



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

VERSIONE 1.0

INDICE

1. ELENCO REVISIONI	4
2. PREMESSA	5
2.1 PREDISPOSIZIONE AMBIENTE DI COLLAUDO PER IL GIOCO FISICO	6
2.2 PREDISPOSIZIONE AMBIENTE DI COLLAUDO PER IL GIOCO A DISTANZA	6
3. VERIFICA FUNZIONALE DELL'INTERFACCIA DI COMUNICAZIONE CON IL TOTALIZZATORE NAZIONALE	7
3.1 MESSAGGIO 5.1 - PALINSESTO	7
3.2 MESSAGGIO 5.2 - APERTURA EVENTO VIRTUALE	7
3.3 MESSAGGIO 6.1 - VENDITA	8
3.4 MESSAGGIO 5.3 - RICHIESTA ESTRAZIONE	9
3.5 MESSAGGIO 5.4 - RISULTATI UFFICIALI	9
3.6 MESSAGGIO 6.2 - PAGAMENTO/RIMBORSO (PAGAMENTO)	10
3.7 MESSAGGIO 5.5 - ANNULLO EVENTO VIRTUALE	10
3.8 MESSAGGIO 6.2 - PAGAMENTO/RIMBORSO (RIMBORSO)	10
3.9 MESSAGGIO 6.3 - INFORMAZIONI BIGLIETTO	11
3.10 MESSAGGIO 7.1 - RENDICONTO GIORNALIERO	11
3.11 MESSAGGIO 7.2 - ELENCO BIGLIETTI PRESCRITTI	11
3.12 MESSAGGIO 7.3 - ELENCO BIGLIETTI TELEMATICI NON RISCOSSI 2	12
3.13 MESSAGGIO 7.4 - TOTALE BIGLIETTI GIORNALIERO	12
4. VERIFICA FUNZIONALE DEL SISTEMA DI GIOCO PER LE SCOMMESSE VIRTUALI	13

4.1	POSTA DI GIOCO	13
4.2	VINCITA MASSIMA	13
4.3	RICEVUTA DI PARTECIPAZIONE	13
4.4	APERTURA DEL GIOCO	13
4.5	RTP - PERCENTUALE DI RITORNO TEORICO	14
4.6	PRESENTAZIONE INIZIALE EVENTO VIRTUALE - DATI	14
4.7	PRESENTAZIONE INIZIALE EVENTO VIRTUALE - TEMPO	14
4.8	SVOLGIMENTO EVENTO VIRTUALE - DATI	14
4.9	VISUALIZZAZIONE ESITI VINCENTI - DATI	15
4.10	VISUALIZZAZIONE ESITI VINCENTI - TEMPO	15

1. ELENCO REVISIONI

Elenco delle modifiche apportate al documento nel corso delle revisioni.

N/A

2. PREMESSA

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

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

Il fornitore del servizio di connettività, ai fini del collaudo del sistema di gioco virtuale, deve:

- aver integrato il sistema di accettazione del gioco del concessionario alla piattaforma di gioco virtuale;
- rendere disponibili tutte le attrezzature hardware e software, gli ambienti di test e il personale necessario alla corretta esecuzione del collaudo;
- utilizzare una connessione verso l'ambiente di test del totalizzatore nazionale che verrà utilizzato per il collaudo.

Se la specifica tecnico funzionale dell'istanza di verifica di conformità comprende il gioco fisico e a distanza, questi saranno esaminati in un unico collaudo. I fornitori del servizio di connettività che erogano il proprio servizio a titolari di concessione fisica e telematica devono predisporre il collaudo per entrambi gli ambienti.

2.1 PREDISPOSIZIONE AMBIENTE DI COLLAUDO PER IL GIOCO FISICO

Il fornitore del servizio di connettività, ai fini del collaudo del sistema di gioco virtuale, deve predisporre, in ambiente di test, presso la propria sede:

- la piattaforma di gioco virtuale completa di sistema centrale e apparecchiature hardware e software in grado di visualizzare gli eventi virtuali presso la propria sede in maniera conforme a quanto indicato nella specifica tecnico funzionale;
- il sistema di accettazione del gioco del concessionario con almeno un terminale di gioco (TAG) abilitato all'accettazione delle scommesse su simulazioni di eventi.

2.2 PREDISPOSIZIONE AMBIENTE DI COLLAUDO PER IL GIOCO A DISTANZA

Il fornitore del servizio di connettività, ai fini del collaudo del sistema di gioco virtuale, deve predisporre, in ambiente di test, presso la propria sede:

- la piattaforma di gioco virtuale completa di sistema centrale e apparecchiature hardware e software in grado di visualizzare gli eventi virtuali all'interno del portale di gioco a distanza in maniera conforme a quanto indicato nella specifica tecnico funzionale;
- il sistema di accettazione del gioco del concessionario integrato con il portale di gioco a distanza per le scommesse su simulazioni di eventi.

Il fornitore del servizio di connettività deve fornire almeno un "account" ovvero delle credenziali di accesso al portale di gioco a distanza per le scommesse su simulazioni di eventi per il personale ADM presente al collaudo. L'account deve permettere di visualizzare e effettuare del gioco sugli eventi virtuali oggetto di collaudo.

