l'azione del gioco (ad es. altre attivazioni, pagamento bonus e/o nessun'altra attivazione) in corso quando si verificano delle combinazioni di attivazione di un'opzione durante l'opzione stessa (ad es. i free spin).

### **C.11.2 ACCUMULO DI CREDITI DI GIOCO**

Per i giochi le cui regole consentano l'accumulo di crediti di gioco per accedere a certe opzioni o a una metamorfosi di gioco, l'artwork dovrà mostrare chiaramente:

1. la definizione dell'evento che conduce all'accumulo dei crediti di gioco;
2. l'indicazione del numero di crediti di gioco accumulati ogniqualvolta l'evento si ripete;
3. l'indicazione del numero di crediti di gioco necessario ad attivare l'opzione;
4. l'indicazione del numero di crediti di gioco accumulati fino a quel momento;
5. in caso di accumulo di sotto-crediti di gioco, l'indicazione del numero di sotto-crediti di gioco necessari per raggiungere un credito di gioco e del numero di sotto-crediti di gioco e crediti di gioco accumulati fino a quel momento;
6. in caso di accesso a giochi gratuiti tramite l'accumulo di crediti di gioco, l'indicazione del numero delle linee possibili e dei crediti per linea scommettabili durante il gioco gratuito;
7. le regole di gioco qualora non si accumulino ulteriori crediti di gioco durante una sequenza di eventi che normalmente vi darebbe diritto.



### C.11.3 FREE SPIN

L'artwork dovrà illustrare tutte le regole relative ai free spin. Oltre ai requisiti generali, sarà necessario occuparsi dei seguenti ambiti:

1. L'artwork dovrà visualizzare i pagamenti aggiuntivi per non vincitori durante le eventuali sequenze dei free spin. Dovrà essere indicato chiaramente l'ammontare del pagamento, moltiplicato per il numero di crediti puntati per linea o il totale dei crediti puntati.
2. L'artwork dovrà visualizzare tutti i moltiplicatori per i premi speciali, i sostituti e altre regole speciali durante i free spin.
3. Sarà necessario visualizzare chiaramente una vincita accumulata durante tutti gli stadi del gioco gratuito qualora la macchina non sommi automaticamente le vincite all'indicazione dei crediti.
4. Qualora si offra più di un free spin, dovrà essere visualizzato il numero dei free spin già utilizzati, il numero restante o il numero totale.
5. Dovranno essere elaborate istruzioni di gioco adeguate, che definiscano il numero di linee possibili e dei crediti per linea puntati durante i free spin.
6. Qualora il giocatore non sia in grado di concludere i free spin a sua disposizione a causa dell'interruzione della comunicazione tra il SGAD e il dispositivo del giocatore, o per il riavvio del dispositivo del giocatore o per una conclusione anomala dell'applicazione di gioco sul dispositivo del giocatore finale, il SGAD deve consentire la ripresa del gioco ed il completamento dei *free spin*, nell'ambito della medesima sessione di gioco, se la riconnessione avviene entro le 6 ore. Trascorso tale tempo il SGAD procede alla chiusura sessione con conseguente accredito dell'eventuale posta finale di gioco sul conto di gioco del giocatore.

### C.11.4 NUOVI GIRI/RULLI BLOCCATI

I seguenti requisiti si applicano ai disegni originali in cui uno o più rulli sono "bloccati" automaticamente per uno o più "giri". Le regole per i criteri di ripetizione del giro e l'indicazione del rullo da bloccare dovranno essere chiare. Dovranno essere affrontati i seguenti aspetti:

1. quali rulli bloccare (ad es. i primi due);
2. l'occorrenza di rulli bloccati con combinazioni vincenti o non vincenti;
3. la linea specifica in cui dovrebbero verificarsi l'eventuale combinazione di attivazione (ad es. "SULLA LINEA CENTRALE") o il bonus, se previsto dal gioco;
4. qualora un numero parziale di rulli (ad es. 2, 3, 4) sia bloccato in base a un qualche criterio, si dovrà indicare chiaramente cosa stia accadendo se tali criteri rientrano in una combinazione più ampia (ad es. cosa accade quando tutti e cinque i rulli soddisfano i criteri in questione).
5. L'artwork dovrà indicare chiaramente se l'attivazione costituisce una combinazione vincente e se detta combinazione non eroga premi durante i nuovi giri.
6. L'artwork dovrà illustrare chiaramente le regole per l'estensione o la conclusione delle sequenze di ripetizione dei giri, ivi compresi gli altri rulli bloccati (ad esempio qualora ci siano miglioramenti nella/e combinazione/i originaria di rulli bloccati).

7. Qualora si possa ripetere il giro più di una volta, si dovrà visualizzare il numero di giri avvenuti o restanti (o il numero totale).

#### **C.11.5 PREMI BONUS**

Questa sezione verte sui giochi che prevedono il pagamento di uno o più premi bonus al giocatore durante la sequenza. In generale, i premi bonus sono assegnati a seguito di una seconda (o successiva) animazione sullo schermo:

1. I criteri sia per l'accesso iniziale, sia per l'accesso ad altri bonus dovranno essere illustrati chiaramente.
2. Tutte le istruzioni e le scelte del giocatore relative all'opzione di gioco dovranno essere illustrate chiaramente.
3. Si dovrà visualizzare il totale vinto alla fine di ogni stadio del gioco, ivi comprese le seconde animazioni sullo schermo. Si dovranno visualizzare anche i premi bonus vinti nelle opzioni bonus sequenziali multiple.
4. Qualora i premi bonus siano moltiplicati, l'artwork dovrà indicare chiaramente se il fattore è costituito dai crediti puntati per linea o dal totale, ove necessario.

#### **C.11.6 SEQUENZE METAMORFICHE**

Questa sezione verte sui giochi metamorfici in cui il giocatore "paga" nuovamente per il/i gioco/i sequenziale/i:

1. tutte le istruzioni di gioco, ivi comprese le differenze tra il gioco principale e il gioco metamorfico, dovranno essere illustrate (ad es. <personaggio>, se appare ovunque nella finestra, paga il premio indicato all'attivazione dell'opzione).
2. Si dovrà specificare che il numero di linee e/o crediti puntati durante la sequenza metamorfica non può superare la puntata del gioco (o dei giochi) che ha attivato l'opzione, se così previsto dall'opzione stessa.
3. L'artwork dovrà indicare chiaramente qualunque premio speciale, sostituto, moltiplicatore o regole simili durante la sequenza metamorfica.
4. Qualora la sequenza metamorfica comprenda più giochi bonus, si dovrà visualizzare il numero restante (o totale) di giochi in tale sequenza.

#### **C.11.7 GIOCHI A RULLO BLOCCATO**

Questa sezione verte sulle variazioni dei rulli con caratteristiche del Draw Poker, in cui il giocatore potrebbe bloccare uno o più rulli per avere una seconda possibilità di migliorare la mano. L'artwork dovrà prendere in considerazione i seguenti aspetti:

1. rulli bloccati e non, ivi compresi i rulli raccomandati, dovranno essere chiaramente indicati sullo schermo in qualunque momento.
2. Il metodo per cambiare il rullo da bloccare dovrà essere visualizzato chiaramente per il giocatore.

3. Qualora il giocatore debba puntare altri crediti per partecipare alla fase del gioco con il blocco di un rullo, dovrà esservi un'indicazione in tal senso.
4. Si dovrà visualizzare un messaggio per informare il giocatore della possibilità di bloccare o sbloccare i rulli.

