



**AGENZIA
DOGANE
MONOPOLI**



***SISTEMI DI GIOCO E GIOCHI VLT
VERIFICHE DI CONFORMITÀ
LINEE GUIDA PER ORGANISMI DI VERIFICA***

INDICE

PREMESSA E CRITERI GENERALI DI VERIFICA	10
1. ARTICOLO 1	12
1.1 COMMA 1, LETTERA C)	12
1.1.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA	12
1.2 COMMA 1, LETTERA D)	12
1.2.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA	12
1.3 COMMA 1, LETTERA F)	12
1.3.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA	12
1.4 COMMA 1, LETTERA G)	13
1.4.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA	13
1.5 COMMA 1, LETTERA J)	13
1.5.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA	13
1.6 COMMA 1, LETTERA L)	14
1.6.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA	14
1.7 COMMA 1, LETTERA L), PUNTO 1, I)	14
1.7.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA	14
1.8 COMMA 1, LETTERA L), PUNTO 1, II)	15
1.8.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA	15
1.9 COMMA 1, LETTERA L), PUNTO 1, III)	15

1.9.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	15
1.10	COMMA 1, LETTERA L), PUNTO 1, IV)	15
1.10.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	15
1.11	COMMA 1, LETTERA L), PUNTO 1, V)	16
1.11.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	16
1.12	COMMA 1, LETTERA L, PUNTO 2)	16
1.12.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	16
1.13	COMMA 1, LETTERA L, PUNTO 3)	17
1.13.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	17
1.14	COMMA 1, LETTERA L, PUNTO 4)	17
1.14.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	17
1.15	COMMA 1, LETTERA L, PUNTO 5)	17
1.15.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	18
2.	ARTICOLO 2	19
2.1	COMMA 1	19
2.1.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	19
2.2	COMMA 2	20
2.2.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	20
2.3	COMMA 3	21
2.3.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	21
2.4	COMMA 4	21

2.4.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	21
2.5	COMMA 5	22
2.5.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	22
2.6	COMMA 6, LETTERA A)	22
2.6.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	22
2.7	COMMA 6, LETTERA B)	23
2.7.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	23
2.8	COMMA 6, LETTERA C)	23
2.8.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	23
2.9	COMMA 6, LETTERA D)	24
2.9.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	24
2.10	COMMA 6, LETTERA E)	24
2.10.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	24
2.11	COMMA 6, LETTERA F)	25
2.11.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	25
2.12	COMMA 6, LETTERA G)	26
2.12.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	26
2.13	COMMA 6, LETTERA H)	26
2.13.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	26
2.14	COMMA 6, LETTERA I),J)	28
2.14.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	28

2.15	COMMA 6, LETTERA K)	28
2.15.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	29
2.16	COMMA 7	29
2.16.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	30
2.17	COMMA 8	30
2.17.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	30
2.18	COMMA 9, 11	31
2.18.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	31
2.19	COMMA 10	31
2.19.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	31
2.20	COMMA 12	32
2.20.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	32
2.21	COMMA 13	32
2.21.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	32
2.22	COMMA 14	34
2.22.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	34
2.23	COMMA 15	35
2.23.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	35
2.24	COMMA 16	35
2.24.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	36
2.25	COMMA 17)	36

2.25.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	36
3.	ARTICOLO 3	39
3.1	COMMA 1	39
3.1.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	39
4.	ARTICOLO 4	40
4.1	COMMA 1, 2, 3	40
4.1.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	40
5.	ARTICOLO 5	47
5.1	COMMA 1	47
5.1.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	47
6.	ARTICOLO 6	48
6.1	COMMA 1	48
6.1.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	48
6.2	COMMA 2, 3	49
6.2.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	49
6.3	COMMA 4	49
6.3.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	49
6.4	COMMA 6	50
6.4.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	50
7.	ARTICOLO 7	51

7.1	COMMA 1, LETTERA A)	51
	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	51
7.2	COMMA 1, LETTERA B)	51
	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	52
7.3	COMMA 1, LETTERE C), D), E)	52
	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	52
8.	ARTICOLO 8	54
8.1	COMMA 1	54
	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	54
8.2	COMMA 2	54
	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	54
8.3	COMMA 3	55
	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	55
9.	ARTICOLO 9	56
9.1	COMMA 1	56
	9.1.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA	56
9.2	COMMA 2, LETTERE A),B),C),D),E),F)	56
	9.2.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA	57
9.3	COMMA 3	57
	9.3.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA	57
9.4	COMMA 4	58

9.4.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	58
9.5	COMMA 5	58
9.5.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	58
9.6	COMMA 6	59
9.6.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	59
9.7	COMMA 7	59
9.7.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	59
9.8	COMMA 8	60
9.8.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	60
9.9	COMMA 9, 10, 11 E 12	61
9.9.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	61
9.10	COMMA 13,14	62
9.10.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	62
10.	ARTICOLO 10	63
10.1	COMMA 2,3,4	63
10.1.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	63
10.2	COMMA 5	64
10.2.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	64
10.3	COMMA 6	65
10.3.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	65
10.4	COMMA 7	65

10.4.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	65
11.	ARTICOLO 11	67
11.1	COMMA 1, LETTERA A)	67
11.1.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	67
11.2	COMMA 1, LETTERA B)	67
11.2.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	67
11.3	COMMA 1, LETTERA C)	67
11.3.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	67
11.4	COMMA 1, LETTERA D)	68
11.4.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	68
11.5	COMMA 1, LETTERA E)	68
11.5.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	68
11.6	COMMA 1, LETTERA F,G)	69
11.6.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	69

PREMESSA E CRITERI GENERALI DI VERIFICA

Il presente documento contiene una raccolta di indicazioni e raccomandazioni sulle modalità operative da seguire per una appropriata verifica della conformità di sistemi di gioco e giochi VLT ai requisiti previsti dal Decreto prot. 37100/R.U. del 4 aprile 2017 di ADM, di seguito Decreto Regole Tecniche.

In particolare, per ogni requisito tecnico previsto è riportato l'obiettivo della verifica tecnica, con riferimento all'intero sistema di gioco e, ove necessario, a ciascuna sua componente (sistema centrale, sistema di sala, apparecchio videoterminale), nonché ai relativi giochi.

Va da sé che, al di là delle metodologie utilizzate, l'ODV dovrà assicurare una attività di verifica completa ed esaustiva che consenta di accertare quanto previsto dalla normativa vigente e di escludere, nei limiti della ragionevolezza, tutte le condizioni che contrastino la conformità del sistema di gioco e/o del gioco.

Il sistema di gioco VLT è composto dalle seguenti componenti:

- sistema centrale;
- sistema di recovery e backup;
- sistema di sala;
- apparecchi videoterminali o VLT (Video Lottery Terminal);
- rete telematica di collegamento del sistema di gioco.

Per ognuna di queste componenti sarà necessario, con l'ausilio della documentazione descrittiva del software fornita dal produttore, verificata e validata in fase di ispezione del codice sorgente, individuare i diversi gruppi di file interessati ad ogni singola funzionalità oggetto delle regole stabilite dalla normativa vigente e constatare che la modifica degli stessi richieda di accertare il mantenimento della conformità al Decreto Regole Tecniche.

A titolo esemplificativo ma non esaustivo si elencano, di seguito, le funzionalità del sistema di gioco che devono essere analizzate al fine di individuare i file critici:

- protocolli utilizzati per la comunicazione tra componenti del sistema di gioco e meccanismi di cifratura ad essi associati;
 - processi in esecuzione durante le normali operazioni di gioco;
 - RNG;
 - eventuali sistemi di amministrazione remota;
-

- modalità di gestione dei profili utente ed accesso ai programmi che implementano funzionalità offerte dal sistema di gioco;
- modalità con cui vengono tracciati gli accessi ai Database;
- meccanismi di verifica di integrità quotidiana del software;
- gestione della contabilità;
- gestione di connessioni e disconnessioni di ciascuna componente;
- meccanismi per la memorizzazione dei dati che transitano nel sistema di gioco;
- modalità di invio verso gli apparecchi videoterminali ed installazione del software sugli stessi;
- *stored procedure* per la memorizzazione dei dati sui database, nonché per la loro aggregazione ed esposizione;
- funzionalità di ricezione dei messaggi, la loro autenticazione, l'eventuale elaborazione ed il loro inoltramento.

Un file è considerato critico se esso stesso, ovvero una sua modifica, produce impatti diretti e/o indiretti sulle componenti oggetto delle regole tecniche stabilite dalla normativa vigente e dai provvedimenti di ADM in materia. Un file è da considerare critico anche laddove sussistano dubbi sui potenziali impatti.

1. ARTICOLO 1

“Definizioni”

1.1 COMMA 1, LETTERA C)

*“gioco, il software, presente quantomeno nell’apparecchio videoterminale ed eventualmente in parte sul **sistema centrale**, che riproduce graficamente al giocatore l’esito di ciascuna **puntata** determinato sulla base dei numeri prodotti dal **RNG**”*

1.1.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Identificare e censire i moduli software, installati sull’apparecchio videoterminale ed eventualmente sul sistema centrale, facenti parte dei singoli giochi e determinare le componenti e le configurazioni critiche.

1.2 COMMA 1, LETTERA D)

*“**jackpot**, l’insieme degli accumuli progressivi, destinati a **vincita**, derivanti da una quota parte delle somme precedentemente scommesse sugli **apparecchi videoterminali** che concorrono agli accumuli stessi, così come definiti dal **sistema di gioco**”*

1.2.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che la documentazione contenga la descrizione delle tipologie di jackpot, le impostazioni dei parametri e le modalità di funzionamento e determinare le componenti e le configurazioni critiche.

1.3 COMMA 1, LETTERA F)

*“**partita**, l’insieme di una o più **puntate** al termine della/e quale/i si determina l’eventuale **vincita**”*

1.3.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che la documentazione di ciascun gioco contenga la descrizione di tutte le eventuali fasi di gioco che compongono la partita.

La partita si avvia a fronte di una puntata che determina:

- il decremento del credito disponibile sull’apparecchio videoterminale;
 - la generazione dei numeri casuali da parte del sistema centrale che concorrono alla generazione dell’esito relativo alla puntata;
-

- l'eventuale partecipazione a fasi di gioco con relativa generazione degli esiti e visualizzazione sull'apparecchio videoterminale degli eventuali incrementi.
- Verificare che non sia possibile avviare una partita su un apparecchio videoterminale prima della conclusione di tutte le fasi di gioco della partita precedente.

La partita termina a seguito del verificarsi di una delle condizioni previste dall'art. 9, comma 12 del Decreto Regole Tecniche, ed in particolare a seguito dell'eventuale vincita complessiva derivante dal completamento delle fasi di gioco previste o della generazione di un esito non vincente.

Nel caso in cui la partita termini in un giorno diverso da quello in cui è avvenuta la puntata iniziale la stessa dovrà essere contabilizzata dal sistema di gioco nel giorno in cui si è conclusa.

1.4 COMMA 1, LETTERA G)

“puntata, l'operazione del giocatore che dà inizio ad una fase di gioco e dà origine ad un esito”

1.4.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che la documentazione di ciascun gioco contenga la descrizione di tutte le tipologie di puntate effettuabili all'interno di una partita.

1.5 COMMA 1, LETTERA J)

*“**sessione di gioco**, l'insieme delle operazioni, compiute su un **apparecchio videoterminale**, che iniziano dall'istante in cui il credito dell'**apparecchio videoterminale** passa da zero ad un valore maggiore di zero e terminano con l'erogazione di un **ticket** o con l'esaurimento del credito”*

1.5.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che il sistema di gioco sia in grado di identificare e memorizzare ciascuna sessione di gioco e sia possibile riferire ad essa, anche ai fini di una successiva ricostruzione, tutte le operazioni effettuate, incluso:

- ogni inserimento di credito attraverso i meccanismi previsti;
 - tutte le informazioni relative a ciascuna partita (incluse le informazioni relative alle puntate, alla partecipazione alle eventuali fasi di gioco, alle eventuali vincite, nonché all'importo del credito disponibile prima e dopo ciascuna partita);
 - l'eventuale erogazione di ticket o esaurimento del credito.
-

1.6 COMMA 1, LETTERA L)

*“sistema/i di gioco, la piattaforma tecnologica necessaria per l’offerta di gioco attraverso **apparecchi videoterminali**. Le componenti del **sistema di gioco** sono:*

- **sistema centrale;**
- **sistema di recovery e di backup;**
- **sistema di sala;**
- **apparecchi videoterminali, il cui funzionamento è consentito solo se collegati con il sistema centrale, in maniera diretta o per il tramite del sistema di sala**
- **rete telematica di collegamento del sistema di gioco”**

1.6.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che le componenti messe a disposizione dell’ODV corrispondano a quanto presente nella documentazione del sistema di gioco e/o dei giochi sottoposti a verifica. Nel caso in cui l’ambiente di esercizio preveda ridondanza di una o più componenti, l’ambiente di verifica deve prevedere per le stesse, al fine di poter esaurientemente testare le modalità di funzionamento del sistema di gioco, almeno due unità collegate con l’ausilio di analoghe metodologie di clustering/ridondanza.

Verificare che nella documentazione sia presente una rappresentazione schematica delle componenti del sistema di gioco e un elenco, per ciascuna di esse, del software installato, nonché una descrizione delle caratteristiche della rete telematica di collegamento del sistema di gioco.

1.7 COMMA 1, LETTERA L), PUNTO 1, I)

*“sistema di audit, l’insieme dei sistemi informatici atti a memorizzare in tempo reale i dati scambiati e le relative operazioni tra le componenti del **sistema centrale**, il **sistema di sala** e gli **apparecchi videoterminali**”*

1.7.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Identificare e censire i moduli software facenti parte del sistema di audit e determinare le componenti e le configurazioni critiche.

