



AGENZIA

ADM

AGENZIA DELLE DOGANE E DEI MONOPOLI

Zasady techniczne

ZASADY TECHNICZNE

**DOTYCZĄCE SPRAWOZDANIA Z KONCESJI NA PROWADZENIE I ODBIÓR
GIER, O KTÓRYM MOWA W ART. 6 UST. 3 DEKRETU USTAWODAWCZEGO
NR 41 Z DNIA 25 MARCA 2024 R.**

SPIS TREŚCI

WSTĘP	3
CZĘŚĆ PIERWSZA	4
1. OBOWIĄZKI KONCESJONARIUSZA	5
1.1 DZIAŁANIA NIEZBĘDNE DO PRZEDSTAWIENIA OFERTY GIER	5
1.2 TREŚĆ SPRAWOZDANIA TECHNICZNEGO	7
2. WYMIANA INFORMACJI MIĘDZY SYSTEMEM KONCESJONARIUSZA A SYSTEMEM SCENTRALIZOWANYM	9
3. ZASADY TECHNICZNEJ WERYFIKACJI ZGODNOŚCI	10
CZĘŚĆ DRUGA	12
4. SYSTEM KONCESJONARIUSZA	13
5. SYSTEM GIER LOSOWYCH	18
6. PLATFORMA DO GIER	19
7. APLIKACJA DO GIER	20
8. SYSTEM AKCEPTACJI GIER	21
9. KONCESJONARIUSZ ŚWIADCZĄCY USŁUGI	22
10. SYSTEM PREZENTACJI OFERTY GIER LOSOWYCH (STRONA INTERNETOWA I/LUB APLIKACJA)	23
11. SIEĆ POŁĄCZEŃ TELEKOMUNIKACYJNYCH DO PRZESYŁANIA INFORMACJI.	25
12. SYSTEM DO ROZLICZANIA GIER LOSOWYCH PROWADZONY PRZEZ KONCESJONARIUSZA	27

WSTĘP

Niniejszy dokument określa specyfikacje techniczne definiujące zadania i funkcje, a także wymogi techniczne, które muszą zostać spełnione przez **koncesjonariusza** w zakresie prowadzenia i odbioru gier publicznych na odległość. Zawarte w treści dokumentu terminy zapisane **łustym drukiem** mają takie samo znaczenie jak w jednolitej nomenklaturze definicji.

Część pierwsza niniejszego dokumentu zawiera szczegółowy opis treści działań i funkcji powierzonych na podstawie koncesji, natomiast w części drugiej określono wiążące minimalne wymogi techniczne dotyczące prowadzenia działań, których spełnienie ma zostać zapewnione i zagwarantowane przez **koncesjonariusza**.

CZEŚĆ PIERWSZA

OPIS DZIAŁAŃ PUBLICZNYCH I FUNKCJI POWIERZONYCH NA PODSTAWIE KONCESJI

1. OBOWIĄZKI KONCESJONARIUSZA

W celu wykonania zadań, do których realizacji **koncesjonariusz** jest zobowiązany, koncesjonariusz współpracuje z następującymi podmiotami:

- **ADM**, której zadaniem jest sprawowanie kierownictwa strategicznego, zarządu, a także nadzoru i kontroli nad całością **systemu gier** oraz przepływów pieniężnych;
- **systemem scentralizowanym**, systemem informatycznym należącym do ADM, połączonym z **systemem koncesjonariusza** na potrzeby kontroli, przypisania niepowtarzalnego kodu przy sprawdzaniu poprawności potwierdzenia udziału lub prawa do uczestnictwa oraz w celu ustalenia jednorazowej opłaty i realizacji wszelkich innych funkcji, zgodnie z obowiązującymi przepisami.

1.1 DZIAŁANIA NIEZBĘDNE DO PRZEDSTAWIENIA OFERTY GIER

W celu przedstawienia oferty gier: **system scentralizowany** przydziela i rejestruje niepowtarzalny kod zakładu, zgodnie z obowiązującymi przepisami regulującymi jego odbiór. Rejestracja taka jest ważna do celów pobierania opłaty z tytułu zakładu lub stawek oraz uznania konta wygranymi i zwrotami.

Oprócz tego, co zostało wyraźnie określone w Konwencji, **koncesjonariusz** musi zapewnić i zagwarantować:

1. wdrożenie i zarządzanie **systemem koncesjonariusza** zgodnie ze specyfikacją techniczną określoną w niniejszym dokumencie;
2. ustanowienie systemu *przywracania sprawności po poważnej awarii* na potrzeby identyfikowalności i odtworzenia wszystkich informacji do momentu wystąpienia poważnej awarii. System ten musi zatem umożliwiać zachowywanie kopii danych w czasie rzeczywistym lub w odstępach nie dłuższych niż 120 sekund od momentu ich wygenerowania lub modyfikacji w głównej bazie danych. Kopia danych musi być przechowywana w miejscu oddzielnym pod względem geograficznym od głównego miejsca prowadzenia działalności;
3. wdrożenie i zarządzanie własną **siecią połączeń telekomunikacyjnych** na potrzeby przekazywania informacji, a także sposobów komunikacji z **systemem scentralizowanym**

- zgodnie ze specyfikacjami technicznymi określonymi w niniejszym dokumencie i w protokołach komunikacyjnych;
4. dostosowanie **systemu koncesjonariusza** w przypadku wprowadzenia zmian w regulacjach lub zmian określonych przez ADM;
 5. wymianę informacji z **systemem scentralizowanym**;
 6. utworzenie i prowadzenie należącej do **koncesjonariusza** strony internetowej, do której dostęp będzie można uzyskać za pośrednictwem zarejestrowanej przez **koncesjonariusza** domeny internetowej, której rozszerzenie pierwszego poziomu musi koniecznie pokrywać się z domeną najwyższego poziomu „.it”;
 7. wdrożenie i zarządzanie wszelkimi **aplikacjami** służącymi do wyświetlania oferty gier i zarządzania każdą grą;
 8. wdrożenie i zarządzanie **systemem do rozliczania gier losowych przez koncesjonariusza** na potrzeby rejestracji graczy i dostępu do należących do nich kont do gier;
 9. przyjmowanie zakładów lub stawek i pobieranie opłat z tego tytułu, z uwzględnieniem wszelkich premii wykorzystywanych przez gracza w celu wzięcia udziału w grze; operacje, o których mowa powyżej, muszą zapewniać równoczesną transmisję do **systemu scentralizowanego** salda przypisanego do konta do gier, z podaniem udziału pozostałych premii;
 10. weryfikację postawionych stawek oraz wszelkich wygranych lub zwrotów, wypłatę wygranych i uznanie nimi konta, włącznie z ewentualnymi premiami, które mogą zostać wygrane, po sprawdzeniu poprawności przez **system scentralizowany**; operacje, o których mowa powyżej, muszą zapewniać równoczesną transmisję do **systemu scentralizowanego** salda przypisanego do konta do gier, z podaniem udziału pozostałych premii;
 11. wyświetlanie zbiorczych danych zakładów, które muszą zawierać:
 - a) wyłącznie niepowtarzalny kod przydzielony przez **system scentralizowany** w chwili sprawdzania poprawności potwierdzenia udziału lub prawa do uczestnictwa oraz kwotę odpowiedniego obciążenia konta;
 - b) numer identyfikacyjny konta do gier i numer identyfikacji podatkowej posiadacza konta do gier, zgodnie z procedurami przewidzianymi w obowiązujących przepisach;
 - c) wszelkie dalsze informacje dotyczące zakładu;

12. przechowywanie informacji analitycznych dotyczących dokonanych przesunięć i zawartych zakładów, zgodnie z wymogami obowiązujących przepisów, w tym w celu dostarczenia graczowi dowodów dotyczących informacji analitycznych związanych z jego kontem do gier, dla którego wymagane jest zgłaszanie wszystkich przesunięć, w tym kwot, wraz z powiązаныmi przyczynami ustalenia salda;
13. złożenie wniosku o przechowanie wpłaty, wypłatę, przyznanie premii i dokonanie korekt dotyczących konta do gier. Przeniesienie konta do gier jest dozwolone wyłącznie po prawidłowym zachowaniu w **systemie scentralizowanym** wszystkich opisanych działań;
14. weryfikację przez jeden z podmiotów wskazanych przez ADM zgodności **systemu koncesjonariusza**, w tym wszystkich jego elementów, włącznie ze stroną internetową i **aplikacjami**.

