

**TEHNILISED EESKIRJAD**  
**25. MÄRTSI 2024. AASTA DEKREET-SEADUSE NR 41 ARTIKLI 6 LÕIKES 3**  
**OSUTATUD HASARTMÄNGUDE KORRALDAMISE JA KOGUMISE**  
**KONTSESSIOONIRUANDE KOHTA**

## **SISU**

EESSÕNA	3
ESIMENE OSA	4
1. KONTSESSIONÄÄRI KOHUSTUSED	5
1.1 HASARTMÄNGUDE PAKKUMISEKS VAJALIKUD TEGEVUSED	5
1.2 TEHNILISE ARUANDE SISU	6
2. TEABEVAHETUS KONTSESSIONÄÄRI SÜSTEEMI JA TSENTRALISEERITUD SÜSTEEMI VAHEL	9
3. NÕUETELE VASTAVUSE TEHNILISE KONTROLLIMISE EESKIRJAD	10
TEINE OSA	12
4. KONTSESSIONÄÄRI SÜSTEEM	13
5. HASARTMÄNGUSÜSTEEM	17
6. MÄNGUPLATVORM	18
7. MÄNGURAKENDUS	19
8. MÄNGU VASTUVÕTUSÜSTEEM	20
9. TEENUSEID OSUTAV KONTSESSIONÄÄR	21
10. MÄNGUPAKKUMISE ESITAMISE SÜSTEEM (VEEBISAIT JA/VÕI RAKENDUS)	22
11. TELEKOMMUNIKATSIOONI ÜHENDUSVÕRK TEABE EDASTAMISEKS	24
12. KONTSESSIONÄÄRI HASARTMÄNGUKONTO SÜSTEEM	26

### EESSÕNA

Käesolevas dokumendis esitatakse tehnilised kirjeldused, milles määratakse kindlaks ülesanded ja funktsioonid ning tehnilised nõuded, mille tagab **kontsessioonäär** avalike hasartmängude korraldamiseks ja mängimiseks elektroonilise sidevahendi teel. Dokumendi põhiosas **paksus kirjas** toodud terminitel on sama tähendus nagu mõistete koondnomenklatuuris.

Käesoleva dokumendi esimeses osas kirjeldatakse üksikasjalikult kontsessiooniga antud tegevuste ja ülesannete sisu, samas kui teises osas sätestatakse siduvad tehnilised miinimumnõuded tegevuste teostamiseks, mille tagab **kontsessioonäär**.

**ESIMENE OSA**

**KONTSESSIOONIGA ANTUD AVALIKU SEKTORI TEGEVUSE  
JA ÜLESANNETE KIRJELDUS**

## **1. KONTSESSIONÄÄRI KOHUSTUSED**

Nende ülesannete täitmiseks, mille puhul **kontsessioonäär** on kohustatud, suhtleb kontsessioonäär järgmiste üksustega:

- **ADM**, kelle ülesandeks on strateegiline juhtimine, valitsemine ja haldamine ning kogu **mängusüsteemi** ja rahavoogude järelevalve ja kontroll;
- **tsentraliseeritud süsteem**, ADMi IT-süsteem, mis on ühendatud **kontsessioonääride süsteemiga** kontrollimiseks, unikaalse koodi määramiseks osalemiskviitungi või osalemisõiguse kinnitamisel, ühtse tasu määramiseks ja muude funktsioonide täitmiseks vastavalt kehtivatele õigusaktidele.

### **1.1 HASARTMÄNGUDE PAKKUMISEKS VAJALIKUD TEGEVUSED**

Hasartmängu pakkumise puhul: **tsentraliseeritud süsteem** määrab ja registreerib kihlveo unikaalse koodi vastavalt kehtivatele sätetele, mis reguleerivad panuste kogumist. Selline registreerimine kehtib kihlveosummade või panuste sissenõudmiseks ning võitude ja tagasimaksete krediteerimiseks.

Lisaks konventsioonis sõnaselgelt sätestatule peab **kontsessioonäär** tagama järgmise:

1. **kontsessioonääride süsteemi** rakendamine ja haldamine vastavalt käesolevas dokumendis sätestatud tehnilistele kirjeldustele;
2. *avariitaaste* süsteemi loomine kogu teabe jälgitavuse ja avariielse seisu taastamise tagamiseks. See süsteem peab seega võimaldama andmete koopia salvestamist reaalajas või mitte rohkem kui 120 sekundi jooksul alates andmete loomisest või muutmisest põhiandmebaasis. Andmete koopia tuleb salvestada peamisest tegevuskohast geograafiliselt eraldi asuvas kohas;
3. oma **telekommunikatsiooni ühendusvõrgu** rakendamine ja haldamine teabe edastamiseks, samuti **tsentraliseeritud süsteemiga** peetava suhtluse viisid vastavalt käesolevas dokumendis ja sideprotokollides sätestatud tehnilistele kirjeldustele;
4. **kontsessioonääride süsteemi** kohandamine ADMi määratletud regulatiivsete või muude muudatuste korral;
5. teabevahetus **tsentraliseeritud süsteemiga**;



6. **kontsessionäärile** kuuluva veebilehe loomine ja haldamine, millele pääseb ligi **kontsessionääri** registreeritud internetidomeeni kaudu, mille esimese taseme laiend peab tingimata kattuma tippdomeeniga „.it“;
7. mis tahes **rakenduste** rakendamine ja haldamine pakutavate hasartmängu liikide kuvamiseks ja iga mängu haldamine;
8. **Hasartmängukontode süsteemi rakendamine ja haldamine kontsessionääri poolt** mängijate registreerimiseks ja nende hasartmängukontole juurdepääsuks;
9. kihlveosummade või panuste, sealhulgas mängija poolt mängus osalemiseks kasutatud mis tahes boonussumma, vastuvõtmine ja sissenõudmine; eespool nimetatud toimingud peavad nägema ette hasartmängukonto saldo samaaegse edastamise **tsentraliseeritud süsteemi**, näidates ülejäänud boonuste osakaalu;
10. tehtud panuste ja võitude või tagasimaksete kontrollimine, võitude väljamaksmine ja nende krediteerimine, sealhulgas võimalikud boonussummad, pärast **tsentraliseeritud süsteemis** kinnitamist; eespool nimetatud toimingud peavad nägema ette hasartmängukonto saldo samaaegse edastamise **tsentraliseeritud süsteemi**, näidates ülejäänud boonuste osakaalu;
11. kihlveo koondandmete kuvamine, mis peab sisaldama järgmist:
  - a) ainult **tsentraliseeritud süsteemi** poolt osalemiskviitungi või osalemisõiguse kinnitamisel antud unikaalne kood ja vastava konto debiteerimise summa;
  - b) hasartmängukonto tunnusnumber ja hasartmängukonto omaniku maksukood kehtivates õigusaktides sätestatud korras;
  - c) mis tahes muu teave kihlveo kohta;
12. kehtivate õigusaktide nõuete kohaselt tehtavate liikumiste ja kihlvedude analüütiliste üksikasjade säilitamine muu hulgas selleks, et anda mängijale tõendeid tema hasartmängukonto analüütilise üksikasjade kohta, millel tuleb esitada kõik liikumised, sealhulgas summad koos selgitusega saldo väljaselgitamiseks;
13. hoiustamise, väljavõtmise, boonuste jaotamise ja hasartmängukonto korrigeerimise taotluse esitamine. Hasartmängukonto teisaldamine on lubatud ainult pärast seda, kui **tsentraliseeritud süsteem** on kõik kirjeldatud tegevused nõuetekohaselt salvestanud;

14. **kontsessioonääri süsteemi**, sealhulgas kõigi selle komponentide, kaasa arvatud veebisait ja **rakendused**, ühe ADMi kindlaks määratud üksuse tehtud vastavuskontroll.

