Direttiva 18.2024

Allibratori titolari di licenza di classe B

Piattaforma nazionale di autoesclusione (NSEP) — XX/2023

A. Piattaforma nazionale di autoesclusione

1. Introduzione

Scopo della presente direttiva è descrivere le procedure e i requisiti tecnici che devono essere attuati dagli operatori autorizzati di classe B in relazione al funzionamento della piattaforma nazionale di autoesclusione (NSEP). L'NSEP è un servizio basato sul web progettato dall'Autorità nazionale delle scommesse (NBA) che mira a facilitare l'esclusione degli individui dall'attività legata alle scommesse in tutti i fornitori di giochi d'azzardo online autorizzati che operano nella Repubblica di Cipro (operatori titolari di licenza di classe B). Centrale per questo impegno è la compilazione e la manutenzione di un elenco di giocatori esclusi (da qui in poi l'elenco di esclusione) e la fornitura di un'API REST attraverso la quale gli operatori saranno in grado di interrogare questo set di dati e determinare lo stato di esclusione dei loro utenti registrati, limitando così la loro partecipazione alle scommesse di conseguenza.

2. Fondamenti giuridici

La presente direttiva è redatta sulla base delle disposizioni della norma 23 delle norme sulle scommesse (protezione dei giocatori, dei minori e dei giocatori patologici) del 2022 (o "norme sulla protezione dei giocatori"), come modificata o sostituita.

Le norme sulla protezione dei giocatori sono disponibili su nba.gov.cy.

3. Requisiti

(1) L'attuazione delle procedure e dei requisiti tecnici specificati nella presente direttiva è obbligatoria per tutti gli operatori autorizzati di classe B.

(2) Se secondo l'NSEP un giocatore è escluso da tutti i tipi di scommesse, l'operatore non deve consentire al giocatore di piazzare scommesse o depositare denaro sul proprio conto.

(3) Nessun messaggio, pubblicità o azione promozionale viene inviato al giocatore durante il periodo di autoesclusione.

4. Informazioni relative all'NSEP

(1) Ai fini delle norme sulla protezione dei giocatori, l'NSEP è considerata parte delle misure di autoprotezione a disposizione di ciascun operatore autorizzato di classe B. Di conseguenza, gli operatori autorizzati di classe B devono includere, se necessario:

(i) i collegamenti e le informazioni pertinenti riguardanti l'NSEP, nonché spiegare la differenza tra l'NSEP e il sistema di autoesclusione dell'operatore;

(ii) istruzioni su come utilizzare l'NSEP.

(2) Gli operatori autorizzati di classe A e B devono fornire accesso diretto all'NSEP attraverso un collegamento web sensibile nel piè di pagina di ogni pagina web del loro sito (www.exclusion.cy).

B. Requisiti tecnici

1. Introduzione

Il presente capitolo descrive i requisiti tecnici dell'NSEP e mira a fornire dettagli sulle modalità di attuazione della comunicazione tra la piattaforma e gli operatori autorizzati di classe B e su quali dati specifici vengono scambiati nel processo.

2. Flussi di lavoro

Un operatore di classe B determina lo stato di esclusione di un utente attraverso i flussi di lavoro descritti in questa sezione. A tal fine, è necessario interrogare almeno una delle seguenti fonti di dati:

1. **Set di dati di esclusione in tempo reale.** Si tratta della versione più recente dello stato di esclusione degli utenti registrati nell'NSEP. È gestito dall'NBA e un operatore può accedervi utilizzando l'API NSEP descritta nel presente documento.
2. **Set di dati di esclusione giornaliera.** Si tratta di un'istantanea giornaliera che contiene dati relativi a tutti gli utenti esclusi registrati presso un determinato operatore. Viene compilato o aggiornato su un ciclo di 24 ore interrogando il set di dati di esclusione in tempo reale tramite l'API NSEP e viene mantenuto dal lato dell'operatore. Una volta generato può essere direttamente accessibile dal sistema dell'operatore senza richiedere la comunicazione con l'NSEP.
3. **Set di dati di esclusione locale.** Questo set contiene i dati di esclusione raccolti attraverso flussi di lavoro relativi all'autoesclusione che sono esplicitamente forniti dalla piattaforma di un operatore. Sia la sua generazione che la sua manutenzione hanno quindi luogo dal lato dell'operatore.