Koncesjonariusz zobowiązany jest również:

- opisać **system koncesjonariusza** i własną **sieć połączeń telekomunikacyjnych** przeznaczoną do przekazywania informacji w sprawozdaniu technicznym, które ma zostać przesłane do ADM przed powiadomieniem o uruchomieniu **sieci telekomunikacyjnej**; zaktualizowana wersja wspomnianego sprawozdania technicznego musi zostać przesłana do ADM po przeprowadzeniu czynności konserwacyjnych o charakterze nadzwyczajnym lub organizacyjnym;
- przekazać ADM wszelkie uzupełnienia sprawozdania technicznego w terminie 10 dni od daty złożenia wniosku.

1.2 TREŚĆ SPRAWOZDANIA TECHNICZNEGO

Na wszystkich stronach sprawozdania technicznego należy umieścić nagłówek zawierający co najmniej:

- tytuł;
- wersję;
- datę;
- kod koncesji;
- nazwę firmy **koncesjonariusza**.

Sprawozdanie techniczne musi zostać obowiązkowo sporządzone co najmniej według wskazanej struktury:

1. wykaz wszelkich zmian i modyfikacji w porównaniu z poprzednią wersją;
2. **system koncesjonariusza;**
3. rozwiązania przyjęte w celu zarządzania działaniami powierzonymi na podstawie koncesji, wraz z dowodami wszelkich działań powierzonych **koncesjonariuszowi świadczącemu usługi;**
4. **system do rozliczania gier losowych prowadzony przez koncesjonariusza;**
5. **systemy gier losowych;**
6. **platformy do gier;**
7. **aplikacje do gier;**
8. **system akceptacji gier;**
9. **sieć połączeń telekomunikacyjnych** do przekazywania informacji i wszelkich niezbędnych połączeń na potrzeby wymiany informacji między elementami składowymi, w tym czasów interwencji w przypadku nieprawidłowego działania;
10. **system prezentacji oferty gier losowych** (strona internetowa i aplikacja);
11. umiejscowienie komponentów;
12. bezpieczeństwo logiczne, fizyczne, obwodowe i środowiskowe;
13. bezpieczeństwo wyposażenia technologicznego;
14. systemy monitorowania, w tym wykorzystywane narzędzia do automatycznego wykrywania poziomu obsługi i oraz do sprawozdawczości;
15. procedury operacyjne mające na celu wsparcie świadczonych usług;
16. środki bezpieczeństwa i ochrony prywatności stosowane w odniesieniu do przetwarzanych danych osobowych;
17. role i obowiązki.

Dla każdego **systemu gier losowych**, włącznie z tymi, które mogą być zapewniane przez **koncesjonariusza świadczącego usługi**, **koncesjonariusz** musi szczegółowo opisać wszystkie **platformy do gier** które składają się na ten system oraz, w odniesieniu do każdej platformy, **aplikacje do gier** oddane do dyspozycji gracza w celu umożliwienia udziału w różnych grach, włącznie ze sposobem, w jaki wszystkie elementy są ze sobą powiązane. Ponadto dla każdego **systemu gier losowych** musi zawsze opisać **system akceptacji gier**.

W przypadku **platformy gier losowych** oraz **aplikacji do gier** **koncesjonariusz** musi wskazać nazwę firmy, numer identyfikacji

podatkowej i numer VAT producenta, jeżeli jest to podmiot różny od **koncesjonariusza**.

Koncesjonariusz musi wskazać domenę internetową wykorzystywaną przez graczy w celu uzyskania dostępu do usług polegających na dostarczaniu oferty gier oraz wyczerpująco opisać organizację odpowiedniej strony internetowej i wdrożone funkcje.

Koncesjonariusz musi również opisać ewentualne **aplikacje** związane z posiadaną przez niego koncesją, umożliwiające dostęp do oferowanych gier za pośrednictwem urządzeń mobilnych, dokładając starań, by szczegółowo opisać wdrożone funkcje.

Koncesjonariusz musi opisać rozwiązania technologiczne i organizacyjne przyjęte w celu zminimalizowania ryzyka związanego z utratą, uszkodzeniem, kradzieżą lub narażeniem na szwank danych, w tym w celu zapewnienia ciągłości świadczenia usług, a w przypadku przerwania działalności - przywrócenia jej bez utraty danych. Należy również opisać procedury zautomatyzowanej weryfikacji integralności elementów składowych **systemu koncesjonariusza**.

Konieczne jest również opisanie mechanizmów ochrony **sieci połączeń telekomunikacyjnych** oraz informacji przekazywanych za pośrednictwem tej sieci.

Koncesjonariusze działający jako **koncesjonariusze świadczący usługi** muszą opisać, w jaki sposób wytwarzają elementy składowe każdego **systemu gier losowych**, który zamierzają udostępnić **koncesjonariuszom**.

2. WYMIANA INFORMACJI MIĘDZY SYSTEMEM KONCESJONARIUSZA A SYSTEMEM SCENTRALIZOWANYM

Do celów wymiany informacji między **systemem koncesjonariusza a systemem scentralizowanym koncesjonariusz** musi dokonywać pomiarów i zapewniać działanie **sieci połączeń telekomunikacyjnych** pomiędzy **systemem koncesjonariusza a systemem scentralizowanym** oraz eksploatować ją zgodnie ze specyfikacjami technicznymi określonymi w niniejszym dokumencie i w protokołach komunikacyjnych.

Wymiana informacji między **systemem do rozliczania gier losowych prowadzonym przez koncesjonariusza** oraz **systemem scentralizowanym** jest prowadzona wyłącznie przez **koncesjonariusza**.

Jeżeli **system koncesjonariusza** zawiera **system gier losowych koncesjonariusza świadczącego usługi**, wymianę informacji między **systemem gier losowych a systemem scentralizowanym** prowadzi **koncesjonariusz świadczący usługi**; we wszystkich pozostałych przypadkach wymianę informacji prowadzi bezpośrednio **koncesjonariusz**.

Koncesjonariusz, jeżeli korzysta z usług **koncesjonariusza świadczącego usługi**, musi zawrzeć z nim umowę przewidującą między innymi możliwość rozwiązania przez **koncesjonariusza** umowy w przypadku nieodpowiedniego poziomu obsługi w porównaniu z poziomem przewidzianym w umowie, a także gwarantującą mu możliwość uzyskania w dowolnym momencie dostępu do danych dotyczących jego gier.

3. ZASADY TECHNICZNEJ WERYFIKACJI ZGODNOŚCI

Koncesjonariusz, w celu odbioru rodzajów gier, o których mowa w art. 6 ust. 1 dekretu ustawodawczego nr 41 z dnia 25 marca 2024 r., za pośrednictwem procedur informatycznych udostępnionych przez ADM zwraca się o techniczną weryfikację zgodności do jednej z jednostek weryfikujących, z którymi zawarła umowę ADM lub, w przewidzianych przypadkach, do SO.GE.I. S.p.A., przekazując niezbędne informacje.

W ramach weryfikacji technicznej należy sprawdzić co najmniej zgodność z wymogami niniejszego dokumentu przy zastosowaniu co najmniej następujących metod, jeżeli wymaga tego dany rodzaj gry:

- a) analizy kodu źródłowego;
- b) analizy dokumentacji w odniesieniu do każdego elementu składowego;
- c) badania zgodności, w tym za pomocą narzędzi i procedur symulacyjnych, w odniesieniu do każdego elementu składowego;
- d) weryfikacji prawidłowości komunikacji i integracji między wszystkimi elementami składowymi **systemu koncesjonariusza**;
- e) weryfikacji prawidłowości komunikacji między **systemem koncesjonariusza a systemem scentralizowanym**;
- f) weryfikacji prawidłowości wdrożenia przepisów dotyczących gier;
- g) badań statystycznych przy użyciu RNG (generatora liczb losowych);
- h) analizy modelu matematycznego, w tym rozkładu wygranych.