**Kontsessioonäär** peab lisaks tegema järgmist:

- kirjeldama **kontsessioonääri süsteemi** ja oma **telekommunikatsiooni ühendusvõrku** teabe edastamiseks ADMile enne **telekommunikatsiooni ühendusvõrgu** käivitamisest teatamist saadetavas tehnilises aruandes; kõnealuse tehnilise aruande ajakohastatud versioon tuleb pärast erakorralist ja/või organisatsioonilist hooldust saata ADMile;
- edastama kõik tehnilise aruande täiendused ADM-ile 10 päeva jooksul alates taotluse esitamise kuupäevast.

## 1.2 TEHNILISE ARUANDE SISU

Tehniline aruanne peab sisaldama kõigil lehekülgedel pealkirja, mis sisaldab vähemalt järgmist:

- pealkiri;
- versioon;
- kuupäev;
- kontsessiooni kood;
- **kontsessioonääri** äriühingu nimi.

Tehniline aruanne tuleb koostada vastavalt vähemalt esitatud struktuurile:

1. eelmise versiooniga võrreldes tehtud paranduste ja muudatuste loetelu;
2. **kontsessioonääri süsteem**;
3. kontsessiooniga seotud tegevuste haldamiseks kasutatud lahendused koos tõenditega mis tahes tegevuste kohta, mis on usaldatud **teenuseid osutavale kontsessioonäärile**;
4. **kontsessioonääri hasartmängukontode süsteem**;
5. **mängusüsteemid**;
6. **mänguplatvormid**;
7. **mängurakendused**;
8. **mängu vastuvõtusüsteem**;



9. **telekommunikatsioonivõrk** teabe edastamiseks ja kõik vajalikud ühendused komponentide vaheliseks suhtluseks, sealhulgas sekkumisajad rikete korral;
10. **mängupakkumise esitamise süsteem** (veebisait ja rakendus);
11. komponentide asukoht;
12. loogiline, füüsiline, perimeetri- ja keskkonnaohutus;
13. tehnoloogiliste seadmete turvalisus;
14. seiresüsteemid, sealhulgas automaatsed teenustaseme tuvastamise vahendid ja kasutatud aruandlus;
15. osutatud teenuste toetamise töökord;
16. töödeldavate isikuandmete suhtes kohaldatavad turbe- ja privaatsusmeetmed;
17. rollid ja kohustused.

Iga **hasartmängusüsteemi** puhul, sealhulgas nende puhul, mida võib pakkuda **teenust osutav kontsessioonäär**, peab **kontsessioonäär** üksikasjalikult kirjeldama kõiki **mänguplatvorme**, nende koosseisu ning iga platvormi puhul **mängurakendusi**, mis on mängijale erinevate hasartmängude pakkumiseks kättesaadavad, sealhulgas seda, kuidas kõik komponendid on omavahel ühendatud. Lisaks tuleb iga **hasartmängusüsteemi** puhul alati kirjeldada **mängu vastuvõtusüsteemi**.

**Mänguplatvormide** ja **mängurakenduste** puhul peab **kontsessioonäär** märkima tootja ettevõtte nime, maksukoodi ja käibemaksukohustuslasena registreerimise numbri, kui see erineb **kontsessionääri** enda omast.

**Kontsessioonäär** peab märkima internetidomeeni, mida mängijad kasutavad osutatavatele mänguteenustele juurdepääsemiseks, ning kirjeldama ammendavalt asjaomase veebisaidi korraldust ja rakendatud funktsioone. **Kontsessioonäär** peab samuti kirjeldama oma kontsessiooniga seotud **rakendusi**, kui need on olemas, mis võimaldavad juurdepääsu mängupakkumisele mobiilseadmete kaudu, kirjeldades põhjalikult rakendatud funktsioone.

**Kontsessioonäär** peab kirjeldama tehnoloogilisi ja organisatsioonilisi lahendusi, mida kasutatakse andmete kaotsimineku, kahjustuste, varguse või kahjustamisega seotud riskide minimeerimiseks, sealhulgas teenuse järjepidevuse tagamiseks ja tegevuste katkemise korral nende taastamiseks ilma andmete kaotsiminekuuta. Samuti tuleb kirjeldada **kontsessionääri süsteemi** komponentide automaatse terviklikkuse kontrollimise menetlusi.



Samuti on vaja kirjeldada **telekommunikatsiooni ühendusvõrgu** ja selle võrgu kaudu edastatava teabe kaitsemehhanisme.

**Teenuseid osutava kontsessionäärina** tegutsevad **kontsessionärid** peavad kirjeldama, kuidas nad toodavad iga **mängusüsteemi** komponendid, mida nad soovivad **kontsessionääridele** kättesaadavaks teha.

## 2. TEABEVAHETUS KONTSESSIONÄÄRI SÜSTEEMI JA TSENTRALISEERITUD SÜSTEEMI VAHEL

Teabevahetuseks **kontsessioonäri süsteemi** ja **tsentraliseeritud süsteemi** vahel peab **kontsessioonäär** mõõtma ja tagama **telekommunikatsiooni ühendusvõrgu** toimimise **kontsessioonäri süsteemi** ja **tsentraliseeritud süsteemi** vahel ning kasutama seda vastavalt käesolevas dokumendis ja sideprotokollides sätestatud tehnilistele kirjeldustele.

Teabevahetust **kontsessioonäri hasartmängukontode süsteemi** ja **tsentraliseeritud süsteemi** vahel teeb üksnes **kontsessioonäär**.

Kui **kontsessioonäri süsteem** sisaldab **teenust osutava kontsessioonäri hasartmängusüsteemi**, vahetab teavet **hasartmängusüsteemi** ja **tsentraliseeritud süsteemi** vahel **teenust osutav kontsessioonäär**; kõigil muudel juhtudel vahetab teavet otse **kontsessioonäär**.

Kui **kontsessioonäär** seda kasutab, peab ta sõlmima lepingu **teenuseid osutava kontsessioonääriga**, mis näeb muu hulgas ette **kontsessioonäri** võimaluse lõpetada leping juhul, kui teenuste tase ei ole piisav võrreldes kokkulepitud tasemega, ning tagab igal ajal juurdepääsu oma mänguandmetele.

### 3. NÕUETELE VASTAVUSE TEHNILISE KONTROLLIMISE EESKIRJAD

**Kontsessionäär** peab 25. märtsi 2024. aasta dekreet-seaduse nr 41 artikli 6 lõikes 1 osutatud hasartmängutüüpide kogumiseks nõudma ADMi poolt kättesaadavaks tehtud infotehnoloogiliste menetluste kaudu, et üks ADMi lepingulistest kontrolliasutustest või ettenähtud juhtudel SO.GE.I. S.p.A. kontrolliks tehnilist vastavust, pakkudes selleks vajalikku teavet.

