

La regolazione degli operatori business to business

Il modello regolatorio italiano del gioco online individua obblighi e responsabilità nel solo concessionario che intrattiene il rapporto con il consumatore finale, anche se altri soggetti della filiera hanno ruoli determinanti su sicurezza e legalità. In altre giurisdizioni il legislatore regola e impone il possesso di un titolo autorizzatorio anche ai provider di servizi di gestione del gioco ai fornitori di sistemi e componenti software. La regolazione di tali soggetti appare opportuna anche in Italia.

DI GIOVANNI CARBONI

IL MODELLO CONCESSIONARIO E AUTORIZZATIVO ITALIANO

In Italia il gioco è riserva dello Stato, che lo affida in concessione mediante bando a soggetti in possesso dei requisiti soggettivi ed economici e tecnico-organizzativi stabiliti dalla legge e dai provvedimenti dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli ("ADM").

Il modello storicamente adottato in Italia predilige l'individuazione esclusiva in capo al concessionario degli obblighi e delle responsabilità nei confronti dello Stato e del giocatore, ancorché tipicamente partecipi alla realizzazione delle funzioni concessorie affidate, oltre al concessionario, un'articolata filiera di altri soggetti, alcuni dei quali assumono talvolta un ruolo rilevante o addirittura preponderante nella realizzazione e distribuzione al pubblico dei prodotti di gioco.

Solo con riferimento agli apparecchi comma 6, a) e b), fin dal 2005, con l'articolo 1, comma 533, della legge n. 266 del 2005 e poi, più compiutamente, con l'articolo 1, comma 82, della legge 13 dicembre 2010, n. 220, la normativa prese atto del ruolo rilevante degli attori della filiera diversi dal concessionario

e, da un lato, introdusse l'elenco dei soggetti che detengono apparecchi e terminali e che svolgono a qualunque titolo attività funzionali alla raccolta del gioco, dall'altro lato stabilì i requisiti che devono essere posseduti dai soggetti medesimi per l'iscrizione all'elenco. L'iscrizione all'elenco è per tali giochi condizione per lo svolgimento delle attività che partecipano all'esercizio del gioco ed è subordinata al possesso del nulla osta rilasciato dall'ADM.

Nel caso degli altri giochi del palinsesto dell'ADM, in particolare nel caso dei giochi con partecipazione a distanza, così come per le scommesse, non è stata mai introdotta una paragonabile regolazione dei soggetti diversi dal concessionario (nel presente articolo sarà sempre utilizzata l'espressione "gioco con partecipazione a distanza" anziché "gioco online" per evidenziarne la caratteristica essenziale costituita dall'autonomia del giocatore e assenza di intermediari nello svolgimento dello stesso, che implica a sua volta il possesso di un conto di gioco nominativo).

Non sono pertanto stati stabiliti requisiti al cui pos-

nesso debba essere subordinata la partecipazione di tali soggetti alle attività della filiera che realizza l'offerta dei giochi, benché la stessa ADM sia consapevole che essi contribuiscono con ruoli anche assai rilevanti alla sicurezza e legalità del gioco pubblico.

È indubbia la centralità e specifica natura del ruolo del concessionario affidatario delle funzioni pubbliche. Egli intrattiene il rapporto contrattuale con il giocatore, sia quello riguardante il contratto di scommessa sia, nel caso del gioco con partecipazione a distanza, quello per la gestione del conto di gioco per il tramite del quale avvengono tutte le transazioni di pagamento. Inoltre, nei confronti dello Stato, il concessionario è il soggetto responsabile esclusivo, assieme all'ADM stessa, dei flussi di denaro pubblico prodotti dalla raccolta di gioco e, quindi, della corresponsione dell'imposta unica.

D'altro canto, sia nel caso delle scommesse in luoghi fisici che nel caso del gioco con partecipazione a distanza, il sistema tecnico-organizzativo è fornito da terze parti e in molti casi è gestito ed è pertanto sotto il controllo di provider, in modo tale che le funzioni direttamente svolte dal concessionario possono ridursi a mere attività di marketing.

