

**TECHNISCHE VORSCHRIFTEN
FÜR DEN BERICHT ÜBER DIE KONZESSION FÜR DEN BETRIEB UND DIE
SAMMLUNG VON SPIELEN GEMÄSS ARTIKEL 6 ABSATZ 3 DES
GESETZESDEKRETS NR. 41 VOM 25. MÄRZ 2024**

INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT	3
TEIL 1	4
1. PFLICHTEN DES KONZESSIONÄRS	5
1.1 FÜR DIE BEREITSTELLUNG DES SPIELANGEBOTS ERFORDERLICHE AKTIVITÄTEN	5
1.2 INHALT DES TECHNISCHEN BERICHTS	7
2. INFORMATIONSAUSTAUSCH ZWISCHEN DEM SYSTEM DES KONZESSIONÄRS UND DEM ZENTRALEN SYSTEM	9
3. VORSCHRIFTEN FÜR DIE TECHNISCHE KONFORMITÄTSPRÜFUNG	10
TEIL 2	12
4. SYSTEM DES KONZESSIONÄRS	13
5. SPIELSYSTEM	18
6. SPIELPLATTFORM	19
7. SPIELANWENDUNG	20
8. SPIELANNAHMESYSTEM	21
9. DIENSTLEISTUNGSKONZESSIONÄR	22
10. SYSTEM FÜR DIE PRÄSENTATION DES SPIELANGEBOTS (WEBSITE UND/ODER ANWENDUNG)	23
11. TELEKOMMUNIKATIONSVERBINDUNGSNETZ FÜR DIE ÜBERMITTLUNG VON INFORMATIONEN	25
12. SPIELKONTENSYSTEM DES KONZESSIONÄRS	27

VORWORT

Dieses Dokument enthält die technischen Spezifikationen, in denen die Aufgaben und Funktionen sowie die technischen Anforderungen, die der **Konzessionär** für den Fernbetrieb und die Sammlung öffentlicher Spiele erfüllen muss, festgelegt sind. Im Hauptteil des Dokuments haben die **fettgedruckten** Begriffe die Bedeutung, die in der Einheitlichen Nomenklatur der Begriffsbestimmungen angegeben ist.

In Teil 1 dieses Dokuments wird der Inhalt der im Rahmen der Konzession übertragenen Tätigkeiten und Funktionen ausführlich beschrieben, während in Teil 2 die verbindlichen technischen Mindestanforderungen für die Durchführung der Tätigkeiten, die der **Konzessionär** gewährleisten und garantieren muss, festgelegt sind.

TEIL 1

**BESCHREIBUNG DER IM RAHMEN DER KONZESSION
ÜBERTRAGENEN ÖFFENTLICHEN TÄTIGKEITEN UND
FUNKTIONEN**

1. PFLICHTEN DES KONZESSIONÄRS

Um die Aufgaben zu erfüllen, zu denen der **Konzessionär** verpflichtet ist, muss der Konzessionär mit folgenden Stellen zusammenarbeiten:

- mit der **ADM**, die für die strategische Ausrichtung, die Leitung und das Management sowie für die Überwachung und Kontrolle des gesamten **Spielsystems** und den Cashflow zuständig ist;
- mit dem **zentralen System**, dem IT-System der ADM, das mit dem **System des Konzessionärs** verbunden ist, für die Zwecke der Überprüfung, Zuweisung des eindeutigen Codes bei der Validierung des Teilnahmebelegs oder des Teilnahmerechts sowie zur Festlegung der einheitlichen Gebühr und anderer Funktionen gemäß den geltenden Rechtsvorschriften.

1.1 FÜR DIE BEREITSTELLUNG DES SPIELANGEBOTS ERFORDERLICHE AKTIVITÄTEN

Für die Bereitstellung des Spielangebots vergibt und registriert das **zentrale System** den eindeutigen Code der Wette gemäß den geltenden Bestimmungen für die Erfassung. Diese Registrierung gilt für die Abbuchung der Wette oder der Einsätze sowie für die Gutschrift von Gewinnen und Erstattungen.

Der **Konzessionär** muss zusätzlich zu den ausdrücklichen Bestimmungen des Übereinkommens Folgendes sicherstellen und garantieren:

1. die Durchführung und Verwaltung des **Systems des Konzessionärs** in Übereinstimmung mit den in diesem Dokument enthaltenen technischen Spezifikationen;
2. die Einrichtung eines *Disaster-Recovery*-Systems für die Rückverfolgbarkeit und die Wiederherstellung aller Informationen bis zum Zeitpunkt des Ausfalls. Dieses System muss daher die Speicherung einer Kopie der Daten in Echtzeit oder in Abständen von höchstens 120 Sekunden ab dem Zeitpunkt, zu dem sie in der Hauptdatenbank erzeugt oder geändert wurden, ermöglichen. Die Datenkopie muss an einem vom Hauptstandort geografisch getrennten Standort gespeichert werden;
3. die Umsetzung und Verwaltung eines eigenen **Telekommunikationsnetzes** für die Übermittlung von Informationen sowie die Modalitäten des Dialogs mit dem



- zentralen System** in Übereinstimmung mit den technischen Spezifikationen dieses Dokuments und der Kommunikationsprotokolle;
4. die Anpassung des **Systems des Konzessionärs** bei Änderungen der Rechtsvorschriften oder Änderungen, die von der ADM festgelegt werden;
 5. den Informationsaustausch mit dem **zentralen System**;
 6. die Einrichtung und Verwaltung einer Website im Eigentum des **Konzessionärs**, auf die über eine vom **Konzessionär** selbst registrierte Internet-Domain zugegriffen werden kann, deren Ersterweiterung unbedingt mit der Top-Level-Domain „.it“ übereinstimmen muss;
 7. die Umsetzung und Verwaltung etwaiger **Anwendungen** zur Anzeige der angebotenen Spielarten und der Verwaltung der einzelnen Spiele;
 8. die Umsetzung und Verwaltung eines **Spielkontensystems des Konzessionärs** für die Registrierung der Spieler und für den Zugang zu ihrem Spielkonto;
 9. die Annahme und Abbuchung der Wette oder der Einsätze, einschließlich der vom Spieler für die Teilnahme am Spiel verwendeten Bonusbeträge; die oben genannten Vorgänge müssen die gleichzeitige Übermittlung des Saldos des Spielkontos mit dem Nachweis des verbleibenden Bonusbetrags an das **zentrale System** vorsehen;
 10. die Überprüfung der geleisteten Einsätze und etwaiger Gewinne oder Erstattungen, die Zahlung der Gewinne und deren Gutschrift, einschließlich etwaiger Bonusbeträge, nach Bestätigung durch das **zentrale System**; die oben genannten Vorgänge müssen die gleichzeitige Übermittlung des Saldos des Spielkontos mit dem Nachweis des verbleibenden Bonusbetrags an das **zentrale System** vorsehen;
 11. die Anzeige der zusammenfassenden Wettdaten, die Folgendes enthalten müssen:
 - a) nur den eindeutigen Code, der vom **zentralen System** bei der Validierung des Teilnahmebelegs oder des Teilnahmerechts zugewiesen wird, und den Betrag der entsprechenden Belastung des Kontos;
 - b) die Nummer des Spielkontos und die Steuernummer des Inhabers des Spielkontos nach den in den geltenden Rechtsvorschriften vorgesehenen Modalitäten;

- c) alle weiteren Informationen im Zusammenhang mit der Wette;
12. die Führung analytischer Einzelheiten der Bewegungen und Wetten gemäß den geltenden Rechtsvorschriften, auch um dem Spieler einen Nachweis über die analytischen Details seines Spielkontos zu liefern, in dem alle Bewegungen, einschließlich der Beträge, unter Angabe der relativen Gründe für die Feststellung des Saldos gemeldet werden müssen;
13. die Einreichung eines Antrags auf Speicherung einer Einlage, Abhebung, Bonuszuteilung und Anpassungen des Spielkontos. Die Bewegung des Spielkontos ist nur nach ordnungsgemäßer Speicherung aller beschriebenen Tätigkeiten durch das **zentrale System** zulässig;
14. die Überprüfung der Konformität des **Systems des Konzessionärs**, einschließlich aller Komponenten, darunter die Website und die **Anwendungen**, durch eines der von der ADM benannten Unternehmen.

