



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

INDICE

1.	PREMESSA E CRITERI GENERALI DI VERIFICA	9
2.	ARTICOLO 2	14
2.1	COMMA 1, LETTERA D)	14
2.1.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	14
2.2	COMMA 1, LETTERA E), PUNTO I)	14
2.2.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	15
2.3	COMMA 1, LETTERA E), PUNTO II)	15
2.3.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	15
2.4	COMMA 1, LETTERA E), PUNTO III)	15
2.4.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	15
2.5	COMMA 1, LETTERA E), PUNTO IV)	15
2.5.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	15
2.6	COMMA 1, LETTERA F)	16
2.6.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	16
2.7	COMMA 1, LETTERA G)	16
2.7.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	16
2.8	COMMA 1, LETTERA H)	17
2.8.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	17
2.9	COMMA 1, LETTERA M)	17

2.9.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	17
2.10	COMMA 1, LETTERA N)	17
2.10.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	17
3.	ARTICOLO 3	18
3.1	COMMA 1, LETTERA A)	18
3.1.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	18
3.2	COMMA 1, LETTERA B)	19
3.2.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	19
3.3	COMMA 1, LETTERA C)	20
3.3.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	20
3.4	COMMA 1, LETTERA D)	21
3.4.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	21
3.5	COMMA 2	21
3.5.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	21
3.6	COMMA 3, LETTERA A)	23
3.6.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	23
3.7	COMMA 3, LETTERA B)	24
3.7.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	24
3.8	COMMA 3, LETTERA C)	25
3.8.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	25
3.8.1.1	Sistema centrale	25
3.8.1.2	Sistema di sala	25

3.8.1.3	Apparecchio Videoterminale	26
3.9	COMMA 4, LETTERA A) E LETTERA B)	26
3.9.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	26
3.10	COMMA 4, LETTERA C)	28
3.10.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	28
3.11	COMMA 4, LETTERA D)	29
3.11.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	29
3.12	COMMA 4, LETTERA E)	30
3.12.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	30
3.13	COMMA 4, LETTERA F)	31
3.13.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	31
4.	ARTICOLO 4	32
4.1	COMMA 1	32
4.1.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	32
4.2	COMMA 3	32
4.2.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	32
4.3	COMMA 4	33
4.3.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	33
4.4	COMMA 5	33
4.4.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	33

VERIFICARE IL REQUISITO DELLA BANDA LARGA NEL COLLEGAMENTO DELLE COMPONENTI DEL SISTEMA DI GIOCO.	33
4.5 COMMA 6	33
4.5.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA	34
4.6 COMMA 7	34
4.6.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA	34
4.7 COMMA 8	34
4.7.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA	35
4.8 COMMA 9, LETTERA A)	36
4.8.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA	36
4.9 COMMA 9, LETTERA B)	36
4.9.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA	36
4.10 COMMA 9, LETTERA C)	36
4.10.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA	37
4.11 COMMA 9, LETTERA D)	37
4.11.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA	37
4.12 COMMA 9, LETTERA E)	37
4.12.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA	37
4.13 COMMA 9, LETTERA F)	38
4.13.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA	38
4.14 COMMA 10, LETTERA A)	38
4.14.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA	39

4.15	COMMA 10, LETTERA B)	40
4.15.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	40
4.16	COMMA 11, LETTERA A)	40
4.16.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	40
4.17	COMMA 11, LETTERA B)	40
4.17.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	41
4.18	COMMA 12, LETTERA A)	41
4.18.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	41
4.19	COMMA 12, LETTERA B)	41
4.19.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	41
4.20	COMMA 12, LETTERA C)	41
4.20.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	42
5.	ARTICOLO 5	43
5.1	COMMA 2	43
5.1.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	43
5.2	COMMA 3	43
5.2.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	44
6.	ARTICOLO 6	47
6.1	COMMA 1, LETTERE A),B),C),D),E)	47
6.1.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	47
6.2	COMMA 2	47

6.2.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	47
6.3	COMMA 3	48
6.3.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	48
7.	ARTICOLO 7	50
7.1	COMMA 1	50
7.1.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	50
7.2	COMMA 2	52
7.2.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	52
7.3	COMMA 3	52
7.3.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	52
8.	ARTICOLO 8	54
8.1	COMMA 1	54
8.1.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	54
8.2	COMMA 2	54
8.2.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	54
8.3	COMMA 3	54
8.3.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	54
8.4	COMMA 4	55
8.4.1	OBIETTIVO DELLA VERIFICA	55
9.	ARTICOLO 11	56
9.1	COMMA 1	56

9.1.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

56

1. **PREMESSA E CRITERI GENERALI DI VERIFICA**

Il presente documento contiene una raccolta di indicazioni e raccomandazioni sulle modalità operative da seguire per una appropriata verifica della conformità di Sistemi di gioco e giochi VLT ai requisiti previsti dal Decreto Direttoriale del 22 gennaio 2010 di ADM.

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

Il sistema di gioco VLT è composto dalle seguenti componenti:

- sistema centrale;
- sistema di recovery e backup;
- sistema di sala e/o eventuale server di sala;
- apparecchi videoterminali;

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

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

- protocolli utilizzati per la comunicazione tra componenti del sistema di gioco e meccanismi di cifratura ad essi associati;
 - processi in esecuzione sul sistema operativo del sistema centrale durante le normali operazioni di gioco;
 - il sistema RNG;
 - eventuali sistemi di amministrazione remota utilizzabili dal produttore del sistema di gioco;
 - modalità di gestione dei profili utente ed accesso ai programmi che implementano funzionalità offerte dal Sistema Centrale;
 - modalità con cui vengono tracciati gli accessi ai Database;
-

- meccanismi di verifica di integrità quotidiana del software;
- gestione degli importi giornalieri incassati all'interno della sala e/o delle vincite conseguite su specifici apparecchi videoterminali; in particolare ci si riferisca alle modalità con cui questi importi vengono processati e le strutture dati o basi di dati in cui esse sono salvati;
- gestione di connessioni e disconnessioni di ciascuna componente presente all'interno della sala; in particolare ci si riferisca alle modalità con cui queste vengono processate e le strutture dati o basi di dati in cui vengono salvate;
- meccanismi locali per lo storage temporaneo o definitivo di elementi critici (es.: messaggi relativi ad eventi in attesa di essere comunicati alla VLT, informazioni relative all'accreditamento dell'apparecchio videoterminale presso il sistema centrale);
- modalità di invio ed installazione del software verso gli apparecchi videoterminali;
- caratteristiche degli eventuali layer di comunicazione con i software di gioco (es. Le modalità con cui le informazioni provenienti dai software di gioco o dagli applicativi di auditing e manutenzione vengono processate e fornite al sistema centrale);
- le stored procedure per la memorizzazione dei dati sui database, nonché per la loro aggregazione ed esposizione;
- le funzionalità di ricezione dei messaggi, la loro autenticazione, l'eventuale elaborazione ed il loro inoltramento.

Un file è considerato critico se implementa funzionalità che hanno diretti e/o indiretti sulle componenti oggetto delle regole tecniche stabilite dalla normativa vigente e dai provvedimenti di ADM in materia. Un file è da considerare critico anche laddove sussistano dubbi sui potenziali impatti.

Per ogni verifica di conformità e/o aggiornamento della medesima deve essere prevista la conservazione da parte del richiedente di tutte le componenti documentali e software e non soltanto quelle oggetto di modifica rispetto ad una versione precedente.