Vi sono due flussi di lavoro innescati da eventi distinti che richiedono il recupero dei dati di esclusione dalle fonti sopra elencate. Un terzo processo deve essere programmato

quotidianamente per la compilazione o l’aggiornamento del set di dati di esclusione giornaliera.

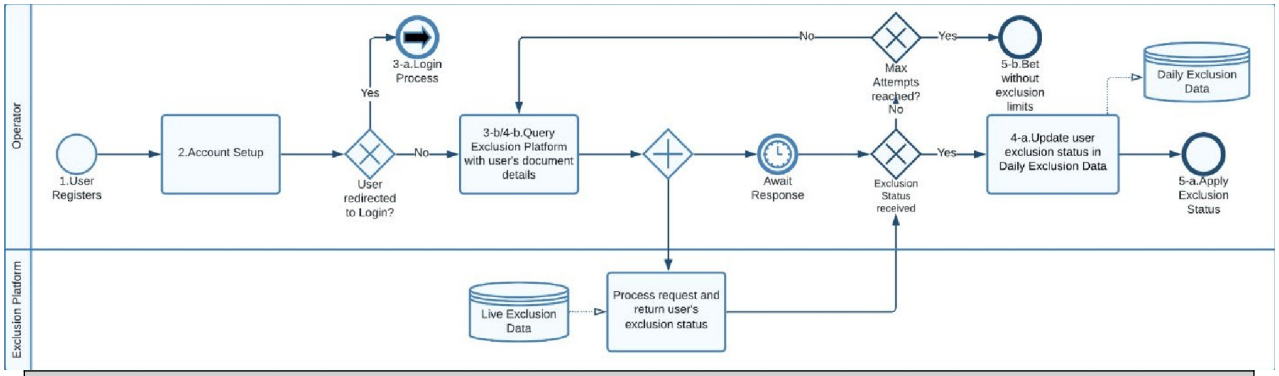
2.1 Recupero dello stato di esclusione al login dell’utente

Ad ogni login dell’utente è necessario determinare lo stato di esclusione di un utente e applicare potenziali limiti al relativo profilo prima che sia consentita qualsiasi attività di scommessa.

A tal fine, i dettagli dell’utente vengono prima controllati rispetto ai dati di esclusione locale nel sistema dell’operatore. Se non viene trovata alcuna esclusione, l’operatore esegue un secondo controllo interrogando l’API NSEP e accedendo così al set di dati di esclusione in tempo reale.

Nei casi in cui l’API è temporaneamente non disponibile, il set di dati di esclusione giornaliera, che viene memorizzato nei sistemi dell’operatore, viene utilizzato come fonte di backup.

Il processo è descritto di seguito. Una descrizione del suo flusso è fornita nella tabella 2.1.