Per la precisione, con riferimento alle scommesse e al gioco con partecipazione a distanza, l'ADM regola l'affidamento di funzioni a soggetti diversi dal concessionario riguardo ad un'unica attività, vale a dire la fornitura dei servizi di collegamento tra il sistema del concessionario e il sistema di Sogei, per il trasporto delle informazioni secondo i protocolli di comunicazione stabiliti dall'ADM.

L'affidamento a soggetti terzi dello scambio delle informazioni tra il sistema del concessionario e il sistema centralizzato gestito da Sogei fu previsto fin dall'introduzione delle scommesse in luoghi fisici per favorire la canalizzazione al sistema di Sogei, tramite un numero contenuto di soggetti tecnologicamente affidabili, delle informazioni provenienti

da migliaia di differenti titolari di concessione / punti vendita. Il modello fu poi mutuato al gioco con partecipazione a distanza.

In occasione del bando c.d. "Bersani" fu poi previsto, per le scommesse, non più solo la facoltà ma anche l'obbligo di avvalersi di un soggetto terzo abilitato nel caso di soggetti titolari di un numero di punti fisici di gioco inferiore a cinquanta. La misura risponde fondamentalmente a ragioni di razionalità ed efficienza nella gestione di attività tecniche, non di sicurezza e legalità. Al soggetto terzo, che prima del bando "Bersani" poteva non essere un concessionario, non sono richiesti requisiti soggettivi, ma solo la dimostrazione della capacità tecnologica di scambiare correttamente i messaggi di protocollo, asseverata mediante un "collaudo" del sistema di connettività.

LE RAGIONI DELL'INTRODUZIONE DI UN MODELLO AUTORIZZATIVO DEI PROVIDER NEL CASO DEL GIOCO CON PARTECIPAZIONE A DISTANZA

Le ragioni che motivano, con riferimento all'ambito del gioco con partecipazione a distanza, l'opportunità dell'introduzione della regolazione dei soggetti della filiera diversi dal concessionario e in particolare:

- dei fornitori di servizi di gestione dei medesimi sistemi e componenti nonché di servizi di collegamento con il sistema centrale dell'ADM/Sogei,
- dei produttori, integratori, distributori, installatori di sistemi e di componenti software, riguardano sia la sicurezza e legalità del gioco sia la razionalità tecnologica e l'efficienza dei costi di produzione (di seguito, convenzionalmente, utilizzeremo talvolta l'espressione "provider di sistemi e servizi di gioco" per identificare brevemente tale perimetro di soggetti).

Solo in un numero molto limitato di casi il concessionario produce e gestisce direttamente i sistemi di cui si avvale. Sono poi rarissimi i casi di concessionari (si tratta in tal caso di concessionari specializzati nell'offerta di un'unica e specifica tipologia di gioco)

che non si avvalgono di provider terzi per alcuna delle componenti del proprio sistema di offerta del gioco.

Tale organizzazione della produzione e offerta del gioco è il modello generale che si è progressivamente consolidato in tutto il mondo.

Nella prevalenza dei casi le piattaforme di gioco sono prodotte e gestite da soggetti terzi che hanno sovente dimensione e giri d'affari maggiori di quelli dei concessionari loro clienti. In alcuni casi, addirittura, l'intero sistema del concessionario, comprensivo del sistema di conti di gioco e delle sue integrazioni anche con le piattaforme dei provider di servizi di pagamento, è fornito e gestito integralmente da un soggetto terzo, mentre il concessionario si limita all'esercizio delle funzioni di acquisizione e gestione del cliente, utilizzando a tal fine le funzionalità di "back-office" che il sistema stesso gli rende disponibili.