1.8 COMMA 1, LETTERA L), PUNTO 1, II)

*“**sistema di contabilità**, l’insieme dei sistemi informatici atti a memorizzare i dati contabili relativi al **sistema di gioco**, nonché a ciascun **gioco**, **apparecchio videoterminale**, **sala**, **ticket**”*

1.8.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Identificare e censire i moduli software facenti parte del sistema di contabilità e determinare le componenti e le configurazioni critiche.

1.9 COMMA 1, LETTERA L), PUNTO 1, III)

*“**sistema di gestione dei giochi**, l’insieme dei sistemi informatici per il controllo del corretto funzionamento del software di gioco e la gestione delle operazioni di distribuzione, eventualmente anche attraverso il **sistema di sala**, dei giochi autorizzati presso ciascun **apparecchio videoterminale**”*

1.9.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Identificare e censire i moduli software facenti parte del sistema di gestione dei giochi e determinare le componenti e le configurazioni critiche.

Verificare che la documentazione tecnica descriva le modalità con cui il sistema di gioco garantisce che l’installazione di un gioco su un apparecchio videoterminale avvenga esclusivamente attraverso le funzionalità di distribuzione/installazione implementate all’interno del sistema di gestione dei giochi.

1.10 COMMA 1, LETTERA L), PUNTO 1, IV)

*“**RNG (Random Number Generator)**, il generatore di numeri casuali utili ai fini della determinazione degli esiti di ciascuna **puntata**”*

1.10.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che l’RNG risieda unicamente sul sistema centrale e non sulle altre componenti del sistema di gioco.

Al fine di compiere tale attività è necessario, inoltre, accertarsi che in occasione della verifica di ciascun gioco, gli esiti di tutte le fasi di gioco siano determinati unicamente a partire dai numeri casuali generati dall’RNG che risiede sul sistema centrale.

Identificare e censire le componenti hardware e i moduli software facenti parte dell'RNG e determinare le componenti e le configurazioni critiche.

1.11 COMMA 1, LETTERA L), PUNTO 1, V)

*“**cross-ticketing**, ove previsto, l'insieme delle funzionalità che consentono di realizzare l'interoperabilità tra **ticket** di diversi **sistemi di gioco** di uno stesso **concessionario**”*

1.11.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che, qualora prevista la funzionalità di cross-ticketing, nella documentazione sia presente una descrizione del suo funzionamento.

Identificare e censire i moduli software facenti parte del cross-ticketing e determinare le componenti e le configurazioni critiche.

1.12 COMMA 1, LETTERA L, PUNTO 2)

*“**sistema di recovery e di backup**, l'insieme dei sistemi informatici, fisicamente ubicati in un sito diverso rispetto a quello nel quale risulta ubicato il **sistema centrale**, che garantiscono – tramite ridondanza, soluzioni di disaster recovery e di backup – il ripristino del funzionamento dell'intero **sistema di gioco** e almeno una copia delle banche dati nel più breve tempo possibile e comunque non oltre le 24 ore”*

1.12.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che la documentazione tecnica contenga il dettaglio delle soluzioni adottate per garantire la ridondanza ed il ripristino dei collegamenti e delle funzionalità tra le componenti periferiche del sistema di gioco ed il sistema centrale.

Verificare che il Sistema di gioco, tramite il sistema di recovery e di backup, garantisca, soluzioni che consentano, in caso di guasti:

- il ripristino del funzionamento dei servizi e delle funzionalità del sistema di gioco;
 - il mantenimento dei dati memorizzati presso il sistema centrale;
 - la corretta comunicazione con il sistema di controllo VLT;
 - la corretta esecuzione delle funzionalità di interrogazione disponibili sulla consolle di monitoraggio, nonché la correttezza e la completezza dei dati contenuti nei report su di essa generati.
-

1.13 COMMA 1, LETTERA L, PUNTO 3)

*“sistema di sala, ove previsto, il sistema informatico che gestisce le operazioni da e per i singoli **apparecchi videoterminali**, incluse quelle relative alla comunicazione, alla contabilità ed eventualmente alla generazione ed alla convalida dei ticket erogati dagli **apparecchi videoterminali**, anche in modalità automatica”*

1.13.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare tutti i modelli di sistema sala previsti nella documentazione presentata e determinare le componenti e le configurazioni critiche.

Verificare che nella documentazione tecnica siano dettagliate tutte le periferiche che consentano, se previsto:

- di convalidare i ticket emessi dagli apparecchi videoterminali e/o dal sistema di sala, previa verifica da parte del sistema centrale.
- di generare un ticket a fronte di un pagamento.

Il sistema di sala può svolgere le funzionalità previste sia con l'ausilio di personale di sala addetto che in modalità automatica. In tal caso deve essere dotato di periferiche atte ad accettare banconote/monete e a restituire denaro. I pagamenti automatici devono comunque rispettare quanto previsto dalla normativa antiriciclaggio.

1.14 COMMA 1, LETTERA L, PUNTO 4)

*“**apparecchi videoterminali**, o **VLT (Video Lottery Terminal)**, ogni apparecchio da intrattenimento di cui all'articolo 110, comma 6, lettera b) del T.U.L.P.S., il cui funzionamento è consentito solo se collegato con il **sistema centrale** in maniera diretta o per il tramite del **sistema di sala**, comprensivo delle periferiche necessarie per lo svolgimento del gioco, ivi inclusi i dispositivi di inserimento e di erogazione di monete e/o banconote e/o ticket, nonché di dispositivi di lettura/scrittura di smart card, dei software e dei dispositivi hardware per lo svolgimento del gioco e della connessione per la trasmissione dei dati”*

1.14.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare tutti i modelli di apparecchio videoterminale previsti nella documentazione presentata e determinare le componenti e le configurazioni critiche.

1.15 COMMA 1, LETTERA L, PUNTO 5)

*“**rete telematica di collegamento del sistema di gioco**, l'infrastruttura hardware e software di trasmissione dati, che consente la connessione e la comunicazione tra tutte le componenti del **sistema di gioco**”*

1.15.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che la rete telematica di collegamento del sistema di gioco corrisponda a quanto descritto nella documentazione presentata.

2. ARTICOLO 2

“Caratteristiche tecniche, requisiti minimi e modalità di funzionamento del sistema di gioco”

2.1 COMMA 1

*“Tutte le componenti del **sistema di gioco** devono essere sincronizzate attraverso un'unica sorgente, adottando come riferimento il Tempo Universale Coordinato (UTC)”*

2.1.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che tutte le componenti del sistema di gioco siano sincronizzate attraverso un'unica sorgente, adottando come riferimento il Tempo Universale Coordinato (UTC) e utilizzando protocolli standard.

Il criterio ritenuto sufficiente a tale verifica è il seguente:

- modificare l'orologio locale su ciascuna componente del sistema di gioco sottoposta a verifica;
- verificare che la componente avvii il processo di sincronizzazione con la sorgente UTC al massimo entro un'ora;
- in caso di conclusione con estio negativo del primo processo di sincronizzazione avviato, la componente, a partire da quel momento, ha a disposizione ulteriori tre tentativi, intervallati l'uno dall'altro al massimo da 20 minuti.

Verificare che le marche temporali dei messaggi scambiati tra le componenti del sistema di gioco e delle informazioni memorizzate sul sistema di gioco siano riferite alla sorgente UTC.

2.2 COMMA 2

“Il sistema di gioco deve essere dotato delle caratteristiche di sicurezza di seguito previste atte a garantire la protezione da accessi non autorizzati e l’inalterabilità dei dati di gioco.”

2.2.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che il sistema di gioco preveda un sistema di autenticazione e profilazione per l’accesso ai dati di gioco.

Verificare che i dati di gioco non siano modificabili neanche dai soggetti autorizzati all’accesso.

Verificare che, utilizzando gli strumenti informatici del sistema di gioco, non sia possibile eliminare e/o modificare gli eventi e i dati di gioco memorizzati sui log e/o sul Database. Verificare che tutti gli accessi e i tentativi di accesso ad ogni componente del sistema di gioco siano memorizzati sul sistema centrale.

Verificare che la modifica dei parametri di configurazione del sistema di gioco sia compatibile con i profili definiti, sia tracciata e avvenga nel rispetto dei limiti previsti dalla normativa vigente.

Verificare che l’apparecchio videoterminale non consenta l’esecuzione di processi software non autorizzati.

Verificare che l’apertura degli sportelli dell’apparecchio videoterminale o la rimozione e/o modifica delle periferiche comporti una notifica al sistema centrale e la disabilitazione al gioco dell’apparecchio stesso.

Verificare che ogni accesso all’area logica, anche ad apparecchio videoterminale spento, comporti una notifica al sistema centrale; tale accesso deve comportare la verifica di integrità del software dell’apparecchio videoterminale e, in caso di esito negativo, la permanenza in stato di disabilitato al gioco dell’apparecchio stesso.

Verificare che l’apparecchio videoterminale preveda un sistema di autenticazione per le operazioni di modifica della configurazione hardware e/o software.

2.3 COMMA 3

*“Il sistema di gioco deve identificare ogni singola **puntata**, ogni **partita** ed ogni **sessione di gioco**.”*

2.3.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che per ciascuna partita il sistema di gioco memorizzi sul sistema centrale tutte le informazioni che consentano di ricostruire la partita stessa, inclusi gli identificativi della sessione di gioco di appartenenza, della partita stessa e di ogni singola puntata effettuata.

2.4 COMMA 4

*“Ciascun **gioco** deve garantire la restituzione in **vincita** di una percentuale delle somme giocate non inferiore all'85%; la verifica in esercizio di tale percentuale, sia con riferimento al **sistema di gioco** che ad ogni singolo **gioco**, è realizzata attraverso monitoraggi quantomeno mensili a partire dal raggiungimento del numero minimo di **partite** che consente il rispetto della percentuale minima di restituzione”*

2.4.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che la documentazione fornita dal richiedente per ogni singolo gioco contenga le regole del gioco e i parametri matematici che consentano di calcolare teoricamente e/o stimare tramite simulazioni la percentuale delle somme giocate destinabili a vincite.

Verificare che la percentuale calcolata e stimata delle somme giocate destinabili a vincite per ogni singolo gioco e per l'intero sistema di gioco non sia inferiore all'85%. Tale verifica deve essere condotta sulla strategia più sfavorevole per il giocatore tenendo conto:

- della strategia più sfavorevole per il giocatore eventualmente dichiarata dal richiedente;
- della strategia che l'ODV ritiene essere la più sfavorevole per il giocatore;
- che il valore minimo della percentuale delle somme giocate destinabili alle vincite non risulti inferiore all'85% dopo 5 milioni di partite con un grado di confidenza del 95% riferito al test ad una coda (unilatero) sulla base dell'ipotesi di una distribuzione normale;

Calcolare e/o stimare:

- la deviazione standard della percentuale delle somme giocate destinabili alle vincite;
- il numero di partite per il raggiungimento dell'RTP minimo dell'85% con un grado di confidenza unilatero del 95% riferito al test ad una coda (unilatero) sulla base dell'ipotesi di una distribuzione normale;

Indicare inoltre, in caso di simulazione, il numero di partite eseguite per la stima dell'RTP.

Verificare, attraverso l'analisi del codice sorgente del gioco, che le regole di gioco e i parametri matematici siano correttamente implementati nel software di gioco.

Verificare inoltre che per le varie fasi previste dal gioco, la generazione degli esiti determinati a partire dai numeri casuali generati dal RNG sia esattamente quella riscontrata durante l'analisi del codice sorgente.

2.5 COMMA 5

Il sistema di gioco deve garantire il colloquio in tempo reale tra tutte le sue componenti

2.5.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che i messaggi trasmessi da una componente A vengano ricevuti da una componente B in tempo reale ossia in un intervallo ritenuto congruo rispetto ai tempi di latenza della rete, fatto salvo il caso di mancato collegamento.

2.6 COMMA 6, LETTERA A)

“Il sistema di gioco, attraverso il sistema centrale, deve garantire, anche per l'esercizio dell'azione di vigilanza e di controllo la distribuzione ed il corretto funzionamento dei singoli giochi autorizzati, nonché la loro installazione, rimozione, abilitazione, disabilitazione”

2.6.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare la corretta implementazione, sul sistema centrale, del sistema di gestione dei giochi.

Verificare che sia possibile distribuire il software dei giochi sugli apparecchi videoterminali solo da sistema centrale.

Verificare che la presenza di giochi non distribuiti dal sistema centrale provochi il blocco dell'apparecchio stesso.

Verificare che sia possibile installare/rimuovere/abilitare/disabilitare un gioco su un apparecchio videoterminale secondo quanto descritto al paragrafo 2.25 del presente documento.

2.7 COMMA 6, LETTERA B)

*“Il **sistema di gioco**, attraverso il **sistema centrale**, deve garantire, anche per l'esercizio dell'azione di vigilanza e di controllo la distribuzione in tempo reale dei numeri prodotti dal **RNG**, escludendo la possibilità di memorizzarli prima del loro utilizzo”*

2.7.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che le combinazioni numeriche generate dal RNG sul sistema centrale siano trasmesse in tempo reale agli apparecchi videoterminali, non siano memorizzate né risultino accessibili e/o modificabili su nessun componente del sistema di gioco prima del loro utilizzo.

Si precisa che per tempo reale si deve far riferimento a quanto indicato al par. 2.5.1.

