



***MANUALE DI COLLAUDO
DEI SISTEMI DI GIOCO
PER LE SCOMMESSE SU EVENTI SIMULATI***

VERSIONE 3.0

21-07-2016

INDICE

1. ELENCO REVISIONI	4
2. PREMESSA	6
2.1 PREDISPOSIZIONE AMBIENTE DI COLLAUDO	7
3. VERIFICA FUNZIONALE DELL'INTERFACCIA DI COMUNICAZIONE CON IL TOTALIZZATORE NAZIONALE	9
3.1 MESSAGGIO 5.1 - PALINSESTO	9
3.2 MESSAGGIO 5.2 - APERTURA EVENTO VIRTUALE	10
3.3 MESSAGGIO 5.7 - APERTURA MULTI-EVENTO	10
3.4 MESSAGGIO 5.8 - APERTURA TORNEO	11
3.5 MESSAGGIO 5.6 – INSERIMENTO CONCESSIONARI SU PALINSESTO ESISTENTE	12
3.6 MESSAGGIO 6.1 - VENDITA	12
3.7 MESSAGGIO 6.5 – VENDITA GIOCATA SISTEMISTICA	13
3.8 MESSAGGIO 6.4 – ANNULLO BIGLIETTO	14
3.9 MESSAGGIO 5.3 - RICHIESTA ESTRAZIONE	14
3.10 MESSAGGIO 5.4 - RISULTATI UFFICIALI	15
3.11 MESSAGGIO 6.2 - PAGAMENTO/RIMBORSO (PAGAMENTO)	15
3.12 MESSAGGIO 5.5 - ANNULLO EVENTO VIRTUALE	16
3.13 MESSAGGIO 6.2 - PAGAMENTO/RIMBORSO (RIMBORSO)	16
3.14 MESSAGGIO 6.3 - INFORMAZIONI BIGLIETTO	16
3.15 MESSAGGIO 6.6 - INFORMAZIONI BIGLIETTO GIOCATA SISTEMISTICA	17
3.16 MESSAGGIO 7.1 - RENDICONTO GIORNALIERO	17
3.17 MESSAGGIO 7.2 - ELENCO BIGLIETTI PRESCRITTI	17

3.18	MESSAGGIO 7.3 - ELENCO BIGLIETTI TELEMATICI NON RISCOSSI 2	18
3.19	MESSAGGIO 7.4 - TOTALE BIGLIETTI GIORNALIERO	18
3.20	MESSAGGIO 8.1 – ELENCO EVENTI APERTI O CHIUSI	18
3.21	MESSAGGIO 8.2 – RICHIESTA NUMERI PSEUDO CASUALI	18
3.22	MESSAGGIO 8.3 – ELENCO CONCESSIONARI ABILITATI	19
4.	VERIFICA FUNZIONALE DEL SISTEMA DI GIOCO PER LE SCOMMESSE VIRTUALI	20
4.1	POSTA DI GIOCO	20
4.2	VINCITA MASSIMA	20
4.3	RICEVUTA DI PARTECIPAZIONE	20
4.4	APERTURA DEL GIOCO	21
4.5	PRESENTAZIONE INIZIALE EVENTO VIRTUALE - DATI	21
4.6	PRESENTAZIONE INIZIALE EVENTO VIRTUALE - TEMPO	21
4.7	SVOLGIMENTO EVENTO VIRTUALE - DATI	21
4.8	VISUALIZZAZIONE ESITI VINCENTI - DATI	22
4.9	VISUALIZZAZIONE ESITI VINCENTI - TEMPO	22

1. ELENCO REVISIONI

Elenco delle modifiche apportate al documento nel corso delle revisioni.

Versione 3.0	
2.1	Aggiornata la predisposizione dell'ambiente di collaudo con i requisiti dei nuovi messaggi di protocollo PSV 1.4
3.1	Aggiornato test del messaggio dei palinsesti per provare il Servizio Informazione FSC del protocollo PSV 1.4
3.3	Aggiunto test del messaggio PSV 5.7 – Apertura multi-evento
3.4	Aggiunto test del messaggio PSV 5.8 – Apertura torneo
3.5	Aggiunto test del messaggio PSV 5.6 – Inserimento concessionario su palinsesto esistente
3.7	Aggiunto test del messaggio PSV 6.5 – Vendita giocata sistemistica
3.8	Aggiunto test del messaggio PSV 6.4 – Annulla biglietto
3.15	Aggiunto test del messaggio PSV 6.6 – Informazioni biglietto giocata sistemistica
3.20	Aggiunto test del messaggio PSV 8.1 – Elenco eventi aperti o chiusi
3.21	Aggiunto test del messaggio PSV 8.2 – Richiesta numeri pseudo casuali