#### **C.11.8 SIMBOLI MISTI**

Qualora un simbolo che può rientrare in una combinazione vincente non sia sui rulli, l'artwork dovrà indicare chiaramente i rulli su cui il simbolo compare.

## **APPENDICE D: REQUISITI GIOCO DELLA ROULETTE**

I seguenti requisiti si applicano soltanto alle simulazioni del gioco della roulette:

1. ogni “zero” usato deve essere etichettato in modo inconfondibile (ad es. “0” anziché “00”).
2. La simulazione della ruota della roulette dovrà avere lo stesso formato di una tradizionale ruota da casinò (ivi compresi i colori dei vani e la posizione dei numeri) ad eccezione della posizione degli “zero”, qualora ne esista più d’uno; in tal caso, gli “zero” potranno essere posizionati arbitrariamente.
3. Una scheda o una descrizione di tutte le puntate disponibili e dei pagamenti corrispondenti dovrà essere accessibile al giocatore quando il gioco non è in corso.
4. Il metodo per selezionare le singole puntate dovrà essere illustrato nelle regole.
5. La puntata o le puntate già selezionate dal giocatore dovranno essere visualizzate sulla schermata.
6. La simulazione di giro della pallina dovrà condurla in una posizione che definisca inequivocabilmente il numero vincente.

## **APPENDICE E: REQUISITI GIOCHI CON I DADI**

I seguenti requisiti si applicano soltanto alle simulazioni di giochi con dadi:

1. ogni lato dovrà mostrare chiaramente il numero di puntini.
2. La simulazione di dado dovrà avere la stessa configurazione di un dado tradizionale (ad es. i numeri 1 e 6, 2 e 5, 3 e 4 dovranno trovarsi su lati opposti).
3. Dovrà risultare chiaro quale sia il lato superiore del dado dopo ciascun lancio.
4. Il risultato di ogni lancio del dado dovrà essere visibile o visualizzato chiaramente.
5. L'artwork dovrà riportare una descrizione di ogni opzione di puntata disponibile. Ad esempio, le puntate del Craps "Field" e "Hardway" dovranno essere illustrate chiaramente.
6. L'artwork dovrà visualizzare tutte le opzioni di puntata disponibili e ottenibili in qualunque momento.

## **APPENDICE F: REQUISITI GIOCHI DI CARTE GENERICI**

I seguenti requisiti si applicano soltanto alle simulazioni di qualunque gioco di carte che comprenda la distribuzione delle carte da uno o più mazzi:

1. una delle facce delle carte dovrà indicarne chiaramente il valore (ad es. dovrà essere evidente quale rappresenti un Fante e quale una Regina).
2. Una delle facce delle carte dovrà indicarne chiaramente il seme (ad es. dovrà essere evidente quale carta sia di picche e quale di fiori). Cuori e quadri dovranno essere rossi, fiori e picche neri, a meno che il giocatore non scelga espressamente l'opzione di visualizzazione dei semi con quattro colori diversi, ai fini di una maggiore distinguibilità.
3. I Jolly dovranno essere distinguibili da qualunque altra carta.
4. Qualora per il gioco si utilizzi più di un mazzo, lo si dovrà specificare chiaramente.
5. Qualora le regole del gioco non impongano di mischiare il mazzo ad ogni partita, questo dovrà essere specificato chiaramente nella grafica del gioco, indicando altresì il momento in cui invece si mischiano le carte.

## **APPENDICE G: REQUISITI POKER A UN GIOCATORE**

I seguenti requisiti si applicano soltanto alle simulazioni di partite di poker a un giocatore:

1. qualora si applichino le regole di una variante qualsiasi del Poker, l'artwork dovrà indicarlo chiaramente. In mancanza di indicazioni contrarie, si dovrà presumere che valgono le regole del semplice Draw Poker.
2. L'originale dovrà fornire una definizione delle combinazioni vincenti che esulino dalle regole del Poker tradizionale (ad es. Royal Flush con/senza carte jolly, quattro del tipo "Jacks or better", quattro Deuce qualora si tratti di "Wild Deuce", eccetera).
3. Le regole relative ai jolly dovranno essere illustrate chiaramente (ad es. Jolly o "Wild Deuce").
4. Le carte bloccate o non bloccate, ivi comprese le carte che, se previsto, il sistema raccomanda di bloccare, nel Draw Poker o in varianti simili, dovranno essere segnate chiaramente sulla schermata e il metodo per cambiare la carta bloccata dovrà essere visualizzato chiaramente.
5. Le mani vincenti dovranno essere etichettate chiaramente in funzione della categoria corrispondente (ad es. "Full House").
6. Tutte le regole speciali che esulino dal semplice Draw Poker dovranno essere illustrate chiaramente.
7. Qualora siano disponibili delle opzioni giocatore che esulino dal semplice Draw Poker, l'artwork dovrà indicarlo chiaramente.

## APPENDICE H: REQUISITI POKER A PIÙ GIOCATORI

I seguenti requisiti si applicano soltanto alle simulazioni di poker multigiocatore:

1. qualora si applichino le regole di una variante qualsiasi del Poker, l'artwork dovrà indicarlo chiaramente. In mancanza di indicazioni contrarie, si dovrà presumere che valgano le regole del semplice Draw Poker.
2. L'artwork dovrà fornire una definizione delle combinazioni vincenti che esulino dalle regole del Poker tradizionale (ad es. Royal Flush con/senza jolly, quattro del tipo "Jacks or better", quattro Deuce qualora si tratti di "Wild Deuce", eccetera).
3. Le regole relative ai jolly dovranno essere illustrate chiaramente (ad es. Jolly o "Wild Deuce").
4. Tutte le regole speciali che esulino dal semplice Draw Poker dovranno essere illustrate chiaramente.
5. Qualora siano disponibili delle opzioni giocatore che esulino dal semplice Poker, l'artwork dovrà indicarlo chiaramente.
6. Qualora determinate opzioni siano disponibili soltanto a certi tavoli, il giocatore dovrà esserne chiaramente informato.
7. Il rake spettante al concessionario e qualunque altra fee aggiuntiva dovranno essere visualizzati sulla pagina del gioco o accessibili tramite collegamento diretto.
8. L'artwork dovrà indicare chiaramente qualunque variazione del rake in funzione del prezzo del diritto di partecipazione, del livello del gioco, del numero di giocatori o del montepremi massimo.
9. La struttura dei premi del torneo, ove applicabile, dovrà essere illustrata chiaramente al giocatore.
10. La politica di protezione da disconnessioni dovrà essere illustrata chiaramente sulla pagina del gioco o accessibile tramite collegamento diretto.
11. Le carte bloccate o non bloccate, ivi comprese le carte che, se previsto, il sistema raccomanda di bloccare, nel Draw Poker o in specialità simili, dovranno essere segnate chiaramente sulla schermata e il metodo per cambiare la carta bloccata dovrà essere visualizzato chiaramente.
12. Lo SGAD dovrà specificare che l'utilizzo di dispositivi automatici di gioco (BOT) non è ammesso. E' consentito l'utilizzo di strumenti di ausilio al gioco per il calcolo delle probabilità per i quali deve esserne data adeguata evidenza al giocatore ivi compreso almeno un link da cui prelevare l'applicazione.
13. L'artwork dovrà indicare chiaramente l'ammontare totale che il giocatore ha scommesso sul gioco in corso. Detta cifra dovrà essere aggiornata ogni volta che il giocatore effettua una puntata.
14. L'artwork dovrà indicare chiaramente il premio per cui il giocatore concorre in qualunque momento del gioco (sottraendo ossia il rake del concessionario dalle poste del giocatore). Detta cifra dovrà essere aggiornata ogni volta che il giocatore effettua una puntata.
15. Le mani vincenti dovranno essere etichettate chiaramente in funzione della categoria corrispondente (ad es. "Full House").