Tali soggetti terzi hanno pertanto un ruolo chiave nel determinare la sicurezza e la legalità del gioco. A titolo di mero esempio basta osservare che generalmente i provider delle piattaforme di gioco prestano servizi e sistemi non solo ai concessionari italiani ma anche a operatori provvisti di licenze assegnate da altre legislazioni o addirittura totalmente sprovvisti, compresi quelli che operano illegalmente sul territorio italiano.

Ora, benché l'ADM abbia convinto, con un'efficace azione di *moral suasion*, nel corso del passato biennio, molti provider a revocare l'offerta dei propri prodotti sul territorio nazionale italiano agli operatori non provvisti di concessione, è del tutto evidente che il conseguimento di tale risultato sarebbe stato, e potrebbe essere in futuro, più diretto, efficace e completo se l'offerta degli stessi prodotti da parte dei concessionari italiani fosse subordinata al possesso da parte del provider di un titolo autorizzatorio assegnato dall'ADM, soggetto a revoca nel caso di comportamenti illegali e, in genere, non conformi

da parte del provider stesso.

Anche nel caso di provider specializzati per l'offerta di prodotti di gioco sul mercato italiano l'azione dell'ADM di controllo della *compliance* e d'interdizione di comportamenti irregolari sarebbe evidentemente più efficace ed efficiente, qualora fosse individuato istituzionalmente come interlocutore il provider che sviluppa e gestisce le soluzioni di gioco per una molteplicità di concessionari collegati.

Si potrebbe erroneamente ritenere che l'introduzione di un regime autorizzativo dei provider di sistemi e servizi di gioco determini, a fronte degli evidenti vantaggi, un appesantimento burocratico e un costo ulteriore per gli operatori. Non è così ed è vero piuttosto il contrario.

Il rigoroso processo autorizzativo delle piattaforme e dei giochi previsto dalle norme italiane, in particolare per i giochi di abilità (comprensivi del poker e dei giochi di casinò, oltre che degli skill games), per l'*exchange betting* e in futuro anche per il bingo online, subordina l'autorizzazione all'offerta dei giochi alla certificazione della singola piattaforma e del singolo gioco, a cura di un certificatore terzo e alla produzione di documenti che illustrano la piattaforma e il gioco stesso.

Poiché la regolazione riconosce il solo concessionario il medesimo sistema di gioco prodotto e/o gestito da uno stesso provider e utilizzato da più concessionari è necessariamente interpretato dall'ADM come un sistema di gioco diverso con riferimento a ciascuno dei concessionari utilizzatori, con la conseguenza che il processo di autorizzazione, in particolare la produzione della documentazione e, in parte, la stessa certificazione devono essere replicati, con appesantimento dei processi e incremento dei costi degli operatori e della stessa ADM.

La regolazione e quindi il riconoscimento formale del ruolo del provider consentirebbero, invece, di

riferire il processo autorizzativo al provider, con l'assegnazione a esso di un titolo autorizzatorio della piattaforma / del gioco direttamente utilizzabile da ciascun concessionario utilizzatore.

MODELLI AUTORIZZATIVI ADOTTATI DA ALTRE LEGISLAZIONI EUROPEE

Limitandosi a considerare l'ambito europeo nel quale, in attesa di conoscere gli impatti e conseguenze della Brexit, annoveriamo anche il Regno Unito, si osserva l'adozione di differenti modelli autorizzativi. Si illustrano di seguito alcuni esempi significativi, con particolare attenzione al caso del Regno Unito che, a fronte di un orientamento liberale nei confronti del gioco d'azzardo, mostra nel contempo una concreta attenzione e capacità di individuare e gestire gli elementi di criticità che necessariamente sono posti dalla delicata attività del gioco d'azzardo.

LA LICENZA FRANCESE

La legislazione francese, prevede tre distinte autorizzazioni ("*agrément*") che abilitano rispettivamente l'offerta al consumatore delle scommesse sportive, delle scommesse ippiche e dei *jeux de cercle* (vale a dire il poker). Come nel caso italiano la legge impone il possesso del titolo all'operatore che intrattiene il rapporto contrattuale con il giocatore, il quale assume in modo esclusivo la responsabilità giuridica dell'attività di gioco ("*L'opérateur est celui qui s'engage contractuellement avec le joueur. C'est lui qui a la responsabilité juridique de l'activité de jeux ou de paris en ligne.*").