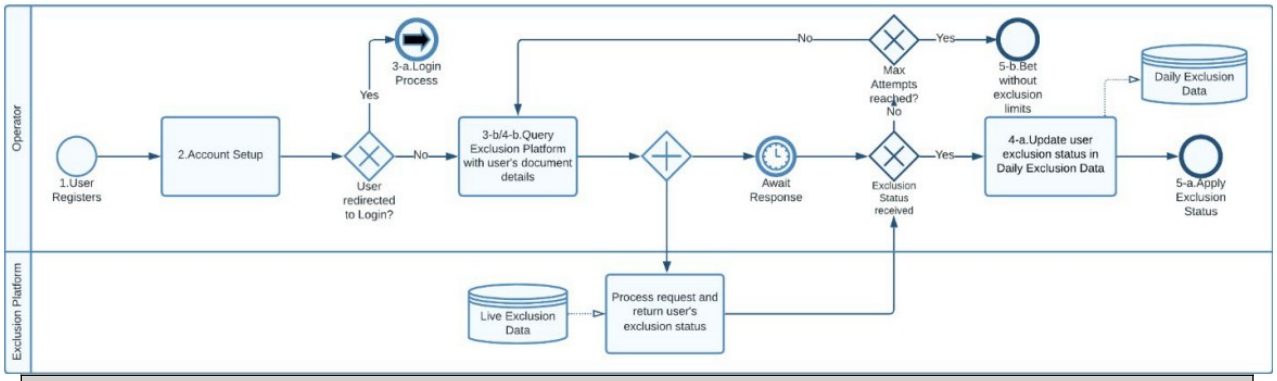
Descrizione del flusso — Processo 2.1: *Controllo dello stato di esclusione al login dell’utente*	
1	Il processo viene avviato quando un utente tenta di fare il login sulla piattaforma dell’operatore.
2	L’operatore verifica se l’utente ha esclusioni attive nei dati di esclusione locale.
3-a	Se esiste un’esclusione attiva, questa viene applicata. Il processo termina.
3-b	Se non si riscontra alcuna esclusione nei dati di esclusione locale, l’operatore interroga l’API della piattaforma di esclusione con i dettagli dell’utente richiesti.
4-a	Se si riceve una risposta, il sistema dell’operatore aggiorna i dati di esclusione giornaliera con lo stato di esclusione dell’utente ricevuto.
4-b	Nei casi in cui l’API NSEP non risponde alla richiesta dell’operatore, lo stato di esclusione dell’utente viene recuperato dai dati di esclusione giornaliera.
5	Si applica lo stato di esclusione. Se lo stato si traduce in nessuna esclusione, tutte le attività di scommesse sono consentite, altrimenti vengono imposti limiti conformemente alla tabella 4.6

Tabella 2.1

2.2 Recupero dello stato di esclusione al momento della registrazione dell'utente

Una volta che un utente si registra presso un operatore, il suo stato di esclusione deve essere determinato e applicato al relativo profilo interrogando l'API NSEP e accedendo così al set di dati di esclusione in tempo reale. Si noti che nei sistemi in cui un utente appena registrato è sempre reindirizzato al login, questo flusso di lavoro potrebbe non essere necessario, a condizione che il controllo avvenga attraverso il processo 2.1 di cui sopra.

Il processo è descritto di seguito. Una descrizione del suo flusso è fornita nella tabella 2.2.



Descrizione del flusso — Processo 2.2: Controllo dello stato di esclusione alla registrazione dell'utente	
1	Il processo viene avviato quando un utente si registra sulla piattaforma dell'operatore.
2	L'utente fornisce tutti i dettagli necessari durante la fase di configurazione dell'account.
3-a	Una volta completata la configurazione, l'utente viene reindirizzato al login. Si segue la procedura 2.1.
3-b	Se non vi è alcun reindirizzamento e l'utente è collegato direttamente al suo nuovo account, il sistema dell'operatore interroga la piattaforma di esclusione per lo stato di esclusione dell'utente.
4-a	Se si riceve una risposta, il sistema dell'operatore aggiorna i dati di esclusione giornaliera con i dettagli del nuovo utente e lo stato di esclusione.
4-b	Nei casi in cui la piattaforma di esclusione non risponde alla richiesta dell'operatore, l'operatore è tenuto a inviare nuovamente la richiesta per un secondo tentativo.
5-a	Si applica lo stato di esclusione. Se lo stato si traduce in nessuna esclusione (stato "0" in conformità alla tabella 4.6), tutte le attività di scommesse sono consentite, altrimenti vengono imposti limiti conformemente alla tabella 4.6.
5-b	Dopo due tentativi falliti, la piattaforma di esclusione è considerata temporaneamente non disponibile. Nessun limite di esclusione viene applicato al giocatore. L'operatore è tenuto a notificare la mancata comunicazione all'NBA inviando un'e-mail all'indirizzo helpdesk@exclusion.cy.