L'ODC a conclusione della verifica di conformità deve conservare:

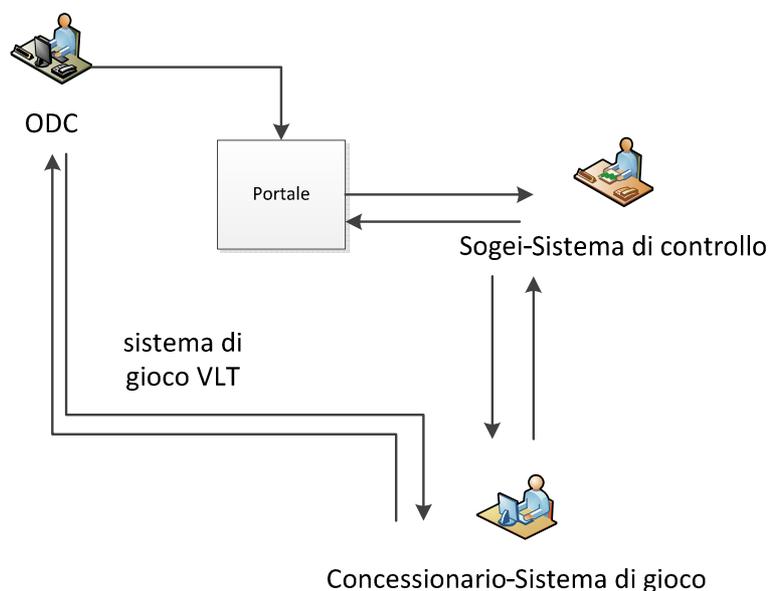
- la documentazione completa del sistema gioco o del gioco, inclusiva della matematica dello stesso, ed il relativo digest MD5 (in alternativa SHA-1);
 - tutte le componenti software del sistema di gioco e/o del gioco;
 - un file testuale contenente il nome completo di PATH assoluto e il digest MD5 (in alternativa SHA-1) dei singoli file sorgenti consegnati e delle ulteriori componenti
-

software necessarie (componenti multimediali, file di configurazione, librerie software di terze parti, script di compilazione ecc.);

- il log della compilazione contenente anche i digest MD5 (in alternativa SHA-1) dei file sorgenti compilati e il timestamp;
- il digest MD5 (in alternativa SHA-1) del log del punto precedente;
- un file testuale contenente il nome completo di PATH assoluto e il digest MD5 (in alternativa SHA-1) di tutti i file prodotti dalla compilazione. Nel caso in cui la compilazione generasse archivi che contengono al loro interno vari file questi ultimi, e non gli archivi, devono essere inclusi nel file di cui sopra;
- l'esito dei test effettuati sull'RNG per verificare la conformità a quanto previsto dal Decreto Direttoriale del 22 gennaio 2010 di ADM e dalle presenti linee guida;
- quanto installato nell'ambiente di verifica di conformità su ciascuna componente del sistema di gioco o del gioco, **ESCLUSIVAMENTE** con riferimento ai file ritenuti critici (gli stessi che concorrono alla determinazione del digest indicato sul certificato di conformità in corrispondenza di ciascuna componente del sistema di gioco o dei giochi);
- un file testuale contenente il nome completo di PATH assoluto e il digest MD5 (in alternativa SHA-1) dei file del punto precedente;
- lo script necessario alla generazione dei file del punto precedente e il digest MD5 (in alternativa SHA-1) dello script.

L'ODC deve essere in grado di dimostrare che i file binari oggetto di verifica di conformità siano il risultato della compilazione del codice sorgente consegnato dal richiedente.

Di seguito è riportato lo schema dei flussi operativi da prevedersi tra Organismi di certificazione, Concessionari e Sistema di Controllo VLT, nell'ambito del processo di verifica di conformità di sistemi di gioco e giochi VLT.



Al fine di garantire a ciascun Organismo di certificazione l'esecuzione contemporanea di più attività di verifica di conformità verranno esposti ai concessionari, presso cui sarà installato il sistema centrale dei Sistemi di gioco VLT oggetto di verifica di conformità, i seguenti ambienti del sistema di controllo VLT:

- ambiente destinato alla verifica di conformità dei giochi che necessitano di essere testati sulla versione del sistema di gioco in esercizio;
- ambiente destinato alla verifica di conformità per upgrade di un sistema di gioco VLT o di un nuovo sistema di gioco VLT, nonché dei giochi che necessitano di essere testati sulla stessa versione del sistema di gioco.

Le funzionalità di gestione e monitoraggio delle sessioni di test saranno rese disponibili all'Organismo di certificazione (per monitorare eventuali problematiche di colloquio con il sistema di controllo VLT), in apposito sito internet dedicato (portale dei test con il sistema di controllo VLT).

L'utente connesso, a secondo la categoria a cui fa parte, avrà accesso alle sole funzionalità per cui è autorizzato e ai soli dati di competenza.

L'accesso al portale (identificazione e autenticazione dell'utente) verrà effettuato utilizzando le modalità già previste per l'accesso, da parte degli stessi Organismi di

certificazione, alle funzionalità già esposte ed in uso nell'ambito delle verifiche tecniche di modelli di apparecchio di cui all'art. 110, comma 6, lett. A), del T.U.L.P.S.

2. ARTICOLO 2

“Definizioni”

2.1 COMMA 1, LETTERA D)

“Ai soli fini del presente decreto, si intende:

- **sistema/i di gioco**, la piattaforma tecnologica per l’offerta di gioco che consente il controllo remoto del gioco attraverso **apparecchi videoterminali** in ambienti dedicati. La **rete telematica di collegamento del sistema di gioco** garantisce la connessione di tutte le altre componenti del **sistema di gioco**, ovvero:
 - **sistema centrale**;
 - **sistema di recovery e di backup**;
 - **sistema di sala**, ovvero server di sala, ove previsto;
 - **apparecchi videoterminali**, il cui funzionamento è consentito solo se collegati con il **sistema centrale**, in maniera diretta o tramite il **sistema di sala**”

2.1.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

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

Verificare che nella documentazione sia presente una rappresentazione schematica delle componenti hardware del sistema centrale e un elenco, per ciascun server, del software su di esso installato.

2.2 COMMA 1, LETTERA E), PUNTO I)

“**sistema/i di audit**, la porzione del **sistema/i centrale** contenente l’insieme dei sistemi informatici atti a visualizzare in tempo reale e memorizzare le operazioni, nonché i dati scambiati tra i componenti del **sistema centrale**, il **sistema di sala** e gli **apparecchi videoterminali**. Inoltre, attraverso apposite applicazioni, report e statistiche, consente, di ricostruire anche le partite giocate su ciascun **apparecchio videoterminale**, non necessariamente in formato grafico”

2.2.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

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

2.3 COMMA 1, LETTERA E), PUNTO II)

*“**sistema/i di contabilità**, la porzione del **sistema centrale** contenente l’insieme dei sistemi informatici, che raccoglie ed elabora i dati contabili per gestire e tracciare le informazioni per ciascun **sistema di gioco**, gioco, **apparecchio videoterminale**, nonché per ciascun ambiente dedicato e per monitorare la contabilità complessiva e di dettaglio del **sistema di gioco**”*

2.3.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

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

2.4 COMMA 1, LETTERA E), PUNTO III)

*“**sistema/i di gestione dei giochi**, la porzione del **sistema centrale** contenente l’insieme dei sistemi informatici per la gestione ed il controllo del corretto funzionamento del software di gioco. Contiene l’archivio dei giochi autorizzati, gestisce le operazioni di distribuzione dei giochi presso ciascun **apparecchio videoterminale** e determina il risultato di ciascuna partita mediante il **RNG**”*

2.4.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

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

2.5 COMMA 1, LETTERA E), PUNTO IV)

*“**RNG (Random Number Generator)**, il generatore dei numeri casuali realizzato con programmi software e/o dispositivi hardware, che risiede sul **sistema centrale** e fornisce le combinazioni casuali ai fini della determinazione degli esiti di ciascuna partita”*

2.5.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che l’RNG risieda unicamente sul sistema centrale.

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

2.6 COMMA 1, LETTERA F)

“sistema/i di recovery e di backup, la componente del sistema di gioco, che garantisce – tramite ridondanza di sistemi ed infrastrutture, soluzioni di disaster recovery e di backup – il ripristino del funzionamento dell'intero sistema di gioco e almeno una copia delle banche dati. Tali sistemi sono fisicamente ubicati in un sito diverso rispetto a quello dove risulta ubicato il sistema centrale”

2.6.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

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

Verificare che il Sistema di Gioco, tramite il Sistema di Recovery e di Backup, garantisca, soluzioni di disaster recovery e di backup che consentano, in caso di guasti:

- il ripristino del funzionamento dei servizi e delle funzionalità del Sistema di Gioco;
- l'assenza di perdita dei dati memorizzati presso il sistema di audit;
- la corretta comunicazione con il sistema di controllo VLT;
- il costante tracciamento dei dati contabili, degli eventi e delle operazioni di gioco;
- la corretta esecuzione delle funzionalità di interrogazione disponibili sulla consolle di monitoraggio, nonché la correttezza e la completezza dei dati contenuti nei report su di essa generati.