W ramach technicznej weryfikacji zgodności należy określić wynik przeprowadzonych działań, ustalając, w przypadku gdy przewiduje to dany rodzaj gry, w odniesieniu do każdego elementu składowego:

- a) dane identyfikacyjne i powiązane z nimi moduły sprzętowe i/lub programowe;
- b) pliki uznawane za krytyczne;
- c) wyniki analiz statystycznych przeprowadzonych na RNG;
- d) rodzaje dostępnych kumulacji;
- e) odsetek wygranych przekazanych graczowi, z odróżnieniem od części wygranych przeznaczonych na kumulację;
- f) prawdopodobieństwo wygranej;
- g) wyniki przeprowadzonych analiz;

W przypadku gdy planowane jest wprowadzenie zmian w elementach składowych **systemu koncesjonariusza**, które zostały już zweryfikowane z pozytywnym wynikiem, w celu zapewnienia zgodności zmian z zasadami technicznymi, o których mowa w niniejszym dokumencie, należy złożyć wniosek do jednostki weryfikacyjnej lub, w przewidzianych przypadkach, do SO.GE.I. S.p.A., który to podmiot, w razie potrzeby, przystąpi do nowej technicznej weryfikacji zgodności.

Odbiór gier, o których mowa w art. 6 ust. 3 dekretu ustawodawczego nr 41 z dnia 25 marca 2024 r., odbywa się wyłącznie po poświadczeniu przez ADM zawierającym pozytywny wynik weryfikacji lub jej wyniki, i musi być zgodny z certyfikacją.

W przypadku nieprawidłowego działania i/lub modyfikacji **systemu koncesjonariusza** w porównaniu z informacjami podanymi w ramach certyfikacji, **koncesjonariusz** musi niezwłocznie zidentyfikować przyczyny za pomocą dostępnych narzędzi do monitorowania, dokładając starań, by szczegółowo i wyczerpująco zidentyfikować problem techniczny, sposób usunięcia anomalii i metodę przywrócenia prawidłowego funkcjonowania **systemu koncesjonariusza** lub jednego z jego elementów składowych.

W przypadku gdy nie uniemożliwiono kontynuacji działalności w zakresie odbioru i gier losowych, **koncesjonariusz** musi jak najszybciej rozwiązać problemy, które wystąpiły i wyeliminować anomalie, w tym poprzez wprowadzenie zmian w **systemie koncesjonariusza**.

Jeżeli natomiast uniemożliwiono kontynuację działalności w zakresie odbioru i gier, **system koncesjonariusza** musi wykonać działania wymagane według procedur weryfikacji integralności opisanych w niniejszym dokumencie, a **koncesjonariusz** musi wyraźnie poinformować o tym zdarzeniu gracza i ADM. Ewentualny pełny zwrot stawek pokrywa w każdym przypadku **koncesjonariusz**.

Opłaty związane konkretnie z działaniami w zakresie technicznej weryfikacji zgodności ponoszą wnioskodawcy.



AGENZIA

ADM

AGENZIA DELLE DOGANE E DEI MONOPOLI

Zasady techniczne

CZEŚĆ DRUGA

WYMAGANIA TECHNICZNE

4. SYSTEM KONCESJONARIUSZA

Na **system koncesjonariusza** składają się:

- system(y) gier losowych przeznaczone do świadczenia usług w zakresie gier losowych, składające się z:
 - platform(y) do gier zawierającej poszczególne **aplikacje do gier**;
 - **systemu akceptacji gier**;
- **system prezentacji oferty gier losowych** (strona internetowa lub **aplikacja**);
- **system do rozliczania gier losowych prowadzony przez koncesjonariusza**;
- system rozliczeniowy służący do ustalania należnych kwot zgodnie z obowiązującymi przepisami;
- system służący do monitorowania i kontroli, w tym w trybie automatycznym, infrastruktury sprzętowej i programowej umożliwiającej prawidłowe funkcjonowanie wszystkich elementów składowych;
- **sieć połączeń telekomunikacyjnych** do przesyłania informacji.

Wszystkie elementy składowe **systemu koncesjonariusza** muszą wykorzystywać uniwersalny czas koordynowany (UTC) jako czas odniesienia.

Zasoby niezbędne do wdrożenia infrastruktury **systemu koncesjonariusza** muszą być zlokalizowane na terytorium Europejskiego Obszaru Gospodarczego, nawet jeśli są wdrażane za pomocą rozwiązań bazujących na chmurze obliczeniowej. Wszelkie rozwiązania bazujące na chmurze obliczeniowej muszą spełniać wymogi techniczne i odpowiadać charakterystyce określonej przez Agencję ds. Cyfrowych Włoch (AGID) i Krajową Agencję ds. Cyberbezpieczeństwa (ACN), tak by mogły być dostarczane na rzecz administracji publicznej, oraz muszą gwarantować, że wszystkie informacje wymagane przez ADM będą w pełni dostępne na potrzeby działań w zakresie monitorowania i kontroli.

W szczególności należy zapewnić suwerenność cyfrową danych wraz z obowiązkiem działania w pełnej zgodności z przepisami dotyczącymi rezydencji danych, przekazywania danych, dostępu do danych i bezpieczeństwa danych, które muszą pozostawać zaszyfrowane w trakcie zarówno przekazywania, jak i przechowywania.

Architektura **systemu koncesjonariusza** musi zapewniać maksymalne gwarancje w zakresie przepustowości, dostępności, skalowalności,

wydajności, bezpieczeństwa i możliwości kontroli. Architektura ta musi również gwarantować ciągłość usług dzięki rozwiązaniom o wysokim stopniu niezawodności uzyskanym dzięki redundancji wszystkich komponentów oraz wykorzystaniu rozwiązań technologicznych i organizacyjnych zapewniających przywrócenie usług bez utraty danych.

System koncesjonariusza musi być wyposażony w funkcje pozwalające zapobiec utracie, uszkodzeniu, kradzieży lub narażeniu danych na szwank oraz przerwaniu działalności, w tym poprzez właściwe rozmieszczenie sprzętu i jego ochronę w celu zmniejszenia ryzyka wynikającego z zagrożeń i niebezpieczeństw środowiskowych, a także z nieuprawnionego dostępu.

Poszczególne funkcje **systemu koncesjonariusza** muszą być realizowane za pomocą technik rozwoju modułowego, które umożliwiają jednoznaczną identyfikację poszczególnych elementów składowych systemu.

Podczas prowadzenia gier losowych bazy danych muszą być aktualizowane w drodze transakcji dokonywanych w tym samym czasie co dana operacja, przy zapewnieniu, że operacja zostaje wykonana prawidłowo i w całości, a także przy zagwarantowaniu identyfikowalności prowadzonych działań, z podjęciem niezwłocznych kroków w przypadku wykrycia nieprawidłowości lub rozbieżności w odniesieniu do normalnego przebiegu działań. Każda transakcja musi być ściśle zgodna z zasadami opisanymi w poszczególnych protokołach komunikacyjnych.

System koncesjonariusza musi umożliwiać odbiór gier losowych, zarządzanie prowadzeniem gier oraz wymianę informacji z **systemem scentralizowanym** zgodnie ze specyfikacjami technicznymi określonymi w niniejszym dokumencie, a ponadto musi być wyposażony w funkcje umożliwiające:

- zagwarantowanie przetwarzania informacji zgodnie z obowiązującymi przepisami dotyczącymi przetwarzania danych osobowych, w tym poprzez odpowiednie usunięcie lub nadpisanie w bezpieczny sposób nośników danych zawierających dane wrażliwe przed ich ewentualną utylizacją.