16. Il giocatore non sarà autorizzato a giocare più di una mano per partita.
17. Il giocatore non sarà autorizzato a puntare sulle mani di altri giocatori.

Aggiunta di verifiche per la sola modalità "Poker veloce"

18. I giocatori possono accedere al gioco e lasciarlo quando lo desiderano, mantenendo le eventuali vincite acquisite.
19. Ogni mano è indipendente dalle altre.
20. Alla sequenza di puntate e alla distribuzione delle carte si applicano le regole del gioco originario per il quale è prevista la modalità "poker veloce" (es. "Texas Hold'em").
21. Ogni giocatore ha a disposizione un'unica mano da giocare e può effettuare le puntate solo dalla posizione al tavolo che gli è stata attribuita.
22. Le regole sui bui obbligatori ("blinds") seguono quelle del gioco originario.
23. Il valore delle carte e quello delle mani seguono le regole del gioco originario.
24. Le informazioni a disposizione del giocatore nella modalità "poker veloce" sono le stesse già previste per il gioco originario.

## APPENDICE I: REQUISITI BLACKJACK

I seguenti requisiti si applicano soltanto alle simulazioni di blackjack:

1. Qualora sia prevista un'assicurazione, le regole in merito dovranno essere illustrate chiaramente.
2. Le regole sul Pair Split dovranno essere illustrate. Dovranno essere affrontati i seguenti aspetti:
  - a) gli assi divisi, per ognuno dei quali è possibile distribuire solo una carta, se così stabiliscono le regole del gioco;
  - b) gli altri split, se possibili;
  - c) la funzione double-down dopo uno split, se possibile.
3. Le regole relative alla funzione double-down dovranno essere illustrate chiaramente, ivi compresi i totali massimi che consentono la selezione di un double-down.
4. Il totale aggiornato di tutte le mani, ivi compreso il totale del Banco, dovranno essere visualizzati durante e alla fine del gioco. Il termine "Bust", "Sballato" o simili dovrà essere utilizzato per indicare una mano il cui totale abbia superato il 21.
5. Le regole di gioco del Banco dovranno essere illustrate chiaramente, ivi compreso il trattamento speciale per gli eventuali soft 17.
6. Dovrà essere indicato qualunque eventuale limite al numero di carte che il giocatore e/o il Banco potranno pescare, ivi comprese le eventuali vincite dichiarate quando si raggiunge il limite (ad es. vincite al di sotto del cinque).
7. Dovranno essere illustrate le eventuali regole per ritirarsi dal gioco ("surrender").
8. Qualora il giocatore perda per "dealer push" (cambio mazziera), lo si dovrà spiegare chiaramente.
9. Le mani vincenti dovranno essere etichettate chiaramente in funzione della categoria corrispondente (ad es. "Blackjack", "Six Under" o "Push").
10. Qualora si verificano pair split, si dovrà mostrare il risultato di ciascuna mano (il punteggio totale, la categoria di vincita o perdita che ne risulta, l'ammontare della vincita, l'ammontare della puntata).
11. Eventuali regole speciali dovranno essere illustrate chiaramente.
12. L'artwork dovrà mostrare chiaramente tutte le opzioni disponibili al giocatore in qualunque momento.

## **APPENDICE J: GIOCHI CON LIVE DEALER**

I giochi con live dealer devono rispondere a tutti i requisiti della sezione 2.6.

Requisiti di gioco. Per mantenere l'integrità del processo di determinazione dell'esito della partita, i sistemi che offrono una funzionalità di live dealer devono sottoporsi ad un processo addizionale di verifica studio degli ambienti di registrazione del live dealer. Il processo di verifica deve essere condotto una volta l'anno in corrispondenza della re-certificazione annuale della piattaforma di gioco.

E' facoltà di ADM di condurre ispezioni periodiche presso gli ambienti di registrazione del live dealer per garantire il rispetto dei succitati requisiti.

All'ambiente di registrazione del live dealer si applicano i seguenti requisiti:

### **J.1 AMBIENTE DI REGISTRAZIONE DEL LIVE DEALER**

1. L'area dove vengono condotte le operazioni live dealer sarà protetta da opportuni controlli all'ingresso per assicurare l'accesso da parte del solo personale autorizzato.
2. L'area di gioco effettiva deve essere ben delimitata e protetta da controlli del personale addetto alla sicurezza. I controlli fisici di sicurezza dovranno essere conformi alle seguenti linee guida:
  - a) nel caso in cui la registrazione del live dealer ha luogo in casinò fisico ubicato in uno Stato dello SEE, in possesso di valido ed efficace titolo autorizzativo rilasciato secondo le disposizioni vigenti nell'ordinamento di tale Stato, negli orari di apertura al pubblico e su tavoli aperti al gioco dei giocatori del casinò fisico, sono adottati gli standard previsti per il casinò fisico stesso per:
    - i. i sistemi di sicurezza perimetrale di protezione delle operazioni e dell'area dove vengono condotte le operazioni del gioco live dealer;
    - ii. i controlli all'ingresso di tale area volti ad assicurare l'accesso da parte del solo personale autorizzato e sull'intera area di gioco costituita dalle prossimità del tavolo volti ad assicurare la regolarità del comportamento dei giocatori presenti.
  - b) nel caso in cui la registrazione ha luogo nel predetto casinò fisico negli orari di apertura al pubblico su tavoli non aperti al gioco dei giocatori del casinò fisico, l'area dove vengono condotte le operazioni live dealer e l'intera area di gioco costituita dalle prossimità del tavolo nonché l'ingresso a tali aree sono protetti almeno da barriere di delimitazione e segnalazione e sono nel contempo sottoposti alla vigilanza del personale addetto alla sicurezza del casinò fisico.
  - c) nel caso in cui la registrazione ha luogo in studio di registrazione non aperto al pubblico oppure nel predetto casinò fisico negli orari di chiusura al pubblico o su tavoli non aperti al gioco dei giocatori del casinò fisico e non sottoposti alla vigilanza del personale addetto alla sicurezza, l'area dove vengono condotte le operazioni live dealer e l'intera area di gioco costituita dalle prossimità del tavolo nonché l'accesso a tali aree sono protetti da barriere fisiche ed i varchi di ingresso sono protetti da sistemi di sicurezza dell'accesso.

3. E' necessario prevedere delle misure di protezione contro danneggiamenti dovuti ad incendi ed allagamenti.
4. E' necessario controllare e isolare i punti di accesso come aree di accettazione e spedizione merce o altri punti tramite i quali il personale non autorizzato possa accedere ai locali dedicati alle operazioni di gioco.
5. Le politiche di sicurezza fisica e le procedure devono essere verificate periodicamente per assicurarsi che i rischi siano identificati, attenuati e previsti da piani di emergenza.
6. Le apparecchiature elettroniche devono essere collocate o protette in maniera da ridurre i rischi ambientali, i pericoli e le opportunità per un accesso non autorizzato.
7. Le apparecchiature elettroniche devono essere protette da interruzioni di corrente e altre interruzioni causate da malfunzionamenti delle apparecchiature di supporto.
8. I server e le apparecchiature di comunicazione devono essere mantenuti correttamente per assicurarne la disponibilità e l'integrità in maniera continuativa.
9. Devono essere adottati sistemi di IDS (Intrusion Detection System) a protezione di tutto il software di gioco e ogni accesso deve essere memorizzato in forma verificabile.
10. Il software di colloquio utilizzato per l'interazione con la piattaforma di gioco deve implementare adeguati meccanismi di cifratura per garantire l'inalterabilità dei dati scambiati nel canale di comunicazione.