3.22	Aggiunto test del messaggio PSV 8.3 – Elenco concessionari abilitati
------	--

2. PREMESSA

Il collaudo dei sistemi di gioco per le scommesse su eventi simulati esamina tutti gli aspetti che non è stato possibile verificare in fase di verifica di conformità. Il collaudo è svolto secondo quanto previsto dal presente documento. Le attività di controllo sono suddivise in due macro aree:

- il colloquio tra il sistema di accettazione del gioco virtuale ed il totalizzatore nazionale secondo le specifiche del protocollo di comunicazione PSV verificando la corrispondenza dei dati scambiati tra la piattaforma di gioco virtuale, il sistema di accettazione del gioco e il totalizzatore nazionale;
- la rispondenza del sistema di gioco virtuale alla documentazione trasmessa durante la verifica di conformità e approvata dall'Agenzia delle Dogane e Monopoli (ADM).

Il concessionario, ai fini del collaudo del sistema di gioco virtuale, deve:

- aver integrato il sistema di accettazione del gioco del concessionario con piattaforma di gioco virtuale;
- rendere disponibili tutte le attrezzature hardware e software, nonché il personale necessario alla corretta esecuzione del collaudo;
- utilizzare una connessione verso l'ambiente di integrazione e collaudo del totalizzatore nazionale.

Se la specifica tecnico funzionale dell'istanza di verifica di conformità comprende il gioco fisico e a distanza, questi saranno esaminati in un unico collaudo.

2.1 PREDISPOSIZIONE AMBIENTE DI COLLAUDO

Per il collaudo verrà utilizzato lo stesso ambiente in cui sono stati effettuati i test di integrazione.

Il concessionario, ai fini del collaudo del sistema di gioco virtuale, deve predisporre, presso la propria sede:

- un sistema di gioco virtuale integrato con il totalizzatore nazionale.
- due codici concessione abilitati nell'ambiente di integrazione e collaudo da utilizzare per la prova di alcuni servizi del protocollo di comunicazione PSV.

Il giorno precedente al collaudo il concessionario interrompe gli eventuali test di integrazione e apre un palinsesto di una disciplina a sua scelta con almeno tre eventi virtuali che verranno chiusi nella stessa giornata senza essere refertati. Successivamente il totalizzatore nazionale sarà in grado di fornire dati coerenti ai messaggi [8.1 – elenco eventi aperti o chiusi](#) e [8.2 – richiesta numeri casuali](#).

Il concessionario, oltre a quanto già prescritto, a seconda del canale di gioco per cui si effettua il collaudo predispone:

Gioco fisico

- la piattaforma di gioco virtuale completa di sistema centrale e apparecchiature hardware e software in grado di visualizzare gli eventi virtuali presso la sede del collaudo in maniera conforme a quanto indicato nella specifica tecnico funzionale;

- il sistema di accettazione del gioco del concessionario con almeno un terminale di gioco (TAG) abilitato all'accettazione delle scommesse su simulazioni di eventi.

Gioco a distanza

- la piattaforma di gioco virtuale completa di sistema centrale e apparecchiature hardware e software in grado di visualizzare gli eventi virtuali all'interno del portale di gioco a distanza in maniera conforme a quanto indicato nella specifica tecnico funzionale;
- il sistema di accettazione del gioco del concessionario integrato con il portale di gioco a distanza per le scommesse su simulazioni di eventi;
- uno o più "account" ovvero delle credenziali di accesso al portale di gioco a distanza per le scommesse su simulazioni di eventi per il personale ADM presente al collaudo. L'account deve permettere di visualizzare e effettuare del gioco sugli eventi virtuali oggetto di collaudo.

3. VERIFICA FUNZIONALE DELL'INTERFACCIA DI COMUNICAZIONE CON IL TOTALIZZATORE NAZIONALE

I paragrafi seguenti fanno riferimento ai messaggi del protocollo di comunicazione PSV versione 1.5.

Il collaudo dei messaggi per i multi-evento ed i tornei è opzionale; ovvero è subordinato alla presenza o meno di tali funzionalità nel sistema di gioco sottoposto a collaudo.

Per l'esame dei messaggi relativi al servizio di rendicontazione contabile del concessionario, saranno predisposti, sul totalizzatore nazionale, dei dati "ad hoc" per una specifica data di cassa e competenza.