2.8 COMMA 6, LETTERA C)

*“Il **Sistema di gioco**, attraverso il **sistema centrale**, deve garantire, anche per l'esercizio dell'azione di vigilanza e di controllo la memorizzazione e la tracciabilità in tempo reale dei dati di gioco”*

2.8.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare, in tutti gli scenari possibili, che i dati di gioco scambiati tra le varie componenti del sistema di gioco, unitamente alle relative marche temporali, siano memorizzati sul sistema centrale.

Verificare, conseguentemente, che l'accesso a tali dati sia possibile attraverso le funzionalità che operano esclusivamente sul sistema centrale.

Verificare inoltre che, con riferimento ai messaggi scambiati tra il sistema di gioco ed il sistema di controllo VLT, sia possibile effettuare sul sistema centrale ricerche riferite a qualsiasi intervallo temporale, nonché a qualunque codice identificativo del messaggio.

2.9 COMMA 6, LETTERA D)

*“Il **Sistema di gioco**, attraverso il **sistema centrale**, deve garantire, anche per l’esercizio dell’azione di vigilanza e di controllo soluzioni che rendono possibile il rapido accesso ai dati di gioco in forma strutturata tramite l’utilizzo di database”*

2.9.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Al fine di garantire l’esercizio dell’azione di vigilanza e di controllo verificare che il sistema di gioco:

- memorizzi tutti i dati di gioco su un database ubicato esclusivamente presso il sistema centrale, garantendo le proprietà di atomicità, coerenza, isolamento e persistenza;
- renda disponibili, attraverso opportuna reportistica, almeno i dati relativi a quanto previsto nel successivo par. 4.1 prelevandoli dal database di cui sopra.

2.10 COMMA 6, LETTERA E)

*“Il **Sistema di gioco**, attraverso il **sistema centrale**, deve garantire, anche per l’esercizio dell’azione di vigilanza e di controllo, procedure di verifica automatica, da eseguirsi con periodicità almeno quotidiana, dell’integrità del software installato su ciascuna componente del **sistema di gioco**, compreso il software installato su ogni **apparecchio videoterminale**, confrontando le stringhe generate dalle operazioni di verifica automatica con quelle presenti sul sistema centrale”*

2.10.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che il sistema centrale preveda procedure di verifica dell’integrità del software ritenuto critico installato su tutte le componenti del sistema di gioco e sui giochi, ivi inclusi i file di configurazione e le tabelle della banca dati che contengono parametri la cui modifica impatta sul corretto funzionamento del sistema di gioco e il rispetto di quanto previsto dal Decreto Regole Tecniche; verificare che tali procedure siano eseguite:

- all’avvio delle componenti;
 - in automatico almeno una volta al giorno;
 - su richiesta del sistema di controllo VLT in tempo reale;
 - su richiesta del sistema centrale in tempo reale.
-

Verificare che la procedura di verifica di integrità utilizzi algoritmi di hashing ad almeno 256 bit.

Gli hash calcolati dagli apparecchi videoterminali e dai sistemi di sala devono essere trasmessi al sistema centrale per il confronto con i valori attesi. Qualora l'esito del confronto sia negativo, o non sia possibile effettuare il confronto, il sistema centrale deve bloccare immediatamente la componente.

L'esito delle verifiche deve essere memorizzato nella banca dati del sistema centrale, reso disponibile per le interrogazioni e deve riportare quantomeno le seguenti informazioni:

- marca temporale relativa alla conclusione della verifica;
- algoritmo di hashing utilizzato;
- modulo software su cui è stata eseguita la verifica;
- risultato atteso dalla verifica;
- risultato ottenuto dalla verifica;

2.11 COMMA 6, LETTERA F)

*“Il **sistema di gioco**, attraverso il **sistema centrale**, deve garantire, anche per l'esercizio dell'azione di vigilanza e di controllo il costante monitoraggio del corretto funzionamento delle componenti del **sistema di gioco**.”*

2.11.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che il sistema di gioco implementi, attraverso il sistema centrale, funzionalità in grado di verificare il corretto stato di funzionamento di tutte le sue componenti, del software, dei processi critici, delle connessioni e di ogni altro elemento o aspetto critico del sistema di gioco.

Tali funzionalità producono allarmi di vario livello e ove possibile tentano in automatico la risoluzione delle criticità, notificano le anomalie al personale preposto al controllo del sistema di gioco e dove necessario interrompono la raccolta di gioco.

Verificare, attraverso la simulazione di malfunzionamenti di tutte le tipologie di componenti del sistema di gioco, la produzione da parte del sistema centrale di allarmi di

vario livello e di notifiche delle anomalie e, ove necessario, di risoluzione delle criticità e/o interruzione della raccolta di gioco.

2.12 COMMA 6, LETTERA G)

*“Il **sistema di gioco**, attraverso il **sistema centrale**, deve garantire, anche per l’esercizio dell’azione di vigilanza e di controllo l’esecuzione delle procedure di blocco, prioritariamente in modo automatico, per tutte le componenti del **sistema di gioco**, a fronte di eventi che segnalano malfunzionamenti e/o tentate manomissioni, incluse quelle volte alla modifica del software installato rilevabile tramite verifica di integrità”*

2.12.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare, anche attraverso opportune simulazioni, per tutte le componenti del sistema di gioco, che malfunzionamenti e/o manomissioni, incluse quelle volte alla modifica del software installato rilevabile tramite verifica di integrità, comportino il blocco della componente interessata e la conseguente interruzione della raccolta del gioco fino a che non siano ripristinate le normali condizioni di funzionamento.

Per manomissioni si devono intendere tutti i tentativi di accesso e/o interventi volti alla modifica non autorizzata di componenti hardware e software critiche.

Per malfunzionamento si deve intendere ogni evento che può accadere su ogni componente del sistema di gioco e che non consenta il normale proseguimento della raccolta di gioco.

2.13 COMMA 6, LETTERA H)

*“Il **sistema di gioco**, attraverso il **sistema centrale**, deve garantire, anche per l’esercizio dell’azione di vigilanza e di controllo l’interruzione e/o il ripristino del funzionamento di tutte le componenti del **sistema di gioco**”*

2.13.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che il sistema di gioco disponga di funzionalità che rendano possibile, attraverso il sistema centrale, il blocco di una componente periferica (sistema di sala o apparecchio videoterminale) e il suo successivo ripristino.

Verificare che su tutte le componenti del sistema di gioco, ogni evento occorso sull’hardware e/o sul software che determini l’interruzione del funzionamento della componente stessa e quindi anche l’interruzione della raccolta di gioco sulla medesima, sia gestito in modo tale che una volta ripristinate le condizioni normali di funzionamento,

il sistema di gioco sia in grado di riprendere la raccolta di gioco esattamente a partire dalle condizioni in cui si era interrotto, senza perdita di dati o disallineamenti contabili.

Verificare inoltre, nei casi descritti precedentemente, la corretta esecuzione delle funzionalità di interrogazione disponibili sulla consolle di monitoraggio e la correttezza e la completezza dei dati contenuti nei report su di essa generati.

Verificare che, nel caso in cui il sistema di sala sia necessario per instradare la comunicazione tra sistema centrale e gli apparecchi videoterminali all'interno della sala, una sua disconnessione/spegnimento comporti il blocco di funzionamento degli apparecchi videoterminali ad esso collegati.

Verificare che il sistema di gioco preveda meccanismi che determinino il blocco/ripristino in tempo reale dell'apparecchio videoterminale a seguito di richiesta da parte del sistema di controllo VLT. In tale scenario verificare che l'apparecchio videoterminale sia ripristinabile solo a seguito di specifico messaggio inviato dal sistema di controllo VLT.

Verificare che l'eventuale malfunzionamento di una qualsiasi periferica dell'apparecchio videoterminale conduca al blocco dell'apparecchio stesso.

Verificare che malfunzionamenti dell'apparecchio videoterminale e/o del sistema di sala, ove presente, non portino alla perdita di dati di gioco.

Verificare che nel caso in cui non sia possibile stampare un ticket su un apparecchio videoterminale esista una procedura alternativa, tracciata sul sistema centrale, che consenta al giocatore di recuperare l'eventuale credito e contestualmente annullare il corrispondente credito sull'apparecchio videoterminale coinvolto. Verificare che l'eventuale ripristino della funzionalità di stampa del ticket da parte dell'apparecchio videoterminale tenga conto dell'operazione di recupero effettuata e non comporti disallineamenti contabili.

Verificare che nel caso in cui non sia possibile completare una partita in corso a causa di problemi di natura tecnica su un apparecchio videoterminale il sistema di gioco implementi funzionalità sul sistema centrale che consentano di concludere la partita in corso e, utilizzando i dati memorizzati sul sistema centrale, riconoscere al giocatore:

- il credito esistente prima dell'inizio della partita, nel caso in cui sul sistema centrale non siano presenti gli esiti relativi alla prima puntata; in tal caso l'intera partita viene annullata e non deve essere incrementato il numero delle partite giocate;
- il credito esistente prima dell'inizio della partita decrementato della somma delle puntate correttamente concluse e incrementato della somma di quanto maturato nel corso delle sole puntate per le quali sono stati generati tutti gli esiti relativi.

Le eventuali puntate per le quali non sono stati generati tutti gli esiti necessari vanno memorizzate sul sistema centrale ma non devono essere contabilizzate.

L'importo giocato va contabilizzato come somma di tutte le puntate concluse correttamente. Come vincita complessiva della partita deve essere contabilizzato quanto effettivamente riconosciuto al giocatore per effetto delle puntate concluse.

Verificare che a seguito dell'eventuale ripristino dell'apparecchio videoterminale il sistema di gioco preveda procedure in grado di riallineare lo stato dell'apparecchio videoterminale con quanto memorizzato sul sistema centrale. Verificare che, nel caso in cui l'apparecchio videoterminale, una volta ripristinato, emetta un ticket prima dell'allineamento con i dati presenti sul sistema centrale, tale ticket non sia validabile.

2.14 COMMA 6, LETTERA I),J)

“Il sistema di gioco, attraverso il sistema centrale, deve garantire, anche per l'esercizio dell'azione di vigilanza e di controllo:

- *la validazione dei **ticket** emessi nei 90 giorni precedenti a quello di presentazione all'incasso da parte del giocatore; nel caso di **ticket** portati all'incasso successivamente, nei casi ammessi, la validazione deve essere consentita solo attraverso meccanismi resi disponibili all'ADM*
- *l'annullamento del **ticket** per il quale è stata effettuata una ristampa, avendo cura di mantenere un'associazione univoca tra il **ticket** annullato e quello sostitutivo*

2.14.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che il sistema di gioco impedisca ordinariamente la validazione di un ticket scaduto, ossia emesso da più di 90 giorni.

Verificare che il sistema di gioco preveda una procedura straordinaria per la validazione da sistema centrale di ticket scaduti attraverso l'utilizzo di apposite credenziali.

Verificare che in caso di ristampa di un ticket il sistema di gioco:

- non renda possibile la validazione del ticket originale;
- tenga traccia del fatto che il nuovo ticket sia un duplicato del ticket annullato e quindi non contabilizzi due volte l'importo dello stesso.

2.15 COMMA 6, LETTERA K)

*“Il sistema di gioco, attraverso il sistema centrale, deve garantire, anche per l'esercizio dell'azione di vigilanza e di controllo la ricostruzione delle **partite** giocate su ciascun **apparecchio videoterminale**, non necessariamente in formato grafico”*

2.15.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che per ciascuna partita effettuata sia possibile ricostruire, a partire esclusivamente dai dati memorizzati nel database del sistema centrale, il dettaglio di:

- identificativo univoco della sessione di gioco;
- identificativo univoco della partita;
- identificativo di ogni singola puntata all'interno della partita;
- credito disponibile all'avvio della partita;
- dettagli di ogni puntata effettuata, ossia almeno:
 - marca temporale della puntata;
 - importo puntato;
 - parametri del gioco (identificativo del gioco, numero di linee, payable);
 - numeri casuali utilizzati;
 - combinazione visualizzata (non è necessaria la ricostruzione grafica);
 - eventuali fasi di gioco e relativi esiti;
- eventuali dettagli su partecipazione ai jackpot e relativa contribuzione ;
- marca temporale della conclusione della partita;
- importo vinto;
- credito disponibile al termine della partita.

2.16 COMMA 7

*“Il **Sistema di gioco** deve rendere disponibili in tempo reale tutte le informazioni memorizzate relativamente agli ultimi 6 mesi, nonché le informazioni contabili di cui al successivo comma 13, relativamente agli ultimi 2 anni. Decorso tale periodo di tempo, tali informazioni, qualora non più disponibili in tempo reale, devono essere trasferite su appositi supporti non riscrivibili, garantendone la leggibilità, e conservate almeno per i successivi 5 anni”*

2.16.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che sia possibile, attraverso il sistema centrale, accedere a tutte le informazioni memorizzate dal sistema di gioco attraverso idonee interrogazioni che consentano di estrarre le informazioni memorizzate relativamente agli ultimi 6 mesi, nonché le informazioni contabili di cui all'articolo 2, comma 13 del Decreto Regole Tecniche, relativamente agli ultimi 2 anni.

2.17 COMMA 8

*“Il RNG può essere realizzato con programmi software e/o dispositivi hardware e deve risiedere nel **sistema centrale**; i numeri casuali devono essere generati, ai fini della determinazione degli esiti di ciascuna **puntata**, rispettando le proprietà di casualità, indipendenza statistica, equiprobabilità, non riproducibilità, imprevedibilità ed indeducibilità del seme; i numeri casuali e gli esiti che ne derivano non devono essere accessibili, prima di essere utilizzati dal software di gioco presente **sull'apparecchio videoterminale**.*

I test statistici necessari per determinare il rispetto delle suddette proprietà devono soddisfare un livello di confidenza del 99%”.