2.7 COMMA 1, LETTERA G)

“sistema/i di sala, ovvero server di sala, la componente del sistema di gioco, contenente il sistema informatico che può gestire le operazioni di comunicazione da e per i singoli apparecchi videoterminali, fare da tramite anche per le operazioni di contabilità ed eventualmente di convalida delle vincite erogate dagli apparecchi videoterminali in relazione ai sistemi di pagamento adottati”

2.7.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare tutti i modelli di sistema sala previsti nella documentazione presentata..

2.8 COMMA 1, LETTERA H)

*“**apparecchio/i videoterminale/i**, ogni apparecchio da intrattenimento di cui all'articolo 110, comma 6, lettera b) del T.U.L.P.S., comprensivo delle periferiche necessarie per lo svolgimento del gioco, ivi inclusi i dispositivi di inserimento e di erogazione di monete e/o banconote e/o ticket, nonché di dispositivi di lettura/scrittura di smart card, dei software e dei dispositivi hardware per lo svolgimento del gioco, della connessione per la trasmissione dei dati, ed il cui funzionamento è possibile solo in presenza di un collegamento alla **rete telematica di collegamento del sistema di gioco**”*

2.8.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare tutti i modelli di apparecchio videoterminale previsti nella documentazione presentata.

2.9 COMMA 1, LETTERA M)

*“**specifiche del sistema di gioco**, il documento, presentato dal **richiedente**, nel quale sono descritte, sulla base dei requisiti minimi previsti nel presente decreto, le funzionalità nonché le caratteristiche tecniche di tutte le componenti del **sistema di gioco**, comprensivo anche della **rete telematica di collegamento del sistema di gioco** e della **rete telematica di collegamento tra il sistema di gioco e il sistema di controllo**”*

2.9.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che la documentazione presentata sia esaustiva e conforme alle “Linee guida per la presentazione di un sistema di gioco VLT”.

2.10 COMMA 1, LETTERA N)

*“**jackpot**, la parte della raccolta di gioco, individuata secondo i criteri di accantonamento definiti da ciascun **richiedente** da erogare sotto forma di vincita tra gli **apparecchi videoterminali** che concorrono all'accantonamento e secondo le modalità previste nelle **specifiche del sistema di gioco**”*

2.10.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

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

3. ARTICOLO 3

“Caratteristiche tecniche e modalità di funzionamento del sistema di gioco”

3.1 COMMA 1, LETTERA A)

*“Il **Sistema di gioco**, garantisce il colloquio in tempo reale tra tutte le sue componenti”*

3.1.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che i messaggi trasmessi da una componente A vengano ricevuti da una componente B in tempo reale fatto salvo il mancato collegamento della rete e i suoi tempi di latenza.

3.2 **COMMA 1, LETTERA B)**

*“Il **Sistema di gioco**, garantisce la distribuzione ed il corretto funzionamento dei singoli giochi autorizzati.”*

3.2.1 **OBIETTIVO DELLA VERIFICA**

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

Verificare che sia possibile distribuire solo da sistema centrale, eventualmente attraverso il sistema di sala, il software dei giochi, sugli apparecchi videoterminali; in particolare, il vincolo è riferito almeno alle componenti logico - matematiche del gioco.

Verificare che, qualora il sistema di sala sia utilizzato come interfaccia per la distribuzione dei giochi dal sistema centrale verso più apparecchi videoterminali, lo stesso preveda meccanismi che impediscano la distribuzione di giochi diversi da quelli presenti nell'archivio dei giochi autorizzati del sistema centrale.

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

Verificare che sia possibile installare un gioco su un apparecchio videoterminale esclusivamente a seguito di autorizzazione ricevuta dal sistema di controllo VLT (notifica positiva al messaggio 310 (“Installazione/rimozione/abilitazione/disabilitazione di un gioco su uno o più apparecchi videoterminali)).

3.3 COMMA 1, LETTERA C)

*“Il **Sistema di gioco**, garantisce la distribuzione in tempo reale delle combinazioni generate dal **RNG** attraverso il **sistema di gestione dei giochi**, escludendo la possibilità di memorizzarle prima del loro utilizzo.”*

3.3.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che le combinazioni numeriche generate dal RNG sul sistema centrale siano trasmesse in tempo reale agli apparecchi videoterminali..

Tali combinazioni numeriche non devono subire memorizzazioni intermedie permanenti su qualsiasi componente del sistema di gioco, né essere accessibili prima del loro utilizzo e/o modificabili.

3.4 **COMMA 1, LETTERA D)**

*“Il **Sistema di gioco**, garantisce la memorizzazione e la tracciabilità in tempo reale dei dati di gioco unitamente all’adozione di soluzioni che facilitano l’accesso alle informazioni per l’esercizio dell’azione di vigilanza.”*

3.4.1 **OBIETTIVO DELLA VERIFICA**

Verificare in tutti gli scenari possibili che i dati di gioco, inclusi i dati scambiati tra le varie componenti del sistema di gioco nonché i log applicativi e di sistema, unitamente alle relative marche temporali, siano memorizzati sul sistema centrale. Verificare conseguentemente che l’accesso a tali dati sia possibile attraverso le funzionalità di interrogazione rese disponibili sul sistema di gioco.

Verificare inoltre che, con riferimento ai messaggi previsti dal protocollo di comunicazione comma 6b e alle relative notifiche, sia possibile effettuare ricerche riferite a qualsiasi intervallo temporale, anche attraverso il codice identificativo del messaggio.

3.5 **COMMA 2**

*“Il **Sistema di gioco**, è dotato di caratteristiche di sicurezza atte a garantire la protezione da accessi non autorizzati e l’inalterabilità dei dati di gioco.”*

3.5.1 **OBIETTIVO DELLA VERIFICA**

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

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

Verificare che tutti gli accessi e i tentativi di accesso ad ogni componente del sistema di gioco siano memorizzati sul sistema centrale. Verificare che non sia possibile, tramite strumenti messi a disposizione per la gestione del sistema centrale, eliminare e/o modificare dai log e/o dal Database gli eventi e i dati di gioco memorizzati inclusi i parametri di configurazione ed i dati di ciascun jackpot;

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

Verificare che ogni acceso di tipo fisico sull’apparecchio videoterminale sia notificato al sistema centrale e porti al blocco della raccolta di gioco;

Verificare l'avvenuta notifica al sistema centrale di qualunque accesso all'area logica, anche ad apparecchio videoterminale spento; in caso di esito negativo della necessaria verifica di integrità del software, verificare il blocco della raccolta di gioco.

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

3.6 COMMA 3, LETTERA A)

*“Il **sistema di gioco**, attraverso il **sistema centrale** deve prevedere procedure di verifica automatica, da eseguirsi con periodicità almeno quotidiana, dell'integrità del software installato su ciascun componente del sistema, compreso il software installato su ogni VLT.”*

3.6.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che il sistema centrale preveda procedure di verifica dell'integrità del software ritenuto critico installato su tutte le componenti del sistema di gioco e sui giochi; verificare che tali procedure siano eseguite:

- all'avvio delle componenti;
- in automatico almeno una volta al giorno;
- su richiesta del sistema di controllo VLT;
- su richiesta tramite interfaccia su sistema centrale.

Verificare che la verifica di integrità utilizzi algoritmi di hashing ad almeno 128 bit come, a titolo esemplificativo e non esaustivo, MD5 o SHA-1.

Gli hash calcolati sugli apparecchi videoterminali e sui sistemi di sala devono essere trasmessi al sistema centrale per il confronto con i valori attesi. In caso di esito negativo il sistema centrale deve bloccare la componente.

L'esito delle verifiche deve essere memorizzato in banca dati, reso disponibile per le interrogazioni e deve riportare tutte le informazioni necessarie, in particolare:

- marca temporale;
 - algoritmo di hashing utilizzato;
 - modulo software su cui è eseguita la verifica;
 - risultato atteso dalla verifica;
 - risultato ottenuto dalla verifica;
 - esito della verifica.
-

3.7 COMMA 3, LETTERA B)

*“Il **sistema di gioco**, attraverso il **sistema centrale** deve prevedere il costante monitoraggio del corretto funzionamento delle componenti del **sistema di gioco**.”*

3.7.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

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

Tale sistema di monitoraggio produce allarmi di vario livello e ove possibile tenta in automatico la risoluzione delle criticità, notifica le anomalie al personale preposto al controllo del sistema di gioco e dove necessario interrompe la raccolta di gioco.

