



Disciplina dei giochi di abilità con partecipazione a distanza

**Decreto del Direttore Generale dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato
del 10 gennaio 2011, prot. n. 2011/666/Giochi/GAD,
pubblicato nella Gazzetta Ufficiale n. 27 del 3 febbraio 2011
(Articolo 2, comma 1)**

LINEE GUIDA PER LA CERTIFICAZIONE DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO

Versione del 3 febbraio 2011

INDICE

PREMESSA	6
1. MODALITÀ PER RICHIEDERE LA CERTIFICAZIONE DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO	8
1.1 RICHIESTA DI CERTIFICAZIONE DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO IN JOINT VENTURE	8
1.2 RICHIESTA DI CERTIFICAZIONE DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO	9
1.2.1 Lettera di presentazione	9
1.2.2 Presentazione della piattaforma di gioco	10
1.2.3 Presentazione dei Giochi	11
1.2.4 Presentazione Generatore di numeri casuali (RNG – Random Number Generator)	13
1.2.5 Presentazione Sicurezza dei sistemi informatici (SSI)	14
1.3 RICHIESTA DI CERTIFICAZIONE PER MODIFICHE AD UN ELEMENTO DELLA PIATTAFORMA PRECEDENTEMENTE CERTIFICATO	15
1.3.1 Presentazione aggiornamenti o modifiche della Piattaforma di gioco	15
1.3.2 Presentazione aggiornamenti o modifiche di un gioco	15
1.3.3 Presentazione aggiornamenti o modifiche del RNG	15
1.3.4 Presentazione aggiornamento o modifiche del SSI	16
1.3.5 Presentazione aggiornamento di emergenza del SGAD	16
1.4 RICHIESTA DI VERIFICA PERIODICA DI CONFORMITÀ DELLA PIATTAFORMA	16
2. REQUISITI APPLICATIVI DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO	17
2.1 CARATTERISTICHE GENERALI DEL SGAD E RELATIVA ARCHITETTURA	17
2.2 REQUISITI DI REGISTRAZIONE DEL GIOCATORE E REQUISITI DEL CONTO DI GIOCO	17
2.2.1 Agreement	17
2.2.2 Verifica	17
2.2.3 Domande recupero password	18
2.2.4 Soggetti minorenni	18
2.2.5 Controlli sull'accesso ai giochi	18
2.2.6 Conto di gioco del giocatore	18
2.2.7 Sicurezza	19

2.2.8	Timeout inattività utente	19
2.2.9	Dichiarazione attività giocatore	19
2.2.10	Gestione fondi giocatore	20
2.2.11	Sessione di gioco (ai soli fini delle presenti linee guida inteso come l'intervallo compreso tra il login e il logout del giocatore)	20
2.2.12	Fondi non riscossi da conti di gioco inattivi	20
2.3	REQUISITI IN MATERIA DI PRIVACY	21
2.3.1	Norme generali	21
2.3.2	Utilizzo dei dati	21
2.3.3	Consenso	21
2.3.4	Cookies	21
2.3.5	Utilizzo normativo	22
2.4	REQUISITI PER LA TUTELA DEL GIOCATORE	22
2.4.1	Informazioni generali	22
2.4.2	Visualizzazione orario ultimo login	23
2.4.3	Informazioni di sicurezza	23
2.4.4	Autoesclusione	23
2.4.5	Esclusione forzata dal concessionario	24
2.4.6	Autolimitazione	24
2.4.7	Limiti imposti dal concessionario	25
2.4.8	Registro operazioni	25
2.4.9	Malfunzionamento	25
2.5	REQUISITI RNG	25
2.5.1	Introduzione generale	26
2.5.2	Dimensionamento (SCALING)	26
2.5.3	Mappatura	26
2.5.4	Selezione del RNG	26
2.5.5	RNG hardware	27
2.5.6	RNG software	27
2.5.7	Attività/ciclo in background	27
2.6	REQUISITI DI GIOCO	28
2.6.1	Correttezza del gioco	28
2.6.2	Inammissibilità del comportamento adattivo nei giochi	28

2.6.3	Inammissibilità del gioco forzato	28
2.6.4	Requisiti della partita	28
2.6.5	Progettazione del gioco	29
2.6.6	Partita	30
2.6.7	Disattivazione del gioco	31
2.6.8	Partite non concluse	32
2.6.9	artwork del gioco (informazioni visualizzate)	32
2.6.10	Requisiti specifici per gioco	34
2.7	REQUISITI PER LA REGISTRAZIONE DEI DATI	34
2.7.1	Requisiti generali	34
2.7.2	Informazioni sul conto di gioco del giocatore	34
2.7.3	Informazioni sulla sessione di gioco	36
2.7.4	Informazioni sulle singole giocate	36
2.7.5	Informazioni sugli eventi significativi	37
2.8	REQUISITI APPLICATIVI	37
2.8.1	Trasmissione e memorizzazione dei dati	37
2.8.2	Chiusura e recupero	38
2.8.3	Continuità del servizio	38
2.8.4	Colloquio in tempo reale tra il SGAD ed il sistema centralizzato di AAMS	38
2.8.5	Azione di vigilanza e controllo da parte di AAMS	38
2.9	REQUISITI SULLA SICUREZZA DEI SISTEMI (INFORMATION SYSTEMS SECURITY - ISS)	39
2.9.1	Procedure e politiche di sicurezza	39
2.9.2	Sicurezza fisica e dell'ambiente	39
2.9.3	Controlli amministrativi	40
2.9.4	Controlli specialistici	40
APPENDICE A: REQUISITI DI GIOCO CON JACKPOT PROGRESSIVO		42
APPENDICE B: REQUISITI PER L'OPZIONE GAMBLE		43
APPENDICE C: GIOCHI SLOT/A RULLI		44
APPENDICE D: REQUISITI GIOCO DELLA ROULETTE		45
APPENDICE E: REQUISITI GIOCHI CON I DADI		46

APPENDICE F: REQUISITI GIOCHI DI CARTE GENERICI	47
APPENDICE G: REQUISITI POKER A UN GIOCATORE	48
APPENDICE H: REQUISITI POKER A PIÙ GIOCATORI	49
APPENDICE I: REQUISITI BLACKJACK	50
APPENDICE J: GIOCHI CON LIVE DEALER	51
APPENDICE K: ALTRI GIOCHI	52
GLOSSARIO	53

PREMESSA

Per la richiesta di autorizzazione all'esercizio dei giochi di cui all'articolo 1, commi 1 e 2, del *Decreto*, il concessionario è tenuto a inoltrare ad AAMS apposita istanza, corredata dai progetti di piattaforma del Sistema di Gioco di Abilità a Distanza (SGAD) e dall'applicazione di gioco, nonché della relativa certificazione resa da un Ente di verifica accreditato (EVA), nelle modalità descritte nell'Allegato A.

La certificazione deve essere richiesta direttamente dal concessionario che deve rivolgersi ad un EVA. L'elenco aggiornato di tali Enti è disponibile sul sito internet <http://www.aams.gov.it>.

L'EVA fornisce al concessionario, sulla base di un modello predisposto da AAMS, il report contenente l'esito della verifica di conformità condotta sulle soluzioni tecnologiche adottate dal sistema di gioco di quest'ultimo, articolata ne:

- analisi e certificazione della piattaforma di gioco;
- analisi e validazione del codice sorgente del software che implementa l'algoritmo di generazione dei numeri casuali;
- esecuzione di batterie di test statistici, analisi dei risultati e certificazione della casualità su sequenze di numeri casuali prodotte dal generatore;
- analisi e verifica del codice sorgente che implementa il software dei giochi, nonché l'emulazione delle fasi ed esiti più significativi degli stessi.

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

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

Si precisa che le presenti LG possono essere utilizzate esclusivamente per certificare piattaforme che offrono ai giocatori giochi di abilità a distanza.

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

Tutti i costi relativi alla certificazione dello SGAD ed al suo successivo mantenimento sono a carico del concessionario.

La certificazione di idoneità rilasciata dall'EVA non sostituisce in alcun modo l'autorizzazione rilasciata da AAMS al termine del processo che si conclude con il rilascio del titolo autorizzatorio, che costituisce l'unico titolo per l'esercizio alla raccolta dei giochi di abilità a distanza.

Le presenti Linee Guida si articolano in due parti:

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

La piattaforma di gioco da sottoporre alla certificazione deve essere corredata di almeno un'applicazione di gioco su cui poter condurre i test.

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

Nota: AAMS si riserva il diritto di modificare (o applicare in maniera selettiva) i requisiti contenuti nelle presenti Linee Guida come riterrà necessario per assicurare l'integrità del gioco nel territorio nazionale. In ogni caso, al fine di garantire la coerenza e l'osservanza della normativa vigente, AAMS si asterrà dal modificare o applicare in maniera selettiva i requisiti contenuti nelle presenti Linee Guida senza aver fornito preventiva comunicazione scritta agli eventuali enti interessati, valutando caso per caso la necessità di tale azione.