2.17.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che l'RNG risieda unicamente sul sistema centrale.

Verificare che tutti i numeri casuali richiesti ai fini della determinazione di un esito corrispondente a ciascuna puntata, inclusa l'assegnazione dei jackpot, siano generati solo e soltanto dal sistema RNG presente sul sistema centrale.

Verificare che le combinazioni generate dal RNG sul sistema centrale siano trasmesse in tempo reale agli apparecchi videoterminali, non siano memorizzate né risultino accessibili e/o modificabili su nessuna componente del sistema di gioco prima del loro utilizzo.

Verificare, in un campione significativo di numeri casuali generati dall'RNG, la presenza delle proprietà di casualità, indipendenza statistica, equiprobabilità, non riproducibilità, imprevedibilità ed indeducibilità del seme, soddisfacendo un livello di confidenza del 99%.

Eventuali operazioni sui numeri forniti dall'RNG non devono alterare le proprietà di cui sopra.

2.18 COMMA 9, 11

*“La rete telematica di collegamento del sistema di gioco deve possedere caratteristiche e tecnologie quantomeno analoghe a quelle disponibili nelle attuali connessioni a banda larga; tale rete può essere realizzata su connessioni già esistenti tramite l'utilizzo di reti private virtuali (VPN) e deve essere dedicata esclusivamente alla trasmissione e ricezione dei dati tra le componenti del **sistema di gioco**”*

“La rete telematica di collegamento tra il sistema di gioco e il sistema di controllo deve possedere caratteristiche e tecnologie quantomeno analoghe a quelle disponibili nelle attuali connessioni a banda larga”

2.18.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che nella documentazione del sistema di gioco siano presenti informazioni che consentano di accertare quanto indicato nel presente articolo.

2.19 COMMA 10

*“I protocolli di comunicazione tra le componenti del **sistema di gioco** dovranno garantire la riservatezza del colloquio attraverso l'uso di algoritmi crittografici con un livello di protezione quantomeno equivalente a quello fornito dal protocollo TLS con RSA a 1024 bit e 3DES. I protocolli utilizzati devono implementare tecniche di rilevamento degli errori e meccanismi di recupero e garantire l'inalterabilità dei contenuti”*

2.19.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che le comunicazioni di tutti i dati che transitano sulla rete telematica di collegamento del sistema di gioco siano cifrate e che il protocollo utilizzato per il colloquio tra le varie componenti sia corrispondente al TLS con RSA almeno a 1024 bit e 3DES oppure ad altro protocollo con prestazioni equivalenti.

Nel caso in cui il protocollo utilizzato sul sistema di gioco sia di tipo proprietario, verificare che lo stesso preveda, per il colloquio tra le varie componenti del sistema di gioco, lo scambio delle chiavi e autenticazione con algoritmo a chiave asimmetrica con lunghezza della chiave pari almeno a 1024 bit, cifratura simmetrica, autenticazione dei messaggi, rilevamento degli errori, meccanismo di recupero dati e inalterabilità dei contenuti.

Verificare, anche attraverso l'utilizzo di tool per l'analisi del traffico di rete, che i dati scambiati tra le componenti del sistema di gioco all'interno della sala siano cifrati.

2.20 COMMA 12

“Il sistema di gioco deve comunicare con il sistema di controllo secondo le modalità descritte nelle specifiche di comunicazione tra il sistema di controllo ed il sistema di gioco, senza l’interposizione di alcuna componente applicativa in grado di elaborare l’invio/instradamento dei messaggi.”

2.20.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che tutti i messaggi scambiati tra il sistema di gioco e il sistema di controllo VLT siano implementati come previsto dal protocollo di comunicazione e che, per ognuno di essi, la comunicazione, da e verso il sistema di controllo VLT, funzioni correttamente.

Verificare che i messaggi scambiati tra il sistema di gioco e il sistema di controllo VLT non siano modificati durante il transito da eventuali componenti applicative.

Verificare che il sistema di gioco implementi funzionalità di gestione delle notifiche di errore da parte del sistema di controllo VLT, incluse le conseguenti opportune azioni correttive. Il sistema di gioco, nel caso in cui non possa eseguire in maniera autonoma le azioni correttive e la conseguente ritrasmissione dei messaggi errati, deve prevedere opportune comunicazioni che consentano al personale preposto alla gestione del sistema di gioco, l’esecuzione delle azioni correttive necessarie.

Verificare che le richieste provenienti dal sistema di controllo VLT vengano elaborate ed evase in tempo reale dal sistema di gioco.

2.21 COMMA 13

*“Il sistema di gioco deve inviare al sistema di controllo, con frequenza giornaliera, mensile e annuale le informazioni contabili riguardanti il giorno, mese e anno precedente quello di trasmissione, previste nelle specifiche di comunicazione. Tali informazioni riguardano, in particolare, il totale degli importi puntati per le partite, delle vincite conseguite, suddiviso anche per gioco, degli importi introdotti ed erogati e ripartite per **sistema di gioco, sala, apparecchio videoterminale**”*

2.21.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Per dati contabili si intendono i dati, sia aggregati che singoli, relativi a importi puntati per le partite, importi delle vincite conseguite, importi delle vincite conseguite sotto forma di jackpot, inserimenti di credito ed importi erogati.

Verificare che il sistema di gioco, nel rispetto delle modalità descritte nel protocollo di comunicazione, trasmetta al sistema di controllo VLT:

- con frequenza giornaliera, mensile e annuale i messaggi relativi alla *"Trasmissione giornaliera, mensile, annuale incassi e vincite"* riguardanti rispettivamente il giorno precedente, il mese precedente e l'anno precedente;
- con frequenza giornaliera, i messaggi relativi alla *"Trasmissione degli accantonamenti"* contenenti le informazioni riguardanti il giorno precedente;
- con frequenza mensile ed annuale, i messaggi relativi alla *"Trasmissione mensile, annuale degli importi per l'applicazione dell'addizionale delle vincite eccedenti l'importo previsto come soglia"*, contenenti informazioni contabili riguardanti rispettivamente il mese precedente e l'anno precedente;

In aggiunta ai messaggi precedenti, verificare che il sistema di gioco, nel rispetto delle modalità descritte nel protocollo di comunicazione, trasmetta al sistema di controllo VLT i messaggi relativi:

- alla definizione ed erogazione di jackpot;
- al dettaglio dei ticket generati e/o emessi da qualsiasi componente del sistema di gioco;

Al fine di garantire la congruenza dei dati contabili verificare:

- la corrispondenza tra le attività di gioco effettuate per ciascuna partita, le informazioni memorizzate sul sistema di gioco e le informazioni disponibili nel sistema di audit che devono consentire la ricostruzione di ciascuna partita con riferimento alle singole fasi di gioco, eventuali jackpot ed eventuale applicazione dell'addizionale sulle vincite eccedenti la soglia prevista;
- la corrispondenza, con riferimento al sistema di gioco, alle sale ed ai singoli apparecchi videoterminali, tra i dati di cui al punto precedente ed i dati aggregati giornalieri, mensili e annuali memorizzati nel sistema di gioco;
- la corrispondenza, con riferimento al sistema di gioco, alle sale ed ai singoli apparecchi videoterminali, tra i dati aggregati giornalieri, mensili e annuali, memorizzati nel sistema di gioco e quanto trasmesso al sistema di controllo VLT;
- la corrispondenza tra gli importi dei jackpot definiti ed erogati, memorizzati nel sistema di gioco, con quanto trasmesso al sistema di controllo VLT.
- la corrispondenza tra il dettaglio dei ticket generati e/o emessi dalle componenti del sistema di gioco e quanto trasmesso al sistema di controllo VLT;

Verificare che le partite giocate sugli apparecchi videoterminali avviate prima della mezzanotte UTC e concluse in un giorno successivo, siano contabilizzate dal sistema di gioco nel giorno in cui si sono concluse.

Verificare che i dati contabili relativi agli apparecchi videoterminali spostati da una sala all'altra o dismessi, nonché quelli relativi alle sale dismesse, siano correttamente

contabilizzati e trasmessi al sistema di controllo VLT con le opportune aggregazioni; tali informazioni devono essere disponibili sul sistema di audit.

2.22 COMMA 14

“Il sistema di gioco deve prevedere l’implementazione di funzionalità parametriche che consentano:

- *la determinazione di un’addizionale, calcolata applicando una percentuale predefinita ad ogni singola vincita eccedente un importo predefinito; la visualizzazione, sull’apparecchio videoterminale, di tale addizionale deve essere resa esplicita al giocatore e deve avvenire all’atto della vincita;*
- *l’aggiornamento delle informazioni testuali e/o grafiche da stampare sui ticket, di cui all’articolo 8, comma 3, lettere a), b) e c) laddove previste;*
- *la visualizzazione al giocatore di un’informazione relativa al superamento di un limite di importo giocato e di tempo della sessione di gioco;*
- *la riscossione del ticket, solo successivamente alla sua validazione da parte del sistema centrale, direttamente in sala qualora riporti un valore nominale inferiore al limite previsto dalla normativa vigente; in caso il valore nominale sia pari o superiore al limite previsto dalla normativa vigente deve essere riscosso esclusivamente presso il concessionario.”*

2.22.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che, qualora l’importo vinto ecceda un importo predefinito dalla normativa vigente, il sistema di gioco sia in grado di determinare un’addizionale, calcolata applicando una percentuale predefinita dalla normativa vigente all’importo eccedente quello predefinito ed accreditare, al termine della partita, l’importo al netto di tale addizionale; in particolare occorre verificare che:

- l’importo della soglia oltre la quale applicare l’addizionale e la percentuale utilizzata per determinarla, siano separatamente parametrici e configurabili attraverso le funzionalità messe a disposizione sul sistema di gioco;
- sia visibile sull’apparecchio videoterminale, nelle regole del gioco, l’informazione dell’applicazione dell’addizionale;
- sia visibile sull’apparecchio videoterminale, all’atto della vincita, l’informazione sull’applicazione dell’addizionale con il dettaglio relativo a:
 - importo complessivo lordo vinto;

- importo eccedente la soglia sulla quale si applica l'addizionale;
- importo dell'addizionale;
- importo netto che verrà accreditato al termine della partita.

Verificare che le informazioni testuali e/o grafiche da stampare sui ticket siano separatamente parametriche e configurabili attraverso le funzionalità messe a disposizione sul sistema di gioco; in particolare occorre verificare che i ticket stampati riportino le informazioni aggiornate.

Verificare che i limiti di importo giocato e tempo della sessione di gioco siano separatamente parametrici e configurabili; in particolare occorre verificare che al superamento dei singoli limiti previsti sia visualizzabile al giocatore la relativa informazione.

Verificare che il valore nominale oltre il quale il ticket deve essere necessariamente riscosso presso il concessionario sia parametrico e configurabile attraverso le funzionalità messe a disposizione sul sistema di gioco; in particolare occorre verificare che in caso di superamento di tale valore il ticket non sia validabile dalle componenti del sistema di gioco utilizzabili in sala.

2.23 COMMA 15

“Il sistema di gioco deve consentire la visualizzazione sugli apparecchi videoterminali, a richiesta del giocatore, del dettaglio delle operazioni di inserimento di denaro nonché degli importi scommessi e vinti nella sessione di gioco in corso”

2.23.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

L'apparecchio videoterminale deve essere in grado di mostrare, su richiesta del giocatore, il dettaglio delle movimentazioni contabili effettuate nel corso della sessione di gioco in corso; tali dati devono essere recuperati dal sistema centrale.

2.24 COMMA 16

“Qualora il sistema di gioco preveda le funzionalità di cross-ticketing, lo stesso deve:

- *mantenere una contabilità separata ed indipendente dagli altri sistemi di gioco con cui può interoperare attraverso lo scambio di ticket;*
- *adottare un criterio unico e non ambiguo di identificazione dei ticket tale che l'identificativo del ticket includa le informazioni del sistema di gioco che lo ha originato e quelle della sala in cui è stato emesso.”*

2.24.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che, qualora il sistema di gioco preveda le funzionalità di cross-ticketing, la contabilità del sistema stesso sia separata ed indipendente da quella degli altri sistemi di gioco coinvolti.

Verificare, inoltre, che i ticket di ogni sistema di gioco coinvolto siano dotati di identificativo univoco e non ambiguo e che ogni identificativo includa le informazioni del sistema di gioco che lo ha originato oltre a quelle della sala in cui è stato emesso.

2.25 COMMA 17)

“Il sistema di gioco deve consentire, solo a seguito di autorizzazione da parte del sistema di controllo, le seguenti operazioni:

- *installazione e cessazione di un sistema di sala;*
- *movimentazione e variazione di un sistema di sala;*
- *installazione e cessazione di un apparecchio videoterminale;*
- *modifica dei dati identificativi di un apparecchio videoterminale;*
- *movimentazione e variazione di un apparecchio videoterminale;*
- *installazione ed abilitazione di un gioco sugli apparecchi videoterminali;*
- *creazione di un jackpot;*
- *trasferimento sul jackpot di sistema, ove presente, degli importi accumulati sotto forma di jackpot di sala, jackpot di gioco e jackpot di categoria, non erogati*
- *qualunque inserimento di credito sugli apparecchi videoterminali solo a seguito del superamento della verifica di idoneità della sala in cui i medesimi sono ubicati”*

2.25.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Nella verifica del funzionamento delle operazioni descritte al presente paragrafo deve essere assicurato l'allineamento delle banche dati del sistema di gioco con quelle del sistema di controllo VLT; pertanto, è necessario che tutte le operazioni descritte al presente paragrafo, ad eccezione di quelle relative alla verifica di idoneità della sala, siano eseguite all'interno di una procedura che preveda la preventiva disabilitazione della componente coinvolta (apparecchio videoterminale o sistema di sala) e la

successiva abilitazione della stessa nel momento in cui l'operazione richiesta risulta correttamente eseguita sul sistema di gioco o annullata a seguito di mancata autorizzazione da parte del sistema di controllo VLT.

