

**Disciplina dei giochi di abilità nonché dei giochi di sorte a quota fissa e dei giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo con partecipazione a distanza**

**Linee Guida per la certificazione della piattaforma di gioco**

**Versione del 10 marzo 2011**

**INDICE**

<b>PREMESSA</b>	<b>7</b>
<b>1. MODALITÀ PER RICHIEDERE LA CERTIFICAZIONE DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO</b>	<b>9</b>
1.1	RICHIESTA DI CERTIFICAZIONE DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO IN JOINT VENTURE 9
1.2	RICHIESTA DI CERTIFICAZIONE DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO 10
1.2.1	Lettera di presentazione 10
1.2.2	Presentazione della piattaforma di gioco 10
1.2.3	Presentazione dei Giochi 12
1.2.4	Presentazione Generatore di numeri casuali (RNG – Random Number Generator) 13
1.2.5	Presentazione Sicurezza dei sistemi informatici (SSI) 15
1.3	RICHIESTA DI CERTIFICAZIONE PER MODIFICHE AD UN ELEMENTO DELLA PIATTAFORMA PRECEDENTEMENTE CERTIFICATO 15
1.3.1	Presentazione aggiornamenti o modifiche della Piattaforma di gioco 16
1.3.2	Presentazione aggiornamenti o modifiche di un gioco 16
1.3.3	Presentazione aggiornamenti o modifiche del RNG 16
1.3.4	Presentazione aggiornamento o modifiche del SSI 16
1.3.5	Presentazione aggiornamento di emergenza del SGAD 16
1.4	RICHIESTA DI VERIFICA PERIODICA DI CONFORMITÀ DELLA PIATTAFORMA 17
<b>2. REQUISITI APPLICATIVI DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO</b>	<b>18</b>
2.1	CARATTERISTICHE GENERALI DEL SGAD E RELATIVA ARCHITETTURA 18
2.2	REQUISITI DI REGISTRAZIONE DEL GIOCATORE E REQUISITI DEL CONTO DI GIOCO 18
2.2.1	Agreement 18
2.2.2	Verifica 18
2.2.3	Domande recupero password 19
2.2.4	Soggetti minorenni 19
2.2.5	Controlli sull'accesso ai giochi 19
2.2.6	Conto di gioco del giocatore 19
2.2.7	Sicurezza 20
2.2.8	Timeout inattività utente 20
2.2.9	Dichiarazione attività giocatore 20

2.2.10	Gestione fondi giocatore	21
2.2.11	Sessione di gioco (ai soli fini delle presenti linee guida inteso come l'intervallo compreso tra il login e il logout del giocatore)	21
2.2.12	Fondi non riscossi da conti di gioco inattivi	21
2.3	REQUISITI IN MATERIA DI PRIVACY	21
2.3.1	Norme generali	21
2.3.2	Utilizzo dei dati	22
2.3.3	Consenso	22
2.3.4	Cookies	22
2.3.5	Utilizzo normativo	22
2.4	REQUISITI PER LA TUTELA DEL GIOCATORE	23
2.4.1	Informazioni generali	23
2.4.2	Visualizzazione orario ultimo login	24
2.4.3	Informazioni di sicurezza	24
2.4.4	Autoesclusione	24
2.4.5	Esclusione forzata dal concessionario	25
2.4.6	Autolimitazione	25
2.4.7	Limiti imposti dal concessionario	26
2.4.8	Registro operazioni	26
2.4.9	Malfunzionamento	26
2.5	REQUISITI RNG	27
2.5.1	Introduzione generale	27
2.5.2	Dimensionamento (SCALING)	27
2.5.3	Mappatura	28
2.5.4	Selezione del RNG	28
2.5.5	RNG hardware	28
2.5.6	RNG software	28
2.5.7	Attività/ciclo in background	29
2.6	REQUISITI DI GIOCO	29
2.6.1	Correttezza del gioco	29
2.6.2	Inammissibilità del comportamento adattivo nei giochi	30
2.6.3	Inammissibilità del gioco forzato	30
2.6.4	Requisiti della partita	30
2.6.5	Progettazione del gioco	31

2.6.6	Partita	32
2.6.7	Disattivazione del gioco	33
2.6.8	Partite non concluse	34
2.6.9	artwork del gioco (informazioni visualizzate)	34
2.6.10	Requisiti specifici per gioco	36
2.7	REQUISITI PER LA REGISTRAZIONE DEI DATI	37
2.7.1	Requisiti generali	37
2.7.2	Informazioni sul conto di gioco del giocatore	37
2.7.3	Informazioni sulla sessione di gioco	38
2.7.4	Informazioni sulle singole giocate	38
2.7.5	Informazioni sugli eventi significativi	39
2.8	REQUISITI APPLICATIVI	39
2.8.1	Trasmissione e memorizzazione dei dati	39
2.8.2	Chiusura e recupero	40
2.8.3	Affidabilità del servizio	40
2.8.4	Colloquio in tempo reale tra il SGAD ed il sistema centralizzato di AAMS	40
2.8.5	Azione di vigilanza e controllo da parte di AAMS	41
2.9	REQUISITI SULLA SICUREZZA DEI SISTEMI (INFORMATION SYSTEMS SECURITY - ISS)	41
2.9.1	Procedure e politiche di sicurezza	41
2.9.2	Sicurezza fisica e dell'ambiente	41
2.9.3	Controlli amministrativi	42
2.9.4	Controlli specialistici	42
<b>APPENDICE A: REQUISITI DI GIOCO CON JACKPOT PROGRESSIVO</b>		<b>44</b>
A.1	CORRETTEZZA DEL JACKPOT PROGRESSIVO	44
A.2	NOTIFICA DELL'AMMONTARE DEL JACKPOT PROGRESSIVO	44
A.3	NOTIFICA DI VINCITA DEL JACKPOT PROGRESSIVO	44
A.4	MODIFICHE AI PARAMETRI DEL JACKPOT PROGRESSIVO	45
A.5	REINDIRIZZAMENTO DEL JACKPOT PROGRESSIVO PARZIALE	45
A.6	VINCITORI MULTIPLI DI JACKPOT PROGRESSIVI	45
A.7	CONVERSIONE DEI JACKPOT PROGRESSIVI	45
A.8	PASSIVITÀ FINANZIARIA NEL JACKPOT PROGRESSIVO	45

A.9 CHIUSURA DEL JACKPOT PROGRESSIVO	45
A.10 METRICHE DEL JACKPOT PROGRESSIVO	45
A.11 RECUPERO DEL JACKPOT PROGRESSIVO	46
A.12 DISPOSITIVO DI CONTROLLO DEL JACKPOT	46
<b>APPENDICE B: REQUISITI PER L'OPZIONE GAMBLE</b>	<b>47</b>
<b>APPENDICE C: GIOCHI SLOT/A RULLI</b>	<b>48</b>
C.1 RAPPORTO SIMBOLO/PREMIO	48
C.2 NUMERO DI SIMBOLI NECESSARI PER IL PREMIO	48
C.3 SIMBOLI MISTI O RAGGRUPPATI	48
C.4 TABELLE DEI PREMI PER LE PUNTATE DI CREDITI MULTIPLI	48
C.5 PAGAMENTO DELLA LINEA VINCENTE (LINEE DI PAGAMENTO)	49
C.6 PAGAMENTI BONUS	49
C.7 BONUS	49
C.8 POSIZIONE, DIMENSIONI, COLORE E FORMA	49
C.9 SOSTITUTI	50
C.10 COMBINAZIONI VINCENTI	51
C.11 OPZIONI GIOCHI SLOT/A RULLI	52
C.11.1 COMBINAZIONI DI ATTIVAZIONE DELLE OPZIONI	52
C.11.2 ACCUMULO DI CREDITI DI GIOCO	52
C.11.3 FREE SPIN	52
C.11.4 NUOVI GIRI/RULLI BLOCCATI	53
C.11.5 PREMI BONUS	53
C.11.6 SEQUENZE METAMORFICHE	54
C.11.7 GIOCHI A RULLO BLOCCATO	54
C.11.8 SIMBOLI MISTI	54
<b>APPENDICE D: REQUISITI GIOCO DELLA ROULETTE</b>	<b>55</b>

<b>APPENDICE E: REQUISITI GIOCHI CON I DADI</b>	<b>56</b>
<b>APPENDICE F: REQUISITI GIOCHI DI CARTE GENERICI</b>	<b>57</b>
<b>APPENDICE G: REQUISITI POKER A UN GIOCATORE</b>	<b>58</b>
<b>APPENDICE H: REQUISITI POKER A PIÙ GIOCATORI</b>	<b>59</b>
<b>APPENDICE I: REQUISITI BLACKJACK</b>	<b>60</b>
<b>APPENDICE J: GIOCHI CON LIVE DEALER</b>	<b>61</b>
J.1 AMBIENTE DELLO STUDIO DI REGISTRAZIONE DEL LIVE DEALER	61
J.2 EQUIPAGGIAMENTO DI GIOCO FISSO	62
J.3 EQUIPAGGIAMENTO DI GIOCO CONSUMABILE	62
J.4 PERSONALE	62
J.5 OPERAZIONI DI GIOCO	62
<b>APPENDICE K: ALTRI GIOCHI</b>	<b>64</b>
<b>GLOSSARIO</b>	<b>65</b>

## PREMESSA

Per la richiesta di autorizzazione all'esercizio dei giochi di cui all'articolo 1, commi 1 e 2, del Decreto del Direttore Generale dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato del 5 febbraio 2010 pubblicato sulla G.U. n. 68 del 23 marzo 2010, "Disciplina dei giochi di abilità nonché dei giochi di sorte a quota fissa e dei giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo con partecipazione a distanza" – nel seguito Decreto -, il concessionario è tenuto a inoltrare ad AAMS apposita istanza, corredata dai progetti di piattaforma del Sistema di Gioco di Abilità a Distanza (SGAD) e dall'applicazione di gioco, nonché della relativa certificazione resa da un Ente di verifica accreditato (EVA).

La certificazione deve essere richiesta direttamente dal concessionario che deve rivolgersi ad un EVA, riconosciuto come tale da AAMS. L'elenco aggiornato di tali Enti è mantenuto dall'Amministrazione stessa ed è consultabile sul sito internet <http://www.aams.gov.it>.

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

- o l'analisi e certificazione della piattaforma di gioco;
- o l'analisi e la validazione del codice sorgente del software che implementa l'algoritmo di generazione dei numeri casuali;
- o l'esecuzione di batterie di test statistici, analisi dei risultati e certificazione della casualità su sequenze di numeri casuali prodotte dal generatore;
- o l'analisi e la verifica del codice sorgente che implementa il software dei giochi, nonché l'emulazione delle fasi ed esiti più significativi degli stessi. Nel caso dei giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo è necessario effettuare l'emulazione di tutte le fasi e possibili esiti degli stessi.

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

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

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

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

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

Le presenti Linee Guida si articolano in due parti:

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

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

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

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

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

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

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



## 1. MODALITÀ PER RICHIEDERE LA CERTIFICAZIONE DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO

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

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

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

### 1.1 RICHIESTA DI CERTIFICAZIONE DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO IN JOINT VENTURE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## 1.2 RICHIESTA DI CERTIFICAZIONE DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO

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

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

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

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

### 1.2.1 LETTERA DI PRESENTAZIONE

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

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

### 1.2.2 PRESENTAZIONE DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO

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

- a) La Piattaforma di gioco offre al giocatore gli strumenti per registrarsi, modificare le informazioni del proprio profilo utente, aprire/chiudere il proprio conto di gioco, effettuare versamenti e prelievi nonché richiedere un riepilogo/estratto dei movimenti effettuati sul proprio conto di gioco. Comprende inoltre qualunque pagina web visualizzata dal giocatore relativa ai giochi offerti dal SGAD (escluse le inserzioni pubblicitarie) che non costituiscono una vera e propria schermata di gioco;

- b) La Piattaforma di gioco consente al concessionario di esaminare i conti di gioco dei giocatori, attivare/disattivare giochi, generare reportistica relativa ai conti di gioco e alle transazioni finanziarie/di gioco, riportare i risultati delle partite, abilitare/disabilitare il conto di gioco dei giocatori e impostare tutti i parametri configurabili.