## **J.2 EQUIPAGGIAMENTO DI GIOCO FISSO**

1. L'equipaggiamento di gioco che viene utilizzato nelle operazioni di gioco con live dealer deve sottostare a dei requisiti standard minimi di casinò.
2. L'equipaggiamento di gioco deve essere installato tramite un piano operativo pre-definito e tutti i componenti installati devono essere registrati.
3. L'equipaggiamento di gioco deve essere ispezionato e pulito ad intervalli regolari e la manutenzione deve essere effettuata, quando richiesto, da personale qualificato.

## **J.3 EQUIPAGGIAMENTO DI GIOCO CONSUMABILE**

1. I consumabili utilizzati nelle operazioni di gioco con live dealer devono sottostare a degli standard minimi di casinò.
2. E' necessario che siano previste delle procedure per tracciare l'inventario dei consumabili a partire dai quantitativi derivanti da ricevute, magazzino, installazione, uso, dismissione e distruzione. Tutti i consumabili devono essere associati a un registro che renda possibile determinare quale personale ha avuto accesso in un dato momento o per una data operazione.
3. E' necessario che siano previste delle ispezioni a campione sui consumabili a partire dall'acquisto fino alla loro dismissione.
4. I consumabili usati devono essere distrutti. Questo previene il riutilizzo accidentale nei giochi mettendoli in maniera permanente al di fuori dell'utilizzo.

#### **J.4 PERSONALE**

1. E' necessario predisporre delle procedure per attuare delle verifiche in background sul personale assunto recentemente.
2. Il personale deve essere addestrato adeguatamente alle procedure di gioco che andrà ad utilizzare.
3. E' necessario che siano predisposte delle procedure per la definizione dei turni ed allocazione delle risorse.
4. E' necessario che sia mantenuta una tabella dei turni per ogni tavolo.

#### **J.5 OPERAZIONI DI GIOCO**

1. E' necessario predisporre procedure separate per regolare ogni singolo gioco ed ogni nuovo gioco deve essere associato alla corrispondente procedura prima di essere offerto al giocatore.
2. E' necessario predisporre delle chiare procedure riguardo eventi anomali che possano accadere durante le operazioni di gioco con il live dealer. Tali procedure devono essere comprese dal personale. I requisiti coperti devono essere almeno i seguenti:
  - a) incorretto riconoscimento della carta da parte di un'apparecchiatura automatizzata,
  - b) carte scartate,
  - c) distribuzione incorretta delle carte,
  - d) giri dei rulli aggiuntivi,
  - e) partite fallite,
  - f) chiusura del tavolo.
3. E' necessario predisporre delle procedure per il mescolamento coerente delle carte. Tale mescolamento deve essere tracciato. Le procedure di mescolamento delle carte devono includere una verifica del conteggio delle carte.
4. Qualsiasi equipaggiamento che viene utilizzato per scannerizzare o riconoscere le carte deve essere testato per affidabilità ed ogni consumabile che viene processato da tale equipaggiamento deve essere verificato dallo stesso equipaggiamento contro difetti prima della esecuzione dei processi, in maniera da evitare che il gioco venga interrotto da un tale evento. Tutti i test applicati ai consumabili devono essere tracciati.
5. E' necessario prevedere delle procedure per identificare e rimpiazzare l'equipaggiamento automatico di scansione che mostri un livello inaccettabile di errori.
6. I dispositivi di scansione devono essere equipaggiati di una modalità di funzionamento manuale e che sia evidente al giocatore che tale modalità è inserita in maniera tale da rimpiazzare un risultato manifestamente errato (quando l'equipaggiamento di scansione restituisce un errore nella lettura della carta oppure nella posizione della pallina).

7. Ogni volta che la modalità di funzionamento manuale viene inserita, tale inserimento deve essere tracciato in maniera da monitorare l' idoneità dell'apparecchiatura di gioco.
8. E' necessario predisporre delle procedure per descrivere le operazioni dei supervisori dei giochi.
9. E' necessario predisporre delle procedure atte a dimostrare che una singola persona non sia in grado di eseguire tutti i compiti riguardo la gestione delle carte e che ci sia una separazione delle responsabilità prima, durante e dopo il gioco.
10. E' necessario predisporre delle procedure per la stesura di rapporti sul completamento delle operazioni di gioco. I rapporti sulle operazioni di gioco debbono includere:
  - a) rapporto sulla violazione delle procedure,
  - b) rapporto degli eventi significativi,
  - c) rapporto del supervisore.
11. E' necessario tracciare le partite in appositi log, i relativi eventi devono produrre delle statistiche che possano essere analizzate per derivarne le tendenze che descrivano le performance di gioco, del personale e delle posizioni nell'area di gioco.
12. E' necessario predisporre delle procedure per affrontare delle interruzioni di gioco causate da discontinuità nel flusso dati, video e voce.

### **3 APPENDICE K: ALTRI GIOCHI**

Questa sezione verte sui giochi che non ricadono nelle categorie sopra illustrate:

1. le opzioni iniziali di selezione del giocatore dovranno essere descritte.
2. Le opzioni di selezioni del giocatore dovranno essere visualizzate chiaramente sulla schermata dopo l'inizio del gioco.
3. L'ammontare della vincita per ciascuna puntata e la vincita totale dovranno essere visualizzati sulla schermata.

## APPENDICE L: SKILL GAMES PURI

### L.1 PREMESSA

I giochi riconducibili alla categoria “skill games puri” sono quelli caratterizzati dalla natura “sociale” e dalla “pura abilità” dei giocatori.

Ai soli fini della certificazione, sono considerati “ skill games puri” quei giochi in cui:

- tutti i giocatori in una stessa partita affrontano la medesima difficoltà (livello) di gioco nella medesima versione di gioco;
- qualsiasi fattore casuale, quale la selezione dei simboli di gioco, è largamente ininfluente ai fini della determinazione dell’esito finale;
- al fine di garantire “sfide corrette ed eque”, vengono abbinati giocatori di livello equivalente dal punto di vista dell’abilità nel gioco;
- il diritto di partecipazione è non superiore a venti euro.

Per questa categoria di giochi è facoltà del concessionario optare per una certificazione “semplificata”, per la quale l’ODV, accertata la rispondenza dei giochi ai criteri a), b), c) e d) di cui sopra, non effettua la verifica dei punti 2.2.7, 2.2.8, 2.4.2, 2.4.7, 2.4.8, 2.4.9, 2.4.12, 2.5 (tutto), 2.6 (tutto) e 2.9.6.

### L.2 LETTERA DI PRESENTAZIONE

La domanda di certificazione deve essere accompagnata da una lettera di presentazione del richiedente, su carta intestata, da inoltrare all’ODV. La lettera deve contenere le seguenti informazioni:

- a) richiesta formale di certificazione, in cui sia specificata la lista dei giochi oggetto di verifica di conformità;
- b) per ciascun gioco, il nome del produttore, il nome del fornitore, gli identificativi dei file e i livelli di revisione, ove presenti;
- c) indicazione di un referente (il firmatario della lettera, ovvero altro soggetto incaricato dal richiedente) cui rivolgere i quesiti tecnici emersi durante la valutazione della domanda.

### L.3 DOCUMENTAZIONE

Per ciascun gioco oggetto di verifica è necessario presentare documentazione contenente le seguenti informazioni:

- a) denominazione del gioco;
- b) numero di versione (Main release) del gioco;
- c) regole del gioco dettagliate;
- d) elenco di tutte le opzioni di gioco, inclusa presenza di eventuali differenti livelli di gioco;
- e) descrizione formale del meccanismo di determinazione del montepremi in palio.



