

## AVVISO

**LINEE GUIDA PER GLI ORGANISMI DI VERIFICA INERENTI ALLE REGOLE TECNICHE  
RELATIVE AL RAPPORTO DI CONCESSIONE PER L'ESERCIZIO E LA RACCOLTA DEI GIOCHI  
DI CUI ALL'ARTICOLO 6, COMMA 3, DEL DECRETO LEGISLATIVO 25 MARZO 2024, N. 41.  
CONSULTAZIONE PUBBLICA**

*Roma, 2 aprile 2025* – L'Ufficio gioco a distanza e scommesse ha completato l'elaborazione dello schema delle Linee guida in oggetto che contengono una raccolta di indicazioni e raccomandazioni - da intendersi come insieme minimo - e gli obiettivi attesi, in termini di verifica, relativamente ai requisiti delineati nelle Regole tecniche relative al rapporto di concessione del gioco on line, anche con riferimento alle funzionalità specifiche dei singoli componenti del sistema del concessionario, nonché nelle specifiche disposizioni regolamentari delle diverse tipologie di gioco.

Eventuali osservazioni, che verranno attentamente vagliate dall'Agenzia ai fini dell'adozione definitiva del provvedimento, potranno essere inviate, entro e non oltre il 15 aprile 2025, all'indirizzo PEC: [dir.giochi.gad-scommesse@pec.adm.gov.it](mailto:dir.giochi.gad-scommesse@pec.adm.gov.it).

## **LINEE GUIDA PER ORGANISMI DI VERIFICA**

INERENTI ALLE REGOLE TECNICHE RELATIVE AL RAPPORTO DI CONCESSIONE PER L'ESERCIZIO E LA RACCOLTA DEI GIOCHI DI CUI ALL'ARTICOLO 6, COMMA 3, DEL DECRETO LEGISLATIVO 25 MARZO 2024, N. 41

BOLLETTINO

**INDICE**

<b>1. PREMESSA E CRITERI GENERALI DI VERIFICA</b>	<b>9</b>
1.1 FLUSSO DELLA VERIFICA TECNICA DI CONFORMITÀ	9
1.2 ANALISI DEI COMPONENTI DEL SISTEMA DEL CONCESSIONARIO OGGETTO DI VERIFICA	11
1.3 FILE SORGENTI E FILE BINARI OGGETTO DI VERIFICA	12
<b>2. SEZIONE A – VERIFICHE RELATIVE AI REQUISITI SPECIFICATI NELLE REGOLE TECNICHE RELATIVE AL RAPPORTO DI CONCESSIONE PER L’ESERCIZIO E LA RACCOLTA DEI GIOCHI DI CUI ALL’ARTICOLO 6, COMMA 3, DEL DECRETO LEGISLATIVO 25 MARZO 2024, N. 41</b>	<b>15</b>
2.1 SISTEMA DEL CONCESSIONARIO	15
2.1.1 Accettazione e addebito delle giocate e trasmissione al sistema centralizzato	15
2.1.2 Definizione dello stato delle giocate	16
2.1.3 Verifica delle giocate, Vincite o rimborsi e delle commissioni	17
2.1.4 Sistema di Disaster Recovery	19
2.1.5 Utilizzo del Tempo Coordinato Universale (UTC)	20
2.1.6 Localizzazione infrastruttura	20
2.1.7 Utilizzo di soluzioni di cloud computing	21
2.1.8 Continuità del servizio ed alta affidabilità	21
2.1.9 Sviluppo modulare	22
2.1.10 Trattamento dati personali	23
2.1.11 Monitoraggio sistemi ed accessi	23
2.1.12 Politiche di Backup	24
2.1.13 Integrità software	24
2.1.14 Timeout inattività utente	25
2.1.15 Ripristino sessione utente	26
2.1.16 Memorizzazione informazioni e generazione rendiconti	27
2.2 SISTEMA DI GIOCO	30

---

2.2.1	Sistemi di gioco ammessi	30
2.3	PIATTAFORMA DI GIOCO	31
2.3.1	RNG	31
2.3.2	Visualizzazione dati della giocata	33
2.3.3	Visualizzazione dell'ultima giocata	34
2.3.4	Ricostruzione delle partite	35
2.4	APPLICAZIONE DI GIOCO	36
2.4.1	Funzionalità di gioco senza denaro	36
2.4.2	RTP	36
2.4.3	Progettazione dei giochi	38
2.4.4	Regole e funzionamento delle applicazioni di gioco	38
2.4.5	Contenuti illeciti, osceni o offensivi	39
2.4.6	Importo della giocata	40
2.4.7	Parametri ed esiti del gioco	41
2.4.8	Disabilitazione/Disattivazione applicazione	41
2.5	SISTEMA DI ACCETTAZIONE DEL GIOCO	42
2.5.1	Interfacce piattaforme di gioco	42
2.6	CONCESSIONARIO FORNITORE DI SERVIZI	43
2.6.1	Infrastruttura Concessionario Fornitore di Servizi	43
2.7	SISTEMA DI PRESENTAZIONE DELL'OFFERTA DI GIOCO (SITO INTERNET E/O APP)	44
2.7.1	Sito Internet di primo livello	44
2.7.2	Accesso alle funzionalità di gioco	45
2.7.3	Contenuti informativi	45
2.7.4	Avvisi e link	46
2.7.5	Informazioni a consuntivo	47
2.7.6	Assistenza	48
2.7.7	Lingua italiana	48
2.7.8	Sicurezza	48

2.8	RETE TELEMATICA DI COLLEGAMENTO PER IL TRASPORTO DELLE INFORMAZIONI	49
2.8.1	Utilizzo del concessionario fornitore di servizi	49
2.8.2	Trasporto delle informazioni e comunicazione tra i sistemi	50
2.9	SISTEMA DEI CONTI DI GIOCO DEL CONCESSIONARIO	51
2.9.1	Autolimitazioni	51
2.9.2	Visualizzazione alert	54
2.9.3	Strumenti di pagamento	55
2.9.4	Autoesclusione	56
2.9.5	Sospensione o blocco del giocatore	59
2.9.6	Esclusività scambio informazioni	60
2.9.7	Sistema di conti di gioco	60
2.9.8	Movimentazioni conto di gioco	60
2.9.9	Apertura conto di gioco	61
2.9.10	Autenticazione	63
2.9.11	Ultimo accesso	64
2.9.12	Accesso non autorizzato	64
2.9.13	Chiusura conto	64
2.9.14	Conti non movimentati	65
2.9.15	Memorizzazione informazioni	66
2.9.16	Utilizzo bonus	66
2.9.17	Contabilizzazione	67
2.9.18	Geolocalizzazione	68
2.9.19	Visualizzazione Resoconto operazioni	68
2.9.20	Registro di sistema per le transazioni con i gestori dei servizi	69
<b>3.</b>	<b>SEZIONE B – VERIFICHE RELATIVE AI REQUISITI DI GIOCO SECONDO LA REGOLAMENTAZIONE VIGENTE</b>	<b>72</b>
3.1	SCOMMESSE A QUOTA FISSA SU EVENTI SPORTIVI E NON SPORTIVI	72
3.1.1	Posta di gioco	72

3.1.2	Massimali di vincita	73
3.1.3	Scommessa sistemistica	74
3.1.4	Programma ufficiale autorizzato e Programma di accettazione	75
3.1.5	Esposizione delle quote	76
3.1.6	Calcolo dell'importo di vincita per le scommesse a quota fissa "singole"	76
3.1.7	Calcolo dell'importo di vincita per le scommesse a quota fissa "multiple"	77
3.1.8	Calcolo della quota nel caso di parità degli esiti	78
3.1.9	Utilizzo dei bonus	79
3.2	SCOMMESSE A QUOTA FISSA CON INTERAZIONE DIRETTA TRA I GIOCATORI	81
3.2.1	Posta di gioco	81
3.2.2	Massimali di vincita	81
3.2.3	Offerta di scommessa	82
3.2.4	Offerta tipo banco e puntata	82
3.2.5	Accettazione offerta di scommessa	83
3.2.6	Offerte di scommesse valide	83
3.2.7	Abbinamento offerta di gioco	84
3.2.8	Invio e accettazione dell'abbinamento	85
3.2.9	Modalità di gestione dell'importo giocato	86
3.3	SCOMMESSE SU EVENTI SIMULATI	87
3.3.1	Presentazione evento virtuale	87
3.3.2	Posta di gioco	87
3.3.3	Massimali di vincita	88
3.3.4	Scommessa sistemistica	89
3.3.5	Impostazione RTP	90
3.3.6	Tempo di presentazione	90
3.3.7	Svolgimento evento virtuale	91
3.3.8	Esiti e momenti durante lo svolgimento	91
3.3.9	Visualizzazione esiti vincenti	92
3.3.10	Tempo esiti vincenti	93

3.3.11	Apertura evento virtuale	93
3.4	SCOMMESSE A QUOTA FISSA E A TOTALIZZATORE RELATIVI ALLE CORSE DEI CAVALLI	94
3.4.1	Posta unitaria di gioco e giocata minima per le scommesse a totalizzatore	94
3.4.2	Posta unitaria di gioco e giocata minima per le scommesse a quota fissa	94
3.4.3	Posta unitaria di gioco e giocata minima per le scommesse sistemistiche a quota fissa	94
3.4.4	Limiti degli esiti pronosticabili per le scommesse multiple a quota fissa	95
3.4.5	Calcolo e limiti percentuali di allibramento per le scommesse a quota fissa	96
3.4.6	Esposizione delle quote e quota minima per le scommesse a quota fissa	96
3.4.7	Calcolo dell'importo di vincita per le scommesse a quota fissa "singole"	97
3.4.8	Calcolo dell'importo di vincita per le scommesse a quota fissa "multiple"	97
3.4.9	Calcolo della quota e dell'importo di vincita in caso di parità per la scommessa a quota fissa denominata "Vincente"	98
3.4.10	Calcolo della quota e dell'importo di vincita in caso di parità per la scommessa a quota fissa denominata "Piazzato"	99
3.4.11	Calcolo della quota e dell'importo di vincita in caso di parità per la scommessa a quota fissa del palinsesto complementare	100
3.4.12	Programma complementare	101
3.4.13	Variazione palinsesto complementare	101
3.4.14	Scommesse sistemistiche a quota fissa ammesse	102
3.5	CONCORSI PRONOSTICI SPORTIVI E SCOMMESSE A TOTALIZZATORE NON IPPICHE	103
3.5.1	Giocata minima e costo	103
3.5.2	Verifica giocata sistemistica	103
3.5.3	caratteristiche per le giocate a caratura speciale	103
3.5.4	Formule di gioco	104
3.5.5	Giocata sistemistiche e a caratura speciale	105
3.5.6	limiti per le giocate sistemistiche	105
3.5.7	limiti per le giocate a caratura speciale	106
3.6	GIOCHI DI IPPICA NAZIONALE E CONCORSI PRONOSTICI IPPICI	107
3.6.1	Posta unitaria Vincente e Accoppiata Nazionale	107

3.6.2	Caratteristiche giocate sistemistiche per Vincente Nazionale	107
3.6.3	Caratteristiche giocate sistemistiche per Accoppiata Nazionale	107
3.6.4	Posta unitaria Tris Nazionale	109
3.6.5	Caratteristiche giocate sistemistiche per Tris Nazionale	109
3.6.6	Posta unitaria quartè nazionale	111
3.6.7	Caratteristiche giocate sistemistiche per Quartè Nazionale	111
3.6.8	Posta unitaria Quintè nazionale	114
3.6.9	Caratteristiche giocate sistemistiche per Quintè Nazionale	114
3.7	GIOCHI DI ABILITÀ, INCLUSI I GIOCHI DI CARTE IN MODALITÀ TORNEO E IN MODALITÀ DIVERSA DAL TORNEO, NONCHÉ I GIOCHI DI SORTE A QUOTA FISSA	118
3.7.1	Diritto di partecipazione e ammontare della posta	118
3.7.2	gioco a jackpot	118
3.7.3	Pseudonimo	119
3.8	GIOCO DEL BINGO EFFETTUATO CON PARTECIPAZIONE A DISTANZA	120
3.8.1	Prezzo delle cartelle	120
3.8.2	Caratteristiche dell'estrazione e delle cartelle	120
3.8.3	caratteristiche per le giocate a caratura	121
3.8.4	Montepremi	122
3.8.5	Limiti minimi per l'effettuazione di una partita	122
3.8.6	Realizzazione del premio Bingo	123
3.8.7	Fondo/fondi jackpot	124
3.8.8	Premio/premi a jackpot	124
3.8.9	Cartella vincente	125
3.8.10	Conclusione della partita	125
<b>4.</b>	<b>SEZIONE C - CARATTERISTICHE SPECIFICHE DELLE DIVERSE MODALITA' DI GIOCO</b>	<b>126</b>
4.1	SCOMMESSE SU EVENTI SIMULATI	126
4.1.1	Malfunzionamenti	126
4.1.2	Conformità archivio anagrafico	127



4.2	GIOCHI DI ABILITÀ, INCLUSI I GIOCHI DI CARTE IN MODALITÀ TORNEO E IN MODALITÀ DIVERSA DAL TORNEO, NONCHÉ I GIOCHI DI SORTE A QUOTA FISSA	128
4.2.1	Malfunzionamenti	128
4.3	GIOCO DEL BINGO EFFETTUATO CON PARTECIPAZIONE A DISTANZA	130
4.3.1	Malfunzionamenti	130
<b>5.</b>	<b>GESTIONE DELLA TRANSIZIONE AL NUOVO SISTEMA DEL CONCESSIONARIO</b>	<b>132</b>
5.1	SCOMMESSE A QUOTA FISSA SU EVENTI SPORTIVI E NON SPORTIVI	134
5.2	SCOMMESSE A QUOTA FISSA CON INTERAZIONE DIRETTA TRA I GIOCATORI	134
5.3	PIATTAFORME DI GIOCO PER LE SCOMMESSE SU EVENTI SIMULATI	134
5.4	GIOCHI DI ABILITÀ, INCLUSI I GIOCHI DI CARTE IN MODALITÀ TORNEO E IN MODALITÀ DIVERSA DAL TORNEO, NONCHÉ I GIOCHI DI SORTE A QUOTA FISSA	134
5.5	GIOCO DEL BINGO EFFETTUATO CON PARTECIPAZIONE A DISTANZA	135
5.6	SCOMMESSE A QUOTA FISSA E A TOTALIZZATORE RELATIVI ALLE CORSE DEI CAVALLI	135

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

Il presente documento contiene una raccolta di indicazioni e raccomandazioni, da intendersi come insieme minimo, sulle modalità operative da seguire per un'adeguata verifica della conformità del sistema del concessionario secondo i requisiti previsti dalle Regole Tecniche relative al rapporto di concessione per l'esercizio e la raccolta dei giochi di cui all'articolo 6, comma 3, del decreto legislativo 25 marzo 2024, n. 41, di seguito Regole Tecniche.

In particolare, per ogni requisito previsto nelle Regole Tecniche è riportato l'obiettivo della verifica da eseguire, che dovrà valutare la corrispondenza tra quanto definito nelle Regole Tecniche e le caratteristiche del sistema del concessionario e dei suoi componenti.

### **1.1 FLUSSO DELLA VERIFICA TECNICA DI CONFORMITÀ**

Il concessionario deve richiedere, attraverso le procedure informatiche messe a disposizione da ADM sul sito internet istituzionale all'interno dell'area riservata, la verifica tecnica di conformità ad uno degli Organismi di Verifica convenzionati con ADM, di seguito ODV.

Il concessionario deve consegnare quanto richiesto dall'ODV per l'espletamento dell'attività di verifica tecnica di conformità.

Gli ODV, attraverso l'area riservata a loro dedicata sul sito internet istituzionale di ADM, devono prendere in carico la richiesta del concessionario e procedere alla verifica tecnica di conformità che deve riferirsi sempre al sistema del concessionario nella sua interezza.

Per le scommesse a quota fissa su simulazione di eventi, l'ODV esegue i test di integrazione tra la piattaforma di gioco, già verificata da SO.GE.I. S.p.A. e gli altri componenti del sistema del concessionario, atteso che la richiesta di verifica tecnica di conformità della piattaforma di gioco per le scommesse a quota fissa su simulazione di eventi è indirizzata a SO.GE.I. S.p.A. che opera secondo le disposizioni contenute nella determinazione direttoriale n. 3759 del 29 luglio 2016.

L'ODV, indipendentemente dalle metodologie utilizzate, dovrà assicurare un'attività di verifica completa ed esaustiva, inclusa l'eventuale ispezione del codice sorgente, che consenta di accertare quanto previsto dalla normativa vigente e di escludere, nei limiti della ragionevolezza, tutte le condizioni che contrastino la conformità del sistema del concessionario alle Regole Tecniche.

L'ODV, al termine delle attività di verifica tecnica di conformità, anche in caso di aggiornamenti, deve redigere un esito di verifica dando evidenza, attraverso opportuna e dettagliata documentazione, con allegati prospetti, grafici e test report, dei risultati riscontrati. Tutta la documentazione prodotta dovrà essere caricata nel sito internet istituzionale di ADM all'interno dell'area riservata dedicata agli ODV.

Per la raccolta per i giochi di cui all'articolo 6, comma 3, del Decreto Legislativo 25 marzo 2024, n. 41, è propedeutica la certificazione del sistema del concessionario da parte di ADM, contenente l'esito positivo della verifica tecnica di conformità e le risultanze della medesima.

Nel caso in cui il concessionario intenda apportare modifiche, che ritiene abbiano impatto sulle funzionalità che hanno contribuito a determinare i file critici, al proprio sistema del concessionario già certificato, deve richiedere, attraverso le procedure informatiche messe a disposizione da ADM sul sito internet istituzionale all'interno dell'area riservata, una nuova verifica tecnica di conformità del sistema del concessionario indicando tutte le modifiche che intende apportare.

L'ODV valuta, sotto la propria responsabilità, le modifiche richieste, determinando una delle seguenti casistiche:

- qualora, a seguito delle verifiche effettuate, l'ODV riscontri che le modifiche proposte riguardino esclusivamente file non critici, l'ODV stesso, dopo aver accertato che tali modifiche non abbiano impatto sulla conformità del sistema del concessionario già certificato, ne dà comunicazione ad ADM, indicando in un'apposita relazione le modifiche riscontrate;
- qualora le modifiche proposte riguardino la modifica di file critici o l'aggiunta di nuove funzionalità o componenti, l'ODV, per accertare il mantenimento della conformità del sistema del concessionario alle Regole Tecniche, procede con una verifica, quantomeno, delle componenti interessate e dell'integrazione delle stesse con il sistema del concessionario nella sua interezza.

Le verifiche che dovranno essere condotte dall'ODV sono raggruppate in:

- Sezione A - Verifiche relative ai requisiti specificati nelle regole tecniche relative al rapporto di concessione per l'esercizio e la raccolta dei giochi di cui all'articolo 6, comma 3, del Decreto Legislativo 25 marzo 2024, n. 41;
- Sezione B - Verifiche relative ai requisiti di gioco secondo la regolamentazione vigente;
- Sezione C - Caratteristiche specifiche delle diverse modalità di gioco.

## 1.2 ANALISI DEI COMPONENTI DEL SISTEMA DEL CONCESSIONARIO OGGETTO DI VERIFICA

Tra i componenti del sistema del concessionario è necessario identificare in modo certo i seguenti componenti:

- ciascun sistema di gioco;
- ciascuna piattaforma di gioco;
- ciascuna applicazione di gioco;
- ciascun sistema di accettazione del gioco;
- il sistema di presentazione dell'offerta di gioco (sito internet e/o app);
- il sistema dei conti di gioco del concessionario.

Oltre ai componenti sopra elencati, è necessario identificare in modo certo il sistema della verifica di integrità automatizzata del software.

Ciascun componente deve essere preventivamente verificato e validato attraverso ispezioni visive, test di funzionamento e ispezione del codice sorgente, anche con l'ausilio della documentazione fornita dal produttore.

È necessario, inoltre, individuare i diversi gruppi hardware e software interessati ad ogni singola funzionalità rispetto ai componenti del sistema del concessionario.

La verifica tecnica di conformità deve accertare sia il corretto e conforme uso dei componenti del sistema del concessionario, sia il continuo rispetto delle Regole Tecniche nelle interazioni tra di essi, considerando anche tutte le possibili configurazioni durante lo scambio delle informazioni tra i componenti del sistema del concessionario e il sistema di controllo centralizzato di ADM.

Considerato che i messaggi relativi al protocollo di anagrafe dei conti di gioco devono essere trasmessi dal sistema del concessionario al sistema centralizzato è necessario che le funzionalità del sistema dei conti di gioco del concessionario siano correttamente individuate. A tal fine il sistema dei conti di gioco del concessionario si intende gestito in modo univoco dal concessionario solo se le informazioni in esso contenute siano riferibili esclusivamente al concessionario stesso. A titolo esemplificativo ma non esaustivo non sono consentite strutture dati contenenti dati riferibili a più concessionari.

Fermo restando quanto disciplinato nel paragrafo 2.6.1 per i concessionari fornitori di servizi, è necessario che le informazioni contenute in ciascun sistema di gioco del concessionario siano quantomeno separate logicamente, ivi incluse le informazioni contabili. Per separazione logica deve intendersi quantomeno l'esecuzione a "runtime"

dei processi riferibili a ciascuna applicazione di gioco in modo distinto e separato per ciascun concessionario (si fa riferimento, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, alle applicazioni di gioco utilizzate sul dispositivo del giocatore).

Durante l'esecuzione di tutti i test, si rappresenta la necessità di verificare che i dati memorizzati nel sistema del concessionario siano sempre formalmente corretti e che la valorizzazione dei database avvenga esclusivamente a seguito del verificarsi delle casistiche descritte nel presente documento.

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

- protocolli utilizzati per la comunicazione tra i componenti del sistema del concessionario anche con il sistema centralizzato e meccanismi di integrità e riservatezza ad essi associati;
- processi in esecuzione per la gestione della sessione utente, delle operazioni di gioco e del conto di gioco;
- meccanismi di verifica di integrità dei componenti del sistema del concessionario;
- RTP e RNG;
- modalità con cui vengono tracciati gli accessi ai database e gestione dei profili utente;
- procedure per la memorizzazione dei dati sui database e per la loro aggregazione ed esposizione;
- strumenti di pagamento.

### **1.3 FILE SORGENTI E FILE BINARI OGGETTO DI VERIFICA**

Un file è considerato critico se esso stesso o in concorrenza con altri file provvede al funzionamento delle componenti del sistema del concessionario conformemente alle regole tecniche, ovvero una sua modifica produce impatti diretti e/o indiretti sul funzionamento dei componenti del sistema del concessionario alterandone la conformità alle regole tecniche.

Deve essere considerato critico anche il file su cui sussistano dubbi sui potenziali impatti che possono essere causati in caso di modifica.

In fase di verifica tecnica di conformità del sistema del concessionario, l'ODV dovrà obbligatoriamente esaminare tutte le parti dei codici sorgenti necessari a effettuare le verifiche richieste dalle presenti Linee Guida.

Al fine di tener traccia delle verifiche effettuate e consentire all'Agenzia le attività di auditing periodiche, l'ODV è tenuto a conservare e trasmettere quanto previsto dalla convenzione stipulata dagli ODV con ADM.

Il codice sorgente del sistema del concessionario dovrà essere corredato delle seguenti informazioni:

- componente di appartenenza;
- nome del file/modulo/funzione;
- descrizione sintetica delle funzioni;
- cronologia delle eventuali modifiche apportate, e identificazione univoca della versione certificata tramite "versionamento".

Ciascuna componente deve essere identificata univocamente dall'ODV con un message digest globale ottenuto dai file ritenuti critici del componente stesso.

L'Organismo 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.

L'ODV, al termine del processo di verifica, invierà ad ADM i message digest di ciascun componente/file/modulo/funzione verificato e ritenuto critico.

Inoltre, invierà i seguenti documenti:

1. un file testuale contenente il nome completo di PATH assoluto e il message digest SHA1 o MD5 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.);
2. il log della compilazione contenente anche i message digest SHA1 o MD5 dei file sorgenti compilati e il timestamp e il message digest SHA1 o MD5 dello stesso log;
3. per ogni componente, un file testuale contenente il nome completo di PATH assoluto e il message digest SHA1 o MD5 di tutti i file binari ritenuti critici. 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;
4. lo script necessario alla generazione dei file del punto precedente e il message digest SHA1 o MD5 dello script;

5. il codice univoco di identificazione dei singoli componenti del sistema del concessionario sopra citati, ottenuto calcolando il message digest del file testuale di cui al punto 3.

BOZZA

## **2. SEZIONE A - VERIFICHE RELATIVE AI REQUISITI SPECIFICATI NELLE REGOLE TECNICHE RELATIVE AL RAPPORTO DI CONCESSIONE PER L'ESERCIZIO E LA RACCOLTA DEI GIOCHI DI CUI ALL'ARTICOLO 6, COMMA 3, DEL DECRETO LEGISLATIVO 25 MARZO 2024, N. 41**

In questa sezione sono specificati i requisiti tecnici delineati nelle regole tecniche e gli obiettivi attesi in termini di verifica anche con riferimento alle funzionalità specifiche dei singoli componenti del sistema del concessionario.

### **2.1 SISTEMA DEL CONCESSIONARIO**

#### **2.1.1 ACCETTAZIONE E ADEBITO DELLE GIOCATE E TRASMISSIONE AL SISTEMA CENTRALIZZATO**

*"Il concessionario deve, oltre a quanto espressamente indicato nella convenzione, assicurare e garantire l'accettazione e l'addebito della giocata o della posta di gioco, comprensivo dell'importo bonus eventualmente utilizzato dal giocatore per la partecipazione al gioco. Le suddette operazioni devono prevedere la contestuale trasmissione al sistema centralizzato del saldo del conto di gioco con evidenza della quota di bonus residua."*

(Regole tecniche, Parte prima, Paragrafo 1.1 – punto 9)

##### **2.1.1.1 Obiettivo della verifica**

Per tutte le tipologie di gioco, ad esclusione della tipologia di gioco di cui all'articolo 6 del Decreto Legislativo 25 marzo 2024, n. 41, lettera e) scommesse a quota fissa con interazione diretta tra i giocatori, verificare che:

- nel momento in cui il giocatore finalizza una giocata attraverso l'applicazione di gioco, la transazione di vendita, comprensiva dell'importo bonus eventualmente utilizzato dal giocatore per la partecipazione al gioco, sia trasmessa in tempo reale al sistema centralizzato rispettando lo specifico messaggio del protocollo di comunicazione. Qualora il sistema centralizzato risponda con un messaggio di errore, verificare che il sistema del concessionario comunichi l'evento al giocatore, impedendo l'avvio/prosecuzione del gioco da parte del giocatore stesso;
- il messaggio verso il sistema centralizzato contenga il valore corretto del saldo di conto di gioco del giocatore comprensivo di bonus;



- l'identificativo della giocata/diritto di partecipazione ricevuto dal sistema centralizzato sia memorizzato sul sistema del concessionario e visualizzato nell'applicazione di gioco insieme a tutte le informazioni di dettaglio della giocata/diritto di partecipazione;
- il conto di gioco sia movimentato solo dopo la corretta ricezione e memorizzazione sul sistema di gioco dell'identificativo ricevuto dal sistema centralizzato.

Per la tipologia di gioco di cui all'articolo 6 del Decreto Legislativo 25 marzo 2024, n. 41, lettera e) scommesse a quota fissa con interazione diretta tra i giocatori si rimanda ai requisiti [Abbinamento offerta di gioco](#) e [Invio e accettazione dell'abbinamento](#)

## **2.1.2 DEFINIZIONE DELLO STATO DELLE GIOCATE**

*"Il concessionario deve trasmettere al sistema centralizzato, ove previsto dalla singola tipologia di gioco, le informazioni necessarie per la definizione dello stato delle giocate nel rispetto dei protocolli di comunicazione delle singole tipologie di gioco."*

(Regole tecniche, parte seconda, Capitolo 8, punto 5)

### **2.1.2.1 Obiettivo della verifica**

Per i sistemi di gioco che includono le seguenti tipologie di gioco:

- 1) scommesse a quota fissa su eventi sportivi e non sportivi;
- 2) scommesse a quota fissa con interazione diretta tra i giocatori;
- 3) scommesse su eventi simulati;
- 4) scommesse a quota fissa relative alle corse dei cavalli;
- 5) scommesse a quota fissa con interazione diretta tra i giocatori;

verificare che, ove previsto dai regolamenti di gioco:

- la transazione di invio dei referti di scommessa sia trasmessa al sistema centralizzato rispettando lo specifico protocollo di comunicazione;

- l'esito positivo ricevuto dal sistema centralizzato autorizzi il successivo invio della transazione di pagamento o rimborso o della liquidazione per la tipologia di gioco di cui al punto 5 del precedente elenco.