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

### **1.2.2.1 Codice sorgente**

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

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

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

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

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

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

L'EVA, al termine del processo di verifica, invierà ad AAMS i message digest di ciascun file/modulo/funzione verificato e ritenuto critico dall'EVA stesso per la corretta esecuzione delle fasi di gioco, con riferimento ai componenti hardware e/o software, relativi al RNG e qualsiasi software coinvolto nella generazione dei simboli e delle combinazioni di gioco.

### **1.2.2.2 Console di accesso remoto**

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

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

### **1.2.2.3 Documentazione**

La Piattaforma di gioco sarà corredata della seguente documentazione:

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

### **1.2.3 PRESENTAZIONE DEI GIOCHI**

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

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

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

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

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

#### **1.2.3.1 Codice sorgente**

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

- a) l'intero codice sorgente dei giochi dovrà essere consegnato all'EVA perchè questo possa essere esaminato secondo modalità sicure all'interno dei propri laboratori;
- b) il codice sorgente dei giochi presentati conterrà almeno le seguenti informazioni:

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

### **1.2.3.2 Documentazione**

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

- a) denominazione del gioco,
- b) numero di versione del gioco,
- c) nel caso dei giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo numero di versione della tabella dei pagamenti
- d) regole del gioco dettagliate, comprensive di tutte le opzioni e di eventuali bonus,
- e) nel caso dei giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo, elenco dettagliato delle tabelle dei pagamenti e dei simboli codificati presenti nel gioco,
- f) una descrizione formale della derivazione del Ritorno in percentuale al giocatore (RTP – Return To Player) del gioco o, nel caso di giochi di abilità pura, la derivazione del montepremi messo in palio.

### **1.2.3.3 Capacità di emulazione**

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

La *Capacità di emulazione* è una modalità operativa del gioco alternativa a quella reale (ossia da attivarsi e gestire esclusivamente nell'ambiente deputato alla verifica), attraverso la quale il verificatore sperimenta le fasi di gioco critiche e simula le combinazioni di vincita critiche. Nel caso di giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo il verificatore simula tutte le possibili differenti combinazioni di vincita (non solo quelle critiche) e accerta le relative percentuali di ritorno al giocatore (RTP).

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

Per “RNG” si intende un componente software, hardware del SGAD che genera i numeri casuali che vengono utilizzati per la generazione dei simboli di gioco per ciascun gioco della Piattaforma. Nel caso dei giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma

diversa dal torneo i numeri casuali vengono utilizzati per la determinazione degli esiti di ciascun gioco della Piattaforma.

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

#### **1.2.4.1 Codice sorgente**

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

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

Inoltre, sarà necessario:

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

#### **1.2.4.2 Documentazione**

Per il RNG è necessario presentare la seguente documentazione:

- a) un elenco di tutti i giochi collegati al RNG [inclusi i relativi Gradi di libertà (GDL) matematici per ciascun gioco];
- b) per i RNG basati sull'hardware:
  - i) tipo di supporto hardware impiegato;
  - ii) specifiche tecniche del supporto hardware;
  - iii) metodi utilizzati per il collegamento del supporto hardware al software SGAD;
  - iv) dettagli dell'implementazione RNG/gioco, inclusi i metodi di sottocampionamento mappatura;
- c) per i RNG basati sul software:
  - i) tipo di algoritmo matematico utilizzato;
  - ii) dettagli tecnici completi del processo di generazione di numeri casuali e teoria dell'algoritmo matematico;

- iii) informazioni relative al periodo dell'algoritmo matematico;
- iv) informazioni relative all'intervallo dell'algoritmo matematico;
- v) informazioni relative ai metodi di generazione;
- vi) informazioni relative ai cicli/attività di background;
- vii) informazioni relative a tutta l'implementazione RNG/gioco, inclusi i metodi di dimensionamento (scaling) e mappatura (mapping).

### **1.2.5 PRESENTAZIONE SICUREZZA DEI SISTEMI INFORMATICI (SSI)**

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

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

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

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

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

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

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

### **1.3.1 PRESENTAZIONE AGGIORNAMENTI O MODIFICHE DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO**

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

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

### **1.3.2 PRESENTAZIONE AGGIORNAMENTI O MODIFICHE DI UN GIOCO**

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

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

### **1.3.3 PRESENTAZIONE AGGIORNAMENTI O MODIFICHE DEL RNG**

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

Qualora esistano, vanno presentati anche i documenti aggiornati relativi alla progettazione e implementazione del RNG (cfr. Paragrafo 1.2.4.2).

### **1.3.4 PRESENTAZIONE AGGIORNAMENTO O MODIFICHE DEL SSI**

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

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

### **1.3.5 PRESENTAZIONE AGGIORNAMENTO DI EMERGENZA DEL SGAD**

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

Date le caratteristiche di emergenza di tale aggiornamento e per contrastare tempestivamente i malfunzionamenti riscontrati è ammesso applicare il suddetto aggiornamento al SGAD prima



di inoltrare l'apposita domanda di aggiornamento all'EVA e ad AAMS. Entro un periodo massimo di due settimane, il concessionario è, comunque, tenuto ad ottenere dall'EVA la certificazione di conformità della modifica apportata. La domanda di aggiornamento deve essere corredata dei documenti aggiornati relativi alla progettazione e alla configurazione del SSI (cfr. Paragrafo 1.2.5).

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

#### **1.4 RICHIESTA DI VERIFICA PERIODICA DI CONFORMITÀ DELLA PIATTAFORMA**

Per la piattaforma già approvata è previsto un audit periodico ogni 12 mesi dei componenti hardware e software nonché del RNG e del software di gioco, atto a verificare la completa rispondenza del sistema in esercizio con quanto accertato e certificato. Per tale scopo deve essere presentata all'EVA, una specifica richiesta.

Nel caso in cui, durante l'audit periodico, l'EVA rilevi una difformità dei componenti software installati rispetto a quelli inclusi nella certificazione già presentata ad AAMS, si renderà necessaria la ripetizione delle verifiche tecniche di conformità dei componenti software coinvolti.

In sede di verifica periodica l'EVA procederà alla verifica del montepremi reale messo in palio da ciascun gioco operativo sulla piattaforma, tramite accesso diretto ai dati di gioco relativi ai 12 mesi precedenti. Nel caso dei giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo, la verifica riguarderà la percentuale di ritorno al giocatore (RTP) tramite accesso diretto ai dati di gioco relativi ai 12 mesi precedenti.

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

## **2. REQUISITI APPLICATIVI DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO**

Di seguito sono descritti i requisiti applicativi che il SGAD deve soddisfare ai fini della certificazione.

I requisiti sono suddivisi per le principali componenti della piattaforma.

### **2.1 CARATTERISTICHE GENERALI DEL SGAD E RELATIVA ARCHITETTURA**

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

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

#### **2.2.1 AGREEMENT**

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

#### **2.2.2 VERIFICA**

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

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

### **2.2.3    DOMANDE RECUPERO PASSWORD**

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

### **2.2.4    SOGGETTI MINORENNI**

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

### **2.2.5    CONTROLLI SULL'ACCESSO AI GIOCHI**

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

### **2.2.6    CONTO DI GIOCO DEL GIOCATORE**

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

### **2.2.7 SICUREZZA**

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

### **2.2.8 TIMEOUT INATTIVITÀ UTENTE**

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

### **2.2.9 DICHIARAZIONE ATTIVITÀ GIOCATORE**

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

### **2.2.10 GESTIONE FONDI GIOCATORE**

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

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

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

### **2.2.12 FONDI NON RISCOSSI DA CONTI DI GIOCO INATTIVI**

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

## **2.3 REQUISITI IN MATERIA DI PRIVACY**

### **2.3.1 NORME GENERALI**

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

### **2.3.2 UTILIZZO DEI DATI**

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

### **2.3.3 CONSENSO**

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

### **2.3.4 COOKIES**

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

### **2.3.5 UTILIZZO NORMATIVO**

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

## 2.4 REQUISITI PER LA TUTELA DEL GIOCATORE

### 2.4.1 INFORMAZIONI GENERALI

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

#### **2.4.2 VISUALIZZAZIONE ORARIO ULTIMO LOGIN**

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

#### **2.4.3 INFORMAZIONI DI SICUREZZA**

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

#### **2.4.4 AUTOESCLUSIONE**

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

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



#### **2.4.5 ESCLUSIONE FORZATA DAL CONCESSIONARIO**

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

#### **2.4.6 AUTOLIMITAZIONE**

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

#### **2.4.7 LIMITI IMPOSTI DAL CONCESSIONARIO**

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

#### **2.4.8 REGISTRO OPERAZIONI**

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

#### **2.4.9 MALFUNZIONAMENTO**

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

## 2.5 REQUISITI RNG

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

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

### 2.5.1 INTRODUZIONE GENERALE

1. Gli esiti del RNG utilizzato per la selezione dei simboli di gioco devono:
  - a) essere indipendenti sotto l'aspetto statistico,
  - b) essere distribuiti uniformemente entro limiti di tolleranza prestabiliti (intervalli di confidenza associati a determinati livelli di fiducia, numerosità e variabilità del campione),
  - c) superare i test inferenziali statistici a livello di confidenza del 95%,
  - d) essere imprevedibili, anche per un eventuale intruso che sia a conoscenza dell'algoritmo, dell'implementazione dell'algoritmo all'interno del gioco/applicazione a cui è collegato e del valore seme (valore iniziale utilizzato per avviare l'algoritmo).
2. L'estrazione dei simboli di gioco non deve essere influenzata, interessata o controllata da altro se non dai valori numerici derivati dal RNG in relazione alle regole del gioco.
3. Nel caso dei giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo la determinazione del risultato della partita non deve essere influenzata, interessata o controllata da altro se non dai valori numerici derivati dal RNG in relazione alle regole del gioco.

**Nota:** *ciò non proibisce di considerare caso per caso giochi metamorfici o jackpot progressivi determinati da mezzi diversi dagli esiti individuali del gioco.*

4. Non appena vengono estratti i simboli di gioco e/o determinati gli esiti di gioco questi devono essere immediatamente utilizzati come indicato dalle regole del gioco, ossia non vengono eliminati a seguito del comportamento adattivo del gioco.

### 2.5.2 DIMENSIONAMENTO (SCALING)

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

### **2.5.3 MAPPATURA**

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

*Nota: è ammissibile che l'implementazione di alcuni giochi sia esente da questo requisito, come nei casi in cui la mappatura è utilizzata deliberatamente per creare le probabilità necessarie per i vari esiti di gioco, come previsto dalle regole del gioco.*

2. Gli esiti del RNG mappati devono dimostrare di aver superato i test statistici riconosciuti.

### **2.5.4 SELEZIONE DEL RNG**

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

### **2.5.5 RNG HARDWARE**

In ragione della loro natura fisica, i RNG basati su hardware possono potenzialmente "guastarsi" nel tempo. Il guasto di un RNG basato su hardware può quindi condizionare il corretto funzionamento del SGAD ed evidenziare una distribuzione iniqua dei simboli di gioco. Nel caso dei giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo, quello che si può evidenziare all'occorrenza di un guasto dell'RNG è una prevedibilità degli esiti dei giochi. Nel caso venga utilizzato un RNG basato su hardware è necessario prevedere forme di monitoraggio dinamico/attivo dell'esito in tempo reale, che consentano di disabilitare l'attività di gioco nel caso in cui venga individuata una qualsiasi anomalia.