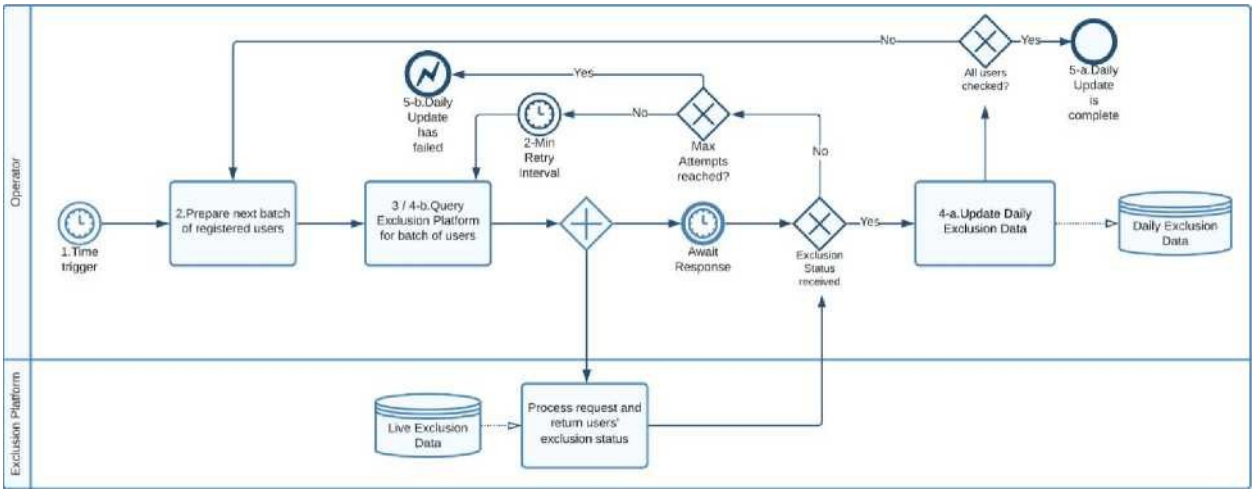
Tabella 2.2

2.3 Compilazione/Aggiornamento dei dati di esclusione giornaliera

Su base giornaliera, un operatore è tenuto a eseguire un controllo dello stato di esclusione dell'intero insieme di utenti registrati. Il risultato di questo processo è il set di dati di esclusione giornaliera che contiene tutti gli utenti registrati di cui è stata riscontrata l'esclusione, insieme alla categoria di esclusione e alla data di scadenza. Si noti che i giocatori senza esclusioni non devono essere memorizzati in questo set di dati anche se gli operatori possono ancora includerli.

I dati di esclusione giornaliera sono ricavati dal set di dati di esclusione in tempo reale detenuto dal lato NSEP. I primi sono compilati inviando richieste sequenziali all'API NSEP e ogni richiesta contiene i dettagli per una serie di documenti di identificazione dell'utente. Il numero massimo di documenti utente che possono essere inclusi in una singola richiesta è 4 000.

Il processo è descritto di seguito. Una descrizione del suo flusso è fornita nella tabella 2.3. Si noti che tutte le misure adottate oltre il recupero delle informazioni dalla NSEP sono indicative (fase 4-a nel diagramma di flusso); l'operatore può seguire il processo che meglio si adatta alla propria configurazione, a condizione che venga raggiunto il risultato finale.



Descrizione del flusso — Processo 2.3: *Aggiornamento giornaliero dello stato di esclusione*	
1	Il processo viene avviato in un momento predeterminato su base giornaliera. Una fascia oraria esatta viene comunicata all'operatore dall'NBA.
2	L'operatore prepara i dati richiesti in lotti. In particolare, un'unica richiesta alla piattaforma di esclusione dovrebbe contenere non più di 4 000 voci (dettagli per 4 000 documenti di identificazione).
3	Una richiesta viene inviata alla piattaforma di esclusione tramite l'API NSEP.
4-a	Se si riceve una risposta, il sistema dell'operatore aggiorna i dati di esclusione giornaliera con i nuovi dettagli dell'utente e lo stato di esclusione.
4-b	Nei casi in cui la piattaforma di esclusione non risponde alla richiesta dell'operatore, l'operatore è tenuto a inviare nuovamente la richiesta per un limite di cinque (5) tentativi. Eventuali tentativi devono essere effettuati a intervalli di 2 minuti.
5-a	Tutti i giocatori registrati sono stati controllati con il set di dati di esclusione in tempo reale. Il set di dati di esclusione giornaliera è ora completo/aggiornato e il processo termina.
5-b	Dopo cinque (5) tentativi falliti, la piattaforma di esclusione è considerata temporaneamente non disponibile. Il set di dati di esclusione giornaliera rimane invariato ma dovrebbe comunque essere utilizzato quando richiesto come fonte di backup, tenendo conto della data di scadenza registrata per ogni esclusione. L'operatore è tenuto a notificare la mancata comunicazione all'NBA.