Verificare che il sistema di gioco, relativamente alle operazioni descritte al presente paragrafo esegua, all'interno della procedura descritta, le seguenti operazioni nell'ordine specificato:

1. disabilitazione della componente coinvolta (apparecchio videoterminale o sistema di sala);
2. invio del messaggio relativo all'operazione richiesta al sistema di controllo VLT;
3. effettuazione dell'operazione richiesta, solo in caso di ricezione da parte del sistema di gioco di una notifica positiva proveniente dal sistema di controllo VLT; qualora il sistema di gioco non riceva una notifica positiva da parte del sistema di controllo VLT (mancata autorizzazione) l'operazione richiesta non deve essere effettuata e la componente coinvolta deve rimanere disabilitata fino a quando non viene risolta la problematica o viene annullata l'operazione richiesta;
4. abilitazione della componente coinvolta, ad eccezione delle richieste di cessazione, solo quando l'operazione richiesta risulta correttamente eseguita sul sistema di gioco o annullata a seguito di mancata autorizzazione da parte del sistema di controllo VLT;

In caso di richieste di cessazione correttamente eseguite sul sistema di gioco, la disabilitazione eseguita al punto 1 diventa definitiva.

In caso di richieste relative alla creazione di un jackpot o al trasferimento di un jackpot, verificare che il sistema di gioco esegua le operazioni sopra specificate limitatamente ai punti 2 e 3. Relativamente al punto 3, qualora il sistema di gioco non riceva una notifica positiva da parte del sistema di controllo VLT, verificare che il jackpot non sia reso disponibile e pubblicizzato sugli apparecchi videoterminali/visualizzatori di jackpot presenti nelle sale.

In caso di richieste relative alla creazione di un jackpot o al trasferimento di un jackpot, verificare che il sistema di gioco esegua le operazioni sopra specificate limitatamente ai punti 2 e 3. Relativamente al punto 3, qualora il sistema di gioco non riceva una notifica positiva da parte del sistema di controllo VLT, verificare che il jackpot non sia reso disponibile e pubblicizzato sugli apparecchi videoterminali/visualizzatori di jackpot presenti nelle sale.

In caso di richieste relative a movimentazione delle componenti del sistema di gioco tra due ubicazioni regolarmente iscritte nell'elenco unico dei soggetti (non necessariamente distinte), verificare, inoltre, che la procedura di spostamento sia gestita dal sistema di gioco con due operazioni distinte (dall'ubicazione di origine ad uno stato di transito e, successivamente, dallo stato di transito all'ubicazione di destinazione); ciascuna delle due operazioni deve essere eseguita solo in caso di ricezione da parte del sistema di gioco di una notifica positiva proveniente dal sistema di controllo VLT.

In caso di richieste relative a installazione/rimozione e abilitazione/disabilitazione di un gioco su un apparecchio videoterminale, verificare, inoltre, che l'elenco dei giochi disponibili sull'apparecchio videoterminale sia coerente con le operazioni richieste e con quanto presente nella console di audit.

Verificare, infine, che tutte le informazioni relative alle operazioni effettuate, inclusa l'eventuale mancata autorizzazione da parte del sistema di controllo VLT o l'annullamento dell'operazione richiesta, siano evidenziate nelle interrogazioni disponibili nella console di audit.

3. ARTICOLO 3

“Informazioni da memorizzare nel sistema di gioco”

3.1 COMMA 1

*“Il **sistema di gioco**, attraverso il **sistema centrale**, deve consentire la memorizzazione delle informazioni relative: (...)”*

3.1.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che il sistema di gioco memorizzi nella banca dati del sistema centrale quantomeno le informazioni descritte nell'articolo 3 del Decreto Regole Tecniche.

Per ciascuna delle informazioni memorizzate verificare, anche attraverso l'analisi di quanto indicato nella documentazione tecnica, che le stesse siano disponibili almeno per il periodo previsto dall'articolo 2, comma 7 del Decreto Regole Tecniche.

Qualora sia prevista la memorizzazione di codici identificativi assegnati dal sistema di gioco in aggiunta a quelli già assegnati da ADM, verificare che tra gli stessi esista un'associazione univoca.

Verificare, inoltre, che il sistema di gioco non consenta l'associazione di uno stesso codice identificativo (sia assegnato dal sistema di gioco che da ADM) a più di una componente attiva del sistema stesso.

4. ARTICOLO 4

“Strumenti di monitoraggio”

4.1 COMMA 1, 2, 3

*“Il **sistema di gioco** deve prevedere e rendere disponibile, per l’esercizio dell’azione di vigilanza e di controllo, strumenti di monitoraggio che consentano l’accesso in tempo reale alle informazioni relative allo stato delle componenti del **sistema di gioco** e alle informazioni memorizzate di cui al presente decreto, presso il **sistema centrale**.”*

“Gli strumenti di monitoraggio devono prevedere, tramite funzionalità di interrogazione in tempo reale e con intervalli temporali definibili dall’utente per ogni singola componente del sistema di gioco, oggetto dell’analisi, selezionabile eventualmente anche attraverso la topologia del sistema stesso:

- a. la possibilità di effettuare ricerche su tutte le informazioni memorizzate utilizzando appropriati criteri di ricerca;*
- b. la possibilità di visualizzare il risultato delle interrogazioni effettuate;*
- c. la possibilità di esportare il risultato delle interrogazioni direttamente in fogli di calcolo o, in alternativa, in file di testo, con separatori di campo tali da agevolare la successiva importazione in fogli di calcolo.”*

“Gli strumenti di monitoraggio del sistema di gioco devono garantire la restituzione delle informazioni richieste tramite le apposite interrogazioni effettuate entro il limite massimo di 48 ore.”

4.1.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che il sistema di gioco preveda una console di monitoraggio dedicata che consenta di eseguire interrogazioni relative allo stato di tutte le componenti del sistema di gioco, incluso il sistema di recovery e backup, ed alle informazioni memorizzate, previste dall’art. 3 del Decreto Regole Tecniche.

Verificare che le interrogazioni prelevino le informazioni direttamente dalla banca dati del sistema centrale del sistema di gioco.

Verificare che l’interrogazione sia eseguita al momento della richiesta e che i risultati siano restituiti nel più breve tempo possibile (compatibilmente con il carico computazionale richiesto) e comunque non oltre le 48 ore successive alla richiesta.

Verificare che la console di monitoraggio consenta di visualizzare in tempo reale lo stato delle componenti del sistema di gioco al momento dell’interrogazione; in particolare

devono essere disponibili quantomeno le seguenti interrogazioni che consentano di ottenere:

1. lo stato di funzionamento e collegamento delle varie componenti del sistema di gioco;
2. lo stato di abilitazione/disabilitazione al gioco delle varie componenti del sistema di gioco;
3. lo stato dei giochi su ciascuna VLT e in ciascuna sala;
4. l'ultima verifica dell'integrità del software eseguita sulle varie componenti del sistema di gioco con i relativi dettagli (marca temporale, hash calcolato, hash atteso, esito della verifica).

Deve essere inoltre disponibile una interrogazione che restituisca, selezionando come criterio di ricerca il periodo di riferimento (data e ora di inizio e di fine), tutte le informazioni ottenibili dalle interrogazioni di cui sopra relative a tutto il periodo di riferimento.

Verificare che la console di monitoraggio permetta la visualizzazione in tempo reale del credito disponibile sugli apparecchi videoterminali e dei dettagli delle partite in corso, selezionando come criterio di ricerca l'identificativo della componente del sistema di gioco.

Verificare che la console di monitoraggio renda disponibili quantomeno le interrogazioni di seguito elencate. Tali interrogazioni devono utilizzare come criterio di ricerca il periodo di riferimento (data e ora di inizio e di fine) e/o una specifica data ed il livello di dettaglio desiderato (intero sistema di gioco, singola sala, singolo apparecchio videoterminale, singolo gioco):

1. Anagrafica delle ubicazioni, contenente quantomeno le seguenti informazioni:
 - codice identificativo dell'ubicazione assegnato da ADM;
 - numero di apparecchi videoterminali che risultano installati nell'ubicazione alla data specificata;
 - tipologia dell'ubicazione.
 2. Contabilità del sistema di gioco, con il dettaglio delle informazioni relative a ciascuna sala, apparecchio videoterminale e gioco contenente quantomeno le seguenti informazioni:
 - codice identificativo assegnato da ADM;
 - importo scommesso (BET);
-

- importo vinto ad esclusione del jackpot (WIN) al lordo dell'addizionale di cui al paragrafo 2.22;
- importo totale dei ticket validati ai fini della riscossione (PAID); tale importo non deve ovviamente includere quello dei ticket inseriti negli apparecchi videoterminali (TICKET IN);
- importo totale introdotto negli apparecchi videoterminali (TOT IN) e importo totale introdotto relativo a ciascuno strumento di pagamento utilizzato (banconote, ticket, monete, ecc...);
- importo totale erogato dagli apparecchi videoterminali (TOT OUT);
- numero di partite effettuate (BET NUM);
- importo vinto sotto forma di jackpot;
 - con riferimento all'applicazione dell'addizionale di cui al paragrafo 2.22, per le sole partite eccedenti la soglia, l'importo lordo complessivamente vinto (WIN TOT);
 - l'importo eccedente la soglia sulla quale si applica l'addizionale (WIN TAX);
 - importo netto complessivamente vinto (WIN NET) arrotondato come previsto dal decreto sul Prelievo Unico Erariale (PREU);

I dati risultanti dall'interrogazione devono far riferimento al criterio di ricerca impostato dall'utente (data e ora di inizio e di fine) e devono essere estratti per l'intero sistema di gioco e contenere il dettaglio di ciascuna sala, apparecchio videoterminale e gioco installato nonché i dati aggregati per l'intero sistema di gioco.

3. Dettaglio dei ticket contenente almeno i seguenti campi:

- identificativo univoco;
 - identificativo univoco della sessione di gioco;
 - data e ora di emissione;
 - valore nominale dell'importo;
 - importo introdotto, puntato e vinto, quest'ultimo al lordo e al netto dell'addizionale sulle vincite, all'interno della sessione di gioco;
 - numero delle partite effettuate nella sessione di gioco;
-

- stato (emesso, validato, scaduto o ristampato con l'indicazione dell'identificativo del ticket annullato a seguito di ristampa);
- identificativo dell'apparecchio videoterminale assegnato da ADM o del sistema di sala che ha emesso il ticket;
- identificativo della sala assegnato da ADM in cui è stato emesso il ticket.

Tale interrogazione deve poter essere eseguita quantomeno con i seguenti criteri di ricerca:

- richiesta con intervallo libero;
 - richiesta fissa per ogni trimestre di riferimento (dal 1° gennaio al 31 marzo, dal 1° aprile al 30 giugno, dal 1° luglio al 30 settembre e dal 1° ottobre a 31 dicembre);
 - richiesta per stato del ticket.
4. Importi accumulati e non ancora erogati per i jackpot del sistema di gioco contenente almeno le seguenti informazioni:
- Per ciascun Jackpot creato:
 - identificativo univoco assegnato da ADM al jackpot;
 - identificativo univoco assegnato dal sistema di gioco al jackpot, se previsto dal sistema stesso;
 - tipologia di jackpot (sistema, sala, gioco, categoria);
 - codice dell'ubicazione assegnato da ADM (se si tratta di jackpot di sala);
 - codice identificativo del gioco assegnato da ADM associato al jackpot (se si tratta di jackpot di gioco);
 - parametri specifici del jackpot di categoria;
 - importo del jackpot;
 - identificativo del messaggio che ha autorizzato la creazione;
 - importo degli accumuli che il sistema di gioco ha definito come destinati a jackpot da creare successivamente (riserva);
 - Importi accumulati e non ancora erogati per i jackpot trasferiti sul jackpot di sistema contenente almeno le seguenti
-

informazioni: identificativo del jackpot e, in caso di jackpot di sala, anche codice dell'ubicazione assegnato da ADM;

- importo accantonato comprensivo degli accumuli che il sistema di gioco ha definito come destinati a jackpot da creare successivamente (riserva);
- importo degli accumuli destinati a jackpot di sistema da creare (riserva del jackpot di sistema) prima del momento del trasferimento;
- marca temporale del trasferimento;
- identificativo della richiesta di trasferimento;
- identificativo della autorizzazione;
- importo degli accumuli destinati a jackpot di sistema da creare (riserva del jackpot di sistema) dopo il trasferimento.

Tale interrogazione deve poter essere eseguita quantomeno con i seguenti criteri di ricerca:

- codice identificativo dell'ubicazione assegnato da ADM;
- intero sistema di gioco.