Le presenti Linee Guida sono state elaborate esaminando ed utilizzando parti di analoghe linee guida in vigore in altre giurisdizioni, comunitarie e non, con l'obiettivo di:

- a) eliminare i criteri soggettivi nelle operazioni di analisi e certificazione del SGAD;
- b) verificare la credibilità e l'integrità del funzionamento dei sistemi di gioco a distanza dal punto di vista sia del giocatore che di AAMS;
- c) elaborare Linee Guida in grado di assicurare il funzionamento onesto, sicuro, verificabile e corretto del SGAD;
- d) stabilire che il collaudo del protocollo di comunicazione tra il SGAD ed il sistema centralizzato di AAMS non è di competenza dell'EVA;
- e) stabilire che il cosiddetto non-gaming testing (test EMC o LVD) non venga incluso nelle presenti Linee Guida, bensì lasciato agli appositi laboratori specializzati in questo genere di verifiche;
- f) stabilire che, ad esclusione dei casi specifici indicati dalle presenti Linee Guida, la verifica non riguarda aspetti legati alla salute né alla sicurezza, che rientrano invece tra le responsabilità del proprietario della piattaforma di gioco;
- g) elaborare Linee Guida che possano essere facilmente modificate al fine di consentire l'introduzione di nuove tecnologie o funzionalità;
- h) elaborare Linee Guida che non specifichino particolari metodi o tecnologie per gli elementi o le componenti di un SGAD. L'intento è piuttosto consentire l'impiego di un'ampia varietà di metodi e tecnologie e incoraggiarne al contempo l'elaborazione di nuovi.

Tale documento non deve rappresentare una limitazione all'utilizzo di tecnologie future; il fatto che non si faccia menzione di una determinata tecnologia non significa che essa sia da considerare *non autorizzata*.

1. MODALITÀ PER RICHIEDERE LA CERTIFICAZIONE DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO

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

Qualora le informazioni richieste non venissero fornite, o non fossero altrimenti in possesso dell'EVA, al concessionario verrà richiesto di fornire ulteriori informazioni, pena il rifiuto totale o parziale della domanda insieme a ritardi nell'esecuzione della verifica.

Nel caso in cui il concessionario richiedesse la certificazione di una piattaforma di gioco o di parte di essa, già precedentemente sottoposta al vaglio di un EVA, occorrerà nella domanda fare esplicitamente riferimento al precedente processo di verifica di conformità, producendo evidenza documentale di quanto precedentemente testato.

1.1 RICHIESTA DI CERTIFICAZIONE DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO IN JOINT VENTURE

Per le finalità delle presenti Linee Guida, un SGAD viene considerato *joint venture* quando due o più soggetti sono coinvolti nella produzione del sistema.

Nota: quanto sopra non coincide con la definizione giuridica del termine "joint venture". Alla luce del crescente numero di joint venture presentate (più di un soggetto coinvolto nella presentazione di un prodotto) e per evitare il rischio di confondere detti soggetti, per ciascuna presentazione vanno osservate le seguenti procedure.

Il concessionario è responsabile per la preparazione e per l'inoltro dell'intera presentazione della domanda e della documentazione richiesta, anche nel caso in cui si utilizzino componenti di altri soggetti, e deve identificare tutti i componenti della piattaforma: esso costituisce il referente principale per la richiesta di certificazione.

Se alcuni componenti di questa piattaforma di gioco sono stati certificati in precedenza dallo stesso EVA, sarà responsabilità del concessionario richiedente fornire tutti i dettagli utili ad individuare la precedente verifica di conformità.

Il soggetto che presenta la richiesta di approvazione deve utilizzare la propria carta intestata. I costi sostenuti durante il processo di valutazione e approvazione possono essere ripartiti dall'EVA sui soggetti associati in proporzione al lavoro di verifica svolto sui diversi componenti del sistema in esame.

Il referente principale sarà contattato in caso di dubbi. Il concessionario lavorerà in ogni caso con tutti i soggetti coinvolti al completamento della revisione.

Qualora uno dei soggetti volesse vincolare l'EVA alla confidenzialità circa la natura delle informazioni trattate (come ad esempio la revisione del codice sorgente), sarà premura del suddetto soggetto stipulare un accordo di riservatezza (**NDA**, ovvero *Non-disclosure agreement*) con l'EVA. Le informazioni discusse all'interno di tale contratto di confidenzialità non saranno condivise dall'EVA con gli altri soggetti della joint venture, ma potranno essere resi noti dall'EVA ad AAMS.

Una volta completata la procedura, l'EVA consegnerà al referente principale la documentazione relativa alla certificazione.

Il referente principale può quindi rilasciare ai soggetti associati copie della documentazione di approvazione.

1.2 RICHIESTA DI CERTIFICAZIONE DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO

Per Richiesta di certificazione della piattaforma di gioco si intende la richiesta di certificazione di un determinato SGAD per il quale il concessionario non abbia mai inoltrato domanda in precedenza.

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

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

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

1.2.1 LETTERA DI PRESENTAZIONE

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

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

1.2.2 PRESENTAZIONE DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO

Per “Piattaforma di gioco” si intende l’infrastruttura software ed hardware del SGAD a cui appartengono i componenti comuni ai giochi e che costituisce l’interfaccia principale del SGAD con il giocatore e con il concessionario:

- a) la Piattaforma di gioco offre al giocatore gli strumenti per registrarsi, modificare le informazioni del proprio profilo utente, aprire/chiedere il proprio conto di gioco, effettuare versamenti e prelievi nonché richiedere un riepilogo/estratto dei movimenti effettuati sul proprio conto di gioco. Comprende inoltre qualunque pagina web visualizzata dal giocatore relativa ai giochi offerti dal SGAD (escluse le inserzioni pubblicitarie) che non costituiscono una vera e propria schermata di gioco;
- b) la Piattaforma di gioco consente al concessionario di esaminare i conti di gioco dei giocatori, attivare/disattivare giochi, generare reportistica relativa ai conti di gioco e alle transazioni finanziarie e di gioco, riportare i risultati delle partite, abilitare/disabilitare il conto di gioco dei giocatori e impostare tutti i parametri configurabili.

La presentazione della Piattaforma di gioco si compone degli elementi riportati nei successivi paragrafi.

1.2.2.1 Codice sorgente

Per la verifica della Piattaforma di Gioco l’EVA si riserva la facoltà di richiedere la possibilità di esaminare tutte le parti del codice sorgente necessarie a compiere le verifiche descritte all’interno delle presenti Linee Guida. Il codice sorgente oggetto di verifica verrà esaminato secondo modalità sicure, controllate, sottoposte a supervisione e approvate dallo stesso EVA di concerto con il concessionario ed il fornitore del software.

Il codice sorgente della Piattaforma di gioco presentato conterrà almeno le seguenti indicazioni:

- i) nome del file/modulo/funzione;
- ii) descrizione sintetica dello scopo del file/modulo/funzione;
- iii) eventuale cronologia delle modifiche, con l’indicazione del soggetto che le ha apportate, quando e per quale motivo. La cronologia delle modifiche successive alla prima verifica dovrà essere obbligatoriamente resa disponibile nelle verifiche annuali.

Il codice sorgente della Piattaforma di gioco presentato sarà corredato da un commento utile e informativo.

Il codice sorgente della Piattaforma di gioco sarà corretto, completo e compilabile.

Laddove necessario, occorrerà fornire all’EVA gli strumenti necessari per la compilazione del codice sorgente.

L’EVA, al termine del processo di verifica, invierà ad AAMS i message digest di ciascun file/modulo/funzione verificato e ritenuto critico dall’EVA stesso per la corretta esecuzione

delle fasi di gioco, con riferimento ai componenti hardware e/o software, relativi al RNG e qualsiasi software coinvolto nella generazione dei simboli e delle combinazioni di gioco.

1.2.2.2 Console di accesso remoto

Per la verifica del SGAD è richiesta la fornitura, contestuale all'accettazione della domanda da parte dell'EVA, di un sistema di accesso remoto ad ogni componente del SGAD in esame, senza limitazioni temporali e con privilegi di amministratore della macchina ospitante.

Tale accesso remoto deve essere fruibile da parte dell'EVA presso i propri laboratori senza la necessità di installare infrastrutture aggiuntive. Il concessionario che presenta la domanda è tenuto a fornire la documentazione completa delle credenziali da utilizzare e delle modalità per l'accesso remoto.

1.2.2.3 Documentazione

La Piattaforma di gioco sarà corredata della seguente documentazione:

- a) descrizione funzionale completa della Piattaforma di gioco (inclusa la homepage e tutte le pagine periferiche del sito);
- b) descrizione funzionale dettagliata dei seguenti processi:
 - i. registrazione conto di gioco;
 - ii. login conto di gioco (nome utente e password);
 - iii. interfacciamento del giocatore al conto di gioco;
 - iv. gestione della sessione includendo la risoluzione dei suoi possibili problemi (disconnessione accidentale, chiusura accidentale del browser o del client, ...);
 - v. interfacciamento del concessionario al conto di gioco;
 - vi. capacità di reportistica contabile e finanziaria del SGAD;
 - vii. sistemi di tutela/esclusione del giocatore;
 - viii. sistemi di pagamento e interfacciamento con gli istituti di credito,
 - ix. geolocalizzazione giocatore e software per la verifica dell'identità;
 - x. disattivazione del conto di gioco.

1.2.3 PRESENTAZIONE DEI GIOCHI

La domanda per la certificazione del SGAD deve contenere la presentazione di almeno un gioco, e comunque la lista completa di tutti i giochi a cui il giocatore può avere accesso.

Per “Gioco” si intende il software SGAD specifico di ciascuno dei giochi ospitati/offerti dalla piattaforma di gioco. Ciascun gioco deve essere trattato come un’entità distinta e a sè stante.

Tutte le informazioni e i materiali da presentare relativamente ai giochi (come illustrato nel presente documento) si intendono per ciascun gioco ospitato/offerto dalla piattaforma di gioco.

Nel caso in cui i giochi ospitati/offerti dalla piattaforma di gioco appartengano alla stessa famiglia di giochi (cfr. Glossario), gli aspetti comuni ad essi saranno descritti una sola volta mentre saranno descritte singolarmente le caratteristiche proprie di ciascun gioco.