Verificare, attraverso la simulazione di malfunzionamenti di tutte le tipologie di componenti del sistema di gioco, la produzione da parte del sistema di monitoraggio di allarmi di vario livello e di notifiche delle anomalie e, ove necessario, di risoluzione delle criticità e/o interruzione della raccolta di gioco.

3.8 COMMA 3, LETTERA C)

*“Il **sistema di gioco**, attraverso il **sistema centrale** deve prevedere l'esecuzione delle procedure di blocco a fronte di eventi che segnalano malfunzionamenti e/o tentate manomissioni per tutte le componenti del **sistema di gioco**.”*

3.8.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare per tutti le componenti del sistema di gioco che malfunzionamenti e/o manomissioni, anche attraverso opportune simulazioni, comportino il blocco della componente interessata e la conseguente interruzione della raccolta del gioco fino a che non siano ripristinate le normali condizioni di funzionamento.

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

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

3.8.1.1 Sistema centrale

Verificare che:

- nel caso in cui venisse riscontrata, al momento della verifica di integrità del software, la modifica di una delle componenti critiche, il sistema di gioco interrompa la raccolta di gioco e che l'eventuale possibilità che la stessa continui attraverso il sistema di Backup sia vincolata all'esito positivo della verifica dell'integrità del software su questo sistema;
- nel caso in cui venisse riscontrata l'interruzione di uno o più processi funzionali alla raccolta di gioco, il sistema centrale provveda alla segnalazione del problema e, qualora possibile, attui automaticamente opportune operazioni al fine di ripristinare il corretto funzionamento.

3.8.1.2 Sistema di sala

Verificare che:

- nel caso in cui venisse riscontrata l'interruzione di uno o più processi funzionali alla raccolta di gioco, il sistema di sala provveda alla segnalazione del problema e, qualora possibile, attui automaticamente opportune operazioni al fine di ripristinare il corretto funzionamento.
-

3.8.1.3 Apparecchio Videoterminale

Verificare che:

- il malfunzionamento delle periferiche necessarie alla raccolta di gioco (accettatore di banconote e/o ticket, stampante ...), nonché l'apertura di sportelli e la disconnessione dalla rete, portino ad un blocco dell'apparecchio videoterminale. Nel caso in cui la componente non funzionante non impedisca la corretta esecuzione delle operazioni di gioco non è necessario che l'apparecchio videoterminale si blocchi;
- l'anomalia riscontrata sia comunicata in tempo reale al Sistema Centrale (qualora sia assente il collegamento i dati dovranno essere trasmessi non appena sia ripristinato il collegamento);
- qualsiasi tentativo di manomissione avvenuto a macchina spenta (accesso a sportelli, area logica) sia trasmesso al sistema centrale all'accensione della macchina;
- nel caso in cui venisse riscontrata l'esecuzione di un processo diverso da quelli funzionali alla raccolta di gioco l'apparecchio videoterminale attui opportune operazioni in grado di interrompere l'esecuzione di tale processo.

3.9 COMMA 4, LETTERA A) E LETTERA B)

“Il sistema di gioco, attraverso il sistema centrale, oppure attraverso il sistema di sala, deve consentire, la registrazione delle informazioni relative alle singole puntate e alle singole vincite, agli importi incassati ed alle vincite erogate giornalmente, mensilmente ed annualmente da ogni VLT (suddivise anche per gioco), da ogni sala, da ogni gioco offerto e dall'intero sistema.”

3.9.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che le singole tipologie di operazioni da effettuare sugli apparecchi videoterminali e sistemi di sala siano registrate sul sistema di gioco attraverso il sistema centrale oppure attraverso il sistema di sala, in particolare:

- inserimento credito attraverso contanti e/o ticket;
 - puntate effettuate;
 - eventuali vincite, anche dovute a jackpot;
 - emissione di credito sotto forma di ticket, denaro o su conti di gioco.
-

Verificare inoltre che, per ciascuna partita, siano memorizzate e ricostruibili tutte le fasi intermedie del gioco ed i numeri casuali utilizzati per la generazione dell'esito della partita, incluse informazioni relative ai Jackpot.

Verificare inoltre che le predette informazioni siano registrate su base giornaliera, mensile e annua, per ciascun Apparecchio Videotermine, per ciascuna Sala ove si svolge il gioco e per l'intero Sistema di Gioco, anche con riferimento a ciascun Gioco, ovvero che il sistema di gioco preveda apposite funzionalità di aggregazione dei dati registrati.

Verificare che il sistema di gioco preveda, in attuazione dell'art. 2, comma 3, del decreto legge n. 139 del 2011 e s.m.i., l'applicazione dell'addizionale sulle vincite; in particolare verificare che:

- il sistema di contabilità consenta
 - o la ripartizione dell'importo conseguito in ciascuna partita dal giocatore tra lordo e netto;
 - o la memorizzazione in appositi contatori degli importi di cui al punto precedente;
- il sistema di gioco preveda:
 - o la comunicazione al giocatore, per ciascun gioco e ciascun jackpot, degli importi vinti al lordo ed al netto della tassazione;
 - o la visualizzazione, attraverso gli strumenti hw/sw di cui all'art. 5 comma 3 del D.D. del 22 gennaio 2010, della corretta ripartizione degli importi vinti tra lordo e netto;
 - o la trasmissione al sistema di controllo VLT di quanto previsto per la determinazione dell'addizionale sulle vincite.

Le attività di cui al presente paragrafo sono da verificare, preferibilmente, attraverso funzionalità di interrogazione che consentano di visualizzare/esportare tali informazioni, anche distinte in base al meccanismo e tipologia di accettazione/erogazione utilizzati (banconote, ticket, monete, conti di gioco nominali), prevedendo anche la possibilità di riportare, oltre ai dati globali riferiti alla componente sotto esame, anche quelli relativi a tutte le singole sotto componenti in essa contenuti.

Verificare che:

- il ticket sia riscuotibile, solo successivamente alla sua validazione da parte del sistema centrale;
- il sistema di gioco consenta la stampa sui ticket delle seguenti informazioni:
 - o identificativo univoco del ticket;

- valore nominale dell'importo;
- data e ora ufficiale italiana di emissione;
- identificativo dell'apparecchio videoterminale o del sistema di sala di emissione, della sala, del sistema di gioco, nonché l'indicazione del concessionario.

3.10 COMMA 4, LETTERA C)

*"Il **sistema di gioco**, attraverso il **sistema centrale**, oppure attraverso il **sistema di sala**, deve consentire, la registrazione delle informazioni relative a tutte le connessioni e disconnessioni di ciascun componente del **sistema di gioco**."*

3.10.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che le informazioni sullo stato di ogni componente del sistema di gioco (spento o acceso, connesso o disconnesso), nonché la marca temporale dell'ultimo cambiamento di stato, siano memorizzate sul sistema centrale o sul sistema di sala.

Le attività di cui al presente paragrafo sono da verificare, preferibilmente, attraverso funzionalità di interrogazione e report sullo storico dello stato di ogni componente del sistema stesso.

3.11 COMMA 4, LETTERA D)

*“Il **sistema di gioco**, attraverso il **sistema centrale**, oppure attraverso il **sistema di sala**, deve consentire, la registrazione delle informazioni relative agli accessi (autorizzati e non) nonché ai soggetti che hanno avuto accesso ad ogni componente del **sistema di gioco**.”*

3.11.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

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

Le attività di cui al presente paragrafo sono da verificare, preferibilmente, attraverso funzionalità di interrogazione e report sullo storico degli accessi per ogni componente del sistema di gioco che contengano tutte le informazioni necessarie a risalire al momento in cui è avvenuto l'accesso, alla determinazione della sua durata e all'identificazione dell'utente.

3.12 COMMA 4, LETTERA E)

*“Il **sistema di gioco**, attraverso il **sistema centrale**, oppure attraverso il **sistema di sala**, deve consentire, la registrazione delle informazioni relative ai guasti, agli interventi di manutenzione per ogni componente del **sistema di gioco**, indicando la data, l’ora dell’evento e la durata dello stesso.”*

3.12.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare la presenza, sul sistema di gioco, di funzionalità di inserimento o tracciatura automatica su sistema centrale oppure su sistema di sala, delle informazioni relative agli interventi di manutenzione e ai guasti.