3.1 MESSAGGIO 5.1 - PALINSESTO

Il concessionario, per la data del collaudo, su richiesta crea e apre un palinsesto di eventi virtuali per ogni disciplina installata.

I palinsesti devono essere aperti obbligatoriamente utilizzando un codice concessione dei due abilitati per il collaudo. In particolare il campo "n_conc" del messaggio 5.1 deve essere valorizzato a "1" ed il campo "conc" deve contenere il codice concessione utilizzato. Non è ammesso aprire palinsesti con il campo "n_conc" valorizzato a zero.

Il concessionario/sistema di gioco deve essere in grado di:

- visualizzare i codici palinsesto ricevuti dal totalizzatore nazionale all'apertura del palinsesto.

3.2 MESSAGGIO 5.2 - APERTURA EVENTO VIRTUALE

Il concessionario apre almeno 3 eventi virtuali per ogni palinsesto creato al [punto precedente](#). Per ogni evento virtuale sono abilitate al gioco tutte le scommesse ammesse per la disciplina di appartenenza come indicato nelle specifiche tecnico funzionali. Il concessionario imposta un valore di RTP per le scommesse singole e plurime come richiesto.

L'intervallo di apertura al gioco di un evento virtuale deve essere tale da permettere il completamento del punto riguardante il [messaggio 6.1 - vendita](#).

Il concessionario/sistema di gioco deve essere in grado di:

- visualizzare sulla piattaforma di gioco virtuale i codici dei palinsesti e degli eventi virtuali ricevuti dal totalizzatore nazionale;
- visualizzare gli eventi virtuali in stato "aperto" sulla piattaforma di gioco virtuale e sul terminale di accettazione gioco o sul portale di gioco a distanza e comprensivi di tutte le scommesse abilitate.

3.3 MESSAGGIO 5.7 - APERTURA MULTI-EVENTO

Controllare la presenza di tale funzionalità sulla specifica tecnico funzionale.

Il concessionario apre un multi-evento raggruppando gli eventi virtuali precedentemente aperti in uno dei palinsesti creati al [punto precedente](#). Sul multi-evento sono abilitate al gioco tutte le scommesse ammesse sui risultati aggregati dei relativi eventi virtuali come indicato nelle specifiche tecnico funzionali.

L'intervallo di apertura al gioco degli eventi virtuali che compongono il multi-evento deve essere tale da permettere il completamento del punto riguardante il [messaggio 6.1 - vendita](#).

Il concessionario/sistema di gioco deve essere in grado di:

- visualizzare sulla piattaforma di gioco virtuale i codici del palinsesto e del multi-evento ricevuti dal totalizzatore nazionale;
- visualizzare il multi-evento in stato “aperto” sulla piattaforma di gioco virtuale e sul terminale di accettazione gioco o sul portale di gioco a distanza e comprensivo di tutte le scommesse abilitate.

3.4 MESSAGGIO 5.8 - APERTURA TORNEO

Controllare la presenza di tale funzionalità sulla specifica tecnico funzionale.

Il concessionario apre un torneo in uno dei palinsesti creati al [punto precedente](#). Sul torneo sono abilitate al gioco tutte le scommesse ammesse come indicato nelle specifiche tecnico funzionali.

L'intervallo di apertura al gioco di un evento virtuale deve essere tale da permettere il completamento del punto riguardante il [messaggio 6.1 - vendita](#).

Il concessionario/sistema di gioco deve essere in grado di:

- visualizzare sulla piattaforma di gioco virtuale i codici del palinsesto e del torneo ricevuti dal totalizzatore nazionale;
- visualizzare il torneo in stato “aperto” sulla piattaforma di gioco virtuale e sul terminale di accettazione gioco o sul portale di gioco a distanza e comprensivo di tutte le scommesse abilitate.

3.5 MESSAGGIO 5.6 – INSERIMENTO CONCESSIONARI SU PALINSESTO ESISTENTE

Il sistema di gioco virtuale, su richiesta, aggiunge la seconda concessione abilitata in ambiente di integrazione e collaudo a uno dei palinsesti appena creati.

Il concessionario/sistema di gioco deve

- gestire correttamente l'inserimento del codice concessione sul palinsesto scelto;
- vendere almeno un biglietto con il codice concessione aggiunto.