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

1.2.3.1 Codice sorgente

I requisiti elencati di seguito si applicano al codice sorgente di tutti i giochi sottoposti alla verifica da parte dell'EVA:

- a) l'intero codice sorgente dei giochi dovrà essere consegnato all'EVA perchè questo possa essere esaminato secondo modalità sicure all'interno dei propri laboratori;
- b) il codice sorgente dei giochi presentati conterrà almeno le seguenti informazioni:
 - i) nome del/i file/modulo/funzione;
 - ii) descrizione sintetica dello scopo/i del file/modulo/funzione;
 - iii) eventuale cronologia delle modifiche, con l'indicazione del soggetto che le ha apportate, quando e per quale motivo. Quest'ultima dovrà essere obbligatoriamente disponibile a partire dalla successiva verifica;
- c) il codice sorgente dei giochi presentati sarà corredato da una documentazione tecnica esplicativa;
- d) il codice sorgente dei giochi presentati sarà corretto, completo e compilabile;
- e) occorre fornire all'EVA gli strumenti necessari per la compilazione del codice sorgente.

1.2.3.2 Documentazione

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

- a) denominazione del gioco,
- b) numero di versione del gioco,
- c) regole del gioco dettagliate, comprensive di tutte le opzioni e di eventuali bonus,
- d) una descrizione formale sulla derivazione del Ritorno in percentuale al giocatore (RTP – Return To Player) del gioco o la derivazione del montepremi messo in palio.

1.2.3.3 Capacità di emulazione

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

La *Capacità di emulazione* è una modalità operativa del gioco alternativa a quella reale (ossia da attivarsi e gestire esclusivamente nell’ambiente deputato alla verifica), attraverso la quale il verificatore sperimenta le fasi di gioco critiche, simula le combinazioni di vincita critiche.

1.2.4 PRESENTAZIONE GENERATORE DI NUMERI CASUALI (RNG – RANDOM NUMBER GENERATOR)

Per “RNG” si intende un componente software e/o hardware del SGAD che genera i numeri casuali che vengono utilizzati per la generazione dei simboli di gioco per ciascun gioco della Piattaforma.

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

1.2.4.1 Codice sorgente

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

- a) l’intero codice sorgente del RNG dovrà essere consegnato all’EVA perchè questo possa essere esaminato secondo modalità sicure all’interno dei propri laboratori;
- b) il codice sorgente RNG presentato conterrà almeno le seguenti indicazioni:
 - i) nome del/i file/modulo/funzione;
 - ii) descrizione sintetica dello scopo del file/modulo/funzione;
 - iii) eventuale cronologia delle modifiche, con l’indicazione del soggetto che le ha apportate, quando e per quale motivo. La cronologia delle modifiche successive alla prima verifica dovrà essere obbligatoriamente resa disponibile nelle verifiche annuali;
- c) il codice sorgente del RNG presentato sarà corredato da una documentazione tecnica esplicativa;
- d) il codice sorgente del RNG presentato sarà corretto, completo e compilabile.

Inoltre, sarà necessario:

- e) fornire all’EVA gli strumenti necessari per la compilazione del codice sorgente;
- f) fornire all’EVA uno strumento per l’estrazione veloce di un campione sufficientemente ampio di numeri casuali da permettere l’analisi statistica della loro distribuzione.

1.2.4.2 Documentazione

Per il RNG è necessario presentare la seguente documentazione:

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

1.2.5 PRESENTAZIONE SICUREZZA DEI SISTEMI INFORMATICI (SSI)

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

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

- a) Firewall e Intrusion Prevention Systems (IPS),
- b) Server e Sistemi operativi (SO),
- c) Vulnerability assessment infrastrutturale e del codice sorgente,
- d) Hub, Switch e Router,
- e) Indirizzi Internet Protocol (IP),
- f) Gateway e Access Point,
- g) Application Entry Points e Web Forms (per la sicurezza dell'applicazione),
- h) Local Area Network (LAN) e Virtual Local Area Network (VLAN),

- i) tutte le politiche e le procedure di sicurezza documentate.

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

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

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

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

1.3.1 PRESENTAZIONE AGGIORNAMENTI O MODIFICHE DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO

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

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

1.3.2 PRESENTAZIONE AGGIORNAMENTI O MODIFICHE DI UN GIOCO

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

Qualora esistano, vanno presentati anche i documenti aggiornati relativi alla presentazione del gioco (cfr. Paragrafo 1.2.3.2).

1.3.3 PRESENTAZIONE AGGIORNAMENTI O MODIFICHE DEL RNG

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

Qualora esistano, vanno presentati anche i documenti aggiornati relativi alla progettazione e

implementazione del RNG (cfr. Paragrafo 1.2.4.2).

1.3.4 PRESENTAZIONE AGGIORNAMENTO O MODIFICHE DEL SSI

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

Qualora esistano, vanno presentati anche i documenti aggiornati relativi alla progettazione e alla configurazione del SSI (cfr. Paragrafo 1.2.5).

1.3.5 PRESENTAZIONE AGGIORNAMENTO DI EMERGENZA DEL SGAD

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

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

Gli aggiornamenti che il concessionario applica al SGAD in caso di emergenza, non relativi al RNG e a qualsiasi software coinvolto nella generazione dei simboli e delle combinazioni di gioco, saranno oggetto di certificazione a seguito delle attività di audit periodico richieste all'EVA ogni 12 mesi (cfr. Paragrafo 1.4).

1.4 RICHIESTA DI VERIFICA PERIODICA DI CONFORMITÀ DELLA PIATTAFORMA

Per la piattaforma già approvata è previsto un audit periodico ogni 12 mesi dei componenti hardware e software nonché del RNG e del software di gioco, atto a verificare la completa rispondenza del sistema in esercizio con quanto accertato e certificato. Per tale scopo deve essere presentata all'EVA una specifica richiesta. Nel caso in cui, durante l'audit periodico, l'EVA rilevi una difformità dei componenti software installati rispetto a quelli inclusi nella certificazione già presentata ad AAMS, si renderà necessaria la ripetizione delle verifiche tecniche di conformità dei componenti software coinvolti.

In sede di verifica periodica l'EVA procederà, alla verifica del montepremi reale messo in palio da ciascun gioco operativo sulla piattaforma, tramite accesso diretto ai dati reali di gioco relativi 12 mesi precedenti.

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

2. REQUISITI APPLICATIVI DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO

Di seguito sono descritti i requisiti applicativi che il SGAD deve soddisfare ai fini della certificazione. I requisiti sono suddivisi per le principali componenti della piattaforma.

2.1 CARATTERISTICHE GENERALI DEL SGAD E RELATIVA ARCHITETTURA

La descrizione delle caratteristiche generali del SGAD e della relativa architettura tecnico-funzionale devono essere conformi a quanto riportato nel paragrafo 'Descrizione dell'architettura e della struttura' delle '*Linee Guida per la predisposizione del documento di progetto della piattaforma di gioco*' (Allegato A della circolare relativa alla disciplina dei giochi di abilità con partecipazione a distanza nonché dei giochi di sorte a quota fissa e dei giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo con partecipazione a distanza).

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

2.2.1 AGREEMENT

1. Il processo di registrazione del giocatore deve prevedere il consenso ai termini e alle condizioni dell'attività di gioco.
2. Ogniqualvolta i termini e le condizioni dell'attività di gioco vengano modificati il concessionario è tenuto a darne comunicazione tramite e-mail al giocatore.
3. Il giocatore può passare alla modalità di gioco "con vincita in denaro" soltanto dopo aver preso visione dell'accordo.

2.2.2 VERIFICA

1. Per iniziare a giocare, i giocatori devono essere titolari di un conto di gioco convalidato dal concessionario secondo le modalità previste dalla normativa vigente.
2. Il SGAD deve richiedere residenza, età, identità e codice fiscale del giocatore prima di consentire l'accesso al gioco.
3. Il SGAD deve consentire al giocatore di prendere visione delle condizioni del contratto di conto di gioco e deve assicurare che le stesse vengano accettate esplicitamente.
4. Il SGAD deve essere in grado di negare l'accesso ai soggetti che si dichiarano minorenni.
5. Il SGAD deve essere in grado di impedire ai giocatori, ove operanti sul territorio italiano, di accedere a siti internet gestiti dal concessionario al di fuori dei limiti consentiti allo stesso dai titoli autorizzatori/concessori rilasciatigli da AAMS. Inoltre devono essere descritte le misure tecniche adottate per la geolocalizzazione degli indirizzi IP dei singoli giocatori.
6. L'accesso al SGAD da parte del giocatore deve prevedere almeno un nome utente e una password, ovvero un PIN (Personal Identification Number) di almeno 4 cifre nei casi di autenticazione da apparato mobile per il quale è prevista idonea procedura di

riconoscimento del numero nell'utenza telefonica (ID chiamante) dell'utente.

7. Le password iniziali sono scelte dal giocatore; in ogni caso, eventuali password successive devono essere emesse in modalità sicura. La password deve essere codificata nel rispetto delle norme vigenti.

2.2.3 DOMANDE RECUPERO PASSWORD

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

2.2.4 SOGGETTI MINORENNI

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

2.2.5 CONTROLLI SULL'ACCESSO AI GIOCHI

1. Il SGAD non deve permettere ad alcun soggetto che non sia un giocatore registrato di accedere ai giochi nella modalità con vincita in denaro.