Należy w szczególności podjąć środki bezpieczeństwa w celu zapewnienia zgodności z parametrami przetwarzania danych osobowych zarządzanych w charakterze osoby, której dane dotyczą lub administratora danych, zgodnie z przepisami dotyczącymi ochrony danych osobowych, w celu ochrony danych i

ich kopii z zamiarem zapewnienia ich poufności, integralności, dostępności i autentyczności;

- zapewnienie monitorowania działań wszystkich elementów składowych poprzez wykorzystanie dzienników audytu do celów chronologicznej rejestracji działań wykonywanych przez operatorów i administratorów **systemu koncesjonariusza**, ochronę takich dzienników przed modyfikacją i nieuprawnionym dostępem, wykorzystywanie dzienników do zarządzania błędami w celu podjęcia odpowiednich działań naprawczych;
- zapewnienie odpowiednio udokumentowanej polityki tworzenia kopii zapasowych;
- ochronę integralności elementów składowych i informacji, w tym za pomocą automatycznych mechanizmów zapobiegających ich modyfikacji. Elementy składowe **systemu koncesjonariusza** muszą podlegać automatycznym procedurom weryfikacji integralności przewidującym mechanizmy blokujące dany element składowy w przypadku zakończenia takiej weryfikacji niepowodzeniem. W szczególności mechanizmy te powinny być stosowane w odniesieniu do poszczególnych **platform do gier** oraz do **aplikacji do gier**, jak również w odniesieniu do **systemu do rozliczania gier losowych prowadzonego przez koncesjonariusza** oraz do oprogramowania wykorzystywanego do obliczania i wysyłania do **systemu scentralizowanego skrótów** powiązanych komunikatów.

Dostęp do funkcji gier losowych i zarządzania kontem do gier może mieć miejsce dopiero po uzyskaniu przez gracza dostępu do konta do gier, co musi odbywać się z wykorzystaniem jego własnych danych uwierzytelniających dostęp ustalonych podczas rejestracji. Elementy gry, które nie wymagają płatności gotówkowej, muszą zostać udostępnione nawet bez dostępu gracza do konta do gier.

Po uzyskaniu przez gracza dostępu do konta do gier musi zostać zapewniony maksymalny czas przerwy nieprzekraczający 20 minut, którego upływ w przypadku niepodejmowania działalności przez użytkownika uniemożliwiłby dostęp do funkcji zarządzania kontem do gier losowych i do gier losowych; zasada ta nie wyklucza możliwości samodzielnego ustalania przez użytkownika innej wartości, która musi być jednak mniejsza niż 60 minut.

Sesja użytkownika kończy się w następujących przypadkach:

- a) jeżeli gracz powiadomi **system koncesjonariusza** o zakończeniu sesji użytkownika;

- b) z chwilą przekroczenia limitu czasowego;
- c) jeżeli wystąpiły określone przez **koncesjonariusza** i udokumentowane warunki wymagające zakończenia sesji użytkownika;
- d) w przypadku wymuszonego zamknięcia strony internetowej lub **aplikacji**.

W przypadku gdy sesja użytkownika kończy się, co prowadzi do przerwania działań związanych z grą, należy zapewnić wznowienie przerwanych działań w momencie ponownego uzyskania dostępu, przy jednoczesnym zabezpieczeniu normalnego przebiegu gry.

Podczas sesji użytkownika należy zapewnić wyświetlanie specjalnych ostrzeżeń za każdym razem, gdy zostaną osiągnięte wartości graniczne dotyczące wydanych środków i/lub czasu, w zależności od wieku i zwyczajów gracza; limit wydanych środków nie może przekroczyć 100 EUR na sesję użytkownika, a limit czasowy nie może przekraczać jednej godziny.

Wszystkie przechowywane informacje dotyczące ostatnich sześciu miesięcy, jak również informacje rozliczeniowe za ostatnie dwa lata, muszą być udostępniane w czasie rzeczywistym do celów monitorowania i kontroli przez ADM. Po upływie tego okresu informacje takie, nawet jeśli nie są już dostępne w czasie rzeczywistym, muszą być przechowywane przez co najmniej pięć kolejnych lat, z zapewnieniem ich integralności, czytelności i dostępności.

Musi istnieć możliwość przeprowadzania na tych informacjach szczegółowych kwerend w czasie rzeczywistym, z określonymi przez użytkownika przedziałami czasu dla każdego indywidualnego elementu składowego **systemu koncesjonariusza**, z możliwością wyświetlania, z zachowaniem maksymalnego limitu czasowego wynoszącego 48 godzin, wyników przeprowadzonych kwerend oraz eksportowania wyników tych kwerend.

Graczowi należy udostępnić funkcję samowykluczenia z gry lub z jednego albo większej liczby rodzajów, o których mowa w art. 6 ust. 3 dekretu ustawodawczego nr 41 z dnia 25 marca 2024 r., z możliwością czasowego i stałego samowykluczenia. Funkcja ta musi być również obecna w **systemie prezentacji oferty gier losowych**.

Gracz musi również otrzymać dostęp do funkcji odwołania stałego samowykluczenia, którą to funkcję należy udostępnić nie wcześniej niż dziewięć miesięcy od momentu samowykluczenia. Reaktywacja na wniosek gracza po upływie dziewięciu miesięcy od stałego samowykluczenia następuje siedem dni od wysłania powiadomienia

koncesjonariuszowi. Samowykluczenie tymczasowe może zostać na wniosek gracza przekształcone w samowykluczenie stałe.

Samowykluczenie może zostać dokonane w odniesieniu do określonego **koncesjonariusza** lub przekrojowo do wszystkich koncesjonariuszy. Oprócz braku możliwości gry, samowykluczony gracz nie może otwierać nowych kont, dokonywać wpłat ani otrzymywać premii. **Koncesjonariusz** może jedynie dokonać przekrojowego samowykluczenia w odniesieniu do osób fizycznych, które posiadają lub posiadały konto u tego **koncesjonariusza**

W przypadku samowykluczenia należy zapewnić jednoczesne, automatyczne przerwanie ze skutkiem natychmiastowym wszystkich aktywnych sesji użytkownika oraz przekazanie informacji o samowykluczeniu do **systemu scentralizowanego**; należy w każdym przypadku zapewnić dokończenie wszelkich działań związanych z grą, rozpoczętych przed samowykluczeniem. Gracz musi w każdym przypadku mieć możliwość dostępu do własnego konta do gier w celu zarządzania nim.

Utworzenie konta do gier nie może być dozwolone w przypadku gracza, który w chwili złożenia wniosku o utworzenie podlega samowykluczeniu z gry.

Gracz musi otrzymać dostęp do funkcji umożliwiającej nałożenie samoograniczeń dotyczących gry na okres, który może wynosić dzień, tydzień, miesiąc lub rok, pod względem czasu (rozumianego jako czas, który upłynął między rozpoczęciem a końcem sesji użytkownika), wydatków (rozumianych jako kwoty postawione pomniejszone o kwoty wygrane i zwrócone), utraty środków pieniężnych (rozumianej jako wpłaty pomniejszone o dokonane wypłaty) i wpłat. Funkcja ta musi być również obecna w **systemie prezentacji oferty gier losowych**. Ustalone limity nie mogą mieć wartości nieokreślonej.

Wpłaty na konto do gier muszą być dokonywane za pomocą narzędzi płatniczych zapewniających identyfikowalność przepływów pieniężnych **lub, jeżeli są dokonywane w punkcie sprzedaży detalicznej i w ramach całkowitego tygodniowego limitu wynoszącego 100 EUR, gotówką lub innymi narzędziami płatniczymi**; wypłaty z konta do gier muszą być dokonywane za pomocą narzędzi płatniczych wcześniej wskazanych przez posiadacza konta do gier **koncesjonariuszowi** i przez niego zatwierdzonych.

