



A
G
E
N
Z
I
A

**A
D
M**

FAQ per flusso autorizzazioni giochi di abilità

INDICE

1	PREMESSA	3
2	FAQ PROTOCOLLO PGDA E PBAD	4
2.1	MESSAGGIO 830/831/832 (INTRODUZIONE DEL MESSAGGIO 832: ”COMUNICAZIONE SOFTWARE INSTALLATO PER VERSIONE DEL PRODUTTORE”)	4
2.2	MESSAGGIO 800 (RICHIESTA DATI CONTABILI)	6
3	FAQ AREA RISERVATA CONCESSIONARI	7
3.1	AREA RISERVATA CONCESSIONARI	7
4	FAQ AREA RISERVATA ORGANISMI DI VERIFICA	9
4.1	AREA RISERVATA ORGANISMI DI VERIFICA	9
5	ULTERIORI CONSIDERAZIONI	16

1 PREMESSA

Il presente documento risponde alle FAQ (Frequently Asked Questions) poste dai concessionari del gioco a distanza (GAD) e gli organismi di verifica in ambito GAD, alla luce delle nuove funzionalità introdotte dal documento “Linee Guida per la certificazione della piattaforma di gioco ver. 2.1”, pubblicate in Area Riservata.

Le domande sono state poste da alcuni concessionari e organismi di verifica, attraverso i canali di comunicazione di posta elettronica gioconline@sogei.it e dir.giochi.giocoadistanza@adm.gov.it, sia a SOGEI che a ADM, per chiarimenti sul documento delle nuove linee guida per la certificazione.

Il documento è suddiviso per argomenti, ad ogni argomento corrispondono una serie di domande e risposte.

2 FAQ PROTOCOLLO PGDA E PBAD

Questa sezione delle FAQ riguarda le nuove funzionalità introdotte nell'ultima versione dei Protocolli di comunicazione giochi di abilità (PGDA) e bingo a distanza (PBAD).

2.1 MESSAGGIO 830/831/832 (INTRODUZIONE DEL MESSAGGIO 832: "COMUNICAZIONE SOFTWARE INSTALLATO PER VERSIONE DEL PRODUTTORE")

DOMANDA: Qual è la differenza tra il messaggio 831 e il messaggio 832?

RISPOSTA: I messaggi 831 e 832 hanno la stessa funzione, l'unica differenza è nell'informazione aggiuntiva "ID versione produttore", presente nel messaggio 832. Tramite il messaggio 831 si invia solo il nome del modulo critico e il codice SHA1 o MD5, nel messaggio 832, in aggiunta agli elementi del messaggio 831, si invia anche l'ID versione software produttore.

DOMANDA: si può inviare ancora il messaggio 830?

RISPOSTA: dal 1 gennaio 2021 non è più possibile inviare il messaggio 830 del PGDA.

DOMANDA: Il messaggio 832 viene utilizzato in alternativa al messaggio 831? (quindi o si invia il messaggio 831 oppure il messaggio 832, ma non entrambi)

RISPOSTA: Il messaggio 832 "comunicazione software installato per versione produttore" può essere utilizzato al pari del messaggio 831 "comunicazione software installato per versione", hanno la stessa funzione. Quindi, l'obbligo di inviare quotidianamente le informazioni relative al software certificato utilizzato dal sistema di gioco a distanza (SGAD) del concessionario è assolto mediante l'invio dell'uno o dell'altro messaggio. La versione del software è identificata nel caso del messaggio 831 utilizzando il progressivo versione amministrativa, nel caso di messaggio 832 utilizzando l'identificativo versione comunicato dall'ODV. Entrambi i valori identificano univocamente la versione del software autorizzata.

DOMANDA: Se si sceglie di inviare il messaggio 832, qual è la frequenza con cui deve essere inviato tale messaggio?

RISPOSTA: Il messaggio 832, così come il messaggio 831, deve essere inviato quotidianamente.

DOMANDA: Il messaggio 832 fa riferimento al codice versione del fornitore della piattaforma/gioco dichiarato nel certificato "generico" normalmente rilasciato appunto al fornitore della piattaforma, a differenza del certificato rilasciato al concessionario sulla base della versione assegnata alla istanza in area riservata. È corretta questa interpretazione?

RISPOSTA: Sì, è corretto. La versione del fornitore è, appunto, quella rilasciata dal fornitore.

Nell'istanza è presente la versione che ADM assegna al gioco/piattaforma. (N.B. dal 1 gennaio 2021 non è più possibile creare sub-versioni, in quanto è stata eliminata la funzionalità di "comunicazione aggiornamento software" in Area Riservata concessionari).