2.2.6 CONTO DI GIOCO DEL GIOCATORE

1. Allo stesso giocatore è consentito detenere un unico conto di gioco attivo per concessione.
2. Non deve essere consentita la creazione di un nuovo conto di gioco qualora la motivazione della precedente disattivazione indichi l'inibizione del soggetto ad aprire un altro conto di gioco.
3. I conti di gioco devono essere protetti contro qualunque forma di accesso o rimozione illecita, incluso l'accesso interno da parte del personale del concessionario e quello esterno da parte di utenti malintenzionati o da altri soggetti non autorizzati.
4. I prelievi da un conto di gioco su SGAD devono essere accreditati secondo le modalità previste dalla normativa vigente; pertanto, è consentito il prelievo delle sole somme relative alle vincite, ad esclusione dei bonus.
5. Eventuali fondi rimanenti su un conto di gioco da disattivare devono essere accreditati tramite rimessa a nome del titolare del conto di gioco.

2.2.7 SICUREZZA

1. Il SGAD deve prevedere:
 - 1.1. procedure di verifica automatica, da eseguirsi con periodicità almeno quotidiana, dell'integrità delle componenti di gioco ed RNG e di qualsiasi software coinvolto nella generazione dei simboli o delle combinazioni di gioco, determinati dall'EVA in fase di verifica, compreso il software deputato al calcolo ed all'invio al sistema di controllo dei message digest di ciascun file/modulo/funzione verificato;
 - 1.2. tali procedure di verifica automatica devono coinvolgere il calcolo quotidiano dell'hash del software critico determinato dall'EVA, mediante l'algoritmo di hashing SHA1. Il risultato del calcolo deve essere verificato dall'EVA in fase di test e deve essere inviato ad AAMS secondo quanto previsto dal protocollo di comunicazione;
 - 1.3. l'esecuzione delle procedure di blocco a fronte di eventi che segnalano malfunzionamenti e/o tentate manomissioni delle componenti di gioco ed RNG (cfr. Paragrafi 1.2.3 ed 1.2.4).

2.2.8 TIMEOUT INATTIVITÀ UTENTE

1. Al fine di confermare la presenza del giocatore presso il dispositivo locale ed evitare che la sessione di gioco venga utilizzata da un utente diverso da quello che ha effettuato il login, deve essere previsto un timeout massimo di 20 minuti per inattività dell'utente, fatta salva la possibilità per l'utente stesso di impostare autonomamente e preventivamente un diverso valore.
2. Nel caso in cui il SGAD, allo scadere del timeout per inattività dell'utente, sia in grado di inibire l'accesso, selettivamente, alle funzionalità relative alla gestione del conto di gioco, non è richiesto che le funzionalità di gioco vengano interrotte a causa dello stesso timeout.
3. Alternativamente, il dispositivo deve segnalare al giocatore che la sessione è terminata. In tal caso non è consentito riprendere il gioco finché il SGAD e il dispositivo finale del giocatore non abbiano stabilito una nuova sessione.

2.2.9 DICHIARAZIONE ATTIVITÀ GIOCATORE

1. Su richiesta del giocatore, il resoconto delle operazioni effettuate dovrà essere fornito automaticamente per un periodo di almeno 30 giorni precedenti, ovvero su richiesta per periodi precedenti, e dovrà riportare, per ciascuna operazione di gioco individuata dall'identificativo di partecipazione assegnato da AAMS, i seguenti elementi minimi:
 - id del diritto di partecipazione assegnato da AAMS,
 - importo complessivo della partecipazione al gioco,
 - eventuali importi di vincita,
 - timestamp,
 - natura dell'operazione effettuata;
2. I resoconti devono riportare informazioni sufficienti per consentire al giocatore di

confrontarli con i propri riepiloghi a livello di sessione.

2.2.10 GESTIONE FONDI GIOCATORE

1. Tutte le operazioni di deposito, prelievo o di aggiornamento del saldo del conto di gioco devono essere registrate sul sistema di audit del sistema di gioco.
2. Il SGAD deve mantenere in un registro di sistema (log) tutti i numeri di autorizzazione rilasciati dai gestori delle carte di credito a seguito dell'approvazione di transazioni tramite carte di credito o analogo sistema di trasferimento di denaro.
3. In qualunque momento, il giocatore deve poter prelevare fondi secondo le modalità e nei tempi previsti dalla normativa vigente.
4. Il SGAD non deve consentire il prelievo di somme superiori al saldo del giocatore.
5. Il SGAD non deve permettere al concessionario di fare credito al giocatore.
6. Il SGAD non deve permettere il trasferimento diretto di somme da un conto di gioco all'altro.

2.2.11 SESSIONE DI GIOCO (AI SOLI FINI DELLE PRESENTI LINEE GUIDA INTESO COME L'INTERVALLO COMPRESO TRA IL LOGIN E IL LOGOUT DEL GIOCATORE)

1. Il SGAD deve fornire al giocatore un identificativo elettronico, sotto forma di certificato digitale oppure di uno username e di una password con cui avviare la sessione.
2. La sessione termina nei seguenti casi:
 - a) se il giocatore notifica al SGAD la conclusione della sessione (per esempio, eseguendo il logout),
 - b) se si raggiunge il timeout inattività giocatore, salvo i casi previsti al punto 2.2.8,
 - c) se esistono condizioni determinate dal concessionario e documentate che richiedono la conclusione della sessione di gioco.

2.2.12 FONDI NON RISCOSSI DA CONTI DI GIOCO INATTIVI

1. Nel caso di fondi non riscossi da conti di gioco inattivi, è necessario avviare un processo documentato. Un conto di gioco si considera inattivo se il giocatore non ha effettuato operazioni di gioco per un periodo di tempo pari a tre anni.
2. Il SGAD deve comunicare al giocatore la condizione di cui al punto precedente.

2.3 REQUISITI IN MATERIA DI PRIVACY

2.3.1 NORME GENERALI

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

2.3.2 UTILIZZO DEI DATI

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

2.3.3 CONSENSO

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

2.3.4 COOKIES

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

2.3.5 UTILIZZO NORMATIVO

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

2.4 REQUISITI PER LA TUTELA DEL GIOCATORE

2.4.1 INFORMAZIONI GENERALI

1. Sulla schermata iniziale del sito web del SGAD deve essere chiaramente visibile un avviso sui possibili effetti negativi del gioco, se non praticato con moderazione, e sul divieto del gioco ai minori. Tale avviso deve rispondere alle necessità di informativa responsabile e tutela dei minori.
2. La schermata iniziale della Piattaforma di gioco (ove si svolge il gioco) deve contenere un link ad una pagina dedicata alla tutela del giocatore ai fini di una condotta di gioco responsabile.
3. La pagina sulla tutela del giocatore deve contenere almeno:
 - a) informazioni sui potenziali rischi legati al gioco d'azzardo e i recapiti a cui rivolgersi per avere assistenza in caso di problemi con il gioco;
 - b) informazioni pratiche e accurate sui giochi, regole e probabilità di vincita;
 - c) un elenco di misure sulla tutela del giocatore di cui il giocatore può avvalersi, come i limiti alla sessione e quelli alle giocate, e un'opzione per consentire al giocatore di utilizzare tali opzioni;
 - d) un link evidente ai termini ed alle condizioni alle quali il giocatore ha acconsentito a sottostare accedendo e giocando sul sito;
 - e) un link evidente alle norme sulla privacy applicate dal concessionario;
 - f) un link evidente al sito internet di AAMS;
 - g) un sistema semplice ed evidente per informare il giocatore del diritto a esprimere reclami nei confronti del concessionario e a notificare ad AAMS tale reclamo. Il sistema deve prevedere un link alla homepage di AAMS.
4. Tutte le finestre presenti sul sito relative al conto di gioco (specie quella relativa al deposito) devono visualizzare un link facilmente accessibile alla pagina sulla tutela del giocatore/condotta di gioco responsabile.
5. L'attività di gioco non può realizzarsi dove non siano attivati i link che forniscono informazioni sulla tutela del giocatore/condotta di gioco responsabile.
6. Il concessionario deve verificare giornalmente tutti i link ai servizi relativi ai problemi di gioco forniti da terzi. Nel caso in cui il servizio non fosse più disponibile, o fosse sospeso per un periodo di tempo rilevante, il concessionario dovrà fornire inoltre un servizio di assistenza alternativo.

2.4.2 VISUALIZZAZIONE ORARIO ULTIMO LOGIN

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

2.4.3 INFORMAZIONI DI SICUREZZA

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

2.4.4 AUTOESCLUSIONE

1. Ai giocatori deve essere fornito un sistema semplice ed evidente per l'autoesclusione dal gioco.
2. Il sistema di autoesclusione deve essere accessibile almeno dalla pagina sulla tutela del giocatore ai fini di una condotta di gioco responsabile.
3. Al giocatore deve essere fornita l'opzione di autoesclusione a tempo determinato, ovvero a tempo indeterminato.
4. In caso di autoesclusione a tempo determinato, il SGAD deve assicurare che:
 - a) con effetto immediato, al momento della ricezione dell'ordine di autoesclusione, non vengano accettate dal giocatore nuove giocate o depositi, fino al termine del periodo di autoesclusione;
 - b) durante tale periodo al giocatore non sia impedito di prelevare dal proprio conto di gioco tutte o parte delle somme relative alle vincite, posto che il sistema riconosca il prelievo.
5. In caso di autoesclusione a tempo indeterminato, il SGAD deve assicurare che:
 - a) con effetto immediato, al momento della ricezione dell'ordine di autoesclusione, non vengano accettate dal giocatore nuove giocate o depositi, fino alla revoca dell'autoesclusione;
 - b) al giocatore non sia impedito di prelevare dal proprio conto di gioco tutte o parte delle somme relative alle vincite, posto che il sistema riconosca il prelievo;
 - c) il giocatore disponga di un sistema di revoca dell'ordine di autoesclusione, tramite una speciale procedura di identificazione da parte del concessionario.