Der **Konzessionär** muss darüber hinaus:

- das **System des Konzessionärs** und das eigene **Telekommunikationsnetz** des Konzessionärs für die Übermittlung von Informationen in dem technischen Bericht, der der ADM vor der Mitteilung der Inbetriebnahme des **Telekommunikationsnetzes** zu übermitteln ist, beschreiben; nach einer außerordentlichen und/oder organisatorischen Wartung der ADM eine aktualisierte Fassung dieses technischen Berichts übermitteln;
- etwaige Ergänzungen zum technischen Bericht innerhalb von 10 Tagen nach Datum der Anfrage an die ADM weiterleiten.

1.2 INHALT DES TECHNISCHEN BERICHTS

Der technische Bericht muss auf allen Seiten eine Überschrift tragen, die mindestens Folgendes umfasst:

- den Titel;
- die Version;
- das Datum;
- einen Konzessionscode;
- den Firmennamen des **Konzessionärs**.

Der technische Bericht ist obligatorisch, wobei zumindest die angegebene Gliederung eingehalten werden muss:

1. eine Liste etwaiger Überarbeitungen und Änderungen im Vergleich zur vorherigen Fassung;
2. das **System des Konzessionärs**;
3. die Lösungen, die für die Verwaltung der im Rahmen der Konzession übertragenen Tätigkeiten gewählt wurden, mit Nachweisen für die einem **Dienstleistungskonzessionär** übertragenen Tätigkeiten;
4. **das Spielkontosystem des Konzessionärs**;
5. **die Spielsysteme**;
6. **die Spielplattformen**;
7. **die Spielanwendungen**;
8. **das Spielannahmesystem**;
9. das **Telekommunikationsnetz** für die Weitergabe von Informationen und alle notwendigen Verbindungen für den Dialog zwischen den Komponenten, einschließlich der Einsatzzeiten im Falle einer Störung;
10. das **System für die Präsentation des Spielangebots** (Website und **Anwendung**);
11. die Lage der Komponenten;
12. die logische, physische, perimetrische und umgebungsbedingte Sicherheit;
13. die Sicherheit der technischen Ausrüstung;
14. die Überwachungssysteme, einschließlich automatischer Tools zur Erkennung des Servicelevels und der verwendeten Berichterstattung;
15. die operativen Verfahren zur Unterstützung der erbrachten Dienstleistungen;
16. die Sicherheits- und Datenschutzmaßnahmen, die für die verarbeiteten personenbezogenen Daten gelten;
17. die Aufgaben und Zuständigkeiten.

Für jedes **Spielsystem**, einschließlich derjenigen, die von einem **Dienstleistungskonzessionär** angeboten werden, muss der **Konzessionär** alle **Spielplattformen**, die sie enthaltenen, und für jede Plattform die **Spielanwendungen**, die dem Spieler für die Bereitstellung der verschiedenen Spiele zur Verfügung gestellt werden, einschließlich der Art und Weise, wie alle Komponenten miteinander verbunden sind, genau beschreiben. Zusätzlich muss er für jedes **Spielsystem** stets das **Spielannahmesystem** beschreiben.

Für die **Spielplattformen** und die **Spielanwendungen** muss der **Konzessionär** den Firmennamen, die Steuernummer und die USt-IdNr. des Herstellers angeben, falls dieser nicht der **Konzessionär** selbst ist.

Der **Konzessionär** muss die Internet-Domain angeben, die von den Spielern für den Zugang zu Spielangebotsdiensten genutzt wird, und die Organisation der betreffenden Website und die implementierten Funktionen ausführlich beschreiben. Der **Konzessionär** muss gegebenenfalls auch die **Anwendungen** im Zusammenhang mit der Konzession, die den Zugang zum Spielangebot über mobile Geräte ermöglichen, beschreiben, wobei darauf zu achten ist, dass die eingeführten Funktionen umfassend beschrieben werden.

Der **Konzessionär** muss die technischen und organisatorischen Lösungen beschreiben, die ergriffen wurden, um die Risiken im Zusammenhang mit Datenverlust, -beschädigung, -diebstahl oder -kompromittierung zu minimieren, auch im Hinblick auf die Gewährleistung der Kontinuität des Dienstes und im Falle einer Unterbrechung der Tätigkeiten deren Wiederherstellung ohne Datenverlust. Die Verfahren für die automatisierte Integritätsprüfung der Komponenten des **Systems des Konzessionärs** müssen auch beschrieben werden.

Außerdem müssen die Mechanismen zum Schutz des **Telekommunikationsverbindungsnetzes** und die über dieses Netz übermittelten Informationen beschrieben werden.

Konzessionäre, die als **Dienstleistungskonzessionäre** tätig sind, müssen beschreiben, wie sie die einzelnen Komponenten jedes **Spielsystems**, das sie dem **Konzessionäre** zur Verfügung stellen wollen, herstellen.



2. INFORMATIONSAUSTAUSCH ZWISCHEN DEM SYSTEM DES KONZESSIONÄRS UND DEM ZENTRALEN SYSTEM

Für den Informationsaustausch zwischen dem **System des Konzessionärs** und dem **zentralen System** muss der **Konzessionär** den Betrieb des **Telekommunikationsverbindungsnetzes** zwischen dem **System des Konzessionärs** und dem **zentralen System** messen und sicherstellen, und es gemäß den technischen Spezifikationen dieses Dokuments und der Kommunikationsprotokolle nutzen.

Der Informationsaustausch zwischen dem **Spielkontensystem des Konzessionärs** und dem **zentralen System** wird ausschließlich vom **Konzessionär** durchgeführt.

Wenn das **System des Konzessionärs** das **Spielsystem** eines **Dienstleistungskonzessionärs** enthält, wird der Informationsaustausch zwischen dem **Spielsystem** und dem **zentralen System** vom **Dienstleistungskonzessionär** durchgeführt; in allen anderen Fällen erfolgt der Informationsaustausch direkt durch den **Konzessionär**.

Der **Konzessionär** muss, wenn er davon Gebrauch macht, einen Vertrag mit dem **Dienstleistungskonzessionär** abschließen, in dem u. a. vorgesehen ist, dass der **Konzessionär** den Vertrag kündigen kann, wenn der Servicelevel im Vergleich zu den vereinbarten Servicelevels unzureichend ist, sowie die Garantie, dass er jederzeit über eigene Spieldaten verfügen kann.

3. VORSCHRIFTEN FÜR DIE TECHNISCHE KONFORMITÄTSPRÜFUNG

Der **Konzessionär** muss, um die in Artikel 6 Absatz 1 des Gesetzesdekrets Nr. 41 vom 25. März 2024 genannten Arten von Spielen zu sammeln, über die von der ADM zur Verfügung gestellten IT-Verfahren die technische Konformitätsüberprüfung durch eine der von der ADM beauftragten Prüfstellen oder in den vorgesehenen Fällen durch die SO.GE.I. S.p.A. verlangen und alles Notwendige bereitstellen.

Bei der technischen Konformitätsprüfung wird zumindest überprüft, ob die Anforderungen dieses Dokuments erfüllt sind, wobei zumindest die folgenden Methoden zu verwenden sind, sofern dies für die jeweilige Spielart vorgesehen ist:

- a) eine Analyse des Quellcodes;
- b) eine Dokumentenanalyse in Bezug auf jede Komponente;
- c) Konformitätsprüfungen, auch mithilfe von Simulationsinstrumenten und -verfahren, in Bezug auf jede Komponente;
- d) Überprüfung der ordnungsgemäßen Kommunikation und Integration zwischen allen Komponenten des **Systems des Konzessionärs**;
- e) Überprüfung der ordnungsgemäßen Kommunikation zwischen dem **System des Konzessionärs** und dem **zentralen System**;
- f) Überprüfung der ordnungsgemäßen Umsetzung der Spielvorschriften;
- g) Statistische Tests des RNG (Zufallszahlengenerator);
- h) Analyse des mathematischen Modells, einschließlich der Art und Weise, wie die Gewinne verteilt werden.