Vastavuse tehnilisel kontrollimisel kontrollitakse vastavust vähemalt käesoleva dokumendi nõuetele, kasutades vähemalt järgmisi meetodeid, kui see on konkreetse hasartmänguliigi puhul ette nähtud:

- a) lähtekoodi analüüs;
- b) dokumentide analüüs iga komponendi kohta;
- c) iga komponendi vastavuskatsed, sealhulgas modelleerimisvahendite ja -menetluste abil;
- d) õige teabevahetuse ja integreerimise kontrollimine kõigi **kontsessionääri süsteemi** komponentide vahel;
- e) õige teabevahetuse kontrollimine **kontsessionääri süsteemi** ja **tsentraliseeritud süsteemi** vahel;
- f) hasartmängumääruste nõuetekohase rakendamise kontrollimine;
- g) RNG (juhuarvude generaatori) statistilised testid;
- h) matemaatilise mudeli analüüs, sealhulgas võitude jagamise viis.

Nõuetele vastavuse tehnilise kontrollimisega määratakse kindlaks tehtud toimingute tulemus, kui see on konkreetse hasartmängutüübiga ette nähtud, iga komponendi puhul:

- a) identifitseerimisandmed ning nendega seotud riistvara- ja/või tarkvaramoodulid;
- b) kriitilise tähtsusega failid;
- c) RNG põhjal tehtud statistiliste analüüside tulemused;
- d) saadaolevate peavõitude tüübid;
- e) mängijale jagatud võitude protsent, eristades sellest peavõidule mõeldud võitude osakaalu;
- f) võitmise tõenäosus;
- g) tehtud analüüside tulemused;

Kui **kontsessionääri süsteemi** osades, mida on juba positiivse tulemusega kontrollitud, kavatakse teha muudatusi, et tagada muudatuste vastavus käesolevas dokumendis osutatud tehnilistele eeskirjadele, tuleb esitada taotlus tõendamisasutusele või ettenähtud

juhtudel SO.GE.I. S.p.A.-le, kes viib vajaduse korral läbi uue tehnilise vastavustõendamise.

25. märtsi 2024. aasta dekreet-seaduse nr 41 artikli 6 lõikes 3 nimetatud mängude kogumine toimub alles pärast seda, kui ADM on kontrolli positiivse tulemuse või kontrolli tulemused kinnitanud, ning see peab vastama sertifitseerimisele.

Kui **kontsessionääri süsteemis** ilmneb häire ja/või muudatus võrreldes sertifikaadis sätestatuga, peab **kontsessionäär** viivitamata tuvastama põhjused olemasolevate seirevahendite abil, hoolitsedes selle eest, et üksikasjalikult ja põhjalikult määratleda asjaomane tehniline probleem, kuidas kõrvalekaldeid käsitletakse ja kuidas taastada **kontsessionääri süsteemi** või selle ühe komponendi nõuetekohane toimimine.

Juhul kui mängude kogumise ja mängimise jätkamist ei takistata, peab **kontsessionäär** võimalikult kiiresti lahendama tekkinud probleemid ja kõrvaldama kõrvalekalded, sealhulgas muutes **kontsessionääri süsteemi**.

Kui aga mängude kogumise ja mängimise jätkamine on takistatud, peab **kontsessionääri süsteem** läbima käesolevas dokumendis kirjeldatud terviklikkuse kontrollimise korra nõuded ning **kontsessionäär** peab sündmusest konkreetselt teatama mängijale ja ADMile. Võimalik panuste täielik tagasimaksmine jääb igal juhul **kontsessionääri** kanda.

Konkreetselt nõuetele vastavuse tehnilise kontrollimisega seotud tasud kannavad taotlejad.



AGENZIA

**ADM**

AGENZIA DELLE DOGANE E DEI MONOPOLI

**Tehnilised eeskirjad**

**TEINE OSA**

**TEHNILISED NÕUDED**

## **4. KONTSESSIONÄÄRI SÜSTEEM**

**Kontsessionääri süsteem** koosneb järgmisest:

- hasartmänguteenuste osutamiseks ette nähtud hasartmängusüsteem(id), mis koosneb (koosnevad) järgmistest osadest:
  - üksikuid **mängurakendusi** sisaldav(ad) mänguplatvorm(id);
  - **mängu vastuvõtusüsteem**;
- **mängupakkumise esitamise süsteem** (veebisait ja/või rakendus);
- **kontsessionääri hasartmängukontode süsteem**;
- raamatupidamissüsteem tasumisele kuuluvate summade kindlaksmääramiseks vastavalt kehtivatele õigusaktidele;
- riist- ja tarkvarataristu seire- ja kontrollisüsteem, sealhulgas automaatrežiimis, mis võimaldab kõigi komponentide nõuetekohast toimimist;
- **telekommunikatsiooni ühendusvõrk** teabe edastamiseks.

Kõik **kontsessionääri süsteemi** komponendid peavad kasutama võrdlusajaühikuna koordineeritud maailmaaega (UTC).

**Kontsessionääri süsteemi** taristu kasutuselevõtuks vajalikud ressursid peavad asuma Euroopa Majanduspiirkonna territooriumil, isegi kui seda rakendatakse pilvandmetöötlaste lahenduste abil. Kõik pilvandmetöötlaste lahendused peavad vastama Digitaalse Itaalia Ameti (AGID) ja Riikliku Küberturbeameti (ACN) kehtestatud tehnilistele nõuetele ja omadustele, et neid saaks pakkuda riigiasutustele, ning peavad tagama, et kogu ADMi nõutud teave on täielikult kättesaadav järelevalve- ja kontrollitegevuseks.

Eelkõige tuleb tagada andmete digitaalne suveräänsus koos kohustusega tegutseda täielikus kooskõlas andmete residentsuse, andmeedastuse, andmetele juurdepääsu ja andmeturbe eeskirjadega, andmed tuleb krüpteerida nii edastamise ajal kui ka pärast salvestamist.

**Kontsessionääri süsteemi** arhitektuur peab andma maksimaalsed tagatised seoses läbilaskevõime, kättesaadavuse, skaleeritavuse, toimivuse, ohutuse ja kontrollitavusega. See arhitektuur peab tagama ka teenuse järjepidevuse suure usaldusväarsusega lahenduste abil, mis on saadud kõigi komponentide liiasuse ning selliste tehnoloogiliste ja organisatsiooniliste lahenduste kasutamise kaudu, mis võimaldavad teenuse taastamist ilma andmete kaotsiminekueta.

**Kontsessionääri süsteemil** peavad olema omadused, mis võimaldavad vältida andmete kaotsimineku, kahjustusi, vargusi või



kahjustamist ning tegevuse katkemist, sealhulgas seadmete nõuetekohase paigutuse ja kaitse abil, et vähendada keskkonnaohtudest ja -ohtudest tulenevaid riske, samuti loata juurdepääsu.

**Kontsessionääri süsteemi** individuaalsed funktsioonid tuleb läbi viia modulaarse arendustehnika abil, mis võimaldab süsteemi üksikuid osi selgelt identifitseerida.

Hasartmängude käigus tuleb andmebaase ajakohastada tehingutega, mis toimuvad toiminguga samal ajal, tagades, et toiming tehakse nõuetekohaselt ja täielikult, samuti tagatakse teostatavate tegevuste jälgitavus, tegutsedes õigeaegselt, kui avastatakse kõrvalekaldeid või lahknevusi tegevuse tavapärasest voost. Iga tehing peab rangelt vastama individuaalsetes sideprotokollides kirjeldatud eeskirjadele.