### **2.5.6 RNG SOFTWARE**

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

#### **2.5.6.1 Periodo**

Nel caso dei giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo, il periodo del RNG, unitamente ai metodi di implementazione degli esiti RNG, deve essere sufficientemente ampio da garantire la possibilità di generare tutte le combinazioni di esiti per determinati giochi/applicazioni.

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

#### **2.5.6.2 Intervallo**

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

### **2.5.6.3 Generazione/rigenerazione**

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

### **2.5.7 ATTIVITÀ/CICLO IN BACKGROUND**

1. Nel caso dei giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo, al fine di garantire che gli esiti del RNG non possano essere predeterminabili, è necessario predisporre un'attività/ciclo in background tra le partite. In alternativa, è ammesso che il SGAD sia in grado di verificare un uso periodico e casuale degli esiti del RNG mediante processi multipli (ovvero, giochi multipli) e che la frequenza di tali processi garantisca l'impredeterminabilità del RNG.
2. Nelle condizioni di cui al punto precedente e nel caso in cui l'esito di una partita si componga di valori RNG mappati multipli, il ciclo/attività in background deve essere applicato durante la partita (ossia, almeno una volta durante la selezione dei valori RNG che compongono ciascun esito) al fine di assicurare che l'esito del gioco non sia costituito da esiti RNG sequenziali mappati.
3. La frequenza del ciclo/attività in background deve essere di per sé sufficientemente casuale da scongiurare la prevedibilità.

## **2.6 REQUISITI DI GIOCO**

### **2.6.1 CORRETTEZZA DEL GIOCO**

1. I giochi non devono essere progettati in modo tale da dare al giocatore la falsa impressione di avere maggiori probabilità di vittoria rappresentando in maniera irrealistica un evento.
2. Non sono ammessi i cosiddetti near-miss game, progettati per dare al giocatore l'impressione di aver sfiorato la vincita massima (più frequentemente di quanto le regole del gioco non permettano naturalmente) per indurlo a continuare a puntare.
3. Nel caso dei giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo, non sono 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.
4. Ciascun gioco deve essere corredato dalle relative regole (comprehensive delle specifiche di utilizzo degli eventuali jackpot con particolare riferimento alla determinazione della percentuale di RTP al giocatore o alla determinazione del montepremi di gioco) e istruzioni di gioco. Tali regole ed istruzioni devono essere consultabili online.

5. Le probabilità generali di vincita, nel caso dei giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo, devono essere consultabili online.
6. Le regole di gioco non devono essere sleali o ingannevoli.
7. Le regole di gioco non possono essere modificate nel corso di una sessione, a meno che non ne sia data effettiva notifica al giocatore.
8. Le regole di gioco non possono essere modificate nell'intervallo compreso tra l'effettuazione di una giocata e l'esito, nonché l'erogazione dell'eventuale vincita relativa.
9. I giochi devono funzionare ed interagire con il giocatore nel rigoroso rispetto delle regole pubblicate.

### **2.6.2 INAMMISSIBILITÀ DEL COMPORAMENTO ADATTIVO NEI GIOCHI**

Il giocatore che utilizzi un gioco proposto come basato su un evento casuale deve avere uguali probabilità di ottenere qualunque combinazione possibile ad ogni partita (fatte salve le disposizioni delle regole di gioco). E' dunque inammissibile, nel caso dei giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo, che il RTP sia manipolato dal sistema o manualmente per mantenerlo costante.

### **2.6.3 INAMMISSIBILITÀ DEL GIOCO FORZATO**

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

### **2.6.4 REQUISITI DELLA PARTITA**

1. Le seguenti informazioni devono essere visualizzate sulla schermata di gioco, ovvero risultare facilmente accessibili tramite un collegamento diretto:
  - a) nome del gioco;
  - b) istruzioni (e restrizioni) di gioco, ivi compresa l'indicazione di tutti i premi, le caratteristiche speciali e, nel caso dei giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo, la tabella di pagamento;
  - c) saldo del conto di gioco aggiornato espresso in valuta;
  - d) giocata unitaria e totale.
2. Qualora il gioco sia disponibile in varie lingue, si devono osservare i seguenti principi:
  - a) tutte le versioni devono fornire lo stesso meccanismo di determinazione del montepremi o, nel caso di giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo, tutte le versioni devono fornire lo stesso RTP;
  - b) tutte le versioni devono risultare coerenti con le relative istruzioni (e restrizioni);
  - c) tutte le informazioni sul gioco devono essere fornite nella lingua indicata per quella versione;
  - d) le informazioni sul gioco devono essere fornite almeno in lingua Italiana;

- e) le istruzioni (e restrizioni) di gioco devono presentare il medesimo contenuto in tutte le versioni, in modo tale che nessuna risulti avvantaggiata o svantaggiata.

### **2.6.5 PROGETTAZIONE DEL GIOCO**

1. Tutte le funzioni critiche, ivi compresa, nel caso dei giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo, la generazione del risultato di gioco e del relativo RTP, devono essere generate dal SGAD, indipendentemente dal dispositivo del giocatore finale.
2. Il risultato del gioco non deve essere influenzato dalla larghezza di banda, dall'utilizzo del link, bit error rate o da altre caratteristiche del canale di comunicazione tra il SGAD e il dispositivo del giocatore finale.
3. Versioni differenti dello stesso gioco (dove a variare per esempio è il meccanismo di determinazione del montepremi o del RTP) non sono permesse, sempre che queste versioni alternative non siano state esplicitamente approvate da AAMS.
4. La percentuale di RTP (%RTP) per ciascun gioco deve essere conforme ai seguenti requisiti minimi:
  - per i giochi di abilità e di carte in forma di torneo, 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 totale, inclusiva anche della %RTP delle fasi secondarie di gioco, deve essere non inferiore al 90% delle somme raccolte al netto dei jackpot;
  - per i giochi di carte tra più 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 "in solitario", la %RTP di un giocatore che segue una strategia di gioco perfetta, deve essere non inferiore al 90% delle somme raccolte al netto dei jackpot.
5. La %RTP di ciascun gioco deve essere specificata dal concessionario nella documentazione di gioco.
6. Laddove sia in palio un premio progressivo, la %RTP calcolata deve contemplare fattori quali la %RTP del gioco di base, il valore di partenza progressivo, il tasso di incremento progressivo, eccetera.
7. Per i giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo, la %RTP del gioco deve essere non solo teorica, ma anche dimostrabile e deve risultare simile alla %RTP dei giochi assimilabili proposti nelle sale da gioco tradizionali. Laddove il gioco non abbia un riscontro, AAMS si riserva il diritto di non autorizzare il gioco qualora, a suo giudizio e in considerazione di tutte le circostanze, la %RTP non sia considerata equa e ragionevole.
8. Per i giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo con una componente di abilità, la %RTP calcolata deve basarsi sulla cosiddetta "Strategia del giocatore perfetto" oppure sulla strategia ad essa più vicina. Tale strategia deve inoltre essere plausibilmente alla portata del giocatore per garantire condizioni eque.
9. Laddove la descrizione del gioco comprenda la simulazione di un dispositivo fisico che riproduce la vita reale, o il gioco debba necessariamente comprenderla, il comportamento della simulazione deve coincidere con quello previsto per il dispositivo fisico, ossia:

- a) la rappresentazione visiva della simulazione deve corrispondere alle caratteristiche del dispositivo fisico che riproduce la vita reale;
  - b) le probabilità che si verifichi un qualunque evento devono essere le medesime nella simulazione e nel dispositivo fisico;
  - c) laddove il gioco simuli vari dispositivi fisici che riproducono la vita reale, che di norma siano indipendenti l'uno dall'altro, ciascuna simulazione dovrà essere indipendente dall'altra;
  - d) laddove il gioco simuli un dispositivo fisico che riproduce la vita reale che non memorizzi gli eventi precedenti, il comportamento delle simulazioni dovrà essere indipendente, ovvero svincolato da comportamenti precedenti, in modo tale da non risultare adattativo o prevedibile nella pratica.
10. I giochi che non sono completamente indipendenti dalla storia della partita (ad es. metamorphic games) sono tenuti a:
- a) mostrare chiaramente al giocatore quali regole si applicano a ciascuno stato del gioco;
  - b) fornire al giocatore informazioni sufficienti ad indicargli lo stato aggiornato verso l'attivazione della metamorfosi successiva del gioco (ad esempio, dovranno essere indicati l'eventuale necessità di crediti di gioco, il numero di crediti di gioco mancanti o il numero totale per attivare la metamorfosi successiva, oltre al numero di crediti di gioco raccolti fino a quel momento);
  - c) non adattare la probabilità di una metamorfosi in base alla storia dei premi ottenuti nelle partite precedenti (ad esempio il gioco non deve adattare il proprio RTP ai pagamenti precedenti);
  - d) non essere concepiti in modo tale da risultare ingannevoli per il giocatore.

## **2.6.6 PARTITA**

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



4. Qualora un malfunzionamento del SGAD impedisse di proseguire il gioco, tutte le giocate devono essere rimborsate ai giocatori, salvo le diverse modalità previste per determinate tipologie di giochi (ad esempio, giochi a torneo ad interazione diretta). Il rimborso integrale delle giocate è, comunque, a carico del concessionario.
5. Qualora il SGAD invitasse a partecipare a un determinato gioco, dovrà accettare tutte le puntate (conformemente alle regole) per quel gioco.
6. Il metodo con cui il giocatore seleziona e partecipa a un determinato gioco deve essere trasparente.
7. Il SGAD deve fornire al giocatore informazioni chiare circa tutti i giochi disponibili in quel momento.
8. Il giocatore deve essere sempre informato sul gioco selezionato o in corso.
9. Deve essere disponibile la funzione “riepiloga l’ultima partita”, come replay visivo del gioco oppure come descrizione dettagliata non grafica della partita appena conclusasi. Deve essere indicato chiaramente che il replay del gioco si riferisce alla partita precedente, fornendo almeno le seguenti informazioni:
  - a) data e ora della partita;
  - b) codice identificativo della partita assegnato da AAMS, comprensivo del timestamp;
  - c) la schermata relativa al risultato finale del gioco, graficamente o tramite un messaggio di testo;
  - d) l’ammontare della giocata, ivi compresi, nel caso di giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo, gli eventuali moltiplicatori (ad es. il numero di linee giocate e la cassa/crediti per linea);
  - e) l’ammontare relativo all’eventuale vincita dell’ultima partita (ivi compresi i jackpot progressivi);
  - f) i risultati di qualunque fase intermedia del gioco, quali giocate o giochi bonus.

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

### **2.6.7 DISATTIVAZIONE DEL GIOCO**

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

5. Il SGAD deve inoltre fornire al concessionario un'opzione di disattivazione per l'intera gamma dei giochi offerti, nel pieno rispetto dei succitati requisiti.
6. Il SGAD deve inoltre fornire al concessionario un'opzione di disattivazione per ogni singola sessione di gioco al suo interno, nel pieno rispetto dei succitati requisiti.