### **2.1.3 VERIFICA DELLE GIOcate, VINCITE O RIMBORSI E DELLE COMMISSIONI**

*"Il concessionario deve, oltre a quanto espressamente indicato nella convenzione, assicurare e garantire la verifica delle giocate effettuate e delle eventuali vincite o rimborsi, il pagamento delle vincite e l'accredito delle stesse, comprensivo dell'importo bonus eventualmente vinto, previa validazione da parte del sistema centralizzato; le suddette operazioni devono prevedere la contestuale trasmissione al sistema centralizzato del saldo del conto di gioco con evidenza della quota di bonus residua."*

(Regole tecniche, Parte prima, Paragrafo 1.1 – punto 10)

#### **2.1.3.1 Obiettivo della verifica**

Per le tipologie di gioco di cui all'articolo 6 del Decreto Legislativo 25 marzo 2024, n. 41, lettere:

- a) scommesse, a quota fissa e a totalizzatore, su eventi, anche simulati, sportivi, inclusi quelli relativi alle corse dei cavalli, nonché su altri eventi;
- b) concorsi pronostici sportivi e ippici;
- c) giochi di ippica nazionale;

verificare che:

- la transazione per rimborso, vincita, storno o rettifica sia trasmessa in tempo reale al sistema centralizzato rispettando lo specifico protocollo di comunicazione. La transazione può comprendere l'importo bonus eventualmente vinto, qualora sia previsto per la specifica tipologia di gioco, solo in caso di rimborso, vincita e rettifica;
- l'esito positivo ricevuto dal sistema centralizzato delle transazioni per rimborso, vincita, storno o rettifica sia memorizzato nel sistema del concessionario, insieme all'importo di vincita o rimborso o storno o rettifica e che vengano aggiornati i dati della giocata contenuti nel sistema del concessionario;

- il sistema del concessionario invii i relativi messaggi di accredito o storno verso il sistema di anagrafe dei conti di gioco che includono gli importi per rimborsi, vincite, storni e rettifiche nonché il valore corretto del saldo di conto di gioco del giocatore comprensivo di bonus;
- Il conto di gioco sia movimentato solo dopo la ricezione dell'esito positivo delle transazioni dei messaggi di accredito o storno da parte del sistema di anagrafe dei conti di gioco.

Per la tipologia di gioco di cui all'articolo 6 del Decreto Legislativo 25 marzo 2024, n. 41, lettera e) scommesse a quota fissa con interazione diretta tra i giocatori verificare che:

- la transazione per la liquidazione di dettaglio e totale o per la rettifica della liquidazione di dettaglio e totale (la liquidazione di dettaglio, che deve essere trasmessa entro le 12 ore successive al momento della determinazione degli esiti vincenti di un mercato e per ogni singolo giocatore, deve comprendere l'importo vinto al netto della commissione sulle vincite, la commissione applicata sulla vincita e ulteriori altre commissioni), sia trasmessa al sistema centralizzato rispettando lo specifico protocollo di comunicazione;
- l'esito positivo ricevuto dal sistema centralizzato delle transazioni per le liquidazioni di dettaglio e totali o per le rettifiche delle liquidazioni di dettaglio e totali sia memorizzato nel sistema del concessionario, insieme all'importo di vincita o rimborso o storno o rettifica, calcolato al netto delle commissioni sulle vincite spettanti al concessionario, alle commissioni sulle vincite e alle ulteriori altre commissioni applicate e che vengano aggiornati i dati riferiti alla liquidazione dei mercati contenuti nel sistema del concessionario;
- il sistema del concessionario invii i relativi messaggi di accredito e/o storno verso il sistema di anagrafe dei conti di gioco che includono gli importi per rimborsi, vincite, storni e rettifiche, al netto delle commissioni sulle vincite spettanti al concessionario, nonché il valore corretto del saldo di conto di gioco del giocatore comprensivo di bonus;
- Il conto di gioco sia movimentato solo dopo la ricezione dell'esito positivo delle transazioni dei messaggi di accredito e/o storno da parte del sistema di anagrafe dei conti di gioco.

Per le tipologie di gioco di cui all'articolo 6 del Decreto Legislativo 25 marzo 2024, n. 41 lettere:

- d) giochi di abilità, inclusi i giochi di carte in modalità torneo e in modalità diversa dal torneo, nonché giochi di sorte a quota fissa;
- f) bingo;

verificare che:

- la transazione per rimborsi, vincite e rettifiche, contestualmente al momento in cui si realizzino, sia trasmessa in tempo reale al sistema centralizzato rispettando lo specifico protocollo di comunicazione;
- l'esito positivo ricevuto dal sistema centralizzato delle transazioni per rimborso, vincita o rettifica sia memorizzato nel sistema del concessionario, insieme all'importo di vincita o rimborso o rettifica e che vengano aggiornati i dati del diritto di partecipazione e relativa sessione di gioco contenuti nel sistema del concessionario;
- il sistema del concessionario invii i relativi messaggi di accredito o storno verso il sistema di anagrafe dei conti di gioco che includono gli importi per rimborsi, vincite e rettifiche nonché il valore corretto del saldo di conto di gioco del giocatore comprensivo di bonus;
- Il conto di gioco sia movimentato solo dopo la ricezione dell'esito positivo delle transazioni dei messaggi di accredito o storno da parte del sistema di anagrafe dei conti di gioco.

#### **2.1.4 SISTEMA DI DISASTER RECOVERY**

*"Il concessionario deve, oltre a quanto espressamente indicato nella convenzione, assicurare e garantire la realizzazione di un sistema di disaster recovery per la tracciabilità e la ricostruibilità di tutte le informazioni fino al momento del disastro. Tale sistema dovrà, quindi, permettere il salvataggio di una replica dei dati con replica in tempo reale o con periodicità non superiore ai 120 secondi dal momento in cui sono stati generati o modificati sulla base dati principale. I dati della replica dovranno essere memorizzati in un sito geograficamente distinto rispetto a quello principale."*

(Regole tecniche, parte Prima, Paragrafo 1.1 – punto 2)

##### **2.1.4.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- nella documentazione sia descritto il funzionamento del sistema di disaster recovery e del meccanismo di replica delle informazioni e ripristino delle stesse in caso di incidente.

- esaminando la documentazione prodotta dal concessionario, che il sito di disaster recovery sia ubicato in un sito geograficamente distinto rispetto quello in cui è ubicato il sistema del concessionario.
- le informazioni replicate sul sito secondario siano utilizzabili per garantire la continuità del gioco e che il giocatore non sia impossibilitato ad utilizzare i servizi disponibili ordinariamente sul sito primario.
- i dati memorizzati e tracciati siano replicati in tempo reale o con periodicità non superiore ai 120 secondi dal momento in cui sono stati generati o modificati sulla base dati principale.

### **2.1.5 UTILIZZO DEL TEMPO COORDINATO UNIVERSALE (UTC)**

*“Tutti i componenti del sistema del concessionario devono utilizzare come unità di misura temporale di riferimento il Tempo Coordinato Universale (UTC).”*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 1)

#### **2.1.5.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- tutte le componenti del sistema di gioco siano sincronizzate attraverso un'unica sorgente, anche esterna, adottando come riferimento il Tempo Universale Coordinato (UTC) e utilizzando protocolli standard;
- i log e le marche temporali dei messaggi scambiati tra le componenti del sistema del concessionario e delle informazioni memorizzate sullo stesso siano riferite alla sorgente UTC.

### **2.1.6 LOCALIZZAZIONE INFRASTRUTTURA**

*“Le risorse necessarie per la realizzazione dell'infrastruttura del sistema del concessionario devono risiedere all'interno del territorio dello spazio economico europeo anche se realizzate con soluzioni di cloud computing.”*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 1)

### **2.1.6.1 Obiettivo della verifica**

Verificare, sulla base della documentazione prodotta dal concessionario, che le risorse necessarie per la realizzazione dell'infrastruttura del sistema del concessionario e i suoi componenti risiedano all'interno del territorio dello spazio economico europeo anche se realizzate con soluzioni di cloud computing.

## **2.1.7 UTILIZZO DI SOLUZIONI DI CLOUD COMPUTING**

*"Le eventuali soluzioni di cloud computing devono possedere i requisiti e le caratteristiche tecniche previste dall'Agenzia per l'Italia Digitale (AGID) e dall'Agenzia per la Cybersicurezza Nazionale (ACN) per essere qualificati come erogabili alla Pubblica Amministrazione e devono garantire la piena disponibilità di tutte le informazioni richieste da ADM per le azioni di vigilanza e controllo. In particolare, deve essere garantita la sovranità digitale dei dati con l'obbligo di operare nel pieno rispetto delle norme in materia di residenza dei dati, trasferimento dei dati, accesso ai dati e sicurezza dei dati, che devono essere cifrati sia durante il trasferimento che una volta memorizzati."*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 1)

### **2.1.7.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- le soluzioni di cloud computing, sulla base della documentazione prodotta dal concessionario, soddisfino i requisiti minimi e le caratteristiche tecniche previste dai regolamenti pubblicati sui siti di AGID e ACN.
- le soluzioni di cloud computing, già qualificate da ACN come erogabili alla Pubblica Amministrazione, siano presenti nel catalogo delle infrastrutture digitali e dei servizi cloud messi a disposizione da ACN.

## **2.1.8 CONTINUITÀ DEL SERVIZIO ED ALTA AFFIDABILITÀ**

*"L'architettura del sistema del concessionario deve fornire le massime garanzie in termini di capacità, disponibilità, scalabilità, prestazioni, sicurezza e controllabilità. Tale architettura deve garantire, inoltre, la continuità del servizio attraverso soluzioni di alta affidabilità,*

*ottenuta mediante la ridondanza di tutti i componenti e l'utilizzo di soluzioni tecnologico-organizzative che prevedano il ripristino del servizio senza alcuna perdita di dati."*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 1)

#### **2.1.8.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il sistema del concessionario garantisca:

- la ridondanza dei sistemi: esaminare la documentazione del sistema per assicurare che ogni componente critico (server, database, reti) abbia un backup ridondante;
- il monitoraggio e un apposito sistema di allarmi: controllare che sia presente un sistema di monitoraggio che registri eventi e confermi il funzionamento dei meccanismi di alta disponibilità;
- la revisione delle politiche di sicurezza: assicurarsi che esistano piani di emergenza e personale addestrato per una risposta rapida.

#### **2.1.9 SVILUPPO MODULARE**

*"Le singole funzionalità del sistema del concessionario devono essere realizzate con tecniche di sviluppo modulari che consentano di identificare in modo certo i singoli componenti di sistema."*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 1)

#### **2.1.9.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- l'architettura del sistema del concessionario sia suddivisa in moduli indipendenti, con funzioni ben definite;
- il codice sorgente preveda la separazione dei componenti e la presenza di nomi univoci;
- la documentazione mappi chiaramente le funzionalità ai moduli;
- sia possibile l'esecuzione di test per ogni componente separato.

## **2.1.10 TRATTAMENTO DATI PERSONALI**

*“Il sistema del concessionario deve garantire il trattamento delle informazioni secondo la normativa vigente in materia di trattamento dei dati personali anche attraverso la corretta rimozione o sovrascrittura in modo sicuro dei supporti di memorizzazione contenenti dati sensibili prima della eventuale dismissione. In particolare, devono essere adottate misure di sicurezza tali da rispettare anche i parametri dei trattamenti dei dati personali, gestiti in qualità di titolare o responsabile dei medesimi, in ossequio a quanto previsto dalla normativa in materia di protezione dei dati personali per proteggere i dati e le loro copie al fine di garantirne riservatezza, integrità, disponibilità ed autenticità”*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 1)

### **2.1.10.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il sistema del concessionario, garantisca il trattamento delle informazioni secondo la normativa vigente in materia di trattamento dei dati personali anche attraverso la corretta rimozione o sovrascrittura in modo sicuro dei supporti di memorizzazione contenenti dati sensibili prima della eventuale dismissione. In particolare, verificare che il sistema del concessionario implementi le funzionalità per la corretta gestione dei tempi di conservazione specificati nelle informative privacy legate alla gestione dell'autoesclusione e dei conti di gioco.

## **2.1.11 MONITORAGGIO SISTEMI ED ACCESSI**

*“Il sistema del concessionario deve assicurare il monitoraggio delle attività di tutti i componenti attraverso l'utilizzo di log di audit per la registrazione cronologica delle attività degli operatori e degli amministratori del sistema del concessionario, la protezione dei log stessi contro l'alterazione e l'accesso non autorizzato, l'utilizzo di log per la gestione degli errori al fine di intraprendere le opportune azioni correttive.”*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 1)

### **2.1.11.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il sistema del concessionario abbia le seguenti caratteristiche e che le relative informazioni memorizzate siano interrogabili dal sistema di monitoraggio:



- registrazione di tutte le attività degli utenti e degli amministratori con dettagli come data, ora, tipo di operazione e identità dell'utente. Verificare che tali informazioni siano complete e facilmente consultabili (log di audit);
- protezione dei log da accessi non autorizzati e alterazioni, attraverso meccanismi come la crittografia e i permessi di accesso rigorosi;
- corretto funzionamento dei controlli di sicurezza;
- utilizzo dei log per il rilevamento degli errori e la loro rapida gestione in modo da intraprendere le azioni correttive previste a fronte di errori.

### **2.1.12 POLITICHE DI BACKUP**

*"Il sistema del concessionario deve assicurare politiche di backup opportunamente documentate."*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 1)

#### **2.1.12.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il concessionario abbia definito una politica di backup che consenta di definire nonché di pianificare opportune procedure di salvataggio e ripristino dei dati.

In particolare la documentazione deve riportare gli aspetti di natura organizzativa, operativa e normativa che riguardano l'individuazione di uno o più responsabili preposti alla gestione di tale processo, la classificazione dei backup da prendere in esame, la definizione del livello di criticità del backup, la definizione del periodo di ritenzione, l'affidabilità delle procedure e dei dispositivi preposti all'effettuazione dei backup, la protezione dei supporti di memorizzazione, la verifica dell'efficacia dei backup, la verifica della conformità normativa e l'adeguatezza della documentazione.

### **2.1.13 INTEGRITÀ SOFTWARE**

*"Il sistema del concessionario deve proteggere l'integrità dei componenti e delle informazioni anche attraverso meccanismi automatici che ne escludano l'alterabilità. I componenti del sistema del concessionario devono essere sottoposti a procedure di verifica di integrità automatizzata che prevedano meccanismi di blocco del componente interessato nei casi in cui tale verifica fallisca. In particolare, tali meccanismi andranno applicati alle singole*

*piattaforme di gioco e alle applicazioni di gioco nonché al sistema dei conti di gioco del concessionario e al software deputato al calcolo ed all'invio al sistema centralizzato dei relativi message digest."*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 1)

### **2.1.13.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- i controlli che garantiscono l'integrità dei singoli componenti del sistema del concessionario siano eseguiti dal sistema della verifica di integrità automatizzata del software, sottoposto anch'esso a tale verifica;
- il sistema della verifica di integrità automatizzata del software sia in grado di controllare dinamicamente i singoli componenti del sistema del concessionario per garantirne l'integrità anche al fine di impedire l'esecuzione di funzionalità non previste;
- tale controllo sia eseguito in modo automatizzato almeno con la cadenza descritta dai singoli protocolli di comunicazione con il sistema centralizzato;
- nei casi in cui tale verifica fallisca o non sia possibile effettuare il confronto con il valore atteso, il sistema della verifica di integrità automatizzata del software preveda dei meccanismi di blocco del componente interessato.

Controllare che l'esito delle verifiche di integrità sia memorizzato nella banca dati del sistema del concessionario, reso disponibile per le interrogazioni da parte del sistema di monitoraggio, e che riporti quantomeno le seguenti informazioni:

- marca temporale relativa alla conclusione della verifica;
- componente del sistema concessionario su cui è stata eseguita la verifica;
- risultato ottenuto dalla verifica;
- esito dell'invio al sistema centralizzato.

### **2.1.14 TIMEOUT INATTIVITÀ UTENTE**

*"Deve essere previsto un time-out massimo di 20 minuti dopo l'accesso al conto di gioco da parte del giocatore che, in caso di inattività dell'utente, inibisca l'accesso alle funzionalità di gioco e di gestione del conto di gioco; è fatta salva la possibilità per l'utente di impostare autonomamente un diverso valore, comunque inferiore a 60 minuti."*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 1)

#### **2.1.14.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il sistema del concessionario preveda un tempo massimo di inattività della sessione utente impostato di default a un valore non superiore a 20 minuti. Qualora il giocatore modifichi tale parametro, verificare che non sia possibile impostarlo a un valore superiore a 60 minuti.

Verificare che al raggiungimento del valore di time-out impostato, sia terminata la sessione utente con la disconnessione automatica dell'utente dal sito/app.

Per inattività si intende la mancata interazione del giocatore con l'interfaccia grafica del sito o delle app nonché l'assenza di sessioni di gioco aperte.

Le sessioni di gioco per i giochi di sorte a quota fissa e per i giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo possono avere una durata non superiore a sette giorni; le sessioni di gioco per i giochi di abilità a distanza, inclusi i giochi di carte organizzati in forma di torneo, possono avere una durata non superiore a novanta giorni.

#### **2.1.15 RIPRISTINO SESSIONE UTENTE**

*"Nei casi in cui la sessione utente termini generando l'interruzione di un'attività di gioco, il ripristino dell'attività interrotta dovrà essere garantito al successivo accesso tutelando sempre il normale svolgimento del gioco."*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 1)

#### **2.1.15.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che al riavvio della sessione utente, il sistema del concessionario ripristini correttamente l'attività di gioco riproponendo lo stato della sessione al momento della sua interruzione.

In particolare, per le tipologie di gioco di cui all'articolo 6 del Decreto Legislativo 25 marzo 2024, n. 41, lettere:

d) giochi di abilità, inclusi i giochi di carte in modalità torneo e in modalità diversa dal torneo, nonché giochi di sorte a quota fissa;

f) bingo

verificare anche che:

- per i giochi di abilità, per i giochi a solitario in modalità "multi-giocatore", per i giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo offerti in modalità tra giocatori sia applicata una strategia di gioco sostitutiva che consenta il completamento del gioco. Il tempo impiegato dal sistema del concessionario per effettuare un'azione durante l'interruzione della sessione utente, deve essere pari al tempo massimo consentito per effettuare l'azione in situazione normale. Al ripristino della sessione utente, il giocatore, qualora non si sia nel frattempo concluso il gioco, deve poter continuare la sua partecipazione senza strategia di gioco sostitutiva. La strategia di gioco sostitutiva deve essere chiaramente descritta nella documentazione consegnata dal concessionario e resa disponibile al giocatore nelle regole del gioco disponibili sul sito/app;
- nel caso di giochi di sorte a quota fissa, il sistema del concessionario non consenta al giocatore di effettuare un nuovo colpo prima di completare il colpo interrotto. Al momento della riconnessione del giocatore, il sistema del concessionario deve proporre al giocatore di completare il colpo interrotto. Trascorsi 7 giorni dall'avvio della sessione utente, il colpo deve considerarsi concluso e il sistema del concessionario deve garantire al giocatore la visualizzazione del colpo interrotto;
- nel caso di giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo offerti in modalità solitario, il sistema del concessionario non consenta al giocatore di effettuare una nuova mano prima di completare la fase interrotta. Al momento della riconnessione del giocatore, il sistema del concessionario deve proporre al giocatore di completare la mano interrotta. Trascorsi 7 giorni dall'avvio della sessione utente, la mano deve considerarsi conclusa con l'applicazione di una strategia sostitutiva, la quale deve essere chiaramente descritta nella documentazione consegnata dal concessionario e resa disponibile al giocatore nelle regole del gioco disponibili sul sito/app.

#### **2.1.16 MEMORIZZAZIONE INFORMAZIONI E GENERAZIONE RENDICONTI**

*"Per l'esercizio dell'azione di vigilanza e di controllo da parte di ADM devono essere rese disponibili in tempo reale tutte le informazioni memorizzate relativamente agli ultimi sei mesi, nonché le informazioni contabili relativamente agli ultimi due anni. Decorso tale periodo di tempo, tali informazioni, qualora non più disponibili in tempo reale, devono*

*essere comunque conservate almeno per i successivi cinque anni, garantendone l'integrità, la leggibilità e l'accesso.*

*Su tali informazioni devono poter essere realizzate specifiche interrogazioni in tempo reale, con intervalli temporali definibili dall'utente per ogni singolo componente del sistema del concessionario, con possibilità di visualizzare, entro il limite massimo di 48 ore, il risultato delle interrogazioni effettuate e di esportare il risultato delle interrogazioni stesse."*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 1)

*"Il sistema dei conti di gioco del concessionario deve mantenere un registro informatizzato delle operazioni relative ai conti di gioco, memorizzando tutte le seguenti informazioni, consultabili anche tramite strumenti di reporting di semplice utilizzo:*

- dati sull'identità del giocatore (ivi compresi i risultati della verifica dell'identità del giocatore);*
- dettagli del conto di gioco e saldo aggiornato;*
- modifiche ai dati del conto di gioco, inclusi gli strumenti di pagamento associati;*
- consenso all'utilizzo dei dati personali ai sensi della normativa sulla privacy;*
- le autolimitazioni impostate dal giocatore stesso dal momento della sua registrazione;*
- le autoesclusioni impostate dal giocatore dal momento della sua registrazione;*
- i dettagli di eventuali conti di gioco precedenti intestati al giocatore, ivi comprese le motivazioni della chiusura;*
- la cronologia delle ricariche/prelievi;*
- la cronologia della giocata con informazioni relative quantomeno alla tipologia di gioco, alla giocata effettuata, ammontare delle giocate e dell'eventuale relativa vincita e/o rimborso.*

*Il sistema dei conti di gioco del concessionario deve essere in grado di generare i seguenti rendiconti tramite strumenti di reporting:*

- una lista di tutti i conti di gioco ad una certa data impostabile tramite lo strumento di reporting; il risultato di questa lista dovrà contenere informazioni relative allo stato del conto di gioco (aperto, chiuso, sospeso o non movimentato da tre anni) e l'eventuale data di passaggio tra i diversi stati, nome, cognome, codice fiscale, identificativo del giocatore e data di registrazione;*
- una lista di tutti i conti di gioco, ad una certa data impostabile tramite lo strumento di reporting, in cui uno o più ricariche, prelievi o vincite del giocatore abbiano*

*superato un certo limite. Il limite dovrà essere rapportato alle singole transazioni, come pure per l'insieme delle transazioni, per un periodo di tempo definito dall'utente."*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 9)

### **2.1.16.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il sistema del concessionario abbia le seguenti caratteristiche e che le informazioni memorizzate, anche in una delle sue componenti, siano interrogabili dal sistema di monitoraggio:

- siano disponibili tutte le informazioni relative agli ultimi sei mesi e che siano accessibili in tempo reale;
- siano disponibili tutte le informazioni contabili degli ultimi due anni;
- tutte queste informazioni possano essere conservate per almeno cinque anni, garantendone l'integrità, la leggibilità e l'accesso;
- sia possibile eseguire interrogazioni specifiche in tempo reale sulle informazioni, con intervalli temporali personalizzabili dall'utente per ciascun componente del sistema del concessionario;
- i risultati delle interrogazioni siano visualizzabili entro 48 ore e devono poter essere esportati.

Per il sistema dei conti di gioco del concessionario, in particolare, è richiesto che sia presente uno specifico registro informatizzato in cui siano memorizzate le seguenti informazioni:

- dati sull'identità del giocatore (ivi compresi i risultati della verifica dell'identità del giocatore);
- dettagli del conto di gioco e saldo aggiornato;
- modifiche ai dati del conto di gioco, inclusi gli strumenti di pagamento associati;
- consenso all'utilizzo dei dati personali ai sensi della normativa sulla privacy;
- le autolimitazioni impostate dal giocatore stesso dal momento della sua registrazione;
- le autoesclusioni impostate dal giocatore dal momento della sua registrazione;
- i dettagli di eventuali conti di gioco precedenti intestati al giocatore, ivi comprese le motivazioni della chiusura;

- la cronologia delle ricariche/prelievi;
- la cronologia della giocata con informazioni relative quantomeno alla tipologia di gioco, alla giocata effettuata, ammontare delle giocate e dell'eventuale relativa vincita e/o rimborso.

Sempre il sistema dei conti di gioco del concessionario deve generare, attraverso strumenti di reporting ed entro il limite massimo di 48 ore, i seguenti rendiconti:

- lista di tutti i conti di gioco ad una certa data impostabile tramite lo strumento di reporting; il risultato di questa lista dovrà contenere informazioni relative allo stato del conto di gioco (aperto, chiuso, sospeso o non movimentato da tre anni) e l'eventuale data di passaggio tra i diversi stati, nome, cognome, codice fiscale, identificativo del giocatore e data di registrazione;
- lista di tutti i conti di gioco, ad una certa data impostabile tramite lo strumento di reporting, in cui uno o più ricariche, prelievi o vincite del giocatore abbiano superato un certo limite. Il limite dovrà essere rapportato alle singole transazioni, come pure per l'insieme delle transazioni, per un periodo di tempo definito dall'utente.

## **2.2 SISTEMA DI GIOCO**

### **2.2.1 SISTEMI DI GIOCO AMMESSI**

*"I sistemi di gioco raggruppano le tipologie di gioco di cui all'articolo 6, comma 1, del decreto legislativo 25 marzo 2024, n. 41, come di seguito indicato:*

- 1) *scommesse a quota fissa su eventi sportivi e non sportivi e scommesse a quota fissa con interazione diretta tra i giocatori;*
- 2) *scommesse su eventi simulati;*
- 3) *scommesse a quota fissa e a totalizzatore relativi alle corse dei cavalli;*
- 4) *concorsi pronostici sportivi e scommesse a totalizzatore non ippiche;*
- 5) *giochi di ippica nazionale e concorsi pronostici ippici;*
- 6) *giochi di abilità, inclusi i giochi di carte in modalità torneo e in modalità diversa dal torneo, nonché giochi di sorte a quota fissa e il bingo a distanza;*

7) *ulteriori giochi svolti in modalità virtuale o digitale, anche attraverso il metaverso.*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 2)

#### **2.2.1.1 Obiettivo della verifica**

Premesso che i sistemi di gioco possono essere multipli per tipologia di sistema di gioco e contenere parte delle tipologie di gioco che lo compongono, verificare che i sistemi di gioco presenti nel sistema del concessionario siano realizzati secondo la struttura sopra indicata.

### **2.3 PIATTAFORMA DI GIOCO**

#### **2.3.1 RNG**

*“Le piattaforme di gioco riferite a tipologie di gioco che restituiscono in vincita una percentuale, stabilita nei regolamenti delle singole tipologie di gioco, delle somme giocate, devono determinare l'esito delle giocate tramite un generatore di numeri casuali (RNG). Il RNG può essere realizzato con programmi software e/o dispositivi hardware e non deve risiedere nelle applicazioni di gioco; i numeri casuali devono essere generati, ai fini della determinazione degli esiti di ciascuna giocata, rispettando le proprietà di casualità, indipendenza statistica, equiprobabilità, non riproducibilità, imprevedibilità ed indeducibilità del seme; i numeri casuali e gli esiti che ne derivano non devono essere accessibili, prima di essere utilizzati dall'applicazione di gioco.”*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 3)

#### **2.3.1.1 Obiettivo della verifica**

Per le tipologie di gioco di cui all'articolo 6 del Decreto Legislativo 25 marzo 2024, n. 41, lettere

d) giochi di abilità, inclusi i giochi di carte in modalità torneo e in modalità diversa dal torneo, nonché giochi di sorte a quota fissa;

f) bingo;



oltre a quanto previsto nella normativa di riferimento, verificare che:

- il RNG della piattaforma di gioco sia riconducibile alla piattaforma stessa;
- tutti i numeri casuali, richiesti ai fini della determinazione di un esito, siano generati solo e soltanto dal RNG utilizzato dalla piattaforma;
- non appena vengono estratti i simboli di gioco e/o determinati gli esiti di gioco questi siano immediatamente utilizzati come indicato dalle regole del gioco, ossia non vengano eliminati a seguito del comportamento adattivo del giocatore;
- in un campione significativo di numeri casuali generati dal RNG, la presenza delle proprietà di casualità, indipendenza statistica, equiprobabilità, non riproducibilità, imprevedibilità ed indeducibilità del seme, soddisfino un livello di confidenza del 99%;
- l'eventuale dimensionamento (scaling) abbia le seguenti caratteristiche:
  - ♦ la conversione in scala dei numeri estratti dall'RNG da un range più ampio ad uno minore deve essere lineare e non deve alterare le proprietà di casualità, indipendenza statistica, equiprobabilità, non riproducibilità, imprevedibilità ed indeducibilità del seme
  - ♦ gli esiti del RNG ridotti in scala devono dimostrare di aver superato i test statistici per la verifica delle proprietà di casualità, indipendenza statistica, equiprobabilità, non riproducibilità, imprevedibilità ed indeducibilità del seme
- l'eventuale a mappatura (mapping) rispetti le seguenti caratteristiche:
  - ♦ i metodi di mappatura (ossia la conversione dei risultati del RNG ridotti in scala in effettivi simboli di gioco/esiti di gioco) devono essere lineari e non devono alterare le proprietà di casualità, indipendenza statistica, equiprobabilità, non riproducibilità, imprevedibilità ed indeducibilità del seme
  - ♦ gli esiti dell'RNG mappati devono dimostrare di aver superato i test statistici per la verifica delle proprietà di casualità, indipendenza statistica, equiprobabilità, non riproducibilità, imprevedibilità ed indeducibilità del seme

Il RNG, basato su programmi software e/o dispositivi hardware, può essere realizzato anche con una combinazione di entrambi.