Bei der technischen Konformitätsprüfung wird das Ergebnis der durchgeführten Tätigkeiten ermittelt, wobei, soweit dies für die jeweilige Spielart vorgesehen ist, für jede Komponente Folgendes ermittelt wird:

- a) Identifizierungsdaten und zugehörige Hardware- und/oder Softwaremodule;
- b) als kritisch eingestufte Dateien;
- c) die Ergebnisse der statistischen Analysen des RNG;
- d) die Art der verfügbaren Jackpots;
- e) der prozentuale Anteil der an den Spieler ausgeschütteten Gewinne, wobei der Anteil der Gewinne für den Jackpot zu unterscheiden ist;

- f) die Erfolgswahrscheinlichkeit;
- g) die Ergebnisse der durchgeführten Analysen;

Falls Änderungen an Komponenten des **Systems des Konzessionärs**, die bereits mit positivem Ergebnis überprüft wurden, vorgenommen werden sollen, ist zur Gewährleistung der Vereinbarkeit der Änderungen mit den in diesem Dokument genannten technischen Vorschriften, ein Antrag an eine Prüfstelle oder in den vorgesehenen Fällen an SO.GE.I. S.p.A. zu richten, die erforderlichenfalls eine neue technische Konformitätsprüfung durchführt.

Die in Artikel 6 Absatz 3 des Gesetzesdekrets Nr. 41 vom 25. März 2024 genannte Sammlung für Spiele darf erst nach einer Bescheinigung durch die ADM, die das positive Ergebnis der Überprüfung oder deren Ergebnisse enthält, durchgeführt werden und muss der Zertifizierung entsprechen.

Bei einer Störung und/oder Änderung des **Systems des Konzessionärs** im Vergleich zu den Angaben in der Bescheinigung muss der **Konzessionär** die Ursachen mithilfe der zur Verfügung stehenden Überwachungsinstrumente unverzüglich ermitteln, wobei darauf zu achten ist, dass das technische Problem detailliert und umfassend beschrieben wird, wie die Anomalie zu behandeln ist und wie das korrekte Funktionieren des **Systems des Konzessionärs** oder der betreffenden Komponente desselben wiederhergestellt werden kann.

Für den Fall, dass die Fortsetzung der Sammlungs- und Spieltätigkeit nicht verhindert wird, muss der **Konzessionär** so bald wie möglich die aufgetretenen Probleme lösen und die Anomalien beseitigen, auch durch Änderungen des **Systems des Konzessionärs**.

Wird dagegen die Fortsetzung der Sammlungs- und Spieltätigkeit verhindert, so muss das **System des Konzessionärs** die in diesem Dokument beschriebenen Verfahren zur Überprüfung der Integrität durchführen und der **Konzessionär** muss den Spieler und die ADM ausdrücklich über das Ereignis informieren. Eine etwaige vollständige Erstattung der Einsätze geht in jedem Fall zu Lasten des **Konzessionärs**.

Die Gebühren, die sich speziell auf die technische Konformitätsprüfung beziehen, werden von den Antragstellern getragen.



AGENZIA

ADM

AGENZIA DELLE DOGANE E DEI MONOPOLI

Technische Vorschriften

TEIL 2

TECHNISCHE ANFORDERUNGEN

4. SYSTEM DES KONZESSIONÄRS

Das **System des Konzessionärs** umfasst:

- Spielsysteme für die Erbringung von Spieldienstleistungen, bestehend aus:
 - Spielplattform(en) mit den einzelnen **Spielanwendungen**;
 - **das Spielannahmesystem**;
- **das System für die Präsentation des Spielangebots** (Website und/oder **Anwendung**);
- **das Spielkontosystem des Konzessionärs**;
- das Buchführungssystem für die Feststellung der fälligen Beträge gemäß den geltenden Rechtsvorschriften;
- das Überwachungs- und Kontrollsystem, auch im automatischen Modus, der Hardware- und Softwareinfrastruktur, welches das ordnungsgemäße Funktionieren aller Komponenten ermöglicht;
- **das Telekommunikationsverbindungsnetz** für die Übermittlung von Informationen.

Alle Komponenten des **Systems des Konzessionärs** müssen die koordinierte Weltzeit (UTC) als Referenzzeiteinheit verwenden.

Die für den Aufbau der Infrastruktur des **Systems des Konzessionärs** erforderlichen Ressourcen müssen sich im Gebiet des Europäischen Wirtschaftsraums befinden, auch wenn sie mit Cloud-Computing-Lösungen umgesetzt werden. Cloud-Computing-Lösungen müssen die technischen Anforderungen und Merkmale erfüllen, die von der Agentur für ein digitales Italien (AGID) und der Nationalen Agentur für Cybersicherheit (ACN) festgelegt wurden, damit sie der öffentlichen Verwaltung zur Verfügung gestellt werden können, und sie müssen sicherstellen, dass alle von der ADM angeforderten Informationen für Überwachungs- und Kontrolltätigkeiten in vollem Umfang zur Verfügung stehen.

Insbesondere muss die digitale Souveränität der Daten gewährleistet werden, wobei die Verpflichtung besteht, die Vorschriften über die Datenresidenz, die Datenübertragung, den Datenzugang und die Datensicherheit uneingeschränkt einzuhalten, wobei die Daten sowohl während der Übermittlung als auch nach ihrer Speicherung verschlüsselt werden müssen.

Die Architektur des **Systems des Konzessionärs** muss größtmögliche Garantien in Bezug auf Kapazität, Verfügbarkeit, Skalierbarkeit, Leistung, Sicherheit und Kontrollierbarkeit bieten. Diese Architektur muss auch die Kontinuität des Dienstes durch hochzuverlässige Lösungen gewährleisten, die durch Redundanz aller Komponenten und

die Nutzung technologischer und organisatorischer Lösungen erreicht werden, die eine Wiederherstellung der Dienste ohne Datenverlust ermöglichen.

Das **System des Konzessionärs** muss über Merkmale verfügen, die den Verlust, die Beschädigung, den Diebstahl oder die Kompromittierung von Daten sowie die Unterbrechung von Tätigkeiten verhindern können, unter anderem durch die korrekte Anordnung der Ausrüstung und deren Schutz, um die Risiken, die sich aus umgebungsbezogenen Bedrohungen und Gefahren ergeben, sowie den unbefugten Zugriff zu verringern.

Die einzelnen Funktionen des **Systems des Konzessionärs** müssen mit modularen Entwicklungstechniken durchgeführt werden, die eine eindeutige Identifizierung der einzelnen Systemkomponenten ermöglichen.

Während des Spielbetriebs muss die Aktualisierung der Datenbanken durch Transaktionen erfolgen, die gleichzeitig mit der Durchführung des Vorgangs getätigt werden, um sicherzustellen, dass der Vorgang ordnungsgemäß und vollständig durchgeführt wird und die Rückverfolgbarkeit der ausgeübten Tätigkeiten gewährleistet ist, wobei rechtzeitig zu handeln ist, wenn Anomalien oder Unstimmigkeiten in Bezug auf den normalen Ablauf der Tätigkeiten festgestellt werden. Jede Transaktion muss strikt den in den einzelnen Kommunikationsprotokollen beschriebenen Regeln entsprechen.