**Kontsessionääri süsteem** peab võimaldama hasartmängude kogumist, haldamist ja dialoogi **tsentraliseeritud süsteemiga** vastavalt käesolevas dokumendis esitatud tehnilistele kirjeldustele ning sellel peavad olema ka omadused, mis võimaldavad järgmist:

- tagada teabe töötlemise kooskõlas isikuandmete töötlemist käsitlevate kehtivate õigusaktidega, sealhulgas delikaatseid andmeid sisaldavate andmekandjate nõuetekohase eemaldamise või ülekirjutamise teel enne nende võimalikku kõrvaldamist. Eelkõige tuleb võtta turbemeetmed, et järgida isikuandmete töötlemise parameetreid, mida hallatakse andmesubjekti või vastutava töötlejana kooskõlas isikuandmete kaitset käsitlevate õigusaktidega, et kaitsta andmeid ja nende koopiaid eesmärgiga tagada nende konfidentsiaalsus, terviklikkus, kättesaadavus ja autentsus;
- tagada kõigi komponentide tegevuse järelevalve, kasutades auditilogisid, et registreerida kronoloogiliselt **kontsessionääri süsteemi** käitajate ja haldajate tegevus, selliste logide kaitsmine muutmise ja volitamata juurdepääsu eest, logide kasutamine vigade haldamiseks, et võtta asjakohaseid parandusmeetmeid;
- tagada nõuetekohaselt dokumenteeritud varundamispoliitika;
- kaitsta komponentide ja teabe terviklikkust, sealhulgas automaatsete mehhanismide abil, mis takistavad nende muutmist. Komponentid, mis kuuluvad **kontsessionääri süsteemi**, peavad läbima automaatse terviklikkuse kontrollimise korra, millega nähakse ette asjaomase komponendi blokeerimismehhanismid juhul, kui vastavustõendamine ebaõnnestub. Eelkõige tuleks neid mehhanisme kohaldada üksikute **mänguplatvormide** ja **mängurakenduste** suhtes, samuti **kontsessionääri**

**mängukontosüsteemi** ja tarkvara suhtes, mida kasutatakse vastava sõnumiräsi arvutamiseks ja saatmiseks **tsentraliseeritud süsteemi**.

Juurdepääs hasartmängude ja hasartmängukonto haldamise funktsioonidele saab toimuda alles pärast seda, kui mängija on hasartmängukontole juurde pääsenud, mis tuleb teha tema enda juurdepääsutõenditega, mis on registreerimise ajal kindlaks määratud. Mängufunktsioonid, mis ei nõua rahalist makset, tuleb teha kättesaadavaks ka ilma mängija juurdepääsuta hasartmängukontole.

Kui mängija on saanud hasartmängukontole juurdepääsu, võib tegevuseta aja kestus, mille möödumisel juurdepääs mängimisele ja hasartmängukonto haldusfunktsioonidele tõkestatakse, maksimaalselt 20 minutit; see ei piira kasutaja võimalust määrata iseseisvalt teistsugune väärtus, mis peab siiski olema lühem kui 60 minutit.

Kasutajaseanss lõpeb järgmistel juhtudel:

- a) kui mängija teatab **kontsessioonääri süsteemile** kasutajasesiooni lõppemisest;
- b) kui ajapiirang on ületatud;
- c) kui on olemas **kontsessioonääri** kindlaksmääratud ja dokumenteeritud tingimused, mis nõuavad kasutajasesiooni lõppu;
- d) saidi või **rakenduste** sunniviisilise sulgemise korral.

Kui kasutajaseanss lõpeb, mis toob kaasa hasartmängutegevuse katkemise, tuleb katkestatud tegevuse jätkumine pärast uuesti kasutamist tagada, tagades samal ajal alati mängu normaalse toimimise.

Kasutajaseansi ajal tuleb ette näha konkreetsete hoiatuste kuvamine, mis aktiveeritakse iga kord, kui jõutakse kulutamise- ja/või ajapiirangu täitumiseni, sõltuvalt mängija vanusest ja mängimisharjumustest; kulutamispiir ei tohi ületada 100 eurot kasutajaseansi kohta ja ajapiirang ei tohi ületada ühte tundi.

Kogu viimase kuue kuu jooksul säilitatav teave ning viimase kahe aasta raamatupidamisandmed tuleb teha ADMi järelevalve ja kontrolli jaoks kättesaadavaks reaalajas. Pärast seda ajavahemikku tuleb sellist teavet, kui see ei ole enam reaalajas kättesaadav, siiski säilitada vähemalt viis aastat, tagades selle terviklikkuse, loetavuse ja kättesaadavuse.

Selle teabe kohta peab olema võimalik teha konkreetseid päringuid reaalajas koos kasutaja poolt kindlaksmääratavate ajavahemikega iga üksiku **kontsessioonääri süsteemi** komponendi kohta, võimalusega





**ADM**

AGENZIA DELLE DOGANE E DEI MONOPOLI

## Tehnilised eeskirjad

kuvada kuni 48 tunni jooksul päringute tulemused ja eksportida nende päringute tulemused.

Mängijale tuleb anda mängust või ühest või mitmest 25. märtsi 2024. aasta dekreet-seaduse nr 41 artikli 6 lõikes 3 nimetatud tüübist enesevälistamise võimalus ajutise ja alalise enesevälistamise võimalusega. See funktsioon peab olema olemas ka **mängupakkumise esitamise süsteemis**.

Mängijal peab olema ka alalise enesevälistuse tühistamise funktsioon, mis peab olema kättesaadav kõige varem üheksa kuud pärast enesevälistuse hetke. Taasaktiveerimine mängija taotlusel üheksa kuu möödumisel alalisest enesevälistusest peab toimuma seitse päeva pärast teate saatmist kontsessioonäärile. Mängija soovil võib ajutise enesevälistuse muuta alaliseks.

Enesevälistuse saab teha üksikute **kontsessioonääride** puhul või kõigi kontsessioonääride puhul. Lisaks sellele, et ta ei ole võimeline mängima, ei saa ta avada uusi kontosid, teha sissemakseid ega saada boonuseid. **Kontsessioonäär** võib ise välistada ainult füüsilised isikud, kellel on või on olnud konto selle **kontsessionääri** juures.

Enesevälistuse korral tuleb tagada, et viivitamatult katkestataks automaatselt korraga kõik aktiivsed kasutajaseansid ja sellest enesevälistusest teatatakse **tsentraliseeritud süsteemile**; alati tuleb tagada kõigi juba enne enesevälistust alanud hasartmängutegevuste lõpetamine. Igal juhul peab mängijal olema oma hasartmängukontole haldamiseks juurdepääs.

Hasartmängukonto loomine ei tohi olla lubatud mängijale, kes on loomise taotluse esitamise ajal end mängust välistanud.

Mängijale tuleb pakkuda funktsiooni, mis võimaldab kehtestada mängule enesepiiranguid ajavahemiku jooksul, mis võib olla igapäevane, iganädalane, igakuine või aastane, aja (mida mõistetakse kui kasutaja seansside alguse ja lõpu vahel möödunud aega), kulutuste (mida mõistetakse kui mängitud summad miinus võidetud ja hüvitatud summad), raha kaotuse (mida mõistetakse kui hoiused miinus tehtud väljavõtmised) ja sissemaksete osas. See funktsioon peab olema olemas ka **mängupakkumise esitamise süsteemis**. Kehtestatud piirmääradel ei tohi olla määratlemata väärtust.

Hoiused mängukontole tuleb teha maksevahenditega, mis tagavad rahavoogude jälgitavuse **või sularahas või muudes maksevahendites, kui seda tehakse jaemüügiettevõttes ja nädalas kokku 100 euro piires**; raha väljavõtmine hasartmängukontolt peab toimuma maksevahenditega, mille

hasartmängukonto omanik on juba eespool märkinud **kontsessioonäärile** ja mille viimane on juba kinnitanud.