L'elenco dei giocatori, comprensivo del loro codice fiscale, che decidono di avvalersi della facoltà di autoesclusione a tempo indeterminato deve essere comunicato per iscritto ad AAMS, così come deve essere comunicata l'eventuale decisione di revoca dell'ordine di autoesclusione. Si richiede di prestare particolare attenzione al fatto che sia nel caso di autoesclusione a tempo determinato che a tempo indeterminato, al giocatore non deve essere consentita la creazione di un altro conto di gioco.

2.4.5 ESCLUSIONE FORZATA DAL CONCESSIONARIO

1. Il SGAD deve prevedere un sistema che consenta al concessionario di escludere un giocatore dal SGAD nei casi previsti dal contratto di conto di gioco.
2. Tale sistema deve includere un registro delle motivazioni dell'esclusione.
3. Con effetto immediato dall'attivazione dell'esclusione, non è consentito l'accesso al gioco o la registrazione di depositi da parte del giocatore escluso, fino alla revoca dell'esclusione.
4. Per la durata del periodo di esclusione, al giocatore non può essere impedito di ritirare dal proprio conto di gioco le somme relative alle vincite, posto che il sistema riconosca il prelievo e che la motivazione dell'esclusione non proibisca tale operazione.

2.4.6 AUTOLIMITAZIONE

1. Il SGAD deve fornire ai giocatori un sistema semplice ed evidente per l'autolimitazione del gioco e renderlo operativo secondo quanto previsto dalla normativa vigente.
2. Tale sistema deve essere accessibile almeno dalla pagina sulla tutela del giocatore/condotta di gioco responsabile.
3. Il SGAD deve impedire l'accesso al giocatore che non abbia preventivamente ed esplicitamente impostato i parametri di autolimitazione secondo quanto previsto dalla normativa vigente.
4. Con effetto immediato al momento della ricezione di un ordine di autolimitazione, il SGAD deve garantire che tutti i limiti specificati vengano applicati correttamente all'interno del sistema.
5. È accettabile che le autolimitazioni vengano applicate a partire dal successivo login del giocatore nel SGAD; in ogni caso, il giocatore deve essere chiaramente informato delle limitazioni che verranno applicate.
6. L'EVA controllerà che sia stato implementato un meccanismo che consenta al giocatore di ridurre il grado di severità delle autolimitazioni impostate previo preavviso non inferiore a sette giorni.
7. Le autolimitazioni non devono essere influenzate da variazioni temporali esterne, come nel caso di anni bisestili ed entrata in vigore dell'ora legale.
8. Le autolimitazioni non devono essere influenzate da eventi che intervengono sullo status interno, come ordini o revoche di autoesclusione.
9. Il sistema di autolimitazione deve comprendere obbligatoriamente il limite di deposito per periodo temporale: limite del deposito massimo complessivo in un determinato periodo di tempo (per es. giornaliero, settimanale, ...). Inoltre alla prima richiesta di verifica periodica della conformità della piattaforma (dopo 12 mesi), deve comprendere anche le seguenti opzioni:
 - a. limite di partecipazione al gioco per partita: limite dell'importo massimo individuale giocabile per ogni singola partita;
 - b. limite di partecipazione al gioco per periodo temporale: limite di importo cumulativo scommettibile in un determinato periodo di tempo (per es. Giornaliero, settimanale);

2.4.7 LIMITI IMPOSTI DAL CONCESSIONARIO

1. È accettabile che il concessionario imponga ai giocatori delle limitazioni (come quelle sopraelencate), e che modifichi dette limitazioni di tanto in tanto.
2. Eventuali limitazioni imposte dal concessionario devono essere notificate ai giocatori con congruo anticipo.
3. Le disposizioni di cui ai punti 7 e 8 del paragrafo 2.4.6 “Autolimitazione” del presente documento si applicano anche alle limitazioni imposte dal concessionario.

2.4.8 REGISTRO OPERAZIONI

1. È necessario predisporre un adeguato registro delle operazioni relative ai conti di gioco al fine di assicurare che la gestione di eventuali controversie avvenga all’insegna della trasparenza (per la trattazione dettagliata dei requisiti cfr. il paragrafo 2.7 “Requisiti per la registrazione dei dati” del presente documento).
2. È necessario effettuare il backup delle operazioni relative ai conti di gioco al fine di garantire il recupero dei saldi di tutti i conti di gioco in caso di avvenimenti che rendano il SGAD non operativo (per la trattazione dettagliata dei requisiti cfr. il paragrafo 2.7 “Requisiti per la registrazione dei dati” del presente documento).

2.4.9 MALFUNZIONAMENTO

1. L’eventuale malfunzionamento irreversibile dell’hardware/software relativo all’attività di gioco deve comportare l’annullamento delle partite e dei pagamenti effettuati nonché il rimborso integrale delle giocate interessate, salvo le diverse modalità previste per determinate tipologie di giochi (ad esempio, giochi a torneo ad interazione diretta). Il rimborso integrale delle giocate è, comunque, a carico del concessionario.
2. I termini e le condizioni del gioco devono definire chiaramente le modalità per gestire il malfunzionamento irreversibile dell’hardware/software relativo all’attività di gioco.

2.5 REQUISITI RNG

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

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

2.5.1 INTRODUZIONE GENERALE

1. Gli esiti del RNG utilizzato per la selezione dei simboli di gioco devono:
 - a) essere indipendenti sotto l'aspetto statistico,
 - b) essere distribuiti uniformemente entro limiti di tolleranza prestabiliti (intervalli di confidenza associati a determinati livelli di fiducia, numerosità e variabilità del campione),
 - c) superare i test inferenziali statistici a livello di confidenza del 95%,
 - d) essere imprevedibili, anche per un eventuale intruso che sia a conoscenza dell'algoritmo, dell'implementazione dell'algoritmo all'interno del gioco/applicazione a cui è collegato e del valore seme (valore iniziale utilizzato per avviare l'algoritmo).
2. L'estrazione dei simboli di gioco non deve essere influenzata, interessata o controllata da altro se non dai valori numerici derivati dal RNG in relazione alle regole del gioco.
3. Non appena vengono estratti i simboli di gioco e/o determinati gli esiti di gioco, questi devono essere immediatamente utilizzati come indicato dalle regole del gioco, ossia non vengono eliminati a seguito del comportamento adattivo del gioco.

2.5.2 DIMENSIONAMENTO (SCALING)

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

2.5.3 MAPPATURA

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

Nota: è ammissibile che l'implementazione di alcuni giochi sia esente da questo requisito, come nei casi in cui la mappatura è utilizzata deliberatamente per creare le probabilità necessarie per i vari esiti di gioco, come previsto dalle regole del gioco.
2. Gli esiti del RNG mappati devono dimostrare di aver superato i test statistici riconosciuti.

2.5.4 SELEZIONE DEL RNG

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

2.5.5 RNG HARDWARE

In ragione della loro natura fisica, i RNG basati su hardware possono potenzialmente “guastarsi” nel tempo. Il guasto di un RNG basato su hardware può quindi condizionare il corretto funzionamento del SGAD ed evidenziare una distribuzione iniqua dei simboli di gioco. Nel caso venga utilizzato un RNG basato su hardware è necessario prevedere forme di monitoraggio dinamico/attivo dell’esito in tempo reale, che consentano di disabilitare l’attività di gioco nel caso in cui venga individuata una qualsiasi anomalia.

2.5.6 RNG SOFTWARE

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

2.5.6.1 Periodo

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

2.5.6.2 Intervallo

L’intervallo di risultati grezzi generati dal RNG deve essere sufficientemente ampio da assicurare adeguata precisione e flessibilità nel processo di “scaling” e mappatura.

2.5.6.3 Generazione/rigenerazione

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

2.5.7 ATTIVITÀ/CICLO IN BACKGROUND

Non applicabile ai giochi di abilità

2.6 REQUISITI DI GIOCO

2.6.1 CORRETTEZZA DEL GIOCO

1. I giochi non devono essere progettati in modo tale da dare al giocatore la falsa impressione di avere maggiori probabilità di vittoria rappresentando in maniera irrealistica un evento.
2. Non sono ammessi i cosiddetti near-miss game, progettati per dare al giocatore l'impressione di aver sfiorato la vincita massima (più frequentemente di quanto le regole del gioco non permettano naturalmente) per indurlo a continuare a puntare.
3. Ciascun gioco deve essere corredato dalle relative regole (comprehensive delle specifiche di utilizzo degli eventuali jackpot con particolare riferimento alla determinazione della percentuale di RTP al giocatore o alla determinazione del montepremi di gioco) e istruzioni di gioco. Tali regole e istruzioni di gioco, devono essere consultabili online.
4. Le regole di gioco non devono essere sleali o ingannevoli.
5. Le regole di gioco non possono essere modificate nel corso di una sessione, a meno che non ne sia data effettiva notifica al giocatore.
6. Le regole di gioco non possono essere modificate nell'intervallo compreso tra l'effettuazione di una giocata e l'esito, nonché l'erogazione dell'eventuale vincita relativa.
7. I giochi devono funzionare ed interagire con il giocatore nel rigoroso rispetto delle regole pubblicate.