In tutti i casi in cui il RNG preveda una componente hardware è necessario prevedere forme di monitoraggio dinamico/attivo dell'esito in tempo reale che consentano di

disabilitare l'attività di gioco nel caso in cui venga individuata una qualsiasi anomalia. Pertanto, oltre alle necessarie forme di monitoraggio, è necessario prevedere una ridondanza della componente hardware del RNG.

I metodi di generazione/rigenerazione applicati nel RNG devono assicurare che tutti i valori del seme siano determinati in modalità sicura. Se, per qualunque ragione, viene interrotto il ciclo/attività in background del RNG, il successivo valore seme deve essere generato da un evento casuale.

### **2.3.2 VISUALIZZAZIONE DATI DELLA GIOCATO**

*"Il concessionario deve, oltre a quanto espressamente indicato nella convenzione, assicurare e garantire la visualizzazione dei dati riepilogativi della giocata che devono obbligatoriamente riportare:*

- *esclusivamente il codice univoco attribuito dal sistema centralizzato in fase di convalida della ricevuta di partecipazione o del diritto di partecipazione e l'importo del relativo addebito sul conto;*
- *il codice identificativo del conto di gioco e il codice fiscale del titolare del medesimo, con le modalità previste dalla normativa vigente."*

(Regole tecniche, Parte prima, Paragrafo 1.1 – punto 11)

#### **2.3.2.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che nelle schermate del sistema di presentazione dell'offerta di gioco relative alle giocate effettuate siano visualizzati almeno i dati relativi a:

- il codice univoco attribuito dal sistema centralizzato in fase di convalida della ricevuta di partecipazione o del diritto di partecipazione;
- l'importo del relativo addebito sul conto;
- il codice identificativo del conto di gioco;
- il codice fiscale del titolare del conto di gioco.

### 2.3.3 VISUALIZZAZIONE DELL'ULTIMA GIOCATA

*"Il giocatore deve poter sempre visualizzare l'ultima giocata, laddove prevista in base alla singola tipologia di gioco, tramite riproduzione visiva della giocata o con una descrizione dettagliata non grafica, fornendo quantomeno le seguenti informazioni:*

- a) data e ora della giocata;*
- b) codice identificativo della giocata assegnato da ADM, comprensivo del timestamp;*
- c) risultato finale del gioco, graficamente o tramite un messaggio di testo;*
- d) l'importo totale giocato e la sua eventuale suddivisione;*
- e) l'importo dell'eventuale vincita (ivi compresi eventuali jackpot);*
- f) i risultati di eventuali fasi intermedie della giocata."*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 3)

#### 2.3.3.1 Obiettivo della verifica

Per le tipologie di gioco di cui all'articolo 6 del Decreto Legislativo 25 marzo 2024, n. 41, lettere

d) giochi di abilità, inclusi i giochi di carte in modalità torneo e in modalità diversa dal torneo, nonché giochi di sorte a quota fissa;

f) bingo;

al fine della verifica di questo requisito, deve intendersi per giocata:

- il colpo, per i giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo;
- la mano, per i giochi di carte a torneo;
- la partita, per il bingo.

Verificare che sia disponibile, almeno fino alla chiusura della sessione di gioco, una funzione di visualizzazione dell'ultima giocata come replay visivo del gioco oppure come descrizione dettagliata non grafica.

Verificare che sia indicato chiaramente che il replay del gioco si riferisce alla giocata precedente, fornendo almeno le seguenti informazioni:

- data e ora della giocata;

- codice univoco assegnato da ADM all'atto della convalida del diritto di partecipazione, comprensivo del time-stamp;
- la schermata relativa al risultato finale del gioco, graficamente o tramite un messaggio di testo;
- l'ammontare della giocata, ivi compresi gli eventuali moltiplicatori;
- l'ammontare relativo all'eventuale vincita dell'ultima giocata (ivi compresi gli eventuali jackpot).

Per le altre tipologie di gioco vale quanto specificato nel requisito [visualizzazione dati della giocata](#).

#### **2.3.4 RICOSTRUZIONE DELLE PARTITE**

*"Per l'esercizio dell'azione di vigilanza e controllo da parte di ADM deve essere sempre garantita la ricostruzione delle partite giocate negli ultimi sei mesi, non necessariamente in formato grafico."*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 3)

##### **2.3.4.1 Obiettivo della verifica**

Per le tipologie di gioco di cui all'articolo 6 del Decreto Legislativo 25 marzo 2024, n. 41, lettere

d) giochi di abilità, inclusi i giochi di carte in modalità torneo e in modalità diversa dal torneo, nonché giochi di sorte a quota fissa;

f) bingo;

verificare che:

- per ciascuna sessione di gioco, siano memorizzate almeno le seguenti informazioni:
  - ◆ identificativo unico del giocatore;
  - ◆ codice univoco della sessione di gioco e dei codici univoci dei diritti di partecipazione associati;
  - ◆ orario di inizio della partita;

- ◆ importi utilizzati;
  - ◆ eventuali contributi al jackpot progressivo;
  - ◆ stato della partita (per le partite non concluse, deve essere specificato il motivo del mancato completamento);
  - ◆ svolgimento del gioco (colpi/mani/ecc.);
  - ◆ eventuali vincite comprensive di quelle relative al jackpot;
  - ◆ orario di conclusione della partita.
- le informazioni memorizzate siano utilizzabili al fine di ricostruire gli eventi che si sono succeduti durante lo svolgimento della partita e la sua ricostruzione.

## **2.4 APPLICAZIONE DI GIOCO**

### **2.4.1 FUNZIONALITÀ DI GIOCO SENZA DENARO**

*“Le funzionalità di gioco che non richiedono un pagamento in denaro devono essere rese disponibili anche senza l'accesso al conto di gioco da parte del giocatore.”*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 1)

#### **2.4.1.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- ciascuna applicazione di gioco possa essere fruita anche senza effettuare l'apertura della sessione utente e senza il pagamento di somme di denaro;
- durante le simulazioni di gioco gratuite, le sessioni non siano differenti in alcun aspetto e abbiano lo stesso comportamento rispetto a quelle dove viene impiegato denaro. Dovranno in particolare utilizzare lo stesso RNG e la stessa logica di gioco nel pieno rispetto delle regole di gioco.

### **2.4.2 RTP**

*“La restituzione in vincita di una percentuale delle somme giocate (RTP) deve rispettare i limiti imposti dalle norme e dai regolamenti di gioco.”*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 4)

#### **2.4.2.1 Obiettivo della verifica**

Il contenuto di questo paragrafo è applicabile solo alle tipologie di gioco di cui all'articolo 6 del Decreto Legislativo 25 marzo 2024, n. 41, lettera d).

Verificare che la percentuale di RTP (%RTP) per ciascuna applicazione di gioco sia conforme ai seguenti requisiti minimi:

- per i giochi di abilità, la %RTP deve essere non inferiore all'80% delle somme raccolte al netto dei jackpot;
- per i giochi di sorte a quota fissa con vincite in denaro, la %RTP deve essere non inferiore al 90% delle somme raccolte al netto dei jackpot;
- per i giochi di carte tra giocatori in forma diversa dal torneo, la %RTP deve essere non inferiore al 90% delle somme raccolte al netto dei jackpot;
- per i giochi di carte a solitario, la %RTP deve essere non inferiore al 90% delle somme raccolte al netto dei jackpot.

Verificare che la documentazione fornita dal concessionario per ogni singola applicazione di gioco contenga i parametri matematici che consentano di calcolare teoricamente e/o stimare tramite simulazioni la %RTP.

La verifica della %RTP deve essere condotta sulla strategia eventualmente dichiarata dal concessionario e validata dall'ODV tenendo conto che il valore minimo della %RTP non risulti inferiore ai valori sopra indicati dopo un numero di colpi/mani facenti parte di un campione statisticamente significativo, dichiarato dal concessionario e validato dall'ODV, con un grado di confidenza del 95% riferito al test ad una coda (unilatero) sulla base dell'ipotesi di una distribuzione normale.

L'ODV deve calcolare e/o stimare:

- la deviazione standard della %RTP;
- il numero di colpi/mani per il raggiungimento del valore minimo della %RTP con un grado di confidenza unilatero del 95% riferito al test ad una coda (unilatero) sulla base dell'ipotesi di una distribuzione normale.

L'ODV deve indicare inoltre, in caso di simulazione, il numero di colpi/mani eseguiti per la stima della %RTP.

### **2.4.3 PROGETTAZIONE DEI GIOCHI**

*"I giochi non devono essere progettati in modo tale da dare al giocatore la falsa impressione di avere maggiori probabilità di vincita rispetto a quella reale o dare al giocatore l'impressione, più frequentemente di quanto le regole del gioco non permettano naturalmente, di poter conseguire la vincita massima per indurlo a continuare a puntare."*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 4)

#### **2.4.3.1 Obiettivo della verifica**

Per le tipologie di gioco di cui all'articolo 6 del Decreto Legislativo 25 marzo 2024, n. 41, lettere:

d) giochi di abilità, inclusi i giochi di carte in modalità torneo e in modalità diversa dal torneo, nonché giochi di sorte a quota fissa;

f) bingo;

verificare che:

- i giochi non siano progettati in modo tale da dare al giocatore la falsa impressione di avere maggiori probabilità di vittoria rappresentando in maniera irrealistica un evento;
- non siano ammessi i cosiddetti near-miss game, progettati per dare al giocatore l'impressione di aver sfiorato la vincita massima (più frequentemente di quanto le regole del gioco non permettano naturalmente) per indurlo a continuare a puntare;
- nel caso dei giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo, non siano ammessi i giochi progettati in modo tale da trarre in inganno il giocatore dando l'impressione di controllare il gioco grazie alla sua abilità, quando invece il risultato è del tutto casuale.

### **2.4.4 REGOLE E FUNZIONAMENTO DELLE APPLICAZIONI DI GIOCO**

*"Ciascun gioco deve essere corredato dalle relative regole (comprehensive delle specifiche di utilizzo degli eventuali jackpot, dell'indicazione del RTP e della determinazione del montepremi di gioco) e istruzioni di gioco. Tali regole ed istruzioni devono essere sempre consultabili dal giocatore."*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 4)

#### **2.4.4.1 Obiettivo della verifica**

Per le applicazioni di gioco riconducibili alle tipologie di gioco di cui all'articolo 6, comma 1, del Decreto Legislativo 25 marzo 2024 n. 41, lettera d) e lettera f), verificare che:

- le regole di gioco siano consultabili online e devono comprendere anche l'indicazione di tutti i premi, le caratteristiche speciali e ove prevista la tabella di pagamento;
- le regole di gioco non siano sleali o ingannevoli;
- le regole di gioco non siano modificabili;
- funzionino ed interagiscano con il giocatore nel rigoroso rispetto delle regole pubblicate;
- le eventuali modifiche ai parametri di un jackpot non abbiano effetto immediato e vengano salvate e applicate solo dopo l'assegnazione del Jackpot in corso;
- non siano consentiti automatismi che eseguano colpi/mani o partite o sequenze di colpi/mani o partite in modo automatico senza esplicita azione di accettazione da parte del giocatore;
- la semplice selezione di un'applicazione di gioco dal menu, il cui nome deve essere sempre chiaramente visibile al giocatore, non debba costringere il giocatore a partecipare al gioco stesso.

Per le applicazioni di gioco (ad es. gli scacchi) il cui risultato possa essere influenzato dall'uso da parte del giocatore di dispositivi automatizzati o di sistemi computerizzati complementari le regole del gioco devono contenere informazioni al giocatore affinché possa prendere una decisione informata rispetto alla partecipazione.

#### **2.4.5 CONTENUTI ILLECITI, OSCENI O OFFENSIVI**

*"Tutte le informazioni (visive, sonore, scritte o iconiche) dell'applicazione di gioco non devono riportare contenuti osceni, illeciti o offensivi."*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 4)



#### **2.4.5.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che l'applicazione di gioco:

- non riporti informazioni (visive, sonore, scritte o iconiche) contrarie all'ordine pubblico o offensive;
- non violi quanto disposto dalla vigente normativa in materia di diritti d'autore, marchi e brevetti, non risulti lesivo di interessi tutelati e non riproduca testi, elementi grafici, audio e/o video propri dei regolamenti dei giochi autorizzati e/o affidati in concessione da ADM, eventualmente acquisendo apposita dichiarazione dal concessionario.

#### **2.4.6 IMPORTO DELLA GIOCATA**

*"L'importo della giocata (e, ove possibile, il suo equivalente in crediti) dovrà essere chiaramente visibile al giocatore. Qualora il gioco visualizzi crediti di gioco, il valore di conversione dovrà essere visualizzato al giocatore."*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 4)

##### **2.4.6.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che l'ammontare della giocata sia chiaramente visibile sulla schermata di gioco ovvero facilmente rintracciabile.

Per le tipologie di gioco di cui all'articolo 6 del Decreto Legislativo 25 marzo 2024, n. 41 lettere

- d) giochi di abilità, inclusi i giochi di carte in modalità torneo e in modalità diversa dal torneo, nonché giochi di sorte a quota fissa;
- f) bingo;

verificare che qualora l'applicazione di gioco utilizzi crediti di gioco, il numero di tali crediti registrato per ciascuna unità monetaria del gioco in corso e il suo valore di conversione sia visualizzato sulla schermata di gioco.

#### **2.4.7 PARAMETRI ED ESITI DEL GIOCO**

*“L'applicazione di gioco deve indicare, laddove previsto, l'importo minimo e massimo consentito per la giocata, la potenziale vincita ed il risultato della giocata.”*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 4)

##### **2.4.7.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che la schermata dell'applicazione di gioco riporti chiaramente:

- l'importo minimo e massimo per la giocata o per il diritto di partecipazione;
- la potenziale vincita per le tipologie di gioco a quota fissa di cui all'articolo 6, comma 1, del Decreto Legislativo 25 marzo 2024 n. 41, lettera a) e lettera e).

Per le tipologie di gioco di cui all'articolo 6, comma 1, del Decreto Legislativo 25 marzo 2024 n. 41, lettera d) e lettera f), verificare che:

- l'importo minimo per il colpo/mano o partita, se non facilmente deducibile, dovrà essere chiaramente indicato al giocatore sulla schermata di gioco o nelle informazioni riguardanti le regole di gioco;
- la visualizzazione degli esiti e delle eventuali vincite deve rimanere disponibile al giocatore fino al colpo/mano o partita successiva o alla chiusura della sessione di gioco;
- la natura dei premi, comprensivi di eventuali jackpot, deve essere chiaramente indicata.

Per le sole tipologie di gioco di cui all'articolo 6, comma 1, del Decreto Legislativo 25 marzo 2024 n. 41, lettera d) verificare che qualora l'esito sia riconducibile a una potenziale vincita di un jackpot e visualizzata contemporaneamente da più giocatori, tale vincita sia assegnata esclusivamente al primo che l'ha realizzata.

#### **2.4.8 DISABILITAZIONE/DISATTIVAZIONE APPLICAZIONE**

*“Ciascuna applicazione di gioco può essere disabilitata e/o disattivata solo ed esclusivamente in assenza di attività di gioco.”*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 4)

#### **2.4.8.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- non sia possibile la disattivazione di una applicazione di gioco; considerato che la disattivazione di una applicazione di gioco comporta una modifica al sistema del concessionario, tale modifica è consentita solo tramite una nuova richiesta di verifica tecnica di conformità del sistema del concessionario;
- sia presente una funzionalità che permetta solo la temporanea disabilitazione di un'applicazione di gioco dopo aver verificato che non ci sia nessuna sessione di gioco aperta;
- l'eventuale funzionalità di trasferimento di un jackpot sia possibile solo nel caso in cui l'applicazione di gioco su cui era presente il jackpot non assegnato sia stata precedentemente disattivata e solo dopo comunicazione al sistema centralizzato.

### **2.5 SISTEMA DI ACCETTAZIONE DEL GIOCO**

#### **2.5.1 INTERFACCE PIATTAFORME DI GIOCO**

*“Le interfacce con le piattaforme di gioco devono essere modulari ed indipendenti per ciascuna piattaforma di gioco. Le interfacce con il sistema centralizzato devono garantire il rispetto di quanto stabilito dai relativi protocolli di comunicazione e ognuna di esse deve essere modulare ed indipendente.*

*L'interfaccia verso il sistema dei conti di gioco del concessionario di un concessionario fornitore di servizi deve garantire anche il colloquio con il sistema dei conti di gioco del concessionario che utilizza il suo sistema di gioco. ”*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 5)

##### **2.5.1.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- sia sempre possibile identificare in modo univoco le interfacce di comunicazione con le piattaforme di gioco e con il sistema centralizzato;

- verificare che le interfacce di comunicazione con le piattaforme di gioco garantiscano il colloquio con le piattaforme stesse in modo indipendente;
- le interfacce con il sistema centralizzato garantiscano il rispetto di quanto stabilito dai relativi protocolli di comunicazione;
- l'interfaccia verso il sistema dei conti di gioco del concessionario di un concessionario fornitore di servizi garantisca anche il colloquio con il sistema dei conti di gioco del concessionario che utilizza il suo sistema di gioco.

## **2.6 CONCESSIONARIO FORNITORE DI SERVIZI**

### **2.6.1 INFRASTRUTTURA CONCESSIONARIO FORNITORE DI SERVIZI**

*“Qualora un concessionario fornitore di servizi metta a disposizione di altri concessionari i propri sistemi di gioco, questi devono risultare fisicamente o logicamente separati, laddove possibile in base alla tipologia di gioco. Deve sempre essere possibile isolare i dati riferibili a ciascun concessionario.*

*Salvo i casi in cui l'infrastruttura del concessionario fornitore di servizi sia realizzata con soluzioni di cloud computing, tale infrastruttura non deve risultare condivisa con altri concessionari fornitori di servizi.”*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 6)

#### **2.6.1.1 Obiettivo della verifica**

Si premette che il concessionario fornitore di servizi assume tale qualifica solo se mette a disposizione di altri concessionari almeno un sistema di gioco, tra quelli elencati al capitolo 2.2.1, e che tale qualifica si intende limitata al sistema di gioco messo a disposizione.

Affinché i dati riferibili a ciascun concessionario siano considerati isolati, verificare che le strutture dati contengano esclusivamente le informazioni riferibili al concessionario che utilizza i servizi offerti.

Al fine di consentire al concessionario fornitore di servizi la trasmissione delle informazioni al sistema centralizzato tramite i protocolli di comunicazione per i

prodotti di gioco, i sistemi di gioco messi a disposizione di altri concessionari si intendono fisicamente o logicamente separati anche se il concessionario fornitore di servizi gestisce in maniera condivisa i dati necessari all'erogazione dei servizi:

- propedeutici alla raccolta;
- che consentono la trasmissione delle giocate;
- che consentono la definizione dello stato delle giocate;
- per il pagamento delle vincite e dei rimborsi.

Verificare che l'infrastruttura, salvo che non sia realizzata con soluzioni di cloud computing, non abbia risorse condivise con altri concessionari fornitori di servizi dello stesso sistema di gioco.

Per i sistemi di gioco necessari all'erogazione dell'offerta di gioco in modalità "circuito di gioco", ossia l'ambiente virtuale realizzato tra più concessionari mediante la condivisione della piattaforma di gioco nel quale si svolgono sessioni di gioco di giocatori che hanno ricevuto i diritti di partecipazione dai medesimi concessionari, non è richiesta la separazione logica o fisica. Le uniche applicazioni di gioco che possono essere presenti in tali sistemi di gioco sono quelle offerte in modalità "circuito di gioco".

## **2.7 SISTEMA DI PRESENTAZIONE DELL'OFFERTA DI GIOCO (SITO INTERNET E/O APP)**

### **2.7.1 SITO INTERNET DI PRIMO LIVELLO**

*"Il concessionario deve, oltre a quanto espressamente indicato nella convenzione, assicurare e garantire la realizzazione e gestione di un sito internet, di proprietà del concessionario, cui si accede tramite un dominio internet registrato dal concessionario stesso la cui estensione di primo livello deve necessariamente coincidere con il Top Level Domain ".it"."*

(Regole tecniche, Parte prima, paragrafo 1.1 – punto 6)

#### **2.7.1.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- l'unico dominio internet utilizzato dal concessionario sia effettivamente di proprietà del concessionario stesso e che l'estensione di primo livello coincida con il Top Level Domain ".it";

- il dominio internet in questione deve coincidere con quello autorizzato da ADM al concessionario;
- tutto ciò che è necessario per accedere all'offerta di gioco, incluse le funzionalità grafiche che permettono di accedere ai moduli di registrazione e login dell'utente, la navigazione tra i prodotti di gioco e l'accesso alle interfacce grafiche delle applicazioni di gioco, sia contenuto esclusivamente nel sito internet di proprietà del concessionario.

## **2.7.2 ACCESSO ALLE FUNZIONALITÀ DI GIOCO**

*"L'accesso alle funzionalità di gioco e di gestione del conto di gioco può avvenire esclusivamente solo dopo aver effettuato l'accesso al conto di gioco da parte del giocatore che deve avvenire utilizzando le proprie credenziali di accesso impostate in fase di registrazione."*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 1)

### **2.7.2.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- l'accesso alle funzionalità sia possibile solo dopo l'autenticazione del giocatore;
- l'autenticazione preveda l'inserimento delle credenziali impostate dal giocatore e che non sia possibile bypassare il processo di login;
- non sia possibile eseguire azioni senza autenticazione del giocatore.

## **2.7.3 CONTENUTI INFORMATIVI**

*"All'interno del sito internet e delle app, devono essere chiaramente visibili quantomeno i seguenti contenuti informativi:*

- *la denominazione, la natura giuridica, il codice fiscale, la partita IVA nonché la sede legale del concessionario;*
- *il codice identificativo della concessione;*
- *il logo o il marchio del concessionario;*
- *il logo di ADM e il logo "gioco legale e responsabile;*

- *il divieto di gioco ai minori;*
- *elementi dell'offerta del gioco, includendo gli elementi caratterizzanti delle singole tipologie di gioco quali, ad esempio, a titolo esemplificativo: costo per la partecipazione al gioco, eventuali montepremi e relative modalità di ripartizione, modalità di gestione di eventuali bonus;*
- *i regolamenti di gioco e le istruzioni per la partecipazione;*
- *le modalità di gestione dei casi di malfunzionamento;*
- *gli orari di apertura del gioco;*
- *le modalità e i tempi per l'accredito delle vincite e dei rimborsi e per i prelievi dai conti di gioco;*
- *i requisiti minimi richiesti alle postazioni dei giocatori per la partecipazione al gioco a distanza;*
- *i recapiti per il servizio di assistenza al giocatore;*
- *le funzionalità relative all'autoesclusione dal gioco e all'autolimitazione;*
- *le domande frequenti;*
- *i link verso i siti istituzionali legati al mondo dei giochi e, in particolare, a quello di ADM;*
- *la normativa vigente in materia del gioco a distanza e ogni altro provvedimento di ADM relativo ai giochi da esso disciplinati;*
- *l'atto convenzionale di concessione."*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 7)

### **2.7.3.1 Obiettivo della verifica**

Verificare la presenza delle informazioni richieste nel sito internet e nelle eventuali app del concessionario.

### **2.7.4 AVVISI E LINK**

*"All'interno del sito e delle app devono essere, inoltre, chiaramente visibili oltre al divieto di gioco ai minori, avvisi e/o link contenenti quantomeno:*

- *informazioni sui potenziali rischi legati al gioco d'azzardo e i recapiti a cui rivolgersi per avere assistenza in caso di problemi con il gioco;*
- *informazioni pratiche e accurate sui giochi, regole e probabilità di vincita;*
- *un elenco di misure sulla tutela del giocatore, con la possibilità per il giocatore di utilizzare tali misure;*
- *un link evidente ai termini ed alle condizioni accettate dal giocatore accedendo e giocando sul sito o sulle app;*
- *un link evidente alle norme sulla protezione dei dati personali applicate dal concessionario;*
- *un link evidente al sito internet di ADM;*
- *un sistema semplice ed evidente/visibile per informare il giocatore del diritto a esprimere reclami nei confronti del concessionario; tale sistema deve prevedere un link al Portale delle segnalazioni di ADM."*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 7)

#### **2.7.4.1 Obiettivo della verifica**

Verificare la presenza degli avvisi e/o link richiesti nel sito internet e nelle eventuali app del concessionario.

#### **2.7.5 INFORMAZIONI A CONSUNTIVO**

*"Sul sito e sulle app deve essere sempre disponibile, per ciascun gioco di abilità, inclusi i giochi di carte in modalità torneo e in modalità diversa dal torneo, nonché giochi di sorte a quota fissa e il bingo a distanza, l'informazione a consuntivo relativa a periodi di tempo di durata pari a ciascun mese del calendario, dell'ammontare assegnato in vincite ai giocatori rapportato alla raccolta."*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 7)

#### **2.7.5.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che per ciascuna applicazione di gioco riferita ai giochi di abilità, inclusi i giochi di carte in modalità torneo e in modalità diversa dal torneo, ai giochi di sorte a



quota fissa e al bingo a distanza, sia pubblicata la percentuale di RTP (%RTP) rilevata mensilmente con riferimento almeno al mese solare precedente a quello di pubblicazione. La %RTP deve essere calcolata come indicato nel requisito [RTP](#).

#### **2.7.6 ASSISTENZA**

*“Sul sito e sulle app deve essere sempre disponibile un servizio di assistenza per le problematiche relative all’accesso al gioco e alla fruizione dei contenuti.”*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 7)

##### **2.7.6.1 Obiettivo della verifica**

Verificare la presenza di un servizio di assistenza a disposizione del giocatore che fornisca informazioni riguardo a problematiche relative all’accesso al gioco e alla fruizione dei contenuti presenti nel sito internet e nelle eventuali app del concessionario.

#### **2.7.7 LINGUA ITALIANA**

*“Il sito e le app devono essere sviluppati in lingua italiana, fatto salvo per i termini tecnici di uso comune.”*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 7)

##### **2.7.7.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che le informazioni e gli avvisi presenti nel sito internet e nelle eventuali app siano in lingua italiana. È ammesso l’uso di altre lingue solo per i termini tecnici di uso comune.

#### **2.7.8 SICUREZZA**

*“Eventuali funzionalità software necessarie per il corretto funzionamento del sito e delle app, da installare sui dispositivi del giocatore, devono prevenire la perdita, il danneggiamento, il*

*furto o la compromissione dei dati e ridurre i rischi derivanti dalle minacce provenienti da codici malevoli nonché assicurare l'esclusiva connessione ai componenti del sistema del concessionario."*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 7)

### **2.7.8.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- la comunicazione tra il sito/app e componenti del sistema del concessionario avvenga esclusivamente tramite protocolli di comunicazione sicuri e certificati di autenticazione;
- il sito, le app e le funzionalità software, come ad esempio plugin, estensioni, add-on ecc., siano progettate con misure di sicurezza adeguate, tali da prevenire la perdita, il danneggiamento, il furto o la compromissione dei dati e ridurre i rischi derivanti dalle minacce provenienti da codici malevoli anche attraverso meccanismi come antivirus integrati, sandboxing o controllo delle autorizzazioni;
- il sito, le app e le funzionalità software impongano politiche di accesso restrittivo, con permessi minimi necessari per l'esecuzione e che gli utenti non possano accedere o compromettere altre risorse.

Per rispettare tale requisito, il concessionario può utilizzare anche funzionalità software che assicurino il corretto funzionamento del sito e delle app.

## **2.8 RETE TELEMATICA DI COLLEGAMENTO PER IL TRASPORTO DELLE INFORMAZIONI**

### **2.8.1 UTILIZZO DEL CONCESSIONARIO FORNITORE DI SERVIZI**

*"Se il sistema del concessionario contiene il sistema di gioco di un concessionario fornitore di servizi, lo scambio di informazioni tra il sistema di gioco e il sistema centralizzato è effettuato dal concessionario fornitore di servizi; in tutti gli altri casi lo scambio di informazioni è effettuato direttamente dal concessionario."*

(Regole tecniche, Parte prima, Capitolo 2)

### **2.8.1.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che lo scambio di informazioni con il sistema centralizzato sia effettuato per il tramite dei singoli protocolli di comunicazione e con le modalità di seguito descritte:

- direttamente dal concessionario, per i sistemi di gioco che non sono messi a disposizione da un concessionario fornitore di servizi;
- dal concessionario fornitore di servizi, qualora quest'ultimo metta a disposizione il proprio sistema di gioco;
- direttamente dal concessionario per il trasporto delle informazioni riferibili all'anagrafe dei conti di gioco.

## **2.8.2 TRASPORTO DELLE INFORMAZIONI E COMUNICAZIONE TRA I SISTEMI**

*"Il trasporto delle informazioni deve avvenire secondo i protocolli di comunicazione definiti e resi disponibili da ADM."*

*"Verifica della corretta comunicazione tra il sistema del concessionario e il sistema centralizzato."*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 8)

### **2.8.2.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il sistema del concessionario implementi correttamente tutti i messaggi dei protocolli di comunicazione e che la comunicazione tra il sistema del concessionario e il sistema centralizzato segua quantomeno la procedura definita nei seguenti documenti:

- "procedure a supporto della verifica della corretta comunicazione tra il sistema del concessionario e il sistema centralizzato per i protocolli di gioco";
- "procedure a supporto della verifica della corretta comunicazione tra il sistema del concessionario e il sistema centralizzato per il protocollo di anagrafe dei conti di gioco".