#### **L.4 CODICE SORGENTE**

Il codice sorgente di ciascun gioco sottoposto all'ODV ed oggetto di verifica, deve sottostare ai seguenti requisiti:

- a) deve essere consegnato all'ODV per essere esaminato secondo modalità "sicure";
- b) deve contenere almeno le seguenti informazioni:
  - nome di ciascun file/modulo/funzione/classe/libreria;
  - versione interna (Internal release) di ciascun file/modulo/funzione/classe/ libreria;
  - descrizione sintetica del file/modulo/funzione/classe/libreria;
- c) deve essere corredato di un documento esplicativo;
- d) deve essere corretto, completo e compilabile;
- e) deve essere corredato da tutti gli strumenti necessari alla sua compilazione.

#### **L.5 AZIONE DI CONTROLLO DA PARTE DELL'ODV E DI ADM**

Al fine di consentire l'azione di controllo, deve essere garantita la possibilità di un accesso continuo, anche successivamente alla certificazione, al sistema di versionamento sia all'ODV che ad ADM; i meccanismi di accesso e autenticazione proposti devono essere valutati ed approvati dall'ODV.

Tutte le modifiche apportate a un gioco "versionato" e già dotato di certificato, vengono analizzate e valutate durante la verifica periodica di conformità (con cadenza annuale o inferiore), stabilita secondo le Linee Guida; vengono altresì valutate nel caso di esplicita richiesta da parte di ADM.

#### **L.6 RICHIESTA DI VERIFICA PERIODICA DI CONFORMITÀ DEGLI "SKILL GAMES PURI"**

Considerata la natura della categoria "skill games puri", nonché la necessità di apportare frequenti modifiche e aggiornamenti ai giochi, non è richiesto il rinnovo della certificazione fino al momento dell'audit periodico, che riguarderà:

- a) la completa conformità del software di gioco in esercizio, con quanto accertato e certificato in occasione della precedente certificazione;
- b) la correttezza delle modifiche apportate al software di gioco, ove presenti, e la conformità ai requisiti a), b), c) e d) di cui in Premessa.

Il processo viene attivato mediante una specifica richiesta di verifica per tutta la gamma di giochi offerti che deve essere presentata all'ODV, cui è lasciata discrezionalità di verificare tutta la gamma di giochi, o solo un sottoinsieme a campione tra quelli presentati.

Nel caso in cui, durante l'audit periodico, l'ODV rilevi una difformità dei componenti software installati rispetto a quelli inclusi nella certificazione già presentata ad ADM, si renderà necessaria la ripetizione delle verifiche tecniche di conformità dei componenti software coinvolti.

## **APPENDICE M: BETTING EXCHANGE**

### **M.1 REQUISITI DI GIOCO – ACCETTAZIONE**

1. Nell'ambito del Betting Exchange possono essere accettate esclusivamente offerte di scommessa relative a mercati inclusi nel programma degli avvenimenti dei palinsesti complementari asseverati da ADM (si veda Decreto Palinsesto Complementare).
2. Nell'ambito del Betting Exchange possono essere accettati esclusivamente tipi di scommessa che sono inclusi nei palinsesti complementari asseverati da ADM (si veda Decreto Palinsesto Complementare).
3. Il concessionario che raccoglie il Betting Exchange deve inviare le offerte di scommessa piazzate dai giocatori al sistema centrale di ADM per la verifica e l'approvazione prima della chiusura dell'accettazione del gioco.
4. Il concessionario che raccoglie il Betting Exchange deve inviare le offerte di scommessa piazzate dalla piattaforma al sistema centrale di ADM per la verifica e l'approvazione prima della chiusura dell'accettazione del gioco.
5. La posta per ogni offerta puntata è scelta dal giocatore e dovrà essere non inferiore ai 50 centesimi di euro, con multipli di 50 centesimi di Euro,. La piattaforma del Betting Exchange deve assicurare che ogni offerta banco piazzata da un giocatore sia non inferiore ai 50 centesimi di euro. In caso di offerta di scommessa generata dalla piattaforma tali vincoli decadono.
6. Il concessionario che raccoglie il Betting Exchange non deve accettare offerte di scommessa con vincite potenziali, calcolate sulla base delle quote prescelte, che superino l'importo stabilito dall'articolo 12, comma 4 del Decreto del Ministero delle Finanze del 1 Marzo 2006, n. 111 (10.000 euro).
7. ADM emetterà un codice identificativo per ogni offerta di scommessa piazzata dal giocatore o dalla piattaforma. Questo codice univoco è generato dal sistema centrale ADM quale ricevuta di accettazione dell'offerta di scommessa e tale codice identificativo deve essere notificato dal concessionario ai giocatori.
8. Le offerte di scommessa piazzate sul Betting Exchange, una volta convalidate dal sistema centrale di ADM, possono essere abbinare dal concessionario ad una o più offerte di scommessa precedentemente verificate e approvate dal sistema centrale ADM.
9. Un giocatore non deve essere in grado di perdere più della sua esposizione massima indicata nell'ordine di scommessa comunicato attraverso il PSID e approvato dal sistema centrale ADM.
10. Solo gli ordini di offerta che al momento della chiusura di accettazione del gioco del mercato oggetto delle scommesse risultino già nella fase di elaborazione degli abbinamenti potranno essere inviati al sistema centrale ADM per la verifica e l'approvazione.

## **M.2 SALDO DEL CONTO DI GIOCO**

La piattaforma del Betting Exchange deve accettare offerte di scommessa dai giocatori solo nel caso in cui l'esito della giocata (tenendo conto di tutte le altre scommesse sullo stesso mercato) non renda negativo il saldo del loro conto.

## **M.3 BEST EXECUTION**

1. Il software di abbinamento delle offerte di scommessa deve poter offrire il meccanismo c.d. della "best execution", ovvero l'abbinamento dell'offerta di scommessa alla miglior quota possibile presente in quel momento sul mercato oggetto delle offerte. Attraverso la funzionalità della best execution, il concessionario che raccoglie il Betting Exchange abbinava un'offerta di scommessa alla quota uguale o più favorevole rispetto a quella richiesta/offerta dal giocatore (quando disponibile).
2. Il meccanismo della "best execution" deve essere applicato anche in caso di abbinamenti parziali e l'ammontare residuo dell'offerta di scommessa dovrà essere abbinata alla migliore quota disponibile al momento dell'abbinamento fino a che l'intera posta risulti completamente abbinata o finché non siano più disponibili quote migliori o uguali a quella richiesta.

Appena piazzata, l'offerta di scommessa viene abbinata alla quota richiesta dal giocatore o alla quota migliore disponibile su quel mercato, dando precedenza alle quote migliori. Se la liquidità del mercato non è sufficiente per abbinare completamente l'offerta di scommessa piazzata alle quote prescelte o migliori, la parte rimanente dell'offerta di scommessa verrà abbinata ad offerte di scommessa - quando queste saranno disponibili - alla quota richiesta dal giocatore, garantendo che la "best execution" venga applicata alle nuove offerte di scommessa piazzate sul Betting Exchange.

3. Dopo che l'offerta di scommessa è approvata dal sistema centrale di ADM e prima che sia avvenuto l'abbinamento il giocatore deve sempre ottenere le quote migliori disponibili su quel mercato.

Il concessionario deve pubblicare sul proprio sito web la procedura che descrive come avviene l'abbinamento delle offerte di scommessa.