Tabella 2.3

2.4 Materiale di marketing

I giocatori che rientrano in qualsiasi categoria di esclusione devono sempre essere esclusi da qualsiasi tipo di campagna di marketing. Ciò include messaggi, pubblicità e promozioni. A tal fine, un operatore dovrebbe interrogare il proprio set di dati di esclusione giornaliera e assicurarsi che gli utenti esclusi non ricevano alcun materiale pubblicitario.

3. Requisiti di connettività

L'operatore può avviare richieste alla piattaforma NSEP una volta soddisfatti i seguenti prerequisiti:

3.1 Whitelist dell'indirizzo IP dell'operatore

L'operatore è tenuto a fornire all'NBA l'indirizzo IP da cui le richieste saranno inviate alla piattaforma NSEP. Le richieste inviate da un indirizzo IP non registrato non saranno servite.

3.2 Credenziali di connettività

L'NBA fornirà ad ogni operatore una combinazione unica di nome utente e password. Qualsiasi

richiesta all'API deve includere queste credenziali come intestazione, nella modalità descritta nella sezione 4.2.

4. Specifica API

Gli operatori autorizzati possono inviare richieste alla piattaforma nazionale di esclusione tramite un'API REST (Representational State Transfer). Agli operatori è esposto un unico metodo GET, attraverso il quale questi ultimi sono in grado di inviare richieste alla piattaforma sullo stato di esclusione di uno o più giocatori.

4.1 Metodi API ed endpoint

Metodo	URL dell'endpoint
GET	https://www.exclusion.cy/api/bookmakers/playerStatus

Tabella 4.1

4.2 Struttura della richiesta

4.2.1 Intestazioni

Una richiesta deve avere le seguenti intestazioni per essere autenticata ed elaborata con successo:

Autorizzazione

Affinché una richiesta sia autenticata e autorizzata con successo, le stringhe di nome utente e password devono essere concatenate con due punti posti esattamente tra loro e senza spazi, dando luogo ad una stringa di tipo **<username>:<password>**. Questa stringa viene quindi codificata in base64 e prefissata con **Basic<space>** prima di essere utilizzata come valore dell'intestazione di autorizzazione.

Transaction-Id

La chiave Transaction-Id prende un valore generato dal sistema dell'operatore e che viene utilizzato come identificatore per la transazione. Se la richiesta è elaborata con successo (stato risposta 200 - cfr. tabella 4.7), lo stesso Transaction-Id è incluso nell'intestazione della risposta al fine di abbinarla alla rispettiva richiesta iniziale senza dare luogo ad ambiguità. Questo campo può prendere come valore qualsiasi sequenza arbitraria di caratteri ASCII. È responsabilità dell'allibratore garantire un uso corretto, ad esempio evitando l'uso degli stessi valori per transazioni che non sono separate da un intervallo di tempo significativo.

CHIAVE	VALORE	COMMENTO	ESEMPIO
Autorizzazione	**Basic <username>:<password>**	La combinazione **<username>:<password>** deve essere codificata in base64.	Per username ***test*** e password ***123456*** il valore atteso è **Basic dGVzdDoxMjMONTY=**
Transaction-Id	Qualsiasi sequenza di caratteri ASCII.	Questo campo è utilizzato come mezzo per abbinare le richieste dei clienti alle risposte dell'API. Il suo metodo di generazione e il suo livello di complessità sono quindi arbitrari e sono responsabilità dell'operatore.	**3fa85f64-5717-4562-b3fc-2c963f66afa6**

Tabella 4.2

4.2.2 Corpo della richiesta

Il corpo della richiesta contiene i campi di dati necessari per uno o più giocatori che l'operatore desidera ricercare in relazione allo stato di esclusione. La struttura dei dati segue la JavaScript Object Notation (JSON).