## 2.9 SISTEMA DEI CONTI DI GIOCO DEL CONCESSIONARIO

### 2.9.1 AUTOLIMITAZIONI

*“Al giocatore deve essere fornita una funzionalità che consenta di impostare autolimitazioni al gioco, in un arco temporale che può essere giornaliero, settimanale, mensile o annuale, in termini di tempo (inteso come tempo trascorso tra l’inizio e la fine delle sessioni utente), spesa (intesa come importi giocati meno importi vinti e rimborsati), perdita di denaro (intesa come ricariche meno prelievi effettuati) e ricariche. I limiti impostati non possono avere un valore indeterminato.”*

*“In caso di superamento dei limiti impostati dal giocatore deve essere assicurato che, con effetto immediato, sia impedita qualsiasi attività di gioco in tutte le sessioni utente attive e sia effettuata apposita comunicazione al sistema centralizzato; deve essere sempre garantito il completamento di eventuali attività di gioco già avviate prima del raggiungimento dei limiti impostati dal giocatore.*

*Deve essere, comunque, possibile per il giocatore accedere al proprio conto di gioco, per la sua gestione e per l’eventuale modifica dei limiti impostati. Qualora i limiti siano modificati in senso restrittivo i nuovi valori devono avere effetto immediato; in caso contrario la modifica ha effetto a partire dal settimo giorno successivo, tranne nel caso in cui si modifichino i parametri impostati in fase di prima attivazione del conto di gioco dove la modifica avrà effetto a partire dal giorno successivo.*

*Ulteriori autolimitazioni al gioco, diverse da quelle precedenti, possono essere impostate dal concessionario; in tal caso l’informazione deve essere notificata al giocatore con almeno un anticipo di sette giorni.”*

(Regole tecniche, Parte Seconda, Capitolo 1)

#### 2.9.1.1 Obiettivo della verifica

Verificare che:

- sia messa a disposizione del giocatore una funzionalità attraverso la quale lo stesso possa impostare autolimitazioni al gioco riferibili alternativamente:
  - ♦ al giorno, inteso come intervallo di tempo compreso tra le ore “00:00:00” e le ore “23:59:59”;

- ◆ alla settimana, inteso come intervallo di tempo compreso tra le ore "00:00:00" del lunedì della settimana di riferimento e le ore "23:59:59" della domenica della settimana di riferimento;
  - ◆ al mese, inteso come intervallo di tempo compreso tra le ore "00:00:00" del primo giorno del mese di riferimento e le ore "23:59:59" dell'ultimo giorno del mese di riferimento;
  - ◆ all'anno, inteso come intervallo di tempo compreso tra le ore "00:00:00" del primo giorno dell'anno di riferimento e le ore "23:59:59" dell'ultimo giorno dell'anno di riferimento.
- la funzionalità messa a disposizione consenta di impostare autolimitazioni in termini di:
    - ◆ tempo, inteso come tempo di connessione ossia intervallo di tempo trascorso tra il momento in cui il giocatore effettua il login al proprio conto di gioco e la disconnessione, indipendentemente dal dispositivo su cui viene effettuato il login;
    - ◆ spesa, intesa come differenza tra gli importi giocati e gli importi vinti e rimborsati al giocatore;  
Per importi giocati, ci si riferisce agli importi utilizzati dal giocatore per effettuare una giocata o agli importi trasferiti dal conto di gioco per partecipare ad una sessione di gioco;  
Per importi vinti e rimborsati, ci si riferisce agli importi accreditati sul conto di gioco del giocatore per il pagamento di vincite e rimborsi o al termine della sessione di gioco;
    - ◆ perdita di denaro, intesa come differenza tra gli importi di ricarica e gli importi di prelievo effettuati dal giocatore;
    - ◆ ricariche intese come gli importi di ricarica effettuati dal giocatore e accreditati sul conto di gioco;
  - i limiti impostati dal giocatore si riferiscano a valori corretti e puntuali;
  - il controllo sul superamento dei limiti impostati dal giocatore, sia effettuato dinamicamente per ciascuna tipologia di autolimitazione con riferimento al periodo temporale prescelto dal giocatore. Per effettuare il controllo il concessionario dovrà adottare le seguenti modalità di calcolo:
    - ◆ tempo: per ciascun periodo temporale andrà presa in considerazione la somma dei tempi di connessione nello stesso periodo temporale;

- ◆ spesa: per ciascun periodo temporale andrà presa in considerazione la somma algebrica dei valori che determinano la spesa nello stesso periodo temporale;
  - ◆ perdita di denaro: per ciascun periodo temporale andrà presa in considerazione la somma algebrica dei valori che determinano la perdita di denaro determinata nello stesso periodo temporale;
  - ◆ ricariche: per ciascun periodo temporale andrà presa in considerazione la somma delle ricariche effettuate.
- modifiche del periodo temporale prescelto dal giocatore abbiano sempre effetto dal settimo giorno successivo;
  - qualora, nel periodo temporale scelto dal giocatore, venga superato il limite impostato dallo stesso, il sistema del concessionario impedisca con effetto immediato qualsiasi attività di gioco in tutte le sessioni utente attive. In ogni caso deve essere sempre garantito il completamento di eventuali sessioni di gioco che prevedono tornei o mani la cui chiusura immediata comporterebbe una perdita di denaro per il giocatore;
  - in caso di superamento dei limiti, il sistema del concessionario, ferma restando l'impossibilità di consentire al giocatore qualsiasi attività di gioco, deve rendere sempre possibile al giocatore l'accesso al proprio conto di gioco, per la sua gestione e per l'eventuale modifica dei limiti impostati;
  - qualora, per lo stesso periodo temporale, i limiti siano modificati in senso restrittivo, i nuovi valori abbiano effetto immediato. Anche in caso di modifiche andranno prese in considerazione tutte le attività del giocatore nel periodo temporale di riferimento;
  - qualora i limiti siano modificati in aumento la modifica abbia effetto a partire dal settimo giorno successivo, ad eccezione delle modifiche in aumento dei limiti impostati in fase di prima attivazione che hanno effetto a partire dal giorno successivo. Anche in caso di modifiche andranno prese in considerazione tutte le attività del giocatore nel periodo temporale di riferimento;
  - fermo restando le comunicazioni da trasmettere in fase di apertura di un conto di gioco, siano sempre trasmesse al sistema centralizzato, il valore dell'autolimitazione riferita alla perdita di denaro eventualmente impostata dal giocatore, tutte le variazioni di autolimitazione eventualmente effettuate dal giocatore stesso e il superamento di un limite ogni qual volta si verifichi;

- qualora il concessionario imponga ulteriori autolimitazioni al gioco, l'informazione sia notificata al giocatore con almeno un anticipo di sette giorni e comunicata al sistema centralizzato tramite relativo protocollo di comunicazione.

## **2.9.2 VISUALIZZAZIONE ALERT**

*“Durante la sessione utente deve essere prevista la visualizzazione di specifici alert da attivarsi ogni qualvolta siano raggiunte soglie di spesa e/o di tempo in funzione dell'età e delle abitudini di gioco del giocatore; la soglia di spesa non può essere superiore a 100 euro per sessione utente mentre la soglia di tempo non può essere superiore ad un'ora.”*

(Regole tecniche, Parte Seconda, Capitolo 1)

### **2.9.2.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- il sistema del concessionario preveda, durante la sessione utente, la visualizzazione di specifici alert ogni qualvolta vengano raggiunte le soglie di spesa e/o di tempo impostate dal concessionario in funzione dell'età e delle abitudini di gioco del giocatore;
- la soglia di spesa impostata dal concessionario non sia superiore a 100 euro per sessione utente. Per spesa si intende la differenza tra gli importi giocati e gli importi vinti e rimborsati al giocatore. Per importi giocati, ci si riferisce agli importi utilizzati dal giocatore per effettuare una giocata o agli importi trasferiti dal conto di gioco per partecipare ad una sessione di gioco. Per importi vinti e rimborsati, ci si riferisce agli importi accreditati sul conto di gioco del giocatore per il pagamento di vincite e rimborsi o al termine della sessione di gioco;
- la soglia di tempo impostata dal concessionario non sia superiore ad un'ora. Per tempo si intende il tempo di connessione ossia intervallo di tempo trascorso tra il momento in cui il giocatore effettua il login al proprio conto di gioco e la disconnessione, indipendentemente dal dispositivo su cui viene effettuato il login;
- gli alert siano visualizzati su tutti i dispositivi in cui la sessione utente del giocatore risulti attiva senza impedire la normale attività di gioco.

### **2.9.3 STRUMENTI DI PAGAMENTO**

*“Le ricariche del conto di gioco devono avvenire mediante strumenti di pagamento idonei a garantire la tracciabilità dei flussi finanziari ovvero, se effettuate presso un punto vendita ricariche e nel limite complessivo settimanale di cento euro, in contanti o con altri strumenti di pagamento; i prelievi dal conto di gioco devono avvenire mediante strumenti di pagamento già precedentemente indicati dal titolare del conto di gioco al concessionario e da quest’ultimo già validati.”*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 1)

*“Il sistema dei conti di gioco del concessionario deve possedere funzionalità per la gestione degli strumenti di pagamento.*

*Per le operazioni di ricarica e prelievo devono essere utilizzati esclusivamente strumenti di pagamento che garantiscono la tracciabilità dei flussi finanziari e intestati al titolare del conto di gioco. Se effettuate presso un punto vendita ricariche e nel limite complessivo settimanale di cento euro, sono consentite operazioni di ricarica in contanti o con altri strumenti di pagamento.*

*Per le ricariche effettuate presso un punto vendita ricariche il sistema dei conti di gioco del concessionario, oltre a memorizzare i dettagli dello strumento di pagamento utilizzato, deve possedere meccanismi di controllo atti a impedire il superamento della soglia di cento euro settimanali.”*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 9)

#### **2.9.3.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- il sistema del concessionario, per le operazioni di ricarica e prelievo, preveda l'utilizzo di strumenti di pagamento che garantiscano la tracciabilità dei flussi finanziari e consentano di verificare che siano riferibili al titolare del conto di gioco;
- il sistema dei conti di gioco del concessionario, per le operazioni di ricarica che vengono effettuate presso un punto vendita ricariche (PVR), memorizzi i dettagli dello strumento di pagamento utilizzato che deve sempre garantire la tracciabilità dei flussi finanziari ed essere riferibile al titolare del conto di gioco;



- il sistema dei conti di gioco del concessionario, per le operazioni di ricarica che vengono effettuate presso i punti vendita ricariche (PVR) in contanti o con strumenti di pagamento diversi da quelli che garantiscono la tracciabilità dei flussi finanziari, preveda strumenti di controllo che garantiscano che non sia superato il limite settimanale complessivo pari a 100 euro. Per settimana si intende l'intervallo di tempo compreso tra le ore "00:00:00" del lunedì della settimana di riferimento e le ore "23:59:59" della domenica della settimana di riferimento;
- il sistema del concessionario consenta di effettuare operazioni di prelievo, mediante strumenti di pagamento prescelti dal titolare del conto di gioco e validati dal concessionario.

#### **2.9.4 AUTOESCLUSIONE**

*"Al giocatore deve essere fornita una funzionalità che consenta l'autoesclusione dal gioco o da una o più tipologie di gioco tra quelle indicate all'articolo 6, comma 3, del decreto legislativo 25 marzo 2024, n. 41, con l'opzione di autoesclusione a tempo determinato e a tempo indeterminato. Tale funzionalità deve essere presente anche nel sistema di presentazione dell'offerta di gioco.*

*Al giocatore deve essere fornita anche una funzionalità di revoca dell'autoesclusione a tempo indeterminato, che deve essere disponibile non prima che siano trascorsi nove mesi dal momento dell'autoesclusione. L'eventuale riattivazione su richiesta del giocatore dopo i nove mesi di un autoescluso a tempo indeterminato avviene sette giorni dopo l'invio della comunicazione al concessionario. Un'autoesclusione a tempo determinato può essere trasformata in una a tempo indeterminato su richiesta del giocatore.*

*L'autoesclusione può essere effettuata per il singolo concessionario ovvero trasversalmente per tutti i concessionari. Il giocatore autoescluso trasversalmente oltre a non poter giocare, non può aprire nuovi conti e non può effettuare ricariche e ricevere bonus. Il concessionario può autoescludere trasversalmente solo persone fisiche che hanno o hanno avuto un conto con il concessionario stesso.*

*In caso di autoesclusione, deve essere assicurato che, con effetto immediato, sia effettuata contestualmente la disconnessione automatica di tutte le sessioni utente attive e tale autoesclusione sia comunicata al sistema centralizzato; deve essere sempre garantito il completamento di eventuali attività di gioco già avviate prima dell'autoesclusione. Deve essere comunque possibile per il giocatore accedere al proprio conto di gioco, per la sua gestione.*

*Non deve essere consentita la creazione di un conto di gioco ad un giocatore che, al momento della richiesta di creazione, risulti autoescluso dal gioco.*

*In caso di autoesclusione da parte del giocatore, i valori di autolimitazione al gioco, impostati dal giocatore, devono rimanere validi anche in caso di successiva revoca dell'autoesclusione."*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 1)

#### **2.9.4.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- il sistema del concessionario presenti una funzionalità che consenta al giocatore di richiedere:
  - ♦ l'autoesclusione dal gioco trasversale, ossia valida per tutti i conti di gioco intestati al giocatore al quale dovrà essere impedita l'attività di gioco, l'effettuazione di ricariche e la ricezione di bonus;
  - ♦ l'autoesclusione dal gioco per il singolo concessionario, da intendersi valida solo per il conto di gioco attivato con il concessionario stesso. Su tale conto di gioco al giocatore dovrà essere impedita l'attività di gioco, l'effettuazione di ricariche e la ricezione di bonus;
  - ♦ l'autoesclusione per una o più categorie di prodotti appartenenti alle tipologie di gioco indicate all'articolo 6, comma 3, del Decreto Legislativo 25 marzo 2024, n. 41, da intendersi sempre trasversale ossia valida per tutti i conti di gioco intestati al giocatore ma limitatamente alle categorie di prodotto selezionate dal giocatore per le quali dovrà essere impedita qualsiasi attività di gioco e la ricezione di bonus;
  - ♦ l'autoesclusione per una o più categorie di prodotti appartenenti alle tipologie di gioco indicate all'articolo 6, comma 3, del Decreto Legislativo 25 marzo 2024, n. 41, da intendersi riferita al singolo concessionario ma limitatamente alle categorie di prodotto selezionate dal giocatore per le quali dovrà essere impedita qualsiasi attività di gioco e la ricezione di bonus.
- la funzionalità di autoesclusione messa a disposizione al giocatore preveda l'opzione di autoesclusione a tempo determinato e a tempo indeterminato e che tale funzionalità sia sempre presente almeno sul sistema di presentazione dell'offerta di gioco del concessionario;

- il sistema del concessionario, trascorsi nove mesi dal momento dell'autoesclusione, presenti una funzionalità che consenta al giocatore autoescluso a tempo indeterminato di richiedere la revoca dell'autoesclusione. I nove mesi sono da intendersi come 270 giorni che decorrono dal giorno in cui il giocatore risulta autoescluso;
- la riattivazione al gioco, successiva alla richiesta di revoca dell'autoesclusione, avvenga sette giorni dopo la richiesta di revoca. I sette giorni che precedono la riattivazione decorrono dal giorno successivo alla richiesta di revoca;
- il sistema del concessionario consenta al giocatore di richiedere un'autoesclusione a tempo indeterminato pur se precedentemente ha effettuato una richiesta di autoesclusione a tempo determinato e impedisca al giocatore di richiedere un'autoesclusione a tempo determinato se precedentemente ha effettuato una richiesta di autoesclusione a tempo indeterminato;
- il sistema del concessionario posseda una funzionalità che consenta al concessionario di verificare se il giocatore sia autoescluso dal gioco trasversalmente o per singolo concessionario prima dell'apertura di un conto di gioco. In tal caso il sistema del concessionario non deve consentire l'apertura di un nuovo conto di gioco.
- il sistema del concessionario preveda l'autoesclusione trasversale solo per i giocatori titolari di conti di gioco con il concessionario stesso oppure che risultino aver avuto un conto di gioco con il concessionario stesso;
- in caso di autoesclusione dal gioco, il sistema del concessionario deve procedere con effetto immediato alla chiusura di tutte le sessioni di gioco aperte garantendo il completamento di eventuali sessioni di gioco che prevedono tornei o mani la cui chiusura immediata comporterebbe una perdita di denaro per il giocatore;
- in caso di autoesclusione per una o più categorie di prodotti appartenenti alle tipologie di gioco indicate all'articolo 6, comma 3, del Decreto Legislativo 25 marzo 2024, n. 41, il sistema del concessionario deve procedere con effetto immediato, limitatamente alle tipologie di gioco per le quali il giocatore ha richiesto l'autoesclusione, alla chiusura di tutte le sessioni di gioco aperte garantendo il completamento di eventuali sessioni di gioco che prevedono tornei o mani la cui chiusura immediata comporterebbe una perdita di denaro per il giocatore;
- qualsiasi modalità di autoesclusione richiesta dal giocatore nonché le sue modifiche o revoche, siano comunicate dal sistema del concessionario al sistema centralizzato;

- il sistema del concessionario consenta al giocatore autoescluso di accedere al proprio conto di gioco per effettuare operazioni di gestione, ad esclusione di quelle non consentite in caso di autoesclusione;
- il sistema del concessionario garantisca in caso di revoca dell'autoesclusione che per il giocatore rimangano attivi i valori di autolimitazione al gioco precedentemente impostati.

### **2.9.5 SOSPENSIONE O BLOCCO DEL GIOCATORE**

*"Il sistema del concessionario deve prevedere funzionalità che consentano di sospendere/bloccare l'accesso al giocatore nei casi previsti dal contratto di conto di gioco. Tali funzionalità devono consentire la memorizzazione in un registro informatizzato delle motivazioni che hanno determinato la sospensione/blocco. Per la durata del periodo di sospensione/blocco, al giocatore non può essere impedito di ritirare dal proprio conto di gioco le somme relative alle vincite, tranne nei casi in cui la motivazione della sospensione/blocco non proibisca tale operazione."*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 1)

#### **2.9.5.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- il sistema del concessionario preveda delle funzionalità che consentano al concessionario di sospendere ed eventualmente successivamente bloccare un conto di gioco;
- siano memorizzate in un registro informatizzato le informazioni che hanno determinato la sospensione o il blocco del conto di gioco;
- sia consentito al giocatore di prelevare le somme relative alle vincite, ad eccezioni dei casi in cui la motivazione della sospensione non lo consenta;
- non sia consentito al giocatore di prelevare le somme relative alle vincite qualora il conto di gioco risulti in stato bloccato;
- il sistema del concessionario preveda che un conto di gioco in stato sospeso passi dopo 180 giorni in stato attivo, a meno che non sia stato bloccato o chiuso.

## **2.9.6 ESCLUSIVITÀ SCAMBIO INFORMAZIONI**

*“Lo scambio di informazioni tra il sistema dei conti di gioco del concessionario e il sistema centralizzato è effettuato esclusivamente dal concessionario.”*

(Regole tecniche, Parte prima, Capitolo 2)

### **2.9.6.1 Obiettivo della verifica**

Verificare, esaminando la documentazione prodotta dal concessionario, che il sistema dei conti di gioco in analisi sia connesso al sistema centralizzato tramite un collegamento diretto del concessionario anche qualora si avvalga di un sistema di gioco di un concessionario fornitore di servizi.

## **2.9.7 SISTEMA DI CONTI DI GIOCO**

*“Il concessionario deve garantire la realizzazione e la gestione di un proprio sistema dei conti di gioco del concessionario per la registrazione del giocatore e l'accesso al proprio conto di gioco.”*

(Regole tecniche, Parte prima, Paragrafo 1.1 – punto 8)

### **2.9.7.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il componente sistema dei conti di gioco del concessionario, già identificato in modo univoco come previsto al paragrafo 1.2, sia riconducibile univocamente al concessionario per la gestione dei propri conti di gioco.

## **2.9.8 MOVIMENTAZIONI CONTO DI GIOCO**

*“Il concessionario deve, oltre a quanto espressamente indicato nella convenzione, assicurare e garantire l'invio della richiesta di memorizzazione di una ricarica, di un prelievo, di un'assegnazione di bonus e delle rettifiche del conto di gioco. La movimentazione del conto di gioco è consentita solo dopo la corretta memorizzazione da parte del sistema centralizzato di tutte le attività descritte.”*

(Regole tecniche, Parte prima, Paragrafo 1.1 – punto 13)

*“Il concessionario deve trasmettere al sistema centralizzato, in tutti i casi di movimentazione del conto di gioco del giocatore, il saldo del conto di gioco con evidenza della quota di bonus.”*

(Regole tecniche, Parte seconda, Capitolo 8)

### **2.9.8.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che qualora vengano effettuate le seguenti movimentazioni del conto di gioco:

- ricarica
- storno ricarica
- prelievo
- storno prelievo
- assegnazione bonus
- storno bonus

il sistema dei conti di gioco del concessionario invii, prima che le operazioni di movimentazione siano effettuate, una richiesta di memorizzazione delle operazioni stesse al sistema centralizzato.

Tali richieste di memorizzazione devono comprendere anche l'importo del saldo del conto di gioco aggiornato con l'operazione in corso, con evidenza della quota di bonus. Solo dopo la risposta positiva del sistema centralizzato possono essere effettuate le movimentazioni del conto di gioco sopra elencate.

### **2.9.9 APERTURA CONTO DI GIOCO**

*“La registrazione di un giocatore, al fine dell'apertura di un conto di gioco, è subordinata alla comunicazione al sistema centralizzato dei dati identificativi del giocatore e del codice univoco di identificazione del conto di gioco, nonché all'avvenuta convalida da parte di ADM.*

*Tale conto di gioco è attivato solo a seguito dell'avvenuta conferma da parte del giocatore del ricevimento del codice univoco di identificazione, dell'impostazione delle proprie credenziali di accesso e dell'avvenuta impostazione da parte del giocatore stesso dei parametri di autolimitazione del gioco che, in fase di prima attivazione, non possono*

*prevedere un tempo superiore a tre ore giornaliere (inteso come tempo trascorso tra l'inizio e la fine delle sessioni utente), una spesa superiore a cento euro al giorno (intesa come importi giocati meno importi vinti e rimborsati) e un importo di ricariche superiore a duecento euro al giorno.*

*Nel sistema dei conti di gioco del concessionario è consentita la registrazione di un solo conto di gioco per ciascun giocatore.*

*Conti di gioco intestati a giocatori con età compresa fra i 18 e i 24 anni devono prevedere necessariamente, in fase di prima attivazione, limiti massimi di ricarica non superiori a cinquanta euro al giorno, limiti massimi di tempo non superiori a due ore al giorno (inteso come tempo trascorso tra l'inizio e la fine delle sessioni utente) e una spesa non superiore a 50 euro al giorno (intesa come importi giocati meno importi vinti e rimborsati)."*

(Regole tecniche, Parte seconda - Capitolo 9)

### **2.9.9.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- il sistema del concessionario possieda una funzionalità che consenta al giocatore di fornire le informazioni e la documentazione necessaria alla registrazione del giocatore per l'apertura di un conto di gioco;
- il sistema dei conti di gioco del concessionario generi un codice univoco di identificazione del conto di gioco che deve essere trasmesso al sistema centralizzato unitamente all'informazione di avvenuta ricezione della documentazione, dei dati identificativi del giocatore e dei parametri di autolimitazione del gioco;
- il sistema dei conti di gioco, dopo la convalida a seguito della risposta positiva da parte del sistema centralizzato e all'impostazione delle credenziali di accesso da parte del giocatore, proceda all'apertura e attivazione del conto di gioco;
- qualora, successivamente all'apertura e attivazione di un conto di gioco, il documento di identità risulti non più valido, il sistema dei conti di gioco aggiorni il conto di gioco stesso nello stato sospeso e non consenta attività di gioco, effettuazione di ricariche e prelievi;
- i parametri di autolimitazione che il giocatore deve impostare in fase di prima attivazione rispettino i seguenti limiti:
  - ◆ tempo, inteso come tempo di connessione ossia intervallo di tempo trascorso tra il momento in cui il giocatore effettua il login al proprio conto

di gioco e la disconnessione, non sia superiore a n. 3 ore giornaliere. Per i giocatori di età compresa tra 18 e 24 anni i limiti di tempo non possono essere superiori a 2 ore giornaliere;

- ◆ spesa, intesa come differenza tra gli importi giocati e gli importi vinti e rimborsati al giocatore, non sia superiore a euro 100 giornaliere. Per i giocatori di età compresa tra 18 e 24 anni i limiti di spesa non possono essere superiori a 50 euro giornaliere;
- ◆ ricariche, intese come importi di ricariche effettuate dal giocatore e accreditate sul conto di gioco, non siano superiori a euro 200 giornaliere. Per i giocatori di età compresa tra 18 e 24 anni i limiti di ricarica non possono essere superiori a 50 euro giornaliere.
- il sistema del concessionario non consenta la registrazione di un conto di gioco ad un giocatore che abbia un conto di gioco registrato e attivo.

#### **2.9.10 AUTENTICAZIONE**

*"Il sistema dei conti di gioco del concessionario deve prevedere tecniche di autenticazione a più fattori come unico meccanismo di accesso ai conti di gioco."*

(Regole tecniche, Parte seconda Capitolo 9)

##### **2.9.10.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il sistema dei conti di gioco del concessionario consenta l'apertura di una sessione utente solo previa autenticazione a più fattori. Pertanto, dopo l'utilizzo delle credenziali da parte del giocatore, il sistema dei conti di gioco del concessionario dovrà richiedere una seconda verifica con metodologia a scelta del concessionario.

Successivamente all'autenticazione, per l'avvio della sessione utente, il sistema dei conti di gioco del concessionario deve prevedere l'immediato invio al sistema centralizzato di una richiesta di sub registrazione per la verifica dello stato del conto e della presenza di eventuali autoesclusioni. Solo a seguito della ricezione della risposta da parte del sistema centralizzato il sistema dei conti di gioco del concessionario può avviare la sessione utente.

Non è consentito l'uso di cookie tecnici per l'autenticazione dell'utente.



**2.9.11 ULTIMO ACCESSO**

*“Successivamente all’accesso al conto di gioco da parte del giocatore deve essere visualizzata la data e l’orario, espresso in ore-minuti-secondi, dell’ultimo accesso.”*

(Regole tecniche, Parte seconda Capitolo 9)

**2.9.11.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che all’apertura di una sessione utente sia visualizzata la data e l’orario, espresso in ore-minuti-secondi, dell’ultima sessione utente aperta dal giocatore.

**2.9.12 ACCESSO NON AUTORIZZATO**

*“In tutti i casi in cui il concessionario ritenga sia stato eseguito un tentativo di accesso non autorizzato al conto di gioco del giocatore, deve darne avviso al giocatore stesso con le modalità ritenute più idonee per evitarne l’utilizzo fraudolento.”*

(Regole tecniche, Parte seconda Capitolo 9)

**2.9.12.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il sistema del concessionario preveda un sistema in grado di rilevare tentativi di accesso non autorizzati al conto di gioco del giocatore e sia dotato di meccanismi di comunicazione al giocatore di tali tentativi.

**2.9.13 CHIUSURA CONTO**

*“Il sistema dei conti di gioco del concessionario deve prevedere la possibilità per il giocatore di chiedere la chiusura del proprio conto di gioco. Le eventuali somme giacenti sul conto di gioco, anche con riferimento a quelle eventualmente accreditate successivamente alla chiusura del conto, devono essere riconosciute al giocatore nei modi e nei termini stabiliti dalla normativa vigente.*

*L’accesso da parte del giocatore a un conto di gioco chiuso non deve consentire ricariche e/o attività di gioco.”*

(Regole tecniche, Parte seconda Capitolo 9)

#### **2.9.13.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- il sistema dei conti di gioco del concessionario preveda una funzionalità che consenta al giocatore di chiedere la chiusura del proprio conto di gioco. La chiusura di un conto di gioco prevede l'immediato invio al sistema centralizzato di una richiesta di chiusura conto. Solo a seguito della ricezione della risposta positiva da parte del sistema centralizzato il concessionario è autorizzato al cambio di stato di un conto di gioco.
- il sistema dei conti di gioco del concessionario consenta, in caso di conti di gioco in stato chiuso, il prelievo delle somme giacenti sul conto di gioco, anche se accreditate successivamente alla chiusura del conto di gioco stesso, e non consenta l'effettuazione di ricariche e l'assegnazione di bonus.

#### **2.9.14 CONTI NON MOVIMENTATI**

*"Non deve essere consentito l'accesso ai conti di gioco non movimentati da tre anni."*

*"Possedere funzionalità in grado di individuare automaticamente i conti di gioco non movimentati da tre anni e gli importi da devolvere all'Erario, avendo cura di segnalare contestualmente al sistema centralizzato tali informazioni."*

(Regole tecniche, Parte seconda Capitolo 9)

#### **2.9.14.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il sistema dei conti di gioco del concessionario possieda una funzionalità in grado di individuare i conti di gioco non movimentati da tre anni. Le operazioni che movimentano il conto di gioco sono esclusivamente: giocate, vincite, rimborsi, ricariche e prelievi.