4. La "best execution" deve essere il principio valido per tutte le modalità di abbinamento.

## **M.4 RITARDO PER MERCATI LIVE**

1. Se un mercato è offerto in modalità “live” la piattaforma deve garantire che il piazzamento delle offerte (banco o puntata) ovvero il processo di abbinamento, venga effettuato dopo un ritardo preordinato, a meno che non sia specificato diversamente nelle regole del mercato. Tale ritardo è previsto per consentire un equo trattamento ai giocatori che utilizzano diversi canali di raccolta (tv interattiva, internet, mobile).
2. Tale ritardo non dovrebbe essere applicato alla revoca delle offerte di scommessa non abbinate.
3. Il meccanismo di ritardo deve essere in grado di garantire che se un’offerta di scommessa viene piazzata quando il differimento è in corso, tale offerta non viene approvata e abbinata finché il periodo temporale relativo al differimento non sia trascorso.

#### **M.5 PAGAMENTO DELLE VINCITE E DEI RIMBORSI**

1. Il concessionario, in seguito alla liquidazione di un mercato, deve pagare le vincite, al netto delle commissioni e dei rimborsi, direttamente sul conto di gioco del giocatore.
2. Le informazioni sulle commissioni e le regole di applicazione delle stesse devono essere disponibili sul sito web del concessionario.
3. La comunicazione della liquidazione del mercato deve avvenire entro i termini previsti dall’art. 24, comma 19, lettera e) della legge 7 luglio 2009, n. 88.

#### **M.6 REQUISITI TECNICI SITO WEB/CANALE**

1. La piattaforma del Betting Exchange deve garantire che l’interazione fra i giocatori avvenga in maniera virtuale; l’identità delle persone che hanno offerte di scommessa abbinate non deve essere resa pubblica.

#### **M.7 VISUALIZZAZIONE DEL MERCATO (VISUALIZZAZIONE SCOMMESSE)**

1. I dettagli delle scommesse del giocatore devono essere chiaramente visibili nella schermata relativa al mercato o facilmente rintracciabili.
2. Se il concessionario consente l’utilizzo di crediti di gioco (bonus), l’importo di tali crediti deve essere mostrato nella schermata relativa al mercato.
3. L’importo della scommessa minima deve essere visibile sullo schermata proposta al giocatore.

## **M.8 OBBLIGHI INFORMATIVI**

1. Il concessionario deve fornire a chiunque accede al suo sito web le seguenti informazioni:
  - a) informativa sull'offerta di scommesse a quota fissa con interazione diretta tra giocatori;
  - b) informazioni riguardanti i singoli mercati e le relative quote; il concessionario può fornire quote aggiornate in tempo reale solo ai giocatori che hanno ottenuto l'autorizzazione all'accesso alla piattaforma attraverso il relativo processo di registrazione e verifica;
  - c) istruzioni sul piazzamento di offerte di scommessa;
  - d) orario di apertura della piattaforma;
  - e) procedura per il calcolo delle commissioni;
  - f) procedura per il pagamento delle vincite;
  - g) metodo di abbinamento delle offerte di scommessa;
  - h) versione completa di questa regolamentazione;
  - i) informativa sul gioco sicuro, legale e responsabile e qualsiasi comunicato emesso da ADM;
  - j) atto di convenzione della concessione per la raccolta del gioco a distanza;
  - k) denominazione, ragione sociale, partita IVA, indirizzo e numero di concessione del concessionario;
  - l) link diretto al sito web di ADM;
  - m) contatti e procedure per il servizio di assistenza ai giocatori.
  
2. Il concessionario deve fornire ai giocatori tutte le informazioni rilevanti e le regole di funzionamento del Betting Exchange in modo chiaro e semplice. Deve essere fornito un tutorial per i nuovi giocatori. Ad esempio, una sezione "gioco per divertimento" o una pagina dedicata in cui i giocatori possano imparare il funzionamento del Betting Exchange.
  
3. Queste regole e istruzioni devono essere consultabili online. Il concessionario che raccoglie il Betting Exchange deve interagire con i giocatori seguendo rigorosamente le regole pubblicate e la normativa di riferimento.

## **APPENDICE N: REQUISITI DEL GIOCO DEL BINGO**

### **N.1 PREMESSA**

Il bingo con partecipazione a distanza, consiste in un gioco ad estrazione progressiva di massimo 100 elementi che prevede l'assegnazione di uno o più premi bingo, avendo i giocatori come unità di gioco una o più cartelle su cui sono visualizzabili elementi diversi definiti dal generatore di numeri casuali.

Il premio bingo si realizza quando, durante una partita, mediante l'estrazione di una serie numerica da parte del RNG e del suo eventuale abbinamento con una serie di elementi, sono estratti tutti gli elementi presenti sulla cartella, come previsto dalle regole del gioco.

Il premio del bingo è assegnato obbligatoriamente in tutte le partite.

L'assegnazione dell'ultimo premio previsto dalle regole della partita in corso, determina la conclusione della sessione di gioco.

ADM ammette premi facoltativi aggiuntivi rispetto ai premi bingo ed eventuali premi a jackpot.

È esclusa la possibilità di offrire premi aggiuntivi e jackpot le cui regole, la cui denominazione e la cui veste grafica siano assimilabili a quelle del gioco del lotto e dei suoi giochi complementari ovvero dei giochi numerici a totalizzatore nazionale e suoi giochi complementari.

La cartella, ovvero l'unità di gioco, uniforme per ciascun progetto di gioco, può essere diversamente costituita a discrezione del concessionario da un numero variabile di elementi numerici simbolici, definiti in maniera casuale dal generatore di numeri casuali sulla base di una sequenza di numeri, e la cui veste grafica dovrà essere descritta dal concessionario all'interno del progetto di gioco ed autorizzata da ADM.

La cartella vincente, è la cartella che, in base agli elementi numerici estratti, rappresentati graficamente da numeri o simboli, realizza una delle combinazioni vincenti.

La cedola di caratura è la quota di una giocata a caratura acquistabile separatamente dal giocatore.

La giocata a caratura è la suddivisione di una giocata in quote (cedole) di uguale valore.

La certificazione della piattaforma di gioco, del generatore di numeri casuali e delle applicazioni dei giochi, deve essere resa da un ente di certificazione accreditato, ai sensi del Regolamento (CE) n. 765/2008 del Parlamento europeo e del Consiglio del 9 luglio 2008, da un organismo nazionale di accreditamento o di altro Stato, secondo quanto previsto dal DD 125882/2018 del 18/07/2018 e dai collegati provvedimenti di ADM.

Non possono essere effettuate partite:

- con la partecipazione di un numero di giocatori inferiore a tre
- con la partecipazione di un numero di giocatori uguale a tre se uno dei giocatori ha acquistato un numero di cartelle superiore al 50% del totale delle cartelle vendute. In tali casi l'importo delle eventuali cartelle vendute è rimborsato integralmente mediante accredito sui conti di gioco dei giocatori.

## **N.2 DETERMINAZIONE DEI PREMI**

Per ciascuna sala virtuale e per le sale virtuali di un circuito di gioco, il concessionario o il concessionario proponente, tramite il protocollo di comunicazione, deve comunicare al sistema centralizzato:

- le aliquote da applicare al montepremi per l'assegnazione:
  - del premio obbligatorio del bingo,
  - degli eventuali premi facoltativi,
  - ai fondi per i premi a jackpot.
- gli importi dei premi facoltativi,
- gli importi dei premi a jackpot.

La percentuale da assegnare ai fondi per l'erogazione dei premi a jackpot non può essere superiore a quella prevista per il premio obbligatorio del bingo.