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

I paragrafi seguenti fanno riferimento ai messaggi del protocollo di comunicazione PSV versione 1.3.

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

3.1 MESSAGGIO 5.1 - PALINSESTO

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

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

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

3.2 MESSAGGIO 5.2 - APERTURA EVENTO VIRTUALE

Il concessionario apre 5 eventi virtuali per ogni palinsesto creato al [punto precedente](#). Per ogni evento virtuale sono abilitate al gioco tutte le scommesse ammesse per la disciplina di appartenenza come indicato nelle specifiche tecnico funzionali. Il concessionario imposta un valore di RTP per le scommesse singole e plurime come richiesto.

L'intervallo di apertura al gioco di un evento virtuale deve essere tale da permettere il completamento del [punto 3.3](#).

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

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

3.3 MESSAGGIO 6.1 - VENDITA

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

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

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

Il concessionario/sistema di gioco deve:

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

3.4 MESSAGGIO 5.3 - RICHIESTA ESTRAZIONE

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

Il concessionario/sistema di gioco deve:

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

3.5 MESSAGGIO 5.4 - RISULTATI UFFICIALI

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

Il concessionario/sistema di gioco deve:

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

3.6 MESSAGGIO 6.2 - PAGAMENTO/RIMBORSO (PAGAMENTO)

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

Il concessionario/sistema di gioco deve:

- pagare correttamente i biglietti vincenti precedentemente giocati attraverso il TAG. Per il gioco a distanza, il sistema di gioco deve automaticamente accreditare la vincita sul conto del giocatore utilizzato precedentemente per le giocate entro i tempi stabiliti dalla normativa;
- gestire correttamente il rifiuto del pagamento di un biglietto perdente precedentemente giocato.

3.7 MESSAGGIO 5.5 - ANNULLO EVENTO VIRTUALE

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

Il concessionario/sistema di gioco deve:

- gestire correttamente il messaggio di annullo evento virtuale.

3.8 MESSAGGIO 6.2 - PAGAMENTO/RIMBORSO (RIMBORSO)

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

Il concessionario/sistema di gioco deve:

- rimborsare correttamente, attraverso il TAG, assegnando la quota 1 (uno) a tutte le scommesse dei biglietti precedentemente giocati. Per il

gioco a distanza, il sistema di gioco deve automaticamente accreditare l'importo giocato sul conto del giocatore utilizzato precedentemente per le giocate entro i tempi stabiliti dalla normativa.

3.9 MESSAGGIO 6.3 - INFORMAZIONI BIGLIETTO

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

Il concessionario/sistema di gioco virtuale deve:

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

3.10 MESSAGGIO 7.1 - RENDICONTO GIORNALIERO

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

Il concessionario/sistema di gioco virtuale deve:

- visualizzare correttamente le informazioni riportate nel rendiconto.

3.11 MESSAGGIO 7.2 - ELENCO BIGLIETTI PRESCRITTI

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

Il concessionario/sistema di gioco virtuale deve:

- visualizzare correttamente le informazioni riportate nell'elenco.

3.12 MESSAGGIO 7.3 - ELENCO BIGLIETTI TELEMATICI NON RISCOSSI 2

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

Il concessionario/sistema di gioco virtuale deve:

- visualizzare correttamente le informazioni riportate nell'elenco.

3.13 MESSAGGIO 7.4 - TOTALE BIGLIETTI GIORNALIERO

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

Il concessionario/sistema di gioco virtuale deve:

- visualizzare correttamente le informazioni riportate nel messaggio.

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

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

4.1 POSTA DI GIOCO

Verificare che la base di vendita sia pari a 0,50 euro e l'importo minimo per ogni biglietto sia 1 euro.

4.2 VINCITA MASSIMA

Verificare che il sistema di gioco per le scommesse virtuali non accetti giocate la cui vincita potenziale sia maggiore di 10.000 euro.

4.3 RICEVUTA DI PARTECIPAZIONE

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

4.4 APERTURA DEL GIOCO

Verificare che il generatore degli eventi virtuali non permetta l'apertura del gioco su un evento virtuale per oltre 4 ore.

4.5 RTP - PERCENTUALE DI RITORNO TEORICO

Verificare che il generatore degli eventi virtuali non permetta di impostare un RTP al di fuori dell'intervallo previsto dal decreto dirigenziale sulle scommesse su eventi simulati.

4.6 PRESENTAZIONE INIZIALE EVENTO VIRTUALE - DATI

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

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

4.7 PRESENTAZIONE INIZIALE EVENTO VIRTUALE - TEMPO

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

- nella fase di presentazione degli eventi virtuali le informazioni richieste siano visibili per almeno 90 secondi;
- nella fase di presentazione degli eventi virtuali sia esposto il tempo rimanente alla chiusura dell'accettazione delle giocate.

4.8 SVOLGIMENTO EVENTO VIRTUALE - DATI

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

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

4.9 VISUALIZZAZIONE ESITI VINCENTI - DATI

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

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

4.10 VISUALIZZAZIONE ESITI VINCENTI - TEMPO

Per tutte le discipline installate nel sistema di gioco virtuale, verificare che nella fase di visualizzazione degli esiti vincenti degli eventi virtuali le informazioni richieste siano visibili per almeno 60 secondi.