La Francia quindi, come l'Italia, forse a imitazione dell'impostazione adottata da quest'ultima, non prevede un regime autorizzativo per i provider di sistemi e servizi di gioco. Va peraltro osservato che il perimetro e il tipo di giochi autorizzati, l'assenza in particolare dei giochi di casinò, e la concentrazione della raccolta su un numero contenuto di operatori, soprattutto per quanto riguarda il poker che è offerto solo su piattaforme proprietarie, rendono assai meno rilevante il ruolo degli altri attori della

filiera di gioco rispetto a quanto avviene invece nel caso italiano.

LE LICENZE MALTESE

La legislazione del gioco con partecipazione a distanza maltese prevede, fin dall'introduzione nell'aprile del 2004, oltre alle licenze destinate a operatori che intrattengono il rapporto con il giocatore (c.d. licenze di classe 1, classe 2 e classe 3) anche c.d. licenza di "classe 4" ("*license to host and manage remote gambling operators*") che è espressamente riferita e deve essere obbligatoriamente posseduta dai soggetti terzi che ospitano sulla propria piattaforma e gestiscono sulla stessa le attività di soggetti, titolari delle licenze appartenenti alle classi precedenti, che offrono il gioco al consumatore.

Essa quindi impone l'obbligo della licenza sul soggetto terzo che, eventualmente, gestisce la piattaforma e i giochi e vi ospita le attività di gioco dell'operatore autorizzato ad intrattenere il rapporto con il giocatore.

LA REMOTE OPERATING LICENSE BRITANNICA

Con riferimento al gioco a distanza, la legislazione britannica con il *Gambling Act* del 2005 ha subordinato l'offerta del gioco con partecipazione a distanza ai consumatori residenti in Gran Bretagna da parte di operatori registrati nel Paese stesso al possesso della "*remote operating license*" (che, per la precisione: "*authorises activity to be carried on in respect of remote gambling or by means of remote communication*"), consentendo tuttavia l'offerta di gioco transfrontaliero sul proprio territorio da parte di soggetti esteri in possesso di licenze regolarmente rilasciate dall'Authority del Paese di appartenenza. Solo a fine 2014 con adozione del principio della *tax on point of consumption*, avvicinandosi a un modello più simile a quello dei Paesi dell'Unione Europea che hanno via via introdotto una legislazione nazionale del gioco, ha previsto l'obbligo del possesso della licenza anche da parte dell'operatore estero, ma solo nel caso in cui esso voglia non solo offrire il

gioco ma anche promuoverlo sul territorio con la comunicazione commerciale.

Evidentemente, per la *Gambling Commission* (come gli stessi vertici dell'Authority hanno effettivamente dichiarato) l'autorizzazione all'utilizzo della leva pubblicitaria costituisce di per sé una misura determinante, in grado di costringere di fatto qualunque operatore che voglia operare sul mercato britannico a richiedere e ottenere la licenza. In tal senso la *Gambling Commission* indirettamente afferma l'irrinunciabilità della leva pubblicitaria per un operatore del gioco con partecipazione a distanza.

La *remote gambling license* è destinata innanzitutto agli operatori B2C, che intrattengono cioè il rapporto con il consumatore finale, ma non esclusivamente, perché la *Gambling Commission* ne pretende il possesso anche da parte degli operatori B2B che ospitano sulle piattaforme gestite gli operatori B2C che intrattengono il rapporto diretto con il giocatore, in relazione all'importanza e centralità della responsabilità che i primi assumono con le attività esercitate.