Le modalità di assegnazione e le aliquote da applicare all'importo del fondo a jackpot possono essere variate solo a decorrere dalla partita successiva a quella nella quale avviene l'assegnazione del premio determinato sulla base dei valori applicati in precedenza.

## **N.3 PREZZI DELLE CARTELLE**

Il prezzo delle singole cartelle è scelto dal concessionario, per ogni partita, e non può essere superiore ad euro 10,00.

Il prezzo delle cartelle deve essere pari al centesimo di euro o ad un suo multiplo.

Per ciascuna tipologia di premio, il prezzo delle cartelle deve essere uguale per tutti i giocatori.

Nell'ambito della stessa partita è ammessa la vendita di cartelle di prezzo diverso, qualora le stesse concorrano a montepremi diversi.

È ammessa la vendita di cartelle con giocata a caratura.

Le giocate a caratura sono considerate per intero al fine del montepremi.

## **N.4 GIOCATA A CARATURA**

L'importo di ciascuna cedola di caratura è pari al valore complessivo della giocata a caratura, diviso per il numero delle cedole che la costituiscono.

Il numero massimo di cedole è pari a 100.

La giocata a caratura deve essere realizzata in modo tale da non produrre civanzi, cioè la suddivisione in cedole non deve dar luogo ad avanzi e non produrre millesimi di euro.

L'importo della vincita realizzata con la singola cedola di caratura è determinato dal quoziente tra la somma dell'importo dei premi conseguiti con l'intera giocata a caratura ed il numero di cedole di caratura emesse.

Le cedole di caratura invendute non vengono considerate vincenti.

## **N.5 SVOLGIMENTO DEL GIOCO**

La piattaforma di gioco deve rendere disponibile al giocatore:

- la comunicazione della convalida del diritto di partecipazione nonché del relativo codice univoco e l'addebito del relativo importo;
- mediante pseudonimo, l'identità degli altri giocatori;
- all'inizio della fase di vendita il prezzo delle cartelle e la durata della fase di vendita;
- successivamente alla chiusura della partita precedente i premi facoltativi eventualmente adottati e per ciascuno di essi le modalità di assegnazione ed il relativo importo;
- nel corso della fase di vendita il numero provvisorio delle cartelle vendute e gli importi provvisori dei premi obbligatori unitamente alla durata residua della fase di vendita per ciascuna tipologia di premio previsto nella partita.

Il concessionario deve:

- a seguito della convalida dell'acquisto da parte del sistema centralizzato, assegnare le cartelle al giocatore;
- provvedere all'addebito del prezzo delle cartelle, secondo le modalità previste dalla citata legge 7 luglio 2009, n. 88, e dai relativi provvedimenti attuativi;
- comunicare ai giocatori l'ammontare di ciascun premio, la serie estratta, il codice identificativo delle cartelle vincenti e gli pseudonimi dei vincitori. Successivamente comunica al sistema centralizzato la conclusione della partita;
- provvedere al pagamento dei premi, secondo le modalità previste dalla citata legge 7 luglio 2009, n. 88, e dai relativi provvedimenti attuativi.

## **N.6 OBBLIGHI DI INFORMAZIONE**

Oltre agli obblighi previsti dall'articolo 9 comma 1 del DD 125882/2018 del 18/07/2018 dovuti dal concessionario verso chiunque acceda al sito, in base al comma 2 del suddetto articolo, il concessionario deve rendere disponibile al giocatore in qualsiasi momento:

- a) l'elenco delle sessioni di gioco cui lo stesso ha partecipato, con l'indicazione del codice univoco del relativo diritto di partecipazione e dell'identificativo delle cartelle attribuito dal concessionario di identificazione delle singole cartelle, del prezzo della partecipazione, degli eventuali premi vinti dal giocatore e dell'avvenuto accredito dell'eventuale vincita al conto di gioco;
- b) il prezzo della partecipazione, l'ammontare rapportato alla raccolta destinato al montepremi, la relativa ripartizione e le regole di determinazione e di assegnazione delle vincite, comprensive degli eventuali jackpot.

## **N.7 TUTELA DEL GIOCATORE**

Il concessionario deve:

- promuovere comportamenti responsabili di gioco;
- mettere a disposizione del giocatore, strumenti ed accorgimenti per l'autolimitazione ovvero per l'autoesclusione dal gioco; (L'attivazione degli strumenti di autolimitazione da parte del giocatore è obbligatoria, pena l'impossibilità di accedere all'area di gioco.);
- escludere l'accesso al gioco da parte di minori;



- esporre tale divieto in modo visibile negli ambienti virtuali di gioco gestiti.

## Glossario

Termine	Descrizione
Attività di gioco	L'attività di gioco consiste delle operazioni svolte dal giocatore comprese tra l'acquisto del diritto di partecipazione/offerta di scommessa e svolte all'interno del suo intero ciclo di validità che si conclude con eventuali vincite/rimborsi.
Artwork	Tutte le informazioni grafiche e sonore inviate al dispositivo del giocatore finale per notificarle al giocatore. Comprendono ma non sono limitate all'aiuto, le regole di gioco e le tabelle dei pagamenti se presenti.
Cicli/attività di background	Qualora l'RNG basato sul software abbia un background ciclico, vi sarà una stringa costante di numeri generali casualmente dall'RNG, anche nei momenti in cui il gioco non li richieda. Senza attività/cicli di background, sarebbe possibile prevedere il risultato delle iterazioni successive della funzione usata per generare i numeri casuali, conoscendo i valori aggiornati e l'algoritmo.
COBIT	Control Objectives for Information and Related Technology (obiettivi di controllo nel campo dell'informazione e delle tecnologie correlate).
Dimensionamento	L'output grezzo ("raw output") prodotto da un RNG presenterà di norma un intervallo di gran lunga superiore a quello necessario per l'uso desiderato (ad es. un RNG da 32bit produrrà oltre due miliardi di risultati possibili, ma noi dovremo determinare soltanto quale delle 52 carte pescare). Il dimensionamento ha il compito di suddividere l'output grezzo in numeri più piccoli e gestibili. Questi numeri "dimensionati" potranno poi essere mappati come particolari numeri di carta, numeri di registrazione, simboli, eccetera. Di conseguenza, l'output grezzo prodotto da un RNG presenterà talvolta un intervallo di gran lunga inferiore a quello necessario per l'uso desiderato (ad es. $0 < \text{output grezzo} < 1$ ). In questi casi, il dimensionamento ha il compito di espandere l'output grezzo in numeri maggiori e gestibili.
DGE	Dispositivo di gioco elettronico.
Emulazione	Tutti i giochi presentati dovranno riportare la "Capacità di emulazione" ai fini della verifica. In pratica, tutti i giochi dovranno presentare una modalità operativa alternativa alla versione del gioco tradizionale/dal vivo (ossia da attivarsi e utilizzare nel solo ambiente di verifica), grazie alla quale i risultati del gioco potranno essere inseriti artificialmente nel sistema ad opera dell'utente (l'esaminatore), trattati secondo la stessa logica della versione tradizionale/dal vivo del gioco e visualizzati dall'utente ai fini della verifica.
EVA	Ente di verifica accreditato
Famiglia di giochi	Una famiglia di giochi è costituita da giochi che:

	<p>hanno le stesse regole di gioco;</p> <p>utilizzano la stessa percentuale di RTP;</p> <p>si basano sulla stessa matematica di gioco;</p> <p>gestiscono allo stesso modo gli eventuali jackpot.</p> <p>In sintesi, i giochi di una stessa famiglia differiscono solo per gli aspetti grafici, come nel caso delle slot.</p>
FAQ	Frequently Asked Question – domande frequenti
Fase di gioco	<p>Consiste dell'intervallo compreso tra una puntata e l'ottenimento del risultato corrispondente. A titolo esemplificativo nel gioco della roulette la fase di gioco ha inizio con l'accettazione della puntata e si conclude con la visualizzazione del risultato e dell'eventuale vincita. Sarà quindi possibile avere diverse fasi di gioco all'interno dello stesso diritto di partecipazione.</p>
GDL	<p>Grado di libertà. Pari al numero totale di risultati possibili meno uno</p> <p>(ad es. mazzo da 52 carte – grado di libertà = 1).</p>
Generazione	<p>La generazione è il metodo utilizzato per generare GCN in prima battuta (al momento dell'inizializzazione).</p>
Giochi di abilità pura o "skill game puri"	<p>I giochi di abilità pura sono giochi nei quali l'esito della partita è determinato esclusivamente dall'abilità fisica del giocatore (come basso tempo di reazione o destrezza) o abilità mentale (capacità logiche e di strategia, conoscenze di cultura generale).</p>
Gioco	<p>Il termine "Gioco" si riferisce al software SGAD specifico di ogni singolo gioco ospitato/offerto sulla Piattaforma di gioco. Ogni gioco dovrà essere considerato un'entità distinta e a sé stante.</p>
Gioco in più fasi	<p>Gioco che comprende una o più fasi intermedie, che richiedono un input da parte del giocatore per procedere. Il Poker e il Blackjack sono due esempi di giochi in più fasi.</p>
Intervallo	<p>L'intervallo è l'effettiva portata dell'output dal RNG. Un RNG da 32bit fornisce 232 risultati possibili (4.29 X 10<sup>9</sup>). Considerando un output di 64bit, l'RNG può fornire 1.8 X 10<sup>19</sup> risultati possibili.</p>
ID	Identificazione.
IDS	Intrusion Detection System.
IP	Internet Protocol.
ISO	International Standards Organisation (Organizzazione internazionale per la

	standardizzazione).
LAN	Local Area Network .
LG	Linee Guida.
Metamorphic games	Un gioco in cui il risultato può dipendere dalle partite svolte in precedenza. In un metamorphic game, ad esempio, il risultato cumulativo di una serie di giocate può attivare ulteriori giocate gratuite; giocate con caratteristiche specifiche o premi speciali (diversi dai jackpot) . Nel corso delle giocate sono assegnati al giocatore dei gettoni/punti/crediti virtuali per successivi utilizzi; l'esito dei giochi metamorfici non è completamente indipendente della cronologia di gioco del giocatore.
Mercato	Il mercato nel BEX rappresenta l'insieme degli esiti pronosticabili per un tipo scommessa relativamente ad un evento. Per ogni evento possono essere istituiti uno o più mercati, sulla base del palinsesto. Il mercato, su cui viene piazzata l'offerta, è identificato dal codice palinsesto, codice avvenimento e codice scommessa
Modifica ai parametri del Jackpot progressivo	La modifica di qualunque parametro del Jackpot progressivo, come tasso di contribuzione, valore di reset, pot di reindirizzamento, eccetera...
OSSTMM	Open Source Security Testing Methodology Manual.
Periodo	Il periodo indica il lasso di tempo prima che si ripeta una sequenza casuale.
Piattaforma	La piattaforma di gioco è l'ambiente informatico, appartenente al sistema di elaborazione del concessionario, connesso al sistema centralizzato ed accessibile dal giocatore mediante mezzi di comunicazione a distanza, con il quale il concessionario gestisce e, tramite le applicazioni dei giochi, eroga i giochi.
Radice	Molti ritengono erroneamente che la radice costituisca il VALORE INIZIALE di un RNG e che, una volta avviato quest'ultimo, la radice diventi inutile a meno che non lo si riavvii. Il termine "radice" è spesso usato in modo erroneo nel caso degli RNG algoritmici, per cui la radice rappresenta il valore usato come base per l'iterazione successive della funzione che costituisce l'algoritmo dell'RNG (ossia, nella maggior parte dei casi, l'ultimo valore).
Rigenerazione	La rigenerazione si verifica al riavvio dell'algoritmo dell'RNG (date le nuove radici iniziali).
Risultati grezzi	L'output di un GCN non in scala.
RNG	Generatore di numeri casuali. Si riferisce all'hardware e/o software SGAD che determina i risultati casuali poi utilizzati da tutti i giochi ospitati/offerti

	sulla Piattaforma di gioco.
RTP	Nei giochi di abilità pura si intende come RTP la percentuale di puntate che vengono destinate alla formazione del montepremi di gioco.
SGAD	Piattaforma del sistema di gioco di abilità a distanza. Essa costituisce l'unione tra una piattaforma di conto di gioco e una o più piattaforme di gioco
Piattaforma di conto di gioco	<p>“Piattaforma di conto di gioco” si riferisce agli elementi dello SGAD che contengono le funzionalità per la gestione del conto di gioco e che formano la principale interfaccia dello SGAD per la movimentazione e modifica del conto stesso.</p> <p>La piattaforma di conto di gioco offre al giocatore gli strumenti per registrare un conto di gioco, accedere/uscire dal proprio conto di gioco, modificare le informazioni del profilo, versare e prelevare fondi dal proprio conto di gioco, richiedere un riepilogo/estratto dei movimenti effettuati sul proprio conto di gioco, chiudere il conto di gioco, impostare limitazioni e autoesclusioni.</p> <p>La piattaforma di conto di gioco consente al concessionario di esaminare i conti di gioco dei giocatori, generare reportistica relativa ai conti di gioco e alle transazioni finanziarie/di gioco, abilitare/disabilitare il conto di gioco dei giocatori e impostare tutti i parametri configurabili.</p>
Piattaforma di gioco	<p>Il termine “Piattaforma di gioco” si riferisce agli elementi dello SGAD che contengono le funzionalità di gioco e che raccolgono dati relativamente a tali attività.</p> <p>La piattaforma di gioco offre al giocatore gli strumenti per acquistare/rimborsare un diritto di partecipazione, conoscere le regole di gioco, svolgere l'attività di gioco.</p> <p>La piattaforma di gioco consente al concessionario di attivare/disattivare i giochi, generare reportistica relativa ai giochi e impostare tutti i parametri configurabili ed eventualmente (qualora tali dati non fossero disponibili sulla “piattaforma di conto di gioco”) ad ADM di accedere ai dati relativi alle giocate e a quelle in corso.</p>
Schermata di gioco	la pagina web o ogni altra applicazione in cui si svolga effettivamente il gioco
Sessione di gioco validata all'interno del SGAD	Intervallo compreso tra il login e il logout del giocatore allo SGAD.
SO	Sistema operativo.
SSI	Sicurezza dei sistemi informativi. Si intendono i Controlli amministrativi, applicativi, fisici e ambientali necessari ad assicurare la gestione sicura e verificabile dello SGAD da parte del concessionario.

Stato ADM	È lo stato del conto di gioco dell'utente comunicato all'ADM tramite il protocollo PGAD: aperto, chiuso, sospeso, dormiente. È fondamentale che per ogni stato previsto dai protocollo di comunicazione previsti dall'ADM esista almeno uno stato interno dello SGAD.
Stato interno dello SGAD	È lo stato del conto di gioco censito all'interno dei sistemi del concessionario.
TEF	Trasferimento elettronico di fondi.
VLAN	Virtual Local Area Network.
VST	Verifica dei sistemi tecnici.