Das **System des Konzessionärs** muss die Sammlung und Verwaltung von Spielen sowie den Dialog mit dem **zentralen System** gemäß den in diesem Dokument enthaltenen technischen Spezifikationen ermöglichen und muss außerdem folgende Merkmale aufweisen:

- Gewährleistung der Verarbeitung von Informationen im Einklang mit den geltenden Rechtsvorschriften über die Verarbeitung personenbezogener Daten, auch durch das ordnungsgemäße Entfernen oder Überschreiben von Speichermedien, die sensible Daten enthalten, vor ihrer möglichen Entsorgung.
Insbesondere sind Sicherheitsmaßnahmen zu treffen, um die Parameter der Verarbeitung personenbezogener Daten, die von der betroffenen Person oder dem Datenverantwortlichen verwaltet werden, gemäß den Rechtsvorschriften über den Schutz personenbezogener Daten einzuhalten, um Daten und Datenkopien zu schützen, um deren Vertraulichkeit, Integrität, Verfügbarkeit und Authentizität zu gewährleisten.
- Sicherstellung der Überwachung der Tätigkeiten aller Komponenten durch Verwendung von Auditprotokollen für die



chronologische Aufzeichnung der Tätigkeiten der Betreiber und Administratoren des **Systems des Konzessionärs**, des Schutzes dieser Protokolle vor Änderung und unbefugtem Zugriff sowie der Verwendung von Protokollen für die Fehlerverwaltung, um geeignete Korrekturmaßnahmen zu ergreifen;

- Gewährleistung ordnungsgemäß dokumentierter Backup-Strategien;
- Schutz der Integrität von Komponenten und Informationen, auch durch automatische Mechanismen, die Änderungen daran verhindern. Die Komponenten des **Systems des Konzessionärs** müssen automatisierten Verfahren zur Überprüfung der Integrität unterzogen werden, welche für den Fall, dass eine solche Überprüfung scheitert, Sperrmechanismen für die betreffende Komponente vorsehen. Insbesondere sollten diese Mechanismen auf die einzelnen **Spielplattformen** und **Spielanwendungen** angewandt werden, wie auch auf das **Spielkontensystem des Konzessionärs** und die Software, die verwendet wird, um die entsprechenden Meldungen zu berechnen und an das **zentrale System** zu senden.

Der Zugang zu den Funktionen für die Verwaltung von Spiel- und Spielkonten kann erst erfolgen, nachdem der Spieler auf das Spielkonto zugegriffen hat, was mit seinen eigenen Zugangsnachweisen, die während der Registrierung festgelegt wurden, erfolgen muss. Spielfunktionen, für die keine Barzahlung erforderlich ist, müssen auch ohne Zugriff des Spielers auf das Spielkonto zur Verfügung gestellt werden.

Nach dem Zugriff des Spielers auf das Spielkonto wird eine Höchstzeit von 20 Minuten gewährt, sodass im Falle der Untätigkeit des Nutzers der Zugang zu den Funktionen für die Verwaltung von Spiel- und Spielkonten verhindert wird; dies gilt unbeschadet der Möglichkeit des Nutzers, selbstständig einen anderen Wert festzulegen, der jedoch weniger als 60 Minuten betragen muss.

Die Nutzersitzung endet in folgenden Fällen:

- a) wenn der Spieler das **System des Konzessionärs** über das Ende der Nutzersitzung informiert;
- b) wenn das Zeitlimit überschritten wird;
- c) wenn vom **Konzessionär** festgelegte und dokumentierte Bedingungen vorliegen, die die Beendigung der Nutzersitzung erfordern;

- d) bei erzwungener Schließung der Website oder der **Anwendungen**.

In Fällen, in denen die Nutzersitzung endet, was zur Unterbrechung einer Spieltätigkeit führt, muss die Wiederaufnahme der unterbrochenen Tätigkeit bei erneutem Zugriff gewährleistet sein, wobei stets der normale Spielablauf zu wahren ist.

Während der Nutzersitzung ist vorzusehen, dass bei Erreichen von Ausgaben- und/oder Zeitlimits je nach Alter und Spielgewohnheiten des Spielers spezifische Warnhinweise angezeigt werden; die Ausgabenobergrenze darf 100 EUR und das Zeitlimit eine Stunde pro Nutzersitzung nicht überschreiten.

Alle für die letzten sechs Monate gespeicherten Informationen sowie die Buchführungsdaten der letzten zwei Jahre müssen für die Zwecke der Überwachung und Kontrolle durch die ADM in Echtzeit zur Verfügung gestellt werden. Nach Ablauf dieses Zeitraums müssen diese Informationen, sofern sie nicht mehr in Echtzeit verfügbar sind, dennoch mindestens die folgenden fünf Jahre lang aufbewahrt werden, um ihre Integrität, Lesbarkeit und Zugänglichkeit zu gewährleisten.

Es muss möglich sein, konkrete Informationen in Echtzeit mit benutzerdefinierten Zeitabständen für jede einzelne Komponente des **Systems des Konzessionärs** abzufragen, mit der Möglichkeit, innerhalb von höchstens 48 Stunden das Ergebnis der Abfragen anzuzeigen und das Ergebnis dieser Abfragen zu exportieren.

Der Spieler muss die Möglichkeit haben, sich selbst vom Spiel oder von einer oder mehreren der in Artikel 6 Absatz 3 des Gesetzesdekrets Nr. 41 vom 25. März 2024 genannten Arten auszuschließen, wobei die Möglichkeit eines vorübergehenden und dauerhaften Selbstausschlusses zur Verfügung gestellt werden muss. Diese Funktion muss auch im **System für die Präsentation des Spielangebots** vorhanden sein.

Der Spieler muss außerdem über eine dauerhafte Widerrufsfunktion für den Selbstausschluss verfügen, die frühestens neun Monate nach dem Zeitpunkt des Selbstausschlusses zur Verfügung stehen darf. Jede Reaktivierung auf Antrag des Spielers nach neun Monaten nach einem dauerhaften Selbstausschluss erfolgt sieben Tage nach Übermittlung der Mitteilung an den Konzessionär. Ein vorübergehender Selbstausschluss kann auf Antrag des Spielers in einen dauerhaften Selbstausschluss umgewandelt werden.

Selbstausschluss kann für einen einzelnen **Konzessionär** oder generell für alle Konzessionäre erfolgen. Ein selbstaugeschlossener Spieler kann nicht nur nicht spielen, sondern auch keine neuen Konten

eröffnen, keine Einzahlungen tätigen und keine Boni erhalten. Ein **Konzessionär** kann nur natürliche Personen generell ausschließen, die ein Konto bei dem betreffenden **Konzessionär** haben oder hatten.

Im Falle eines Selbstausschlusses muss sichergestellt werden, dass mit sofortiger Wirkung die automatische Trennung aller aktiven Nutzersitzungen gleichzeitig erfolgt und dass dies dem **zentralen System** mitgeteilt wird; der Abschluss von Spieltätigkeiten, die bereits vor dem Selbstausschluss begonnen wurden, muss stets sichergestellt werden. In jedem Fall muss der Spieler Zugang zu seinem eigenen Spielkonto haben, um es zu verwalten.

Die Einrichtung eines Spielkontos darf einem Spieler, der sich zum Zeitpunkt der Einrichtung selbst vom Spiel ausgeschlossen hat, nicht gestattet werden.

Der Spieler muss über eine Funktion verfügen, die es ermöglicht, Selbstbeschränkungen für das Spiel innerhalb eines täglichen, wöchentlichen, monatlichen oder jährlichen Zeitraums aufzuerlegen, und zwar in Bezug auf die Zeit zwischen dem Beginn und dem Ende der Nutzersitzungen, die Ausgaben (verstanden als abgespielte Beträge abzüglich gewonnener und erstatteter Beträge), Geldverluste (verstanden als Einzahlungen abzüglich getätigter Auszahlungen) und Einzahlungen. Diese Funktion muss auch im **System für die Präsentation des Spielangebots** vorhanden sein. Die festgelegten Limits dürfen keinen unbestimmten Wert haben.

Einzahlungen auf das Spielkonto müssen mit Hilfe von Zahlungsinstrumenten geleistet werden, die die Rückverfolgbarkeit der Cashflows gewährleisten, **oder wenn sie in einer Einzelhandelsverkaufsstelle und innerhalb der wöchentlichen Obergrenze von insgesamt 100 EUR durchgeführt werden, in bar oder mit anderen Zahlungsinstrumenten**; Auszahlungen vom Spielkonto müssen mittels der bereits oben vom Spielkontoinhaber gegenüber dem **Konzessionär** angegebenen und von diesem bestätigten Zahlungsmittel erfolgen.