Verificare, inoltre, che il sistema dei conti di gioco del concessionario:

- calcoli correttamente le somme da devolvere all'Erario qualora il conto di gioco risulti non movimentato da tre anni;

- trasmetta al sistema centralizzato, immediatamente allo scadere del termine triennale, le informazioni riferite al conto di gioco non movimentato da tre anni e all'importo da devolvere all'Erario;
- non consenta l'accesso al giocatore al proprio conto di gioco qualora quest'ultimo non sia movimentato da tre anni.

### **2.9.15 MEMORIZZAZIONE INFORMAZIONI**

*"Il sistema dei conti di gioco del concessionario, per ogni conto di gioco, deve garantire la memorizzazione quantomeno delle seguenti informazioni, comprensive dei dettagli di ciascuna operazione: ricariche; accrediti delle vincite e dei rimborsi; addebiti delle giocate o della posta di gioco; prelievi; bonus totale; bonus per ciascuna tipologia di gioco, la cui somma deve coincidere con il bonus totale. Concorrono alla formazione del saldo del giocatore tutte le voci su elencate."*

(Regole tecniche, Parte seconda Capitolo 9)

#### **2.9.15.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il sistema dei conti di gioco del concessionario, per ogni conto di gioco, memorizzi quantomeno le seguenti informazioni:

- ricariche effettuate;
- addebiti per le giocate effettuate;
- accrediti delle vincite e dei rimborsi;
- prelievi effettuati;
- bonus assegnato, con specifica degli importi associati a ciascuna tipologia di gioco.

Le informazioni su elencate devono riportare i dettagli di ciascuna operazione, compresi gli strumenti di pagamento utilizzati per ricariche e prelievi.

### **2.9.16 UTILIZZO BONUS**

*"Gli importi richiesti dal giocatore in fase di prelievo non possono comprendere somme relative ai bonus. I bonus assegnati dal concessionario sono utilizzabili esclusivamente per*

*attività di gioco. Il concessionario deve rendere disponibile e facilmente accessibile al giocatore lo stato di utilizzo del bonus e i requisiti di gioco necessari per il soddisfacimento delle condizioni di utilizzo dello stesso.”*

(Regole tecniche, Parte seconda Capitolo 9)

#### **2.9.16.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il sistema dei conti di gioco del concessionario:

- non consenta il prelievo di somme accreditate sotto forma di bonus ovvero di somme riferite a vincite accreditate sotto forma di bonus;
- consenta la visualizzazione al giocatore delle informazioni relative allo stato di utilizzo del bonus assegnato e ai requisiti di gioco necessari per il soddisfacimento delle condizioni di utilizzo dello stesso.

#### **2.9.17 CONTABILIZZAZIONE**

*“La contabilizzazione degli accrediti riferite a vincite o a rimborsi deve avvenire entro un’ora dal momento della certificazione ufficiale del verificarsi dell’evento che determina la vincita o il rimborso ovvero entro un’ora dal momento in cui il giocatore richiede le somme a disposizione riferite ai diritti di partecipazione acquisiti, fatto salvo quanto diversamente previsto dai regolamenti specifici relativi ai singoli giochi.”*

(Regole tecniche, Parte seconda Capitolo 9)

#### **2.9.17.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il sistema del concessionario preveda una funzionalità che consenta la contabilizzazione sul conto di gioco del giocatore degli accrediti riferiti alle vincite e ai rimborsi:

- entro un’ora dalla certificazione ufficiale del verificarsi dell’evento;
- entro un’ora dall’uscita dalla sessione di gioco da parte del giocatore ovvero entro un’ora dalla chiusura della sessione di gioco per i giochi di carte in forma di torneo.

**2.9.18 GEOLOCALIZZAZIONE**

*“Devono essere adottate misure tecniche di geo-localizzazione degli indirizzi IP dei dispositivi utilizzati dai singoli giocatori.”*

(Regole tecniche, Parte seconda Capitolo 9)

**2.9.18.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il sistema del concessionario possieda una funzionalità in grado di rilevare e memorizzare, ai fini della geo-localizzazione, gli indirizzi IP dei dispositivi utilizzati dai singoli giocatori.

**2.9.19 VISUALIZZAZIONE RESOCONTO OPERAZIONI**

*“Il sistema dei conti di gioco del concessionario deve rendere disponibile immediatamente e automaticamente al giocatore il resoconto delle operazioni effettuate relative a un periodo di almeno 30 giorni precedenti ovvero, nel caso di richieste per periodi superiori, il concessionario renderà disponibili tali informazioni con una tempistica stabilita dal concessionario stesso. Tale resoconto dovrà riportare, in ordine cronologico, per ciascuna operazione effettuata i seguenti elementi minimi:*

- *timestamp dell'operazione effettuata;*
- *tipologia di gioco;*
- *causale dell'operazione effettuata;*
- *importo della giocata;*
- *importo delle eventuali vincite e/o rimborsi;*
- *identificativo univoco della ricevuta di partecipazione o del diritto di partecipazione rilasciato dal sistema centralizzato;*
- *informazioni relative alle operazioni di ricarica;*
- *informazioni relative alle operazioni di prelievo;*
- *informazioni relative ai bonus assegnati;*
- *eventuali ulteriori dettagli utili al chiarimento dell'operazione effettuata.”*

(Regole tecniche, Parte seconda Capitolo 9)

### **2.9.19.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il sistema dei conti di gioco del concessionario possieda una funzionalità in grado di produrre un resoconto delle operazioni effettuate dal giocatore e che le stesse siano visualizzabili al giocatore.

Il resoconto delle operazioni effettuate dal giocatore deve contenere almeno le informazioni relative ai 30 giorni precedenti.

Qualora il giocatore richieda le informazioni per un periodo superiore agli ultimi 30 giorni, il resoconto delle operazioni effettuate dal giocatore dovrà essere visualizzabile al giocatore entro il periodo di tempo stabilito dal concessionario.

Il resoconto delle operazioni effettuate dal giocatore dovrà riportare, in ordine cronologico, per ciascuna operazione effettuata i seguenti elementi minimi:

- timestamp dell'operazione effettuata;
- tipologia di gioco;
- causale dell'operazione effettuata (tipologia di operazione effettuata);
- importo della giocata;
- importo delle eventuali vincite e/o rimborsi;
- identificativo univoco della ricevuta di partecipazione o del diritto di partecipazione rilasciato dal sistema centralizzato;
- informazioni relative alle operazioni di ricarica;
- informazioni relative alle operazioni di prelievo;
- informazioni relative ai bonus assegnati;
- eventuali ulteriori dettagli utili al chiarimento dell'operazione effettuata.

### **2.9.20 REGISTRO DI SISTEMA PER LE TRANSAZIONI CON I GESTORI DEI SERVIZI**

*"Mantenere in un registro di sistema (log) contenente tutti i numeri di autorizzazione rilasciati dai gestori dei servizi a seguito dell'approvazione della transazione."*

(Regole tecniche, Parte seconda Capitolo 9)

**2.9.20.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il sistema dei conti di gioco preveda un registro di sistema in cui siano memorizzati tutti i numeri di autorizzazione rilasciati dai gestori dei servizi al fine dell'approvazione di una transazione.

BOLZA

## **Sezione B**

Verifiche relative ai requisiti di gioco secondo la disciplina vigente

**BOZZA**



### **3. SEZIONE B – VERIFICHE RELATIVE AI REQUISITI DI GIOCO SECONDO LA REGOLAMENTAZIONE VIGENTE**

La totalità dei requisiti tecnici per ogni tipologia di gioco di cui all'articolo 6, comma 1, del Decreto Legislativo 25 marzo 2024, n. 41, è contenuta nei singoli regolamenti di gioco. Tali requisiti tecnici devono essere sempre verificati nella loro interezza con le metodologie ritenute più opportune da parte dell'organismo di verifica.

Di seguito vengono specificate le verifiche su cui porre particolare attenzione.

#### **3.1 SCOMMESSE A QUOTA FISSA SU EVENTI SPORTIVI E NON SPORTIVI**

##### **3.1.1 POSTA DI GIOCO**

*"La posta unitaria di gioco per le scommesse a quota fissa è stabilita in cinque centesimi di euro e l'importo minimo per ogni ricevuta di partecipazione giocato non può essere inferiore ad un euro. Eventuali variazioni alla posta unitaria di gioco sono effettuate con provvedimento del Direttore di ADM."*

(D.M. n. 145 del 1° agosto 2022, art. 12)

*"L'importo minimo di ogni biglietto giocato non può essere inferiore a 2 euro. Per le sole scommesse sistemistiche, ciascun concessionario potrà stabilire la posta unitaria di gioco tra un minimo di euro 0,05 e suoi multipli e un massimo di euro 0,25".*

(D.D. n. 47010 del 28 dicembre 2009, articolo 3, comma 1)

##### **3.1.1.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- per le scommesse singole e multiple, il sistema di gioco non consenta di vendere biglietti il cui importo sia inferiore a 1 euro e biglietti il cui importo di vendita non sia un multiplo di 0,05 centesimi di euro.
- Per le scommesse sistemistiche, il sistema di gioco non consenta di vendere biglietti il cui importo sia inferiore a 2 euro. Sulla base dell'importo della posta unitaria fissata dal concessionario, che deve essere compresa tra 0,05 e 0,25 centesimi di euro, verificare che il sistema di gioco non consenta di vendere biglietti

il cui importo di vendita non sia un multiplo dell'importo della posta unitaria fissata dal concessionario.

### **3.1.2 MASSIMALI DI VINCITA**

*“Non è consentita l'accettazione di scommesse a quota fissa la cui vincita potenziale è superiore a cinquantamila euro; tale importo è modificato periodicamente con provvedimento del Direttore di ADM.”*

(D.M. n. 145 del 1° agosto 2022, art. 14, comma 2)

*“L'importo totale di vincita della scommessa sistemistica è pari alla somma degli importi di vincita di tutte le scommesse risultate vincenti. L'importo totale di vincita non potrà comunque superare i 50.000,00 (cinquantamila/00) euro.”*

(D.D. n. 47010 del 28 dicembre 2009, articolo 4, comma 1, lett. b)

*“Fermo restando quanto indicato nell'articolo 4, comma 1, lettera b, del presente decreto, non è consentita l'accettazione di scommesse sistemistiche, nel caso in cui la vincita potenziale di ogni singola scommessa è superiore a 10.000,00 (diecimila/00) euro.”*

(D.D. n. 47010 del 28 dicembre 2009, articolo 5)

#### **3.1.2.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- per le scommesse singole e multiple, il sistema di gioco non consenta di vendere biglietti la cui vincita potenziale sia superiore a 50.000 euro.

Se il sistema di gioco prevede la possibilità di offrire giocate sistemistiche, verificare che:

- qualora il sistema di gioco accetti giocate sistemistiche la cui vincita potenziale sia superiore a 50.000 euro, in caso di vincite superiori a 50.000 euro sia consentito il pagamento di un importo massimo di 50.000 euro;
- qualora il sistema di gioco non accetti giocate sistemistiche la cui vincita potenziale sia superiore a 50.000 euro, il sistema di gioco non consenta di vendere biglietti la cui vincita potenziale sia superiore a 50.000 euro;

- il sistema di gioco non consenta di vendere giocate sistemistiche composte da giocate singole o multiple che determinano vincite potenziali superiori a 10.000 euro.

### **3.1.3 SCOMMESSA SISTEMISTICA**

*“Le scommesse sistemistiche (o sistemi) sono:*

*a. il sistema integrale: è la scommessa sistemistica che comprende in relazione al medesimo avvenimento molteplici esiti pronosticabili anche contrastanti tra loro, prevedendo lo sviluppo di scommesse multiple costituite da tutti gli avvenimenti selezionati;*

*b. il sistema a correzione: è la scommessa sistemistica che, data una selezione di “n” esiti pronosticabili comprende tutte le scommesse derivanti dalle combinazioni dei suddetti “n” esiti, presi a “k” a “k”, dove “k” è il numero di esiti vincenti per il quale il sistema deve assicurare almeno una vincita. Il sistema può prevedere alcuni esiti pronosticabili (cosiddette fisse) che compaiono in tutte le scommesse del sistema;*

*c. il sistema integrale a correzione: è analogo al sistema a correzione di cui alla precedente lettera b ma può prevedere, in relazione al medesimo avvenimento, molteplici esiti pronosticabili anche contrastanti tra loro.”*

(D.D. n. 47010 del 28 dicembre 2009, articolo 2, comma 2)

*“È possibile combinare tipologie di scommessa diverse per ciascuno degli avvenimenti che compongono la scommessa sistemistica. Il numero massimo di avvenimenti oggetto di scommessa nell'ambito di una scommessa sistemistica non può essere superiore a 30.”*

(D.D. n. 47010 del 28 dicembre 2009, articolo 2, comma 3)

#### **3.1.3.1 Obiettivo della verifica**

Se il sistema di gioco prevede la possibilità di offrire giocate sistemistiche, verificare che il sistema di gioco consenta eventuali scommesse sistemistiche:

- delle sole tipologie elencate nel requisito;
- composte da un numero massimo di 30 avvenimenti.

### **3.1.4 PROGRAMMA UFFICIALE AUTORIZZATO E PROGRAMMA DI ACCETTAZIONE**

*"2. Il programma ufficiale è definito dal singolo concessionario in base alle discipline, manifestazioni, facenti parte dell'elenco di cui al comma 1, e tipologie di scommesse autorizzate da ADM. Tale programma costituisce l'unico documento in riferimento al quale le scommesse possono essere accettate. In esso sono riportati, per ciascun avvenimento:*

- a) la disciplina e la manifestazione;*
- b) le squadre o i concorrenti che identificano l'avvenimento;*
- c) la data e l'ora dell'avvenimento come comunicate al Totalizzatore Nazionale;*
- d) le tipologie di scommessa a quota fissa ammesse."*

(D.M. n. 145 del 1° agosto 2022, art. 5, comma 2)

*"Sulla base del programma ufficiale, di cui al comma 2, il concessionario redige il programma di accettazione contenente tutti gli esiti che compongono ciascuna tipologia di scommessa e le quote relative agli esiti pronosticabili offerti per gli avvenimenti oggetto di scommessa. Nel programma di accettazione sono indicati gli avvenimenti per i quali non sono accettate scommesse singole ma unicamente scommesse multiple ovvero"*

(D.M. n. 145 del 1° agosto 2022, art. 5, comma 5)

*"Il programma di accettazione, e ogni sua variazione, è reso disponibile nei luoghi di vendita. Relativamente alle scommesse telematiche, il concessionario provvede a darne diffusione attraverso i canali utilizzati per la raccolta."*

(D.M. n. 145 del 1° agosto 2022, art. 5, comma 6)

#### **3.1.4.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il sistema del concessionario:

- predisponga il programma ufficiale utilizzando solo le discipline, manifestazioni e tipologie di scommesse per le quali il concessionario ha già ottenuto un'asseverazione preventiva da ADM;
- consenta la visualizzazione del programma di accettazione, che comprende gli esiti e le quote per le tipologie di scommessa contenute nel programma ufficiale predisposto dal concessionario.

- L'eventuale programma complementare offerto sia trasmesso al sistema centralizzato tramite lo specifico protocollo di comunicazione prima dell'apertura del gioco.

### **3.1.5 ESPOSIZIONE DELLE QUOTE**

*“quota, il numero, seguito al massimo da tre decimali, il quale, moltiplicato per la posta di gioco, determina l'importo da restituire al partecipante in caso di vincita”.*

(D.M. n. 145 del 1° agosto 2022, art. 1, comma 2, lett. r)

*“Le quote indicate nel programma di accettazione non possono essere inferiori ad 1 (uno) e sono comprensive della restituzione della posta di gioco”.*

(D.M. n. 145 del 1° agosto 2022, art. 10, comma 1)

#### **3.1.5.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- le quote indicate nel programma di accettazione siano espresse al massimo con tre cifre decimali e siano comprensive della restituzione della posta di gioco;
- le quote indicate nel programma di accettazione non siano inferiori ad 1.

### **3.1.6 CALCOLO DELL'IMPORTO DI VINCITA PER LE SCOMMESSE A QUOTA FISSA "SINGOLE"**

*“L'importo della vincita per le scommesse a quota fissa singole è pari al prodotto tra la quota e la posta di gioco. In caso di tipologia di scommessa a quota fissa composta, per la determinazione delle quote si fa riferimento a quanto previsto all'art. 4, comma 2.*

(D.M. n. 145 del 1° agosto 2022, art. 10, comma 3)

*“Sono ammesse tipologie di scommessa a quota fissa composte che sono rappresentate dall'insieme di più tipologie di scommessa a quota fissa e per le quali la posta di gioco è suddivisa tra le tipologie di scommesse a quota fissa che la compongono. Per tale tipologia di scommessa a quota fissa, la quota pattuita può variare in funzione degli esiti delle*

*scommesse a quota fissa che la compongono. In tal caso, la quota, troncata al terzo decimale, può essere inferiore a 1 (uno).*

(D.M. n. 145 del 1° agosto 2022, art. 4, comma 2)

### **3.1.6.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il sistema di gioco calcoli l'importo della vincita come il prodotto tra le quote dell'esito pronosticato dal giocatore e la posta di gioco con troncamento alla seconda cifra decimale.

Se il sistema di gioco prevede la possibilità di offrire tipologie di scommessa a quota fissa composte, verificare che il sistema di gioco calcoli correttamente la quota per l'esito pronosticato in funzione degli esiti delle scommesse a quota fissa che la compongono.

### **3.1.7 CALCOLO DELL'IMPORTO DI VINCITA PER LE SCOMMESSE A QUOTA FISSA "MULTIPLE"**

*"L'importo da riscuotere in caso di vincita per le scommesse a quota fissa multipla è pari al prodotto, troncato al sesto decimale, tra le quote di ciascun avvenimento oggetto di scommessa e la posta di gioco. L'importo della vincita è troncato al secondo decimale. Qualora la scommessa a quota fissa multipla contenga una o più tipologie di scommesse a quota fissa composte, per la determinazione della relativa quota si fa riferimento a quanto previsto all'art. 4, comma 2".*

(D.M. n. 145 del 1° agosto 2022, art. 10, comma 5)

*"Sono ammesse tipologie di scommessa a quota fissa composte che sono rappresentate dall'insieme di più tipologie di scommessa a quota fissa e per le quali la posta di gioco è suddivisa tra le tipologie di scommesse a quota fissa che la compongono. Per tale tipologia di scommessa a quota fissa, la quota pattuita può variare in funzione degli esiti delle scommesse a quota fissa che la compongono. In tal caso, la quota, troncata al terzo decimale, può essere inferiore a 1 (uno).*

(D.M. n. 145 del 1° agosto 2022, art. 4, comma 2)

### 3.1.7.1 Obiettivo della verifica

Verificare che il sistema di gioco calcoli l'importo della vincita come il prodotto tra le quote degli esiti pronosticati dal giocatore, conservando sei cifre decimali, e moltiplicando il risultato ottenuto per la posta di gioco con troncamento alla seconda cifra decimale.

Se il sistema di gioco prevede la possibilità di offrire tipologie di scommessa a quota fissa composte, verificare che il sistema di gioco calcoli correttamente la quota per l'esito pronosticato in funzione degli esiti delle scommesse a quota fissa che la compongono.

### 3.1.8 CALCOLO DELLA QUOTA NEL CASO DI PARITÀ DEGLI ESITI

*"Nel caso di parità tra gli esiti di una tipologia di scommessa a quota fissa, la quota per la scommessa a quota fissa del singolo avvenimento, fermo restando il limite minimo di 1 (uno), è determinata dal rapporto tra la quota pattuita ed il numero degli esiti risultanti in parità, troncato al terzo decimale; la nuova quota così determinata è considerata anche nel calcolo della scommessa a quota fissa multipla nel quale l'avvenimento è ricompreso. Qualora la tipologia di scommessa a quota fissa contempli una pluralità di esiti vincenti possibili, come specificato nella nota tecnica di cui all'art. 4, comma 3, non si applica quanto disposto al comma precedente".*

(D.M. n. 145 del 1° agosto 2022, art. 15, comma 1 e 2)

#### 3.1.8.1 Obiettivo della verifica

Verificare che:

- qualora la tipologia di scommessa a quota fissa non preveda una pluralità di esiti vincenti possibili, il sistema di gioco, qualora risultino più esiti vincenti, divida la quota offerta allo scommettitore per il numero di esiti risultanti in parità troncando alla terza cifra decimale. La quota così calcolata non può essere inferiore a 1;
- qualora la tipologia di scommessa a quota fissa preveda una pluralità di esiti vincenti possibili, il sistema di gioco, qualora risultino più esiti vincenti, mantenga la quota pattuita.

### **3.1.9 UTILIZZO DEI BONUS**

*“Con provvedimento del Direttore di ADM sono disciplinati i termini e le modalità per l'offerta dei bonus.*

*Oltre a bonus che consentono la riscossione dell'intero importo di vincita, è possibile offrire tipologie di bonus per le quali l'importo pagato al giocatore è pari alla differenza tra l'importo della vincita da riscuotere come calcolato al precedente articolo 10 e il valore del bonus utilizzato dal giocatore per l'effettuazione della scommessa a quota fissa.*

*Il concessionario rende disponibile e facilmente accessibile al giocatore lo stato di utilizzo dei bonus ed i requisiti di gioco necessari per il soddisfacimento delle eventuali condizioni di utilizzo degli stessi.*

*Per l'applicazione del bonus si tiene conto di quanto stabilito all'art. 14, comma 2.”.*

(D.M. n. 145 del 1° agosto 2022, art. 11)

*“Le tipologie di bonus che possono essere offerti per l'effettuazione di una scommessa a quota fissa sono:*

- a) bonus con vincita integrale: l'importo pagato al giocatore, in caso di vincita o rimborso, è determinato in base alle disposizioni di cui agli articoli 6 e 10 del decreto del Ministro dell'economia e delle finanze 1° agosto 2022, n. 145;*
- b) bonus con vincita ridotta: l'importo pagato al giocatore, in caso di vincita o rimborso, è pari alla differenza tra l'importo della vincita o del rimborso come calcolati ai sensi degli articoli 6 e 10 del decreto del Ministro dell'economia e delle finanze 1° agosto 2022, n. 145, e il valore del bonus utilizzato dal giocatore per l'effettuazione della scommessa a quota fissa;*
- c) bonus con vincita in bonus: l'importo pagato al giocatore, in caso di vincita o rimborso, è determinato in base alle disposizioni di cui agli articoli 6 e 10 del decreto del Ministro dell'economia e delle finanze 1° agosto 2022, n. 145, ed è accreditato sotto forma di bonus.*

*La tipologia di bonus di cui alla lettera c) del comma 1, può essere offerta solo per l'effettuazione di una scommessa telematica.”*

(D.D. n. 167944 del 18 marzo 2024, art. 2)



*“Il bonus utilizzato dal partecipante per l'effettuazione di una scommessa a quota fissa può essere uguale o inferiore alla posta di gioco, con esclusione del bonus di cui all'articolo 2, comma 1, lettera c), per il quale il valore del bonus utilizzato è uguale alla posta di gioco.*

*Per le scommesse a quota fissa effettuate utilizzando, anche parzialmente, una delle tipologie di bonus di cui all'articolo 2, comma 1, il concessionario non può proporre al partecipante il pagamento anticipato di cui all'articolo 10, comma 8, del decreto ministeriale 1° agosto 2022, n. 145.”*

(D.D. n. 167944 del 18 marzo 2024, art. 3, commi 1, 2 e 3)

*“Per le scommesse a quota fissa effettuate utilizzando, anche parzialmente, una delle tipologie di bonus di cui all'articolo 2, comma 1, il concessionario non può proporre al partecipante il pagamento anticipato di cui all'articolo 10, comma 8, del decreto ministeriale 1° agosto 2022, n. 145.”*

(D.D. n. 167944 del 18 marzo 2024, art. 3, comma 3)

*“Il bonus utilizzato dal partecipante per l'effettuazione di una scommessa a quota fissa non può essere superiore a cento euro.”*

(D.D. n. 167944 del 18 marzo 2024, art. 4, comma 1)

### **3.1.9.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che qualora il sistema del concessionario preveda per il giocatore la possibilità di utilizzare i bonus assegnati, sia possibile selezionare per il giocatore solo una delle seguenti tipologie di bonus:

- bonus con vincita integrale, che prevede che l'importo del bonus utilizzato dal giocatore, pari al massimo a 100 euro, possa essere uguale o inferiore alla posta di gioco;
- bonus con vincita ridotta, che prevede che l'importo del bonus utilizzato dal giocatore, pari al massimo a 100 euro, possa essere uguale o inferiore alla posta di gioco;
- bonus con vincita in bonus, che prevede che l'importo del bonus utilizzato dal giocatore, pari al massimo a 100 euro, sia uguale alla posta di gioco.

Il sistema del concessionario, inoltre, non deve consentire il pagamento anticipato della scommessa a quota fissa qualora il giocatore abbia utilizzato, anche parzialmente, un bonus per l'effettuazione della stessa.

## **3.2 SCOMMESSE A QUOTA FISSA CON INTERAZIONE DIRETTA TRA I GIOCATORI**

### **3.2.1 POSTA DI GIOCO**

*“Ai sensi dell'articolo 12, comma 1, lettera g), del decreto-legge 28 aprile 2009, n. 39, convertito, con modificazioni, dalla legge 24 giugno 2009, n. 77, la posta di gioco per ciascuna offerta «puntata» è prescelta dal giocatore da un minimo di 50 centesimi di euro, in multipli di 50 centesimi di euro. Conseguentemente, ciascuna offerta «banco» è effettuata dal giocatore in modo tale che la posta di gioco di un'eventuale offerta «puntata» corrispondente ammonti ad un minimo di 50 centesimi di euro”.*

(D.M. 18 marzo 2013, n. 47, art. 8, comma 1)

#### **3.2.1.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il sistema di gioco non consenta di effettuare offerte di tipo puntata il cui importo sia inferiore a 50 centesimi di euro e offerte il cui importo non sia un multiplo di 50 centesimi di euro.

### **3.2.2 MASSIMALI DI VINCITA**

*“Non è consentita l'accettazione di offerte di scommessa la cui vincita potenziale, determinata sulla base della quota prescelta, è superiore all'importo previsto dall'articolo 12, comma 4, del decreto del Ministro dell'economia e delle finanze 1° marzo 2006, n. 111”.*

(D.M. 18 marzo 2013, n. 47, art. 8 comma 2. Vedi anche il D.M. 1° agosto 2022, n. 145, articolo 14, comma 2, che sostituisce il D.M. 1° marzo 2006, n. 111)

#### **3.2.2.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il sistema di gioco non consenta di effettuare offerte di gioco di tipo banco o puntata la cui vincita potenziale sia superiore a 50.000 euro.

### **3.2.3 OFFERTA DI SCOMMESSA**

*“Le offerte di scommessa hanno per oggetto eventi contenuti nel programma ufficiale di AAMS, nonché nei programmi di avvenimenti personalizzati e complementari a quello ufficiale”*

*“Per ogni evento, possono essere oggetto delle offerte di scommessa solo gli esiti dei tipi di scommessa previsti per quel determinato evento dai programmi di cui al comma 1”*

(D.M. 18 marzo 2013, n. 47, art. 3, comma 1 e 2)

#### **3.2.3.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che le offerte di scommessa rese disponibili sul sistema del concessionario abbiano per oggetto avvenimenti appartenenti al programma ufficiale autorizzato e al programma di accettazione del concessionario stesso per le scommesse a quota fissa su eventi sportivi e non sportivi.

### **3.2.4 OFFERTA TIPO BANCO E PUNTATA**

*“Il giocatore può effettuare una pluralità di offerte «banco» e «puntata» per ogni singolo mercato, purché sia attiva la procedura di accettazione, fermo restando l'esposizione massima in relazione a ciascuna offerta.”*

(D.M. 18 marzo 2013, n. 47, art. 3, comma 3)

#### **3.2.4.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- Il sistema di gioco permetta di effettuare offerte purché sia possibile inviarle al sistema centralizzato di ADM per la loro verifica e accettazione;
- il sistema di gioco permetta di effettuare sullo stesso mercato, più offerte per entrambe le tipologie “banco” e “puntata” verificando opportunamente la massima esposizione per ogni singola offerta. La massima esposizione per ogni tipologia è così determinata:

- ◆ offerte di tipo “banco”: la massima esposizione è data dall’importo dell’offerta di banco moltiplicato per la quota proposta al quale viene sottratto l’importo dell’offerta;
- ◆ offerte di tipo “puntata”: la massima esposizione è data dall’importo dell’offerta.

### **3.2.5 ACCETTAZIONE OFFERTA DI SCOMMESSA**

*“L’offerta di scommessa effettuata sulla piattaforma di raccolta, ove acquisita dal concessionario, si intende presa incarico con riserva in attesa di accettazione da parte del sistema centralizzato e del successivo abbinamento da parte del concessionario”.*

*“Il concessionario trasmette al sistema centralizzato, nei modi previsti dal protocollo di comunicazione, i dati delle offerte di scommessa effettuate sulla propria piattaforma di raccolta. Il sistema centralizzato accetta, ove ne ricorrano i presupposti, le offerte di scommessa e attribuisce i codici identificativi comunicandoli al concessionario, che li rende accessibili al giocatore nell’area personale relativa al suo conto di gioco”.*

(D.M. 18 marzo 2013, n. 47, art. 4, comma 3 e 4)

#### **3.2.5.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- il concessionario invii, attraverso il protocollo di comunicazione, i dati delle offerte di scommessa effettuate sulla propria piattaforma di raccolta;
- le offerte di scommessa prodotte dal giocatore siano considerate valide solo dopo l’accettazione da parte del sistema centralizzato;
- i codici identificativi restituiti dal sistema centralizzato e comunicati al concessionario attraverso il protocollo di comunicazione, vengano resi accessibili al giocatore sul suo conto di gioco.