LE FUNZIONI ABILITATE DALLA REMOTE GAMBLING LICENSE BRITANNICA ALL'OPERATORE B2B

È interessante osservare che la *Gambling Commission* britannica autorizza l'operatore B2B, in forza del possesso della *remote operating license*, a ospitare sulla propria piattaforma di gioco giocatori non britannici registrati presso operatori B2C anche extraeuropei (cioè in possesso di titoli autorizzatori rilasciati dalle autorità di giurisdizioni esterne all'Unione Europea ed allo Spazio Economico Europeo) a condizione che:

- tali operatori B2C detengano le autorizzazioni previste dalla giurisdizione di appartenenza;
- l'operatore B2B che gestisce la piattaforma abbia accertato presso i primi:
- l'"idoneità" delle persone fisiche che detengono nell'operatore B2C "interessi finanziari", nel senso del possesso da parte di questi di requi-

siti soggettivi analoghi a quelli richiesti per tali soggetti ai fini dell'assegnazione della *remote gambling license*;

- l'adozione di procedure di verifica dell'identità e di provenienza dei fondi utilizzati dal giocatore compatibili con i requisiti previsti dalla "terza direttiva anticiclaggio" e dai suoi aggiornamenti (Direttiva 2005/60/CE del Parlamento Europeo e del Consiglio, relativa alla prevenzione dell'uso del sistema finanziario a scopo di riciclaggio dei proventi di attività criminose e di finanziamento del terrorismo).

In particolare, in forza della *remote operating license*, l'operatore B2B con licenza britannica che gestisce una piattaforma di poker è autorizzato a ospitare sia gli operatori B2C con licenza britannica, che offrono gioco ai giocatori britannici, sia quelli B2C licenziati da altre giurisdizioni, anche extra-europee, accogliendone i giocatori sugli stessi tavoli da gioco in "liquidità condivisa", a condizione che tali operatori non in possesso della licenza britannica garantiscano requisiti di legalità e sicurezza equivalenti a quelli previsti per gli operatori con licenza britannica.

La *Gambling Commission* delega in sostanza la funzione di autorizzazione dell'operatore B2C con licenza estera all'operatore B2B titolare della *remote operating license* che gestisce e controlla la piattaforma. Quest'ultimo peraltro, avendo il controllo del sistema tecnico-organizzativo di gioco, è indubbiamente il soggetto che dispone delle condizioni e strumenti per esercitare il controllo sui comportamenti dei giocatori, sia nazionali sia stranieri, e quindi sulla regolarità del gioco e dei flussi di denaro.

Tra i Paesi Membri dell'Unione Europea che hanno già introdotto una legislazione nazionale del gioco con partecipazione a distanza aderiscono attualmente alla liquidità condivisa internazionale, gestita dai titolari di piattaforma che dispongono della licenza rilasciata dalla *Gambling Commission*, il Belgio, la Danimarca, l'Estonia, la Romania e la

Bulgaria. Non vi aderiscono l'Italia, la Francia, la Spagna e il Portogallo.

Tra questi ultimi, i primi tre hanno scelto di adottare finora la liquidità nazionale in relazione alla dimensione relativamente ampia dei propri mercati nazionali ma ora, anzi da tempo, riconoscono che l'ampliamento del bacino dei giocatori è vitale per la sopravvivenza del gioco. Il Portogallo non ha ancora deciso se aderire al modello già esistente di liquidità internazionale o se mantenere la liquidità nazionale, che in un mercato così piccolo soffocherebbe il gioco, in attesa della nascita del modello di liquidità regionale, che la Francia si propone ora di sviluppare mediante accordi bilaterali, in particolare con Italia e Spagna.

È prevedibile che gli Stati Membri dell'Unione Europea che nei prossimi anni introdurranno una propria legislazione nazionale del gioco con partecipazione a distanza (l'Olanda, la Repubblica Ceca, e via via gli altri) preferiranno aderire a un modello di liquidità internazionale consolidato e di successo, che non ha mostrato problematiche di sicurezza e legalità, piuttosto che avventurarsi nell'adesione a un eventuale modello regionale, tuttora lontano dall'avvio.