Di seguito si mostra un esempio:

```
{
    "listOfPlayers": {
        "player": [
                    {
                        "idDocType": "1",
                        "idDoc": "0904",
                        "issueCountryCode": "FRA"
                    },
                    {
                        "idDocType": "1",
                        "idDoc": "0905",
                        "issueCountryCode": "AUS"
                    },
                    {
                        "idDocType": "1",
                        "idDoc": "0902",
                        "issueCountryCode": "GRC"
                    }

                ]

            }
}
```

Una descrizione dettagliata dei campi richiesti per ciascun giocatore è fornita nella tabella che segue:

CHIAVE	VALORE	COMMENTO	ESEMPIO
idDocType	Tipo di documento di identificazione: 0 per il passaporto 1 per il documento di identità civile	L'allibratore può inviare i dettagli del passaporto o del documento di identità civile di un giocatore, a seconda di quale dei due ha registrato.	Per il documento di identità civile di un giocatore, il valore atteso sarebbe **"1"**
idDoc	Numero del documento di identificazione (può essere alfanumerico)	Numero di passaporto o del documento di identità civile, nella forma esatta in cui è stampato sul documento (ad esempio compresi gli zeri iniziali o finali)	Per un documento d'identità civile rilasciato dalla Repubblica di Cipro, si tratta del numero indicato nel campo "Numero della carta d'identità", ad esempio **"0000823721"**
issueCountryCode	Il **codice Alpha-3** ISO 3166 del paese da cui è stato rilasciato il documento	È possibile accedere a un elenco completo dei codici cliccando qui.	Il codice per Cipro sarebbe **"CYP"**

Tabella 4.3

Note: una richiesta può contenere più di una voce per lo stesso giocatore nei casi in cui l'operatore conserva più di un documento del giocatore (ad esempio passaporto e documento di identità civile).

4.3 Struttura della risposta

4.3.1 Intestazioni della risposta

Una risposta dell'API emessa con successo conterrà la seguente intestazione:

Transaction-Id

La chiave Transaction-Id prende il valore che è stato inserito nell'intestazione della richiesta sotto la stessa chiave ("Transaction-Id") per consentire la corrispondenza dei due da parte del cliente che ha avviato la richiesta. La piattaforma di esclusione non modifica questo identificatore in alcun modo ed esso viene rispedito nella stessa forma in cui è stato ricevuto.

CHIAVE	VALORE	COMMENTO	ESEMPIO
Transaction-Id	Qualsiasi sequenza di caratteri ASCII.	Questo campo è utilizzato al solo scopo di abbinare le richieste dei clienti alle risposte dell'API. È generato dalla piattaforma di scommesse dell'allibratore ed è incluso nella richiesta iniziale (cfr. 4.2.1). La piattaforma NSEP lo restituisce nella risposta senza applicare alcuna modifica.	**3fa85f64-5717-4562-b3fc-2c963f66afa6**

Tabella 4.4

4.3.2 Corpo della risposta

Se la richiesta de[illegible] stata elaborata con successo, l'API risponde con un codice di stato 200 (un elenco di[illegible] possibili è fornito nella tabella 4.7 e il corpo della risposta contiene dati sotto forma di un oggetto JavaScript Object Notation (JSON)), specificando i dettagli di esclusione per ciascuno dei giocatori oggetto della richiesta dell'allibratore. Di seguito si mostra un esempio:

```
{
    "listOfPlayersResponse": {
        "player": [
            {
                "id": "AA6C3E5188B71DEB577C4AE5EC750933C6FDF788",
                "exclusions": [
                    {
                        "exclusionCategory": "1",
                        "exclusionEndDate": "2023-04-17T00:00:00"
                    },
                    {
                        "exclusionCategory": "2",
                        "exclusionEndDate": "2024-04-17T00:00:00"
                    },
                    {
                        "exclusionCategory": "3",
                        "exclusionEndDate": "2025-04-17T00:00:00"
                    },
                    {
                        "exclusionCategory": "4",
                        "exclusionEndDate": "2026-04-17T00:00:00"
                    }
                ],
                "idDoc": "0904"
            },
            {
                "id": "FA27ACF4DE1286A052DCD055C6AD6FE5AB89455C",
                "exclusions": [],
                "idDoc": "0905"
            },
            {
                "id": "403C5AEB260387D0817C21D4297156C1FCD4C068",
                "exclusions": [
                    {
                        "exclusionCategory": "1",
                        "exclusionEndDate": "2023-04-17T00:00:00"
                    }
                ],
                "idDoc": "0902"
            }
        ]
    }
}
```