2.6.2 INAMMISSIBILITÀ DEL COMPORTAMENTO ADATTIVO NEI GIOCHI

Non applicabile ai giochi di abilità

2.6.3 INAMMISSIBILITÀ DEL GIOCO FORZATO

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

2.6.4 REQUISITI DELLA PARTITA

1. Le seguenti informazioni devono essere visualizzate sulla schermata di gioco, ovvero risultare facilmente accessibili tramite un collegamento diretto:
 - a) nome del gioco;
 - b) istruzioni (e restrizioni) di gioco, ivi compresa l'indicazione di tutti i premi e le caratteristiche speciali;
 - c) saldo del conto di gioco aggiornato espresso in valuta;

- d) giocata unitaria e totale.
2. Qualora il gioco sia disponibile in varie lingue, si devono osservare i seguenti principi:
- a) tutte le versioni devono fornire lo stesso meccanismo di determinazione del montepremi;
 - b) tutte le versioni devono risultare coerenti con le relative istruzioni (e restrizioni);
 - c) tutte le informazioni sul gioco devono essere fornite nella lingua indicata per quella versione;
 - d) le informazioni sul gioco devono essere fornite almeno in lingua Italiana;
 - e) le istruzioni (e restrizioni) di gioco devono presentare il medesimo contenuto in tutte le versioni, in modo tale che nessuna risulti avvantaggiata o svantaggiata.

2.6.5 PROGETTAZIONE DEL GIOCO

1. Tutte le funzioni critiche, ivi compresa la generazione dei simboli di gioco di qualunque gioco, devono essere generate dal SGAD, indipendentemente dal dispositivo del giocatore finale.
2. Il risultato del gioco non deve essere influenzato dalla larghezza di banda, dall'utilizzo del link, bit error rate o da altre caratteristiche del canale di comunicazione tra il SGAD e il dispositivo del giocatore finale.
3. Versioni differenti dello stesso gioco (dove a variare per esempio è il meccanismo di determinazione del montepremi o del RTP) non sono permesse, sempre che queste versioni alternative non siano state esplicitamente approvate da AAMS.
4. La percentuale di RTP (%RTP) per i giochi di abilità e di carte in forma di torneo deve essere non inferiore all'80% delle somme raccolte al netto dei jackpot.
5. La %RTP di ciascun gioco deve essere specificata dal concessionario nella documentazione di gioco.
6. Laddove la descrizione del gioco comprenda la simulazione di un dispositivo fisico che riproduce la vita reale, o il gioco debba necessariamente comprenderla, il comportamento della simulazione deve coincidere con quello previsto per il dispositivo fisico, ossia:
 - a) la rappresentazione visiva della simulazione deve corrispondere alle caratteristiche del dispositivo fisico che riproduce la vita reale;
 - b) le probabilità che si verifichi un qualunque evento devono essere le medesime nella simulazione e nel dispositivo fisico;
 - c) laddove il gioco simuli vari dispositivi fisici che riproducono la vita reale, che di norma siano indipendenti l'uno dall'altro, ciascuna simulazione dovrà essere indipendente dall'altra;
 - d) laddove il gioco simuli un dispositivo fisico che riproduce la vita reale che non

memorizzi gli eventi precedenti, il comportamento delle simulazioni dovrà essere indipendente, ovvero svincolato da comportamenti precedenti, in modo tale da non risultare adattativo o prevedibile nella pratica.

7. I giochi che non sono completamente indipendenti dalla storia della partita (ad es. metamorphic games) sono tenuti a:
 - a) mostrare chiaramente al giocatore quali regole si applicano a ciascuno stato del gioco;
 - b) fornire al giocatore informazioni sufficienti ad indicargli lo stato aggiornato verso l'attivazione della metamorfosi successiva del gioco (ad esempio, dovranno essere indicati l'eventuale necessità di crediti di gioco, il numero di crediti di gioco mancanti o il numero totale per attivare la metamorfosi successiva, oltre al numero di crediti di gioco raccolti fino a quel momento);
 - c) non adattare la probabilità di una metamorfosi in base alla storia dei premi ottenuti nelle partite precedenti (ad esempio il gioco non deve adattare il proprio RTP ai pagamenti precedenti);
 - d) non essere concepiti in modo tale da risultare ingannevoli per il giocatore.

2.6.6 PARTITA

1. Le partite che richiedono un pagamento in denaro (nei giochi con denaro reale) possono svolgersi soltanto durante una sessione di gioco (ossia dopo il login e prima del logout da parte del giocatore).
2. Nel caso di giochi a torneo ad interazione diretta o indiretta, è ammesso che l'azione attiva o passiva di logout di un giocatore non determini la conclusione della partecipazione al torneo di tale giocatore, in maniera tale da prevenire azioni di turbamento del normale svolgimento del gioco degli altri giocatori coinvolti. Il meccanismo di svolgimento del gioco dopo il logout del giocatore verrà valutato volta per volta dall'EVA.
3. Laddove si utilizzino link esterni per fornire informazioni sul gioco, conformemente alle indicazioni delle presenti Linee Guida, la partita non può iniziare qualora tali informazioni si rivelassero inaccessibili. La disponibilità di tali informazioni deve essere controllata (manualmente o automaticamente) almeno una volta al giorno:
 - a) laddove venga individuato un link esterno non funzionante, riguardante soltanto informazioni specifiche sul gioco, il gioco o i giochi corrispondenti devono essere rimossi dalla rete (manualmente o automaticamente) nel caso in cui non sia possibile ripristinare detto link entro un'ora;
 - b) laddove venga individuato un link non funzionante, riguardante l'intero sito Internet, tutti i giochi devono essere rimossi dalla rete (manualmente o automaticamente) se tale collegamento non viene riparato entro dodici ore.
4. Qualora un malfunzionamento del SGAD impedisse di proseguire il gioco, tutte le giocate devono essere rimborsate ai giocatori, salvo le diverse modalità previste per determinate tipologie di giochi (ad esempio, giochi a torneo ad interazione diretta). Il rimborso integrale delle giocate è, comunque, a carico del concessionario.

5. Qualora il SGAD invitasse a partecipare a un determinato gioco, dovrà accettare tutte le puntate (conformemente alle regole) per quel gioco.
6. Il metodo con cui il giocatore seleziona e partecipa a un determinato gioco deve essere trasparente.
7. Il SGAD deve fornire al giocatore informazioni chiare circa tutti i giochi disponibili in quel momento.
8. Il giocatore deve essere sempre informato sul gioco selezionato o in corso.
9. Deve essere disponibile la funzione “riepiloga l'ultima partita”, come replay visivo del gioco oppure come descrizione dettagliata non grafica della partita appena conclusasi. Deve essere indicato chiaramente che il replay del gioco si riferisce alla partita precedente, fornendo almeno le seguenti informazioni:
 - a) data e ora della partita;
 - b) codice identificativo della partita assegnato da AAMS, comprensivo del timestamp;
 - c) la schermata relativa al risultato finale del gioco, graficamente o tramite un messaggio di testo;
 - d) l'ammontare della giocata;
 - e) l'ammontare relativo all'eventuale vincita dell'ultima partita;
 - f) i risultati di qualunque fase intermedia del gioco, quali giocate o giochi bonus.

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

2.6.7 DISATTIVAZIONE DEL GIOCO

1. Il SGAD deve fornire al concessionario un'opzione di disattivazione per ogni singola variante di gioco, tra quelle approvate da AAMS.
2. Quando si disattiva una variante di gioco, tutti i giocatori che stanno utilizzando quella variante devono poter concludere la partita in corso. Una possibile eccezione è costituita dalle varianti di giochi multifase ancora in corso, laddove il giocatore abbia concluso la sessione durante una mano o sia trascorso un periodo di inattività di oltre trenta minuti, durante il quale il concessionario abbia compiuto ogni ragionevole azione per invitare il giocatore a concludere il gioco. Qualora la variante di un gioco multifase venga disattivata con queste modalità, il giocatore deve riceverne notifica al successivo login nel SGAD.
3. In seguito alla disattivazione, la variante del gioco non deve essere accessibile ai giocatori dopo il termine della partita in corso.
4. Il SGAD deve fornire al concessionario gli audit trail completi al momento della disattivazione di una variante di gioco ancora in corso.
5. Il SGAD deve inoltre fornire al concessionario un'opzione di disattivazione per l'intera gamma dei giochi offerti, nel pieno rispetto dei succitati requisiti.
6. Il SGAD deve inoltre fornire al concessionario un'opzione di disattivazione per ogni singola sessione di gioco al suo interno, nel pieno rispetto dei succitati requisiti.

2.6.8 PARTITE NON CONCLUSE

1. Nel caso di giochi a torneo a interazione diretta, il giocatore che non sia in grado di portare a termine una partita per uno dei seguenti motivi:
 - a) l'interruzione della comunicazione tra il SGAD e il dispositivo del giocatore;
 - b) il riavvio del dispositivo del giocatore finale;
 - c) una conclusione anomala dell'applicazione di gioco sul dispositivo del giocatore finale;deve poter continuare la sua partecipazione al torneo, qualora non si sia nel frattempo concluso, al momento della riconnessione.
2. I giochi a torneo e i giochi multifase che sono stati disattivati dal SGAD possono essere conclusi subito dopo la disattivazione del gioco.
3. Le fasi di gioco associate a una partita non conclusa, che può essere continuata, devono essere mantenute dal SGAD fino al completamento del gioco. I conti di gioco dei giocatori devono riportare i fondi impegnati nelle partite non concluse.