Kui mängija kehtestatud piire ületatakse, tuleb tagada, et kohe takistatakse mis tahes hasartmängutegevust kõigis aktiivsetes kasutajaseanssides ning et **tsentraliseeritud süsteemi** edastatakse asjakohane teave; alati tuleb tagada sellise hasartmängutegevuse lõpetamine, mis on alanud juba enne mängija kehtestatud piirangute saavutamist.

Igal juhul peab mängijal olema võimalik oma mängukontole juurde pääseda, et seda hallata ja võimaluse korral muuta kehtestatud piirmäärasid. Kui piirmäärad muudetakse rangemateks, peab uutel väärtustel olema kohene mõju; vastasel juhul jõustub muudatus seitsmendal päeval, välja arvatud juhul, kui muudatus hõlmab parameetreid, mis määratakse kindlaks konto esmakordsel aktiveerimisel; sellisel juhul jõustub muudatus järgmisel päeval.

Mängija enesevälistuse korral peavad mängija kehtestatud enesepiiramise väärtused kehtima ka juhul, kui enesevälistus hiljem tühistatakse.

**Kontsessioonäär** võib kehtestada mängule lisaks eelnimetatud piirangutele täiendavaid enesepiiranguid; sellisel juhul tuleb teave edastada mängijale vähemalt seitse päeva ette.

**Kontsessioonääri süsteem** peab sisaldama funktsioone mängijale juurdepääsu peatamiseks/blokeerimiseks hasartmängukonto lepingus ette nähtud juhtudel. Need funktsioonid peavad võimaldama peatamise/blokeerimise põhjuste salvestamise elektroonilisse registrisse.

Peatamis-/blokeerimisperioodi jooksul ei saa mängijal takistada võitude väljavõtmist oma mängukontolt, välja arvatud juhul, kui peatamise/blokeerimise põhjus keelab sellise tehingu.

**Kontsessioonääri süsteem** ei tohi mängijat ajendada ega sundida lõpetama saidi või **rakenduste** kasutamise käigus algatatud tegevusi.

## **5. HASARTMÄNGUSÜSTEEM**

**Hasartmängusüsteemid** peavad koondama 25. märtsi 2024. aasta dekreet-seaduse nr 41 artikli 6 lõikes 1 osutatud mänguliigid järgmiselt:

- 1) fikseeritud koefitsiendiga kihlvedude sõlmimine spordi- ja muudele kui spordisündmustele ning fikseeritud koefitsientidega kihlvedude sõlmimine koos otsese suhtlusega mängijate vahel;
- 2) panused simuleeritud sündmustele;
- 3) fikseeritud koefitsiendiga hobuste võiduajamiste kihlvedude ja totalisaatorikihlvedude sõlmimine;
- 4) spordikihlvedude ja võiduajamisteta totalisaatorikihlvedude sõlmimine;
- 5) hobuste võiduajamiste ja üleriiklike hobuste võiduajamiste ennustusvõistlused;
- 6) osavusmängud, sealhulgas turniiri- ja mitteturniirimängud, samuti fikseeritud koefitsiendiga õnnemängud ja kaugbingo;
- 7) täiendavad virtuaalsed või digitaalsed hasartmängud, sealhulgas metaversumi kaudu.

Mängijale võib teha kättesaadavaks tasuta mängusimulatsioonid, mis ei tohi mingil määral erineda rahalistest hasartmängudest ja peavad tagama mängureeglite järgimisel rahaliste hasartmängudega sama käitumise.

## **6. MÄNGUPLATVORM**

**Mänguplatvormid**, mis tagastavad eri liiki hasartmängude puhul võiduna protsendi panusest, mis on sätestatud üksikute mänguliikide ja mängusummade eeskirjades, peavad panuste tulemused kindlaks määrama juhuarvude generaatori (RNG) abil.

RNG on võimalik saada tarkvaraprogrammide ja/või riistvaraseadmete abil ning see ei tohi asuda **mängurakendustes**; iga kihlveo tulemuste kindlaksmääramiseks tuleb luua juhuarvud, võttes arvesse juhuslikkuse, statistilise sõltumatus, samaväärsuse, korratamatuse, ettearvamatus ja mahaarvamise puudumise omadusi; juhuarvud ja tulemused ei tohi olla kättesaadavad enne nende kasutamist **mängurakenduses**.

Mängijal peab alati olema võimalik vaadata viimast kihlvedu, kui see on konkreetse mängutüübi puhul olemas, kas kihlveo visuaalse taasesituse või üksikasjaliku mittegraafilise kirjelduse abil, esitades vähemalt järgmise teabe:

- a) panuse kuupäev ja kellaaeg;
- b) ADM määratud panuse tunnuscode, sealhulgas ajatempel;
- c) lõplik mängutulemus kas graafiliselt või tekstsõnumi kaudu;
- d) mängu pandud kogusumma ja selle jaotus;
- e) võitude suurus (sealhulgas võimalikud peavõidud);
- f) panustamise vaheetappide tulemused.

ADMi järelevalve ja kontrolli teostamiseks peab alati olema tagatud viimase kuue kuu jooksul korraldatud mängude taasesitus, mitte tingimata graafilises vormingus.

## **7. MÄNGURAKENDUS**

Panustatud summade teatud protsendi tagastamine võiduna (RTP) peab vastama mängu reguleerivates eeskirjades ja määrustes kehtestatud piirangutele.

Mängud ei tohi olla kujundatud nii, et mängijatele jääks vale mulje, et nende võiduvõimalused on suuremad, kui need tegelikult on, või et mängijatele jääks sagedamini, kui mängureeglid loomulikult lubavad, mulje, et nad võivad võita maksimaalse auhinna, et panna neid panustamist jätkama.

Igale mängule peavad olema lisatud asjakohased eeskirjad (sealhulgas peavõitude kasutamise spetsifikatsioonid, viide registreeritud reisijate programmile ja mänguauhindade kindlaksmääramine) ja mängujuhendid. Need eeskirjad ja juhised peavad alati olema mängijale kättesaadavad.

Kogu **mängurakenduse** teave (visuaalne, heliline, kirjalik või graafiline) ei tohi sisaldada varjatud, ebaseaduslikku ega solvavat sisu.

**Mängurakenduse** nimi peab olema mängijale selgelt nähtav.

Panuse summa (ja võimaluse korral selle ekvivalent ühikutes) peab mängijale olema selgelt nähtav. Kui hasartmängus kuvatakse mängu krediitipunkte, tuleb mängijale kuvada konverteerimisväärtus.

**Mängurakendus** peab vajaduse korral märkima kihlveo jaoks lubatud miinimum- ja maksimumsumma, võimalikud võidud ja mängu tulemuse.

Automaatsed panused või panustamisjärjekorrad ei ole lubatud ilma mängija selgesõnalise nõusolekuta. Eelkõige ei ole lubatud eelmiste panuste iseseisev kordamine ja nende ülevõtmine **mängurakenduse** poolt ettemääratud aja möödumisel ilma mängija selgesõnalise nõusolekuta (nt: viimaste panuste kordamine).

Iga **mängurakendust** võib keelata ja/või deaktiveerida ainult siis, kui mängutegevust ei toimu.



AGENZIA DELLE DOGANE E DEI MONOPOLI

# ADM

## Tehnilised eeskirjad

### 8. MÄNGU VASTUVÕTUSÜSTEEM

**Mängu vastuvõtusüsteem** on **mängusüsteemi** osa, mis on **kontsessionäri telekommunikatsiooni ühendusvõrgu** kaudu ühendatud **tsentraalse süsteemiga**.