### **3.2.6 OFFERTE DI SCOMMESSE VALIDE**

*“Le offerte di scommessa effettuate sulla piattaforma di raccolta costituiscono scommesse valide e vincolanti per il giocatore solo a seguito dell’eventuale abbinamento effettuato dal concessionario e nei limiti dello stesso. Le offerte di scommessa sono revocabili da parte del*

*giocatore sino alla comunicazione del loro abbinamento, o, se anteriore, sino alla chiusura dell'accettazione di offerte di scommessa sul relativo mercato. In caso di abbinamento parziale, le offerte di scommessa sono revocabili solo per la quota parte dell'esposizione massima che non costituisca già importo scommesso”.*

(D.M. 18 marzo 2013, n. 47, art. 4 comma 5)

### **3.2.6.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il sistema del concessionario permetta la revoca dell'offerta di scommessa nei casi e nelle modalità di seguito descritte:

- in caso di non abbinamento dell'offerta di scommessa, la revoca potrà essere effettuata per la totalità dell'importo sino alla chiusura dell'accettazione delle offerte di scommessa;
- in caso di abbinamento parziale dell'offerta di scommessa, la revoca potrà essere effettuata sino alla chiusura dell'accettazione delle offerte di scommessa, per la sola parte di esposizione massima non abbinata che non costituisca già importo scommesso. L'importo delle offerte di scommessa revocabili è così calcolato:
  - ◆ nel caso di punta, è pari alla differenza tra l'importo dell'offerta di scommessa e la parte di importo abbinato;
  - ◆ nel caso del banco è pari alla differenza tra il valore derivante dall'importo scommesso per la quota sottratto l'importo scommesso e il valore derivante dall'importo abbinato per la quota sottratto l'importo abbinato.

### **3.2.7 ABBINAMENTO OFFERTA DI GIOCO**

*“Le offerte di scommessa potranno essere abbinate dal concessionario, in tutto o in parte, ad una o più altre offerte di scommessa, nel rispetto delle modalità di abbinamento pubblicate dal concessionario sul proprio sito. A tal fine, nell'ambito dell'abbinamento parziale o totale di un'offerta di scommessa il concessionario individua l'importo scommesso che, nell'aggregato, non può mai eccedere l'esposizione massima prescelta dal giocatore in relazione a tale offerta di scommessa. L'acquisizione di un'offerta di scommessa effettuata sulla piattaforma di raccolta non ne comporta l'abbinamento, il quale è eventuale ed è comunque subordinato all'accettazione da parte del sistema centralizzato secondo quanto previsto al comma 4”.*

(D.M. 18 marzo 2013, n. 47, art. 4 comma 6)

### **3.2.7.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- il concessionario possa effettuare per uno stesso mercato, abbinamenti totali o parziali delle offerte di scommessa presentate sul mercato stesso.
- per ogni offerta abbinata l'aggregazione delle esposizioni massime dei vari abbinamenti effettuati non superi i limiti.

### **3.2.8 INVIO E ACCETTAZIONE DELL'ABBINAMENTO**

*"Il concessionario trasmette al sistema centralizzato, nei modi previsti dal protocollo di comunicazione, gli abbinamenti generati dalle offerte di scommessa effettuate sulla piattaforma di raccolta. Il sistema centralizzato accetta le offerte di scommessa e attribuisce i codici identificativi comunicandoli al concessionario".*

*"Il concessionario comunica l'avvenuto abbinamento delle offerte di scommessa effettuate sulla piattaforma di raccolta mediante registrazione, nell'area personale del conto di gioco del giocatore, dell'importo scommesso, della quota attribuita e dell'identificativo dell'abbinamento".*

(D.M. 18 marzo 2013, n. 47, art. 4 comma 7 e 8)

### **3.2.8.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- il sistema del concessionario invii, attraverso il protocollo di comunicazione, i dati dell'abbinamento effettuato sulla propria piattaforma di raccolta, comprensivi dell'importo bonus eventualmente utilizzato dai giocatori per la partecipazione al gioco e del valore corretto dei saldi di conti di gioco dei giocatori comprensivi di bonus, che non costituisce abbinamento effettivo ai fini della movimentazione del conto di gioco;
- il codice identificativo, restituito dal sistema centralizzato e comunicato al concessionario attraverso il protocollo di comunicazione, consente la

movimentazione del conto di gioco e viene reso accessibile al giocatore sul suo conto di gioco;

- gli abbinamenti effettuati dalla piattaforma del sistema di gioco siano considerati validi solo dopo l'accettazione da parte del sistema centralizzato.

### **3.2.9 MODALITÀ DI GESTIONE DELL'IMPORTO GIOCATO**

*"L'importo scommesso è prelevato dal conto di gioco del giocatore e, in caso di vincita ed in assenza di altre posizioni debitorie del giocatore, è restituito al giocatore assieme al pagamento delle vincite nette relative al medesimo mercato. Prima della chiusura dell'accettazione delle scommesse, il concessionario può consentire al giocatore di disporre dell'eventuale differenza fra gli importi scommessi, in un particolare mercato, per offerte «banco», da una parte, e per offerte «puntata», dall'altra, che siano state abbinare, al solo fine di effettuare ulteriori offerte di scommessa relative allo stesso mercato".*

(D.M. 18 marzo 2013, n. 47, art. 4 comma 9)

#### **3.2.9.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che, prima della chiusura dell'accettazione delle scommesse laddove consentito dalla piattaforma:

- Il giocatore possa disporre dell'eventuale differenza fra gli importi abbinati in un particolare mercato;
- tale importo sia calcolato come la differenza tra le esposizioni massime derivanti dalle eventuali offerte di tipo banco e puntata sul mercato stesso;
- l'importo sia utilizzabile esclusivamente al fine di effettuare ulteriori offerte sullo stesso mercato.

### **3.3 SCOMMESSE SU EVENTI SIMULATI**

#### **3.3.1 PRESENTAZIONE EVENTO VIRTUALE**

*“La presentazione iniziale visualizza tutte le informazioni utili allo scommettitore per effettuare il gioco: in questa fase l'accettazione delle scommesse sull'evento virtuale, sul multi-evento o sul torneo deve essere aperta.*

*La presentazione deve contenere almeno le seguenti informazioni:*

- *codice del palinsesto;*
- *codice dell'evento virtuale, del multi-evento o del torneo;*
- *descrizione dell'evento virtuale, del multi-evento o del torneo;*
- *i codici e/o i nomi dei partecipanti;*
- *le tipologie di scommessa proposte sull'evento virtuale, multi-evento o torneo;*
- *le quote relative ad ogni esito di scommessa pronosticabile. Per le tipologie di scommessa in cui il numero di esiti pronosticabili è elevato, ad esempio scommesse plurime, è sufficiente visualizzare un sottoinsieme delle migliori e le peggiori quote;*
- *un indicatore temporale indicante il tempo rimanente alla chiusura dell'accettazione delle scommesse.”*

(Specifiche tecniche allegate alla D.D. n. 3759 del 29 luglio 2016, pag. 37)

##### **3.3.1.1 Obiettivo della verifica**

Sulla base della documentazione trasmessa da ADM per il tramite del partner tecnologico SOGEI, verificarne la corrispondenza alle schermate di presentazione degli eventi virtuali della piattaforma di gioco virtuale e che le schermate contengano tutti i dati elencati nel requisito.

#### **3.3.2 POSTA DI GIOCO**

*“La posta unitaria di gioco per le scommesse su eventi virtuali è stabilita in 0,50 euro ad eccezione delle scommesse sistemiche per le quali è fissata in 0,05 euro. L'importo minimo per ogni ricevuta di partecipazione non può essere inferiore a un euro. Il costo della*



*scommessa sistemistica è pari alla somma degli importi giocati su ciascuna delle scommesse che la compongono.”*

(D.D. n. 3759 del 29 luglio 2016, art. 12, commi 1 e 2)

### **3.3.2.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- per le scommesse singole, plurime e multiple, il sistema di gioco non consenta di vendere biglietti il cui importo sia inferiore a 1 euro e biglietti il cui importo di vendita non sia un multiplo di 50 centesimi di euro.
- Per le scommesse sistemistiche, il sistema di gioco non consenta di vendere biglietti il cui importo sia inferiore a 1 euro e biglietti il cui importo di vendita non sia un multiplo di 0,05 centesimi di euro.

### **3.3.3 MASSIMALI DI VINCITA**

*“Non è consentita l'accettazione di scommesse la cui vincita potenziale è superiore all'importo previsto dall'articolo 12, comma 4, del decreto del Ministro dell'economia e delle finanze 1° marzo 2006, n. 111, ed eventuali successive modificazioni.*

*L'importo totale di vincita della scommessa sistemistica è pari alla somma degli importi di vincita di tutte le scommesse risultate vincenti. L'importo totale di vincita non potrà comunque superare l'importo stabilito dall'art. 4 del D.D. n. 47010/giochi/sco del 28 dicembre 2009.”*

(D.D. n. 3759 del 29 luglio 2016, art. 13, commi 1 e 2. Vedi anche il D.M. 1° agosto 2022, n. 145, articolo 14, comma 2, che sostituisce il D.M. 1° marzo 2006, n. 111)

### **3.3.3.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- per le scommesse singole, plurime, multiple e sistemistiche, il sistema di gioco non consenta di vendere biglietti la cui vincita potenziale sia superiore a 50.000 euro.

- Per le giocate sistemistiche, inoltre verificare che il sistema di gioco non consenta di vendere giocate sistemistiche composte da giocate singole o multiple che determinano vincite potenziali superiori a 10.000 euro.

### **3.3.4 SCOMMESSA SISTEMISTICA**

*“1 Le scommesse sistemistiche ammesse sono:*

*a. il sistema integrale: è la scommessa sistemistica che comprende in relazione al medesimo evento molteplici esiti pronosticabili anche contrastanti tra loro, prevedendo lo sviluppo di scommesse singole o multiple costituite da tutti gli eventi selezionati;*

*b. il sistema a correzione: è la scommessa sistemistica che, data una selezione di “n” eventi pronosticabili comprende tutte le scommesse derivanti dalle combinazioni dei suddetti “n” eventi, presi a “k” a “k”, dove “k” è il numero di eventi vincenti per il quale il sistema deve assicurare almeno una vincita;*

*c. il sistema integrale a correzione: è analogo al sistema a correzione di cui alla precedente lettera b. ma può prevedere, in relazione al medesimo evento, molteplici esiti pronosticabili anche contrastanti tra loro.*

*2. In una scommessa sistemistica è possibile combinare tipologie di scommesse diverse tra gli eventi che la compongono. Il numero massimo di eventi che compongono la scommessa sistemistica è pari a 10.*

*3. In una scommessa sistemistica il numero massimo di esiti pronosticabili, anche contrastanti tra loro, è pari a 100.*

*4. Una scommessa sistemistica non può sviluppare più di 512 combinazioni.*

*5. In una scommessa sistemistica non è possibile combinare eventi virtuali di discipline diverse.”*

(D.D. n. 3759 del 29 luglio 2016, art. 9)

#### **3.3.4.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il sistema di gioco consenta eventuali scommesse sistemistiche:

- delle sole tipologie elencate nel requisito;
- composte da un numero massimo di 10 eventi;
- con numero massimo di esiti pronosticabili, anche contrastanti tra loro pari a 100;
- che non sviluppino più di 512 combinazioni;
- che non contengano eventi virtuali di discipline diverse.

### **3.3.5 IMPOSTAZIONE RTP**

*“Ad ogni esito, relativo ad una scommessa singola, generato dalla piattaforma di gioco deve essere associata una percentuale di ritorno teorico dell'importo scommesso compresa tra l'80 per cento e il 90 per cento.*

*Ad ogni combinazione, relativa ad una scommessa plurima, generata dalla piattaforma di gioco deve essere associata una percentuale di ritorno teorico dell'importo scommesso compresa tra il 60 per cento e il 90 per cento”.*

(D.D. n. 3759 del 29 luglio 2016, art. 13, comma 5 e 6)

#### **3.3.5.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che la piattaforma contenga una funzionalità per la configurazione dell'RTP e che non permetta, di impostare dei valori di RTP inferiori a 80% e superiori a 90% per le scommesse singole e inferiori a 60% e superiori a 90% per le scommesse plurime.

### **3.3.6 TEMPO DI PRESENTAZIONE**

*“Il sistema di gioco virtuale garantisce la corretta visualizzazione delle quote oggetto di scommessa per almeno trenta secondi prima della chiusura dell'accettazione del gioco sull'evento virtuale”.*

(D.D. n. 3759 del 29 luglio 2016, art.5, comma 1, lettera e)

### **3.3.6.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che le quote per tutte le scommesse degli eventi virtuali siano visualizzate per almeno 30 secondi. Per le tipologie di scommessa in cui il numero di esiti pronosticabili è elevato, ad esempio scommesse plurime, è sufficiente la visualizzazione per almeno 30 secondi di un sottoinsieme delle migliori e le peggiori quote.

### **3.3.7 SVOLGIMENTO EVENTO VIRTUALE**

*“Durante lo svolgimento dovranno essere visualizzate almeno le seguenti informazioni:*

- *codice del palinsesto,*
- *codice dell'evento virtuale, del multi-evento o del torneo;*
- *descrizione dell'evento virtuale, del multi-evento o del torneo”.*

(Allegato Tecnico alla D.D. n. 3759 del 29 luglio 2016, pagina 38)

#### **3.3.7.1 Obiettivo della verifica**

Sulla base della documentazione trasmessa da ADM per il tramite del partner tecnologico SOGEI, verificarne la corrispondenza alle schermate di svolgimento degli eventi virtuali della piattaforma di gioco virtuale e che le schermate contengano tutti i dati elencati nel requisito.

### **3.3.8 ESITI E MOMENTI DURANTE LO SVOLGIMENTO**

*“Durante lo svolgimento dovranno essere visualizzate almeno le seguenti informazioni:*

- *negli eventi virtuali in cui gli esiti vincenti sono determinati da un ordine di arrivo, gli esiti pronosticabili devono essere chiaramente identificati così come definiti nella presentazione iniziale;*
- *nelle restanti tipologie di eventi virtuali, devono essere visualizzati tutti i momenti che incidono sulla determinazione dei referti delle scommesse abilitate.*

*Ne consegue che:*

*In un multi-evento oppure in un torneo devono essere mostrati tutti i momenti che incidono sulla determinazione degli esiti pronosticabili delle scommesse di ogni singolo evento che lo compone”.*

(Specifiche tecniche allegate alla D.D. n. 3759 del 29 luglio 2016, pagina 38)

### **3.3.8.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che le schermate di svolgimento degli eventi virtuali della piattaforma di gioco virtuale contengano tutti i dati elencati nel requisito.

### **3.3.9 VISUALIZZAZIONE ESITI VINCENTI**

*“La fase di visualizzazione degli esiti vincenti dell'evento virtuale, del multi-evento o del torneo dovrà contenere almeno le seguenti informazioni:*

- *codice del palinsesto;*
- *codice dell'evento virtuale, del multi-evento o del torneo;*
- *descrizione dell'evento virtuale, del multi-evento o del torneo;*
- *il codice e/o la descrizione degli esiti vincenti per ogni tipologia di scommessa effettuabile;*
- *la quota degli esiti vincenti per ogni tipologia di scommessa effettuabile”.*

(Specifiche tecniche allegate alla D.D. n. 3759 del 29 luglio 2016, pagina 38 e 39)

### **3.3.9.1 Obiettivo della verifica**

Sulla base della documentazione trasmessa da ADM per il tramite del partner tecnologico SOGEI, verificarne la corrispondenza alle schermate di visualizzazione degli esiti vincenti degli eventi virtuali della piattaforma di gioco virtuale e che le schermate contengano tutti i dati elencati nel requisito.

**3.3.10 TEMPO ESITI VINCENTI**

*"Il sistema di gioco virtuale garantisce la corretta visualizzazione degli esiti vincenti di tutte le scommesse legate all'evento virtuale per almeno trenta secondi dopo la conclusione dell'evento".*

(R.l. n. 3759 del 29 luglio 2016, art. 5, comma 1, lettera f)

**3.3.10.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che gli esiti vincenti di tutte le scommesse offerte per ciascun evento virtuale siano visualizzate per almeno 30 secondi dopo la conclusione dell'evento.

**3.3.11 APERTURA EVENTO VIRTUALE**

*"Il sistema di gioco virtuale garantisce l'apertura del gioco su ogni singolo evento virtuale per un massimo di otto ore*

*Il totalizzatore nazionale:*

*garantisce l'effettiva chiusura dell'accettazione delle giocate prima che vengano generate le combinazioni pseudo casuali dall'RNG;"*.

(D.D. n. 3759 del 29 luglio 2016, art. 5, comma 1, lettera g; art. 5, comma 2, lettera c)

**3.3.11.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il sistema di gioco non permetta l'apertura al gioco degli eventi virtuali proposti per più di otto ore e che non consenta l'accettazione delle giocate successivamente alla richiesta di generazione delle combinazioni pseudo casuali all'RNG. La richiesta di generazione delle combinazioni pseudo casuali non deve avvenire oltre le otto ore dall'apertura dell'evento virtuale.

### **3.4 SCOMMESSE A QUOTA FISSA E A TOTALIZZATORE RELATIVI ALLE CORSE DEI CAVALLI**

#### **3.4.1 POSTA UNITARIA DI GIOCO E GIOCATA MINIMA PER LE SCOMMESSE A TOTALIZZATORE**

*“Per le scommesse a totalizzatore dell'Ippica d'agenzia la posta unitaria di gioco è stabilita in un euro e la giocata minima in due euro”.*

(D.M. del 04/10/2022, art. 4)

##### **3.4.1.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

il sistema di gioco non consenta di vendere biglietti il cui importo sia inferiore a 2 euro e biglietti il cui importo di vendita non sia un multiplo di 1 euro.

#### **3.4.2 POSTA UNITARIA DI GIOCO E GIOCATA MINIMA PER LE SCOMMESSE A QUOTA FISSA**

*“A decorrere dal 1 gennaio 2002, l'unità minima delle scommesse a totalizzatore è pari a 1,00 euro e la giocata minima è di 2,00 euro. L'unità minima delle scommesse a quota fissa è pari a 3,00 euro. Le scommesse di importo superiore sono multiple di 3,00 euro.”*

(D.L. 28 dicembre 2001, n. 452, art.13, comma 1)

##### **3.4.2.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

il sistema di gioco non consenta di vendere biglietti il cui importo sia inferiore a 3 euro e biglietti il cui importo di vendita non sia un multiplo di 3 euro.

#### **3.4.3 POSTA UNITARIA DI GIOCO E GIOCATA MINIMA PER LE SCOMMESSE SISTEMISTICHE A QUOTA FISSA**

*“5. L'importo minimo di ogni biglietto giocato non può essere inferiore a 3 euro. Per le sole scommesse sistemiche la posta unitaria di gioco è fissata in euro 0,25*

6. Il costo della scommessa sistemistica è pari alla somma degli importi scommessi su ciascuna delle scommesse a quota fissa che la compongono".

(D.D. del 5 aprile 2019, art. 10, commi 5, 6)

#### **3.4.3.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- il sistema di gioco non consenta di vendere biglietti il cui importo sia inferiore a 3 euro e biglietti il cui importo di vendita non sia un multiplo di 0,25 euro;
- il sistema di gioco calcoli l'importo di vendita come somma degli importi scommessi su ciascuna delle scommesse a quota fissa che la compongono.

#### **3.4.4 LIMITI DEGLI ESITI PRONOSTICABILI PER LE SCOMMESSE MULTIPLE A QUOTA FISSA**

*"c) scommessa multipla, composta da più tipologie di scommessa accettate su una o più corse o corse manifestazione comprese nel programma ufficiale, contenente gli esiti di più tipologie di scommesse a quota fissa la cui offerta è successiva alla comunicazione ufficiale dei partenti. Il numero massimo di esiti pronosticabili nell'ambito di una scommessa multipla non può essere superiore a 20*

*d) scommessa multipla antepost, composta da più tipologie di scommessa accettate su una o più corse antepost o corse manifestazione antepost comprese nel programma ufficiale, contenente gli esiti di più tipologie di scommesse a quota fissa la cui offerta è antecedente alla comunicazione ufficiale dei partenti della corsa. Una scommessa multipla antepost non può contenere una corsa antepost di cui sia stata effettuata la comunicazione ufficiale dei partenti della corsa. Il numero massimo di esiti pronosticabili nell'ambito di una scommessa multipla antepost non può essere superiore a 20"*

(D.D. del 5 aprile 2019, art. 9, comma 1)

#### **3.4.4.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che, per la scommessa multipla, scommessa multipla antepost, il sistema di gioco non permetta di selezionare un numero di esiti pronosticabili maggiore di 20.



### **3.4.5 CALCOLO E LIMITI PERCENTUALI DI ALLIBRAMENTO PER LE SCOMMESSE A QUOTA FISSA**

*"La percentuale di allibramento è data dalla somma dei quozienti ottenuti dividendo 100 per la quota offerta per ogni singolo cavallo, escludendo le quote pari o superiori a 50. Percentuale di allibramento delle quote offerte per le scommesse a quota fissa."*

*"Le quote offerte, che possono essere modificate anche nel corso dell'accettazione purché rese pubbliche, rispettano le seguenti prescrizioni: per le scommesse sul vincente: da 2 a 3 partenti massimo 127%; da 4 a 7 partenti massimo 139%; da 8 a 9 partenti massimo 143%; da 10 a 14 partenti massimo 147%; da 15 partenti e oltre massimo 156%. Per il piazzato: corse con 2 piazzati: da 4 a 6 partenti massimo 253%; con 7 partenti massimo 278%; corse con 3 piazzati: da 8 a 9 partenti massimo 380%; da 10 a 21 partenti massimo 417%; da 22 a 27 partenti massimo 429%; da 28 partenti e oltre massimo 441%".*

(Decreto 25/10/2004, art. 28, commi 1 e 2)

#### **3.4.5.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che le quote offerta dal sistema di gioco rispettino i limiti della percentuale di allibramento secondo le modalità descritte nel requisito.

### **3.4.6 ESPOSIZIONE DELLE QUOTE E QUOTA MINIMA PER LE SCOMMESSE A QUOTA FISSA**

*"Le quote devono essere espresse da un intero seguito da due decimali e comprensive della restituzione della posta".*

(D.M. 25 ottobre 2004, art. 25, comma 5)

*"Le quote indicate nel programma di accettazione non possono essere inferiori ad 1 (uno) e sono comprensive della restituzione della posta di gioco".*

(D.D. 5 aprile 2019, art.13, comma 1)

#### **3.4.6.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- le quote indicate nel programma di accettazione siano espresse con due cifre decimali e siano comprensive della restituzione della posta di gioco;
- le quote indicate nel programma di accettazione non siano inferiori ad 1.

### **3.4.7 CALCOLO DELL'IMPORTO DI VINCITA PER LE SCOMMESSE A QUOTA FISSA "SINGOLE"**

*"Nelle scommesse a quota fissa la somma da riscuotere è pari all'importo scommesso moltiplicato per la quota offerta. Fanno eccezione i casi particolari previsti negli articoli 29, 32, 33 e 34."*

(D.M. 25 ottobre 2004, art. 27)

*"L'importo della vincita per le scommesse a quota fissa singole e singole antepost è pari al prodotto tra la quota e la posta di gioco. L'importo della vincita è troncato al secondo decimale".*

(D.D. 5 aprile 2019 art.13, comma 3)

#### **3.4.7.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il sistema di gioco calcoli l'importo della vincita come il prodotto tra la posta di gioco e la quota dell'esito pronosticato dal giocatore.

### **3.4.8 CALCOLO DELL'IMPORTO DI VINCITA PER LE SCOMMESSE A QUOTA FISSA "MULTIPLE"**

*"Le scommesse multiple a quota fissa sono accettate riportando per ogni termine la quota offerta per l'evento singolo. Nei conteggi per il pagamento delle multiple e nei conteggi per la riduzione dei partenti o per arrivi in parità, la somma da corrispondere allo scommettitore è determinata moltiplicando l'importo scommesso per il prodotto ottenuto moltiplicando tra loro le quote offerte per ogni singolo evento indicato nella multipla. Per la definizione della vincita, nel prodotto delle quote tra loro, sono conservati fino a sei decimali; il troncamento al secondo decimale avviene dopo aver moltiplicato l'importo scommesso per il risultato del prodotto delle quote."*

(D.M. 25 ottobre 2004, art. 25, comma 6)

*"L'importo da riscuotere in caso di vincita per le scommesse a quota fissa multipla e multipla antepost è pari al prodotto delle quote previste per ciascun esito vincente, troncato al sesto decimale, e la posta di gioco. L'importo della vincita è troncato al secondo decimale".*

(D.D. 5 aprile 2019 art.13, comma 5)

#### **3.4.8.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il sistema di gioco calcoli l'importo della vincita come il prodotto tra le quote degli esiti pronosticati dal giocatore, gestendo correttamente i casi di ritiro e arrivi in parità, conservando sei cifre decimali e successivamente moltiplichi il risultato ottenuto per la posta di gioco con troncamento alla seconda cifra decimale.

#### **3.4.9 CALCOLO DELLA QUOTA E DELL'IMPORTO DI VINCITA IN CASO DI PARITÀ PER LA SCOMMESSA A QUOTA FISSA DENOMINATA "VINCENTE"**

*"Se si verifica un arrivo in parità di due o più cavalli per il primo posto, le scommesse sul vincente effettuate su tali cavalli, danno diritto a riscuotere l'importo di pagamento diviso per il numero dei cavalli classificati in parità".*

(D.M. 25 ottobre 2004, art. 32)

*"3. Per le tipologie di scommessa a quota fissa di cui all'articolo 9, comma 2, lettere a) e b), in caso di parità si applicano le disposizioni di cui all'articolo 32 del decreto del Ministero dell'economia e delle finanze 25 ottobre 2004 e successive modificazioni ed integrazioni."*

(D.D. 5 aprile 2019 art.17, comma 3)

#### **3.4.9.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- per le giocate singole riferite alla scommessa denominata "vincente" e "vincente no betting", il sistema di gioco mantenga la quota offerta allo scommettitore e calcoli l'importo della vincita dividendo l'importo di pagamento per il numero di cavalli arrivati in parità;
- per le giocate multiple riferite alla scommessa denominata "vincente" e "vincente no betting", il sistema di gioco divida la quota offerta allo

scommettitore per il numero di cavalli arrivati in parità e calcoli l'importo di vincita moltiplicando le quote ricalcolate tra loro, conservando sei cifre decimali, e successivamente moltiplichi il risultato ottenuto per la posta di gioco con troncamento alla seconda cifra decimale.

### **3.4.10 CALCOLO DELLA QUOTA E DELL'IMPORTO DI VINCITA IN CASO DI PARITÀ PER LA SCOMMESSA A QUOTA FISSA DENOMINATA "PIAZZATO"**

*"Se in una corsa a causa di eventuali arrivi in parità si verifica che il numero dei piazzati da pagare superi il numero dei piazzati offerti, il pagamento di ogni singola scommessa è calcolato come segue ed il risultato costituisce la somma da pagare per ogni singola scommessa: a) si divide l'importo da pagare per il numero dei cavalli piazzati; b) si moltiplica tale quoziente per il numero dei piazzati offerti".*

(D.M. 25 ottobre 2004, art. 33, comma 2)

*"4. Per le tipologie di scommessa a quota fissa di cui all'articolo 9, comma 2, lettera c), in caso di parità si applicano le disposizioni di cui all'articolo 33 del decreto del Ministero dell'economia e delle finanze 25 ottobre 2004 e successive modificazioni ed integrazioni."*

*"5. Non si applica la tabella di conversione di cui all'allegato 2 se la quota ricalcolata nelle modalità descritte ai commi 1, 3 e 4 è inferiore a 1"*

(D.D. 5 aprile 2019 art.17, comma 4 e 5)

#### **3.4.10.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- per le giocate singole e multiple riferite alla scommessa denominata "piazzato", il sistema di gioco, qualora il numero di piazzati da pagare superi il numero dei piazzati offerti, mantenga la quota o le quote offerte allo scommettitore e calcoli l'importo della vincita dividendo l'importo di pagamento per il numero di cavalli piazzati e moltiplicando il quoziente così ottenuto per il numero dei piazzati offerti.