3.13 COMMA 4, LETTERA F)

*“Il **sistema di gioco**, attraverso il **sistema centrale**, oppure attraverso il **sistema di sala**, deve consentire, la registrazione delle informazioni relative agli interventi effettuati sul software di ogni componente del **sistema di gioco**.”*

3.13.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare la presenza, sul sistema di gioco, di funzionalità di inserimento o tracciatura automatica su sistema centrale oppure su sistema di sala, delle informazioni relative alla versione del software installato su ciascuna componente, inclusa data e ora di aggiornamento.

4. ARTICOLO 4

“Requisiti minimi del sistema di gioco”

4.1 COMMA 1

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

4.1.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

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

Il criterio ritenuto sufficiente a tale verifica è il seguente: una volta modificato l'orologio locale su ciascuna tipologia di componente del sistema di gioco, la stessa si sincronizzi con la sorgente UTC al massimo entro un'ora ed in caso di eventuale impossibilità di sincronizzazione deve bloccarsi dopo tre tentativi intervallati al massimo da 20 minuti.

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

4.2 COMMA 3

*“Il **RNG** certificato da società autorizzate allo svolgimento di tale attività da Enti di regolazione preposti, fornisce le combinazioni casuali ai fini della determinazione degli esiti corrispondenti a ciascuna puntata.”*

4.2.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che nella documentazione del sistema di gioco sia presente il certificato di conformità per il sistema RNG rilasciato da un ente di regolazione preposto. Il certificato deve contenere tutte le informazioni tecniche che consentano in modo univoco di individuare il sistema RNG implementato nel sistema di gioco.

Verificare, anche attraverso ispezione del codice sorgente, che tutti i numeri casuali richiesti ai fini della determinazione di un esito corrispondente a ciascuna puntata, inclusa l'assegnazione del jackpot, siano generati solo e soltanto dal sistema RNG certificato.

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

Eventuali operazioni sui numeri forniti dall’RNG non devono alterare l’uniformità della distribuzione prima che essi vengano utilizzati per la generazione degli esiti di gioco.

4.3 COMMA 4

*“La rete telematica di collegamento del sistema di gioco deve garantire la continuità del collegamento anche attraverso l’utilizzo di un **sistema di recovery**.”*

4.3.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che, a fronte dell’interruzione del collegamento primario tra sistema centrale e sistema di sala, sia garantita la continuità di funzionamento.

4.4 COMMA 5

“La rete telematica di collegamento del sistema di gioco deve possedere caratteristiche analoghe a quelle disponibili nelle attuali tecnologie a banda larga ed è consentito l’utilizzo di reti private virtuali (VPN) su connessioni già esistenti.”

4.4.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare il requisito della banda larga nel collegamento delle componenti del sistema di gioco.

4.5 COMMA 6

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

4.5.1 **OBIETTIVO DELLA VERIFICA**

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

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

4.6 **COMMA 7**

*“Il **Sistema di gioco** deve rendere disponibili online tutte le informazioni memorizzate relativamente agli ultimi 6 mesi, nonché le informazioni contabili di cui al successivo punto 8, relativamente agli ultimi due anni. Decorso tale periodo di tempo, tutte le informazioni saranno trasferite su supporti di memorizzazione non riscrivibili e conservate almeno per i successivi 5 anni.”*

4.6.1 **OBIETTIVO DELLA VERIFICA**

Verificare che sia possibile, attraverso il sistema centrale, accedere a tutte le informazioni memorizzate dal sistema di gioco attraverso idonee interfacce utente che consentano di eseguire interrogazioni su intervalli temporali non inferiori ai sei mesi per tutti i dati e ai due anni per i soli dati contabili.

Tutte le informazioni archiviate su supporti di memorizzazione non riscrivibili devono poter essere ripristinate e rese disponibili se necessario.

4.7 **COMMA 8**

*“Il **Sistema di gioco** deve inviare al **sistema di controllo** con frequenza giornaliera le informazioni contabili riguardanti il giorno precedente quello di trasmissione. Le informazioni saranno trasmesse secondo le modalità descritte nelle specifiche di comunicazione tra il **sistema di controllo** ed il **sistema di gioco**. Tali informazioni riguardano in particolare, il totale delle somme giocate, le vincite riscosse e quelle erogate, suddivise anche per tipologia di gioco e ripartite per **sistema centrale, sala** ove si svolge il gioco, **VLT**”*

4.7.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Per dati contabili si intendono sia i dati aggregati che singoli riferiti a partite effettuate, vincite conseguite anche sotto forma di jackpot, importi erogati attraverso ticket ed inserimenti di credito.

Verificare che il sistema di gioco, nel rispetto delle modalità descritte nel protocollo di comunicazione comma 6b, trasmetta al sistema di controllo VLT:

- con frequenza giornaliera i messaggi 600 (*"Trasmissione giornaliera, mensile, annuale incassi e vincite"*) e 605 (*"Trasmissione degli accantonamenti"*) contenenti informazioni contabili riguardanti il giorno precedente;
- con frequenza mensile ed annuale, oltre ai messaggi 600, i messaggi 606 (*"Trasmissione mensile, annuale degli importi per l'applicazione dell'addizionale delle vincite eccedenti l'importo previsto come soglia"*), contenenti informazioni contabili riguardanti il mese e l'anno precedente;
- i messaggi 601 (*"Definizione/Accantonamenti/Erogazione jackpot"*) per ciascuna definizione ed erogazione di jackpot.

Verificare, al fine di testare tutte le sue funzionalità e le fasi dei giochi, la congruenza dei dati contabili (jackpot inclusi) maturati e registrati durante le operazioni di gioco; in particolare va verificata;

- la congruenza tra le attività di gioco effettuate per ciascuna partita, quanto memorizzato sul sistema di gioco e quanto disponibile attraverso interrogazioni sul sistema di audit. Attraverso tali interrogazioni deve essere possibile ricostruire ciascuna partita con riferimento alle singole fasi di gioco, eventuali jackpot ed eventuale corretta applicazione dell'addizionale delle vincite eccedenti la soglia prevista;
- la congruenza tra gli importi jackpot definiti ed erogati memorizzati sul sistema di gioco e quanto trasmesso al sistema di controllo tramite il messaggio 601;
- la congruenza, con riferimento al sistema di gioco, alle sale ed ai singoli apparecchi videoterminali, tra i dati di cui al punto precedente ed i dati aggregati giornalieri, mensili e annuali dal sistema di gioco.
- la congruenza, con riferimento al sistema di gioco, alle sale ed ai singoli apparecchi videoterminali, tra i dati aggregati giornalieri, mensili e annuali, memorizzati sul sistema di gioco e quanto trasmesso al sistema di controllo attraverso i messaggi 600, 605 e 606.

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

Verificare che anche i dati contabili relativi ad apparecchi videoterminali spostati da una sala all'altra o dismessi, nonché quelli relativi alle sale dismesse, siano correttamente trasmessi al sistema di controllo VLT con le opportune aggregazioni e resi disponibili sul sistema di audit per future interrogazioni.

4.8 COMMA 9, LETTERA A)

*“Il **Sistema di gioco** deve prevedere funzionalità di interrogazione che forniscano informazioni in tempo reale relativamente allo stato di collegamento di ogni componente del sistema stesso.”*

4.8.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che il sistema di gioco preveda funzionalità di interrogazione relativamente allo stato corrente (acceso/spento, abilitato/disabilitato, connesso alla rete/disconnesso dalla rete, bloccato, installato/cessato) di tutte le componenti del sistema di gioco compreso il Sistema di recovery e di backup, nonché la possibilità di generare report sullo storico degli stati di ogni componente del sistema stesso.

4.9 COMMA 9, LETTERA B)

*“Il **Sistema di gioco** deve prevedere funzionalità di interrogazione che forniscano informazioni in tempo reale relativamente alla data di ultima verifica dell'integrità delle componenti del **sistema di gioco**”*

4.9.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che il sistema di gioco preveda funzionalità di interrogazione relativamente alla data di ultima verifica di integrità effettuata da ciascun apparecchio videoterminale, da ciascun sistema di sala nonché dal sistema centrale, con il dettaglio della componente sotto esame, del risultato calcolato, del risultato atteso, dell'esito dell'operazione e della marca temporale.

Nella reportistica gli apparecchi videoterminali ed i giochi su di essi installati devono essere identificati con il codice AAMS.