### **2.6.8 PARTITE NON CONCLUSE**

1. Nel caso di giochi a torneo a interazione diretta, il giocatore che non sia in grado di portare a termine una partita per uno dei seguenti motivi:
  - a) l'interruzione della comunicazione tra il SGAD e il dispositivo del giocatore;
  - b) il riavvio del dispositivo del giocatore finale;
  - c) una conclusione anomala dell'applicazione di gioco sul dispositivo del giocatore finale, deve poter continuare la sua partecipazione al torneo, qualora non si sia nel frattempo concluso, al momento della riconnessione.
2. Nel caso di giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo il SGAD deve fornire al giocatore la possibilità di completare una partita non conclusa prima che il giocatore possa partecipare a un qualunque altro gioco. Al momento della riconnessione del giocatore, il SGAD deve proporre al giocatore di completare la partita non conclusa. Le partite non concluse possono essere dovute a:
  - a) l'interruzione della comunicazione tra il SGAD e il dispositivo del giocatore;
  - b) il riavvio del SGAD;
  - c) la disattivazione del gioco da parte del SGAD;
  - d) il riavvio del dispositivo del giocatore finale;
  - e) una conclusione anomala dell'applicazione di gioco sul dispositivo del giocatore finale;
  - f) l'interruzione momentanea del gioco da parte del giocatore che ha eseguito un link esterno per ottenere ulteriori informazioni sul gioco stesso.
3. I giochi a torneo ed i giochi multifase che sono stati disattivati dal SGAD possono essere conclusi subito dopo la disattivazione del gioco.
4. Le fasi di gioco associate a una partita non conclusa, che può essere continuata, devono essere mantenute dal SGAD fino al completamento del gioco. I conti di gioco dei giocatori devono riportare i fondi impegnati nelle partite non concluse.

### **2.6.9 ARTWORK DEL GIOCO (INFORMAZIONI VISUALIZZATE)**

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

#### **2.6.9.1 Istruzioni e informazioni**

1. Tutte le informazioni (visive, sonore, scritte o iconiche) fornite per mezzo della Piattaforma

e dei giochi non devono essere in alcuna maniera o forma oscene, illecite oppure offensive (ad es. contenuti pedopornografici oppure insulti religiosi o razziali).

2. Tutte le informazioni fornite circa il sito web e i giochi devono essere disponibili in italiano e corrette dal punto di vista grammaticale e sintattico

***Nota:** è possibile visualizzare il logo o messaggi sul copyright, senza con ciò precludere la visualizzazione delle stesse informazioni in altre lingue.*

3. Tutte le informazioni scritte fornite circa la Piattaforma e i giochi devono essere esposte chiaramente e non devono risultare ingannevoli per il giocatore.
4. Tutte le informazioni fornite circa la Piattaforma di gioco e i giochi devono essere veritiere.
5. Tutte le informazioni riguardanti l'aiuto/le regole di gioco devono essere chiaramente visibili ovvero gli strumenti per la loro visualizzazione devono essere facilmente rintracciabili, in qualunque momento.
6. Tutte le informazioni riguardanti l'aiuto/le regole di gioco devono essere visibili/disponibili al giocatore anche in assenza di puntate sul gioco.
7. Tutte le informazioni riguardanti l'aiuto/le regole di gioco devono essere di facile interpretazione, inequivocabili e sufficienti a illustrare tutte le regole di gioco.
8. Le informazioni riguardanti l'aiuto/le regole di gioco devono essere sufficienti affinché il giocatore possa verificare la correttezza del premio assegnatogli.
9. Qualora si offrano premi assegnati casualmente, il valore massimo ottenibile con tali premi deve essere indicato nelle informazioni riguardanti l'aiuto/le regole di gioco.
10. Qualora il valore del premio assegnato casualmente dipenda dall'ammontare della puntata, si dovrà specificarlo nelle informazioni riguardanti l'aiuto/le regole di gioco.
11. Il nome del gioco in corso deve essere chiaramente visibile al giocatore sulla schermata di gioco.
12. Nel caso di giochi di sorte a quota fissa e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo, la tabella dei pagamenti visualizzata nell'artwork di gioco dovrà corrispondere a quella adoperata nel trattato matematico, nonché a quella applicata nel software di gioco.
13. Le funzioni di ciascun bottone contenuto nella Piattaforma e nei giochi devono essere indicate con chiarezza, preferibilmente sul bottone stesso.

### **2.6.9.2 Visualizzazione della giocata**

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

### **2.6.9.3 Visualizzazione del risultato**

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

### **2.6.9.4 Giochi multiutente**

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

### **2.6.10 REQUISITI SPECIFICI PER GIOCO**

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

## **2.7 REQUISITI PER LA REGISTRAZIONE DEI DATI**

### **2.7.1 REQUISITI GENERALI**

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

### **2.7.2 INFORMAZIONI SUL CONTO DI GIOCO DEL GIOCATORE**

1. Per ciascun conto di gioco, il SGAD dovrà memorizzare e creare copie di back-up di tutte le seguenti informazioni, oltre ad essere in grado di richiamarle su richiesta tramite un tool automatico ovvero tramite strumenti di reporting, per il periodo di tempo stabilito dalla normativa vigente:
  - a) dati sull'identità del giocatore (ivi compresi i risultati della verifica dell'identità del giocatore);
  - b) dettagli del conto di gioco e saldo aggiornato;
  - c) modifiche ai dettagli del conto di gioco, quali cambio di indirizzo, cambio di carta di credito, cambio di nome;
  - d) consenso all'utilizzo dei dati personali ai sensi della normativa sulla privacy;
  - e) le limitazioni protettive impostate dal giocatore stesso tramite lo strumento di autolimitazione;
  - f) eventuali esclusioni protettive impostate dal giocatore stesso;
  - g) dettagli di eventuali conti di gioco precedenti, ivi comprese le motivazioni della disattivazione;
  - h) cronologia dei depositi/prelievi;
  - i) cronologia della partita (ovvero partite giocate, ammontare delle poste di gioco, ammontare delle vincite, ecc.).
2. Per l'insieme dei conti di gioco, su richiesta di AAMS, il SGAD deve essere in grado di generare, tramite un tool automatico, i seguenti rendiconti, per un periodo di tempo stabilito dalla normativa vigente:
  - a) una lista di tutti i conti di gioco attualmente attivi o attivi precedentemente ad una certa data;
  - b) una lista di tutti i conti di gioco attualmente inattivi o inattivi precedentemente ad una certa data (ivi compresi i motivi della disattivazione);
  - c) una lista di tutti i conti di gioco in cui il giocatore abbia (in precedenza o attualmente)

- impostato un'auto-esclusione protettiva;
- d) una lista di tutti i conti di gioco in cui il giocatore sia stato (in precedenza o attualmente) escluso dal sito dal concessionario (esclusione involontaria);
  - e) una lista di tutti i conti di gioco per cui i fondi del giocatore siano stati (in precedenza o attualmente) inattivi per un periodo superiore ai 36 mesi;
  - f) una lista di tutti i conti di gioco in cui uno o più depositi e/o prelievi del giocatore abbiano superato un certo limite (depositi/prelievi ingenti). Il limite dovrà essere rapportato alle singole transazioni, come pure per l'insieme delle transazioni, per un periodo di tempo definito dall'utente;
  - g) una lista di tutti i conti di gioco in cui una o più vincite del giocatore abbiano superato un certo limite (vincite ingenti). Il limite dovrà essere rapportato alle singole vincite, come pure per l'insieme delle vincite, per un periodo di tempo definito dall'utente.

### **2.7.3 INFORMAZIONI SULLA SESSIONE DI GIOCO**

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

### **2.7.4 INFORMAZIONI SULLE SINGOLE GIOCATE**

1. Per ciascun gioco utilizzato, il SGAD dovrà memorizzare e creare copie di back-up di tutte le seguenti informazioni, oltre a essere in grado di richiamarle su richiesta tramite idonee funzionalità o procedure:
  - a) identificativo unico del giocatore;
  - b) identificativo unico della giocata; nel caso di giochi di abilità o di carte organizzati in forma di torneo per giocata si intende l'azione di partecipazione al torneo stesso;
  - c) orario di inizio del gioco secondo il SGAD;
  - d) ammontare della giocata;
  - e) eventuali contributi al jackpot progressivo;
  - f) stato del gioco aggiornato (in corso/concluso)

*(nota: il SGAD dovrà memorizzare tutte le partite non concluse e il motivo del mancato completamento);*

- g) risultato del gioco;
  - h) eventuali vincite del jackpot progressivo;
  - i) orario di conclusione del gioco secondo il SGAD;
  - j) ammontare della vincita.
2. Il SGAD dovrà memorizzare e creare copie di back-up di una lista di tutti i giochi ospitati dalla Piattaforma di gioco, ivi comprese le versioni approvate del gioco/della tabella dei pagamenti/vincite; tali informazioni potranno essere richiamate su richiesta per un periodo di tempo stabilito dal concessionario.

### **2.7.5 INFORMAZIONI SUGLI EVENTI SIGNIFICATIVI**

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

## **2.8 REQUISITI APPLICATIVI**

### **2.8.1 TRASMISSIONE E MEMORIZZAZIONE DEI DATI**

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

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

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

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

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

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

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

### **2.8.2 CHIUSURA E RECUPERO**

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

### **2.8.3 AFFIDABILITÀ DEL SERVIZIO**

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

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

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



### **2.8.5 AZIONE DI VIGILANZA E CONTROLLO DA PARTE DI AAMS**

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

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

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

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

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

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

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

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

### **2.9.1 PROCEDURE E POLITICHE DI SICUREZZA**

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

### **2.9.2 SICUREZZA FISICA E DELL'AMBIENTE**

1. Tutti i server ed i sistemi computerizzati devono risiedere in un centro elaborazione dati che

permette di restringere l'accesso a determinati componenti critici del sistema solo al personale autorizzato.

2. Equipaggiamento di supporto come ad esempio generatori di corrente, condizionatori d'aria, sistemi per l'estinzione degli incendi devono essere resi disponibili in relazione alle dimensioni dei componenti critici del sistema.
3. E' necessario rendere disponibili sistemi che garantiscano la tracciabilità degli accessi, e che memorizzino le informazioni, relative anche ad eventuali intrusioni, in un formato facilmente consultabile.

### **2.9.3 CONTROLLI AMMINISTRATIVI**

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

### **2.9.4 CONTROLLI SPECIALISTICI**

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

remoti o esterni;

- e) identificazione automatica dell'equipaggiamento utilizzato per autenticare le connessioni da località o postazioni specifiche;
  - f) controllo dell'accesso fisico e logico alle porte di diagnostica e configurazione;
  - g) separazione sicura di gruppi di servizi, utenti e sistemi;
  - h) time-out della sessione dopo un periodo di inattività pre-definito.
5. Occorre mettere in atto un processo formale di gestione delle chiavi per regolare l'accesso alle informazioni criptate.
  6. Occorre condurre regolarmente il test di intrusione di tutti gli indirizzi IP esterni.

## APPENDICE A: REQUISITI DI GIOCO CON JACKPOT PROGRESSIVO

Ai fini delle presenti LG, un gioco è considerato dotato di una componente di jackpot progressivo solo qualora comprenda un premio a totalizzatore che:

- i. funga da supplemento al gioco di base;
- ii. sia finanziato, per intero o in parte, soltanto da una parte della puntata del giocatore, come da tasso di contributo prescritto;
- iii. confluisca nella partita successiva se non è vinto nella partita in corso.

I seguenti requisiti si applicano soltanto ai giochi che attuino una qualche forma di jackpot progressivo approvato da AAMS.

### A.1 CORRETTEZZA DEL JACKPOT PROGRESSIVO

1. Tutti i giocatori che partecipino a qualunque gioco del SGAD dotato di una qualche forma di jackpot progressivo devono essere informati dei requisiti di idoneità per vincerlo.
2. Le regole del gioco devono illustrare anche le modalità di finanziamento e determinazione dell'ammontare del jackpot progressivo.
3. Tutti i giocatori che contribuiscono al jackpot progressivo devono essere in grado di vincerlo mentre partecipano al gioco.
4. Al fine di garantire l'equità del gioco, i) la probabilità di vincere il jackpot progressivo dovrà essere direttamente proporzionale al suo contributo, oppure ii) l'ammontare del jackpot progressivo pagato al giocatore dovrà essere direttamente proporzionale al suo contributo.
5. I contributi al jackpot progressivo non devono confluire nei proventi. Ad esempio, se si stabilisce un tetto massimo per i jackpot progressivi, tutti i contributi erogati dopo il raggiungimento del tetto dovranno essere dirottati su un altro premio a totalizzatore.