### **3.4.11 CALCOLO DELLA QUOTA E DELL'IMPORTO DI VINCITA IN CASO DI PARITÀ PER LA SCOMMESSA A QUOTA FISSA DEL PALINSESTO COMPLEMENTARE**

*"1. Se si verifica un arrivo in parità di due o più cavalli ovvero risultino vincenti più esiti, la quota dell'esito vincente è determinata dal rapporto tra la quota pattuita ed il numero degli esiti risultanti in parità, troncato al secondo decimale; la nuova quota così determinata è considerata anche nel calcolo dell'importo da riscuotere per le scommesse a quota fissa nelle quali la corsa, la corsa antepost, la corsa manifestazione o la corsa manifestazione antepost è ricompresa.*

*2. Qualora la tipologia di scommessa a quota fissa contenga una pluralità di esiti vincenti possibili, come specificato nella nota tecnica, non si applica quanto disposto al comma 1."*

*"5. Non si applica la tabella di conversione di cui all'allegato 2 se la quota ricalcolata nelle modalità descritte ai commi 1, 3 e 4 è inferiore a 1"*

(D.D. 5 aprile 2019 art.17, comma 1, 2, 5)

#### **3.4.11.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che per le giocate singole e multiple che contengono tipologie di scommesse del palinsesto complementare, ad esclusione delle tipologie di scommessa a quota fissa che contemplano una pluralità di esiti vincenti possibili:

- il sistema di gioco, qualora risultino più esiti vincenti, divida la quota offerta allo scommettitore per il numero di esiti arrivati in parità troncando alla seconda cifra decimale e calcoli l'importo di vincita nelle modalità specificate nei requisiti [Calcolo dell'importo di vincita per le scommesse a quota fissa "singole"](#) e [Calcolo dell'importo di vincita per le scommesse a quota fissa "multiple"](#).

Verificare che per le tipologie di scommessa a quota fissa che contemplano una pluralità di esiti vincenti possibili:

- il sistema di gioco, qualora il numero di esiti vincenti sia uguale al numero di esiti vincenti possibili, il sistema di gioco, mantenga le quote offerte allo scommettitore e calcoli l'importo della vincita nelle modalità specificate nei requisiti [Calcolo dell'importo di vincita per le scommesse a quota fissa "singole"](#) e [Calcolo dell'importo di vincita per le scommesse a quota fissa "multiple"](#);
- il sistema di gioco, qualora il numero di esiti vincenti sia maggiore al numero di esiti vincenti possibili, il sistema di gioco, divida la quota offerta allo scommettitore per il numero di esiti vincenti e moltiplicando il quoziente così

ottenuto per il numero di esiti vincenti possibili, troncando alla seconda cifra decimale e calcoli l'importo di vincita nelle modalità specificate nei requisiti [Calcolo dell'importo di vincita per le scommesse a quota fissa "singole"](#) e [Calcolo dell'importo di vincita per le scommesse a quota fissa "multiple"](#).

### **3.4.12 PROGRAMMA COMPLEMENTARE**

*"I soggetti abilitati predispongono e rendono pubblico, attraverso i propri canali di vendita, il proprio programma complementare. Il programma complementare è trasmesso al totalizzatore nazionale ai fini dell'apertura dell'accettazione delle scommesse".*

(D.D. 5 aprile 2019, art. 4, comma 1)

#### **3.4.12.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- il sistema del concessionario consenta la visualizzazione dell'eventuale programma di palinsesto complementare predisposto dal concessionario.
- L'eventuale programma complementare offerto sia trasmesso al sistema centralizzato tramite lo specifico protocollo di comunicazione prima dell'apertura del gioco.

### **3.4.13 VARIAZIONE PALINSESTO COMPLEMENTARE**

*"Tutte le informazioni del programma complementare, ed ogni sua variazione, sono tempestivamente comunicate e trasmesse dal soggetto abilitato al totalizzatore nazionale."*

(D.D. 5 aprile 2019, art. 4, comma 4)

#### **3.4.13.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che le eventuali variazioni delle informazioni relative al programma complementare, già trasmesse al sistema centralizzato prima dell'apertura del gioco, siano anch'esse trasmesse al sistema centralizzato, tramite lo specifico protocollo di comunicazione, prima di renderle disponibili al giocatore.

### **3.4.14 SCOMMESSE SISTEMISTICHE A QUOTA FISSA AMMESSE**

*"3. Le scommesse sistemistiche e le scommesse sistemistiche antepost sono:*

*a) il sistema integrale: comprende, in relazione alla medesima corsa e/o corsa manifestazione, ovvero in relazione alla medesima corsa antepost e/o corsa manifestazione antepost, molteplici esiti pronosticabili anche contrastanti tra loro, prevedendo lo sviluppo di scommesse multiple o scommesse multiple antepost costituite da tutte le corse selezionate;*

*b) il sistema a correzione: data una selezione di «n» esiti pronosticabili comprende tutte le scommesse a quota fissa derivanti dalle combinazioni dei suddetti «n» esiti, presi a «k» a «k», dove «k», inferiore a «n», è il numero di esiti pronosticati che, qualora, vincenti assicurano almeno una vincita. Il sistema può prevedere alcuni esiti pronosticabili (cosiddette fisse) che compaiono in tutte le scommesse a quota fissa del sistema;*

*c) il sistema integrale a correzione: è analogo al sistema a correzione di cui alla lettera b) ma può prevedere, in relazione alla medesima corsa, corsa antepost, corsa manifestazione o corsa manifestazione antepost, molteplici esiti pronosticabili anche contrastanti tra loro.*

*4. È possibile combinare tipologie di scommessa diverse per ciascuna delle corse, delle corse antepost, delle corse manifestazione o delle corse manifestazione antepost che compongono la scommessa sistemistica o la scommessa sistemistica antepost. Il numero massimo di corse, corse antepost, corse manifestazione o corse manifestazione antepost oggetto di scommessa nell'ambito di una scommessa sistemistica non può essere superiore a 30."*

(D.D. 5 aprile 2019, art. 10, commi 3, 4)

#### **3.4.14.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il sistema di gioco consenta eventuali scommesse sistemistiche, scommesse sistemistiche antepost:

- dei soli sistemi elencati nel requisito;
- composte da un numero massimo di 30 corse, corse antepost, corse manifestazione o corse manifestazione antepost.

### **3.5 CONCORSI PRONOSTICI SPORTIVI E SCOMMESSE A TOTALIZZATORE NON IPPICHE**

#### **3.5.1 GIOCATA MINIMA E COSTO**

*"La giocata minima è costituita da una colonna unitaria; il costo per singola colonna è pari a 1 euro"*

(D.D. 341800 del 15/09/2021, art 2, comma 6)

##### **3.5.1.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il costo per una singola colonna è pari a un euro e che sia consentito la giocata minimo di una colonna.

#### **3.5.2 VERIFICA GIOCATA SISTEMISTICA**

*"Nel caso di giocata sistemistica, il giocatore può richiedere il numero di colonne sviluppato dal sistema e il relativo costo; il concessionario, per il tramite del ricevitore ovvero del canale di gioco a distanza, deve fornire le informazioni al giocatore prima della registrazione della giocata"*

(D.D. 341800 del 15/09/2021, art 4, comma 1)

##### **3.5.2.1 Obiettivo della verifica**

Se il sistema di gioco prevede la possibilità di offrire giocate sistemistiche, verificare che il giocatore possa verificare il numero di colonne sviluppato e il relativo costo prima che la giocata venga inviata al sistema centralizzato e accettata.

#### **3.5.3 CARATTERISTICHE PER LE GIOCATE A CARATURA SPECIALE**

*"La giocata minima a caratura, anche speciale, non può essere inferiore a 16 colonne unitarie. Per ogni giocata a caratura, anche speciale, accettata, il terminale di gioco emette tante cedole di caratura quante sono le suddivisioni stabilite all'atto della giocata. Il numero delle cedole di caratura è compreso tra un minimo di 2 e un massimo di 999. Il prezzo*



*unitario di ciascuna cedola di caratura è pari al valore complessivo della giocata, diviso per il numero totale delle cedole di caratura. L'importo della cedola di caratura è arrotondato al centesimo di euro superiore"*

(D.D. 341800 del 15/09/2021, art 4, comma 2)

### **3.5.3.1 Obiettivo della verifica**

Se il sistema di gioco prevede la possibilità di offrire giocate a caratura speciale verificare che:

- La giocata a caratura speciale non sviluppi un numero di colonne inferiore a 16;
- Il numero di cedole in cui è suddivisa la giocata caratura speciale sia compresa tra un minimo di 2 e un massimo di 999;
- Il costo di ciascuna cedola di caratura sia pari al quoziente tra l'importo della giocata e il numero di cedole di caratura, arrotondato al centesimo di euro superiore.

### **3.5.4 FORMULE DI GIOCO**

*"Al momento della giocata, ciascun giocatore dovrà scegliere una sola formula alla quale partecipare; non è possibile con la medesima giocata partecipare a più formule di gioco"*

(D.D. 341800 del 15/09/2021, art 12, comma 2)

#### **3.5.4.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che non sia consentito che in una giocata il giocatore possa selezionare più di una formula di gioco tra quelle elencate all'articolo 12, comma 1, lettera da a. ad f.

### **3.5.5 GIOCATA SISTEMISTICHE E A CARATURA SPECIALE**

*"Le giocate sistemistiche e a caratura, anche speciale, possono essere effettuate soltanto per le formule di gioco Formula undici e tredici"*

(D.D. 341800 del 15/09/2021, art 12, comma 5)

#### **3.5.5.1 Obiettivo della verifica**

Se il sistema di gioco prevede la possibilità di offrire giocate sistemistiche e/o a caratura speciale, verificare che sia consentito effettuare giocate sistemistiche e/o a caratura speciale solo per le formule di gioco di cui all'articolo 12, comma 1, lettera e. ed f.

### **3.5.6 LIMITI PER LE GIOCATE SISTEMISTICHE**

*"La giocata sistemistica e/o a caratura relativa alla "Formula undici" non può superare le 2.048 colonne unitarie.*

*La giocata sistemistica e/o a caratura relativa a "Il tredici" non può superare le 8.192 colonne unitarie."*

(D.D. 341800 del 15/09/2021, art 12, comma 6 e comma 7)

#### **3.5.6.1 Obiettivo della verifica**

Se il sistema di gioco prevede la possibilità di offrire giocate sistemistiche, verificare che:

- per la "formula undici" il numero di colonne sviluppate dalla giocata sistemistica non superi il limite delle 2.048 colonne unitarie;
- per la "formula tredici" il numero di colonne sviluppate dalla giocata sistemistica non superi il limite delle 8.192 colonne unitarie.

**3.5.7 LIMITI PER LE GIOCATE A CARATURA SPECIALE**

*"La giocata a caratura speciale relativa alla "Formula undici" non può essere superiore a 7.776 colonne unitarie.*

*La giocata a caratura speciale relativa a "Il tredici" non può essere superiore a 34.992 colonne unitarie."*

(D.D. 341800 del 15/09/2021, art 12, comma 8 e comma 9)

**3.5.7.1 Obiettivo della verifica**

Se il sistema di gioco prevede la possibilità di offrire giocate a caratura speciale, verificare che:

- per la "formula undici" il numero di colonne sviluppate dalla giocata a caratura speciale non superi il limite delle 7.776 colonne unitarie;
- per la "formula tredici" il numero di colonne sviluppate dalla giocata a caratura speciale non superi il limite delle 34.992 colonne unitarie.

### **3.6 GIOCHI DI IPPICA NAZIONALE E CONCORSI PRONOSTICI IPPICI**

#### **3.6.1 POSTA UNITARIA VINCENTE E ACCOPPIATA NAZIONALE**

*“La posta unitaria di gioco delle scommesse “Vincente nazionale” e “Accoppiata nazionale” è determinata con decreto del Ministero dell’economia e delle finanze”.*

(D.D. n. 4637 del 26/10/2005, art. 3, comma 1)

##### **3.6.1.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il sistema di gioco non consenta di vendere biglietti il cui importo sia inferiore a 2 euro e biglietti il cui importo di vendita non sia un multiplo di 1 euro.

#### **3.6.2 CARATTERISTICHE GIOCATE SISTEMISTICHE PER VINCENTE NAZIONALE**

*“La giocata sistemistica per la scommessa a totalizzatore “Vincente nazionale” è il sistema denominato NX ovvero la combinazione derivante dall’indicazione di due, tre o “n” cavalli.”*

(D.D. n. 4637 del 26/10/2005, art. 23)

##### **3.6.2.1 Obiettivo della verifica**

Se il sistema di gioco prevede la possibilità di offrire giocate sistemistiche, verificare che:

- per le giocate sistemistiche di tipo NX sia possibile per il giocatore selezionare almeno due cavalli. Successivamente verificare che sia calcolato correttamente il numero di combinazioni di giocate possibili ponendo al primo posto i cavalli selezionati dal giocatore per quella posizione.

#### **3.6.3 CARATTERISTICHE GIOCATE SISTEMISTICHE PER ACCOPPIATA NAZIONALE**

*“Le giocate sistemistiche per la scommessa a totalizzatore “Accoppiata nazionale” sono:*

a) sistema denominato NX, ovvero le combinazioni in ordine derivanti dall'indicazione di due, tre o "n" cavalli;

b) sistema denominato V1, ovvero le combinazioni in ordine possibili tra un cavallo designato vincente ed altri "n" cavalli, minimo due, ad occupare la seconda posizione;

c) sistema denominato P1, ovvero le combinazioni in ordine possibili tra un cavallo designato al primo o al secondo posto ed altri "n" cavalli, minimo uno, ad occupare la restante posizione libera;

d) sistema denominato T2, ovvero le combinazioni in ordine possibili tra uno o più cavalli designati per ciascuna delle due posizioni possibili.

(D.D. n. 4637 del 26/10/2005, art. 27)

### 3.6.3.1 Obiettivo della verifica

Se il sistema di gioco prevede la possibilità di offrire giocate sistemistiche, verificare che:

- per le giocate sistemistiche di tipo NX sia possibile per il giocatore selezionare almeno due cavalli. Successivamente verificare che sia correttamente calcolato il numero di combinazioni di giocate possibili di due cavalli in ordine prendendo in considerazione tutti i cavalli selezionati dal giocatore;
- per le giocate sistemistiche di tipo V1 sia possibile per il giocatore selezionare il cavallo o i cavalli pronosticati al primo posto e i cavalli pronosticati al secondo posto. Successivamente verificare che sia calcolato correttamente il numero di combinazioni di giocate possibili ponendo al primo posto il cavallo o i cavalli selezionati dal giocatore per questa posizione e al secondo posto un cavallo tra i cavalli selezionati dal giocatore per tale posizione;
- per le giocate sistemistiche di tipo P1 sia possibile per il giocatore selezionare il cavallo o i cavalli pronosticati in una delle prime due posizioni e il cavallo o i cavalli pronosticati per la posizione restante. Successivamente verificare che sia calcolato correttamente il numero di combinazioni di giocate possibili ponendo in qualsiasi dei primi due posti uno dei cavalli selezionati dal giocatore per queste posizioni e nella posizione restante il cavallo tra quelli selezionati dal giocatore per tale posizione;
- per le giocate sistemistiche di tipo T2 sia possibile per il giocatore selezionare il cavallo o i cavalli pronosticati in ciascuna delle prime due posizioni. Successivamente verificare che sia calcolato correttamente il numero di

combinazioni di giocate possibili ponendo in ciascuna delle prime due posizioni uno dei cavalli selezionati dal giocatore per quella posizione;

#### **3.6.4 POSTA UNITARIA TRIS NAZIONALE**

*“La posta unitaria di gioco della formula «Nuova Tris nazionale» è pari ad euro 0,50 per unità di scommessa. La giocata minima è di due unità di scommessa”.*

(D.D. del 20/12/2005, art. 3. comma 1)

##### **3.6.4.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il sistema di gioco non consenta di vendere biglietti il cui importo sia inferiore a 1 euro e biglietti il cui importo di vendita non sia un multiplo di 0,50 euro.

#### **3.6.5 CARATTERISTICHE GIOCATE SISTEMISTICHE PER TRIS NAZIONALE**

*“Le giocate sistemistiche per la formula «Nuova Tris nazionale» sono:*

*a) sistema denominato NX, ovvero le combinazioni in ordine derivanti dall'indicazione di tre, quattro o «n» cavalli;*

*b) sistema denominato V1, ovvero le combinazioni in ordine possibili tra un cavallo designato vincente ed altri «n» cavalli, minimo due, ad occupare, in qualsiasi ordine, le restanti posizioni libere;*

*c) sistema denominato V2, ovvero le combinazioni in ordine possibili tra due cavalli designati nei primi due posti ed altri «n» cavalli, minimo uno, ad occupare la restante posizione libera;*

*d) sistema denominato P1, ovvero le combinazioni in ordine possibili tra un cavallo designato al primo, secondo o terzo posto ed altri «n» cavalli, minimo due, ad occupare, in qualsiasi ordine, le restanti posizioni libere;*

*e) sistema denominato P2, ovvero le combinazioni in ordine possibili tra due cavalli designati al primo, secondo o terzo posto ed altri «n» cavalli, minimo uno, ad occupare, in qualsiasi ordine, le restanti posizioni libere;*

*f) sistema denominato T3, ovvero le combinazioni in ordine possibili tra uno o piu' cavalli designati per ciascuna delle tre posizioni possibili;*

*g) altri sistemi approvati con decreto del direttore generale di AAMS, anche su proposta dell'UNIRE.”.*

(D.D. del 20/12/2005, art. 23. comma 1)

### **3.6.5.1 Obiettivo della verifica**

Se il sistema di gioco prevede la possibilità di offrire giocate sistemistiche, verificare, per le tipologie offerte, che:

- per le giocate sistemistiche di tipo NX sia possibile per il giocatore selezionare almeno tre cavalli. Successivamente verificare che sia correttamente calcolato il numero di combinazioni di giocate possibili di tre cavalli in ordine prendendo in considerazione tutti i cavalli selezionati dal giocatore;
- per le giocate sistemistiche di tipo V1 sia possibile per il giocatore selezionare il cavallo o i cavalli pronosticati al primo posto e i cavalli pronosticati per le posizioni dalla seconda alla quarta. Successivamente verificare che sia calcolato correttamente il numero di combinazioni di giocate possibili ponendo al primo posto il cavallo o i cavalli selezionati dal giocatore per questa posizione e al secondo e terzo posto due cavalli, in ordine, tra i cavalli selezionati dal giocatore per le posizioni dalla seconda alla terza;
- per le giocate sistemistiche di tipo V2 sia possibile per il giocatore selezionare i cavalli pronosticati per le posizioni dalla prima alla seconda e il cavallo o i cavalli pronosticati al terzo posto. Successivamente verificare che sia calcolato correttamente il numero di combinazioni di giocate possibili ponendo, in ordine, al primo e al secondo posto i cavalli selezionati dal giocatore per queste posizioni e al terzo posto il cavallo o i cavalli selezionati dal giocatore per il terzo posto;
- per le giocate sistemistiche di tipo P1 sia possibile per il giocatore selezionare il cavallo o i cavalli pronosticati in una delle prime tre posizioni e i cavalli pronosticati per le ulteriori due posizioni. Successivamente verificare che sia calcolato correttamente il numero di combinazioni di giocate possibili ponendo in qualsiasi dei primi tre posti uno dei cavalli selezionati dal giocatore per queste posizioni e nelle due posizioni restanti i cavalli selezionati dal giocatore per tali posizioni;

- per le giocate sistemistiche di tipo P2 sia possibile per il giocatore selezionare i cavalli pronosticati in due delle prime tre posizioni e il cavallo o i cavalli pronosticati per la posizione restante. Successivamente verificare che sia calcolato correttamente il numero di combinazioni di giocate possibili ponendo in due dei primi tre posti i cavalli selezionati dal giocatore per queste posizioni e nella posizione restante il cavallo o i cavalli selezionati dal giocatore per tale posizione;
- per le giocate sistemistiche di tipo T3 sia possibile per il giocatore selezionare il cavallo o i cavalli pronosticati in ciascuna delle prime tre posizioni. Successivamente verificare che sia calcolato correttamente il numero di combinazioni di giocate possibili ponendo in ciascuna delle prime tre posizioni uno dei cavalli selezionati dal giocatore per quella posizione.

### **3.6.6 POSTA UNITARIA QUARTÈ NAZIONALE**

*“La posta unitaria della formula «Quartè nazionale» è pari ad euro 0,25 per unità di scommessa. La giocata minima è di due unità di scommessa”.*

(D.D. del 20/12/2005, art. 3, comma 1)

#### **3.6.6.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il sistema di gioco non consenta di vendere biglietti il cui importo sia inferiore a 0,50 euro e biglietti il cui importo di vendita non sia un multiplo di 0,25 euro.

### **3.6.7 CARATTERISTICHE GIOcate SISTEMISTICHE PER QUARTÈ NAZIONALE**

*“Le giocate sistemistiche per la formula «Quartè nazionale» sono:*

*a) sistema denominato NX, ovvero le combinazioni in ordine derivanti dall'indicazione di quattro, cinque o «n» cavalli;*

*b) sistema denominato V1, ovvero le combinazioni in ordine possibili tra un cavallo designato vincente ed altri «n», minimo tre, cavalli ad occupare, in qualsiasi ordine, le restanti posizioni libere;*



*c) sistema denominato V2, ovvero le combinazioni in ordine possibili tra due cavalli designati nei primi due posti ed altri «n», minimo due, ad occupare, in qualsiasi ordine, le restanti posizioni libere;*

*d) sistema denominato V3, ovvero le combinazioni in ordine possibili tra tre cavalli designati nei primi tre posti ed altri «n», minimo uno, ad occupare la restante posizione libera;*

*e) sistema denominato P1, ovvero le combinazioni in ordine possibili tra un cavallo designato al primo, secondo, terzo o quarto posto ed altri «n», minimo tre, cavalli ad occupare, in qualsiasi ordine, le restanti posizioni libere;*

*f) sistema denominato P2, ovvero le combinazioni in ordine possibili tra due cavalli designati al primo, secondo, terzo o quarto posto ed altri «n», minimo due, ad occupare, in qualsiasi ordine, le restanti posizioni libere;*

*g) sistema denominato P3, ovvero le combinazioni in ordine possibili tra tre cavalli designati al primo, secondo, terzo o quarto posto ed altri «n», minimo uno, ad occupare la restante posizione libera;*

*h) sistema denominato T4, ovvero le combinazioni in ordine possibili tra uno o più cavalli designati per ciascuna delle quattro posizioni possibili."*

(D.D. del 20/12/2005, art. 23)

### **3.6.7.1 Obiettivo della verifica**

Se il sistema di gioco prevede la possibilità di offrire giocate sistemistiche, verificare, per le tipologie offerte, che:

- per le giocate sistemistiche di tipo NX sia possibile per il giocatore selezionare almeno quattro cavalli. Successivamente verificare che sia correttamente calcolato il numero di combinazioni di giocate possibili di quattro cavalli in ordine prendendo in considerazione tutti i cavalli selezionati dal giocatore;
- per le giocate sistemistiche di tipo V1 sia possibile per il giocatore selezionare il cavallo o i cavalli pronosticati al primo posto e i cavalli pronosticati per le posizioni dalla seconda alla quarta. Successivamente verificare che sia calcolato correttamente il numero di combinazioni di giocate possibili ponendo al primo posto il cavallo o i cavalli selezionati dal giocatore per questa posizione e al secondo, terzo e quarto posto tre cavalli, in ordine, tra i cavalli selezionati dal giocatore per le posizioni dalla seconda alla quarta;

- per le giocate sistemistiche di tipo V2 sia possibile per il giocatore selezionare i cavalli pronosticati per le posizioni dalla prima alla seconda e i cavalli pronosticati per le posizioni dalla terza alla quarta. Successivamente verificare che sia calcolato correttamente il numero di combinazioni di giocate possibili ponendo, in ordine, al primo posto e al secondo posto i cavalli selezionati dal giocatore per queste posizioni e al terzo e quarto posto due cavalli, in ordine, tra i cavalli selezionati dal giocatore per le posizioni dalla terza alla quarta;
- per le giocate sistemistiche di tipo V3 sia possibile per il giocatore selezionare i cavalli pronosticati per le posizioni dalla prima alla terza e il cavallo o i cavalli pronosticati per la quarta posizione. Successivamente verificare che sia calcolato correttamente il numero di combinazioni di giocate possibili ponendo, in ordine, al primo, secondo e terzo posto i cavalli selezionati dal giocatore per queste posizioni e al quarto posto un cavallo tra quelli selezionati dal giocatore per questa posizione;
- per le giocate sistemistiche di tipo P1 sia possibile per il giocatore selezionare il cavallo o i cavalli pronosticati in una delle prime quattro posizioni e i cavalli pronosticati per le ulteriori tre posizioni. Successivamente verificare che sia calcolato correttamente il numero di combinazioni di giocate possibili ponendo in qualsiasi dei primi quattro posti uno dei cavalli selezionati dal giocatore per queste posizioni e nelle tre posizioni restanti i cavalli selezionati dal giocatore per tali posizioni;
- per le giocate sistemistiche di tipo P2 sia possibile per il giocatore selezionare i cavalli pronosticati in due delle prime quattro posizioni e i cavalli pronosticati per le posizioni restanti. Successivamente verificare che sia calcolato correttamente il numero di combinazioni di giocate possibili ponendo in due dei primi quattro posti i cavalli selezionati dal giocatore per queste posizioni e nelle due posizioni restanti i cavalli selezionati dal giocatore per tali posizioni;
- per le giocate sistemistiche di tipo P3 sia possibile per il giocatore selezionare i cavalli pronosticati in tre delle prime quattro posizioni e il cavallo o i cavalli pronosticati per la posizione restante. Successivamente verificare che sia calcolato correttamente il numero di combinazioni di giocate possibili ponendo in tre dei primi quattro posti i cavalli selezionati dal giocatore per queste posizioni e nella posizione restante il cavallo tra quelli pronosticati dal giocatore per tale posizione;
- per le giocate sistemistiche di tipo T4 sia possibile per il giocatore selezionare il cavallo o i cavalli pronosticati in ciascuna delle prime quattro posizioni. Successivamente verificare che sia calcolato correttamente il numero di combinazioni di giocate possibili ponendo in ciascuna delle prime quattro posizioni uno dei cavalli selezionati dal giocatore per quella posizione.

### **3.6.8 POSTA UNITARIA QUINTÈ NAZIONALE**

*“La posta unitaria della formula «Quintè nazionale» è pari ad euro 0,25 per unità di scommessa. La giocata minima è di due unità di scommessa”.*

(D.D. del 20/12/2005, art. 3. comma 2)

#### **3.6.8.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che il sistema di gioco non consenta di vendere biglietti il cui importo sia inferiore a 0,50 euro e biglietti il cui importo di vendita non sia un multiplo di 0,25 euro.