4.10 COMMA 9, LETTERA C)

*“Il **Sistema di gioco** deve prevedere funzionalità di interrogazione che forniscano informazioni in tempo reale relativamente al corretto funzionamento e le operazioni di manutenzione di tutte le componenti del **sistema centrale**.”*

4.10.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che il sistema di gioco preveda funzionalità di interrogazione relativamente ai guasti occorsi, e alle operazioni di manutenzione dei server del sistema centrale.

Verificare che sul sistema centrale per ogni componente del sistema di gioco sia possibile generare un report che contenga informazioni relative ai guasti, agli interventi di manutenzione completi di data, ora e durata degli interventi stessi.

4.11 COMMA 9, LETTERA D)

*“Il **Sistema di gioco** deve prevedere funzionalità di interrogazione che forniscano informazioni in tempo reale relativamente a i giochi disponibili in ogni **sala**, nonché, in ogni **VLT**”*

4.11.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che il Sistema Centrale preveda delle funzionalità che consentano di registrare e di visualizzare le informazioni relative ai giochi disponibili su ogni Apparecchio Videoterminale, anche con riferimento alla sala, con il dettaglio dello stato corrente dei giochi (abilitato/disabilitato, installato/rimosso) e della data ed ora dell'ultimo cambiamento di stato.

4.12 COMMA 9, LETTERA E)

*“Il **Sistema di gioco** deve prevedere funzionalità di interrogazione che forniscano informazioni in tempo reale relativamente agli **apparecchi videoterminali** con puntate in corso, ed il dettaglio delle puntate effettuate”*

4.12.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che il Sistema di gioco preveda apposite funzionalità di interrogazione che forniscano le informazioni relativamente alla puntata in corso su un apparecchio videoterminale con l'identificativo del gioco, la somma puntata e la data e ora di inizio della partita.

Verificare che il sistema centrale fornisca funzionalità di interrogazione delle informazioni di dettaglio delle puntate effettuate di ciascuna partita conclusa, in particolare:

- identificativo univoco della partita;
 - data e ora d'inizio della partita con dettaglio di ora, minuti e secondi;
-

- codice identificativo assegnato dal sistema di gioco e codice identificativo AAMS, relativi all'apparecchio videoterminale e alla sala presso cui è stata giocata la partita;
- codice identificativo assegnato dal sistema di gioco e codice identificativo AAMS, relativi al gioco su cui è stata effettuata la partita;
- importo della somma puntata;
- numeri random che hanno generato l'esito;
- combinazioni visualizzate al giocatore inclusive di eventuali partecipazioni alle fasi di gioco;
- importo della vincita eventualmente conseguita anche con riferimento ad un jackpot;
- importo destinato al jackpot.

4.13 COMMA 9, LETTERA F)

*“Il **Sistema di gioco** deve prevedere funzionalità di interrogazione che forniscano informazioni in tempo reale relativamente ai totali relativi a incassi e vincite con cadenza giornaliera, mensile, annuale per ciascun sistema di gioco, gioco, **sala** ove si svolge il gioco, **sistema di sala, VLT.**”*

4.13.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che, il Sistema di Gioco, attraverso il Sistema Centrale, consenta l'interrogazione, su base giornaliera, mensile e annuale, nonché per intervalli temporali definibili dall'utente, per ciascun Apparecchio Videoterminale, per ciascuna Sala ove si svolge il gioco e per l'intero Sistema di Gioco, anche con riferimento a ciascun Gioco, degli importi introdotti, delle somme puntate, delle vincite conseguite al lordo ed al netto dell'addizionale delle vincite eccedenti la soglia prevista e degli importi erogati.

Verificare che i dati relativi agli importi introdotti e a quelli erogati siano distinti anche in base allo strumento utilizzato (banconote, ticket, monete, carte prepagate, conti di gioco nominativi).

4.14 COMMA 10, LETTERA A)

*“Il **Sistema di gioco** in ogni momento deve consentire l'interruzione/ripristino del funzionamento di tutte le componenti del **sistema di gioco**”*

4.14.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che il Sistema di Gioco disponga di un'interfaccia che renda possibile, attraverso il sistema centrale, il blocco di una componente periferica (sistema di sala o apparecchio videoterminale) e il suo successivo ripristino.

Verificare che su tutte le componenti del sistema di gioco, ogni evento occorso sull'hardware e/o sul software che determini l'interruzione del funzionamento della componente stessa e quindi anche l'interruzione della raccolta di gioco, sia gestito in modo tale che una volta ripristinate le condizioni normali di funzionamento, il sistema di gioco sia in grado di riprendere la raccolta di gioco esattamente a partire dalle condizioni in cui si era interrotto, senza perdita di dati o disallineamenti contabili.

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

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

Verificare che il Sistema di Gioco preveda meccanismi che determinino il blocco/ripristino dell'apparecchio videoterminale a seguito di richiesta da parte del sistema di controllo VLT.

Verificare che per ogni possibile dispositivo hardware presente all'interno dell'apparecchio videoterminale, un qualsiasi evento che porti alla non operatività del dispositivo e impedisca la corretta esecuzione delle operazioni di gioco conduca al blocco dell'apparecchio videoterminale.

Verificare che al ripristino delle normali condizioni di funzionamento conseguenti ad ogni possibile intervento fisico sull'apparecchio videoterminale che porti al blocco del funzionamento dello stesso (es. apertura porta principale, spegnimento dell'apparecchio videoterminale, disconnessione dalla rete, ecc.) non si verifichi la perdita di dati delle giocate in corso.

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

Verificare che in caso di interruzione della partita, per problemi di natura tecnica, il credito sia aggiornato con le informazioni rinvenibili sul sistema centrale. In particolare, nel caso in cui il sistema centrale abbia generato i numeri casuali e gli esiti che ne derivano, il credito deve comprendere le eventuali vincite conseguite fino al momento

dell'interruzione; in caso contrario il credito deve comprendere l'importo scommesso e le puntate devono essere comunque registrate sul sistema centrale ma non contabilizzate.

4.15 COMMA 10, LETTERA B)

*“Il **Sistema di gioco** in ogni momento deve consentire l'abilitazione/disabilitazione di uno o più giochi sul **sistema centrale** ovvero sugli **apparecchi videoterminali**”*

4.15.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che il Sistema di Gioco disponga di un'interfaccia che renda possibile l'abilitazione/disabilitazione di uno o più giochi su uno o più apparecchi videoterminali.

Verificare che l'operazione di disabilitazione sia eseguita sul gioco installato su un apparecchio videoterminale solo al termine della eventuale partita in corso.

Verificare che l'operazione di disabilitazione di un gioco non comporti disallineamenti contabili.

4.16 COMMA 11, LETTERA A)

*“Il **sistema di sala**, ove presente, deve essere identificato in maniera univoca nell'ambito del **sistema di gioco**”*

4.16.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che sul sistema centrale ogni sistema di sala sia identificato tramite un identificativo univoco.

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

4.17 COMMA 11, LETTERA B)

*“Il **sistema di sala**, ove presente, deve garantire l'impossibilità di lettura preliminare degli esiti delle puntate prima dello svolgimento del gioco”*

4.17.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che l'esito o i numeri casuali non siano leggibili, modificabili e memorizzati in modo permanente sui sistemi di sala.

4.18 COMMA 12, LETTERA A)

*“Gli **apparecchi videoterminali** devono avere una propria identificazione univoca visibile anche dal terminale stesso”*

4.18.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

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

Verificare che non sia possibile installare sul Sistema di Gioco un nuovo apparecchio videoterminale avente un identificativo già utilizzato.

4.19 COMMA 12, LETTERA B)

*“Gli **apparecchi videoterminali** devono prevedere meccanismi idonei ad impedire intrusioni, manomissioni ed accessi non autorizzati anche dei dispositivi periferici”*

4.19.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

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

Verificare che il sistema di gioco preveda in sistema di autenticazione e profilazione per l'accesso logico sull'apparecchio videoterminale.

Verificare che l'accesso logico da remoto sia consentito solo attraverso una sessione cifrata (es. ssh).

4.20 COMMA 12, LETTERA C)

*“Gli **apparecchi videoterminali** devono prevedere un meccanismo automatico di disabilitazione al gioco, in assenza di colloquio con una qualsiasi delle componenti del **sistema di gioco**”*

4.20.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che l'apparecchio videoterminale si disabiliti automaticamente al gioco quando non è connesso al sistema centrale oppure quando non è connesso al server di sala qualora quest'ultimo gestisca tutte le operazioni di comunicazione da e per i singoli apparecchi videoterminali.