### A.2 NOTIFICA DELL'AMMONTARE DEL JACKPOT PROGRESSIVO

1. L'ammontare aggiornato del Jackpot progressivo dovrà essere visualizzato sul dispositivo di tutti i giocatori che vi prendono parte.
2. La schermata dovrà essere aggiornata sul dispositivo di tutti i giocatori con cadenza non superiore a 30 secondi.

**Nota:** *Eventuali ritardi nella comunicazione via Internet sono variabili ed esulano dalle conoscenze e dal controllo del concessionario; i ritardi nella trasmissione dal server al cliente varieranno dunque da giocatore a giocatore e da messaggio a messaggio.*

3. I termini e le condizioni di gioco dovranno informare il giocatore della possibilità di ritardi di trasmissione dovuti alla comunicazione via Internet e delle possibili ripercussioni sul Jackpot progressivo.

### A.3 NOTIFICA DI VINCITA DEL JACKPOT PROGRESSIVO

Il giocatore che ha vinto il Jackpot dovrà essere informato della vincita (ivi compresa la cifra vinta) entro la fine della partita in corso.

#### **A.4 MODIFICHE AI PARAMETRI DEL JACKPOT PROGRESSIVO**

Una volta aperto un Jackpot progressivo, le eventuali modifiche ai parametri non potranno avere effetto immediato, ma verranno salvate e applicate solo dopo l'assegnazione del Jackpot progressivo in questione.

#### **A.5 REINDIRIZZAMENTO DEL JACKPOT PROGRESSIVO PARZIALE**

I meccanismi di reindirizzamento del Jackpot, per cui una parte dei contributi al Jackpot progressivo viene trasferita a un altro premio a totalizzatore dopo la vittoria di un giocatore, in modo tale da aggiungerla al livello iniziale del nuovo Jackpot progressivo, devono essere approvati da AAMS. Il meccanismo di reindirizzamento del Jackpot progressivo non può prevedere per il nuovo Jackpot un'aspettativa matematica di infinito.

#### **A.6 VINCITORI MULTIPLI DI JACKPOT PROGRESSIVI**

È ammessa la possibilità che il Jackpot progressivo sia vinto (o risulti tale) da uno o più giocatori pressoché contemporaneamente. Le regole di assegnazione devono essere chiaramente comunicate al giocatore prima dell'inizio della sessione di gioco.

#### **A.7 CONVERSIONE DEI JACKPOT PROGRESSIVI**

Sarà necessaria l'approvazione di AAMS affinché il fondo di un Jackpot progressivo sia convertita o versata nel fondo di un altro Jackpot progressivo.

#### **A.8 PASSIVITÀ FINANZIARIA NEL JACKPOT PROGRESSIVO**

Le regole del gioco dovranno contemplare qualunque conclusione/interruzione, prevista o imprevista, del Jackpot progressivo. Merita particolare attenzione la gestione di fondi rimasti in sospeso, di qualunque entità e per qualunque ragione, al fine di garantire l'equità del gioco.

#### **A.9 CHIUSURA DEL JACKPOT PROGRESSIVO**

In alcuni punti del presente documento, si fa riferimento alla necessità di "chiudere" il Jackpot progressivo. La chiusura di un Jackpot progressivo dovrà passare per le seguenti fasi:

- a) l'inoperatività del Jackpot progressivo dovrà essere segnalata chiaramente ai giocatori, visualizzando messaggi come "Jackpot chiuso" sul dispositivo dei giocatori finali.
- b) Non dovrà essere possibile vincere il Jackpot progressivo durante lo stato di chiusura.
- c) Per attivare un Jackpot progressivo in stato di chiusura, lo si dovrà ripristinare con gli stessi parametri (ivi compresi il valore del Jackpot progressivo e il valore della vincita nascosto per il Jackpot progressivo misterioso) precedenti la chiusura.

#### **A.10 METRICHE DEL JACKPOT PROGRESSIVO**

Il SGAD dovrà memorizzare e conservare almeno i seguenti dati:

- a) contributo/vincita totale (di norma devono riportare lo stesso valore) per ciascun jackpot progressivo già assegnato, ivi compresa l'indicazione a parte di eventuali somme reindirizzate;
- b) totale complessivo dei contributi/delle vincite (di norma devono riportare lo stesso valore) per l'insieme di tutti i jackpot progressivi già assegnati;
- c) contributo totale per il jackpot progressivo in corso, ivi compresa l'indicazione a parte di eventuali somme reindirizzate.

#### **A.11 RECUPERO DEL JACKPOT PROGRESSIVO**

Per consentire il recupero dell'ultimo valore del jackpot progressivo in caso di guasto del SGAD:

- a) il valore aggiornato del jackpot progressivo dovrà essere memorizzato in almeno due dispositivi fisicamente separati oppure;
- b) il valore aggiornato del jackpot progressivo dovrà essere accuratamente calcolabile sulla base di altri dati disponibili, memorizzati in un sistema diverso da quello del jackpot progressivo.

#### **A.12 DISPOSITIVO DI CONTROLLO DEL JACKPOT**

1. Il dispositivo di controllo del jackpot progressivo è considerato parte del SGAD, anche qualora sia fisicamente distinto.
2. Laddove un "Dispositivo di controllo principale" si serva di "Dispositivi di controllo secondari" per controllare un jackpot progressivo, si applicano i seguenti requisiti:
  - a) tutti i Dispositivi di controllo secondari dovranno essere costantemente sincronizzati con il Dispositivo di controllo principale.
  - b) Il Dispositivo di controllo principale dovrà essere sincronizzato con il SGAD.
  - c) Agli eventi di vincita/risultato del gioco con jackpot progressivo dovranno essere assegnate data e ora sincronizzate con la stessa sorgente utilizzata dallo SGAD. Il dispositivo di controllo del jackpot progressivo dovrà inoltre garantire che tutte le vincite assegnate in un lasso di tempo minimo siano considerate simultanee. Il pagamento del premio per le vincite simultanee dovrà avvenire in conformità alla Sezione A.6 Vincitori multipli di jackpot progressivi del presente documento. La finestra di tempo minima (periodo di ripristino del jackpot progressivo) non potrà essere inferiore al tempo impiegato per:
    - i) la registrazione della vincita di un jackpot progressivo;
    - ii) l'annuncio della vincita sullo schermo di tutti i dispositivi del giocatore finale partecipanti;
    - iii) il ripristino dei dati relativi al jackpot progressivo.

## **APPENDICE B: REQUISITI PER L'OPZIONE GAMBLE**

I seguenti requisiti si applicano soltanto ai giochi che offrano una qualche forma di opzione *gamble* alla conclusione del gioco di base (ad es. "raddoppia", "triplica", eccetera):

1. Il tetto del premio (se previsto) per un determinato gioco e il numero massimo di rilanci ammesso dovranno essere chiaramente indicati. Si noti che, laddove si faccia riferimento al massimo premio in palio, dovrà essere effettivamente possibile vincerlo.
2. Qualora l'opzione *gamble* sia interrotta automaticamente prima che si raggiunga il numero massimo di rilanci ammessi, dovrà comparirne la motivazione sulla schermata.
3. Tutti i riferimenti all'opzione *gamble* dovranno adoperare termini quali "rilancio" o "raddoppio", che non possano essere scambiati per altri elementi.
4. Dovrà essere specificata qualunque condizione di gioco che precluda l'uso dell'opzione *gamble*.
5. Qualora l'opzione *gamble* offra una scelta di moltiplicatori, il giocatore dovrà aver ben chiari di quali scelte/pagamenti si tratti.
6. Quando il giocatore seleziona un moltiplicatore, esso dovrà essere chiaramente indicato sulla schermata.

## **APPENDICE C: GIOCHI SLOT/A RULLI**

I seguenti requisiti si applicano soltanto alle simulazioni di giochi slot/a rulli.

### **C.1 RAPPORTO SIMBOLO/PREMIO**

I premi corrispondenti alle combinazioni vincenti di ciascun simbolo dovranno essere collocati in uno spazio visivamente riconducibile alla combinazione stessa, ad esempio grazie all'inquadramento entro apposite caselle. Il simbolo o il gruppo di simboli non dovranno invadere lo spazio visivamente riconducibile a un altro gruppo di simboli, onde evitare ambiguità circa i simboli visualizzati sulla linea di gioco.

### **C.2 NUMERO DI SIMBOLI NECESSARI PER IL PREMIO**

Si dovrà indicare la sequenza e l'ordine dei simboli che dovranno comparire nella finestra di visualizzazione dei rulli per l'assegnazione di ciascun premio. Detta sequenza dovrà essere allineata con i premi onde evitare ogni ambiguità circa la corrispondenza tra sequenza e premio.

### **C.3 SIMBOLI MISTI O RAGGRUPPATI**

Qualora i premi corrispondano a simboli misti o raggruppati, l'artwork dovrà specificare chiaramente la combinazione dei simboli collocandoli in uno spazio inequivocabilmente riconducibile al premio ed etichettato come "Misto" (o simili) oppure adoperando un'espressione descrittiva che si riferisca chiaramente a quel gruppo. Si presti attenzione ad espressioni quali "barre miste" o "frutti misti" onde evitare equivoci.

### **C.4 TABELLE DEI PREMI PER LE PUNTATE DI CREDITI MULTIPLI**

1. Qualora i premi per le puntate di crediti multipli siano tabulati, il numero dei crediti necessari per ciascun premio dovrà ricevere una collocazione tale da indicare chiaramente la corrispondenza tra premio e moltiplicatore. I numeri dovranno essere accompagnati dalla specifica indicazione "crediti" o equivalenti (ossia "crediti per linea" o "totale dei crediti scommessi"). Le tabelle comuni visualizzano il numero di crediti scommessi come intestazioni di colonna e il numero di simboli come intestazioni di riga.
2. Qualora esista una tabulazione parziale, l'artwork dovrà specificare chiaramente che il premio per un credito (o un'altra giocata appropriata) sarà moltiplicato per il numero di crediti scommessi (per linea). Se diversamente formulate, le istruzioni di gioco dovranno comunque impedire che si possa erroneamente credere che i premi in tabella siano ulteriormente moltiplicati per i crediti scommessi.
3. Laddove sia le istruzioni per i moltiplicatori sia i premi tabulati siano visualizzati nell'artwork, non devono poter sorgere dubbi sulla corrispondenza tra moltiplicatore e premio tabulato.



## **C.5 PAGAMENTO DELLA LINEA VINCENTE (LINEE DI PAGAMENTO)**

Nei giochi che consentono di puntare crediti multipli su linee attive selezionate, l'artwork dovrà specificare chiaramente che la/e vincita/e per ciascuna linea selezionata sarà moltiplicata per il numero di crediti puntato o mostrare una tabulazione di tutte le possibili puntate e del relativo pagamento.

## **C.6 PAGAMENTI BONUS**

L'artwork dovrà specificare chiaramente che i pagamenti bonus saranno moltiplicati per il totale dei crediti puntati. Detta indicazione dovrà essere fornita attraverso un messaggio oppure una tabulazione di tutte le possibili puntate e del relativo pagamento. Qualora si usi una tabulazione parziale, l'artwork dovrà specificare chiaramente che il premio per un credito (o un'altra giocata appropriata) sarà moltiplicato per il numero di crediti scommessi (per linea). Se diversamente formulate, le istruzioni di gioco dovranno comunque impedire che si possa erroneamente credere che le vincite in tabella siano ulteriormente moltiplicate per i crediti scommessi.

## **C.7 BONUS**

Il simbolo del pagamento bonus dovrà essere chiaramente contrassegnato dal termine "bonus" almeno una volta nelle istruzioni di gioco. Ulteriori riferimenti al simbolo del pagamento bonus nelle istruzioni di gioco non dovranno essere accompagnati da alcuna etichetta.