### **3.6.9 CARATTERISTICHE GIOcate SISTEMISTICHE PER QUINTÈ NAZIONALE**

*“Le giocate sistemistiche per la formula «Quintè nazionale» sono:*

*a) sistema denominato NX, ovvero le combinazioni in ordine derivanti dall'indicazione di cinque, sei o «n» cavalli;*

*b) sistema denominato V1, ovvero le combinazioni in ordine possibili tra un cavallo designato vincente ed altri «n» cavalli, minimo quattro, ad occupare, in qualsiasi ordine, le restanti posizioni libere;*

*c) sistema denominato V2, ovvero le combinazioni in ordine possibili tra due cavalli designati nei primi due posti ed altri «n» cavalli, minimo tre, ad occupare, in qualsiasi ordine, le restanti posizioni libere;*

*d) sistema denominato V3, ovvero le combinazioni in ordine possibili tra tre cavalli designati nei primi tre posti ed altri «n» cavalli, minimo due, ad occupare le restanti posizioni libere;*

*e) sistema denominato V4, ovvero le combinazioni in ordine possibili tra quattro cavalli designati nei primi quattro posti ed altri «n» cavalli, minimo uno, ad occupare la restante posizione libera;*

*f) sistema denominato P1, ovvero le combinazioni in ordine possibili tra un cavallo designato al primo, secondo, terzo, quarto o quinto posto ed altri «n» cavalli, minimo quattro, ad occupare, in qualsiasi ordine, le restanti posizioni libere;*

*g) sistema denominato P2, ovvero le combinazioni in ordine possibili tra due cavalli designati al primo, secondo, terzo, quarto o quinto posto ed altri «n» cavalli, minimo tre, ad occupare, in qualsiasi ordine, le restanti posizioni libere;*

*h) sistema denominato P3, ovvero le combinazioni in ordine possibili tra tre cavalli designati al primo, secondo, terzo, quarto o quinto posto ed altri «n» cavalli, minimo due, ad occupare, in qualsiasi ordine, le restanti posizioni libere;*

*i) sistema denominato P4, ovvero le combinazioni in ordine possibili tra quattro cavalli designati al primo, secondo, terzo, quarto o quinto posto ed altri «n», minimo uno, ad occupare la restante posizione libera;*

*l) sistema denominato T5, ovvero le combinazioni in ordine possibili tra uno o più cavalli designati per ciascuna delle cinque posizioni possibili.”*

(D.D. del 20/12/2005, art. 26)

### **3.6.9.1 Obiettivo della verifica**

Se il sistema di gioco prevede la possibilità di offrire giocate sistemistiche, verificare, per le tipologie offerte, che:

- per le giocate sistemistiche di tipo NX sia possibile per il giocatore selezionare almeno cinque cavalli. Successivamente verificare che sia correttamente calcolato il numero di combinazioni di giocate possibili di cinque cavalli in ordine prendendo in considerazione tutti i cavalli selezionati dal giocatore;
- per le giocate sistemistiche di tipo V1 sia possibile per il giocatore selezionare il cavallo o i cavalli pronosticati al primo posto e i cavalli pronosticati per le posizioni dalla seconda alla quinta. Successivamente verificare che sia calcolato correttamente il numero di combinazioni di giocate possibili ponendo al primo posto il cavallo o i cavalli selezionati dal giocatore per questa posizione e al secondo, terzo, quarto e quinto posto quattro cavalli, in ordine, tra i cavalli selezionati dal giocatore per le posizioni dalla seconda alla quinta;
- per le giocate sistemistiche di tipo V2 sia possibile per il giocatore selezionare i cavalli pronosticati per le posizioni dalla prima alla seconda e i cavalli pronosticati per le posizioni dalla terza alla quinta. Successivamente verificare che sia calcolato correttamente il numero di combinazioni di giocate possibili ponendo, in ordine, al primo posto e al secondo posto i cavalli selezionati dal giocatore per queste posizioni e al terzo, quarto e quinto posto tre cavalli, in ordine, tra i cavalli selezionati dal giocatore per le posizioni dalla terza alla quinta;

- per le giocate sistemistiche di tipo V3 sia possibile per il giocatore selezionare i cavalli pronosticati per le posizioni dalla prima alla terza e i cavalli pronosticati per la quarta e quinta posizione. Successivamente verificare che sia calcolato correttamente il numero di combinazioni di giocate possibili ponendo, in ordine, al primo, secondo e terzo posto i cavalli selezionati dal giocatore per queste posizioni e al quarto e quinto posto due cavalli, in ordine, tra i cavalli selezionati dal giocatore per le posizioni dalla quarta alla quinta;
- per le giocate sistemistiche di tipo V4 sia possibile per il giocatore selezionare i cavalli pronosticati per le posizioni dalla prima alla quarta e il cavallo o i cavalli pronosticati per la quinta posizione. Successivamente verificare che sia calcolato correttamente il numero di combinazioni di giocate possibili ponendo, in ordine, al primo, secondo, terzo e quarto posto i cavalli selezionati dal giocatore per queste posizioni e al quinto posto un cavallo tra quelli selezionati dal giocatore per questa posizione;
- per le giocate sistemistiche di tipo P1 sia possibile per il giocatore selezionare il cavallo o i cavalli pronosticati in una delle prime cinque posizioni e i cavalli pronosticati per le ulteriori quattro posizioni. Successivamente verificare che sia calcolato correttamente il numero di combinazioni di giocate possibili ponendo in qualsiasi dei primi cinque posti uno dei cavalli selezionati dal giocatore per queste posizioni e nelle quattro posizioni restanti i cavalli selezionati dal giocatore per tali posizioni;
- per le giocate sistemistiche di tipo P2 sia possibile per il giocatore selezionare i cavalli pronosticati in due delle prime cinque posizioni e i cavalli pronosticati per le posizioni restanti. Successivamente verificare che sia calcolato correttamente il numero di combinazioni di giocate possibili ponendo in due dei primi cinque posti i cavalli selezionati dal giocatore per queste posizioni e nelle tre posizioni restanti i cavalli selezionati dal giocatore per tali posizioni;
- per le giocate sistemistiche di tipo P3 sia possibile per il giocatore selezionare i cavalli pronosticati in tre delle prime cinque posizioni e i cavalli pronosticati per le posizioni restanti. Successivamente verificare che sia calcolato correttamente il numero di combinazioni di giocate possibili ponendo in tre dei primi cinque posti i cavalli selezionati dal giocatore per queste posizioni e nelle due posizioni restanti i cavalli selezionati dal giocatore per tali posizioni;
- per le giocate sistemistiche di tipo P4 sia possibile per il giocatore selezionare i cavalli pronosticati in quattro delle prime cinque posizioni e il cavallo o i cavalli pronosticati per la posizione restante. Successivamente verificare che sia calcolato correttamente il numero di combinazioni di giocate possibili ponendo in quattro dei primi cinque posti i cavalli selezionati dal giocatore per queste posizioni e nella posizione restante il cavallo tra quelli pronosticati dal giocatore per tale posizione;

- per le giocate sistemistiche di tipo T5 sia possibile per il giocatore selezionare il cavallo o i cavalli pronosticati in ciascuna delle prime cinque posizioni. Successivamente verificare che sia calcolato correttamente il numero di combinazioni di giocate possibili ponendo in ciascuna delle prime cinque posizioni uno dei cavalli selezionati dal giocatore per quella posizione.

BOLZA

### **3.7 GIOCHI DI ABILITÀ, INCLUSI I GIOCHI DI CARTE IN MODALITÀ TORNEO E IN MODALITÀ DIVERSA DAL TORNEO, NONCHÉ' I GIOCHI DI SORTE A QUOTA FISSA**

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

*"1. Per le tipologie dei giochi di cui all'articolo 1, comma 1, il diritto di partecipazione alla sessione di gioco, eventualmente comprensivo di successivi acquisti, non può essere superiore a euro 250,00 (duecentocinquanta/00).*

*3. Per le tipologie dei giochi di cui all'articolo 1, comma 2, la posta iniziale per la partecipazione alla sessione di gioco, comprensiva di successivi ulteriori trasferimenti dal conto di gioco e di eventuali bonus, non può essere superiore a euro 1.000,00 (mille/00)."*

(D.D. n. 666 del 4 febbraio 2011, art. 5, comma 1 e 3)

##### **3.7.1.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- per i giochi di abilità a distanza con vincita in denaro, il sistema di gioco non consenta di acquistare diritti di partecipazione alla sessione di gioco di importo superiore a euro 250,00 (duecentocinquanta/00). Tale limite è da ritenersi relativo alla somma di diritto di ingresso ed eventuali riacquisti, anche sotto forma di bonus, intercorsi dalla richiesta del diritto di partecipazione fino al termine della sessione di gioco;
- per i giochi di sorte a quota fissa a distanza con vincita in denaro e i giochi di carte a distanza con vincita in denaro organizzati in forma diversa dal torneo, il sistema di gioco non consenta una posta iniziale per la partecipazione alla sessione di gioco, di importo superiore a euro 1.000,00 (mille/00). Tale limite è da ritenersi relativo alla somma della posta iniziale e di eventuali trasferimenti di ulteriori somme dal conto di gioco, anche sotto forma di bonus, effettuati fino al termine della sessione di gioco.

#### **3.7.2 GIOCO A JACKPOT**

*"Gioco a jackpot, la modalità di assegnazione delle vincite nella quale una quota parte del montepremi è assegnata in vincita anche in sessioni di gioco o colpi diversi da quello al quale il montepremi stesso è riferito; l'ammontare del jackpot non ancora assegnato non è nella*

*disponibilità del concessionario; il jackpot può essere costituito anche prelevando quote residenti su fondi nei quali sono accantonate le quote parti del montepremi destinate al jackpot stesso;"*

(D.D. n. 666 del 4 febbraio 2011, art. 1, comma 3, lettera n)

### **3.7.2.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- l'ammontare delle somme destinate a jackpot risultino da accumuli progressivi derivanti da una quota parte degli importi precedentemente giocati sulle applicazioni di gioco della stessa piattaforma del sistema del concessionario;
- sia possibile erogare e visualizzare 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 corretta memorizzazione da parte del sistema centralizzato della creazione del jackpot;
  - ◆ superamento della eventuale soglia di attivazione e conseguente visualizzazione del jackpot al giocatore;
  - ◆ non esistano specifiche configurazioni per determinare con certezza l'erogazione del jackpot.

### **3.7.3 PSEUDONIMO**

*"Nel caso dei giochi tra giocatori, la piattaforma di gioco rende disponibile al giocatore, mediante pseudonimo, l'identità degli altri giocatori."*

(D.D. n. 666 del 4 febbraio 2011, art. 8, comma 3)

#### **3.7.3.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che, nel caso dei giochi tra giocatori, nello svolgimento del gioco sia mostrato per tutti i giocatori lo pseudonimo, ossia la denominazione fittizia, non modificabile, scelta dagli stessi e ad essi univocamente associata.



### **3.8 GIOCO DEL BINGO EFFETTUATO CON PARTECIPAZIONE A DISTANZA**

#### **3.8.1 PREZZO DELLE CARTELLE**

*“Il prezzo delle cartelle è scelto dal concessionario per ogni partita e non può essere superiore a dieci euro. Il prezzo delle cartelle deve essere pari al centesimo di euro o a un suo multiplo.*

*Per ciascuna tipologia di premio, il prezzo delle cartelle deve essere uguale per tutti i giocatori. Nell'ambito della stessa partita è ammessa la vendita di cartelle di prezzo diverso, qualora le stesse concorrano a montepremi diversi.”*

(D.D. n. 125882 del 18/07/2018, art. 6, comma 1)

##### **3.8.1.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- il sistema di gioco consenta di acquistare, per ogni partita, cartelle che abbiano un prezzo minimo di euro 0,01 e un prezzo massimo di euro 10,00. Il costo delle cartelle deve essere un multiplo di euro 0,01;
- il prezzo delle cartelle sia uguale per tutti i giocatori qualora le cartelle stesse concorrano all'assegnazione della stessa tipologia di premio. Qualora una partita preveda montepremi diversi è ammessa la vendita di cartelle a prezzi differenti.

#### **3.8.2 CARATTERISTICHE DELL'ESTRAZIONE E DELLE CARTELLE**

*“Ai sensi dell'articolo 1 del decreto del Ministero dell'Economia e delle Finanze del 6 febbraio 2018, il bingo con partecipazione a distanza consiste nell'estrazione progressiva di massimo 100 elementi alfanumerici o simbolici e prevede l'assegnazione di uno o più premi, avendo i giocatori come unità di gioco una o più cartelle su cui sono visualizzati elementi diversi, in numero prestabilito tra quelli oggetto di estrazione, determinati dal generatore di numeri casuali.”*

(D.D. n. 125882 del 18/07/2018, art. 1, comma 2)

### 3.8.2.1 Obiettivo della verifica

Verificare che:

- il sistema di gioco preveda l'estrazione di un massimo di 100 elementi che possono essere di tipo alfanumerico o simbolo, come specificato nelle regole di gioco;
- le cartelle in vendita prevedano:
  - ◆ la presenza di elementi alfanumerici o simbolici diversi fra loro;
  - ◆ un numero di elementi prestabilito in base alla tipologia di estrazione come specificato nelle regole di gioco;
  - ◆ gli elementi di ciascuna cartella siano determinati da un RNG.

### 3.8.3 CARATTERISTICHE PER LE GIOCATE A CARATURA

*"Giocata a caratura, la suddivisione di una giocata in quote di uguale valore, acquistabili separatamente e denominate cedole di caratura"*

(Determinazione direttoriale n. 125882 del 18/07/2018, art. 1, comma 6, lettera t)

*"È ammessa la vendita di cartelle con giocata a caratura. Le giocate a caratura sono considerate per intero al fine del montepremi."*

(Determinazione direttoriale n. 125882 del 18/07/2018, art. 6, comma 3)

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

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

*4. Le cedole di caratura invendute non si considerano vincenti."*

(D.D. n. 125882 del 18/07/2018, art. 7, comma 2, 3 e 4)

### **3.8.3.1 Obiettivo della verifica**

Se il sistema di gioco prevede la possibilità di offrire giocate a caratura verificare che:

- la giocata a caratura non sviluppi un numero di cedole di caratura superiore a 100;
- il costo della cedola di caratura sia pari al valore complessivo della giocata diviso per il numero totale delle cedole che costituiscono la giocata a caratura;
- la suddivisione in cedole del costo della giocata non dia luogo ad avanzi e non produca millesimi di euro;
- l'importo di vincita da corrispondere in caso risulti vincente una giocata a caratura sia pari, per ogni singola cedola di caratura, al quoziente tra la somma dell'importo dei premi conseguiti con l'intera giocata a caratura e il numero totale delle cedole di caratura emesse;
- le cedole di caratura invendute si considerano non vincenti e non danno diritto alla riscossione dei premi.

### **3.8.4 MONTEPREMI**

*"È destinato al montepremi, comprensivo della eventuale quota parte destinata a fondo jackpot, almeno il 70 per cento della raccolta su base statistica con riferimento al mese solare."*

(D.D. n. 125882 del 18/07/2018, art. 5, comma 3)

#### **3.8.4.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che l'applicazione di gioco restituisca su base statistica, in ciascun mese solare, almeno il 70% della raccolta ossia la somma degli importi, relativi al prezzo della partecipazione, pagati dai giocatori partecipanti alla singola sessione di gioco.

### **3.8.5 LIMITI MINIMI PER L'EFFETTUAZIONE DI UNA PARTITA**

*"Non si effettuano partite con la partecipazione di un numero di giocatori inferiore a tre o con la partecipazione di un numero di giocatori uguale a tre se uno dei giocatori ha acquistato un numero di cartelle superiore al 50% del totale delle cartelle vendute. In tali*

*casi l'importo delle eventuali cartelle vendute è rimborsato integralmente mediante accredito sui conti di gioco dei giocatori"*

(D.D. n. 125882 del 18/07/2018, art. 8, comma 6)

### **3.8.5.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che l'applicazione di gioco non consenta l'inizio di una partita:

- se il numero di giocatori che hanno acquistato un diritto di partecipazione sia inferiore a tre;
- se il numero di giocatori che hanno acquistato un diritto di partecipazione sia pari a tre ma un giocatore abbia acquistato un numero di cartelle superiore al 50% del totale delle cartelle vendute.

### **3.8.6 REALIZZAZIONE DEL PREMIO BINGO**

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

(D.D. n. 125882 del 18/07/2018, art. 1, comma 3 e 4)

*"Premio obbligatorio, il premio del bingo, assegnato obbligatoriamente in tutte le partite"*

(D.D. n. 125882 del 18/07/2018, art. 1, comma 6, lettera bb)

#### **3.8.6.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- il RNG estragga una serie numerica per l'assegnazione del Premio Bingo. Tale serie numerica può essere abbinata ad una serie di elementi;
- una cartella o più cartelle contengano contemporaneamente tutti i numeri estratti o gli elementi eventualmente abbinati;
- in ciascuna partita sia assegnato il Premio Bingo.

### **3.8.7 FONDO/FONDI JACKPOT**

*"Fondo/fondi jackpot, il montante al quale sono eventualmente accantonate le quote parti del montepremi destinate ai premi a jackpot; gli ammontare accantonati non sono nella disponibilità del concessionario."*

(D.D. n. 125882 del 18/07/2018, art. 1, comma 6, lettera q)

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

(D.D. n. 125882 del 18/07/2018, art. 4, comma 1)

*"Nella ripartizione del montepremi non è possibile destinare più del 30 per cento al fondo per i premi a jackpot."*

(D.D. n. 125882 del 18/07/2018, art. 5, comma 4)

#### **3.8.7.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che:

- la percentuale del montepremi della partita da assegnare ai fondi per l'erogazione dei premi a jackpot non sia superiore al 30%;
- la percentuale del montepremi della partita da assegnare ai fondi per l'erogazione dei premi a jackpot non sia superiore alla percentuale prevista per il Premio Bingo come specificato dalle regole del gioco.

### **3.8.8 PREMIO/PREMI A JACKPOT**

*"Premio/premi a jackpot, parte del montepremi assegnata in vincita in sessioni di gioco diverse da quelle a cui il montepremi stesso è riferito; il premio a jackpot può essere costituito prelevando quote residenti su fondi nei quali sono accantonate le quote parti del montepremi destinate al fondo jackpot stesso"*

(D.D. n. 125882 del 18/07/2018, art. 1, comma 6, lettera z)

### **3.8.8.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che l'ammontare delle somme destinate a premio/premi a jackpot facciano riferimento e siano prelevati dallo specifico fondo a jackpot.

### **3.8.9 CARTELLA VINCENTE**

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

(D.D. n. 125882 del 18/07/2018, art. 1, comma 6, lettera e)

#### **3.8.9.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che sia considerata vincente una cartella per la quale, per uno specifico premio, siano estratti gli elementi alfanumerici o simbolici che la costituiscono e che realizzino una delle combinazioni vincenti.

### **3.8.10 CONCLUSIONE DELLA PARTITA**

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

(D.D. n. 125882 del 18/07/2018, art. 1, comma 4)

#### **3.8.10.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che l'applicazione di gioco determini la fine della partita e la chiusura della specifica sessione di gioco all'assegnazione dell'ultimo premio previsto dalle regole del gioco.

#### **4. SEZIONE C – CARATTERISTICHE SPECIFICHE DELLE DIVERSE MODALITA' DI GIOCO**

##### **4.1 SCOMMESSE SU EVENTI SIMULATI**

###### **4.1.1 MALFUNZIONAMENTI**

*“Eventuali malfunzionamenti hardware/software del sistema di gioco virtuale incidono in maniera differente a seconda dello stato in cui si trova l'evento virtuale al momento del verificarsi del guasto:*

- tutti gli eventi virtuali che al momento del malfunzionamento sono aperti devono obbligatoriamente essere annullati dal sistema di accettazione del gioco. L'annullo tecnico di un evento virtuale comporta il rimborso integrale di tutte le scommesse effettuate su tale evento. Le scommesse effettuate in multipla su tale evento restano valide ma le relative quote non concorrono alla determinazione dell'eventuale importo di vincita delle ricevute di partecipazione che le contengono.*
- tutti gli eventi virtuali che al momento del malfunzionamento sono nello stato chiuso non possono essere annullati. In questa fase, infatti, i numeri pseudo casuali per la determinazione dell'esito vincente sono già stati inviati dal totalizzatore nazionale al sistema di accettazione del gioco; quindi, l'evento virtuale deve necessariamente concludersi alla risoluzione del malfunzionamento anche senza la visualizzazione dello svolgimento. I risultati ufficiali devono sempre essere inviati al totalizzatore nazionale.*
- Tutti i multi-evento che contengono uno o più eventi virtuali oggetto dell'annullo tecnico sono automaticamente annullati comportando il rimborso di tutte le scommesse effettuate su di essi. Le scommesse effettuate in multipla su tale multi-evento restano valide ma le relative quote non concorrono alla determinazione dell'eventuale importo di vincita delle ricevute di partecipazione che le contengono.*
- Tutti i tornei che contengono uno o più eventi virtuali oggetto di annullo tecnico sono automaticamente annullati comportando il rimborso di tutte le scommesse effettuate su di essi. Le scommesse effettuate in multipla su questi tornei restano valide ma le relative quote non concorrono alla determinazione dell'eventuale importo di vincita delle ricevute di partecipazione che le contengono. Non è possibile inserire ulteriori eventi virtuali in un torneo dopo che uno o più eventi virtuali che lo compongono sono annullati.*

*La piattaforma di gioco virtuale deve riprendere la gestione degli eventi virtuali programmati alla ripartenza del sistema scartando tutti quelli non gestiti durante il malfunzionamento.*

*Il protocollo di comunicazione con il totalizzatore nazionale PSV fornisce gli strumenti per recuperare le eventuali informazioni perse durante il malfunzionamento e portare alla refertazione degli eventi virtuali, multi-evento e tornei interessati.”*

(Specifiche tecniche allegate alla D.D. n. 3759 del 29 luglio 2016, capitolo 4)

#### **4.1.1.1 Obiettivo della verifica**

Verificare che in caso di malfunzionamento, il sistema di gioco gestisca gli eventi virtuali, multi-evento e tornei e l'eventuale raccolta del gioco come descritto nel requisito.

#### **4.1.2 CONFORMITÀ ARCHIVIO ANAGRAFICO**

*Gli archivi anagrafici della piattaforma di gioco virtuale sono conformi nei contenuti a quelli della specifica tecnico-funzionale approvata.*

#### **4.1.2.1 Obiettivo della verifica**

Sulla base della documentazione trasmessa da ADM per il tramite del partner tecnologico SOGEI, verificare che gli archivi anagrafici della piattaforma sottoposta a certificazione siano conformi nei contenuti a quelli presentati nella verifica di conformità approvata da ADM.



## **4.2 GIOCHI DI ABILITÀ, INCLUSI I GIOCHI DI CARTE IN MODALITÀ TORNEO E IN MODALITÀ DIVERSA DAL TORNEO, NONCHÉ' I GIOCHI DI SORTE A QUOTA FISSA**

### **4.2.1 MALFUNZIONAMENTI**

*“Nel caso in cui non sia impedito il proseguimento della raccolta e dell’attività di gioco, il concessionario deve provvedere, nel più breve tempo possibile, a risolvere le problematiche emerse ed eliminare le anomalie anche attraverso modifiche del sistema del concessionario.*

*Qualora, invece, sia impedito il proseguimento della raccolta e dell’attività di gioco, il sistema del concessionario deve eseguire quanto previsto dalle procedure di verifica d’integrità come descritte nel presente documento e il concessionario deve inoltrare specifica comunicazione al giocatore e ad ADM dell’evento occorso. L’eventuale rimborso integrale delle giocate è, comunque, a carico del concessionario.”*

(Regole tecniche, Parte seconda Capitolo 9)

#### **4.2.1.1 Obiettivo della verifica**

Verificare, in caso di malfunzionamenti che non impediscono il proseguimento dell’attività di gioco, malfunzionamenti indipendenti dall’integrità del software o occorsi prima che il controllo di integrità fallisca, che:

- durante lo svolgimento del gioco i dati vengano memorizzati secondo quanto prescritto in [“Ricostruzione delle partite”](#);
- sia possibile individuare e isolare le partite effettuate successivamente al verificarsi del malfunzionamento.

Verificare, in caso di malfunzionamenti in uno o più componenti del sistema del concessionario che impediscono il proseguimento dell’attività di gioco, malfunzionamenti indipendenti dall’integrità del software o occorsi prima che il controllo di integrità fallisca, che:

- durante lo svolgimento del gioco i dati vengano memorizzati secondo quanto prescritto in [“Ricostruzione delle partite”](#);
- sia possibile riprendere il gioco nel punto in cui si è interrotto;
- qualora non sia possibile riprendere il gioco nel punto in cui si è interrotto, sia possibile ripristinarlo a partire dagli ultimi dati correttamente memorizzati;

- qualora non sia possibile riprendere il gioco nel punto in cui si è interrotto e non sia possibile ripristinare il gioco a partire dagli ultimi dati correttamente memorizzati, sia effettuato il rimborso integrale delle giocate.

BOZZA

### 4.3 GIOCO DEL BINGO EFFETTUATO CON PARTECIPAZIONE A DISTANZA

#### 4.3.1 MALFUNZIONAMENTI

*“Nel caso in cui non sia impedito il proseguimento della raccolta e dell’attività di gioco, il concessionario deve provvedere, nel più breve tempo possibile, a risolvere le problematiche emerse ed eliminare le anomalie anche attraverso modifiche del sistema del concessionario.*

*Qualora, invece, sia impedito il proseguimento della raccolta e dell’attività di gioco, il sistema del concessionario deve eseguire quanto previsto dalle procedure di verifica d’integrità come descritte nel presente documento e il concessionario deve inoltrare specifica comunicazione al giocatore e ad ADM dell’evento occorso. L’eventuale rimborso integrale delle giocate è, comunque, a carico del concessionario.”*

(Regole tecniche, Parte seconda Capitolo 9)

##### 4.3.1.1 Obiettivo della verifica

Verificare, in caso di malfunzionamenti che non impediscono il proseguimento dell’attività di gioco, malfunzionamenti indipendenti dall’integrità del software o occorsi prima che il controllo di integrità fallisca, che:

- durante lo svolgimento del gioco i dati vengano memorizzati secondo quanto prescritto in [“Ricostruzione delle partite”](#);
- sia possibile individuare e isolare le partite effettuate successivamente al verificarsi del malfunzionamento.

Verificare, in caso di malfunzionamenti in uno o più componenti del sistema del concessionario che impediscono il proseguimento dell’attività di gioco, malfunzionamenti indipendenti dall’integrità del software o occorsi prima che il controllo di integrità fallisca, che:

- durante lo svolgimento del gioco i dati vengano memorizzati secondo quanto prescritto in [“Ricostruzione delle partite”](#);
- sia possibile riprendere il gioco nel punto in cui si è interrotto;
- qualora non sia possibile riprendere il gioco nel punto in cui si è interrotto, sia possibile ripristinarlo a partire dagli ultimi dati correttamente memorizzati;

- qualora non sia possibile riprendere il gioco nel punto in cui si è interrotto e non sia possibile ripristinare il gioco a partire dagli ultimi dati correttamente memorizzati, sia effettuato il rimborso integrale delle giocate.

BOLZA

## 5. GESTIONE DELLA TRANSIZIONE AL NUOVO SISTEMA DEL CONCESSIONARIO

I soggetti titolari di concessioni aggiudicate in esito alle procedure di cui all'articolo 24, comma 11, lettera dalla A) alla F), della legge 7 luglio 2009, n. 88, e di cui all'art. 1, comma 935, della legge n. 208/2015 e che risultino aggiudicatari della concessione in esito alla procedura di cui all'articolo 6 del decreto legislativo 25 marzo 2024, n. 41, possono chiedere che la verifica di conformità del proprio sistema del concessionario contenga componenti, o parti di esse, che abbiano già superato:

- a) processi di certificazione da parte di ADM a seguito della verifica di conformità da parte degli Organismi di Verifica
- b) processi di asseverazione da parte di ADM
- c) verifiche di conformità da parte di ADM per il tramite del partner tecnologico Sogei

Nell'Area Riservata ai concessionari, fruibile tramite il Portale Unico delle Dogane e Monopoli (PUDM), nell'ambiente dedicato alla presentazione delle istanze di certificazione, sono resi disponibili gli elementi identificativi delle componenti, o di parti di esse, già avviate in produzione per le concessioni di cui alle procedure di cui all'articolo 24, comma 11, lettera dalla A) alla F), della legge 7 luglio 2009, n. 88, e di cui all'art. 1, comma 935, della legge n. 208/2015.

Qualora un concessionario presenti istanza di certificazione del proprio sistema del concessionario indicando di utilizzare componenti già in esercizio e precedentemente sottoposte a verifica, l'ODV è tenuto a verificare esclusivamente l'integrazione delle suddette componenti e a calcolare l'hash di ciascun componente come indicato nel capitolo 1.3; tali componenti saranno identificabili e contrassegnate nell'Area Riservata dedicata agli ODV fruibile tramite il Portale Unico delle Dogane e Monopoli (PUDM), in cui sono gestite le richieste di verifica di conformità. Per tutte le componenti non contrassegnate la verifica dovrà essere condotta con le modalità descritte nelle presenti linee guida.

Resta fermo l'obbligo delle verifiche in merito al Trasporto delle informazioni e comunicazione tra i sistemi.

Nei paragrafi successivi sono dettagliati, per ciascuna tipologia di gioco, gli elementi identificativi delle componenti, o di parti di esse, che concorrono al processo di certificazione del sistema del concessionario secondo le modalità qui descritte.

La possibilità di effettuare la certificazione del sistema del concessionario secondo le modalità di cui al presente capitolo, è consentita sino all'avvio in produzione del

sistema del concessionario come previsto dalle Regole Tecniche della procedura di cui all'articolo 6 del decreto legislativo 25 marzo 2024, n. 41.

BOLZA

**5.1 SCOMMESSE A QUOTA FISSA SU EVENTI SPORTIVI E NON SPORTIVI**

Di seguito si elencano le parti degli elementi identificativi già sottoposti a processi di asseverazione da parte di ADM che possono essere inclusi nello specifico sistema di gioco:

- Discipline;
- Manifestazioni;
- Modelli di scommessa a quota fissa.

**5.2 SCOMMESSE A QUOTA FISSA CON INTERAZIONE DIRETTA TRA I GIOCATORI**

Di seguito si elencano le parti degli elementi identificativi già sottoposti a processi di asseverazione da parte di ADM per le Scommesse a quota fissa su eventi sportivi e non sportivi che possono essere inclusi nello specifico sistema di gioco:

- Discipline;
- Manifestazioni;
- Modelli di scommessa a quota fissa.

**5.3 PIATTAFORME DI GIOCO PER LE SCOMMESSE SU EVENTI SIMULATI**

Di seguito si elencano gli elementi identificativi già sottoposti a processi di verifica di conformità da parte di ADM per le scommesse su eventi simulati che possono essere inclusi nello specifico sistema di gioco:

- Piattaforme di gioco.

**5.4 GIOCHI DI ABILITÀ, INCLUSI I GIOCHI DI CARTE IN MODALITÀ TORNEO E IN MODALITÀ DIVERSA DAL TORNEO, NONCHÉ I GIOCHI DI SORTE A QUOTA FISSA**

Di seguito si elencano gli elementi identificativi già sottoposti a processi di certificazione da parte di ADM per i giochi di abilità, inclusi i giochi di carte in modalità torneo e in modalità diversa dal torneo, nonché i giochi di sorte a quota fissa che possono essere inclusi nello specifico sistema di gioco:

- Piattaforme di gioco;

- Applicazioni di gioco.

#### **5.5 GIOCO DEL BINGO EFFETTUATO CON PARTECIPAZIONE A DISTANZA**

Di seguito si elencano gli elementi identificativi già sottoposti a processi di certificazione da parte di ADM per il gioco del Bingo effettuato con partecipazione a distanza che possono essere inclusi nello specifico sistema di gioco:

- Piattaforme di gioco;
- Applicazioni di gioco.

#### **5.6 SCOMMESSE A QUOTA FISSA E A TOTALIZZATORE RELATIVI ALLE CORSE DEI CAVALLI**

Di seguito si elencano le parti degli elementi identificativi già sottoposti a processi di asseverazione da parte di ADM e che possono essere inclusi nello specifico sistema di gioco:

- Specialità;
- Ippodromi;
- Modelli di scommessa a quota fissa