5. ARTICOLO 5

“Requisiti minimi del sistema di controllo”

5.1 COMMA 2

*“Il protocollo di comunicazione tra il **sistema di gioco** e il **sistema di controllo** sarà oggetto delle specifiche di comunicazione di cui all'articolo 10, comma 1, lettera b)”*

5.1.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che tutti i messaggi scambiati tra il sistema di gioco e il sistema di controllo VLT rispettino quanto riportato nel documento:

- *“Protocollo_di_comunicazione_Comma_6b_v1.4”* e successivi aggiornamenti.

Verificare che il sistema di gioco consenta, solo a seguito di autorizzazione da parte del sistema di controllo, le seguenti operazioni:

- installazione e cessazione di un sistema di sala;
- movimentazione e variazione di un sistema di sala;
- installazione e cessazione di un apparecchio videoterminale;
- modifica dei dati identificativi di un apparecchio videoterminale;
- movimentazione e variazione di un apparecchio videoterminale;
- installazione ed abilitazione di un gioco su uno o più apparecchi videoterminali;
- definizione di un jackpot.

5.2 COMMA 3

*“Il **sistema di controllo** deve consentire la visibilità di quanto previsto dall'articolo 4, comma 9, attraverso strumenti hardware e software resi disponibili dal **sistema di gioco**”*

5.2.1 **OBIETTIVO DELLA VERIFICA**

Verificare che il sistema di gioco preveda una console di monitoraggio dedicata che consenta di espletare tutte le interrogazioni previste dall'art.4 comma 9 del D.D. del 22 gennaio 2010.

In particolare devono essere estraibili in formato .csv almeno le seguenti informazioni:

- Anagrafica ubicazioni contenente almeno i seguenti campi:
 - Codice Albo dell'ubicazione;
 - Numero di apparecchi videoterminali installati ad una data;
 - Tipologia di ubicazione (ad esempio sala, magazzino, ecc.);
- Contabilità sistema di gioco contenente almeno i seguenti campi:
 - Codice Albo dell'ubicazione;
 - Importo scommesso (BET);
 - Importo vinto al lordo della tassazione (WIN) ad esclusione del jackpot;
 - Importo riscosso in sala (PAID);
 - Importo introdotto (TOT IN);
 - Importo erogato (TOT OUT);
 - Numero di partite (BET NUM);
 - Importo Jackpot vinto;
 - Con riferimento all'applicazione dell'addizionale prevista:
 - l'ammontare complessivo delle vincite, al lordo dell'addizionale, eccedenti la soglia (WIN TOT);
 - l'ammontare complessivo dell'imponibile (WIN TAX);
 - l'ammontare complessivo delle vincite nette (WIN NET);

I dati devono far riferimento ad un intervallo definito a piacere dell'utente (data inizio, data fine) e nel report deve essere presente una riga per ciascuna sala che nel periodo di riferimento prescelto abbia avuto almeno una VLT installata.

Inoltre il report deve contenere il dato aggregato per l'intero sistema di gioco.

- Report ticket, anche non riscossi, contenente almeno i seguenti campi:
 - identificativo univoco del ticket;
 - data e ora di emissione;
 - importo;
 - stato (riscosso, scaduto, non riscosso, ecc);
 - identificativo dell'apparecchio videoterminale che lo ha emesso (codice AAMS);
 - identificativo della sala in cui è stato emesso (codice albo).

Per tale report devono essere disponibili le seguenti modalità di ricerca:

- richiesta con intervallo libero di ricerca pari almeno a tre mesi;
 - richiesta fissa per ogni trimestre di riferimento (dal 1° gennaio al 31 marzo, dal 1° aprile al 30 giugno, dal 1° luglio al 30 settembre e dal 1° ottobre a 31 dicembre);
 - richiesta per stato del ticket;
- Report Jackpot attivi del sistema di gioco contenente almeno i seguenti campi:
 - identificativo univoco del Jackpot all'interno del sistema di gioco;
 - codice AAMS del Jackpot;
 - codice Albo dell'ubicazione (se si tratta di Jackpot di Sala);
 - codice del gioco associato (se si tratta di Jackpot di gioco);
 - importo Jackpot;
 - importo di riserva disponibile al momento per la specifica tipologia di jackpot.;

Per tale report deve essere disponibile, nel caso in cui si tratti di jackpot di sala, la ricerca anche per codice ubicazione (codice albo).

- Report Jackpot erogati dal sistema di gioco contenente almeno i seguenti campi:
 - identificativo univoco del Jackpot all'interno del sistema di gioco;
 - codice AAMS del Jackpot;
-

- codice albo dell'ubicazione in cui è stato erogato il jackpot;
- codice del gioco tramite il quale è stato erogato;
- importo jackpot erogato;
- data ed ora di erogazione;
- identificativo della VLT su cui è stato erogato il jackpot.

Per tale report deve essere disponibile, nel caso in cui si tratti di jackpot di sala, la ricerca anche per codice ubicazione (codice albo). I dati devono far riferimento ad un intervallo definito a piacere dall'utente (data inizio, data fine).

- Report esito integrità del software del sistema centrale, del sistema di sala e dell'apparecchio videoterminale contenente almeno i seguenti campi:
 - marca temporale;
 - algoritmo di hashing utilizzato;
 - modulo software su cui è eseguita la verifica;
 - risultato atteso dalla verifica;
 - risultato ottenuto dalla verifica;
 - esito della verifica.

I dati devono far riferimento ad un intervallo definito a piacere dall'utente (data inizio, data fine).

6. ARTICOLO 6

“Parametri di funzionamento del gioco”

6.1 COMMA 1, LETTERE A),B),C),D),E)

“Il costo massimo della singola partita è pari a euro 10,00 (dieci/00), con una posta minima di 0,5 euro; il pagamento può avvenire tramite: monete e/o banconote, tecnologie basate su sistemi di ticket, carte prepagate, conti di gioco nominativi utilizzabili attraverso smart card, la ricollocazione in gioco dei crediti precedentemente vinti”

6.1.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che non sia possibile avviare una partita se l'importo introdotto è inferiore a 0,5 euro.

Verificare che in caso di credito disponibile superiore a 10 euro non sia possibile utilizzare più di 10 euro per l'avvio di una partita incluso l'eventuale perfezionamento della puntata in corso se consentito dal gioco.

Verificare che qualsiasi strumento di pagamento a disposizione del sistema di gioco (es.. conti di gioco e carte, prepagate, etc..) sia tra quelli previsti.

6.2 COMMA 2

*“La vincita massima consentita, ad esclusione del **jackpot**, per ciascuna partita è pari ad euro 5000,00 (cinquemila/00); le vincite validate dal **sistema di gioco** sono erogate direttamente in sala, sino ad un massimo di euro 5000,00 (cinquemila); le vincite superiori all'importo di euro 5000,00 (cinquemila/00) sono erogate a cura del **Concessionario** secondo le modalità esposte al pubblico nella **sala** ovvero sull'**apparecchio videoterminale**; la contabilizzazione e l'erogazione delle vincite superiori ad euro 5200,00 (cinquemiladuecento/00) assicurano il rispetto della vigente disciplina in materia di antiriciclaggio”*

6.2.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

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

Verificare che ticket di importo superiore a 5000,00 € possano essere validati solo da sistema centrale e non tramite il sistema di sala.

Verificare che, qualora le modalità di erogazione dei ticket di importo superiore a 5000,00 euro siano esposte tramite il sistema di gioco, le medesime siano conformi a quanto previsto.

Verificare che il sistema di gioco consenta, ai fini del rispetto della vigente disciplina in materia di antiriciclaggio, l'individuazione dei ticket di importo superiore alle soglie previste.