Bei Überschreitung der vom Spieler gesetzten Limits ist sicherzustellen, dass mit sofortiger Wirkung jede Spieltätigkeit in allen aktiven Nutzersitzungen verhindert wird und eine entsprechende Mitteilung an das **zentrale System** erfolgt; der Abschluss einer Spieltätigkeit, die bereits begonnen hat, bevor die vom Spieler gesetzten Limits erreicht sind, muss stets sichergestellt werden.

In jedem Fall muss es dem Spieler möglich sein, auf sein eigenes Spielkonto zuzugreifen, um es zu verwalten und gegebenenfalls die festgelegten Limits zu ändern. Wenn die Limits weiter eingeschränkt werden, müssen die neuen Werte sofort wirksam werden; andernfalls

wird die Änderung ab dem folgenden siebten Tag wirksam, es sei denn, es handelt sich um Parameter, die zum Zeitpunkt der erstmaligen Aktivierung des Kontos festgelegt wurden; in diesem Fall tritt die Änderung am folgenden Tag in Kraft.

Im Falle eines Selbstausschlusses des Spielers müssen die vom Spieler selbst festgelegten Limits auch im Fall eines späteren Widerrufs des Selbstausschlusses gültig bleiben.

Zusätzliche Selbstbeschränkungen für das Spiel, die von den Bisherigen abweichen, können vom **Konzessionär** festgelegt werden; in diesem Fall müssen die Informationen dem Spieler mindestens sieben Tage im Voraus mitgeteilt werden.

Das **System des Konzessionärs** muss über Funktionen verfügen, mit denen der Zugang des Spielers in den im Spielkontovertrag vorgesehenen Fällen ausgesetzt oder gesperrt werden kann. Diese Funktionen müssen es ermöglichen, die Gründe für die Aussetzung bzw. Sperrung in einem elektronischen Datensatz zu speichern.

Für die Dauer der Aussetzung bzw. Sperrung darf der Spieler nicht daran gehindert werden, die Gewinne von seinem Spielkonto abzuheben, es sei denn, der Grund für die Aussetzung bzw. Sperrung verbietet eine solche Transaktion.

Das **System des Konzessionärs** darf den Spieler nicht dazu veranlassen oder zwingen, die während der Nutzung der Website oder der **Anwendungen** begonnenen Aktivitäten abzuschließen.

5. SPIELSYSTEM

Die **Spielsysteme** müssen die in Artikel 6 Absatz 1 des Gesetzesdekrets Nr. 41 vom 25. März 2024 genannten Spielarten wie folgt zusammenfassen:

- 1) Wetten mit fester Quote auf sportliche und nicht sportliche Ereignisse und Wetten mit fester Quote und direkter Interaktion zwischen den Spielern;
- 2) Wetten auf simulierte Ereignisse;
- 3) Wetten mit festen Quoten und Totalisatorwetten auf Pferderennen;
- 4) Sportwettenpools und Totalisatorwetten, die nicht auf Pferderennen bezogen sind;
- 5) nationale Pferderennen und Pferderennwettbewerbe;
- 6) Geschicklichkeitsspiele, einschließlich Kartenspiele im Turnier- und Nicht-Turnier-Modus, sowie Spiele mit festen Quoten und Fernbingo;
- 7) zusätzliche Spiele, die in virtueller oder digitaler Form, auch über das Metaversum, durchgeführt werden.

Dem Spieler können kostenlose Spielsimulationen zur Verfügung gestellt werden, die sich in keiner Hinsicht unterscheiden dürfen und das gleiche Verhalten wie bei der Verwendung von Geld entsprechend den Spielregeln gewährleisten müssen.

6. SPIELPLATTFORM

Spielplattformen für Spielarten, bei denen ein prozentualer Gewinn erzielt wird, der in der Regelung der einzelnen Spielarten und der gespielten Beträge festgelegt ist, muss das Ergebnis der Wetten mit Hilfe eines Zufallszahlengenerators (RNG) bestimmt werden.

Der RNG kann mithilfe von Softwareprogrammen und/oder Hardwaregeräten eingerichtet werden und darf nicht in **Spielanwendungen** integriert sein; zur Bestimmung der Ergebnisse der einzelnen Wetten sind Zufallszahlen unter Berücksichtigung der Merkmale der Zufälligkeit, der statistischen Unabhängigkeit, der Äquivalenz, der Nichtreproduzierbarkeit, der Unvorhersehbarkeit und der Nichtableitbarkeit zu ermitteln; die Zufallszahlen und Ergebnisse dürfen nicht zugänglich sein, bevor sie von der **Spielanwendung** verwendet werden.

Der Spieler muss stets in der Lage sein, die letzte Wette zu sehen, sofern dies für die jeweilige Spielart vorgesehen ist, entweder durch eine visuelle Wiedergabe der Wette oder durch eine detaillierte nicht grafische Beschreibung, die mindestens folgende Angaben enthält:

- a) Datum und Uhrzeit der Wette;
- b) die von der ADM zugewiesene Wettkennung, einschließlich des Zeitstempels;
- c) das Endergebnis des Spiels, entweder grafisch oder per Textnachricht;
- d) den gespielten Gesamtbetrag und etwaige Aufschlüsselung desselben;
- e) die Höhe etwaiger Gewinne (einschließlich Jackpots);
- f) die Ergebnisse etwaiger Zwischenstufen der Wette.

Die Wiedergabe der Spiele, die in den letzten sechs Monaten gespielten Spiele, nicht notwendigerweise in grafischer Form, muss, muss für die Ausübung der Überwachung und Kontrolle durch die ADM stets gewährleistet sein.

7. SPIELANWENDUNG

Die Rückgabe eines Prozentsatzes der gespielten Beträge an den Gewinnen (RTP) muss den durch die für das Spiel geltenden Regeln und Regelungen gesetzten Limits entsprechen.

Spiele dürfen nicht so konzipiert sein, dass sie bei den Spielern den falschen Eindruck erwecken, sie hätten höhere Gewinnchancen als tatsächlich der Fall ist, oder dass sie bei den Spielern den Eindruck erwecken, häufiger als nach den Spielregeln natürlich möglich den Höchstpreis gewinnen zu können, um sie zur Fortsetzung des Wettens zu bewegen.

Jedem Spiel sind die einschlägigen Regeln (einschließlich der Spezifikationen für die Verwendung von Jackpots, der Angabe des RTP und der Festlegung der Spielpreise) und die Spielanweisungen beizufügen. Diese Regeln und Anweisungen müssen dem Spieler stets zur Verfügung stehen.

Alle (visuellen, audiovisuellen, schriftlichen oder symbolischen) Informationen der **Spielanwendung** müssen frei von obszönen, illegalen oder beleidigenden Inhalten sein.

Der Name der **Spielanwendung** muss für den Spieler deutlich sichtbar sein.

Die Höhe der Wette (und, soweit möglich, ihr Gegenwert in Guthaben) muss für den Spieler deutlich sichtbar sein. Wenn das Spiel die Spielguthaben anzeigt, muss der Umrechnungswert dem Spieler ersichtlich sein.

Die **Spielanwendung** muss gegebenenfalls den zulässigen Mindest- und Höchstbetrag der Wette, die potenziellen Gewinne und das Ergebnis des Spiels angeben.

Automatische Wetten oder Wettsequenzen sind ohne ausdrückliche Zustimmung des Spielers nicht zulässig. Insbesondere ist es nicht zulässig, dass frühere Wetten selbstständig wiederholt und nach Ablauf eines im Voraus festgelegten Zeitraums von der **Spielanwendung** ohne ausdrückliche Zustimmung des Spielers (z. B.: Wiederholung der letzten Einsätze) übernommen werden.

Jede **Spielanwendung** darf nur dann abgeschaltet und/oder deaktiviert werden, wenn keine Spielaktivitäten stattfinden.

8. SPIELANNAHMESYSTEM

Das **Spielannahmesystem** ist die Komponente des **Spielsystems**, die über das **Telekommunikationsnetz des Konzessionärs** mit dem **zentralen System** verbunden ist.