## **C.8 POSIZIONE, DIMENSIONI, COLORE E FORMA**

1. Le istruzioni di gioco riferite a un solo simbolo/premio o a un gruppo di simboli/premi dovranno essere chiaramente associate a quel simbolo/premio o gruppo di simboli/premi, ad esempio grazie all'inquadramento entro apposite caselle. E' altresì possibile utilizzare espressioni come "questi simboli".
2. Le istruzioni di gioco riferite a tutti i simboli/premi dovranno contenere l'indicazione "TUTTI" o simili. Qualora taluni simboli/premi siano esclusi dalle istruzioni, lo si deve specificare chiaramente con espressioni come "ECCEPTE" o simili.
3. Le istruzioni di gioco dovranno essere stampate in colore contrastante rispetto allo sfondo, al fine di garantirne la leggibilità. Non è ad esempio ammessa una stampa in nero su sfondo viola scuro, poiché potrebbe facilmente creare confusione.
4. I simboli non alfanumerici dovranno mantenere la stessa forma in tutto l'artwork, ad eccezione delle eventuali animazioni attive/dinamiche. Qualunque simbolo che cambi forma o colore durante un processo di animazione non dovrà comparire in una forma tale da essere facilmente confusa con un altro simbolo nella tabella dei pagamenti.
5. Qualora le istruzioni di gioco facciano riferimento a un determinato simbolo, il cui nome possa essere scambiato per quello di un altro o alluda ad altre caratteristiche (ad esempio "paio di occhiali", che potrebbe alludere a due occhiali), la schermata delle istruzioni dovrà dunque specificare chiaramente la corrispondenza tra simbolo e istruzione, ad esempio visualizzando il simbolo giusto o riportando una descrizione più chiara di entrambi.

## C.9 SOSTITUTI

1. L'artwork dovrà specificare chiaramente quale simbolo potrebbe fungere da sostituto, con quale combinazione vincente, in luogo di quali simboli e a quali condizioni, ad esempio con la seguente modalità:
  - a) indicare che il sostituto/i corrisponde a "TUTTI" i simboli;
  - b) fornire una lista dei simboli cui il sostituto corrisponde;
  - c) fornire una lista, in cui si usi il termine "ECCETTO", cui il sostituto non corrisponde;
  - d) fornire una dichiarazione che descriva chiaramente i gruppi di simboli sostituiti.
2. Laddove le regole di gioco dispongano il pagamento di entrambe le vincite coincidenti su una linea attiva selezionata, nonché l'uso di uno o più simboli di sostituzione, all'artwork si applicheranno i seguenti requisiti:
  - a) qualora i soli simboli di sostituzione ricevano un premio e, allo stesso tempo, possano sostituire qualche altro simbolo (ad esempio Sostituto Sostituto Sostituto Regina Regina corrisponde sia a tre Sostituti, sia a 5 Regine), dovrà essere fornita una spiegazione dedicata di questa regola. Non è necessario specificare il contrario laddove si paghi solo il premio più elevato.
  - b) Qualora la linea attiva comprenda una combinazione multipla che usi dei sostituiti (ad esempio Regina Regina Sostituto Fante Fante, per i giochi che operano da sinistra a destra e da destra a sinistra) e il gioco consideri vincenti solo una di queste combinazioni, dovrà essere fornita una spiegazione dedicata di questa regola. Non è necessario specificare il contrario laddove si paghino entrambi i premi.
  - c) Qualora la sostituzione avvenga per combinazioni che non contengono nessuno dei simboli sostituiti (ad esempio Sostituto Sostituto Sostituto Sostituto Sostituto per 5 Re e 5 Regine), dovrà essere fornita una spiegazione dedicata di questa regola. Non è necessario specificare il contrario laddove si paghi un solo premio.
3. L'artwork dovrà contenere tutte le regole relative ai sostituiti che contribuiscano a vincite bonus. Dovranno essere affrontati i seguenti aspetti:
  - a) ove applicabile, l'artwork dovrà specificare chiaramente i casi in cui si adopera l'espressione "sostituti di tutti i simboli", ma il sostituto non contribuisca alle vincite bonus (ad esempio "<sost> sostituisce tutti i simboli ad eccezione del bonus <simbolo del bonus>").
  - b) L'artwork dovrà specificare le regole di pagamento per le vincite coincidenti qualora esistano simboli di vincite bonus e si utilizzino i sostituti, ivi compresa l'indicazione delle circostanze in cui i simboli bonus potrebbero non comparire.
4. Qualora esista un'opzione per cui un simbolo può fungere da sostituto in una combinazione vincente pur non essendo incluso nella linea di pagamento, lo si dovrà specificare chiaramente nell'artwork.
5. L'artwork dovrà specificare chiaramente l'eventuale cambio di sostituti operato dal gioco (ad es. nel corso di free spin) e l'eventuale applicazione di condizioni speciali.
6. Qualora il gioco preveda pagamenti extra oppure si utilizzino dei moltiplicatori laddove i sostituti figurino in combinazioni vincenti, se ne dovrà fornire una chiara spiegazione.
7. Qualora il gioco preveda che si utilizzino dei moltiplicatori laddove i sostituti figurino in combinazioni vincenti, dovranno essere visualizzati il fattore moltiplicatore ovvero una tabulazione di tutti i premi.

8. Qualora si utilizzino pagamenti extra o moltiplicatori laddove i sostituti figurino in combinazioni vincenti, si dovrà fornire una chiara spiegazione del trattamento delle combinazioni vincenti in cui figurino sostituti multipli.

### **C.10 COMBINAZIONI VINCENTI**

1. Tutte le combinazioni vincenti relative a una particolare fase di un gioco dovranno essere chiaramente visualizzate o risultare accessibili in un qualche artwork. Tutte le combinazioni indefinite si intenderanno non vincenti.
2. Le combinazioni vincenti di particolare complessità dovranno essere illustrate chiaramente, meglio se con rappresentazioni grafiche.
3. La combinazione vincente per i bonus dovrà essere definita o visualizzata esplicitamente.
4. Qualora si fornisca una mera rappresentazione grafica di combinazioni vincenti generiche (rappresentazione grafica dell'ordine/posizione in cui i simboli vincenti debbono comparire), queste dovranno essere accompagnate da numeri, al fine di indicare la corrispondenza tra simboli corretti e combinazione, ad eccezione delle combinazioni vincenti inusuali (ad es. X\_X\_Y\_X\_X), in cui i numeri non dovranno essere visualizzati e la combinazione dovrà essere collocata in prossimità del premio.
5. Le combinazioni vincenti che non operino "da sinistra a destra" o "da destra a sinistra" o con l'opzione "tutti" dovranno essere illustrate chiaramente, con l'ausilio di rappresentazioni grafiche.
6. L'artwork dovrà specificare adeguatamente che tutte le vincite hanno luogo su linee selezione (e, ove previsto, bonus) o simili.
7. Qualora sia possibile scommettere sulle possibili linee multiple e non sia chiaro quale posizione sul rullo faccia parte di quale delle linee possibili, le linee aggiuntive dovranno essere visualizzate chiaramente nell'artwork e adeguatamente etichettate. Le linee aggiuntive dovranno essere mostrate nell'artwork statico oppure visualizzabili tramite la schermata di aiuto o della tabella dei pagamenti, o ancora permanentemente visualizzate, su tutte le schermate di gioco, in una posizione distinta da quella dei rulli effettivi. Tale requisito si applica a tutti i normali giochi a cinque rulli, in cui le linee superiori ai cinque elementi devono essere visualizzate nell'artwork e adeguatamente etichettate.
8. Al momento della vincita, tutte le linee di pagamento dovranno essere chiaramente indicate. Qualora sia possibile scommettere su più di 5 linee, al momento della vincita le linee di pagamento dovranno essere indicate in modo tale da essere chiaramente identificabili dal giocatore.
9. L'artwork dovrà indicare chiaramente le regole relative al pagamento dei premi laddove siano ammesse le vincite multiple. Dovranno essere affrontati i seguenti aspetti:
  - a) una descrizione delle combinazioni che riceveranno un premio qualora una linea dei pagamenti possa corrispondere a più di una combinazione vincente;
  - b) laddove il gioco contenga linee di pagamento multiple, dovrà essere visualizzato un messaggio che specifichi che le vincite sulle varie linee di pagamento verranno sommate, o simili;
  - c) laddove il gioco contenga bonus, e qualora le regole del gioco lo prevedano, dovrà essere visualizzato un messaggio che specifichi che le vincite bonus verranno sommate alle linee di pagamento, o simili.

- d) Il trattamento delle vincite bonus coincidenti rispetto agli altri bonus possibili dovrà essere chiaramente illustrato. L'artwork dovrà specificare ad esempio se le combinazioni di simboli bonus possano fruttare qualunque premio o soltanto il premio più elevato.
- e) Laddove si erogino premi per i simboli misti, si dovrà descrivere il trattamento dei premi per cui la combinazione vincente sia interpretabile sia come mista, sia come lineare.

## **C.11 OPZIONI GIOCHI SLOT/A RULLI**

### **C.11.1 COMBINAZIONI DI ATTIVAZIONE DELLE OPZIONI**

- 1. La/le combinazione/i di attivazione e tutte le altre condizioni necessarie ad attivare un'opzione devono essere specificate chiaramente.
- 2. L'artwork dovrà indicare chiaramente l'azione del gioco (ad es. altre attivazioni, pagamento bonus e/o nessun'altra attivazione) in corso quando si verificano delle combinazioni di attivazione di un'opzione durante l'opzione stessa (ad es. i free spin).

### **C.11.2 ACCUMULO DI CREDITI DI GIOCO**

Per i giochi le cui regole consentano l'accumulo di crediti di gioco per accedere a certe opzioni o a una metamorfosi di gioco, l'artwork dovrà mostrare chiaramente:

- 1. la definizione dell'evento che conduce all'accumulo dei crediti di gioco;
- 2. l'indicazione del numero di crediti di gioco accumulati ogniqualvolta l'evento si ripete;
- 3. l'indicazione del numero di crediti di gioco necessario ad attivare l'opzione;
- 4. l'indicazione del numero di crediti di gioco accumulati fino a quel momento;
- 5. in caso di accumulo di sotto-crediti di gioco, l'indicazione del numero di sotto-crediti di gioco necessari per raggiungere un credito di gioco e del numero di sotto-crediti di gioco e crediti di gioco accumulati fino a quel momento;
- 6. in caso di accesso a giochi gratuiti tramite l'accumulo di crediti di gioco, l'indicazione del numero delle linee possibili e dei crediti per linea scommettibili durante il gioco gratuito;
- 7. le regole di gioco qualora non si accumulino ulteriori crediti di gioco durante una sequenza di eventi che normalmente vi darebbe diritto.

### **C.11.3 FREE SPIN**

L'artwork dovrà illustrare tutte le regole relative ai free spin. Oltre ai requisiti generali, sarà necessario occuparsi dei seguenti ambiti:

- 1. L'artwork dovrà visualizzare i pagamenti aggiuntivi per non vincitori durante le eventuali sequenze dei free spin. Dovrà essere indicato chiaramente l'ammontare del pagamento, moltiplicato per il numero di crediti puntati per linea o il totale dei crediti puntati.
- 2. L'artwork dovrà visualizzare tutti i moltiplicatori per i premi speciali, i sostituti e altre regole speciali durante i free spin.
- 3. Sarà necessario visualizzare chiaramente una vincita accumulata durante tutti gli stadi del

gioco gratuito qualora la macchina non sommi automaticamente le vincite all'indicazione dei crediti.