3.6 MESSAGGIO 6.1 - VENDITA

Il concessionario, attraverso il TAG o il portale di gioco a distanza, effettua la vendita di un biglietto dell'importo richiesto per ogni esito scommettibile su tutte le scommesse singole abilitate per uno o più eventi virtuali su ogni palinsesto ovvero ogni disciplina.

Il concessionario, attraverso il TAG o il portale di gioco a distanza, effettua la vendita di almeno un biglietto dell'importo richiesto per ogni scommessa plurima eventualmente abilitata su ogni palinsesto ovvero ogni disciplina.

Il concessionario, attraverso il TAG o il portale di gioco a distanza, effettua la vendita di almeno un biglietto dell'importo richiesto contenente eventi virtuali in multipla su ogni palinsesto ovvero ogni disciplina. Un biglietto giocato conterrà

un bonus a scelta del concessionario tra quelli previsti dal protocollo di comunicazione.

Il concessionario, attraverso il TAG o il portale di gioco a distanza, effettua la vendita di almeno un biglietto dell'importo richiesto su un multi-evento aperto in precedenza.

Il concessionario, attraverso il TAG o il portale di gioco a distanza, effettua la vendita di almeno un biglietto dell'importo richiesto su un torneo aperto in precedenza.

Il concessionario/sistema di gioco deve:

- vendere correttamente tutti i biglietti richiesti;
- visualizzare gli identificativi biglietto restituiti in vendita dal totalizzatore nazionale;
- verificare che la ricevuta di partecipazione sia conforme a quanto prescritto dal decreto sulle scommesse a quota fissa su simulazioni di eventi.
- vendere con entrambi i codici concessione abilitati in ambiente di integrazione e collaudo.

3.7 MESSAGGIO 6.5 – VENDITA GIOCATA SISTEMISTICA

Il concessionario, attraverso il TAG o il portale di gioco a distanza, effettua la vendita di almeno tre biglietti dell'importo richiesto contenenti una giocata sistemistica con i sistemi con codice "1", "2" e "3" tra quelli codificati dal protocollo di comunicazione PSV 1.5. Un biglietto giocato conterrà un bonus a scelta del concessionario tra quelli previsti dal protocollo di comunicazione per le giocate sistemistiche.

Il concessionario/sistema di gioco deve:

- vendere correttamente tutti i biglietti richiesti;
- visualizzare gli identificativi biglietto restituiti in vendita dal totalizzatore nazionale;
- verificare che la ricevuta di partecipazione sia conforme a quanto prescritto dal decreto sulle scommesse a quota fissa su simulazioni di eventi.

3.8 MESSAGGIO 6.4 – ANNULLO BIGLIETTO

Il concessionario, attraverso il TAG, effettua la vendita di un biglietto dell'importo richiesto e lo annulla entro il tempo stabilito dalla normativa di riferimento (*).

Il concessionario/sistema di gioco deve:

- vendere correttamente tutti i biglietti richiesti;
- annullare correttamente i biglietti venduti.

(*) solo per concessioni su rete fisica.

3.9 MESSAGGIO 5.3 - RICHIESTA ESTRAZIONE

Il sistema di gioco virtuale deve chiudere l'accettazione del gioco all'orario dichiarato nel messaggio di apertura evento virtuale. Contestualmente invia un messaggio di richiesta estrazione in risposta al quale il totalizzatore nazionale trasmette i numeri random necessari al calcolo dei risultati ufficiali e alla generazione/selezione dell'animazione. Gli eventi virtuali sui quali è stato effettuato del gioco al [punto precedente](#) vengono chiusi all'orario corretto.

Il concessionario/sistema di gioco deve:

- visualizzare i numeri random restituiti dal totalizzatore nazionale;
- chiudere automaticamente l'accettazione del gioco impedendo la vendita di biglietti sull'evento virtuale.

3.10 MESSAGGIO 5.4 - RISULTATI UFFICIALI

Il sistema di gioco virtuale trasmette i risultati ufficiali per gli eventi virtuali sui quali è stato effettuato del gioco e successivamente portati in stato "chiuso".

Il sistema trasmette i risultati ufficiali per le scommesse aperte sul multi-evento e torneo.

Il concessionario/sistema di gioco deve:

- trasmettere i risultati ufficiali entro dieci minuti dalla chiusura del gioco;
- trasmettere risultati ufficiali conformi a quelli calcolati dal totalizzatore nazionale;
- visualizzare correttamente sulla piattaforma di gioco virtuale i referti di tutte le scommesse abilitate.

3.11 MESSAGGIO 6.2 - PAGAMENTO/RIMBORSO (PAGAMENTO)

Il sistema di gioco virtuale alla conferma dei risultati ufficiali da parte del totalizzatore nazionale autorizza i pagamenti.