Należy zapewnić, by w przypadku przekroczenia limitów ustalonych przez gracza, zostały uniemożliwione ze skutkiem natychmiastowym wszelkie działania związane z grą w ramach wszystkich aktywnych sesji użytkownika oraz by przekazane zostały odpowiednie komunikaty do **systemu scentralizowanego**; należy w każdym przypadku zapewnić

ukończenie wszelkich działań związanych z grą, które zostały rozpoczęte przed osiągnięciem limitów określonych przez gracza.

Gracz musi w każdym przypadku mieć możliwość dostępu do własnego konta do gier w celu zarządzania nim i ewentualnej zmiany określonych limitów. Jeżeli limity zostaną zmienione na bardziej restrykcyjne, nowe wartości muszą zostać wprowadzone w życie ze skutkiem natychmiastowym; w przeciwnym razie zmiana musi wejść w życie z upływem siedmiu dni, chyba że zmiana dotyczy parametrów określonych w momencie pierwszej aktywacji konta, w którym to przypadku zmiana staje się skuteczna od następnego dnia.

W przypadku samowykluczenia gracza wartości samoograniczenia ustalone przez gracza muszą pozostać ważne nawet w przypadku późniejszego uchylenia samowykluczenia.

Dodatkowe samoograniczenia dotyczące gry, inne niż poprzednio wprowadzone, mogą zostać ustalone przez **koncesjonariusza**; w takim przypadku informacje należy przekazać graczowi z co najmniej siedmiodniowym wyprzedzeniem.

System koncesjonariusza musi obejmować funkcje umożliwiające zawieszenie/zablokowanie graczowi dostępu w przypadkach przewidzianych w umowie o prowadzenie konta do gier. Funkcje te muszą umożliwiać przechowywanie przyczyn zawieszenia/zablokowania w skomputeryzowanym rejestrze.

W okresie zawieszenia/zablokowania gracz nie może zostać pozbawiony możliwości wypłaty wygranych z konta do gier, z wyjątkiem przypadków, w których przyczyna zawieszenia/zablokowania wyklucza przeprowadzenie takiej transakcji.

System koncesjonariusza nie może nakłaniać ani zmuszać gracza do zakończenia działań rozpoczętych podczas korzystania ze strony internetowej lub **aplikacji**.

5. SYSTEM GIER LOSOWYCH

Systemy gier losowych muszą łączyć rodzaje gier, o których mowa w art. 6 ust. 1 dekretu ustawodawczego nr 41 z dnia 25 marca 2024 r., w następujący sposób:

- 1) zakłady o stałej stawce o wynik zdarzenia o charakterze sportowym lub innym oraz zakłady o stałej stawce z bezpośrednią interakcją między graczami;
- 2) zakłady o wynik zdarzenia symulowanego;
- 3) zakłady o stałej stawce i totalizator, gdzie należy przewidzieć wynik wyścigów konnych;
- 4) zakłady sportowe ze wspólną pulą i totalizator oparty o wydarzenie inne niż wyścigi konne;
- 5) krajowe wyścigi i gonitwy konne;
- 6) gry zręcznościowe lub wymagające określonych umiejętności, w tym gry karciane prowadzone w trybie turniejowym i innym niż turniejowy, a także gry losowe o stałych stawkach i bingo na odległość;
- 7) dodatkowe gry prowadzone w trybie wirtualnym lub cyfrowym, w tym za pośrednictwem metawersum.

Graczowi mogą zostać udostępnione bezpłatne symulacje gier, które muszą zapewniać taki sam przebieg, jak gry na pieniądze, zgodnie z ich zasadami i nie mogą różnić się od nich pod żadnym względem.

6. PLATFORMA DO GIER

Platformy do gier w odniesieniu do rodzajów gier, które zwracają część postawionych kwot w postaci wygranych, określoną w przepisach dotyczących poszczególnych rodzajów gier i postawionych kwot, muszą określać wynik zakładów za pomocą generatora liczb losowych (RNG).

RNG może mieć postać oprogramowania i/lub urządzenia sprzętowego, przy czym nie może być wbudowany w **aplikację do gier**; w celu określenia wyników każdego zakładu należy wygenerować losowe liczby, z zachowaniem zasad losowości, niezależności statystycznej, równoważności, niepowtarzalności, nieprzewidywalności i niemożności odliczania; liczby losowe i wyniki nie mogą być dostępne przed ich wykorzystaniem przez **aplikację do gier**.

Gracz musi zawsze być w stanie podejrzeć ostatni zakład, jeżeli jest to przewidziane dla danego rodzaju gry, albo w formie wizualnej prezentacji zakładu albo poprzez szczegółowy opis niegraficzny, zawierający co najmniej następujące informacje:

- a) datę i godzinę zawarcia zakładu;
- b) identyfikator zakładu przypisany przez ADM, w tym znacznik czasu;
- c) końcowy wynik gry, w formie graficznej lub w postaci wiadomości tekstowej;
- d) całkowitą postawioną kwotę i jej ewentualny podział;
- e) kwotę ewentualnych wygranych (w tym ewentualnych kumulacji);
- f) wyniki pośrednich etapów zakładu.

Na potrzeby realizacji monitorowania i kontroli przez ADM należy zawsze zagwarantować możliwość odtworzenia meczów rozegranych w ciągu ostatnich sześciu miesięcy, niekoniecznie w formie graficznej.

7. APLIKACJA DO GIER

Zwrot części postawionych kwot w ramach wygranych (RTP) musi być zgodny z ograniczeniami wynikającymi z zasad i przepisów regulujących grę.

Gry nie mogą być zaprojektowane w taki sposób, aby wywoływały u graczy fałszywe wrażenie, że istnieje wyższe niż faktyczne prawdopodobieństwo wygranej, lub wywoływały u graczy wrażenie, częściej niż w naturalny sposób pozwalają na to reguły gry, że istnieje możliwość zdobycia maksymalnej nagrody, w celu skłonienia ich do kontynuowania stawiania zakładów.

Każdej grze muszą towarzyszyć odpowiednie reguły (w tym specyfikacje dotyczące korzystania z wszelkiego rodzaju kumulacji, wskazanie RTP i określenie nagród za grę) oraz instrukcje dotyczące gry. Wspomniane reguły i instrukcje muszą być zawsze dostępne dla gracza.

Wszystkie informacje (w formie wizualnej, dźwiękowej, pisemnej lub w postaci ikon) zawarte w **aplikacji do gier** muszą być wolne od treści o charakterze obscenicznym, niezgodnym z prawem lub obraźliwym.

Nazwa **aplikacji do gier** musi być wyraźnie widoczna dla gracza.

Kwota zakładu (oraz, w miarę możliwości, jego ekwiwalent w punktach) musi być wyraźnie widoczna dla gracza. Jeżeli gra wyświetla liczbę punktów w grze, graczowi musi zostać wyświetlona wartość przeliczeniowa.

Aplikacja do gier losowych musi w stosownych przypadkach wskazywać minimalną i maksymalną dopuszczalną kwotę zakładu, potencjalne wygrane i wynik gry.

Zakłady automatyczne lub sekwencje zakładów są niedozwolone w przypadku braku wyraźnej akceptacji ze strony gracza. W szczególności niedozwolone jest samodzielne powtarzanie wcześniejszych zakładów oraz przejmowanie zakładów przez **aplikację do gier** po upływie z góry określonego czasu, bez wyraźnej akceptacji ze strony gracza (np.: ponowienia ostatnich stawek).

Każda **aplikacja do gier** może zostać wyłączona i/lub zdezaktywowana wyłącznie w momencie, gdy nie są wykonywane działania związane z grą.

8. SYSTEM AKCEPTACJI GIER

System akceptacji gier oznacza element składowy **systemu gier losowych** połączony z **systemem scentralizowanym** za pośrednictwem **sieci telekomunikacyjnej koncesjonariusza**.

Jeżeli **koncesjonariusz** wykorzystuje **systemy gier losowych** należące do **koncesjonariusza świadczącego usługi**, połączenie z **systemem scentralizowanym** realizowane jest za pośrednictwem **sieci telekomunikacyjnej** należącej do **koncesjonariusza świadczącego usługi**.