4. Qualora si offra più di un free spin, dovrà essere visualizzato il numero dei free spin già utilizzati, il numero restante o il numero totale.
5. dovranno essere elaborate istruzioni di gioco adeguate, che definiscano il numero di linee possibili e dei crediti per linea puntati durante i free spin.

#### **C.11.4 NUOVI GIRI/RULLI BLOCCATI**

I seguenti requisiti si applicano ai disegni originali in cui uno o più rulli sono "bloccati" automaticamente per uno o più "giri". Le regole per i criteri di ripetizione del giro e l'indicazione del rullo da bloccare dovranno essere chiare. Dovranno essere affrontati i seguenti aspetti:

1. quali rulli bloccare (ad es. i primi due);
2. l'occorrenza di rulli bloccati con combinazioni vincenti o non vincenti;
3. la linea specifica in cui dovrebbero verificarsi l'eventuale combinazione di attivazione (ad es. "SULLA LINEA CENTRALE") o il bonus, se previsto dal gioco;
4. qualora un numero parziale di rulli (ad es. 2, 3, 4) sia bloccato in base a un qualche criterio, si dovrà indicare chiaramente cosa stia accadendo se tali criteri rientrano in una combinazione più ampia (ad es. cosa accade quando tutti e cinque i rulli soddisfano i criteri in questione).
5. L'artwork dovrà indicare chiaramente se l'attivazione costituisce una combinazione vincente e se detta combinazione non eroga premi durante i nuovi giri.
6. L'artwork dovrà illustrare chiaramente le regole per l'estensione o la conclusione delle sequenze di ripetizione dei giri, ivi compresi gli altri rulli bloccati (ad esempio qualora ci siano miglioramenti nella/e combinazione/i originaria di rulli bloccati).
7. Qualora si possa ripetere il giro più di una volta, si dovrà visualizzare il numero di giri avvenuti o restanti (o il numero totale).

#### **C.11.5 PREMI BONUS**

Questa sezione verte sui giochi che prevedono il pagamento di uno o più premi bonus al giocatore durante la sequenza. In generale, i premi bonus sono assegnati a seguito di una seconda (o successiva) animazione sullo schermo:

1. I criteri sia per l'accesso iniziale, sia per l'accesso ad altri bonus dovranno essere illustrati chiaramente.
2. Tutte le istruzioni e le scelte del giocatore relative all'opzione di gioco dovranno essere illustrate chiaramente.
3. Si dovrà visualizzare il totale vinto alla fine di ogni stadio del gioco, ivi comprese le seconde animazioni sullo schermo. Si dovranno visualizzare anche i premi bonus vinti nelle opzioni bonus sequenziali multiple.
4. Qualora i premi bonus siano moltiplicati, l'artwork dovrà indicare chiaramente se il fattore è costituito dai crediti puntati per linea o dal totale, ove necessario.

### **C.11.6 SEQUENZE METAMORFICHE**

Questa sezione verte sui giochi metamorfici in cui il giocatore “paga” nuovamente per il/i gioco/i sequenziale/i:

1. tutte le istruzioni di gioco, ivi comprese le differenze tra il gioco principale e il gioco metamorfico, dovranno essere illustrate (ad es. <personaggio>, se appare ovunque nella finestra, paga il premio indicato all’attivazione dell’opzione).
2. Si dovrà specificare che il numero di linee e/o crediti puntati durante la sequenza metamorfica non può superare la puntata del gioco (o dei giochi) che ha attivato l’opzione, se così previsto dall’opzione stessa.
3. L’artwork dovrà indicare chiaramente qualunque premio speciale, sostituto, moltiplicatore o regole simili durante la sequenza metamorfica.
4. Qualora la sequenza metamorfica comprenda più giochi bonus, si dovrà visualizzare il numero restante (o totale) di giochi in tale sequenza.

### **C.11.7 GIOCHI A RULLO BLOCCATO**

Questa sezione verte sulle variazioni dei rulli con caratteristiche del Draw Poker, in cui il giocatore potrebbe bloccare uno o più rulli per avere una seconda possibilità di migliorare la mano. L’artwork dovrà prendere in considerazione i seguenti aspetti:

1. rulli bloccati e non, ivi compresi i rulli raccomandati, dovranno essere chiaramente indicati sullo schermo in qualunque momento.
2. Il metodo per cambiare il rullo da bloccare dovrà essere visualizzato chiaramente per il giocatore.
3. Qualora il giocatore debba puntare altri crediti per partecipare alla fase del gioco con il blocco di un rullo, dovrà esservi un’indicazione in tal senso.
4. Si dovrà visualizzare un messaggio per informare il giocatore della possibilità di bloccare o sbloccare i rulli.

### **C.11.8 SIMBOLI MISTI**

Qualora un simbolo che può rientrare in una combinazione vincente non sia sui rulli, l’artwork dovrà indicare chiaramente i rulli su cui il simbolo compare.

## **APPENDICE D: REQUISITI GIOCO DELLA ROULETTE**

I seguenti requisiti si applicano soltanto alle simulazioni del gioco della roulette:

1. ogni “zero” usato deve essere etichettato in modo inconfondibile (ad es. “0” anziché “00”).
2. La simulazione della ruota della roulette dovrà avere lo stesso formato di una tradizionale ruota da casinò (ivi compresi i colori dei vani e la posizione dei numeri) ad eccezione della posizione degli “zero”, qualora ne esista più d’uno; in tal caso, gli “zero” potranno essere posizionati arbitrariamente.
3. Una scheda o una descrizione di tutte le puntate disponibili e dei pagamenti corrispondenti dovrà essere accessibile al giocatore quando il gioco non è in corso.
4. Il metodo per selezionare le singole puntate dovrà essere illustrato nelle regole.
5. La puntata o le puntate già selezionate dal giocatore dovranno essere visualizzate sulla schermata.
6. La simulazione di giro della pallina dovrà condurla in una posizione che definisca inequivocabilmente il numero vincente.

## **APPENDICE E: REQUISITI GIOCHI CON I DADI**

I seguenti requisiti si applicano soltanto alle simulazioni di giochi con dadi:

1. ogni lato dovrà mostrare chiaramente il numero di puntini.
2. La simulazione di dado dovrà avere la stessa configurazione di un dado tradizionale (ad es. i numeri 1 e 6, 2 e 5, 3 e 4 dovranno trovarsi su lati opposti).
3. Dovrà risultare chiaro quale sia il lato superiore del dado dopo ciascun lancio.
4. Il risultato di ogni lancio del dado dovrà essere visibile o visualizzato chiaramente.
5. L'artwork dovrà riportare una descrizione di ogni opzione di puntata disponibile. Ad esempio, le puntate del Craps "Field" e "Hardway" dovranno essere illustrate chiaramente.
6. L'artwork dovrà visualizzare tutte le opzioni di puntata disponibili e ottenibili in qualunque momento.



## **APPENDICE F: REQUISITI GIOCHI DI CARTE GENERICI**

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

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

## **APPENDICE G: REQUISITI POKER A UN GIOCATORE**

I seguenti requisiti si applicano soltanto alle simulazioni di partite di poker a un giocatore:

1. qualora si applichino le regole di una variante qualsiasi del Poker, l'artwork dovrà indicarlo chiaramente. In mancanza di indicazioni contrarie, si dovrà presumere che valgano le regole del semplice Draw Poker.
2. L'originale dovrà fornire una definizione delle combinazioni vincenti che esulino dalle regole del Poker tradizionale (ad es. Royal Flush con/senza carte jolly, quattro del tipo "Jacks or better", quattro Deuce qualora si tratti di "Wild Deuce", eccetera).
3. Le regole relative ai jolly dovranno essere illustrate chiaramente (ad es. Jolly o "Wild Deuce").
4. Le carte bloccate o non bloccate, ivi comprese le carte che, se previsto, il sistema raccomanda di bloccare, nel Draw Poker o in varianti simili, dovranno essere segnate chiaramente sulla schermata e il metodo per cambiare la carta bloccata dovrà essere visualizzato chiaramente.
5. Le mani vincenti dovranno essere etichettate chiaramente in funzione della categoria corrispondente (ad es. "Full House").
6. Tutte le regole speciali che esulino dal semplice Draw Poker dovranno essere illustrate chiaramente.
7. Qualora siano disponibili delle opzioni giocatore che esulino dal semplice Draw Poker, l'artwork dovrà indicarlo chiaramente.

## APPENDICE H: REQUISITI POKER A PIÙ GIOCATORI

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

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

## APPENDICE I: REQUISITI BLACKJACK

I seguenti requisiti si applicano soltanto alle simulazioni di blackjack:

1. Qualora sia prevista un'assicurazione, le regole in merito dovranno essere illustrate chiaramente.
2. Le regole sul Pair Split dovranno essere illustrate. Dovranno essere affrontati i seguenti aspetti:
  - a) gli assi divisi, per ognuno dei quali è possibile distribuire solo una carta, se così stabiliscono le regole del gioco;
  - b) gli altri split, se possibili;
  - c) la funzione double-down dopo uno split, se possibile.
3. Le regole relative alla funzione double-down dovranno essere illustrate chiaramente, ivi compresi i totali massimi che consentono la selezione di un double-down.
4. Il totale aggiornato di tutte le mani, ivi compreso il totale del Banco, dovranno essere visualizzati durante e alla fine del gioco. Il termine "Bust", "Sballato" o simili dovrà essere utilizzato per indicare una mano il cui totale abbia superato il 21.
5. Le regole di gioco del Banco dovranno essere illustrate chiaramente, ivi compreso il trattamento speciale per gli eventuali soft 17.
6. Dovrà essere indicato qualunque eventuale limite al numero di carte che il giocatore e/o il Banco potranno pescare, ivi comprese le eventuali vincite dichiarate quando si raggiunge il limite (ad es. vincite al di sotto del cinque).
7. Dovranno essere illustrate le eventuali regole per ritirarsi dal gioco ("surrender").
8. Qualora il giocatore perda per "dealer push" (cambio mazziera), lo si dovrà spiegare chiaramente.
9. Le mani vincenti dovranno essere etichettate chiaramente in funzione della categoria corrispondente (ad es. "Blackjack", "Six Under" o "Push").
10. Qualora si verificano pair split, si dovrà mostrare il risultato di ciascuna mano (il punteggio totale, la categoria di vincita o perdita che ne risulta, l'ammontare della vincita, l'ammontare della puntata).
11. Eventuali regole speciali dovranno essere illustrate chiaramente.
12. L'artwork dovrà mostrare chiaramente tutte le opzioni disponibili al giocatore in qualunque momento.

## **APPENDICE J: GIOCHI CON LIVE DEALER**

I giochi con live dealer devono rispondere a tutti i requisiti della sezione 2.6.

Requisiti di gioco. Per mantenere l'integrità del processo di determinazione dell'esito della partita, i sistemi che offrono una funzionalità di live dealer devono sottoporsi ad un processo addizionale di verifica degli ambienti di registrazione del live dealer. Il processo di verifica deve essere condotto una volta l'anno in corrispondenza della re-certificazione annuale della piattaforma di gioco.

E' facoltà di AAMS di condurre ispezioni periodiche presso gli ambienti di registrazione del live dealer per garantire il rispetto dei succitati requisiti.