5. Jackpot erogati dal sistema di gioco contenente almeno le seguenti informazioni:

- identificativo univoco assegnato da ADM;
 - identificativo univoco assegnato dal sistema di gioco se previsto dal sistema di gioco;
 - tipologia di jackpot (sistema, sala, gioco e categoria);
 - codice dell'ubicazione assegnato da ADM in cui è stato erogato il jackpot;
 - codice identificato del gioco assegnato da ADM tramite il quale è stato erogato;
 - importo del jackpot erogato;
 - data ed ora di erogazione;
 - identificativo dell'apparecchio videoterminale assegnato da ADM su cui è stato erogato il jackpot.
-

6. Verifica di integrità del software del sistema centrale, del sistema di sala e dell'apparecchio videoterminale contenente almeno le seguenti informazioni:
- marca temporale relativa all'istante in cui è stata eseguita la verifica;
 - algoritmo di hashing utilizzato;
 - modulo software su cui è stata eseguita la verifica;
 - hash atteso dalla verifica;
 - hash ottenuto dalla verifica;
 - esito della verifica (positivo in caso di corrispondenza tra hash atteso e hash calcolato, negativo in tutti gli altri casi).

Le informazioni risultanti devono far riferimento alla specifica componente richiesta e ad un intervallo temporale (data e ora di inizio e di fine).

7. Allarmi/eventi sulle varie componenti del sistema di gioco; le informazioni devono far riferimento alla specifica componente richiesta e ad un intervallo temporale (data e ora di inizio e di fine) l'interrogazione deve restituire quantomeno le seguenti informazioni:
- marca temporale relativa all'allarme/evento;
 - descrizione dell'allarme/evento.
8. Accessi e tentativi di accesso a ciascuna componente del sistema di gioco. Le informazioni devono far riferimento alla specifica componente richiesta e ad un intervallo temporale (data e ora di inizio e di fine); l'interrogazione deve restituire quantomeno le seguenti informazioni:
- marca temporale relativa all'istante in cui si è verificato il tentativo di accesso;
 - utenza utilizzata per l'accesso o il tentativo di accesso;
 - esito dell'autenticazione e dell'autorizzazione.
9. Variazione dello stato relativo alle ubicazioni e al transito delle componenti del sistema di gioco. Le informazioni devono far riferimento alla specifica componente richiesta ad un intervallo temporale (data e ora di inizio e di fine); l'interrogazione deve restituire, per ciascuna variazione, quantomeno le seguenti informazioni:
- marca temporale relativa all'istante in cui si è verificata la variazione;
-

- codice identificativo dell'ubicazione di destinazione assegnato da ADM o stato di transito;
 - identificativo del messaggio che ha autorizzato la variazione;
10. Configurazione/modifica dei parametri di ciascun jackpot. Le informazioni devono far riferimento ad un intervallo temporale (data e ora di inizio e di fine); l'interrogazione deve restituire quantomeno le seguenti informazioni:
- tipologia di jackpot;
 - marca temporale relativa all'istante in cui è stato effettuata la configurazione/modifica;
 - utenza utilizzata per effettuare la configurazione/modifica;
 - valore di tutti i parametri impostati, ivi inclusi quelli non modificati.
11. Partite giocate su uno specifico apparecchio videoterminale. Le informazioni devono far riferimento all'identificativo assegnato da ADM all'apparecchio videoterminale e ad un intervallo temporale (data e ora di inizio e di fine). L'interrogazione deve restituire i dettagli di ciascuna partita giocata, includendo almeno le informazioni descritte nel par 2.15.1.
-

5. ARTICOLO 5

“Funzionalità di cross-ticketing”

5.1 COMMA 1

*“Il **cross-ticketing**, ove presente, deve: (...)”*

5.1.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare, anche attraverso l'analisi della documentazione e del codice sorgente, che il modulo che realizza le funzionalità di cross-ticketing, ove presente, sia ubicato nel sistema centrale del sistema di gioco.

Qualora l'OdV non disponga di almeno 2 di sistemi di gioco VLT, le funzionalità di cross-ticketing possono essere verificate anche tramite l'utilizzo di un simulatore che implementa correttamente tutte le funzionalità previste.

Verificare che le transazioni avvengano utilizzando il protocollo System-To-System S2S (standard aperto della Gaming Standard Association) così come descritto nel documento di specifiche tecniche per la realizzazione del cross ticketing.

Verificare che nei casi di ticket non leggibili, ticket non validi, errori di comunicazione e/o time-out, e in tutti i casi in cui venga generato un errore, le transazioni non vengano concluse e i sistemi di contabilità coinvolti rimangano coerenti.

Verificare che tutte le transazioni vengano eseguite in tempo reale e siano memorizzate nella banca dati del sistema centrale.

Verificare che il sistema di gioco VLT contenga all'interno della banca dati del sistema centrale le informazioni relative all'instaurazione delle connessioni con i moduli di cross-ticketing degli altri sistemi di gioco VLT (indirizzi IP, certificati SSL/TLS). Tali informazioni devono essere monitorate tramite il sistema di audit e rinvenibili tramite la consolle di monitoraggio.

Verificare che le funzionalità di cross-ticket non abbiano impatto sulle proprietà di scalabilità ed affidabilità del sistema di gioco VLT.

Verificare che le comunicazioni inerenti le funzionalità di cross-ticket tra due diversi sistemi di gioco VLT siano tra loro indipendenti e non siano in grado di modificare il comportamento del singolo sistema di gioco.

6. ARTICOLO 6

“Caratteristiche della sala”

6.1 COMMA 1

*“Il **sistema di sala**, ove presente, deve essere installato nella **sala** ed identificato in maniera univoca nell’ambito del **sistema di gioco**. Qualora il **sistema di sala** preveda funzionalità di gestione automatica tale sistema deve essere dotato di accettatore/erogatore di banconote, accettatore/erogatore di ticket, accettatore/erogatore di moneta, accesso ai conti di gioco nominativi di cui all’articolo 9 comma 2 lettera c, carte prepagate nominative di cui all’articolo 9 comma 2 lettera d.*

*La stampa di un **ticket** tramite i **sistemi di sala** deve comportare l’inserimento di banconote e/o moneta, di carte prepagate, di informazioni relative all’identificazione del conto di gioco”*

6.1.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che sul sistema centrale ogni sistema di sala sia identificato tramite un identificativo univoco assegnato dal sistema di gioco e comunicato al sistema di controllo attraverso lo specifico messaggio.

Verificare che non sia possibile installare sul sistema di gioco un sistema di sala avente un identificativo già utilizzato.

Verificare che qualora sia prevista la stampa di un ticket attraverso il sistema di sala, tale operazione avvenga esclusivamente in modalità automatica (ad eccezione delle operazioni che superano i limiti previsti dalla normativa vigente in materia di antiriciclaggio e che richiedono la necessaria identificazione del giocatore) e non sia consentita la stampa di ticket in assenza di inserimenti di credito nei dispositivi periferici del sistema di sala stesso.

Verificare, inoltre, che le informazioni relative alle azioni di cui sopra siano correttamente memorizzate in tempo reale nella banca dati del sistema centrale.

Verificare che tutte le operazioni che superano i limiti previsti dalla normativa vigente in materia di antiriciclaggio, a causa della necessaria identificazione del giocatore, non possano essere effettuate in modalità automatica; in particolare verificare che qualora il sistema di sala preveda la modalità automatica di validazione dei ticket, questa sia inibita su ticket che richiedono l’identificazione del giocatore ai fini della normativa antiriciclaggio.

Verificare che tutti dati e le informazioni che transitano attraverso il sistema di sala, possano essere memorizzate sullo stesso solo ed esclusivamente per il tempo necessario al loro utilizzo da parte delle altre componenti del sistema di gioco. Qualora il

sistema di sala sia utilizzato per inoltrare agli apparecchi videoterminali le combinazioni numeriche generate dal RNG, verificare che le stesse non subiscano memorizzazioni prima del loro utilizzo o trasformazioni che comportino la perdita di uniformità della distribuzione di probabilità del numero random.

Verificare, anche attraverso l'ispezione del codice sorgente, che il sistema di sala non svolga funzionalità di aggregazione e/o elaborazione dei dati di gioco.

6.2 COMMA 2, 3

*“Gli eventuali collegamenti wireless presenti all'interno della sala devono possedere le previsioni dettate per la sicurezza della **rete telematica di collegamento del sistema di gioco** e devono prevedere appropriati protocolli che consentano di effettuare mutua autenticazione e crittografia tra l'unità wireless ed il server di autenticazione, garantendo l'integrità e la riservatezza dei dati trasmessi.”*

“Il collegamento previsto tra sistema centrale e singola sala, oltre ad essere adeguatamente dimensionato al fine di garantire la corretta operatività di tutti gli apparecchi videoterminali installati, deve essere opportunamente ridondato al fine di garantire alta affidabilità.”

6.2.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che nella documentazione del sistema di gioco siano presenti informazioni che consentano di accertare quanto indicato al presente paragrafo.

6.3 COMMA 4

“La sala deve essere identificata in maniera univoca con un codice assegnato da ADM ed eventualmente anche dal sistema di gioco.”

6.3.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che il sistema di gioco consenta la memorizzazione del codice univoco della sala, assegnato da ADM.

Qualora sia prevista la memorizzazione di codici identificativi assegnati dal sistema di gioco in aggiunta a quelli già assegnati da ADM, verificare che tra gli stessi esista un'associazione univoca; verificare, inoltre, che, per la sala, non sia possibile utilizzare un codice identificativo assegnato da ADM già associato ad un'altra ubicazione.

6.4 COMMA 6

“La sala deve risultare idonea ai fini della raccolta di gioco tramite gli apparecchi videoterminali”

6.4.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che il sistema di gioco preveda la memorizzazione di uno stato per la sala che indichi l'idoneità o meno della stessa.

Verificare che il sistema di gioco impedisca, fino alla ricezione dell'apposito messaggio, inviato dal sistema di controllo VLT a conclusione positiva della verifica di idoneità della sala, qualunque operazione di gioco, incluso l'inserimento di credito attraverso tutte le modalità previste per gli apparecchi videoterminali installati in una sala.

7. ARTICOLO 7

“Apparecchi videoterminali”

7.1 COMMA 1, LETTERA A)

*“Ogni **apparecchio videoterminale** deve essere identificato in maniera univoca con un codice assegnato dal **sistema di controllo** ed eventualmente anche dal **sistema di gioco**, garantendone la visualizzazione sul terminale stesso”*

OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che sul sistema centrale ogni apparecchio videoterminale sia identificato tramite un identificativo univoco assegnato da ADM.

Qualora sia prevista la memorizzazione di codici identificativi assegnati dal sistema di gioco in aggiunta a quelli già assegnati da ADM, verificare che tra gli stessi esista un'associazione univoca; verificare che non sia possibile installare sul sistema di gioco un nuovo apparecchio videoterminale avente codici identificativi già utilizzati.

Verificare che, almeno all'accensione dell'apparecchio videoterminale, sia visualizzato, per un tempo di almeno 5 secondi, l'identificativo univoco assegnato da ADM all'apparecchio videoterminale.

7.2 COMMA 1, LETTERA B)

*“Ogni **apparecchio videoterminale** deve prevedere la verifica automatica dell'integrità del software dell'apparecchio videoterminale, da effettuare con periodicità almeno quotidiana, applicando algoritmi di hashing ad almeno 256 bit, quantomeno ai file appartenenti alle tipologie di seguito elencate:*

- *il software di gioco e i relativi file di configurazione;*
 - *il software di colloquio con le componenti interne;*
 - *il firmware delle componenti interne;*
 - *il software di comunicazione con le altre componenti del sistema di gioco;*
 - *il software che implementa le funzionalità di gestione e configurazione dell'apparecchio stesso.”*
-

OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che l'apparecchio videoterminale preveda procedure di verifica automatica dell'integrità del software sui file appartenenti alle tipologie descritte nel presente articolo; la verifica deve riguardare anche componenti disabilitati, incluse periferiche hw e moduli software e/o giochi.

Verificare, inoltre, che tali procedure siano eseguite in automatico almeno una volta al giorno, nonché in tutti i casi descritti al par 2.10.1.

Verificare che la procedura di verifica di integrità utilizzi algoritmi di hashing ad almeno 256 bit.

Verificare che gli hash calcolati dagli apparecchi videoterminali siano trasmessi al sistema centrale per il confronto con i valori attesi. Verificare che qualora l'esito del confronto sia negativo, o non sia possibile effettuare il confronto, il sistema centrale blocchi immediatamente l'apparecchio videoterminale.

L'esito delle verifiche deve essere memorizzato nella banca dati del sistema centrale, reso disponibile per le interrogazioni di cui al par 4.1.1

7.3 COMMA 1, LETTERE C), D), E)

*“Ogni **apparecchio videoterminale** deve prevedere meccanismi idonei ad impedire intrusioni, manomissioni ed accessi non autorizzati (...)*

*Ogni **apparecchio videoterminale** deve prevedere l'invio di opportune segnalazioni al sistema centrale, procedendo inoltre alla disabilitazione automatica della raccolta di gioco, in corrispondenza del verificarsi dei seguenti eventi (...)*

*Ogni **apparecchio videoterminale** deve prevedere meccanismi di sicurezza e tracciabilità degli accessi che garantiscano (...)*”

OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che l'accesso fisico alle varie componenti hardware dell'apparecchio videoterminale sia protetto da dispositivi anti intrusione.

Verificare che il sistema di gioco preveda un sistema di autenticazione e profilazione degli utenti per l'accesso logico all'apparecchio videoterminale. Qualora tale accesso sia effettuato da remoto, verificare che sia consentito esclusivamente utilizzando le modalità previste al paragrafo 2.19.

Verificare che, in corrispondenza del verificarsi degli eventi specificati alla lettera d) del comma 1, l'apparecchio videoterminale preveda l'invio in tempo reale di opportune segnalazioni al sistema centrale e si disabiliti.

Verificare, inoltre, che qualsiasi accesso fisico alle varie componenti dell'apparecchio videoterminale determini la disabilitazione dell'apparecchio stesso fino al ripristino delle condizioni di normale funzionamento.