2.6.9 ARTWORK DEL GIOCO (INFORMAZIONI VISUALIZZATE)

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

2.6.9.1 Istruzioni e informazioni

1. Tutte le informazioni (visive, sonore, scritte o iconiche) fornite per mezzo della Piattaforma e dei giochi non devono essere in alcuna maniera o forma oscene, illecite oppure offensive (ad es. contenuti pedopornografici oppure insulti religiosi o razziali).
2. Tutte le informazioni fornite circa il sito web e i giochi devono essere disponibili in italiano e corrette dal punto di vista grammaticale e sintattico
Nota: è possibile visualizzare il logo o messaggi sul copyright, senza con ciò precludere la visualizzazione delle stesse informazioni in altre lingue.
3. Tutte le informazioni scritte fornite circa la Piattaforma e i giochi devono essere esposte chiaramente e non devono risultare ingannevoli per il giocatore.
4. Tutte le informazioni fornite circa la Piattaforma di gioco e i giochi devono essere veritiere.
5. Tutte le informazioni riguardanti l'aiuto/le regole di gioco devono essere chiaramente visibili ovvero gli strumenti per la loro visualizzazione devono essere facilmente rintracciabili, in qualunque momento.
6. Tutte le informazioni riguardanti l'aiuto/le regole di gioco devono essere visibili/disponibili al giocatore anche in assenza di puntate sul gioco.
7. Tutte le informazioni riguardanti l'aiuto/le regole di gioco devono essere di facile interpretazione, inequivocabili e sufficienti a illustrare tutte le regole di gioco.

8. Le informazioni riguardanti l'aiuto/le regole di gioco devono essere sufficienti affinché il giocatore possa verificare la correttezza del premio assegnatogli.
9. Qualora si offrano premi assegnati casualmente, il valore massimo ottenibile con tali premi deve essere indicato nelle informazioni riguardanti l'aiuto/le regole di gioco.
10. Qualora il valore del premio assegnato casualmente dipenda dall'ammontare della puntata, si dovrà specificarlo nelle informazioni riguardanti l'aiuto/le regole di gioco.
11. Il nome del gioco in corso deve essere chiaramente visibile al giocatore sulla schermata di gioco.
12. Le funzioni di ciascun bottone contenuto nella Piattaforma e nei giochi devono essere indicate con chiarezza, preferibilmente sul bottone stesso.

2.6.9.2 Visualizzazione della giocata

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

2.6.9.3 Visualizzazione del risultato

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

2.6.9.4 Giochi multiutente

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

2.6.10 REQUISITI SPECIFICI PER GIOCO

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

2.7 REQUISITI PER LA REGISTRAZIONE DEI DATI

2.7.1 REQUISITI GENERALI

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

2.7.2 INFORMAZIONI SUL CONTO DI GIOCO DEL GIOCATORE

1. Per ciascun conto di gioco, il SGAD dovrà memorizzare e creare copie di back-up di tutte le seguenti informazioni, oltre ad essere in grado di richiamarle su richiesta tramite un tool automatico ovvero tramite strumenti di reporting, per il periodo di tempo stabilito dalla

normativa vigente:

- a) dati sull'identità del giocatore (ivi compresi i risultati della verifica dell'identità del giocatore);
 - b) dettagli del conto di gioco e saldo aggiornato;
 - c) modifiche ai dettagli del conto di gioco, quali cambio di indirizzo, cambio di carta di credito, cambio di nome;
 - d) consenso all'utilizzo dei dati personali ai sensi della normativa sulla privacy;
 - e) le limitazioni protettive impostate dal giocatore stesso tramite lo strumento di autolimitazione;
 - f) eventuali esclusioni protettive impostate dal giocatore stesso;
 - g) dettagli di eventuali conti di gioco precedenti, ivi comprese le motivazioni della disattivazione;
 - h) cronologia dei depositi/prelievi;
 - i) cronologia della partita (ovvero partite giocate, ammontare delle poste di gioco, ammontare delle vincite, ecc.).
2. Per l'insieme dei conti di gioco, su richiesta di AAMS, il SGAD deve essere in grado di generare, tramite un tool automatico ovvero tramite strumenti di reporting, i seguenti rendiconti, per un periodo di tempo stabilito dalla normativa vigente:
- a) una lista di tutti i conti di gioco attualmente attivi o attivi precedentemente ad una certa data;
 - b) una lista di tutti i conti di gioco attualmente inattivi o inattivi precedentemente ad una certa data (ivi compresi i motivi della disattivazione);
 - c) una lista di tutti i conti di gioco in cui il giocatore abbia (in precedenza o attualmente) impostato un'auto-esclusione protettiva;
 - d) una lista di tutti i conti di gioco in cui il giocatore sia stato (in precedenza o attualmente) escluso dal sito dal concessionario (esclusione involontaria);
 - e) una lista di tutti i conti di gioco per cui i fondi del giocatore siano stati (in precedenza o attualmente) inattivi per un periodo superiore ai 36 mesi;
 - f) una lista di tutti i conti di gioco in cui uno o più depositi e/o prelievi del giocatore abbiano superato un certo limite (depositi/prelievi ingenti). Il limite dovrà essere rapportato alle singole transazioni, come pure per l'insieme delle transazioni, per un periodo di tempo definito dall'utente;
 - g) una lista di tutti i conti di gioco in cui una o più vincite del giocatore abbiano superato un certo limite (vincite ingenti). Il limite dovrà essere rapportato alle singole vincite,

come pure per l'insieme delle vincite, per un periodo di tempo definito dall'utente.

2.7.3 INFORMAZIONI SULLA SESSIONE DI GIOCO

1. Per ciascuna sessione di gioco (ossia l'intervallo compreso tra il login e il logout del giocatore), il SGAD dovrà memorizzare e creare copie di back-up di tutte le seguenti informazioni, oltre a essere in grado di richiamarle su richiesta tramite idonee funzionalità o procedure:
 - a) identificativo unico del giocatore;
 - b) orario di inizio e termine della sessione di gioco;
 - c) informazioni sulle partite per ciascuna sessione (giochi utilizzati, ammontare delle giocate, importo delle vincite, ecc.).
2. Nel caso non sia possibile determinare l'orario di fine della sessione di gioco per limiti tecnologici (ad esempio nel caso di sessioni web) non è richiesto che l'orario di fine sessione di gioco venga memorizzato.
3. Nel caso in cui sia possibile determinare l'orario di fine sessione di gioco il SGAD dovrà essere in grado di generare su richiesta una lista aggiornata di tutte le sessioni di gioco attive.

2.7.4 INFORMAZIONI SULLE SINGOLE GIOCATE

1. Per ciascun gioco utilizzato, il SGAD dovrà memorizzare e creare copie di back-up di tutte le seguenti informazioni, oltre a essere in grado di richiamarle su richiesta tramite idonee funzionalità o procedure:
 - a) identificativo unico del giocatore;
 - b) identificativo unico della giocata;
 - c) orario di inizio del gioco secondo il SGAD;
 - d) ammontare della giocata;
 - e) stato del gioco aggiornato (in corso/concluso)
(nota: il SGAD dovrà memorizzare tutte le partite non concluse e il motivo del mancato completamento);
 - f) risultato del gioco; ;
 - g) orario di conclusione del gioco secondo il SGAD;
 - h) ammontare della vincita.
2. Il SGAD dovrà memorizzare e creare copie di back-up di una lista di tutti i giochi ospitati dalla Piattaforma di gioco, ivi comprese le versioni approvate del gioco; tali informazioni potranno essere richiamate su richiesta per un periodo di tempo stabilito dal concessionario.

2.7.5 INFORMAZIONI SUGLI EVENTI SIGNIFICATIVI

1. Per gli eventi significativi, il SGAD dovrà memorizzare e creare copie di back-up di tutte le modifiche apportate dal concessionario ai parametri di gioco, oltre ad essere in grado di richiamarle su richiesta tramite una funzionalità automatica.
2. I sistemi computerizzati esterni (ad es. Jackpot controller) che influenzino il risultato del gioco o l'ammontare delle vincite dovranno registrare l'assegnazione della data e dell'orario degli eventi significativi qualora non siano trasferiti immediatamente al SGAD.
3. Il SGAD dovrà essere in grado di ricevere e memorizzare tutti gli eventi significativi dai sistemi computerizzati esterni che influenzino il risultato del gioco o l'ammontare delle vincite.
4. Il SGAD dovrà fornire uno strumento per visualizzare gli eventi significativi trasmessi da sistemi computerizzati esterni che influenzino il risultato del gioco o l'ammontare delle vincite, ivi compresa l'opzione di ricerca di determinati tipi d'evento.

2.8 REQUISITI APPLICATIVI

2.8.1 TRASMISSIONE E MEMORIZZAZIONE DEI DATI

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

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

- Capo I e Capo II del Decreto legislativo 30 giugno 2003, n. 196, "Codice in materia di protezione dei dati personali";
- Allegato B del citato D.lgs. 196/2003, "Disciplinare tecnico in materia di misure minime di sicurezza";
- Provvedimento del 27 novembre 2008, "Misure e accorgimenti prescritti ai titolari dei trattamenti effettuati con strumenti elettronici relativamente alle attribuzioni delle funzioni di amministratore di sistema".

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

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

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

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

tracciatura.

2.8.2 CHIUSURA E RECUPERO

1. Il SGAD dovrà essere in grado di arrestarsi correttamente nel caso di interruzione di energia elettrica, senza riavviarsi automaticamente al ripristino della fornitura.
2. In caso di gravi danni all'hardware/software, il SGAD dovrà essere in grado di recuperare tutte le principali informazioni a partire dall'ultimo backup fino al momento in cui si è verificato l'errore di sistema.
3. Il concessionario deve disporre di un sistema di disaster recovery sufficiente a garantire la tutela dei diritti del giocatore e fornire la tracciabilità e la ricostruibilità di tutte le informazioni fino al momento del disastro.
4. Il SGAD dovrà essere in grado di recuperare la propria funzionalità dopo riavvii imprevisti dei sistemi centrali o di altre componenti.
5. La piattaforma hardware e il Sistema Operativo (SO) del SGAD devono essere di comprovata affidabilità.