DOMANDA: Il messaggio 832 contiene solo il campo "Id_versione_prodotto" poiché si ritiene importante solo il numero di versione del produttore, mentre il numero di sub-versione del produttore non è rilevante. È corretto?

RISPOSTA: No. Il campo ID versione produttore è comprensivo della sub-versione (ad es. Id_vers_prodotto = BookOfRa vers. 4.1.2.3). Il messaggio 832 contiene solo il campo "Id_versione_prodotto" poiché si ritiene che questo singolo campo (fino a 200 caratteri alfanumerici) sia sufficiente per contenere in modo univoco l'identificativo di versione usato dal produttore, corrispondente al software certificato dall'ODV.

DOMANDA: il messaggio 832 sostituisce la precedente funzione in area riservata "comunicazione aggiornamento software"?

RISPOSTA: No. Sono due concetti totalmente differenti. Tramite il messaggio 832, il concessionario comunica, oltre al nome e all'HASH CODE dei moduli critici dei propri giochi/piattaforme, l'ID versione del produttore del progetto.

La funzionalità "comunicazione aggiornamento software" è stata eliminata, pertanto non sarà possibile trasmettere modifiche al software del gioco o della piattaforma, se non esclusivamente attraverso la trasmissione dell'apposita istanza di modifica/integrazione gioco/piattaforma.

2.2 MESSAGGIO 800 (RICHIESTA DATI CONTABILI)

DOMANDA: Il messaggio 800 deve essere inviato da tutte le piattaforme del Concessionario?

RISPOSTA: Il messaggio 800 di interrogazione dati contabili, non obbligatorio, non distingue le piattaforme. Va utilizzato dal concessionario per conoscere le informazioni relative ai dati propri contabili. A fronte di tale richiesta il sistema centrale di ADM restituisce al concessionario la rendicontazione contabile per la giornata elaborata (importo della raccolta, imponibile, etc.). L'interrogazione di alcuni dati contabili è disponibile anche nell'area riservata ai concessionari del sito adm.gov.it

DOMANDA: Come vengono resi disponibili i dati dei “circuiti” di gioco? In questo caso il messaggio dovrà essere inviato dalle piattaforme degli aderenti o soltanto dal capofila circuito?

RISPOSTA: Il messaggio 800 può essere inviato da ogni concessionario per avere solo i dati di propria competenza.

3 FAQ AREA RISERVATA CONCESSIONARI

Questa sezione delle FAQ si riferisce alle nuove funzionalità introdotte nell'Area Riservata dedicata ai concessionari del Gioco a Distanza.

3.1 AREA RISERVATA CONCESSIONARI

DOMANDA: Cosa è cambiato dal 1° gennaio 2021?

RISPOSTA: La modifica principale riguarda l'eliminazione della funzionalità "comunicazione aggiornamento Software". A decorrere dal 1° gennaio 2021 non è quindi possibile effettuare tale operazione.

DOMANDA: Nel caso in cui è stata effettuata una comunicazione aggiornamento software in data precedente al 1 gennaio 2021, ma è ancora in lavorazione da parte dell'ODV, come si deve procedere?

RISPOSTA: È possibile terminare la lavorazione, da parte dell'ODV, delle comunicazioni aggiornamento software effettuate prima del 1 gennaio 2021.

DOMANDA: Nel caso si fosse effettuata dopo il 1 gennaio 2021 una modifica al software di un gioco/piattaforma, quale operazione si deve effettuare?

RISPOSTA: In caso di modifica al software di un gioco/piattaforma, si deve effettuare necessariamente istanza di modifica gioco/piattaforma.

DOMANDA: Nel caso in cui si effettui una modifica "non sostanziale" al software del gioco/piattaforma, in precedenza si effettuava una comunicazione aggiornamento software, come si dovrebbe agire in questo caso?

RISPOSTA: Per tutte le modifiche si deve comunque effettuare istanza di modifica gioco/piattaforma.

Sarà l'ODV, una volta presa in carico l'istanza per la certificazione, ad inserire se si tratta di "aggiornamento ordinario", "aggiornamento straordinario minore" o "aggiornamento straordinario maggiore".

DOMANDA: In riferimento al par. 1.3.5, in caso di malfunzionamento, va subito rimosso l' RNG e/o il gioco, ma quali sono le procedure in caso di malfunzionamento dei sistemi di pagamento e/o sistemi di invio delle firme dei file critici?