Va infine ricordato che è attualmente in corso il processo per la definizione degli accordi tra la Gambling Commission britannica e l'Authority del Gambling dello Stato del New Jersey per l'adesione di quest'ultimo alla liquidità condivisa internazionale che già ospita in modo legale giocatori provenienti da tutto il mondo.

ALTRI PAESE EUROPEI:

IL CASO DELLA SPAGNA E DELLA DANIMARCA

Altri Paesi Europei, analogamente a quanto abbiamo visto per la *remote gambling license* britannica, prevedono la licenza come condizione per l'offerta dell'attività di gioco, ma non identificano in modo esclusivo tale funzione nel soggetto che intrattiene

il rapporto contrattuale con il giocatore.

Ad esempio, la Spagna prevede il possesso della licenza per l'esercizio delle modalità di gioco consentite dalla legge (*"el ejercicio de las modalidades de juego de apuestas, concursos y otros juegos"*) e ne pretende il possesso non solo da parte degli operatori B2C ma anche da parte degli operatori B2B che ospitano i primi e gestiscono le piattaforme di gioco.

La Danimarca prevede l'obbligo del possesso della propria *"remote gambling license"* come condizione per l'offerta e l'organizzazione di attività di gioco (*"to provide and organize gambling"*) e la *Spillemyndigheden*, l'autorità del gioco danese, ne pretende il possesso in generale da parte dell'operatore B2C ma può richiederlo anche all'operatore B2B che gestisce e organizza il gioco e ospita sulla propria piattaforma gli operatori B2C, in relazione al livello ed ampiezza delle responsabilità effettivamente assunte attraverso tali attività.

LA GAMBLING SOFTWARE LICENSE BRITANNICA

Successivamente alla introduzione a fine 2014 del principio della *tax on point of consumption* e dell'obbligo del possesso della *remote operating license* anche per l'offerta transnazionale di gioco ai residenti britannici da parte dell'operatore estero, la *Gambling Commission* britannica ha imposto con decorrenza il 31 marzo 2015 il possesso di una specifica licenza (*"gambling software license"*) anche:

- agli operatori britannici che producono, forniscono, installano o adattano (*"manufactured, supplied to the licensee, installed or adapted"*) sistemi e/o componenti software utilizzati dai titolari della *remote operating license*, e anche
- ai soggetti non britannici, nel caso in cui tali sistemi e componenti siano utilizzati da operatori obbligati al possesso della *remote operating license*. L'obiettivo dell'introduzione della *gambling software licence* è assicurare che la realizzazione di software che può avere impatto sulla sicurezza e correttezza

del gioco con partecipazione a distanza avvenga in un contesto regolato e controllato.

L'applicazione della normativa relativa alla assegnazione della *gambling software license* ha presentato taluni profili di complessità. Gli operatori ai quali è richiesta tale licenza possono infatti risultare numerosi, perché l'obbligo ricade su ciascuno dei soggetti terzi che partecipano alla realizzazione del sistema di gioco con la fornitura di componenti, anche se questi sono eventualmente integrati da altri soggetti e non direttamente forniti al titolare della *remote operating license*.

La *Gambling Commission* e gli operatori interessati hanno pertanto dovuto affrontare un periodo di transizione nel corso del quale sono state messe a punto le linee guida per una chiara e razionale delimitazione del perimetro dei casi nei quali la licenza è necessaria.

Sono stati ovviamente esclusi dall'obbligo i fornitori di componenti sw che non sono specificamente prodotti per e destinati al settore del gioco, quali ad esempio applicazioni generali Microsoft, Oracle o Apple.

Sono altresì stati esclusi i soggetti appartenenti alla filiera che esercitano un mero ruolo di distributore, che cioè acquistano componenti o sistemi e li forniscono a terze parti senza nessun valore aggiunto in termini di produzione, installazione o adattamento e customizzazione.