2.8.3 CONTINUITÀ DEL SERVIZIO

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

2.8.4 COLLOQUIO IN TEMPO REALE TRA IL SGAD ED IL SISTEMA CENTRALIZZATO DI AAMS

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

2.8.5 AZIONE DI VIGILANZA E CONTROLLO DA PARTE DI AAMS

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

- a) ai dati delle sessioni di gioco,
- b) alle giocate svolte e quelle in corso,
- c) ai dati dei conti di gioco,

mediante interfaccia web tramite protocollo cifrato (es. SSL) e con meccanismi di autenticazione forte (es. smart card, token card, password dinamiche ecc.).

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

Qualora i dati siano resi disponibili tramite interfacce diverse è richiesto che tali dati siano interoperabili, ovvero che i dati resi disponibili da un'interfaccia siano utilizzabili come chiave di ricerca nell'altra.

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

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

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

2.9.1 PROCEDURE E POLITICHE DI SICUREZZA

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

2.9.2 SICUREZZA FISICA E DELL'AMBIENTE

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

facilmente consultabile.

2.9.3 CONTROLLI AMMINISTRATIVI

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

2.9.4 CONTROLLI SPECIALISTICI

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

- f) Controllo dell'accesso fisico e logico alle porte di diagnostica e configurazione.
 - g) Separazione sicura di gruppi di servizi, utenti e sistemi.
 - h) Time-out della sessione dopo un periodo di inattività pre-definito.
5. Occorre mettere in atto un processo formale di gestione delle chiavi per regolare l'accesso alle informazioni criptate.
6. Occorre condurre regolarmente il test di intrusione di tutti gli indirizzi IP esterni.

APPENDICE A: REQUISITI DI GIOCO CON JACKPOT PROGRESSIVO

Non applicabile ai giochi di abilità

APPENDICE B: REQUISITI PER L'OPZIONE GAMBLE

Non applicabile ai giochi di abilità

APPENDICE C: GIOCHI SLOT/A RULLI

Non applicabile ai giochi di abilità

APPENDICE D: REQUISITI GIOCO DELLA ROULETTE

Non applicabile ai giochi di abilità

APPENDICE E: REQUISITI GIOCHI CON I DADI

Non applicabile ai giochi di abilità

APPENDICE F: REQUISITI GIOCHI DI CARTE GENERICI

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

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

APPENDICE G: REQUISITI POKER A UN GIOCATORE

Non applicabile ai giochi di abilità

APPENDICE H: REQUISITI POKER A PIÙ GIOCATORI

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

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

APPENDICE I: REQUISITI BLACKJACK

Non applicabile ai giochi di abilità

APPENDICE J: GIOCHI CON LIVE DEALER

Non applicabile ai giochi di abilità

APPENDICE K: ALTRI GIOCHI

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

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

GLOSSARIO

Termine	Descrizione
Cicli/attività di background	Qualora il RNG basato sul software abbia un background ciclico, vi sarà una stringa costante di numeri generali casualmente dal RNG, anche nei momenti in cui il gioco non li richieda. Senza attività/cicli di background, sarebbe possibile prevedere il risultato dell'iterazione successive della funzione usata per generare i numeri casuali conoscendo i valori aggiornati e l'algoritmo.
COBIT	<i>Control Objectives for Information and Related Technology</i> (obiettivi di controllo nel campo dell'informazione e delle tecnologie correlate)
Dimensionamento	L'output grezzo ("raw output") prodotto da un RNG presenterà di norma un intervallo di gran lunga superiore a quello necessario per l'uso desiderato (ad es. un RNG da 32bit produrrà oltre due miliardi di risultati possibili, ma noi dovremo determinare soltanto quale delle 52 carte pescare). Il dimensionamento ha il compito di suddividere l'output grezzo in numeri più piccoli e gestibili. Questi numeri "dimensionati" potranno poi essere mappati come particolari numeri di carta, numeri di registrazione, simboli, eccetera. Di conseguenza, l'output grezzo prodotto da un RNG presenterà talvolta un intervallo di gran lunga inferiore a quello necessario per l'uso desiderato (ad es. $0 < \text{output grezzo} < 1$). In questi casi, il dimensionamento ha il compito di espandere l'output grezzo in numeri maggiori e gestibili.
DGE	Dispositivo di gioco elettronico
Emulazione	Tutti i giochi presentati dovranno riportare la "Capacità di emulazione" ai fini della verifica. In pratica, tutti i giochi dovranno presentare una modalità operativa alternativa alla versione del gioco tradizionale/dal vivo (ossia da attivarsi e utilizzare nel solo ambiente di verifica), grazie alla quale i risultati del gioco potranno essere inseriti artificialmente nel sistema ad opera dell'utente (l'esaminatore), trattati secondo la stessa logica della versione tradizionale/dal vivo del gioco e visualizzati dall'utente ai fini della verifica.
EVA	Ente di verifica accreditato
Famiglia di giochi	Una famiglia di giochi è costituita da giochi che: <ul style="list-style-type: none"> · hanno le stesse regole di gioco; · utilizzano la stessa percentuale di RTP; · si basano sulla stessa matematica di gioco; · gestiscono allo stesso modo gli eventuali jackpot. <p>In sintesi, i giochi di una stessa famiglia differiscono solo per gli aspetti grafici, come nel caso delle slot.</p>
FAQ	Frequently Asked Question – domande frequenti
GDL	Grado di libertà. Pari al numero totale di risultati possibili meno uno (ad es. mazzo da 52 carte – grado di libertà = 1).

Generazione	La generazione è il metodo utilizzato per generare GCN in prima battuta (al momento dell'inizializzazione).
Gioco di abilità pura o skill game	I giochi di abilità pura sono giochi nei quali l'esito della partita è determinato esclusivamente dall'abilità fisica del giocatore (come basso tempo di reazione o destrezza) o abilità mentale (capacità logiche e di strategia, conoscenze di cultura generale).
Gioco	Il termine "Gioco" si riferisce al software SGAD specifico di ogni singolo gioco ospitato/offerto sulla Piattaforma di gioco. Ogni gioco dovrà essere considerato un'entità distinta e a sé stante.
Gioco in più fasi	Gioco che comprende una o più fasi intermedie, che richiedono un input da parte del giocatore per procedere. Il Poker e il Blackjack sono due esempi di giochi in più fasi.
Intervallo	L'intervallo è l'effettiva portata dell'output dal RNG. Un RNG da 32bit fornisce 2^{32} risultati possibili (4.29×10^9). Considerando un output di 64bit, il RNG può fornire 1.8×10^{19} risultati possibili.
ID	Identificazione
IDS	Intrusion Detection System
IP	Internet Protocol
ISO	International Standards Organisation (Organizzazione internazionale per la standardizzazione)
LAN	Local Area Network
LG	Linee Guida
Modifica ai parametri del Jackpot progressivo	<i>Non applicabile ai giochi di abilità a distanza.</i>
OSSTMM	<i>Open Source Security Testing Methodology Manual</i>
Periodo	Il periodo indica il lasso di tempo prima che si ripeta una sequenza casuale.
Radice	Molti ritengono erroneamente che la radice costituisca il VALORE INIZIALE di un RNG e che, una volta avviato quest'ultimo, la radice diventi inutile a meno che non lo si riavvii. Il termine "radice" è spesso usato in modo erroneo nel caso dei RNG algoritmici, per cui la radice rappresenta il valore usato come base per l'iterazione successive della funzione che costituisce l'algoritmo del RNG (ossia, nella maggior parte dei casi, l'ultimo valore).
Rigenerazione	La rigenerazione si verifica al riavvio dell'algoritmo del RNG (date le nuove radici iniziali).
Risultati grezzi	L'output di un GCN non in scala.
RNG	Generatore di numeri casuali. Si riferisce all'hardware e/o software SGAD che determina i risultati casuali poi utilizzati da tutti i giochi ospitati/offerti sulla Piattaforma di gioco.
RTP	. Nei giochi di abilità pura si intende come RTP la percentuale di puntate che vengono destinate alla formazione del motepremi di gioco.
SGAD	Piattaforma del sistema di gioco di abilità a distanza

Piattaforma di gioco	<p>Il termine “Piattaforma di gioco” si riferisce agli elementi del SGAD che contengono opzioni comuni a tutti i giochi e formino la principale interfaccia del SGAD sia per il giocatore, sia per il concessionario:</p> <ul style="list-style-type: none"> • la Piattaforma di gioco offre al giocatore gli strumenti per registrare un conto di gioco, registrarsi/uscire dal proprio conto di gioco, modificare le informazioni del profilo, versare e prelevare fondi dal proprio conto di gioco, richiedere un riepilogo/estratto dei movimenti effettuati sul proprio conto di gioco, chiudere il conto di gioco. Comprende inoltre qualunque pagina web visualizzata dal giocatore relativa ai giochi offerti dal SGAD (escluse le inserzioni pubblicitarie) che non costituiscono però una vera e propria schermata di gioco; • la Piattaforma di gioco consente al concessionario di esaminare i conti di gioco dei giocatori, attivare/disattivare giochi, generare reportistica relativa ai conti di gioco e alle transazioni finanziarie/di gioco, inserire i risultati per le giocate sportive, abilitare/disabilitare gli conto di gioco dei giocatori e impostare tutti i parametri configurabili.
SO	Sistema operativo
SSI	Sicurezza dei sistemi informativi. Si intendono i Controlli amministrativi, applicativi, fisici e ambientali necessari ad assicurare la gestione sicura e verificabile del SGAD da parte del concessionario.
TEF	Trasferimento elettronico di fondi
VLAN	Virtual Local Area Network
VST	Verifica dei sistemi tecnici