RISPOSTA: Non esistendo più la comunicazione aggiornamento software, al rilevamento di un problema di malfunzionamento della piattaforma, occorre immediatamente bloccare il software, ed effettuare un'istanza di modifica del progetto interessato (gioco o piattaforma).

4 FAQ AREA RISERVATA ORGANISMI DI VERIFICA

Questa sezione delle FAQ si riferisce alle nuove funzionalità introdotte dall'ultima versione del documento “Linee Guida per la certificazione della piattaforma di gioco ver. 2.1”, e riguarda soprattutto gli Organismi di Verifica, che opereranno nell'apposita Area Riservata a loro dedicata.

4.1 AREA RISERVATA ORGANISMI DI VERIFICA

DOMANDA: Quali sono le principali novità introdotte in Area Riservata ODV?

RISPOSTA: L'Area Riservata ODV è stata aggiornata alle disposizioni contenute nel documento “Linee Guida per la certificazione della piattaforma di gioco ver. 2.1”. I principali aggiornamenti riguardano le nuove modalità in “acquisizione certificazione”, “trasmissione certificazione” e “anagrafica produttori”.

DOMANDA: In caso di istanza di modifica gioco/piattaforma (quindi di certificazione di una versione successiva di un software già verificato in precedenza), come occorre procedere?

RISPOSTA: Una volta effettuata l'aggiunta dei moduli critici per la versione che si sta certificando, bisogna inserire il tipo di aggiornamento software effettuato tra “aggiornamento ordinario”, “aggiornamento straordinario minore” o “aggiornamento straordinario maggiore”. Per una definizione più approfondita delle tipologie di aggiornamento software, si rimanda al documento “Linee Guida per la certificazione della piattaforma di gioco ver. 2.1”, pubblicate in Area Riservata.

DOMANDA: In “acquisizione certificazione”, se si deve certificare un'istanza di utilizzo piattaforma con solo l'integrazione dei conti di gioco senza moduli critici, è possibile effettuare tale operazione (in precedenza, per ogni istanza di utilizzo piattaforma da certificare si dovevano inserire i moduli critici, altrimenti l'applicazione non faceva proseguire l'iter)?

RISPOSTA: Sì. Con le nuove modifiche alla funzionalità “acquisizione certificazione”, è possibile selezionare, nei casi previsti, se sono presenti o no, moduli critici aggiuntivi.

DOMANDA: In “acquisizione certificazione”, nella lista del menù a tendina “produttore”, non è presente il nome del produttore del gioco/piattaforma che si sta certificando, in che modo si può aggiungere?

RISPOSTA: Nel menù a sinistra, è presente una voce di menù “Anagrafica produttori”, cliccando si aprirà un form dal quale è possibile aggiungere il nome di un produttore non presente nella precedente lista.

DOMANDA: in “acquisizione certificazione”, viene richiesto il Message Digest della documentazione completa. A cosa si riferisce?

RISPOSTA: Il Message Digest si riferisce al codice SHA1 o MD5 della documentazione completa consegnata dal concessionario (e/o produttore) all’ODV e da questi utilizzata per l’attività di certificazione. Per ulteriori approfondimenti si rimanda al documento “Linee Guida per la certificazione della piattaforma di gioco ver. 2.1”, pubblicate in Area Riservata.

DOMANDA: In “trasmissione certificazione”, nella sezione dei documenti allegati alla pratica, vengono richieste più tipologie di documenti, bisogna inviarli tutti obbligatoriamente?

RISPOSTA: Sì. Le nuove linee guida per la certificazione prevedono ulteriori documenti da allegare obbligatoriamente alla pratica. Le tipologie di documenti sono le seguenti:

- Allegato alla verifica
- Lista file sorgenti consegnati
- Log della compilazione
- Script di generazione lista files binari critici

E’ obbligatorio inviare almeno un documento per tipologia, ma si possono inviare anche più documenti per ciascuna tipologia.

DOMANDA: Riguardo alla lista di file binari critici da caricare in area riservata, nel testo delle nuove linee guida viene riportato “Nel caso in cui la compilazione generasse archivi che contengono al loro interno vari file, questi ultimi, e non gli archivi, devono essere inclusi nel file di cui sopra”. File come JAR, WAR, MSI che sono utilizzati nella

distribuzione del software, sono anch'essi da considerare come archivi e quindi non devono comparire in lista?

Nel caso in cui i file di cui sopra siano da considerare come archivi, come deve essere riportato il path ASSOLUTO dei singoli file interni?

Inoltre, il path assoluto dei file considerati critici dovrà essere inviato anche dai concessionari tramite messaggio 831/832?