Il concessionario/sistema di gioco deve:

- pagare correttamente i biglietti vincenti precedentemente giocati attraverso il TAG. Per il gioco a distanza, il sistema di gioco deve automaticamente accreditare la vincita sul conto

del giocatore utilizzato precedentemente per le giocate entro i tempi stabiliti dalla normativa;

- gestire correttamente il rifiuto del pagamento di un biglietto perdente precedentemente giocato.

3.12 MESSAGGIO 5.5 - ANNULLO EVENTO VIRTUALE

Il concessionario, a richiesta, annulla un evento virtuale in stato “aperto ”sul quale era stato fatto precedentemente del gioco.

Il concessionario/sistema di gioco deve:

- gestire correttamente il messaggio di annullo evento virtuale.

3.13 MESSAGGIO 6.2 - PAGAMENTO/RIMBORSO (RIMBORSO)

Il sistema di gioco virtuale dopo l'annullo di un evento virtuale deve autorizzare i rimborsi di tutti i biglietti giocati.

Il concessionario/sistema di gioco deve:

- rimborsare correttamente, attraverso il TAG, tutte le scommesse dei biglietti precedentemente giocati. Per il gioco a distanza, il sistema di gioco deve automaticamente accreditare l'importo giocato sul conto del giocatore utilizzato precedentemente per le giocate entro i tempi stabiliti dalla normativa.

3.14 MESSAGGIO 6.3 - INFORMAZIONI BIGLIETTO

Il sistema di gioco virtuale, su richiesta, deve ottenere le informazioni relative ad un biglietto già emesso.

Il concessionario/sistema di gioco virtuale deve:

- visualizzare correttamente le informazioni sul biglietto emesso restituite dal totalizzatore nazionale.

3.15 MESSAGGIO 6.6 - INFORMAZIONI BIGLIETTO GIOCATA SISTEMISTICA

Il sistema di gioco virtuale, su richiesta, deve ottenere le informazioni relative ad un biglietto contenente una giocata sistemistica già emesso.

Il concessionario/sistema di gioco virtuale deve:

- visualizzare correttamente le informazioni sul biglietto emesso restituite dal totalizzatore nazionale.

3.16 MESSAGGIO 7.1 - RENDICONTO GIORNALIERO

Il sistema di gioco virtuale, su richiesta, deve richiedere un rendiconto giornaliero per una specifica data di competenza.

Il concessionario/sistema di gioco virtuale deve:

- visualizzare correttamente le informazioni riportate nel rendiconto.

3.17 MESSAGGIO 7.2 - ELENCO BIGLIETTI PRESCRITTI

Il sistema di gioco virtuale, su richiesta, deve richiedere l'elenco dei biglietti prescritti per una specifica data di competenza.

Il concessionario/sistema di gioco virtuale deve:

- visualizzare correttamente le informazioni riportate nell'elenco.

3.18 MESSAGGIO 7.3 - ELENCO BIGLIETTI TELEMATICI NON RISCOSSI 2

Il sistema di gioco virtuale, su richiesta, deve richiedere l'elenco dei biglietti telematici non riscossi per una specifica data.

Il concessionario/sistema di gioco virtuale deve:

- visualizzare correttamente le informazioni riportate nell'elenco.

3.19 MESSAGGIO 7.4 - TOTALE BIGLIETTI GIORNALIERO

Il sistema di gioco virtuale, su richiesta, deve richiedere il totale dei biglietti emessi per una specifica data.

Il concessionario/sistema di gioco virtuale deve:

- visualizzare correttamente le informazioni riportate nel messaggio.

3.20 MESSAGGIO 8.1 – ELENCO EVENTI APERTI O CHIUSI

Il sistema di gioco virtuale, su richiesta, deve richiedere l'elenco degli eventi lasciati aperti o chiusi per un palinsesto aperto il giorno precedente.

Il concessionario/sistema di gioco virtuale deve:

- visualizzare correttamente l'elenco degli eventi virtuali nello stato aperto o chiuso restituito dal totalizzatore nazionale.

3.21 MESSAGGIO 8.2 – RICHIESTA NUMERI PSEUDO CASUALI

Il sistema di gioco virtuale, su richiesta, deve richiedere i numeri pseudo casuali già inviati dal totalizzatore nazionale per uno degli eventi nello stato chiuso

restituiti dal totalizzatore nazionale con il messaggio 8.1 – Elenco eventi aperti o chiusi.