System akceptacji gier obejmuje co najmniej:

- interfejs z **platformami do gier**;
- interfejs z **systemem do rozliczania gier losowych prowadzonym przez koncesjonariusza**;
- interfejs z **systemem scentralizowanym** dla każdego rodzaju gry.

Interfejsy z **platformami do gier** muszą mieć charakter modułowy i być niezależne dla każdej **platformy do gier**.

Interfejsy z **systemem scentralizowanym** muszą zapewniać zgodność z odpowiednimi protokołami komunikacyjnymi, a każdy z nich musi mieć charakter modułowy i autonomiczny.

Interfejs z **systemem do rozliczania gier losowych prowadzonym przez koncesjonariusza** należącym do **koncesjonariusza świadczącego usługi** musi również zapewnić wymianę informacji z **systemem do rozliczania gier losowych prowadzonym przez koncesjonariusza** wykorzystującego własny **system gier losowych**.

9. KONCESJONARIUSZ ŚWIADCZĄCY USŁUGI

W przypadku gdy **koncesjonariusz świadczący usługi** udostępnia innym **koncesjonariuszom** własne **systemy gier losowych**, muszą one zostać oddzielone fizycznie lub logicznie, w miarę możliwości w zależności od rodzaju gry. Zawsze musi istnieć możliwość wyodrębnienia danych dotyczących każdego **koncesjonariusza**.

Z wyjątkiem sytuacji, w których infrastruktura **koncesjonariusza świadczącego usługi** opiera się na rozwiązaniach bazujących na chmurze obliczeniowej, infrastruktura ta nie może być udostępniana innym **koncesjonariuszom świadczącym usługi**.

10. SYSTEM PREZENTACJI OFERTY GIER LOSOWYCH (STRONA INTERNETOWA I/LUB APLIKACJA)

Na stronie internetowej i w **aplikacjach** wyraźnie widoczne muszą być co najmniej następujące informacje:

- nazwa, charakter prawny, numer identyfikacji podatkowej, numer VAT i siedziba **koncesjonariusza**;
- identyfikator koncesji;
- logo lub znak **koncesjonariusza**;
- logo ADM oraz logo „zgodna z prawem i odpowiedzialna gra”;
- zakaz uczestnictwa nieletnich w grach hazardowych;
- elementy oferty gier, w tym elementy charakteryzujące każdy rodzaj gry, takie jak na przykład: koszty uczestnictwa w grze, wszelkie nagrody i sposób ich przyznawania, sposób zarządzania ewentualnymi premiami;
- przepisy dotyczące gier i instrukcje uczestnictwa;
- sposoby postępowania w przypadku nieprawidłowego działania;
- godziny dostępności gry;
- procedury i limity czasowe uznawania konta wygranymi i zwrotami oraz dokonywania wypłat z kont do gier;
- minimalne wymogi dotyczące stacji gracza pozwalających na udział w grach na odległość;
- dane kontaktowe na potrzeby wsparcia graczy;
- funkcje związane z samowykluczeniem z gry i samoograniczeniem;
- często zadawane pytania;
- odnośniki do witryn instytucjonalnych związanych ze światem gier, a w szczególności do witryny ADM;
- obowiązujące przepisy dotyczące gier na odległość oraz wszelkie inne objęte nimi środki ADM odnoszące się do gier;
- konwencjonalny akt koncesji;

Na stronie internetowej oraz w **aplikacjach** muszą zostać umieszczone, w wyraźnie widoczny sposób oraz jako uzupełnienie zakazu udziału nieletnich w grach hazardowych; informacje i/lub odnośniki zawierające co najmniej:

- informacje na temat potencjalnych zagrożeń związanych z grami hazardowymi oraz dane kontaktowe dotyczące pomocy w przypadku problemów związanych z hazardem;
- praktyczne i dokładne informacje na temat gier, zasad i prawdopodobieństwa wygranej;

- wykaz środków ochrony gracza, z możliwością zastosowania takich środków przez gracza;
- wyraźny odnośnik do warunków zaakceptowanych przez gracza poprzez wejście na stronę internetową lub uruchomienie **aplikacji** i podjęcie na/w niej gry;
- wyraźny odnośnik do zasad ochrony danych osobowych stosowanych przez **koncesjonariusza**;
- wyraźny odnośnik do strony internetowej ADM;
- prosty i oczywisty/widoczny system informowania gracza o prawie do składania reklamacji wobec **koncesjonariusza**; system ten musi zawierać odnośnik do portalu ADM, na którym można dokonywać zgłoszeń.

W odniesieniu do każdej gry zręcznościowej lub wymagającej określonych umiejętności, w tym gier karcianych prowadzonych w trybie turniejowym i innym niż turniejowy, a także gier losowych o stałych stawkach i bingo na odległość, na stronie internetowej oraz w **aplikacjach** muszą być zawsze dostępne ostateczne informacje o kwotach przyznanych w ramach wygranych graczom w związku z odbiorem, w rozbiciu na okresy odpowiadające każdemu miesiącowi kalendarzowemu.

Na stronie internetowej oraz w **aplikacjach** musi być zawsze dostępna usługa wsparcia w kwestiach dotyczących dostępu do gier i korzystania z treści.

Strona internetowa oraz **aplikacje** muszą zostać opracowane w języku włoskim, z wyjątkiem powszechnie stosowanych terminów technicznych.

Wszelkie funkcje oprogramowania niezbędne do prawidłowego funkcjonowania strony internetowej oraz **aplikacji**, przeznaczone do zainstalowania na urządzeniach gracza, muszą uniemożliwiać utratę, uszkodzenie, kradzież lub narażenie na szwank danych oraz zmniejszać ryzyko wynikające z zagrożeń wiążących się ze złośliwym kodem, zapewniając połączenie wyłącznie z elementami składowymi **systemu koncesjonariusza**.

11. SIEĆ POŁĄCZEŃ TELEKOMUNIKACYJNYCH DO PRZESYŁANIA INFORMACJI.

Sieć połączeń telekomunikacyjnych, w ramach której połączenia muszą być realizowane w imieniu **koncesjonariusza**, musi opierać się na standardowych, rynkowych rozwiązaniach technologicznych oferowanych przez operatorów telekomunikacyjnych i wykorzystywać technologie bezpieczeństwa umożliwiające zapewnienie integralności i poufności wymienianych danych przy jednoczesnym zapewnieniu ciągłości usług podczas prowadzenia gier losowych, w każdych okolicznościach, niezależnie od obciążenia **systemu koncesjonariusza**.

Wymianę informacji między **systemem koncesjonariusza** a **systemem scentralizowanym** określają protokoły komunikacyjne zdefiniowane i udostępnione przez ADM.

Jeżeli na potrzeby wymiany informacji między elementami składowymi **systemu koncesjonariusza** stosuje się zastrzeżone protokoły komunikacyjne, takie protokoły muszą posiadać cechy zbliżone do tych, które są wymagane do przekazywania informacji poprzez **sieć połączeń telekomunikacyjnych**.

Specyfikacje połączeń między urządzeniami peryferyjnymi a lokalizacją **systemu scentralizowanego** opierają się obecnie na dedykowanych sieciach Lan-to-Lan FastEthernet o przepustowości do 100 Mb/s, w przypadku których technologie Ethernet lub FastEthernet są udostępniane za pomocą przełącznika warstwy 3 lub połączenia VPN realizowanego poprzez sieć Internet w powiązaniu z wykorzystaniem konkretnych technologii. Utworzone połączenia muszą zapewniać kompatybilność z systemami informatycznymi **systemu scentralizowanego** i muszą charakteryzować się nadmiarowością, aby zapewnić stałą i ciągłą wymianę informacji między zaangażowanymi systemami.

W przypadku gdy dostępne jest połączenie z publicznym systemem łączności, połączenie to może być wykorzystywane wyłącznie do zawierania zakładów związanych z wyścigami konnymi, na potrzeby wymiany informacji z **systemem scentralizowanym**. Ograniczenie tego rodzaju połączeń wyłącznie do terytorium Włoch pozostaje bez zmian.