Qualora l'accesso fisico riguardi l'area logica dell'apparecchio videoterminale, verificare, inoltre, che l'apparecchio stesso esegua in modo automatico anche la procedura di verifica di integrità del software descritta al paragrafo 7.2 e che il ripristino sia subordinato al completamento con esito positivo di tale procedura.

Verificare che la procedura di verifica di integrità del software descritta al paragrafo 7.2 sia eseguita in automatico dall'apparecchio videoterminale anche all'avvio dall'apparecchio stesso.

Verificare che qualunque accesso all'area logica sia comunicato in tempo reale al sistema centrale. Nel caso in cui l'accesso all'area logica avvenga ad apparecchio videoterminale spento verificare che tale evento sia comunicato al sistema centrale al successivo riavvio.

Verificare che, qualunque operazione di modifica delle configurazioni hw e/o sw sia resa possibile esclusivamente previa autenticazione dell'utente.

Verificare che:

- nella documentazione del sistema di gioco sia presente l'elenco di tutti i processi che garantiscono il corretto funzionamento dell'apparecchio videoterminale e la loro descrizione;
 - sull'apparecchio videoterminale siano autorizzati all'esecuzione i soli processi strettamente necessari al funzionamento dell'apparecchio stesso e descritti nella documentazione;
 - il sistema centrale implementi controlli che consentano di disabilitare un apparecchio videoterminale su cui sia stata riscontrata l'esecuzione di un processo non autorizzato.
-

8. ARTICOLO 8

“Ticket”

8.1 COMMA 1

*“Il **ticket** deve essere validato, ai fini della riscossione, da parte del **sistema centrale**”*

OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che l'apparecchio videoterminale comunichi in tempo reale al sistema centrale l'identificativo del ticket da validare e che l'esito della validazione sia evidenziato, ai fini della successiva riscossione, nella componente del sistema di gioco dedicata alla validazione dei ticket.

Verificare che non sia possibile utilizzare su un apparecchio videoterminale un ticket già validato ai fini della riscossione o già precedentemente utilizzato su un apparecchio videoterminale.

Verificare che il sistema di gioco trasmetta in tempo reale al sistema di controllo VLT le informazioni relative ai ticket:

- inseriti nell'apparecchio videoterminale;
- validati dal sistema centrale ai fini della riscossione;
- emessi dagli apparecchi videoterminali e/o dal sistema di sala;
- ristampati.

8.2 COMMA 2

*“Il **ticket** è riscuotibile, solo successivamente alla sua validazione da parte del **sistema centrale**, direttamente in **sala** qualora riporti un valore nominale inferiore al limite previsto dalla normativa vigente; in caso il valore nominale sia pari o superiore al limite previsto dalla normativa vigente deve essere riscosso esclusivamente presso il **concessionario**”*

OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare, anche ai fini di quanto previsto dalla normativa antiriciclaggio, che non sia possibile validare un ticket direttamente in sala qualora riporti un valore nominale pari o

superiore a € 5.000,00 (cinquemila/00) ovvero ad un diverso limite che potrà essere previsto.

Laddove il sistema di gioco preveda la memorizzazione dei dati identificativi del soggetto che riscuote la vincita, verificare che l'accesso a tali dati sia realizzato nel rispetto di quanto previsto dalla normativa sul trattamento dei dati personali (privacy).

8.3 COMMA 3

“Il ticket deve contenere quantomeno le seguenti informazioni (...)”

OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che il ticket contenga tutte le informazioni previste dall'art. 8, comma 3 del Decreto Regole Tecniche e non contenga alcun tipo di pubblicità.

Verificare che al momento della stampa di un ticket, quantomeno le informazioni relative ai punti d, e, f, g, i e j dell'art. 8 comma 3 del Decreto Regole Tecniche, siano prelevate dalla banca dati del sistema centrale e che quanto stampato sul ticket sia corrispondente a quanto contenuto nella suddetta banca dati.

Verificare che tutte le informazioni stampate sul ticket siano corrette.

9. ARTICOLO 9

“Parametri di funzionamento del gioco”

9.1 COMMA 1

*“I costi minimo e massimo di una singola **partita** sono rispettivamente di euro 0,10 (zero/10) ed euro 10,00 (dieci/00)”*

9.1.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che non sia possibile avviare una partita se il credito disponibile sull'apparecchio videoterminale è inferiore a euro 0,10.

Verificare che l'importo minimo della puntata necessaria per l'avvio di una partita sia non inferiore a euro 0,10.

Verificare che in caso di credito disponibile superiore a 10 euro la somma degli importi di ogni tutte le puntate all'interno di una partita non superi i 10 euro.

Verificare che il sistema di gioco preveda meccanismi che non permettano l'esecuzione di partite al di fuori dei limiti previsti, relativi agli importi minimi e massimi di puntata all'interno di una partita e all'importo massimo di vincita conseguibile. Verificare che il sistema di gioco, al di fuori di tali limiti, provveda alla disabilitazione dell'apparecchio videoterminale in quanto potenzialmente manomesso o non correttamente funzionante.

Verificare che i valori minimi e massimi relativi al costo di una partita siano memorizzati sul sistema centrale e inclusi tra i parametri controllati all'interno della verifica di integrità giornaliera.

9.2 COMMA 2, LETTERE A),B),C),D),E),F)

*“Gli strumenti di pagamento consentiti per il gioco sugli **apparecchi videoterminali** sono monete in euro, banconote in euro, denaro disponibile in euro su conti di gioco nominativi, denaro disponibile in euro su carte prepagate nominative, non bancarie e non riconducibili ad alcun circuito di pagamento, ma esclusivamente finalizzate al gioco, ticket non ancora validati, riportanti un valore nominale in euro ed emessi da un sistema di gioco in esercizio sul territorio nazionale, denaro risultante da vincite in euro non ancora erogate dall'apparecchio videoterminale”*

9.2.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che gli strumenti di pagamento del sistema di gioco indicati nella documentazione siano tra quelli previsti.

Verificare che nella documentazione sia indicato per ciascun modello di apparecchio videoterminale se le periferiche necessarie per l'utilizzo degli strumenti di pagamento siano da intendersi opzionali o meno.

Verificare che il credito disponibile sull'apparecchio videoterminale possa essere incrementato solo a seguito delle seguenti azioni:

- inserimento di monete in euro nell'apposita periferica;
- inserimento di banconote in euro nell'apposita periferica;
- utilizzo di denaro disponibile in euro su conti di gioco nominativi;
- utilizzo di denaro disponibile in euro su carte prepagate nominative, non bancarie e non riconducibili ad alcun circuito di pagamento, ma esclusivamente finalizzate al gioco;
- inserimento di un ticket non ancora validato nell'apposita periferica, previa validazione da parte del sistema centrale;
- vincite relative a partite giocate sull'apparecchio videoterminale.

I dati relativi ai conti di gioco nominativi e alle carte prepagate nominative devono essere gestiti dal sistema di gioco e memorizzati nella banca dati del sistema di gioco stesso. Tali meccanismi sono utilizzabili esclusivamente ai fini del gioco sui sistemi di gioco VLT.

Verificare che tutte le operazioni di inserimento siano realizzate nel rispetto della normativa antiriciclaggio;

9.3 COMMA 3

“Gli importi di ciascuna puntata possono essere accumulati, in quota parte, per la successiva erogazione, esclusivamente per vincite derivanti da jackpot

9.3.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che gli accumuli di quota parte degli importi scommessi siano destinati esclusivamente a vincite sotto forma di jackpot.

9.4 COMMA 4

“L’esito di ciascuna puntata deve necessariamente risultare indipendente dalle altre puntate; la vincita massima consentita per ciascuna partita, con esclusione delle vincite derivanti da jackpot, è pari ad euro 5.000,00 (cinquemila/00)”

9.4.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che l’esito di ogni puntata sia indipendente dalle altre. L’esito relativo a ciascuna puntata, ad esclusione delle vincite jackpot, deve dipendere esclusivamente dai numeri casuali generati dal RNG.

Verificare, anche tramite analisi del codice sorgente, che non siano possibili vincite superiori ad euro 5000,00 per ogni singola partita con esclusione dei casi di erogazione di jackpot.

In particolare verificare che il gioco in ciascuna sua fase non renda possibile vincite superiori alla vincita massima consentita.

Verificare le informazioni rappresentate al giocatore, prima e nel susseguirsi delle varie fasi di gioco, per far sì che il meccanismo oggetto di valutazione, essendo interno alla matematica di gioco ed avente la finalità di garantire un idoneo tempo di intrattenimento del gioco, non dia mai la percezione al giocatore di poter conseguire una vincita superiore ai limiti previsti dalla normativa vigente.

9.5 COMMA 5

“La vincita massima consentita derivante da jackpot di sala è pari ad euro 100.000,00 (centomila/00)”

9.5.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che:

- non sia possibile configurare jackpot di sala con importo di vincita massimo superiore a 100.000,00 euro;
 - il sistema di gioco preveda dei controlli che inibiscano la possibilità di erogazione di importi, per il jackpot di sala, superiori al limite di 100.000,00 euro;
 - se il jackpot di sala ha raggiunto il suo valore massimo e non è stato ancora erogato, tutti gli accumuli delle giocate successive siano mantenuti e resi disponibili per i jackpot successivi della stessa tipologia.
-

9.6 COMMA 6

“La vincita massima consentita derivante da jackpot di sistema è pari ad euro 500.000,00 (cinquecentomila/00)”

9.6.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che:

- non sia possibile configurare jackpot di sistema di gioco con importo di vincita massimo superiore a 500.000,00 euro;
- il sistema di gioco preveda dei controlli che inibiscano la possibilità di erogazione di importi, per il jackpot di sistema, superiori al limite di 500.000,00 euro;
- se il jackpot di sistema ha raggiunto il suo valore massimo e non è stato ancora erogato, tutti gli accumuli delle giocate successive siano mantenuti e resi disponibili per i jackpot successivi della stessa tipologia.

9.7 COMMA 7

“La vincita massima consentita derivante da jackpot di categoria è pari ad euro 100.000,00 (centomila/00) se riferita a partite effettuate su apparecchi di un'unica sala e ad euro 500.000,00 (cinquecentomila/00) se riferita a partite effettuate su apparecchi di più sale”

9.7.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che:

- non sia possibile configurare jackpot di categoria con importo di vincita massimo superiore a 100.000,00 euro se riferita a partite effettuate su apparecchi di un'unica sala e 500.000,00 euro se riferita a partite effettuate su apparecchi di più sale;
 - il sistema di gioco preveda dei controlli che inibiscano la possibilità di erogazione di importi, per il jackpot di categoria, superiori al limite di 100.000,00 euro se riferita a partite effettuate su apparecchi di un'unica sala e superiori al limite di 500.000,00 euro se riferita a partite effettuate su apparecchi di più sale;
 - se il jackpot di categoria ha raggiunto il suo valore massimo e non è stato ancora erogato, tutti gli accumuli delle giocate successive siano mantenuti e resi disponibili per i jackpot successivi della stessa tipologia.
-

9.8 COMMA 8

“Le vincite e i crediti residui possono essere erogati, previa validazione da parte del sistema di gioco, tramite i seguenti strumenti di erogazione:

- a. accredito in euro su conti di gioco nominativi;*
- b. accredito su carte prepagate nominative, non bancarie e non riconducibili ad alcun circuito di pagamento ma esclusivamente finalizzate al gioco;*
- c. ticket emessi dal sistema di gioco, riportanti un valore nominale in euro.”*

9.8.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che gli strumenti di erogazione di un apparecchio videoterminale indicati nella documentazione siano esclusivamente tra quelli previsti al presente comma.

Verificare che nella documentazione sia indicato per ciascun modello di apparecchio videoterminale se gli strumenti di erogazione siano da intendersi opzionali o meno.

Verificare che l'apparecchio videoterminale non eroghi attraverso apposite periferiche monete e banconote.

Verificare che la fuoriuscita di monete o banconote dall'apparecchio videoterminale sia consentita solo in caso di mancata accettazione da parte delle periferiche di ingresso e il conseguente mancato incremento del credito sull'apparecchio videoterminale.

Verificare che il sistema centrale validi che l'importo erogato corrisponda alla totalità del credito disponibile sull'apparecchio videoterminale al momento dell'erogazione.

Verificare che l'erogazione avvenga attraverso un unico strumento di erogazione tra quelli previsti dal sistema di gioco.

Verificare che l'erogazione di credito termini la sessione di gioco ed il credito disponibile dell'apparecchio videoterminale sia riportato a 0.

Verificare che se l'erogazione di credito avviene attraverso accredito in euro su conti di gioco o carte prepagate nominative, il sistema di gioco memorizzi l'associazione tra la sessione di gioco terminata e l'identificativo del conto di gioco o della carta prepagata.

Verificare che ciascuna movimentazione di credito su conti di gioco o su carte prepagate nominative sia memorizzata nella banca dati del sistema centrale del sistema di gioco ed associata in maniera univoca all'identificativo del conto di gioco o della carta prepagata stessa.