Kui **kontsessionäär** kasutab **teenust osutava kontsessionäri mängusüsteeme**, toimub ühendus **tsentraliseeritud süsteemiga** **teenust osutava kontsessionäri telekommunikatsioonivõrgu** kaudu.

**Mängu vastuvõtusüsteem** peab sisaldama vähemalt järgmist:

- liides **mänguplatvormidega**;
- liides **kontsessionäri hasartmängukonto süsteemiga**;
- liides **tsentraliseeritud süsteemiga** iga mängutüübi kohta.

Liidesed **mänguplatvormidega** peavad olema modulaarsed ja iga **mänguplatvormi** puhul sõltumatud.

Liidesed **tsentraliseeritud süsteemiga** peavad tagama vastavuse asjakohastele sideprotokollidele ning kõik peavad olema modulaarsed ja autonoomsed.

**Teenust osutava kontsessionäri liides teenust osutava kontsessionäri mängukontosüsteemiga** peab tagama ka suhtluse **kontsessionäri mängukontosüsteemiga**, kasutades oma **mängusüsteemi**.

## **9. TEENUSEID OSUTAV KONTSESSIONÄÄR**

Kui **teenuseid osutav kontsessionäär** teeb teistele **kontsessionääridele** kättesaadavaks oma **mängusüsteemid**, peavad need olema füüsiliselt või loogiliselt eraldatud, võimaluse korral sõltuvalt mängu liigist. Iga **kontsessionääriga** seotud andmeid peab alati olema võimalik eraldada.

Välja arvatud juhul, kui **teenuseid osutava kontsessionääri** taristu on loodud pilvandmetöötuse lahenduste abil, ei tohi seda taristut jagada teiste **kontsessionääride teenuseosutajatega**.



## **10. MÄNGUPAKKUMISE ESITAMISE SÜSTEEM (VEEBISAIT JA/VÕI RAKENDUS)**

Veebisaidil ja **rakendustes** peab olema selgelt nähtav vähemalt järgmine teave:

- **kontsessionääri** nimi, õiguslik laad, maksukood, käibemaksudokumentatsiooniregistreerimise number ja registrijärgne asukoht;
- kontsessiooni tunnus;
- **kontsessionääri** logo või tähis;
- ADMi logo ning seaduslike ja vastutustundlike mängude logo;
- alaealiste hasartmängude keeld;
- mängupakkumise elemendid, sealhulgas iga liiki mängu iseloomustavad elemendid, näiteks mängus osalemise kulud, auhinnad ja nende jaotamise viisid, võimalikud boonused;
- hasartmänge käsitlevad eeskirjad ja osalemisjuhised;
- riketega tegelemise viisid;
- mängu lahtiolekuajad;
- võitude ja tagasimaksete ning hasartmängukontodelt väljavõtmise kord ja tähtajad;
- kaughasartmängude jaamadele esitatavad miinimumnõuded;
- mängija tugiteenuse kontaktandmed;
- mängust enesevälistuse ja enesepiiranguga seotud funktsioonid;
- korduma kippuvad küsimused;
- lingid institutsionaalsetele veebilehtedele, mis on seotud mängude ja eelkõige ADMi maailmaga;
- kaughasartmänge käsitlevad kehtivad õigusnormid ja kõik muud ADMi meetmed, mis on seotud nendega hõlmatud mängudega;
- kontsessiooni tavapärase toimimine;

Veebisaidil ja **rakendustes** peavad lisaks alaealiste hasartmängukeelule olema selgelt nähtaval viisil ka teated ja/või lingid, mis sisaldavad vähemalt järgmist:

- teave hasartmängudega seotud võimalike ohtude kohta ja kontaktandmed abi saamiseks hasartmänguprobleemide korral;
- praktiline ja täpne teave mängude, eeskirjade ja võidu tõenäosuse kohta;
- mängijate kaitset käsitlevate meetmete loetelu koos võimalusega selliseid meetmeid kasutada;



- selge link tingimustesse, millega mängija nõustub veebisaidile või **rakendustesse** sisenedes ja seal mängides;
- selge seos isikuandmete kaitse eeskirjadega, mida kohaldab **kontsessioonäär**;
- selge link ADMi veebisaidile;
- lihtne ja selge/nähtav süsteem, millega teavitatakse mängijat õigusest esitada kaebus **kontsessionääri** vastu; see süsteem peab sisaldama linki ADMi aruandlusportaalile.

Veebisaidil ja **rakendustes** peab alati olema iga osavusmängu, sealhulgas turniiri- ja mitteturniirirežiimiga kaardimängude, samuti fikseeritud koefitsientidega õnnemängude ja kaugbingo puhul kättesaadav lõplik teave iga kalendrikuu pikkuse perioodi kohta, mis on seotud mängijatele kogutud võidusummade kogumisega.

Veebisaidil ja **rakendustes** peab olema alati kättesaadav tugiteenus mängudele juurdepääsu ja sisu kasutamise seotud küsimuste korral.

Veebisait ja **rakendused** peavad olema välja töötatud itaalia keeles, välja arvatud üldkasutatavad tehnilised terminid.

Kõik veebisaidi ja **rakenduste** nõuetekohaseks toimimiseks vajalikud tarkvarafunktsioonid, mis tuleb paigaldada mängija seadmetesse, peavad vältima andmete kadumist, kahjustamist, vargust või kompromiteerimist ning vähendama ründesihilistest koodidest tulenevaid ohte, tagades ainuühenduse **kontsessionääri süsteemi** komponentidega.



AGENZIA DELLE DOGANE E DEI MONOPOLI

# ADM

## Tehnilised eeskirjad

### 11. TELEKOMMUNIKATSIOONI ÜHENDUSVÕRK TEABE EDASTAMISEKS

**Telekommunikatsiooni ühendusvõrk**, mille ühendused peavad olema **kontsessionääri** nimel, peab põhinema telekommunikatsioonioperaatorite pakutavatel standardsetel tehnoloogilistel turulahendustel ja rakendama turvatehnoloogiat, mis suudab tagada vahetatavate andmete terviklikkuse ja konfidentsiaalsuse, tagades samal ajal teenuse järjepidevuse mängude toimumise ajal igas olukorras, sõltumata **kontsessionääri süsteemi** koormusest.

**Kontsessionääri süsteemi** ja **tsentraliseeritud süsteemi** vaheline dialoog on sätestatud ADMi poolt määratletud ja kättesaadavaks tehtud sideprotokollidega.

Kui **kontsessionääri süsteemi** komponentide vahelises dialoogis kasutatakse oma kommunikatsiooniprotokolle, peavad need protokollid olema sarnaste omadustega, mis on nõutavad teabe edastamiseks **telekommunikatsiooni ühendusvõrgus**.

Perifeerseadmete ja **tsentraliseeritud süsteemi** asukoha vahelise ühenduse spetsifikatsioonid põhinevad praegu spetsiaalsetel Lan-to-Lan FastEthernet-võrkudel kuni 100 Mbit/s, kus Ethernet või FastEthernet tehakse kättesaadavaks lülituskihi 3 kaudu, või VPN-ühendusel internetis, mis on seotud spetsiifiliste tehnoloogiate kasutamisega. Loodud ühendused on seotud ühilduvusega **tsentraliseeritud süsteemi** IT-süsteemidega ja peavad olema koondatud, et tagada pidev ja pidev dialoog asjaomaste süsteemide vahel.