Nutzt der **Konzessionär** die **Spielsysteme** eines **Dienstleistungskonzessionärs**, erfolgt die Verbindung mit dem **zentralen System** über das **Telekommunikationsnetz** des **Dienstleistungskonzessionärs**.

Das **Spielannahmesystem** muss mindestens Folgendes umfassen:

- eine Schnittstelle mit den **Spielplattformen**;
- eine Schnittstelle mit dem **Spielkontensystem des Konzessionärs**;
- eine Schnittstelle mit dem **zentralen System** für jede Spielart.

Die Schnittstellen mit **Spielplattformen** müssen für jede **Spielplattform** modular und unabhängig sein.

Die Schnittstellen mit dem **zentralen System** müssen sicherstellen, dass die einschlägigen Kommunikationsprotokolle eingehalten werden, und müssen modular und autonom sein.

Die Schnittstelle zum **Spielkontensystem des Konzessionärs** eines **Dienstleistungskonzessionärs** muss auch den Dialog mit dem **Spielkontensystem des Konzessionärs** über dessen eigenes **Spielsystem** sicherstellen.

9. DIENSTLEISTUNGSKONZESSIONÄR

Stellt ein **Dienstleistungskonzessionär** anderen **Konzessionären** seine eigenen **Spielsysteme** zur Verfügung, müssen diese physisch oder logisch getrennt sein, soweit dies je nach Spielart möglich ist. Es muss immer möglich sein, die Daten der einzelnen **Konzessionäre** zu isolieren.

Außer in den Fällen, in denen die Infrastruktur des **Dienstleistungskonzessionärs** mit Cloud-Computing-Lösungen betrieben wird, darf diese Infrastruktur nicht mit anderen **Dienstleistungskonzessionären** geteilt werden.

10. SYSTEM FÜR DIE PRÄSENTATION DES SPIELANGEBOTS (WEBSITE UND/ODER ANWENDUNG)

Auf der Website und in den **Anwendungen** müssen mindestens die folgenden Angaben deutlich sichtbar sein:

- Name, Rechtsform, Steuernummer, Umsatzsteuer-Identifikationsnummer und Sitz des **Konzessionärs**;
- die Konzessionskennung;
- das Logo oder Zeichen des **Konzessionärs**;
- das ADM-Logo und das Logo für „legales und verantwortungsvolles Spielen“;
- das Verbot von Glücksspielen für Minderjährige;
- Elemente des Spielangebots, einschließlich Elementen, die die einzelnen Spielarten kennzeichnen, wie z. B. die Kosten für die Teilnahme am Spiel, etwaige Preise und die Art und Weise ihrer Zuweisung, wie mögliche Boni verwaltet werden;
- Spielvorschriften und Teilnahmeanweisungen;
- Möglichkeiten des Umgangs mit Fehlfunktionen;
- die Öffnungszeiten des Spiels;
- die Verfahren und Fristen für die Gutschrift von Gewinnen und Erstattungen sowie für Auszahlungen von Spielkonten;
- die Mindestanforderungen für Spielerstationen für Fernspiele;
- die Kontaktdaten des Spieler-Supportdienstes;
- die Funktionen im Zusammenhang mit dem Selbstausschluss vom Spiel und der Selbstbeschränkung;
- häufig gestellte Fragen;
- Verbindungen zu institutionellen Websites, die mit der Welt der Spiele und insbesondere mit der der ADM verbunden sind;
- die geltenden Rechtsvorschriften über Fernspiele und jede andere ADM-Maßnahme in Bezug auf die von ihr erfassten Spiele;
- der konventionelle Konzessionsakt;

Innerhalb der Website und der **Anwendungen** müssen zusätzlich zum Verbot von Glücksspielen für Minderjährige deutlich sichtbare Hinweise und/oder Links vorhanden sein, die mindestens Folgendes enthalten:

- Informationen über potenzielle Risiken im Zusammenhang mit Glücksspielen und Kontaktdaten für die Unterstützung bei Glücksspielproblemen;
- praktische und genaue Informationen über Spiele, Regeln und Gewinnwahrscheinlichkeit;



- eine Liste von Maßnahmen zum Spielerschutz mit der Möglichkeit, dass der Spieler solche Maßnahmen anwenden kann;
- einen klaren Link zu den allgemeinen Geschäftsbedingungen, die der Spieler akzeptiert, indem er auf die Website oder die **Anwendungen** zugreift und spielt;
- einen klaren Link zu den Vorschriften zum Schutz personenbezogener Daten, die vom **Konzessionär** angewandt werden;
- einen klaren Link zur ADM-Website;
- ein einfaches und offensichtliches/sichtbares System zur Unterrichtung des Spielers über das Recht, Beschwerde gegen den **Konzessionär** zu erheben; dieses System muss einen Link zum ADM-Meldeportal enthalten.

Auf der Website und in den **Anwendungen** müssen für jedes Geschicklichkeitsspiel, einschließlich Kartenspiele im Turnier- und Nicht-Turnier-Modus, sowie Spiele mit festen Quoten und Fernbingo, stets endgültige Informationen über Zeiträume, die jedem Kalendermonat entsprechen, über die Höhe der den Spielern im Zusammenhang mit der Sammlung gewährten Gewinne verfügbar sein. Auf der Website und in den **Anwendungen** muss stets ein Supportdienst für Fragen im Zusammenhang mit dem Zugang zu Spielen und der Nutzung von Inhalten zur Verfügung stehen.

Die Website und die **Anwendungen** müssen in italienischer Sprache entwickelt werden, mit Ausnahme der allgemein gebräuchlichen Fachbegriffe.

Alle für das ordnungsgemäße Funktionieren der Website und der **Anwendungen** erforderlichen Softwarefunktionen, die auf den Geräten der Spieler zu installieren sind, müssen den Verlust, die Beschädigung, den Diebstahl oder die Kompromittierung von Daten verhindern und die Risiken, die sich aus Bedrohungen durch böswillige Codes ergeben, verringern, indem sie die ausschließliche Verbindung mit den Komponenten des **Systems des Konzessionärs** gewährleisten.

11. TELEKOMMUNIKATIONSVERBINDUNGSNETZ FÜR DIE ÜBERMITTLUNG VON INFORMATIONEN

Das **Telekommunikationsverbindungsnetz**, dessen Anschlüsse im Auftrag des **Konzessionärs** erfolgen müssen, muss sich auf von Telekommunikationsbetreibern angebotene marktübliche technologische Lösungen stützen und Sicherheitstechnologien einsetzen, die die Integrität und Vertraulichkeit der ausgetauschten Daten gewährleisten und gleichzeitig die Kontinuität des Dienstes während des Spielbetriebs unter allen Umständen, unabhängig von der Belastung des **Systems des Konzessionärs**, gewährleisten können.

Der Dialog zwischen dem **System des Konzessionärs** und dem **zentralen System** wird durch die von der ADM festgelegten und zur Verfügung gestellten Kommunikationsprotokolle festgelegt.

Wenn, für den Dialog zwischen den Komponenten des **Systems des Konzessionärs** proprietäre Kommunikationsprotokolle verwendet werden, so müssen diese Protokolle ähnliche Merkmale aufweisen wie die für die Übermittlung von Informationen über das **Telekommunikationsverbindungsnetz** erforderlichen Protokolle.

Die Spezifikationen für die Verbindung zwischen den peripheren Geräten und dem Standort des **zentralen Systems** basieren derzeit auf dedizierten Lan-to-Lan-FastEthernet-Netzen bis zu 100 Mbit/s, in denen Ethernet oder FastEthernet über Layer-3-Schalter oder über eine VPN-Verbindung im Internet, die mit der Nutzung bestimmter Technologien verbunden ist, zur Verfügung gestellt werden. Die Verbindungen sind an die Kompatibilität mit den IT-Systemen des **zentralen Systems** gebunden und müssen redundant sein, um einen ständigen und kontinuierlichen Dialog zwischen den beteiligten Systemen zu gewährleisten.