9.9 COMMA 9, 10, 11 E 12

“Ai fini dell’avvio di una partita da parte del giocatore devono verificarsi tutte le seguenti condizioni:

- *disponibilità di un credito sufficiente, pari almeno ad euro 0,10;*
- *avvio di una puntata.”*

“Ai fini dell’avvio di una puntata da parte del giocatore devono verificarsi tutte le seguenti condizioni:

- *destinazione di un importo da scommettere sufficiente pari almeno ad euro 0,10, o di parte di esso, su una o più delle opzioni previste dalle regole di gioco con conseguente visualizzazione del decremento dell’importo;*
- *avvio del gioco”*

“Ai fini della conclusione di una puntata deve verificarsi una delle seguenti condizioni:

- *realizzazione di un esito vincente con conseguente visualizzazione dello stesso e dell’incremento della somma disponibile per il proseguimento del gioco;*
- *esito perdente”*

“Ai fini della conclusione di una partita deve verificarsi una delle seguenti condizioni:

- *conclusione di almeno una puntata il cui importo totale è pari almeno a euro 0,10;*
- *conseguimento e visualizzazione della vincita massima consentita secondo le regole del gioco;*
- *mancata disponibilità di crediti necessari per la continuazione del gioco;*
- *scelta del giocatore di non proseguire nelle opzioni previste dal gioco;*
- *esaurimento degli automatismi previsti dalle regole del gioco.”*

9.9.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che siano rispettate tutte le condizioni indicate nei relativi commi.

9.10 COMMA 13,14

“Le puntate non sono annullabili da parte del giocatore. In caso di interruzione del gioco da parte del sistema di gioco, per problemi di natura tecnica, il credito del giocatore sarà aggiornato con le informazioni rinvenibili sul sistema centrale, riconoscendo il credito utilizzato solo qualora il sistema centrale non abbia generato i numeri casuali e gli esiti che ne derivano”

“Le puntate per le quali il sistema centrale non ha generato i numeri casuali e gli esiti che ne derivano, a causa di interruzioni del gioco da parte del sistema di gioco per problemi di natura tecnica, devono essere comunque registrate nel sistema centrale ma non devono essere contabilizzate ai fini della trasmissione al sistema di controllo”

9.10.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che in caso di interruzione della partita, per problemi di natura tecnica, il credito sia aggiornato con le informazioni rinvenibili sul sistema centrale. In particolare, nel caso in cui il sistema centrale abbia generato i numeri casuali e gli esiti che ne derivano, il credito deve comprendere le eventuali vincite conseguite fino al momento dell'interruzione; in caso contrario il credito deve tornare all'importo precedente all'avvio della partita e le puntate devono essere comunque registrate sul sistema centrale ma non contabilizzate.

10. ARTICOLO 10

“Jackpot”

10.1 COMMA 2,3,4

*“Gli importi delle **vincite** destinate a **jackpot** devono risultare da accumuli progressivi derivanti da una quota parte delle somme precedentemente scommesse sui giochi che concorrono al **jackpot**. È possibile prevedere una soglia minima di accumuli, necessaria per consentire l'erogazione del jackpot”*

*“Il **sistema di gioco** definisce i criteri di accumulo degli importi da destinare a **jackpot**”*

*“Il **sistema di gioco** non deve consentire la visualizzazione sugli **apparecchi videoterminali** degli importi accumulati non erogabili sotto forma di **jackpot**”*

10.1.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che gli importi delle vincite destinate a jackpot risultino da accumuli progressivi derivanti da una quota parte delle somme precedentemente scommesse sui giochi che concorrono al jackpot.

Verificare che sia possibile erogare un jackpot solo nel caso in cui siano soddisfatte le regole del gioco che ne consentono l'erogazione, nonché i requisiti di:

- ricezione da parte del sistema di gioco della notifica con esito positivo, trasmessa dal sistema di controllo VLT, dell'invio dell'apposito messaggio di definizione del jackpot;
- superamento della eventuale soglia di attivazione e conseguente visualizzazione del jackpot al giocatore.

Verificare, inoltre, che:

- il sistema di gioco non consenta la visualizzazione degli importi accumulati non ancora erogabili sotto forma di jackpot nei casi in cui:
 - gli importi accumulati non abbiano superato la soglia di attivazione del jackpot;
 - la creazione del jackpot non sia stata ancora comunicata al sistema di controllo VLT attraverso l'apposito messaggio e tale messaggio abbia ricevuto notifica positiva;
-

- l'importo degli accumuli progressivi destinati a vincita sotto forma di jackpot si incrementi secondo le modalità definite dal sistema di gioco;
- dal momento in cui il sistema di gioco inizia ad accumulare una quota parte degli importi giocati, questi siano comunicati con cadenza giornaliera al sistema di controllo VLT attraverso l'apposito messaggio anche in caso di jackpot non ancora visibile al giocatore;
- la modifica dei parametri di configurazione del jackpot (quali ad esempio percentuali di contribuzione, soglia di attivazione, probabilità di vincita, caratteristiche specifiche del jackpot di categoria, ecc...) diventi effettiva solo per i jackpot creati dopo tale modifica; ciascuna modifica dei parametri deve essere memorizzata e resa disponibile attraverso le interrogazioni previste al par 4.1.1.
- non esistano specifiche configurazioni per determinare con certezza l'erogazione del jackpot;
- i numeri casuali utilizzati per l'eventuale erogazione del jackpot siano richiesti solo ed esclusivamente all'RNG del sistema di gioco e gli stessi numeri non subiscano memorizzazioni prima del loro utilizzo o trasformazioni che ne alterino le proprietà descritte al par 2.17.1.

10.2 COMMA 5

*"I **jackpot** si distinguono in **jackpot di sistema**, **jackpot di sala**, **jackpot di gioco** e **jackpot di categoria**"*

10.2.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare la presenza nella documentazione tecnica di tutte le informazioni per i jackpot implementati nel sistema di gioco (tipologia jackpot, algoritmo di vincita del jackpot, parametri di configurazione, ecc...).

Verificare, anche attraverso l'analisi del codice sorgente, che i jackpot rientrino in una delle tipologie previste.

Verificare che per ciascuna delle tipologie di jackpot previste dal sistema di gioco, ad eccezione del jackpot di categoria, non sia possibile escludere alcuna partita, le cui puntate hanno contribuito all'accumulo dell'importo destinato a jackpot, dalla possibilità di vincere il jackpot a cui si è contribuito.

Verificare che, relativamente al jackpot di sistema, il sistema di gioco non consenta la possibilità di escludere alcuna puntata dalla contribuzione al jackpot stesso; ciascuna puntata, indipendentemente dal gioco utilizzato, dall'apparecchio videoterminale e dalla sala in cui viene effettuata deve contribuire all'accumulo del jackpot di sistema.

Verificare che, relativamente al jackpot di sala, il sistema di gioco non consenta la possibilità di escludere dalla contribuzione al jackpot alcuna puntata effettuata nella sala in cui è definito il jackpot; le puntate devono far riferimento a tutti gli apparecchi videoterminali installati nella sala e a tutti i giochi installati su di essi.

Verificare che, relativamente al jackpot di gioco, il sistema di gioco non consenta la possibilità di escludere dalla contribuzione alcuna puntata effettuata su tale gioco; se tale jackpot di gioco è definito limitatamente ad una sala verificare che a tale jackpot contribuiscano tutte e sole le puntate effettuate nella sala sul gioco stesso.

Per il jackpot di categoria verificare, anche attraverso l'analisi del codice sorgente, che le modalità di contribuzione al jackpot e di erogazione siano corrispondenti a quanto descritto nella documentazione tecnica. Verificare che la contribuzione a tali jackpot avvenga su un sottoinsieme di elementi coerenti con quanto previsto dalla norma e opportunamente trasmesso al sistema di controllo VLT. Alla creazione ed all'erogazione del jackpot di categoria, il sistema di gioco deve comunicare quali sono le componenti che partecipano (creazione) o vincono (erogazione) gli importi secondo quanto previsto dal protocollo di comunicazione.

10.3 COMMA 6

*“Per il rispetto della percentuale minima di restituzione in **vincite** di ogni singolo **gioco**, non possono essere considerati i **jackpot**”*

10.3.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare, anche attraverso l'analisi del codice sorgente del gioco, che le vincite derivanti da jackpot non siano considerate ai fini del rispetto della percentuale minima di restituzione prevista per il gioco stesso.

10.4 COMMA 7

*“Il **sistema di gioco** deve prevedere, in tutti i casi comunicati da ADM, la possibilità di incrementare il **jackpot** di sistema, ove presente, attraverso gli importi accumulati, sotto forma di **jackpot** di **sala**, **jackpot** di **gioco** e **jackpot** di **categoria**, non erogati”*

10.4.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che il sistema di gioco implementi funzionalità automatizzate in grado di trasferire sul jackpot di sistema, ove presente, gli importi accumulati sotto forma di

jackpot di sala, jackpot di gioco e jackpot di categoria, non erogati solo a seguito di autorizzazione da parte di ADM.

Verificare che tale procedura non sia possibile quando esistono apparecchi videoterminali in grado di raccogliere gioco che partecipano al jackpot da trasferire, ossia:

- in caso di jackpot di sala se esistono apparecchi videoterminali installati nella sala in cui è definito il jackpot;
- in caso di jackpot di gioco se esistono apparecchi videoterminali con installato il gioco a cui è associato il jackpot;
- in caso di jackpot di gioco definito in una specifica sala se esistono apparecchi videoterminali nella sala in questione con installato il gioco a cui è associato il jackpot;
- in caso di jackpot di categoria se esistono apparecchi videoterminali che rientrano nei criteri per la contribuzione al jackpot di categoria stesso.

Verificare che tale importo venga effettivamente trasferito negli importi accumulati non ancora destinati a vincita (riserva) del jackpot di sistema.

In caso di mancata autorizzazione verificare che tale importo rimanga tra gli importi accantonati.

Verificare che il sistema di gioco memorizzi le informazioni relative al trasferimento descritte al par 4.1.1.

Verificare che l'importo trasferito sia congruente con quanto accantonato al momento della richiesta di trasferimento.

11. ARTICOLO 11

“Caratteristiche dei giochi”

11.1 COMMA 1, LETTERA A)

*“Ogni singolo **gioco** deve essere identificato in maniera univoca con un codice assegnato dal **sistema di controllo** ed eventualmente anche dal **sistema di gioco**”*

11.1.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che sul sistema centrale ogni gioco sia identificato tramite un identificativo univoco assegnato da ADM ed eventualmente anche dal sistema di gioco.

Verificare che non sia possibile caricare sul sistema di gioco un gioco avente un identificativo già utilizzato.

11.2 COMMA 1, LETTERA B)

*“Ogni singolo **gioco** deve non riportare immagini o contenuti contrari all’ordine pubblico”*

11.2.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che, le immagini e/o i contenuti presenti nei giochi non siano di carattere violento o osceno secondo il comune senso dato a queste caratteristiche. In caso di dubbio l’ODV può richiedere supporto alle autorità competenti.

11.3 COMMA 1, LETTERA C)

*“Ogni singolo **gioco** deve non violare quanto disposto dalla vigente normativa in materia di diritti d’autore, marchi e brevetti”*

11.3.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare, anche tramite verifica presso le autorità competenti, che il gioco non violi quanto disposto dalla vigente normativa in materia di diritti d’autore, marchi e brevetti.

11.4 COMMA 1, LETTERA D)

*“Ogni singolo **gioco** deve non riprodurre grafiche e modalità tipiche dei regolamenti dei giochi affidati con altre concessioni dell’ADM”*

11.4.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare, anche attraverso il supporto delle autorità competenti, che il gioco non riproduca grafiche e modalità tipiche dei regolamenti dei giochi affidati con altre concessioni dell’ADM.

11.5 COMMA 1, LETTERA E)

*“Ogni singolo **gioco** deve visualizzare al giocatore quantomeno le seguenti informazioni:*

- *una modalità demo, che assicuri l’esemplificazione delle regole del **gioco**, per un tempo sufficiente alla comprensione dello stesso, attivabile anche prima dell’inserimento del credito*
- *il logo “Gioco Legale e Responsabile” e il logo “divieto di gioco ai minori”*
- *le istruzioni del **gioco** in formato testuale e/o grafico*
- *le indicazioni del costo minimo e massimo della singola **partita***
- *le possibili combinazioni vincenti e le **vincite** ad esse associate, con l’indicazione della **vincita** massima ottenibile ad eccezione del **jackpot**”*

11.5.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che esista una modalità demo del gioco, attivabile anche in assenza di credito, che permetta, attraverso l’apparecchio videoterminale, di comprendere, anche in forma semplificata, le regole e le fasi del gioco per un tempo sufficiente alla comprensione delle stesse.

Verificare che il gioco visualizzi il logo “Gioco Legale e Responsabile” e il logo “divieto di gioco ai minori”.

Verificare che il gioco renda disponibili al giocatore le istruzioni di gioco in formato testuale o grafico che contengano almeno:

- le informazioni relative alla massima vincita ottenibile ad eccezione del jackpot;
-

- le indicazioni della puntata minima e massima consentite, nonché del costo minimo e massimo della partita;
- le possibili combinazioni vincenti e le vincite ad esse associate;
- la preventiva indicazione dell'esistenza di un'addizionale delle vincite eccedenti l'importo previsto come soglia;
- l'indicazione, in caso di vincita eccedente l'importo previsto come soglia, degli importi al lordo e al netto dell'applicazione dell'addizionale;
- le regole di funzionamento del gioco.

Verificare che il gioco visualizzi al giocatore le indicazioni del costo minimo e massimo della singola partita.

11.6 **COMMA 1, LETTERA F,G)**

*“Ogni singolo **gioco** deve restituire in **vincita**, anche nei casi in cui sono previste scelte del giocatore determinanti per l'esito della **puntata**, una percentuale delle somme giocate non inferiore all'85% a seguito di analisi statistica dell'algoritmo di assegnazione delle **vincite**;*

11.6.1 **OBIETTIVO DELLA VERIFICA**

Vedi articolo 2, comma 4.