Kui on olemas avaliku ühenduvussüsteemi ühendus, võib seda ühendust kasutada üksnes hobuste võiduajamiste kihlvedudeks ning teabevahetuseks **tsentraliseeritud süsteemi** ja sealt välja. See ei mõjuta üksnes Itaalia territooriumiga ühendamise piirangut.

**Telekommunikatsiooni ühendusvõrku** tuleb pidevalt jälgida, et kaitsta seda väliste ohtude eest, et säilitada võrku kasutatavate süsteemide ja rakenduste turvalisus, sealhulgas transiitteabe turvalisus, mida tuleb kaitsta, et vältida mittetäielikku edastamist, marsruutimisvigu ja mis tahes liiki küberründeid ning tagada vahetatavate sõnumite terviklikkus ja konfidentsiaalsus.

25. märtsi 2024. aasta dekreet-seaduses nr 41 osutatud mängude korraldamiseks ja kogumiseks vajalike funktsioonide rakendamine eeldab pidevat reaajas toimuvat teabevahetust **kontsessionääri süsteemi** ja **tsentraliseeritud süsteemi** vahel, mis toimub üksnes



mängude korraldamiseks kasutatava andmeedastusvõrgu kaudu. Sel eesmärgil peab **kontsessioonäär**:

1. edastama **tsentraliseeritud süsteemi**kui see on konkreetse mängutüübiga ette nähtud, teabe, mis eelneb mängu kogumisele vastavalt iga mängutüübi sideprotokollile;
2. koguma reaajas panuseid oma **telekommunikatsiooni ühendusvõrgu** kaudu;
3. edastama reaajas **tsentraliseeritud süsteemi** mänguandmed, et saada unikaalne kood osalemiskviitungi või osalemisõiguse kinnitamiseks;
4. pärast seda, kui **tsentraliseeritud süsteem** on saanud osalemiskviitungi või osalemisõiguse kinnitamisel saadud unikaalse koodi, liigutama mängija mängukontot, kasutades selleks panust või panuseid, sealhulgas mängija kasutatud boonussummasid;
5. edastama **tsentraliseeritud süsteemi**, kui see on konkreetse mängutüübiga ette nähtud, teabe, mis on vajalik kihlvedude staatuse kindlaksmääramiseks kooskõlas üksikute mängutüüpide sideprotokollidega;
6. liigutama mängija hasartmängukonto pärast seda, kui **tsentraliseeritud süsteem** on andnud positiivse tulemuse võidetud või tagasimakstavate panuste kontrollimisel, läbi võitude või tagasimaksete ja nende krediteerimise, kaasa arvatud mängija võidetud boonussumma;
7. liigutama mängija hasartmängukontot sissemakse, väljavõtmise, boonuste eraldamise ja hasartmängukonto korrigeerimise korral alles pärast seda, kui **tsentraliseeritud süsteem** on saanud salvestamistaotluse positiivse tulemuse;
8. edastama **tsentraliseeritud süsteemile** mängija mängukonto liigutamise korral mängukonto saldo koos boonusosaga.

Kui **kontsessioonäär** kasutab üht või mitut **mängusüsteemi**, mille on kättesaadavaks teinud **teenuseid osutav kontsessioonäär**, teostab punktides 1, 2, 3 ja 5 osutatud tegevusi **teenuseid osutav kontsessioonäär**. Kõigi muude tegevuste puhul peab **kontsessioonäär** edastama kontsessioonäärile nende tegevuste teostamiseks vajaliku teabe, kui see on **teenust osutava kontsessionääri** valduses.

Teabe edastamine peab toimuma vastavalt ADMi poolt määratletud ja kättesaadavaks tehtud sideprotokollidele, milles määratakse kindlaks **tsentraliseeritud süsteemi** edastatavate andmete liik (mis on seotud nii üksikute mänguliikide kui ka **kontsessionääri mängukontosüsteemiga**), rakendussõnumite struktuur ja

edastamisel kasutatavad edastustasandid ning vastuvõetud turbestandardid.

Selleks et tagada **kontsessionääri süsteemi** ja **tsentraliseeritud süsteemi** vahel vahetatavates sõnumites sisalduvate andmete autentimine, konfidentsiaalsus ja terviklikkus, peavad sõnumid ise vastama sideprotokollides sätestatud turvamehhanismidele ja kasutuskorrale.



## **12. KONTSESSIONÄÄRI HASARTMÄNGUKONTO SÜSTEEM**

Mängija registreerimine mängukonto avamiseks eeldab mängijat identifitseerivate andmete ja ainulaadse mängukonto tunnuskoodi edastamist **tsentraliseeritud süsteemi** ning ADMi-poolset valideerimist. See mängukonto aktiveeritakse alles pärast seda, kui mängija on kinnitanud unikaalse tunnuskoodi saamist, oma juurdepääsutunnuste seadistamist ja mänguri enda poolt mänguparameetrite enesepiirangu seadistamist, mis ei saa algses aktiveerimisfaasis ette näha rohkem kui kolm tundi päevas (mida mõistetakse kui kasutajaseansside alguse ja lõpu vahel möödunud aega), kulutusi rohkem kui 100 eurot päevas (mida mõistetakse kui mängitud summad miinus võidetud ja hüvitatud summad) ja sissemakseid rohkem kui 200 eurot päevas.

**Kontsessioonääri hasartmängukonto süsteemis** võib iga mängija jaoks registreerida ainult ühe hasartmängukonto.

18-24-aastaste mängijate mängukontod peavad esimesel aktiveerimisetapil tingimata sisaldama maksimaalseid sissemaksepiiranguid, mis ei ületa 50 eurot päevas, maksimaalsed ajapiirangud ei tohi ületada kahte tundi päevas (arvestades aega, mis kulub kasutajaseansside alguse ja lõpu vahel) ning kulutusi, mis ei ületa 50 eurot päevas (arvestades, et mängitud summad miinus võidud ja hüvitatud summad).

**Kontsessioonääri hasartmängukonto süsteem** peab mängukontodele juurdepääsu ainsa mehhanismina hõlmama mitut tegurit hõlmavaid autentimismeetodeid.

Pärast seda, kui mängija on hasartmängukontole juurde pääsenud, kuvatakse viimase juurdepääsu kuupäev ja kellaaeg tundides, minutites ja sekundites.

Kõikidel juhtudel, kui **kontsessioonäär** on seisukohal, et mängija hasartmängukontole on loata üritatud juurde pääseda, peab ta sellest ise teavitama viisil, mida peetakse kõige asjakohasemaks, et vältida selle konto kuritahtlikku kasutamist.

**Kontsessioonääri hasartmängukontode süsteem** peab andma mängijale võimaluse taotleda oma mängukonto sulgemist. Kõik hasartmängukontol olevad summad, sealhulgas need, mida võib krediteerida pärast konto sulgemist, tuleb mängijale välja maksta kehtivates õigusaktides ette nähtud viisil ja tähtaja jooksul.

Mängija juurdepääs suletud hasartmängukontole ei tohi võimaldada sissemakseid ja/või mängutegevust.

Juurdepäas hasartmängukontodele, mis ei ole olnud aktiivsed kolm aastat, ei tohi olla lubatud.

**Kontsessionääri hasartmängukontode süsteemil** peavad olema maksevahendite haldamise funktsioonid.

**Kontsessionääri hasartmängukontode süsteem** peab pärast seda, kui **tsentraliseeritud süsteem** on määranud kihlveo kordumatu tunnuse, kajastama sellega seotud deebetsummasid ja mis tahes krediiti võitude või tagasimaksete korral, samuti mängu mis tahes täiendavaid identifitseerivaid elemente.