Sieć połączeń telekomunikacyjnych musi być stale monitorowana w celu ochrony przed zagrożeniami zewnętrznymi, tak aby zachować bezpieczeństwo systemów i aplikacji korzystających z sieci, w tym przesyłanych informacji, które muszą być chronione, aby zapobiec niekompletności transmisji, błędom w trasowaniu (routingu) i



wszelkiego rodzaju cyberatakom, a także aby zapewnić integralność i poufność wymienianych wiadomości.

Wdrożenie funkcji wymaganych do prowadzenia i odbioru gier, o których mowa w dekrete ustawodawczym nr 41 z dnia 25 marca 2024 r., wiąże się z ciągłą wymianą informacji w czasie rzeczywistym między **systemem koncesjonariusza** a **systemem scentralizowanym** za pośrednictwem sieci do przesyłu danych przeznaczonej do wykorzystania wyłącznie w celu prowadzenia samych gier. W tym celu **koncesjonariusz** musi:

1. przekazywać do **systemu scentralizowanego**, w przypadku gdy jest to przewidziane dla danego rodzaju gry, informacje przygotowawcze do odbioru gry zgodnie z protokołami komunikacyjnymi dla poszczególnych rodzajów gier;
2. odbierać, w czasie rzeczywistym, stawki za pośrednictwem własnej **sieci połączeń telekomunikacyjnych**;
3. przekazywać w czasie rzeczywistym, do **systemu scentralizowanego**, dane dotyczące gry w celu uzyskania niepowtarzalnego kodu na potrzeby sprawdzenia poprawności potwierdzenia udziału lub prawa do uczestnictwa;
4. przenieść należące do gracza konto do gier po otrzymaniu przez **system scentralizowany** niepowtarzalnego kodu uzyskanego przy sprawdzaniu poprawności potwierdzenia udziału lub prawa do uczestnictwa, dokonując obciążenia wysokością zakładu lub stawki, w tym wszelkimi premiami wykorzystanymi przez gracza;
5. przekazać do **systemu scentralizowanego** informacje niezbędne do określenia statusu zakładów, jeżeli jest to przewidziane w odniesieniu do danego rodzaju gry, zgodnie z protokołami komunikacyjnymi dla poszczególnych rodzajów gier;
6. przenieść należące do gracza konto do gier po pozytywnym wyniku przeprowadzonej przez **system scentralizowany** weryfikacji wygranej lub zakładów podlegających zwrotowi, poprzez wypłatę wygranych lub zwrotów oraz uznanie ich wysokością konta, włącznie ze wszelkimi kwotami premii, które mogą zostać wygrane przez gracza;
7. przenieść należące do gracza konto do gier w przypadku wpłaty, podjęcia, przyznania premii i korekt na koncie do gier dopiero po otrzymaniu przez **system scentralizowany** pozytywnego wyniku wniosku o przechowanie;

8. przekazać do **systemu scentralizowanego**, we wszystkich przypadkach przeniesienia należącego gracza konta do gier, saldo konta do gier wraz z dowodem udziału w premiach.

Jeżeli **koncesjonariusz** wykorzystuje co najmniej jeden **system gier losowych** udostępniony przez **koncesjonariusza świadczącego usługi**, działania, o których mowa w pkt 1, 2, 3 i 5, wykonuje **koncesjonariusz świadczący usługi**. W odniesieniu do wszystkich pozostałych działań informacje niezbędne do ich prowadzenia, jeżeli znajdują się w posiadaniu **koncesjonariusza świadczącego usługi**, muszą zostać przez niego przekazane **koncesjonariuszowi**.

Informacje należy przekazywać zgodnie ze zdefiniowanymi i udostępnionymi przez ADM protokołami komunikacyjnymi, które określają rodzaj danych przekazywanych do **systemu scentralizowanego** (w odniesieniu zarówno do poszczególnych rodzajów gier, jak i do **systemu do rozliczania gier losowych prowadzonego przez koncesjonariusza**), strukturę komunikatów aplikacji i poziomów przekazywania wykorzystywanych w komunikacji, jak również przyjęte normy bezpieczeństwa.

W celu zapewnienia autentyczności, poufności i integralności danych zawartych w komunikatach wymienianych między **systemem koncesjonariusza a systemem scentralizowanym**, same komunikaty muszą być zgodne z mechanizmami bezpieczeństwa i zasadami użytkowania określonymi w protokołach komunikacyjnych.

12. SYSTEM DO ROZLICZANIA GIER LOSOWYCH PROWADZONY PRZEZ KONCESJONARIUSZA

Rejestracja gracza w celu otwarcia konta do gier wymaga przekazania do **systemu scentralizowanego** danych identyfikujących gracza i niepowtarzalnego kodu identyfikacyjnego konta do gier, a także sprawdzenia poprawności przez ADM. Konto do gier zostaje aktywowane dopiero po potwierdzeniu przez gracza otrzymania niepowtarzalnego kodu identyfikacyjnego, ustawienia swoich danych uwierzytelniających oraz ustawienia przez samego gracza parametrów samoograniczenia dotyczących gry, które na etapie wstępnej aktywacji nie mogą umożliwiać gry przez więcej niż trzy godziny dziennie (rozumiane jako czas, jaki upłynął między początkiem a końcem sesji użytkownika), , dokonywania wydatków przekraczających 100 EUR dziennie (rozumianych jako kwoty postawione pomniejszone o kwoty wygrane i zwrócone) oraz wpłaty ponad 200 EUR dziennie.

W systemie do rozliczania gier losowych prowadzonym przez koncesjonariusza dla każdego gracza można zarejestrować tylko jedno konto do gier.

Konta do gier należące do graczy w wieku od 18 do 24 lat muszą koniecznie przewidywać, na etapie aktywacji początkowej, maksymalne limity wpłat nieprzekraczające 50 EUR dziennie, maksymalne ograniczenia czasowe nieprzekraczające dwóch godzin dziennie (rozumiane jako czas, jaki upłynął między początkiem a końcem sesji użytkownika) oraz wydatki w kwocie nieprzekraczającej 50 EUR dziennie (rozumiane jako kwoty postawione pomniejszone o kwoty wygrane i zwrócone).

System do rozliczania gier losowych prowadzony przez koncesjonariusza musi uwzględniać techniki uwierzytelniania wieloskładnikowego jako jedyny mechanizm umożliwiający dostęp do kont do gier.

Po uzyskaniu przez gracza dostępu do konta do gier musi wyświetlić się data i godzina ostatniego dostępu, w formacie godzina-minuta-sekunda.

We wszystkich przypadkach, w których **koncesjonariusz** uzna, że podjęto nieuprawnioną próbę uzyskania dostępu do należącego do gracza konta do gier, koncesjonariusz musi powiadomić o tym fakcie samego gracza w sposób, który zostanie uznany za najwłaściwszy w celu zapobieżenia oszukańczemu korzystaniu z tego konta.

System do rozliczania gier losowych prowadzony przez koncesjonariusza musi zapewnić graczowi możliwość zażądania zamknięcia należącego do niego konta do gier. Wszelkie kwoty

znajdujące się na koncie do gier, w tym kwoty, którymi konto może zostać uznane po jego zamknięciu, muszą zostać wypłacone graczowi w sposób i w terminach przewidzianych w obowiązujących przepisach.

Dostęp gracza do zamkniętego konta do gier nie może umożliwiać dokonywania wpłat lub prowadzenia działań związanych z grą.

Dostęp do kont do gier, które nie były aktywne od trzech lat, nie może być umożliwiony.

System do rozliczania gier losowych prowadzony przez koncesjonariusza musi posiadać funkcje pozwalające na zarządzanie narzędziami płatniczymi.

Po przydzieleniu niepowtarzalnego identyfikatora zakładu przez **system scentralizowany, system do rozliczania gier losowych prowadzony przez koncesjonariusza** musi rozliczyć powiązane obciążenia oraz wszelkie uznania w przypadku wygranych lub zwrotów, a także wszelkie dodatkowe elementy identyfikujące grę.