Il concessionario/sistema di gioco virtuale deve:

- visualizzare correttamente i numeri pseudo casuali restituiti dal totalizzatore nazionale.

3.22 MESSAGGIO 8.3 – ELENCO CONCESSIONARI ABILITATI

Il sistema di gioco virtuale, su richiesta, deve richiedere la lista delle concessioni abilitate.

Il concessionario/sistema di gioco virtuale deve:

- visualizzare correttamente i codici concessioni restituiti dal totalizzatore nazionale.

4. VERIFICA FUNZIONALE DEL SISTEMA DI GIOCO PER LE SCOMMESSE VIRTUALI

I controlli verificano la rispondenza del sistema di gioco virtuale alle specifiche tecnico funzionali e documenti allegati approvati dall'Agenzia Delle Dogane e Monopoli (ADM) al termine della verifica documentale.

4.1 POSTA DI GIOCO

Verificare che la base di vendita per le scommesse su eventi virtuali sia pari a 0,50 euro e per le giocate sistemistiche sia 0,05 euro.

Verificare che l'importo minimo per ogni biglietto sia 1 euro.

4.2 VINCITA MASSIMA

Verificare che il sistema di gioco per le scommesse virtuali non accetti giocate su scommesse singole, plurime e multiple la cui vincita potenziale sia maggiore di 10.000 euro.

Verificare che il sistema di gioco per le scommesse virtuali non accetti giocate su scommesse sistemistiche la cui vincita potenziale sia maggiore di 50.000 euro.

4.3 RICEVUTA DI PARTECIPAZIONE

Verificare che i biglietti emessi ovvero le ricevute di partecipazione siano conformi a quanto prescritto dal decreto dirigenziale sulle scommesse su eventi simulati.

4.4 APERTURA DEL GIOCO

Verificare che il generatore degli eventi virtuali non permetta l'apertura del gioco su un evento virtuale per oltre 8 ore.

4.5 PRESENTAZIONE INIZIALE EVENTO VIRTUALE - DATI

Per tutte le discipline installate nel sistema di gioco virtuale, verificare che:

- nella fase di presentazione degli eventi virtuali, di un multi-evento e di un torneo, siano presenti il codice palinsesto, il codice evento, la descrizione dell'evento, il codice e/o il nome di tutti i partecipanti, tutte le tipologie di scommesse previste e le quote proposte per tutti gli esiti pronosticabili;
- tutte le schermate di presentazione siano nei contenuti corrispondenti a quelle allegate nella specifica tecnico funzionale approvata da ADM.

4.6 PRESENTAZIONE INIZIALE EVENTO VIRTUALE - TEMPO

Per tutte le discipline installate nel sistema di gioco virtuale, verificare che:

- nella fase di presentazione degli eventi virtuali le informazioni richieste siano visibili per almeno 30 secondi;
- nella fase di presentazione degli eventi virtuali sia esposto il tempo rimanente alla chiusura dell'accettazione delle giocate.

4.7 SVOLGIMENTO EVENTO VIRTUALE - DATI

Per tutte le discipline installate nel sistema di gioco virtuale, verificare che:

- nella fase di svolgimento dell'evento virtuale siano sempre visualizzati il codice palinsesto, il codice evento e la sua descrizione;
- durante lo svolgimento di eventi i cui esiti vincenti non sono determinati da un ordine di arrivo, siano visualizzati tutti i momenti che incidono sulla determinazione del risultato finale (es. i goal, punti del tennis, ecc...);
- tutte le schermate di svolgimento siano nei contenuti corrispondenti a quelle allegate nella specifica tecnico funzionale approvata da ADM.

4.8 VISUALIZZAZIONE ESITI VINCENTI - DATI

Per tutte le discipline installate nel sistema di gioco virtuale, verificare che:

- nella fase di visualizzazione degli esiti vincenti siano visibili il codice palinsesto, il codice evento, la sua descrizione e, per ogni tipologia di scommessa prevista, i codici e/o la descrizione di tutti gli esiti vincenti e la relativa quota;
- tutte le schermate di visualizzazione degli esiti vincenti siano conformi a quelle allegate nella specifica tecnico funzionale approvata da ADM.

4.9 VISUALIZZAZIONE ESITI VINCENTI - TEMPO

Per tutte le discipline installate nel sistema di gioco virtuale, verificare che nella fase di visualizzazione degli esiti vincenti degli eventi virtuali le informazioni richieste siano visibili per almeno 30 secondi.