6.3 **COMMA 3**

*“La percentuale delle somme giocate destinate alle vincite non può essere inferiore all'85% relativamente al **sistema di gioco** nel suo complesso e ad ogni singolo gioco; la verifica di tale parametro avviene in sede di verifica di conformità e collaudo dell'**RNG** e dell'algoritmo di distribuzione delle vincite ed è sottoposto a monitoraggio al raggiungimento di un numero pari ad almeno 5.000.000 di puntate (con riferimento al **sistema di gioco** ed ad ogni singolo gioco) e successivamente semestralmente, sulla base dei risultati forniti dal **sistema di audit**.”*

6.3.1 **OBIETTIVO DELLA VERIFICA**

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

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

- della strategia più sfavorevole per il giocatore eventualmente dichiarata dal richiedente;
- della strategia che l'ODC ritiene essere la più sfavorevole per il giocatore;
- che il valore minimo della percentuale delle somme giocate destinabili alle vincite non risulti inferiore all'85% dopo 5 milioni di partite con un grado di confidenza del 95% riferito al test ad una coda (unilatero) sulla base dell'ipotesi di una distribuzione normale.
- della necessaria riduzione a 5000,00 euro delle vincite teoricamente di importo superiore.

Calcolare e stimare inoltre i seguenti parametri:

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

Verificare che le regole di gioco e i parametri matematici siano correttamente implementati nel software di gioco.

7. ARTICOLO 7

“Jackpot”

7.1 COMMA 1

*“Il **sistema di gioco** può consentire vincite superiori a quelle di cui al precedente articolo attraverso il meccanismo del **Jackpot**; i criteri di accantonamento degli importi destinati al **jackpot** sono definiti dal **sistema di gioco** tenendo conto che gli importi in questione sono ricompresi nella percentuale della raccolta di gioco destinata a vincita in misura non superiore al 4% della raccolta di gioco complessiva; la distribuzione del **jackpot** può avvenire a livello di singola **sala** ovvero di **sistema di gioco**, anche con riferimento al singolo gioco; nel primo caso l'esito vincente è relativo ad una puntata effettuata su uno degli **apparecchi videoterminali** installati presso la **sala** interessata; nel secondo caso concorrono alla distribuzione del **jackpot** tutti gli **apparecchi videoterminali** collegati al **sistema di gioco**.”*

7.1.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

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

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

- jackpot di sistema caratterizzato da:
 - contribuzione di quota parte degli importi di tutte le puntate effettuate sui giochi installati sul sistema di gioco;
 - erogazione a seguito di una partita effettuata su uno qualsiasi dei giochi installati sul sistema di gioco;
 - jackpot di sala caratterizzato da:
 - contribuzione di quota parte degli importi di tutte le puntate effettuate su tutti i giochi o su un loro sottoinsieme, installati sugli apparecchi videoterminali della sala;
 - erogazione a seguito di una partita effettuata su tutti i giochi o su un loro sottoinsieme, installati sugli apparecchi videoterminali della sala;
 - jackpot di gioco caratterizzato da:
-

- contribuzione di quota parte degli importi di tutte le puntate effettuate su un gioco installato sul sistema di gioco, anche limitatamente ad una sala;
- erogazione a seguito di una partita effettuata sul medesimo gioco installato sul sistema di gioco, anche limitatamente ad una sala;

In particolare occorre verificare che:

- gli importi delle vincite destinate a jackpot risultino da accumuli progressivi derivanti da una quota parte delle somme precedentemente scommesse sui giochi che concorrono al jackpot;
- per il jackpot di sistema tutti gli apparecchi videoterminali delle sale del sistema di gioco contribuiscano, diano la possibilità al giocatore di vincerlo e non sia possibile escludere alcuna sala dalla partecipazione a tale jackpot;
- per il jackpot di sala tutti gli apparecchi videoterminali della sala in cui è definito il jackpot contribuiscano al jackpot, diano la possibilità al giocatore di vincerlo e sia possibile, se previsto dal sistema di gioco, definire una lista di giochi installati sugli apparecchi videoterminali della sala e che solo tali giochi vi possano partecipare e ne consentano la vincita;
- gli algoritmi symbol-driven (l'erogazione del jackpot avviene a seguito di una specifica combinazione del gioco che da origine alla vincita) siano ammessi solo per il jackpot di gioco.

Verificare che i jackpot che contribuiscono alla percentuale di restituzione minima di uno dei giochi disponibili sul Sistema di Gioco non possano essere associati a più di un gioco contemporaneamente.

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

- ricezione da parte del sistema di gioco della notifica con esito positivo, trasmessa dal sistema di controllo VLT, dell'invio del messaggio 601 di definizione del jackpot;
- superamento della eventuale soglia di attivazione e conseguente visualizzazione al giocatore.

Verificare inoltre che:

- il sistema di gioco non consenta la visualizzazione degli importi accumulati non ancora erogabili sotto forma di jackpot;
 - per ogni jackpot siano rispettate le percentuali di accantonamento e riserva configurate sul sistema centrale e che ogni variazione a tale configurazione sia attiva solo dopo l'erogazione del jackpot.
-

- non esistano specifiche configurazioni per determinare con certezza l'erogazione del jackpot.
- i numeri random utilizzati per l'eventuale erogazione del jackpot siano richiesti solo ed esclusivamente all'RNG del sistema di gioco e gli stessi numeri non subiscano memorizzazioni intermedie permanenti o trasformazioni che comportino la perdita di uniformità della distribuzione di probabilità del numero random.

7.2 **COMMA 2**

*“L'importo massimo del **jackpot** relativo a ciascuna **sala** è pari ad euro 100.000,00 (centomila/00).”*

7.2.1 **OBIETTIVO DELLA VERIFICA**

Verificare che:

- non sia possibile configurare jackpot di sala con importo di vincita massimo superiore a 100.000,00 euro;
- il sistema di gioco preveda dei controlli che inibiscano la possibilità di erogazione di importi, per il jackpot di sala, superiori al limite di 100.000,00 euro;
- se il jackpot di sala ha raggiunto il suo valore massimo e non è stato ancora erogato, tutte le contribuzioni delle giocate successive siano destinate alle riserve per la specifica tipologia di jackpot.

7.3 **COMMA 3**

*“L'importo massimo del **jackpot** relativo a ciascuna **sistema di gioco** è pari ad euro 500.000,00 (cinquecentomila/00).”*

7.3.1 **OBIETTIVO DELLA VERIFICA**

Verificare che:

- non sia possibile configurare jackpot di sistema di gioco con importo di vincita massimo superiore a 500.000,00 euro;
 - il sistema di gioco preveda dei controlli che inibiscano la possibilità di erogazione di importi, per il jackpot di sistema, superiori al limite di 500.000,00 euro;
-

- se il jackpot di sistema ha raggiunto il suo valore massimo e non è stato ancora erogato, tutte le contribuzioni delle giocate successive siano destinate alle riserve per la specifica tipologia di jackpot.
-

8. ARTICOLO 8

“Caratteristiche dei giochi”

8.1 COMMA 1

“I giochi offerti non devono risultare lesivi del buon costume”

8.1.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che, qualora il gioco riproduca immagini o altri contenuti ritenuti osceni o violenti, lo stesso sia ricondotto alle categorie previste dal sistema di classificazione europeo PEGI o equivalente.

8.2 COMMA 2

“I giochi offerti non devono violare quanto disposto dalla vigente normativa in materia di diritti d'autore, marchi e brevetti”

8.2.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che il gioco non violi quanto disposto dalla vigente normativa in materia di diritti d'autore, marchi e brevetti

8.3 COMMA 3

“I giochi devono prevedere un funzionamento, in modalità demo, che assicuri l'esemplificazione delle regole di gioco.”

8.3.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

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

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

- le informazioni relative alla massima vincita ottenibile ad eccezione del Jackpot;
- le indicazioni della puntata minima e massima consentite;
- le possibili combinazioni vincenti e le vincite ad esse associate;
- le informazioni relative alla gestione del credito ai fini del gioco;
- l'indicazione dell'addizionale delle vincite eccedenti l'importo previsto come soglia.

8.4 COMMA 4

“La percentuale delle somme giocate destinate alle vincite, con riferimento a ciascun gioco offerto, non può essere inferiore all' 85%”

8.4.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Vedi articolo 6 comma 3.

9. ARTICOLO 11

“Tutela del giocatore”

9.1 COMMA 1

*“Il **Concessionario** promuove i comportamenti responsabili di gioco, anche attraverso l'utilizzo di messaggi visibili sull'**apparecchio videoterminale** ed adotta ogni iniziativa idonea ad evitare violazioni del divieto di gioco ai minori”*

9.1.1 OBIETTIVO DELLA VERIFICA

Verificare che su tutti gli apparecchi videoterminali o sui giochi in essi installati sia visibile il divieto di gioco ai minori ed il logo indicato da ADM.