Ist ein Anschluss an ein öffentliches Konnektivitätssystem vorhanden, darf dieser nur für Wetten auf Pferderennen und für den Informationsaustausch mit dem **zentralen System** genutzt werden. Die Beschränkung dieser Art von Anschluss auf das italienische Staatsgebiet bleibt davon unberührt.

Das **Telekommunikationsverbindungsnetz** muss kontinuierlich überwacht werden, um vor externen Bedrohungen geschützt zu werden, damit die Sicherheit der das Netz nutzenden Systeme und Anwendungen, einschließlich der Informationen im Transit, die geschützt werden müssen, um unvollständige Übermittlungen, Routingfehler und Cyberangriffe jeglicher Art zu verhindern und die Integrität und Vertraulichkeit der ausgetauschten Nachrichten zu gewährleisten, aufrechterhalten wird.

Die Umsetzung der für den Betrieb und die Sammlung von Spielen erforderlichen Funktionen im Sinne des Gesetzesdekrets Nr. 41 vom 25. März 2024 erfordert einen kontinuierlichen Informationsaustausch in Echtzeit zwischen dem **System des Konzessionärs** und dem **zentralen System** über das Datenübertragungsnetz, das ausschließlich für den Betrieb der Spiele selbst verwendet werden darf. Zu diesem Zweck muss der **Konzessionär**:

1. dem **zentralen System**, soweit dies für die jeweilige Spielart vorgesehen ist, die Informationen zur Vorbereitung der Sammlung des Spiels gemäß den Kommunikationsprotokollen der einzelnen Spielarten übermitteln;
2. die Spieleinsätze in Echtzeit über sein eigenes **Telekommunikationsverbindungsnetz** einziehen;
3. dem **zentralen System** die Spieldaten in Echtzeit übermitteln, um den eindeutigen Code für die Validierung der Teilnahmebestätigung oder des Teilnahmerechts zu erhalten;
4. das Spielkonto des Spielers nach Erhalt des eindeutigen Codes durch das **zentrale System** bei der Validierung des Teilnahmebelegs oder des Teilnahmerechts durch Abbuchung der Wette oder der Einsätze, einschließlich etwaiger vom Spieler verwendeter Bonusbeträge, bewegen;
5. dem **zentralen System**, soweit dies für die jeweilige Spielart vorgesehen ist, die Informationen, die für die Bestimmung des Status der Wetten erforderlich sind, gemäß den Kommunikationsprotokollen für die einzelnen Spielarten übermitteln;
6. das Spielkonto des Spielers nach dem positiven Ergebnis einer Überprüfung der gewonnenen oder zu erstattenden Wetten durch das **zentrale System** durch die Auszahlung von Gewinnen oder Erstattungen und deren Gutschrift, einschließlich etwaiger Bonusbeträge, die der Spieler gewonnen hat, bewegen;
7. das Spielkonto des Spielers bei Einzahlung, Auszahlung, Zuteilung von Boni und Anpassungen des Spielkontos erst nach Erhalt des positiven Ergebnisses der Speicherabfrage durch das **zentrale System** bewegen;
8. dem **zentralen System** in allen Fällen, in denen sich das Spielkonto des Spielers bewegt, den Saldo des Spielkontos mit Nachweis des Bonusanteils übermitteln.

Nutzt der **Konzessionär** ein oder mehrere **Spielsysteme**, die durch einen **Dienstleistungskonzessionär** zur Verfügung gestellt werden,

müssen die unter den Nummern 1, 2, 3 und 5 genannten Tätigkeiten vom **Dienstleistungskonzessionär** durchgeführt werden. Für alle anderen Tätigkeiten müssen die für die Ausübung dieser Tätigkeiten erforderlichen Informationen, sofern sie sich im Besitz des **Dienstleistungskonzessionärs** befinden, von diesem an den **Konzessionär** übermittelt werden.

Die Übermittlung der Informationen erfolgt gemäß den von der ADM festgelegten und zur Verfügung gestellten Kommunikationsprotokollen, in denen die Art der an das **zentrale System** (in Bezug sowohl auf die einzelnen Spielarten als auch auf das **Spielkontensystem des Konzessionärs**) die Struktur der Anwendungsmeldungen und die für die Kommunikation verwendeten Übertragungsebenen sowie die angenommenen Sicherheitsstandards definiert sind.

Um die Authentifizierung, Vertraulichkeit und Integrität der in den zwischen dem **System des Konzessionärs** und dem **zentralen System** ausgetauschten Nachrichten enthaltenen Daten zu gewährleisten, müssen die Nachrichten selbst die in den Kommunikationsprotokollen festgelegten Sicherheitsmechanismen und Nutzungsmodalitäten einhalten.

12. SPIELKONTENSYSYSTEM DES KONZESSIONÄRS

Die Registrierung eines Spielers zur Eröffnung eines Spielkontos unterliegt der Übermittlung der Daten zur Identifizierung des Spielers und des eindeutigen Identifikationscodes des Spielkontos an das **zentrale System** sowie der Validierung durch die ADM. Dieses Spielkonto wird erst aktiviert, nachdem der Spieler den Erhalt des eindeutigen Identifikationscodes bestätigt hat, seine Zugangsdaten eingegeben hat und die Selbstbeschränkungsparameter des Spiels selbst eingestellt hat, welche in der ersten Aktivierungsphase nicht mehr als drei Stunden pro Tag (unter Berücksichtigung der Zeitspanne zwischen dem Beginn und dem Ende der Nutzersitzungen). Ausgaben von mehr als 100 EUR pro Tag (verstanden als gespielte Beträge abzüglich gewonnener und erstatteter Beträge) und Einzahlungen von mehr als 200 EUR pro Tag vorsehen dürfen.

Im **Spielkontensystem des Konzessionärs** darf für jeden Spieler nur ein Spielkonto registriert werden.

Spielkonten, die von Spielern im Alter von 18 bis 24 Jahren geführt werden, müssen in der ersten Aktivierungsphase notwendigerweise Einzahlungslimits von höchstens 50 EUR pro Tag, Zeitlimits von höchstens zwei Stunden pro Tag (verstanden als der Zeitraum zwischen dem Beginn und dem Ende der Nutzersitzung) und Ausgaben von höchstens 50 EUR pro Tag (verstanden als gespielte Beträge abzüglich gewonnener und erstatteter Beträge) vorsehen.

Das **Spielkontensystem des Konzessionärs** muss als einzigen Mechanismus für den Zugriff auf Spielkonten eine Multi-Faktor-Authentifizierung vorsehen.

Nach Zugriff des Spielers auf das Spielkonto werden Datum und Uhrzeit des letzten Zugriffs in Stunde-Minute-Sekunde angezeigt.

In allen Fällen, in denen der **Konzessionär** der Ansicht ist, dass ein unerlaubter Versuch unternommen wurde, Zugang zum Spielkonto des Spielers zu erhalten, und muss er den Spieler selbst in einer Art und Weise benachrichtigen, die er für am besten geeignet hält, um eine betrügerische Nutzung dieses Kontos zu verhindern.

Das **Spielkontensystem des Konzessionärs** muss dem Spieler die Möglichkeit geben, die Schließung seines Spielkontos zu beantragen. Alle Beträge, die auf dem Spielkonto geführt werden, einschließlich etwaiger Beträge, die nach der Schließung des Spielkontos gutgeschrieben werden, sind dem Spieler in der Form und innerhalb der Fristen zu zahlen, die in den geltenden Rechtsvorschriften vorgesehen sind.

Der Zugang des Spielers zu einem geschlossenen Spielkonto darf keine Einzahlungen und/oder Spieltätigkeiten ermöglichen.

Der Zugang zu Spielkonten, die seit drei Jahren nicht mehr aktiv sind, ist nicht gestattet.

Das **Spielkontensystem des Konzessionärs** muss über Funktionen für die Verwaltung von Zahlungsinstrumenten verfügen.

Das **Spielkontensystem des Konzessionärs** muss nach der Zuweisung der eindeutigen Wettkennung durch das **zentrale System** die entsprechenden Abbuchungen und etwaige Gutschriften im Falle von Gewinnen oder Erstattungen sowie etwaige zusätzliche Identifizierungselemente des Spiels erfassen.