Infine, è esclusa dall'obbligo della licenza la mera fornitura di prestazioni rese senza una effettiva responsabilità nella progettazione e sviluppo, essendo il controllo del progetto e dei contenuti di prodotto interamente mantenuto dal committente che ne fornisce le specifiche.

La Gran Bretagna non è oggi il solo Paese che richiede il possesso di una licenza per gli operatori che

partecipano alla realizzazione (o all'installazione o all'adattamento) del software dedicato al gioco. Lo richiede ad esempio la Romania, che ha introdotto recentemente una legislazione nazionale del gioco. Essa ha adottato una licenza di "classe 1" destinata all'operatore che intende organizzare attività di gioco ("*to organize gambling activities*") e una licenza di "classe 2" destinata ad un ampio numero di soggetti della filiera del gioco, tra i quali non solo i soggetti che partecipano alla realizzazione del software, ma anche le *server farms* e i provider che gestiscono le transazioni di pagamento.

LA PROPOSTA D'INTRODUZIONE DI UN REGIME AUTORIZZATIVO DEGLI OPERATORI BUSINESS TO BUSINESS IN ITALIA

Nella definizione del regime autorizzatorio adatto al contesto italiano è opportuno tener conto di alcune specificità che lo caratterizzano.

In Italia il gioco è affidato in concessione, è cioè esercitato da soggetti cui lo Stato affida le proprie funzioni pubbliche. La funzione pubblica è quella specifica dell'offerta del gioco e quindi della relazione e del contratto di gioco e di rapporto di conto di gioco con il consumatore finale.

La prestazione dei servizi di ospitalità dei concessionari e di gestione delle piattaforme di gioco, così come la realizzazione, fornitura, installazione e adattamento e customizzazione dei sistemi e componenti software per il gioco non richiede un affidamento concessorio e, infatti, oggi neppure è regolata.

È quindi sufficiente l'introduzione di un regime autorizzatorio, che subordina il diritto allo svolgimento di tali attività alla verifica da parte dell'ADM del possesso di adeguati requisiti, soprattutto di natura soggettiva, che accertano cioè l'idoneità dei requisiti di idoneità delle persone fisiche che hanno il controllo della proprietà e la responsabilità di amministrazione di tali operatori che prestano attività potenzialmente critiche per la

legalità e sicurezza dei giochi.

Per i soggetti della filiera individuati come rilevanti ai fini della sicurezza e legalità del gioco con partecipazione a distanza verrebbe quindi prevista l'istituzione di un elenco e l'obbligo dell'iscrizione, analogamente a quanto avviene per gli operatori appartenenti alla filiera degli apparecchi comma 6, a) e b).

Potrebbe richiedere il possesso del titolo concessorio solo l'eventuale attribuzione a un operatore B2B della funzione, quale quella prevista dalla legislazione britannica, di autorizzazione di operatori B2C non in possesso della concessione italiana ad essere ospitati sulla propria piattaforma di gioco assieme ai concessionari italiani, consentendo in tal modo il gioco in liquidità condivisa (con giocatori potenzialmente appartenenti a qualunque Paese, in tutto il mondo), fermo restando il rispetto delle condizioni

che garantiscono sicurezza e legalità, come oggi già avviene.

La certificazione di piattaforme e giochi e, eventualmente, di singole componenti da parte dei laboratori accreditati così come l'autorizzazione di piattaforme e giochi da parte dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli dovrebbe essere consentita, indifferente, a qualsiasi soggetto regolato, cioè in possesso di concessione o iscritto alla lista dei soggetti della filiera autorizzati, vale a dire l'operatore che ha realizzato o integrato il software, il provider che gestisce la piattaforma o lo stesso titolare di concessione che offre il gioco al consumatore finale.

Saranno gli operatori stessi a individuare, secondo i casi, la soluzione che garantisce razionalità ed efficienza per essi stessi e per l'Agenzia, evitando l'inutile ripetizione di processi di certificazione e autorizzativi.