Una descrizione dettagliata dei campi del giocatore che sono inclusi nel corpo di una risposta positiva per ogni giocatore incluso nella richiesta originale è fornita nella tabella che segue:

CHIAVE	VALORE	COMMENTO	ESEMPIO
id	Un identificatore univoco per il giocatore in questione.	Viene generato attraverso l'algoritmo di hashing SHA-1 e prende come input una concatenazione di idDoc, issueCountryCode, idDocType e la stringa "NBA" (in questo ordine) inviata per il giocatore in questione attraverso la richiesta	Per un giocatore con parametri di input idDoc: 0000823721 issueCountryCode: CYP idDocType: 1 il valore id viene calcolato utilizzando SHA-1("0000823721CYP1NBA") che si traduce in **"70255EECD65E4D611C737 5A2CBDBE4928F31AF7D"**
idDoc	Numero del documento di identificazione	Corrisponde al campo idDoc inviato per il giocatore attraverso la richiesta dell'allibratore.	**"0000823721"**
exclusions	Elenco delle esclusioni del giocatore	Nei casi in cui non ci sono esclusioni, questo elenco sarà vuoto	[]
Per ogni esclusione in exclusions			
exclusion Category	Un valore numerico che indica la categoria di esclusione.	Le categorie di esclusione sono riportate nella tabella 4.6 (l'elenco è dinamico e verrà aggiornato di volta in volta).	Se un giocatore è escluso dalle scommesse sportive, il valore atteso è **"1"**
exclusion EndDate	Stringa DateTime sotto forma di AAAA-MM-GGToo:mm:ss	La data di scadenza dell'esclusione. A seconda dello stato di esclusione, questo campo potrebbe non essere applicabile, nel qual caso viene omesso.	**"2023-04-17T00:00:00"**

Tabella 4.5

Categorie di esclusione

Valore exclusionCategory	Ambito dell'esclusione
1	Tutte le scommesse sportive.

Tabella 4.6

4.4 Codici di stato della risposta

Per le richieste conformi alla struttura descritta nella sezione 4.2, l'API restituisce una risposta con stato 200, che contiene tutti gli elementi descritti nella sezione 4.3. Nei casi in cui la richiesta inviata sia errata in uno o più modi, la risposta presenta un codice di stato diverso e include feedback informativi per scopi di debug.

Un elenco completo dei possibili codici di stato della risposta e del loro significato è riportato nella tabella 4.7 che segue.

Errore nella richiesta	Stato di risposta	Feedback di errore (corpo)
Nessun errore, la richiesta è conforme alla sezione 4.2.	200 OK	Nessun feedback di errore. Il corpo contiene informazioni sulle esclusioni dei giocatori come descritto nella sezione 4.3.2.
Per uno o più giocatori inclusi nella richiesta mancano uno o più campi di input (idDocType, idDoc, issueCountryCode)	400 Richiesta errata	Il corpo contiene le voci JSON (giocatori) che mancano di uno o più campi di input, insieme al messaggio: "*Mancano uno o più termini di ricerca per uno o più giocatori. Controllare i termini obbligatori (idDocType, idDoc, issueCountryCode) e inviare nuovamente la richiesta*"
Chiave/i mancante/i o formato imprevisto nel corpo della richiesta	400 Richiesta errata	"*Chiave/i mancante/i o formato imprevisto nel corpo della richiesta*"
Manca l'intestazione Id-Transaction.	400 Richiesta errata	"*Intestazione Transaction-Id mancante*"
L'intestazione dell'autorizzazione manca o contiene il valore sbagliato.	401 Non autorizzato	"*Utente non autorizzato, controllare le credenziali utente dell'intestazione.*"

Le credenziali dell'utente si riferiscono a un utente inattivo. L'attivazione/disattivazione dell'utente è gestita dall'NBA.	403 Vietato	"*L'utente in questione con le credenziali è inattivo.*"

Tabella 4.7

5. Disposizione finale

La presente direttiva è stata approvata dal consiglio di amministrazione dell'Autorità ed entra in vigore il 31 gennaio 2024.