Das **Spielkontensystem des Konzessionärs** muss für jedes Spielkonto sicherstellen, dass mindestens die folgenden Informationen, einschließlich der Einzelheiten zu jeder Transaktion, gespeichert werden:

- Einzahlungen;
- Gutschriften von Gewinnen und Erstattungen;
- Abbuchung von Wetten oder Einsätzen;
- Auszahlungen;
- Gesamtboni;
- die Boni für jede Spielart, deren Summe mit dem Gesamtbonus übereinstimmen muss.

Alle oben aufgeführten Posten bilden zusammen den Saldo des Spielers.

Die vom Spieler in der Auszahlungsphase beantragten Beträge dürfen keine Beträge enthalten, die sich auf Boni beziehen.

Die vom **Konzessionär** gewährten Boni dürfen nur für Spieltätigkeiten genutzt werden.

Der **Konzessionär** muss dem Spieler den Stand der Nutzung der Boni und die Spielbedingungen, die für die Erfüllung der Bedingungen für die Nutzung der Boni erforderlich sind, zur Verfügung stellen und leicht zugänglich machen.

Gutschriften im Zusammenhang mit Gewinnen oder Erstattungen müssen innerhalb einer Stunde nach der amtlichen Bestätigung des Eintritts des Gewinn- oder Erstattungsereignisses oder innerhalb einer Stunde nach dem Zeitpunkt, zu dem der Spieler die verfügbaren Beträge für die erworbenen Teilnahmerechte beantragt, verbucht werden, sofern in den spezifischen Regelungen für die einzelnen Spiele nichts anderes vorgesehen ist.

Die vom Spieler in der Auszahlungsphase angeforderten Beträge müssen spätestens sieben Tage nach der Anforderung mit einer Wertstellung zur Verfügung gestellt werden, die mit dem Datum der Anforderung der Beträge übereinstimmt, die der Spieler zur Auszahlung vom Spielkonto angefordert hat, sofern in den spezifischen Regelungen für die einzelnen Spiele nichts anderes vorgesehen ist.

Der **Konzessionär** ist dafür verantwortlich, dass die Beträge, deren Auszahlung vom Spielkonto der Spieler angefordert hat, spätestens sieben Tage nach der Auszahlungsanforderung und mit einer Wertstellung, die dem Datum der Anforderung entspricht, ordnungsgemäß verbucht und dem Spieler zur Verfügung gestellt werden, sofern in den spezifischen Regelungen für die einzelnen Spiele nichts anderes vorgesehen ist; er muss auch für klare und transparente Informationen über die Modalitäten und Fristen der Auszahlungsverfahren auf seiner Website und auf allen anderen Remote-Websites und -Kanälen sorgen.

Für Einzahlungen und Auszahlungen dürfen nur Zahlungsinstrumente verwendet werden, die die Rückverfolgbarkeit der Zahlungsströme im Namen des Inhabers des Spielkontos gewährleisten. **Bei Einzahlungen in einer Verkaufsstelle und innerhalb des wöchentlichen Limits von 100 EUR** können die Transaktionen **in bar oder mit anderen Zahlungsinstrumenten getätigt werden.**

Das Spielkontosystem des Betreibers muss neben der Speicherung der Angaben zum verwendeten Zahlungsmittel über Kontrollmechanismen verfügen, die ein Überschreiten des Limits von 100 Euro pro Woche verhindern.

Es sind technische Maßnahmen in Bezug auf die Geolokalisierung von IP-Adressen der von den einzelnen Spielern verwendeten Geräte zu treffen; der Zugang zu Websites und/oder **Anwendungen**, die direkt durch den **Konzessionär** oder über Muttergesellschaften, Tochtergesellschaften oder verbundene Unternehmen verwaltet werden und andere als die von der **ADM** zugelassenen Spieldienste anbieten, muss verhindert werden; die Veranstaltung von Spielen im Sinne von Artikel 2 Absatz 1 Buchstaben a bis f über andere als die vom **Konzessionär** gemäß den Bestimmungen der **Konzession** betriebenen Websites, selbst wenn sie von dem **Konzessionär** selbst oder über Muttergesellschaften, Tochtergesellschaften oder verbundene Unternehmen verwaltet werden, muss verhindert werden.

Das **Spielkontensystem des Konzessionärs** muss dem Spieler unverzüglich und automatisch Aufzeichnungen über die getätigten Transaktionen für einen Zeitraum von mindestens 30 Tagen zur Verfügung stellen; bei Anträgen für längere Zeiträume muss der



Konzessionär diese Informationen innerhalb einer vom **Konzessionär** selbst festgesetzten Frist bereitstellen. Dieser Bericht muss in chronologischer Reihenfolge für jeden durchgeführten Vorgang mindestens folgende Angaben enthalten:

- einen Zeitstempel des durchgeführten Vorgangs;
- die Art des Spiels;
- die Ursache des durchgeführten Vorgangs;
- die Höhe der Wette;
- die Höhe etwaiger Gewinne und/oder Erstattungen;
- die eindeutige, durch das **zentrale System** ausgestellte Kennung der Teilnahmebestätigung oder des Teilnahmerechts des;
- Informationen über Einzahlungsvorgänge;
- Informationen über Auszahlungsvorgänge;
- Informationen über gewährte Boni;
- alle weiteren Einzelheiten, die für die Klärung der getätigten Transaktion relevant sind.

Das **Spielkontensystem des Konzessionärs** muss:

- ein Systemprotokoll führen, das alle von den Dienstleistern nach der Transaktionsgenehmigung vergebenen Genehmigungsnummern enthält;
- über Funktionen verfügen, die es ermöglichen, Spielkonten, die seit drei Jahren nicht mehr aktiv sind, und die an den Fiskus zu überweisenden Beträge automatisch zu identifizieren, wobei darauf zu achten ist, dass diese Informationen gleichzeitig an das **zentrale System** gemeldet werden;
- ein computergestütztes Verzeichnis der Transaktionen von Spielkonten führen, in dem alle folgenden Informationen gespeichert werden, auf die auch über einfache Meldeinstrumente zugegriffen werden kann:
 - Angaben zur Identität des Spielers (einschließlich der Ergebnisse der Überprüfung der Identität des Spielers);
 - Einzelheiten des Spielkontos und des aktuellen Saldos;
 - Änderungen der Daten von Spielkonten, einschließlich zugehöriger Zahlungsinstrumente;
 - Einwilligung in die Verwendung personenbezogener Daten nach dem Datenschutzrecht;
 - die Selbsteinschränkungen, die der Spieler sich selbst seit der Registrierung auferlegt hat;



- die vom Spieler seit der Registrierung auferlegten Selbstausschlüsse;
- Einzelheiten etwaiger früherer Spielkonten des Spielers, einschließlich der Gründe für die Schließung;
- die Einzahlungs- und Auszahlungshistorie;
- die Wetthistorie mit Informationen zumindest über die Spielart, die Wette, die Höhe der Einsätze und die entsprechenden Gewinne und/oder Erstattungen.

Das **Spielkontensystem des Konzessionärs** muss in der Lage sein, mithilfe von Berichterstattungstools die folgenden Berichte zu erstellen:

- eine Liste aller Spielkonten zu einem bestimmten, mit dem Berichterstattungstool einstellbaren Zeitpunkt; das Ergebnis dieser Liste muss Informationen über den Status des Spielkontos (offen, geschlossen, ausgesetzt oder seit drei Jahren nicht mehr aktiv) und die Daten etwaiger Statusänderungen, den Vor- und Nachnamen, die Steuer-ID, die Spielerkennung und das Registrierungsdatum enthalten;
- eine Liste aller Spielkonten zu einem bestimmten, mit dem Berichterstattungstool einstellbaren Zeitpunkt, wenn eine oder mehrere Einzahlungen, Auszahlungen oder Gewinne des Spielers ein bestimmtes Limit überschritten haben. Das Limit muss sich sowohl auf einzelne Transaktionen als auch auf alle Transaktionen in einem vom Nutzer festgelegten Zeitraum beziehen.