RISPOSTA: sì, sono da considerarsi archivi i file .jar (java ARchive), i file .war (Web ARchive), e anche i file .msi (archivi che contengono pacchetti di installazione). Pertanto devono comparire in lista tutti i file all'interno di tali archivi.

Non deve riportarsi il percorso ASSOLUTO in locale, ma va riportato il percorso a partire dalla prima cartella di progetto.

Tramite il messaggio 831 si invia solo il nome del modulo critico e il codice SHA1 o MD5, nel messaggio 832, in aggiunta agli elementi del messaggio 831, si invia anche l'ID versione software produttore.

DOMANDA: Il Path assoluto dei singoli file potrebbe essere diverso tra il nostro ambiente di test e l'ambiente di produzione (potrebbero esserci file in più o in meno). Quale Path dobbiamo indicare?

RISPOSTA: Dal momento che per Path assoluto si intende il percorso a partire dalla prima cartella di progetto, ci si aspetta che tale Path deve essere lo stesso, a prescindere dall'ambiente, e dovrà rispecchiare il percorso di produzione.

DOMANDA: Nei documenti allegati della certificazione, si richiede "il log della compilazione contenente anche i message digest SHA1 o MD5 dei file sorgenti compilati e il timestamp e il message digest SHA1 o MD5 dello stesso log". Il log di compilazione non esiste per tutti quei linguaggi di programmazione che non hanno bisogno di compilazione, come python o php. Cosa deve essere caricato in questo caso?

RISPOSTA: Nel caso in cui il linguaggio non sia compilato, è comunque necessario comunicare l'elenco dei file, e gli script di generazione degli stessi. Se il linguaggio è interpretato, si allega anche una dichiarazione in cui viene affermato che il linguaggio non è compilato.

DOMANDA: Nei documenti allegati della certificazione, si richiede “lo script necessario alla generazione dei file del punto precedente e il message digest SHA1 o MD5 dello script”. Nella maggior parte dei casi viene utilizzato un semplice click su un IDE (es. Visual Studio) per compilare e non uno script manuale. Cosa deve essere caricato in questo caso?

RISPOSTA: Si devono in ogni caso caricare gli script delle operazioni che andranno a compilare (in maniera automatica o manuale) tali file.

DOMANDA: “Percentuale RTP di riferimento” Quale RTP va indicato?

RISPOSTA: L'RTP va calcolato nella stessa maniera in cui veniva calcolato e inserito nel report di conformità che gli Organismi di Verifica inviavano precedentemente all'entrata in vigore delle nuove linee guida, che non deve comunque essere al di sotto della soglia consentita.

Come previsto dal decreto 666/2011 all'art.9, comma 1, lettera b, punto 4, l'RTP è calcolato come l'ammontare rapportato alla raccolta destinato a montepremi, eventualmente su base statistica e nell'ipotesi che il giocatore persegua la strategia standard di gioco.

DOMANDA: “Di cui RTP a jackpot/premi speciali” Molto spesso ci sono giochi con jackpot multilivello un RTP diverso per ogni livello. Che valore va inserito in questo caso?

RISPOSTA: Anche l'RTP del jackpot va calcolato nella stessa maniera in cui veniva calcolato e inserito nel report di conformità che gli Organismi di Verifica inviavano precedentemente all'entrata in vigore delle nuove linee guida, che non deve comunque essere al di sotto della soglia consentita.

Nel caso di RTP a jackpot/premi speciali, anche questo valore è calcolato, come previsto dal decreto 666/2011 all'art.9, comma 1, lettera b, punto 4, come l'ammontare rapportato alla raccolta destinato a jackpot/premi speciali, eventualmente su base statistica e nell'ipotesi che il giocatore persegua la strategia standard di gioco.

DOMANDA: “Message digest SHA1 o MD5 della documentazione completa”. Cosa si intende? È sufficiente inserire lo SHA1 di un archivio contenente tutta la documentazione (codice, procedure etc.) fornita durante la certificazione del gioco?

RISPOSTA: Per quanto riguarda la documentazione, si deve inserire lo SHA1 o MD5 di un archivio contenente tutta la documentazione completa del progetto ricevuta per la certificazione.

DOMANDA: In fase di certificazione, vanno trasmesse le firme digitali degli HASH CODE dei moduli critici in chiaro?

RISPOSTA: Sì, vanno trasmesse le firme digitali degli HASH CODE dei moduli critici in chiaro, esse identificano in modo univoco il software certificato, e sono parte integrante della certificazione del progetto, e saranno presenti nell'autorizzazione che ADM rilascerà al concessionario una volta firmata e approvata l'istanza.