W przypadku każdego konta do gier **system do rozliczania gier losowych prowadzony przez koncesjonariusza** musi zapewniać przechowywanie co najmniej następujących informacji, włącznie ze szczegółowymi danymi każdej transakcji:

- wpłat;
- uznania konta kwotą wygranych i zwrotów;
- obciążenia konta kwotą zakładów lub stawek;
- wypłat;
- premii ogółem;
- premii w rozbiciu na poszczególne rodzaje gier, których suma musi pokrywać się z kwotą premii ogółem.

Wszystkie wymienione powyżej pozycje razem stanowią saldo gracza.

Kwoty wnioskowane przez gracza na etapie wypłaty nie mogą obejmować kwot związanych z premiami.

Premie przyznawane przez **koncesjonariusza** mogą być wykorzystywane wyłącznie w ramach działań związanych z grą.

Koncesjonariusz musi zapewnić graczowi łatwy dostęp do informacji o wykorzystaniu premii oraz do związanych z grą wymogów niezbędnych do spełnienia warunków wykorzystania premii.

Uznania związane z wygranymi lub zwrotami muszą zostać zapisane na koncie w ciągu jednej godziny od oficjalnego potwierdzenia wystąpienia zdarzenia skutkującego wygraną lub zwrotem, lub w terminie jednej godziny od momentu, w którym gracz zażądał dostępnych kwot związanych z nabytymi prawami do uczestnictwa,

chyba że przepisy szczególne dotyczące poszczególnych gier stanowią inaczej.

Kwoty , których gracz zażąda na etapie wypłaty, muszą zostać udostępnione nie później niż siedem dni po złożeniu wniosku i z datą ustalenia wartości odpowiadającą dacie wniosku o wypłatę z konta kwot złożonego przez gracza, chyba że przepisy szczególne dotyczące poszczególnych gier stanowią inaczej.

Koncesjonariusz odpowiada za prawidłowe rozliczanie i udostępnienie graczowi w uzgodniony sposób, nie później niż siedem dni od złożeniu wniosku o wypłatę i z datą ustalenia wartości odpowiadającą dacie wniosku o wypłatę kwot z konta do gier złożonego przez gracza, chyba że przepisy szczególne dotyczące poszczególnych gier stanowią inaczej; koncesjonariusz jest również zobowiązany przekazać jasne i przejrzyste informacje na temat sposobów i ram czasowych procedur wypłaty na swojej stronie internetowej oraz na wszelkich innych zdalnych stronach internetowych i kanałach, z których koncesjonariusz korzysta.

Transakcje wpłat i wypłat mogą być realizowane wyłącznie przy użyciu narzędzi płatniczych, które zapewniają identyfikowalność przepływów pieniężnych i zostały zarejestrowane w imieniu posiadacza konta do gier. **W przypadku realizacji w punkcie sprzedaży detalicznej i w ramach całkowitego tygodniowego limitu wynoszącego 100 EUR**, transakcje wpłat mogą być dokonywane przy użyciu **gotówki lub innych narzędzi płatniczych**.

Oprócz przechowywania danych dotyczących wykorzystywanego narzędzia płatniczego, system do rozliczania gier losowych musi posiadać mechanizmy kontrolne zapobiegające zapobiec przekroczeniu limitu tygodniowego wynoszącego 100 EUR.

Należy wprowadzić środki techniczne dotyczące geolokalizacji adresów IP urządzeń wykorzystywanych przez poszczególnych graczy; należy uniemożliwić dostęp do stron internetowych i/lub **aplikacji** zarządzanych bezpośrednio przez **koncesjonariusza** lub za pośrednictwem spółek dominujących, spółek zależnych lub jednostek stowarzyszonych oferujących usługi w zakresie gier losowych inne niż usługi dozwolone przez **ADM**; należy uniemożliwić udostępnianie gier, o których mowa w art. 2 ust. 1 lit. a)-f) za pośrednictwem stron internetowych innych niż prowadzone przez **koncesjonariusza** zgodnie z zapisami **koncesji**, nawet jeśli zarządza nimi **koncesjonariusz** bezpośrednio lub za pośrednictwem spółek dominujących, spółek zależnych lub jednostek stowarzyszonych.

System do rozliczania gier losowych prowadzony przez koncesjonariusza musi niezwłocznie i automatycznie udostępnić

graczowi ewidencję przeprowadzonych transakcji w odniesieniu do okresu co najmniej 30 dni lub, w przypadku wniosków dotyczących dłuższego okresu, **koncesjonariusz** musi udostępnić te informacje w terminie określonym przez samego **koncesjonariusza**. Raport taki musi zawierać co najmniej następujące elementy dotyczące każdej przeprowadzonej operacji i uporządkowane chronologicznie:

- znacznik czasu przeprowadzonej operacji;
- rodzaj gry;
- przyczynę przeprowadzonej operacji;
- kwotę zakładu;
- kwotę ewentualnych wygranych i/lub zwrotów;
- niepowtarzalny identyfikator potwierdzenia udziału lub prawa do uczestnictwa wydany przez **system scentralizowany**;
- informacje dotyczące operacji wpłat;
- informacje dotyczące operacji wypłat;
- informacje o przyznanych premiach;
- wszelkie dalsze szczegóły mające znaczenie dla wyjaśnienia przeprowadzonej transakcji.

System do rozliczania gier losowych prowadzony przez koncesjonariusza musi:

- obejmować dziennik systemowy zawierający wszystkie numery zezwoleń wydane przez operatorów usług po zatwierdzeniu transakcji;
- posiadać funkcje pozwalające automatycznie identyfikować konta do gier, które nie były aktywne od trzech lat, oraz kwoty, które mają zostać przekazane skarbowi państwa, przy jednoczesnym o przekazaniu tych informacji do **systemu scentralizowanego**;
- obejmować skomputeryzowany rejestr transakcji na kontach do gier, w którym będzie przechowywana całość następujących informacji, do których dostęp będzie można również uzyskać za pomocą prostych narzędzi sprawozdawczych:
 - dane dotyczące tożsamości gracza (w tym wyniki weryfikacji tożsamości gracza);
 - szczegółowe informacje na temat konta do gier i aktualnego salda;
 - zmiany danych dotyczących konta do gier, w tym powiązanych instrumentów płatniczych;

- zgoda na wykorzystanie danych osobowych na mocy przepisów dotyczących prywatności;
- samoograniczenia nałożone przez samego gracza od momentu rejestracji;
- samowykluczenia nałożone przez gracza od momentu rejestracji;
- szczegółowe informacje na temat wszelkich kont do gier posiadanych wcześniej przez gracza, włącznie z powodami ich zamknięcia;
- historia wpłat/wypłat;
- historia zawieranych zakładów z informacją co najmniej o rodzaju gry, zawartym zakładzie, wysokości stawek i wszelkich związanych z nimi wygranymi i/lub zwrotami.

System do rozliczania gier losowych prowadzony przez koncesjonariusza musi być w stanie generować następujące sprawozdania za pomocą narzędzi sprawozdawczych:

- wykaz wszystkich kont do gier z danego dnia, który można wybrać za pomocą narzędzia sprawozdawczego; wyniki zawarte w tym wykazie muszą zawierać informacje na temat statusu konta do gier (otwarte, zamknięte, zawieszony lub nieaktywne od trzech lat) oraz daty wszystkich zmian statusu, imię, nazwisko, numer identyfikacji podatkowej, identyfikator gracza i datę rejestracji;
- wykaz wszystkich kont do gier z danego dnia, który można wybrać za pomocą narzędzia sprawozdawczego, w przypadku gdy co najmniej jedna wpłata, wypłata lub wygrana gracza przekroczyła określony limit. Limit musi być dotyczyć poszczególnych transakcji, jak również wszystkich transakcji, dla okresu zdefiniowanego przez użytkownika.