**Kontsessionääri hasartmängukontode süsteem** peab tagama, et iga hasartmängukonto kohta säilitatakse vähemalt järgmine teave, sealhulgas iga tehingu üksikasjad:

- sissemaksed;
- võitude ja tagasimaksete krediteerimine;
- kihlvedude või panuste debiteerimine;
- väljavõtmised;
- preemiate kogusumma;
- preemiad iga mängutüübi kohta, nende summa peab vastama preemiate kogusummale.

Kõik eespool loetletud elemendid moodustavad mängija saldo.

Mängija poolt väljavõtmise etapis taotletud summad ei tohi sisaldada boonustega seotud summasid.

Preemiad, mida annab **kontsessionäär**, võib kasutada ainult hasartmängudeks.

**Kontsessionäär** peab tegema mängijale kättesaadavaks ja kergesti juurdepääsetavaks preemia kasutamise seisu ja mängunõuded, mis on vajalikud boonuse kasutustingimuste täitmiseks.

Võitude või tagasimaksetega seotud krediit tuleb kanda raamatupidamisarvestusse ühe tunni jooksul pärast võidu või tagasimakse aluseks oleva sündmuse toimumise ametlikku tõendamist või ühe tunni jooksul alates hetkest, mil mängija taotleb omandatud osalemisõigustega seotud saadaolevaid summasid, kui konkreetseid hasartmänge käsitlevates erieeskirjades ei ole sätestatud teisiti.

Mängija poolt väljavõtmise etapis taotletud summad peavad olema kättesaadavad hiljemalt seitsme päeva jooksul pärast taotluse esitamist ning nende summade väärtuspäev peab vastama taotluse esitamise kuupäevale, mida mängija on taotlenud mängukontolt väljavõtmiseks, kui üksikute mängude erieeskirjades ei ole sätestatud teisiti.



# ADM

AGENZIA DELLE DOGANE E DEI MONOPOLI

## Tehnilised eeskirjad

**Kontsessionäär** vastutab korrektse raamatupidamise eest ja selle eest, et mängijale tehakse kokkulepitud viisil kättesaadavaks hiljemalt seitsme päeva jooksul pärast väljavõtmistaotluse esitamist ja taotluse esitamise kuupäevale vastava väärtuspäevaga summad, mida mängija on palunud mängukontolt välja võtta, välja arvatud juhul, kui üksikuid mängu käsitlevates erieeskirjades ei ole sätestatud teisiti; samuti tagab ta selge ja läbipaistva teabe väljavõtmismenetluste üksikasjade ja ajakavade kohta oma veebisaidil ning mis tahes muul kaugveebisaidil ja kanalil.

Hoiustamiseks ja väljavõtmiseks kasutatakse ainult selliseid maksevahendeid, mis tagavad rahavoogude jälgitavuse ja mida kasutatakse hasartmängukonto omaniku nimel. **Kui sissemakseid tehakse jaemüügipunktis ja 100 euro suuruse igapäevase kogusumma piires, võib sissemakseid teha sularahas või muude maksevahenditega.**

**Lisaks kasutatava maksevahendi üksikasjade säilitamisele peab käitaja hasartmängukontode süsteemil olema kontrollimehhanismid, et vältida piirmäärat 100 eurot nädalas ületamist.**

Tuleb võtta tehnilised meetmed seoses üksikute mängijate kasutatavate seadmete IP-aadresside geolokaliseerimisega; tuleb takistada juurdepääsu saitidele ja/või **rakendustele**, mida haldab otse **kontsessionäär** või ema-, tütar- või sidusettevõtte, kes pakub muid kui **ADMi** lubatud hasartmänguteenuseid; tuleb takistada artikli 2 lõike 1 punktides a-f osutatud mängude pakkumist muude kui **kontsessionääri** poolt vastavalt **kontsessiooni**, sätetele hallatavate saitide kaudu, isegi kui neid haldab **kontsessionäär** ise otse või emaettevõtjate, tüdarettevõtjate või sidusettevõtjate kaudu.

**Kontsessionääri hasartmängukontode süsteem** peab mängijale viivitamata ja automaatselt kättesaadavaks tegema andmed tehtud tehingute kohta vähemalt 30 päeva jooksul või pikema ajavahemiku kohta esitatud taotluste korral peab **kontsessionäär** tegema selle teabe kättesaadavaks **kontsessionääri** enda kehtestatud aja jooksul. Aruanne peab sisaldama iga tehtud toiminguga kohta kronoloogilises järjekorras vähemalt järgmisi elemente:

- tehtud toiminguga ajatempel;
- hasartmängu liik;
- tehtud toiminguga põhjus;
- panustatud summa;
- võitude ja/või tagasimaksete summa;
- osalemiskviitungi või osalemisõiguse kordumatu tunnus, mille on välja andnud **tsentraliseeritud süsteem**;



- teave sissemaksetoimingute kohta;
- teave väljavõtmistoimingute kohta;
- teave antud preemiate kohta;
- mis tahes muud üksikasjad, mis on seotud tehtud tehingu selgitamisega.

### **kontsessionääri hasartmängukonto süsteem** peab:

- pidama süsteemilogi, mis sisaldab kõiki teenuseosutajate poolt pärast tehingu heakskiitmist väljastatud loanumbreid;
- omama funktsioone, mis võimaldavad automaatselt tuvastada mängukontod, mis ei ole olnud aktiivsed kolm aastat, ja riigikassasse ülekantavad summad, hoolitsedes selle teabe samaaegse edastamise eest **tsentraliseeritud süsteemi**;
- pidama hasartmängukonto tehingute elektroonilist registrit, salvestades kogu järgmise teabe, millele on juurdepääs ka lihtsate aruandlusvahendite abil:
  - andmed mängija identiteedi kohta (sealhulgas mängija isikusamasuse kontrollimise tulemused);
  - hasartmängukonto andmed ja ajakohastatud saldo;
  - muudatused hasartmängukonto andmetes, sealhulgas nendega seotud maksevahendites;
  - nõusolek isikuandmete kasutamiseks eraelu puutumatust käsitlevate õigusaktide alusel;
  - mängija enesepiirangud alates registreerimisest;
  - mängija poolt registreerimisest peale kehtestatud enesevälistused;
  - andmed mängija varasemate hasartmängukontode kohta, sealhulgas sulgemise põhjused;
  - sissemaksete/väljavõtmiste ajalugu;
  - kihlvedude ajalugu koos teabega vähemalt mängu liigi, kihlveokoha, panuste suuruse ja vastavate võitude ja/või tagasimaksete kohta.

### **Kontsessionääri hasartmängukonto süsteem** peab olema võimeline koostama aruandlusvahendite abil järgmisi aruandeid:

- loetelu teatud kuupäeva seisuga kõigist hasartmängukontodest, mida saab aruandlusvahendi abil kindlaks määrata; loetelu tulemus peab sisaldama teavet hasartmängukonto oleku kohta (avatud, suletud, peatatud või kolm aastat mitteaktiivne) ja mis



tahes olekumuudatuse kuupäeva, eesnime, perekonnanime, maksukohustuslase numbrit, mängija tunnust ja registreerimise kuupäeva;

- loetelu teatud kuupäeva seisuga kõigist hasartmängukontodest, mille saab kindlaks määrata aruandlusvahendi abil, mille puhul mängija üks või mitu sissemakset, väljavõtmist või võitu ületasid teatava piirmäära. Piirmäär peab olema seotud nii üksiktehingute kui ka kõigi tehingutega kasutaja määratud ajavahemiku jooksul.