DOMANDA: Anche per gli RNG software o hardware le firme digitali (SHA1 o MD5) dei moduli critici devono essere trasmesse in chiaro?

RISPOSTA: Sì, anche per gli RNG le firme vanno trasmesse in chiaro, poiché sono anch'esse parte integrante della certificazione del progetto.

DOMANDA: “identificazione del generatore di numeri casuali (RNG) e message digest del relativo file e/o firmware nel caso di RNG hardware”. Per files si intendono i files binari compilati, il codice sorgente degli stessi o entrambi?

RISPOSTA: Entrambi.

DOMANDA: Qualsiasi modifica sui moduli non critici dovrà essere sottoposta a certificazione prima di essere rilasciata in ambiente di produzione o è prevista la possibilità di effettuare una verifica periodica di tutte le modifiche minori applicate?

RISPOSTA: Sì, qualsiasi modifica, anche sui moduli non critici, dovrà essere sottoposta a certificazione prima di essere rilasciata in ambiente di produzione. Generalmente si tratta di “aggiornamento ordinario”.

DOMANDA: In sede di verifica l'ODV verificherà che le modifiche non abbiano avuto alcun impatto sui file critici e siano compatibili con i requisiti tecnici. Al termine del processo di verifica, l'ODV rilascerà un nuovo esito di verifica di conformità. Questo

esito di conformità, che dovrà includere un log delle modifiche introdotte, dovrà essere un report che andrà ad aggiornare e sostituire il report precedente oppure è sufficiente allegare una lettera in fase di trasmissione riportante l'esito e le modifiche effettuate?

RISPOSTA: Ogni istanza di modifica di progetto genererà una nuova versione del progetto di gioco/piattaforma. L'esito che deriverà dalla certificazione si riferirà a tale versione del progetto (e quindi a tutto ciò che sarà in produzione), e quindi sostituirà il report precedente, il quale si riferisce alla versione precedente del progetto stesso.

DOMANDA: “In caso di ridondanza di una o più componenti software e/o hardware, l'Organismo dovrà ottenere dal richiedente almeno due unità per ciascuna di esse, con ausilio di analoghe metodologie di ridondanza”.

E' possibile avere indicazioni sulla parte “l'Organismo dovrà ottenere dal richiedente almeno due unità per ciascuna di esse, con ausilio di analoghe metodologie di ridondanza”? Cosa si intende nello specifico?

RISPOSTA: Si intende che, in caso di ridondanza, dovranno essere fornite almeno due unità di ciascun componente Hardware/Software per garantire all'organismo di valutare le conseguenze della configurazione in cluster, di bilanciamento di carico (load balancer) etc.

DOMANDA: Per quanto riguarda gli aggiornamenti ordinari, sarà necessario effettuare la trasmissione della certificazione in area riservata seguendo lo stesso flusso degli aggiornamenti straordinari?

RISPOSTA: Sì, il flusso è lo stesso, ma si deve selezionare come tipo aggiornamento “aggiornamento ordinario”.

DOMANDA: Se un concessionario effettua la migrazione dei loro server dal fornitore attuale ad altro fornitore, ma il sito (e dunque la piattaforma di gioco) non varierà in alcun modo, è richiesta una nuova certificazione da parte dell'ODV?

RISPOSTA: Se il software non viene modificato in alcun modo, e si tratta solo di una migrazione hardware di server, la piattaforma non subisce modifiche. Pertanto non occorre ricertificare un software che è immutato. In questi casi dovrebbe essere sufficiente l'aggiornamento della Relazione Tecnica secondo quanto previsto dalle regole tecniche per la gestione della concessione.

DOMANDA: In quale formato deve essere presentata la documentazione? Ci sono delle specifiche?

RISPOSTA: Tutti i documenti devono essere in formato PDF/A 1-b, Tali file devono essere firmati digitalmente.

DOMANDA: Cosa si intende per “file sorgenti”, e da chi devono essere conservati?

RISPOSTA: I file sorgenti comprendono tutto quello che serve per far funzionare il gioco. Tali file devono essere conservati dall’Organismo di Verifica.

5 ULTERIORI CONSIDERAZIONI

Per ulteriori approfondimenti si rimanda al documento “Linee Guida per la certificazione della piattaforma di gioco ver. 2.1”, pubblicate in Area Riservata, e al documento “GN-31-EV-01_Guida_Operativa_Area_Riservata_ODV” presente in Area Riservata ODV.