All'ambiente di registrazione del live dealer si applicano i seguenti requisiti:

### **J.1 AMBIENTE DELLO STUDIO DI REGISTRAZIONE DEL LIVE DEALER**

1. Nel caso in cui la registrazione del live dealer ha luogo in casinò fisico ubicato in uno Stato dello SEE, in possesso di valido ed efficace titolo autorizzativo rilasciato secondo le disposizioni vigenti nell'ordinamento di tale Stato, negli orari di apertura al pubblico e su tavoli aperti al gioco dei giocatori del casinò fisico, sono adottati gli standard previsti per il casinò fisico stesso per:
  - a. i sistemi di sicurezza perimetrale di protezione delle operazioni e dell'area dove vengono condotte le operazioni del gioco live dealer;
  - b. i controlli all'ingresso di tale area volti ad assicurare l'accesso da parte del solo personale autorizzato e sull'intera area di gioco costituita dalle prossimità del tavolo volti ad assicurare la regolarità del comportamento dei giocatori presenti.
2. Nel caso in cui la registrazione ha luogo nel predetto casinò fisico negli orari di apertura al pubblico su tavoli non aperti al gioco dei giocatori del casinò fisico, l'area dove vengono condotte le operazioni live dealer e l'intera area di gioco costituita dalle prossimità del tavolo nonché l'ingresso a tali aree sono protetti almeno da barriere di delimitazione e segnalazione e sono nel contempo sottoposti alla vigilanza del personale addetto alla sicurezza del casinò fisico.
3. Nel caso in cui la registrazione ha luogo in studio di registrazione non aperto al pubblico oppure nel predetto casinò fisico negli orari di chiusura al pubblico o su tavoli non aperti al gioco dei giocatori del casinò fisico e non sottoposti alla vigilanza del personale addetto alla sicurezza, l'area dove vengono condotte le operazioni live dealer e l'intera area di gioco costituita dalle prossimità del tavolo nonché l'accesso a tali aree sono protetti da barriere fisiche in grado di impedire l'accesso al personale non autorizzato ed i varchi di ingresso sono protetti da sistemi di sicurezza dell'accesso.
4. E' necessario prevedere delle misure di protezione contro danneggiamenti dovuti ad incendi, allagamenti, terremoti, tifoni, ed altri disastri naturali o causati dall'uomo.
5. E' necessario controllare e se possibile isolare i punti di accesso come aree di accettazione e spedizione merce o altri punti tramite i quali il personale non autorizzato possa accedere ai locali dedicati alle operazioni di gioco.
6. Le politiche di sicurezza fisica e le procedure devono essere verificate periodicamente per assicurarsi che i rischi siano identificati, attenuati e previsti da piani di emergenza.
7. Le apparecchiature elettroniche devono essere collocate o protette in maniera da ridurre i rischi ambientali, i pericoli e le opportunità per un accesso non autorizzato.

8. Le apparecchiature elettroniche devono essere protette da interruzioni di corrente e altre interruzioni causate da malfunzionamenti delle apparecchiature di supporto.
9. I server e le apparecchiature di comunicazione devono essere mantenuti correttamente per assicurarne la disponibilità e l'integrità in maniera continuativa.

## **J.2 EQUIPAGGIAMENTO DI GIOCO FISSO**

1. L'equipaggiamento di gioco che viene utilizzato nelle operazioni di gioco con live dealer deve sottostare a dei requisiti standard minimi di casinò.
2. L'equipaggiamento di gioco deve essere installato tramite un piano operativo pre-definito e tutti i componenti installati devono essere registrati.
3. L'equipaggiamento di gioco deve essere ispezionato e pulito ad intervalli regolari e la manutenzione deve essere effettuata, quando richiesto, da personale qualificato.

## **J.3 EQUIPAGGIAMENTO DI GIOCO CONSUMABILE**

1. I consumabili utilizzati nelle operazioni di gioco con live dealer devono sottostare a degli standard minimi di casinò.
2. E' necessario che siano previste delle procedure per tracciare l'inventario dei consumabili a partire dai quantitativi derivanti da ricevute, magazzino, installazione, uso, dismissione e distruzione. Tutti i consumabili devono essere associati a un registro che renda possibile determinare quale personale ha avuto accesso in un dato momento o per una data operazione.
3. E' necessario che siano previste delle ispezioni a campione sui consumabili a partire dall'acquisto fino alla loro dismissione.
4. I consumabili usati devono essere distrutti. Questo previene il riutilizzo accidentale nei giochi mettendoli in maniera permanente al di fuori dell'utilizzo.

## **J.4 PERSONALE**

1. E' necessario predisporre delle procedure per attuare delle verifiche in background sul personale assunto recentemente.
2. Il personale deve essere addestrato adeguatamente alle procedure di gioco che andrà ad utilizzare.
3. E' necessario che siano predisposte delle procedure per la definizione dei turni ed allocazione delle risorse.
4. E' necessario che sia mantenuta una tabella dei turni per ogni tavolo.

## **J.5 OPERAZIONI DI GIOCO**

1. E' necessario predisporre procedure separate per regolare ogni singolo gioco ed ogni nuovo gioco deve essere associato alla corrispondente procedura prima di essere offerto al giocatore.

2. E' necessario predisporre delle chiare procedure riguardo eventi anomali che possano accadere durante le operazioni di gioco con il live dealer. Tali procedure devono essere comprese dal personale. I requisiti coperti devono essere almeno i seguenti:
  - a) incorretto riconoscimento della carta da parte di un'apparecchiatura automatizzata,
  - b) carte scartate,
  - c) distribuzione incorretta delle carte,
  - d) giri dei rulli aggiuntivi,
  - e) partite fallite,
  - f) chiusura del tavolo.
3. E' necessario predisporre delle procedure per il mescolamento coerente delle carte. Tale mescolamento deve essere tracciato. Le procedure di mescolamento delle carte devono includere una verifica del conteggio delle carte.
4. Qualsiasi equipaggiamento che viene utilizzato per scannerizzare o riconoscere le carte deve essere testato per affidabilità ed ogni consumabile che viene processato da tale equipaggiamento deve essere verificato dallo stesso equipaggiamento contro difetti prima della esecuzione dei processi, in maniera da evitare che il gioco venga interrotto da un tale evento. Tutti i test applicati ai consumabili devono essere tracciati.
5. E' necessario prevedere delle procedure per identificare e rimpiazzare l'equipaggiamento automatico di scansione che mostri un livello inaccettabile di errori.
6. I dispositivi di scansione devono essere equipaggiati di una modalità di funzionamento manuale e che sia evidente al giocatore che tale modalità è inserita in maniera tale da rimpiazzare un risultato manifestamente errato (quando l'equipaggiamento di scansione restituisce un errore nella lettura della carta oppure nella posizione della pallina).
7. Ogni volta che la modalità di funzionamento manuale viene inserita, tale inserimento deve essere tracciato in maniera da monitorare l'idoneità dell'apparecchiatura di gioco.
8. E' necessario predisporre delle procedure per descrivere le operazioni dei supervisori dei giochi.
9. E' necessario predisporre delle procedure atte a dimostrare che una singola persona non sia in grado di eseguire tutti i compiti riguardo la gestione delle carte e che ci sia una separazione delle responsabilità prima, durante e dopo il gioco.
10. E' necessario predisporre delle procedure per la stesura di rapporti sul completamento delle operazioni di gioco. I rapporti sulle operazioni di gioco debbono includere:
  - a) rapporto sulla violazione delle procedure,
  - b) rapporto degli eventi significativi,
  - c) rapporto del supervisore.
11. E' necessario tracciare le partite in appositi log, i relativi eventi devono produrre delle statistiche che possano essere analizzate per derivarne le tendenze che descrivano le performance di gioco, del personale e delle posizioni nell'area di gioco.
12. E' necessario predisporre delle procedure per affrontare delle interruzioni di gioco causate da discontinuità nel flusso dati, video e voce.

## **APPENDICE K: ALTRI GIOCHI**

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

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



**GLOSSARIO**

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

FAQ	Frequently Asked Question – domande frequenti
GDL	Grado di libertà. Pari al numero totale di risultati possibili meno uno (ad es. mazzo da 52 carte – grado di libertà = 1).
Generazione	La generazione è il metodo utilizzato per generare GCN in prima battuta (al momento dell'inizializzazione).
Gioco di abilità pura o skill game	I giochi di abilità pura sono giochi nei quali l'esito della partita è determinato esclusivamente dall'abilità fisica del giocatore (come basso tempo di reazione o destrezza) o abilità mentale (capacità logiche e di strategia, conoscenze di cultura generale).
Gioco	Il termine "Gioco" si riferisce al software SGAD specifico di ogni singolo gioco ospitato/offerto sulla Piattaforma di gioco. Ogni gioco dovrà essere considerato un'entità distinta e a sé stante.
Gioco in più fasi	Gioco che comprende una o più fasi intermedie, che richiedono un input da parte del giocatore per procedere. Il Poker e il Blackjack sono due esempi di giochi in più fasi.
Intervallo	L'intervallo è l'effettiva portata dell'output dal RNG. Un RNG da 32bit fornisce $2^{32}$ risultati possibili ( $4.29 \times 10^9$ ). Considerando un output di 64bit, il RNG può fornire $1.8 \times 10^{19}$ risultati possibili.
ID	Identificazione.
IDS	Intrusion Detection System.
IP	Internet Protocol.
ISO	International Standards Organisation (Organizzazione internazionale per la standardizzazione).
LAN	Local Area Network .
LG	Linee Guida.
Modifica ai parametri del Jackpot progressivo	La modifica di qualunque parametro del Jackpot progressivo, come tasso di contribuzione, valore di reset, pot di reindirizzamento, eccetera...
OSSTMM	<i>Open Source Security Testing Methodology Manual.</i>
Periodo	Il periodo indica il lasso di tempo prima che si ripeta una sequenza casuale.
Radice	Molti ritengono erroneamente che la radice costituisca il VALORE INIZIALE di un RNG e che, una volta avviato quest'ultimo, la radice diventi inutile a meno che non lo si riavvii. Il termine "radice" è spesso usato in modo erroneo nel caso dei RNG algoritmici, per cui la radice rappresenta il valore usato come base per l'iterazione successive della funzione che costituisce l'algoritmo del RNG (ossia, nella maggior parte dei casi, l'ultimo valore).
Rigenerazione	La rigenerazione si verifica al riavvio dell'algoritmo del RNG (date

	le nuove radici iniziali).
Risultati grezzi	L'output di un GCN non in scala.
RNG	Generatore di numeri casuali. Si riferisce all'hardware e/o software SGAD che determina i risultati casuali poi utilizzati da tutti i giochi ospitati/offerti sulla Piattaforma di gioco.
RTP	Nei giochi di abilità pura si intende come RTP la percentuale di puntate che vengono destinate alla formazione del montepremi di gioco.
SGAD	Piattaforma del sistema di gioco di abilità a distanza.
Piattaforma di gioco	<p>Il termine "Piattaforma di gioco" si riferisce agli elementi del SGAD che contengono opzioni comuni a tutti i giochi e formino la principale interfaccia del SGAD sia per il giocatore, sia per il concessionario:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• la Piattaforma di gioco offre al giocatore gli strumenti per registrare un conto di gioco, registrarsi/uscire dal proprio conto di gioco, modificare le informazioni del profilo, versare e prelevare fondi dal proprio conto di gioco, richiedere un riepilogo/estratto dei movimenti effettuati sul proprio conto di gioco, chiudere il conto di gioco. Comprende inoltre qualunque pagina web visualizzata dal giocatore relativa ai giochi offerti dal SGAD (escluse le inserzioni pubblicitarie) che non costituiscono però una vera e propria schermata di gioco;</li> <li>• la Piattaforma di gioco consente al concessionario di esaminare i conti di gioco dei giocatori, attivare/disattivare giochi, generare reportistica relativa ai conti di gioco e alle transazioni finanziarie/di gioco, inserire i risultati per le giocate sportive, abilitare/disabilitare gli conto di gioco dei giocatori e impostare tutti i parametri configurabili.</li> </ul>
SO	Sistema operativo.
SSI	Sicurezza dei sistemi informativi. Si intendono i Controlli amministrativi, applicativi, fisici e ambientali necessari ad assicurare la gestione sicura e verificabile del SGAD da parte del concessionario.
TEF	Trasferimento elettronico di fondi.
VLAN	Virtual Local Area Network.
VST	Verifica dei sistemi tecnici.